



Jean Markale

Druïdes
et
Chamanes

Pygmalion

Jean Markale
DRUIDES ET CHAMANES

Éditions Pygmalion, 2005

À la mémoire de Claire Markale

INTRODUCTION

Démêler l'écheveau

Ce qu'on appelle le « millénarisme » est, sinon un lieu commun, du moins le fonctionnement absurde d'une tradition transmise de génération en génération qui veut absolument mettre des dates précises sur les moments les plus importants de l'évolution de l'humanité. L'an Mil a excité toutes sortes de frayeurs et de fantasmes qui se sont finalement révélés comme des aberrations de l'esprit. Il en a été de même pour l'an 2000, à cela près que cette entrée dans le troisième millénaire (résultat d'une chronologie parfaitement arbitraire !) a été marquée par la généralisation de la révolution électronique, mettant le monde entier à la portée de n'importe quel individu par la vertu d'une technique de plus en plus sophistiquée, sans que pour autant l'intelligence humaine en soit arrivée à un stade supérieur. Car l'homme du XXI^e siècle n'est pas plus intelligent que celui du Paléolithique supérieur, vers – 40 000 ; il dispose seulement de beaucoup plus d'informations et peut en quelques secondes calculer ce que son ancêtre préhistorique mettait des années et des siècles à concrétiser, pour ne pas dire à *rationaliser*. Il s'ensuit un sentiment de supériorité qui fausse tout jugement de valeur et surtout, vu le mélange d'informations diverses qui lui parviennent, un *confusionnisme* à peu près total, phénomène naturel dans lequel le cerveau humain, débordé de partout, n'arrive plus à faire le tri dans ce qu'il reçoit. D'où la tendance actuelle, renforcée par le succès d'une technologie unique – et surtout unificatrice, donc réductrice –, à privilégier une croyance aveugle en un adage vaguement panthéiste : *tout est dans tout*.

Or, cette belle certitude n'est qu'un leurre. *Tout n'est pas dans tout*, mais le *tout* (qu'il soit humain ou divin) ne peut être que la conjonction – et non pas l'addition – d'une infinité d'informations parcellaires, généralement indépendantes les unes des autres, donc uniques, qui donnent naissance à un ensemble, cohérent ou non, considéré, selon les cas et les circonstances, comme définitif ou provisoire. C'est alors qu'apparaît le danger du *syncretisme* (qu'on pourrait facilement dénommer par dérision le *syncretinisme*), ennemi mortel de la synthèse, laquelle n'est autre que le résultat d'une lente assimilation (on pourrait dire « digestion ») d'éléments hétéroclites et hétérogènes qui constituent une nourriture brute nécessaire à l'évolution – sinon à la survie – de l'esprit humain. Mais, comme dans toute opération physiologique de ce genre, il y a nécessairement des déchets non assimilables. C'est le cas dans le domaine de la spiritualité, ou tout au moins de la métaphysique et de la religion considérée comme un ensemble socioculturel organisé et régi par des normes définies d'avance et surtout reconnues et

acceptées par une collectivité déterminée. Par conséquent, dans le *melting-pot* que constitue le brassage permanent des idées, des croyances et des convictions, des choix s'imposent : il n'est pas bon d'ingurgiter des champignons reconnus comme mortels, pas plus qu'il n'est bon d'accepter n'importe quelle notion venue on ne sait d'où sous prétexte qu'elle est nouvelle et qu'elle pourrait déboucher sur des révélations inédites. L'esprit humain se meut à travers des paysages qui ne sont pas toujours favorables à son épanouissement.

Or, le *confusionnisme* actuel ne semble pas connaître de limites. Sous prétexte d'œcuménisme, on va tenter d'opérer une fusion entre le catholicisme romain, le protestantisme calviniste, l'orthodoxie byzantine et l'anglicanisme (qui n'est en fait qu'un catholicisme réformé !), sans se rendre compte des divergences fondamentales qui existent entre ces diverses confessions quant à l'interprétation de textes apparemment fondamentaux. De même, sous prétexte de revenir aux origines, on va s'efforcer de concilier les trois religions dites monothéistes, le judaïsme, le christianisme et l'islam, alors qu'aucune de ces confessions n'a la même approche du « divin », et qu'en dernière analyse, ce qu'on appelle le polythéisme n'est peut-être pas une « croyance en plusieurs dieux » mais simplement la lente dégénérescence d'un monothéisme primitif qui a fini par prendre les *représentations concrètes de la divinité unique* pour des entités isolées, douées d'une existence autonome. Alors qu'il ne s'agit que d'une matérialisation d'un concept spirituel intransmissible autrement que par des images concrètes.

Et que dire de cette mode actuelle qui consiste, pour un Occidental d'origine chrétienne, qu'il le veuille ou non, qu'il soit croyant, agnostique ou athée, à se faire bouddhiste ou hindouiste sans même réfléchir au fossé qui sépare la mentalité orientale de la mentalité occidentale ? Dans l'hindouisme et le bouddhisme, on se réfère à l'existence d'une âme collective qui se fondra ensuite dans le *nirvâna*, non pas le paradis à la mode chrétienne, mais l'unité retrouvée des êtres et des choses, tandis que dans le christianisme, le judaïsme et l'islam, on a foi en une âme individuelle responsable de ses actes et qui est destinée à rejoindre ce qu'on a souvent qualifié de « neuvième chœur des anges ». Les données sont donc profondément antinomiques et elles apparaissent inconciliables pour tout observateur impartial. On n'en finirait pas de dénoncer cette manie contemporaine de mélanger des sources hétérogènes, dépendant des conditions de vie dans un climat et une époque déterminés, ainsi que des contraintes sociologiques afférentes, dans l'espoir quelque peu démentiel de retrouver l'eau vive qui est à l'origine du monde et des êtres qui le peuplent.

Le seul point de référence est le mythe de la Tour de Babel. Dans l'opinion courante, cette anecdote, largement répandue par l'*Histoire sainte*, est le juste châtement de l'orgueil humain face à la toute-puissance divine. Mais l'*Histoire sainte*, telle qu'elle est enseignée par l'Église romaine, en prend à son aise avec le texte de la *Genèse*. On en fait l'origine de la différenciation des langues, donc de la dispersion des peuples, alors qu'il s'agit de quelque chose de plus tragique :

l'éparpillement de la Révélation primitive en une multitude d'interprétations, la plupart du temps contradictoires et même antagonistes. Il faut citer le texte. Lorsque les hommes commencent à bâtir leur ville et la fameuse tour, Iahvé-Adonaï descend contempler le spectacle et dit : « Maintenant, rien n'empêchera pour eux tout ce qu'ils préméditeront de faire ! Offrons, descendons et mêlons à leur lèvre (= langage) afin que l'homme n'entende plus la lèvre de son compagnon^[1]. » Le texte est très clair et, de ce fait, il est assez terrifiant, car il suppose une féroce défiance divine envers le genre humain, ce qui peut justifier les innombrables révoltes constatées tout au cours de l'Histoire, contre un Créateur injuste et jaloux de ses prérogatives^[2].

Ainsi, le langage n'est donc pas seulement une affaire de *vocabulaire* mais l'instrument d'une *compréhension* partagée par une collectivité, apparemment universelle autrefois, d'une réalité essentielle transmise et véhiculée par des mots. À partir de ce moment crucial, symbolisé par l'épisode de la Tour de Babel, l'humanité n'a plus accès à la totalité du message primitif. Elle n'en a plus que des fragments éclatés, mais chacun des participants de cette humanité prétend en détenir la totalité, ce qui explique assez bien les discussions et les guerres idéologiques ou sanglantes qui n'ont pas cessé de ravager la planète depuis des siècles, et qui se perpétuent au gré des jours.

Cette perte de la *Révélation primitive*, quelle qu'en soit la cause, divine ou humaine, est catastrophique. Elle a fait le malheur de l'humanité. Elle a dispersé le message originel et elle a caricaturé la « quête » de l'absolu, comme en témoignent les récits qui se rattachent au Cycle du Graal, où l'on voit tous les chevaliers lancés à la recherche de la Vérité une et indivisible se massacrer entre eux parce qu'ils ne se reconnaissent pas. Et surtout parce qu'ils ne savent plus ce qu'ils cherchent. La confusion est totale. Est-ce l'œuvre du Diable, celui qui, étymologiquement, se dresse en travers ? Il n'y a pas de réponse, mais une constatation : chacun croit détenir cette Vérité et est prêt à éliminer tous ceux qui n'adhèrent pas à sa propre vision de cette Vérité. Or, la Vérité est un jugement de l'esprit, un *raisonnement*, qui n'a rien de commun avec la Réalité, laquelle nous échappe constamment, comme l'a montré si habilement Platon dans la célèbre allégorie de la Caverne. Nous ne voyons que le reflet des réalités supérieures, autrement dit nous ne percevons que les *phénomènes* qui ne sont que les conséquences sensibles de ce que le philosophe prussien Kant appelait les *noumènes*, terme désignant cette Réalité ineffable, et finalement incompréhensible. Il faut alors se souvenir de ce que constatait, quelque peu amèrement, Jean-Paul Sartre : « Nous sommes des paquets d'existants jetés sur terre sans savoir comment ni pourquoi. » Position agnostique, bien entendu, à laquelle Sartre prétendait apporter une solution : « L'existence précède l'essence », ce qui veut dire que c'est l'être humain qui définit, par son action, son essence dans un perpétuel devenir.

Mais Sartre a oublié que *Dieu n'existe pas*. À y réfléchir, Dieu (nom commode, devenu commun, mais qui ne fait que désigner la Cause primordiale) *n'existe pas*, au sens étymologique du terme. Il *est*, et c'est nous qui existons, c'est nous qui,

toujours étymologiquement, *sortons de*. On ne sait pas de quoi, mais le fait est là. Nous sortons de « quelque chose » et nous tentons de savoir de quoi il s'agit. Là est l'origine de tous les systèmes de pensée métaphysique, l'origine de toutes les religions. Et l'origine de toutes les guerres de religion, de toutes les intolérances, de tous les abus de pouvoirs, et de toutes les spéculations sur la place de l'Homme et de son destin dans le cadre d'un univers inconnu et, sinon illimité, du moins probablement infini, toujours au sens étymologique, « non fini », « non achevé », « non parvenu à sa perfection »... Le philosophe grec présocratique Héraclite, génial promoteur – sinon inventeur – de ce qu'on appelle la Dialectique à trois termes (thèse, antithèse, synthèse), revivifiée par Hegel et complètement renversée par le matérialisme historique athée de Feuerbach et de Karl Marx, avait déjà compris que si tout est dans tout, rien n'est *identiquement* dans tout. C'est l'un des épigones aberrants de Platon, Aristote, maître à penser du Moyen Âge, relayé par Thomas d'Aquin, théologien officiel du Christianisme romain, qui a tout faussé en introduisant dans la pensée occidentale cette notion pernicieuse du « ce qui est faux n'est pas vrai, et inversement ».

Évidemment, la réaction contre cette doctrine arbitraire et restrictive ne s'est pas fait attendre, comme en témoignent les soi-disant « hérétiques » qui se sont succédé au cours des siècles jusqu'à nos jours. Mais, à présent, cette « réaction » s'opère dans tous les sens, et dans la confusion la plus totale. Oui, il faut retrouver le message originel, oui, il faut reconstituer la tradition primitive. Mais comment ? Là est toute la question. Quand Shakespeare fait dire à Hamlet : « *To be or not to be* », il savait parfaitement ce que cela signifiait. Mais la traduction française « être ou ne pas être » est un non-sens. Le verbe anglais *to be*, apparenté au gallois *bydd* et au breton *bed*, termes qui désignent le « monde », un « monde organisé, visible, relatif », est l'équivalent du mot français « exister ». Il n'a jamais eu le sens d'*être*. Quand Hamlet pose cette célèbre question, il ne fait allusion qu'à la présence humaine dans le monde des relativités. *L'Être*, c'est bien autre chose. Et les « existants » de toutes confessions ont beau prétendre détenir la Vérité, ils ne sont que des *Fous de Dieu* prêts à assumer et à concrétiser n'importe quel crime, au nom de ce Dieu (que celui-ci soit nommé Allah, Iahvé ou le Père Éternel), sans même savoir – ou sans même tenter de savoir – ce qu'est cette appellation arbitraire héritée du grec, comme l'a fort bien mis en évidence Georges Dumézil. Il n'est que l'image concrète d'une *entité divine* parfaitement abstraite, mais personnalisée et présentée sous des aspects anthropomorphiques. En définitive, dans notre pauvre vocabulaire, ce terme ne fait que désigner un Être Primordial innommable et inconnaissable.

D'ailleurs, ce « dieu » ne s'est jamais manifesté que par la voix des *existants*. Le Iahvé hébraïque ne nous est connu que par l'intermédiaire de Moïse – et de ceux qui ont écrit la *Genèse* et l'*Exode* sous son nom. Le Dieu des Musulmans ne nous est connu que par son prophète Muhammad, ou tout au moins par ceux qui prétendent avoir recueilli et transmis les paroles du « Maître », ce qui est loin d'être évident, puisque, dès la disparition du « prophète », ses descendants se sont

entre-tués pour conserver le *leadership* de la nouvelle religion. Que dire, en plus, des *Rig-Veda* et autres écrits hindouistes ? Que dire également du prince indien Gautama, considéré comme l'initiateur du mouvement qu'on appelle bouddhiste, et qui n'est pas une religion, mais un système philosophique adapté aux populations extrême-orientales ? Il faut reconnaître que, seule, la religion chrétienne prétend que le Dieu incommensurable s'est manifesté dans la personne de Jésus-Christ. Encore faut-il savoir que tout ce que nous savons du Messie nous vient de témoins plus ou moins fiables qui ont mis par écrit, cinquante ou cent ans après, les paroles qu'il aurait prononcées. On est en plein flou artistique, à l'intérieur duquel s'agitent des personnages plus soucieux de leur bien-être matériel immédiat que du devenir spirituel de ceux à qui ils prétendent délivrer des passeports pour le Paradis.

Pourtant, la presque totalité des mythes et des légendes théogoniques insiste sur le fait qu'*autrefois*, « en ce temps-là », c'est-à-dire dans le temps des origines, ce « dieu » (ou ces dieux) s'adressait directement aux humains et leur transmettait un message clair et net qu'ils comprenaient. La *Genèse* en est un exemple, mais elle est loin d'en être le seul témoignage. La plupart des traditions font mention d'un état primordial où le Créateur (ou le Démonstrateur) était en contact permanent avec ses créatures. Cela, bien avant l'événement mystérieux symbolisé par l'épisode de la Tour de Babel. Alors, dans ces conditions, comment ne pas supposer l'existence d'une Révélation primordiale, malheureusement perdue ?

C'est pourquoi, depuis des siècles, en marge des dogmes établis par les religions institutionnelles, s'est développée une recherche, quelque peu désespérée, de cette tradition primitive considérée comme ayant réellement existé. Certes, depuis l'édit de l'empereur Théodose, en 382, qui établit le christianisme comme la religion officielle *et unique* de l'Empire romain^[3], la seule vérité était celle de l'Église, même si les options dogmatiques de celle-ci n'étaient pas encore bien définies. La formule « hors de l'Église, point de salut » s'appliquait intégralement, éliminant d'office toutes les tentatives d'interprétations diverses qui se manifestaient ici et là et qui étaient classées comme des « hérésies ». Le message évangélique, revu et corrigé dans le moule de la pensée gréco-romaine, avait acquis une valeur universelle et ne se discutait pas. Mais à partir de la Réforme, et surtout des réticences agnostiques du siècle des Lumières, la recherche métaphysique avait battu en brèche le « ce qui va de soi » imposé par l'Église. Il fallait trouver autre chose et explorer des domaines qui, jusque-là, avaient été interdits. Et l'époque romantique a donné le signal d'une recherche étendue à toutes les composantes d'une unité qu'on sentait confusément altérée et déformée par le dogmatisme chrétien.

Confusément... Voilà le terme qu'il convient d'employer. En effet, cette recherche, par suite d'un manque d'informations précises, s'est faite dans la confusion la plus totale, pour en arriver, aux alentours de l'an 2000, à un mélange ahurissant de données hétéroclites non vérifiées, sinon selon des méthodes scientifiques du moins selon des critères solidement établis et une connaissance

approfondie des plus anciens textes légués par les siècles passés. Et que faire quand les textes supposés ont été perdus ou quand ils n'ont jamais existé ? Se référer à une « Tradition » ? Certainement, mais laquelle ? C'est ainsi que fleurissent actuellement d'innombrables « sociétés de pensée », pour ne pas dire « religions », dont les fondements, à l'analyse, ne reposent sur rien, sinon sur l'imagination de ceux qui prétendent en détenir les arcanes les plus confidentiels. C'est le cas du *druidisme*, cette religion des anciens Celtes (Gaulois ou autres), disparue depuis le IV^e ou le V^e siècle de notre ère, mais reconstituée arbitrairement – et seulement de façon conjecturale – par quelques intellectuels « illuminés » à partir du XVIII^e siècle, en Grande-Bretagne. Ce « néo-druidisme », puisqu'il faut l'appeler par son nom réel, n'a absolument rien de commun avec la religion vécue aux temps de l'indépendance celtique, au début de notre ère, et pour cause : cette religion interdisait l'usage de l'écriture et l'on ne possède aucun document autochtone authentique pour avoir le droit de la définir, tant par ses structures que par ses doctrines^[4]. Quelle que soit la bonne foi des « néo-druides » contemporains, quelle que soit la valeur de leurs recherches, il faut bien admettre que le druidisme, tel qu'il a été vécu pendant des siècles par une grande majorité de la population européenne, est perdu à tout jamais et que toute tentative pour le faire renaître n'est qu'un jeu de l'esprit.

Cette incertitude concernant les anciens druides est due à un manque évident d'informations historiques sur les rituels qui devaient être en usage en ces lointaines époques. Mais, si l'on en croit les témoignages de l'Antiquité grecque et latine, les druides, qui enseignaient l'immortalité de l'âme et la renaissance dans une autre vie, étaient considérés comme des « philosophes », experts en sciences de l'univers, et des « mages » (*magi*), à la fois devins et opérateurs de pratiques magiques. Dans ces conditions, pour combler les vides d'une information incomplète, la tentation est forte de faire entrer en jeu la « sorcellerie », toujours plus ou moins vivante dans les traditions populaires, cette sorte de prolongement quelque peu dégénéré de la magie primitive telle qu'elle était vécue et pratiquée dans cet *illud tempus*, ce temps lointain des origines, lorsque l'existant humain savait encore régir les mécanismes les plus mystérieux d'un monde en perpétuelle évolution. Or, la « sorcellerie », personne ne sait exactement en quoi elle consiste, sauf ceux qui prétendent en détenir les secrets. Et dans l'opinion courante, du moins en Europe occidentale, les sorciers de village ont la réputation d'être les héritiers à la fois des druides celtes et des « hommes médecine », c'est-à-dire des *chamanes*, qui, au début du XXI^e siècle, sont toujours en activité dans le nord et le centre de l'Asie (malgré la soviétisation et les influences chrétiennes ou musulmanes), dans le nord de l'Europe (chez les Lapons) et, bien entendu, dans le Nouveau Monde, chez les Esquimaux et les derniers « Peaux-Rouges », rescapés du génocide déclenché par de bons chrétiens européens contre des Amérindiens qui ne demandaient rien d'autre que de continuer à vivre selon leurs traditions dans les vastes espaces qu'occupaient leurs ancêtres.

C'est dire que, malgré les apparentes ruptures et les révolutions idéologiques

qui se sont succédé au cours des siècles, les antiques croyances et les cultes afférents ont la vie dure. « Une bonne partie du christianisme lui-même s'éclaire par l'étude des cultes qui l'ont précédé. Toute religion actuelle est en effet le dernier aboutissement d'une longue série de croyances et de rites, transmis de génération en génération depuis l'âge préhistorique, transformés, altérés, adaptés, mais survivant aux révolutions religieuses même les plus violentes. [...] Le paysan du XVIII^e, sinon du XX^e siècle, et le chasseur de l'âge de la pierre, qui vivait un ou deux millénaires avant l'ère chrétienne, ont plus d'idées communes qu'on ne le pense généralement. En effet, lorsque l'Église conquiert, du II^e au X^e siècle, les païens qui habitaient la Gaule, Gallo-Romains ou Barbares, elle se garda bien de heurter de front, avant d'être toute-puissante, les croyances de l'époque ; presque toujours, elle se contenta de les assimiler tant bien que mal à sa propre doctrine. Pour s'imposer aux païens, le christianisme se teinta de paganisme, il devint païen, peut-on dire ; et doit-on s'en étonner ? L'Église primitive ne fut-elle pas composée d'une réunion de païens ? Or, les nouveaux convertis ne dépouillèrent pas, du jour au lendemain [...] ni leur hérédité, ni leur culture intellectuelle et morale ; ils apportèrent donc au christianisme leurs façons de penser, et consciemment ou inconsciemment, une partie de leurs préjugés, de leurs anciennes croyances, de leurs rites traditionnels^[5]. »

C'est donc dans cette direction qu'il faut hardiment s'engager : explorer les traditions occidentales, tant populaires et orales que littéraires (dans la mesure où ces sources littéraires peuvent être considérées comme fiables), en ne négligeant aucun élément d'information. Mais c'est un exercice périlleux, car une telle démarche risque de déboucher sur un confusionnisme à travers lequel il serait impossible de tracer les grandes lignes d'une tradition authentique. Il est donc nécessaire de trier les informations venues de toutes parts et de les analyser de façon à en tirer le maximum de profits. Et ce n'est pas facile. Si le christianisme, d'origine sémitique mais diffusé à travers la philosophie grecque (en fait *hellénistique*) et le rationalisme romain, a récupéré des éléments antérieurs, il doit en être de même pour ce qu'on appelle le « druidisme », terme scientifique assez récent qui désigne une religion institutionnelle incontestablement de structure indo-européenne. Ce « druidisme », religion des Celtes historiquement prouvée en Occident à partir des environs de l'an 500 avant notre ère, a dû lui aussi absorber et intégrer des éléments appartenant à des croyances et des rituels provenant de la Préhistoire, notamment de l'époque mégalithique, de l'Âge du Bronze, et des périodes qu'on dit maintenant être « proto-celtiques », sans aucune autre précision que la présence des fameux « champs d'urnes » qui sont à peu près l'unique témoignage sur lequel on peut s'appuyer sans crainte de délirer.

C'est alors qu'intervient fatalement le rôle réel – ou imaginaire – de cet étrange phénomène classé, sans doute arbitrairement, comme étant le « chamanisme », ensemble de pratiques rituelles, magiques et psychiques, qui paraît avoir dominé non seulement l'Europe du Nord, mais la grande plaine nord-asiatique et, par extension, l'aire spécifique des Amérindiens qui, on le sait, sont des Asiates ayant

franchi le détroit de Béring à une époque où la banquise reliait les deux continents. Ce « chamanisme » est sans aucun doute quelque chose de très ancien et de très répandu. Mais il consiste en un ensemble de croyances, de rituels et de techniques relevant de la magie, ou même de la médecine, et n'a jamais été une *religion*, au sens strict du terme, avec une tradition ancestrale, orale ou écrite, des dogmes, une hiérarchie et des institutions dûment établies. Par contre, le *druidisme* a été, c'est incontestable même si les informations le concernant sont fragmentaires, une *religion institutionnelle* de type indo-européen, ayant des points communs avec le brahmanisme et la religion primitive des Romains.

Il est impossible en effet de séparer le druidisme, ou du moins ce que l'on en connaît, du contexte indo-européen. C'est une religion qui a été apportée par des immigrants venus, en vagues successives, des plaines de l'Asie centrale, mais surtout des rives de la Mer Noire, cette région où les Grecs plaçaient le pays des mystérieux Cimmériens^[6], considérés comme des êtres fabuleux, habitant des domaines souterrains, et dans lequel, selon l'*Odyssée*, se trouvait l'une des entrées de l'Autre Monde. Mais pourquoi ne pas admettre qu'en émigrant vers l'ouest, cette religion indo-européenne primitive ne se serait par chargée d'éléments étrangers empruntés aux populations aborigènes ?

Certains sont allés très loin dans ce refus de toute influence allogène, se voilant volontiers la face devant les réalités du terrain, et rejetant en bloc « tout le fatras d'hypothèses sur l'origine préceltique ou non celtique des druides, les suppositions ou supputations sur leur parenté avec les chamanes de Laponie et de Sibérie » qui ne sont que « néant intellectuel et inintelligence pure^[7] ». Il est vrai que depuis Fabre d'Olivet et ses aberrantes rêveries, reprises au début du XX^e siècle par le soi-disant occultiste Édouard Schuré, on a, dans certains milieux spécialisés, affirmé avec force – et contre toute raison – que ce sont des druides partis d'Occident qui auraient été les fondateurs de la religion brahmanique de la plaine du Gange. Il est également vrai que le celtisant Julius Pokorny a consacré sa vie universitaire à tenter de prouver que les langues celtiques sont d'origine « hamitique », autrement dit apparentées à la langue berbère^[8]. Il fallait donc réagir et revenir au point de départ : une religion indo-européenne teintée d'éléments divers empruntés aux peuples conquis pacifiquement ou par les armes dans un Occident déjà riche en traditions millénaires.

Car, en ce domaine, on se prouve plongé dans la confusion la plus totale, au mépris des plus élémentaires précautions d'emploi de la méthode comparative. Il est cependant une indéniable constatation historique : le *druidisme* a disparu depuis presque vingt siècles, tandis que le *chamanisme*, quelles que soient ses formes, quelles que soient ses dégénérescences probables, est toujours une réalité vécue au début du troisième millénaire. Il ne s'agit donc pas d'établir une *identification* entre ces deux systèmes de pensée, mais seulement d'en examiner les ressemblances ou les différences.

Qu'il y ait eu interférences entre les pratiques du *chamanisme* et celles du

druidisme, cela paraît évident au premier abord, puisque les *chamanes* ont précédé les *druides* et qu'ils existent encore de nos jours. Mais une constatation s'impose d'emblée : les Druides ne sont pas des Chamanes et les Chamanes ne sont pas des Druides. Ces derniers sont des *prêtres*, appartenant à une classe sacerdotale organisée et hiérarchisée ; les *Chamanes* ne sont que des opérateurs isolés au sein d'une société, mais cependant dépositaires d'une tradition transmise depuis des siècles de bouche à oreille. Cependant, en dépit de cette différence fondamentale, druides et chamanes « fonctionnent » dans les mêmes domaines et naviguent en quelque sorte dans les mêmes eaux. C'est pourquoi, en désaccord total avec certains celtisants qui se prétendent – de leur propre chef – les seuls autorisés à parler de la religion druidique considérée sous l'unique héritage indo-européen, il importe d'explorer le vaste et nébuleux domaine où se sont rencontrés – et même souvent confrontés – les anciens Druides et les étranges « hommes médecine » que sont encore et toujours les Chamanes.

I

-

Les sources

Les Celtes, avant l'introduction du christianisme, n'ont jamais écrit leur histoire ni leurs traditions les plus anciennes. Quels que soient les buts réels de l'interdiction de l'écriture par les druides, il faut bien reconnaître que la civilisation celtique, avec toutes ses variantes, est d'essence purement orale. Et il en est de même pour le *chamanisme*, qui a toujours été *vécu* dans des cadres socioculturels parfois très différents et qui n'a été vraiment connu que par des enquêtes ethnologiques, à partir de la fin du XIX^e siècle, et surtout au cours du XX^e siècle, notamment par les études extrêmement approfondies d'un Mircea Éliade, qui demeurent, jusqu'à ce jour, les sources les plus fiables d'une civilisation reposant sur des coutumes et des traditions transmises de génération en génération, par la voie orale, donc insaisissables. C'est dire la complexité du problème soulevé par toute tentative de compréhension de phénomènes comme le druidisme ou le chamanisme. Et pourtant, contrairement à ce qu'on pourrait croire, les informations sur ce sujet sont innombrables. Le tout est non seulement de les collecter, alors qu'elles sont dispersées à travers quantité de documents d'origines diverses, mais de les soumettre à une analyse comparative d'une rigueur absolue afin de se garder d'une interprétation abusive d'éléments incomplets et surtout d'une tendance à compenser certaines lacunes par les excès d'une imagination débridée qui risque de conduire aux pires aberrations de l'esprit.

Les sources les plus classiques et donc les plus couramment utilisées en ce domaine sont évidemment les sources écrites, tant historiques – ou soi-disant telles ! – que littéraires, mythologiques, ou simplement ethnographiques. Mais, à notre époque marquée par la primauté de *l'écrit* (en attendant la primauté de *l'image*, ce qui ne saurait tarder), que penser de la fiabilité des documents fixés, pour ne pas dire *figés*, dans l'écriture ? « Nous connaissons les noms de quelque cent cinquante auteurs grecs de tragédies, mais en dehors de quelques fragments cités çà et là par des auteurs et des anthologistes grecs et romains de basse époque, il ne nous reste les pièces que de trois auteurs, des Athéniens du V^e siècle avant J. -C. Mais ce n'est pas tout. Eschyle a écrit quatre-vingt-deux pièces, nous n'en avons que sept complètes ; Sophocle en aurait écrit cent vingt-trois, dont il ne reste que sept ; et nous pouvons lire dix-neuf des quatre-vingt-deux œuvres d'Euripide. Ce que nous lisons, en outre, si nous lisons le texte grec original, est une version laborieusement corrigée à partir des manuscrits médiévaux, généralement du XII^e au XV^e siècle de notre ère, le résultat final d'un nombre

inconnu d'opérations de copie, toujours susceptibles de transcriptions erronées^[9]. » Et comme la civilisation grecque, de toute évidence, repose sur l'écrit, qu'en est-il des civilisations qui n'ont pas connu – ou qui ont refusé – l'écriture, et que l'on ne connaît guère que par les témoignages de leurs contemporains ? Le problème posé débouche sur d'insondables abîmes.

Car quel crédit peut-on accorder à ceux qui ont prétendu transmettre des informations essentielles sur une « culture », sur une « religion », sur une « tradition » ? La Bible hébraïque, rédigée peu avant l'ère chrétienne, n'est qu'une réécriture de données traditionnelles plus anciennes remises au goût du jour. Les Évangiles, canoniques ou non, ont été rédigés (en langue grecque) une centaine d'années après la mort du Christ d'après diverses sources (en latin, cela se dit *secundum*, « selon... »). Et quand on sait que ces récits évangéliques ont été écrits pour servir d'illustrations aux Épîtres de saint Paul (l'authentique fondateur du christianisme), on peut se poser d'innombrables questions qui ont toutes les chances de demeurer sans réponse. Ce flou artistique peut conduire à n'importe quelle interprétation abusive ou tendancieuse. Ce que l'on sait des Celtes, et donc de leurs druides, se trouve seulement dans les textes irlandais du Moyen Âge, rédigés par des moines qui étaient certes des Celtes, mais complètement christianisés, et par les historiographes grecs et latins, les contemporains incontestables des druides.

C'est dire la méfiance dont il convient de s'entourer à ce propos. Car, « les passages des auteurs grecs ou latins relatifs aux religions barbares méritent en général peu de créance ; même quand ce ne sont pas des documents de seconde main et qu'ils émanent de contemporains, il faut se rappeler qu'ils nous transmettent presque toujours non pas des faits scientifiquement observables, mais plutôt l'impression produite par des cérémonies de sauvages sur des gens qui se considéraient à un titre comme très civilisés. [...] On sait aussi que les Romains avaient la manie d'assimiler à leurs propres dieux ceux des autres peuples : or l'application de cette méthode, parfois féconde en résultats heureux, les induisait souvent en de lourdes erreurs pareilles à celles que commettaient les hommes du XV^e ou du XVII^e siècle, lorsqu'ils voyaient dans toutes les religions sauvages des déformations de la révélation primitive et des caricatures du Catholicisme. [...] De plus, les anciens étaient fort mal renseignés sur les religions des peuples étrangers, même des peuples conquis. Car il n'est rien qu'un homme dissimule avec plus de soin que ses croyances et ses rites à un homme d'une autre race^[10] ». On pourrait en dire autant des missionnaires et autres ethnologues des XIX^e et XX^e siècles qui ont exploré, sans mettre en doute leur bonne volonté, les coutumes et les croyances des « sauvages » qu'ils visitaient et qu'ils auraient voulu convertir, sinon à la « vraie religion », du moins au rationalisme ambiant.

Dans ces conditions, ne faudrait-il pas abandonner toute prétention à connaître ce qu'était réellement le druidisme de l'Âge du Fer (de - 500 à + 300) et quelles étaient les différentes étapes de ce qu'on appelle le chamanisme, ces deux traditions étant purement orales et n'étant répertoriées que par des enquêtes ou

des observations extérieures ? Certainement pas. Au cours du XX^e siècle, les sciences auxiliaires de l'Histoire ont fait des progrès considérables qui aident à comprendre les récits, historiques ou légendaires, par lesquels des civilisations disparues ou méprisées ont accédé à une certaine lumière. En effet, en dehors de l'Histoire, il y a l'Archéologie, la Toponymie, l'Onomastique, la tradition orale dite « folklorique », et aussi, élément déterminant, science toute nouvelle mais riche en informations, la « Climatologie », c'est-à-dire l'étude systématique des climats à travers les millénaires qui ont précédé notre époque.

1. L'archéologie et ses sciences auxiliaires

Grâce à des observations qui débordent du cadre purement géologique de base, on peut, par des méthodes scientifiques incontestables, en arriver à cerner les changements climatiques qui se sont succédé pendant la Préhistoire, notamment en cette période qu'on appelle le Néolithique, entre – 8000 et – 2000. On s'aperçoit alors que les multiples migrations de peuples, repérables par les dépôts archéologiques, ont été conditionnées la plupart du temps par des phénomènes d'ordre climatique. Ces déplacements de populations paraissent avoir « leurs origines dans des régions excentrées par rapport à l'Europe tempérée. Sous nos climats, de légères fluctuations n'affectent pas le milieu de manière considérable. Situation fort différente dans les zones steppiques ou septentrionales, où quelques années de perturbations ou de sécheresse peuvent rompre de manière irrémédiable l'équilibre des activités humaines, contraignant les peuples à prendre la route vers des contrées plus favorables. D'ores et déjà, on peut dissocier deux types de comportements : des conditions radicalement défavorables entraînent des migrations de groupes entiers, avec femmes, enfants, armes et bagages. À l'inverse, les phases de climat optimal génèrent des surpopulations, des déséquilibres démographiques, la constitution de contingents de guerriers conquérants qui iront porter le dynamisme de leur groupe initial au-delà des frontières^[11] ». C'est dire l'importance de cette climatologie quant à la connaissance des peuples les plus anciens et de leurs déplacements, lesquels ne sont pas sans influence sur leurs cultures et leurs traditions.

Certes, à cause de l'éloignement dans le temps, il est très difficile de savoir de façon précise quelles ont été les variations climatiques au cours de ce qu'on appelle la Préhistoire, mais les méthodes d'investigations scientifiques récemment mises au point permettent cependant de dater approximativement les grandes étapes de l'histoire de la Terre et par conséquent de ceux qui l'ont peuplée. La climatologie, concurremment avec la dendrologie et la datation par le carbone 14, vient donc au secours de l'archéologie, de l'anthropologie et, en définitive, de l'Histoire proprement dite.

On sait avec certitude que le « druidisme » était la religion des anciens Celtes, et que ceux-ci constituaient une branche des peuples primitifs qu'on classe comme indo-européens d'après leur filiation linguistique et leur organisation sociale^[12]. Depuis de longues années, tous les historiens – et les préhistoriens – étaient d'accord sur un point : le berceau des Celtes consiste en un triangle compris entre la Bohême, le Harz et les Alpes autrichiennes, avec comme centre archéologique incontestable le site de Hallstatt qui a donné son nom à la première civilisation de l'Âge du Fer. Cette localisation est confirmée par de nombreuses trouvailles archéologiques, mais on s'aperçoit que ce triangle idéal n'a été qu'une étape pour la civilisation celtique et que celle-ci n'est en fait que le résultat de migrations venues d'ailleurs.

Il semblerait que l'étape précédente la plus marquante, vers le milieu du

Néolithique, de la migration des peuples qui allaient devenir, selon la terminologie actuelle, des « Proto-Celtes », doit se situer sur le rivage nord de la Mer Noire, du côté de la Crimée, mais plus à l'intérieur des terres, dans les steppes du pays des Kurgans. On notera d'une part que cette zone est limitrophe de celle qui sera occupée par d'autres peuples qui allaient bientôt se différencier en Scythes et Sarmates, et d'autre part une curieuse parenté d'appellation entre le nom actuel de la Crimée, dérivé de celui des anciens Hyperboréens ou Cimmériens signalés par Hérodote (« Les Hyperboréens et les Cimmériens, chassés par les Scythes, étaient riverains de la mer ») et également par Homère dans l'*Odyssée*, mais localisés plus au nord, en fait sur les rivages de la Baltique : « Nous atteignons la passe de l'océan aux profonds courants où les Cimmériens ont leur pays, leurs villes. Ce peuple vit sous les nuées, sous les brumes que jamais les rayons du soleil n'ont percées. Sur ces malheureux pèse une nuit funèbre. » Plin l'Ancien prétend que, dans leurs régions, « il y a des jours de six mois » et par conséquent des nuits également de six mois. Tout cela ressort des vieilles légendes grecques centrées à Delphes qui racontent que le dieu Apollon, après sa naissance, était parti chez les Hyperboréens sur un char conduit par des cygnes. Au VI^e siècle avant notre ère, le poète Pindare qualifie le peuple des Cimmériens de « millénaire » et affirme qu'il est sacré, protégé de la maladie, de la vieillesse, de la fatigue et des guerres. Autrement dit, il s'agirait d'une sorte d'Autre Monde tout à fait conforme aux traditions celtiques d'Irlande, monde que vient visiter à intervalles réguliers un dieu de la lumière, ce qui rejoint les antiques traditions concernant le mystérieux sanctuaire mégalithique de Stonehenge en Grande-Bretagne.

Or, ces Cimmériens, plus ou moins mythiques, ne sont pas sans rappeler le nom biblique de *Gomer*, ainsi que, ultérieurement, celui typiquement celtique des *Cimbres* (peuple qui est pourtant incontestablement d'origine germanique, comme celui des *Teutons* d'ailleurs), que l'on retrouve dans le nom générique que se sont donné beaucoup plus tard les Gallois, *Cymri*, terme provenant d'un ancien *Com-broges*, signifiant « du même pays ». On peut toujours rêver et formuler les hypothèses les plus folles, mais il faut bien avouer que tout cela fourmille de coïncidences difficiles à éliminer. Il semble que la mémoire de l'humanité ait conservé bien des éléments archaïques qui n'ont été transcrits que sous une forme symbolique, mais que les récentes découvertes archéologiques viennent singulièrement authentifier.

D'ailleurs, sans aller chercher dans les mythes, ou dans ce qu'il en reste de ces époques lointaines, on peut se livrer à des conclusions qui pour paraître hasardeuses n'en sont pas moins étayées sur des réalités. En effet, quand on examine en profondeur les structures essentielles de la société celtique, notamment à travers les coutumes les plus archaïques conservées dans les traditions de l'Irlande médiévale, on découvre avec une certaine stupéfaction qu'elles sont toutes héritées d'une situation très ancienne, pastorale et nomade, qui peut facilement s'expliquer par la présence de ces populations dans les steppes du pays des Kurgans.

En effet, si les Gaulois continentaux du temps de César – et dans une moindre mesure les Bretons de l'île de Bretagne – avaient évolué considérablement au contact des Méditerranéens, découvrant la propriété foncière individuelle, une agriculture très performante et une évidente sédentarisation, les Irlandais, qui n'avaient pas subi ces influences et qui resteront toujours en dehors de l'Empire romain, avaient conservé, même après la christianisation, bon nombre d'éléments relevant d'un stade très archaïque de leur civilisation. Les frontières entre les diverses communautés – pompeusement appelées royaumes ! – sont très floues et peuvent varier du jour au lendemain^[13]. Il n'y a pas de possession individuelle des terres. La seule richesse consiste en troupeaux (ovins, bovins, porcins)^[14]. Les villes sont inexistantes (elles ne sont que des résidences royales ou des forteresses refuges en cas de danger) et les rapports entre les membres d'une communauté sont établis selon les modalités d'un contrat de cheptel, quand le « vassal » se voit confier la responsabilité d'un troupeau appartenant à un « suzerain », c'est-à-dire en fait à une collectivité dont le suzerain, un chef élu et non héréditaire, n'est que le répartiteur des richesses potentielles appartenant à une communauté liée par des traditions ancestrales qu'on ne met jamais en doute, par des rapports familiaux, par des contrats entre divers clans et également par des coalitions d'intérêts, même si celles-ci ne sont que provisoires^[15].

C'est dire l'importance de cette localisation d'un noyau primitif de pré-Celtes ou de proto-Celtes (aucune appellation n'est vraiment valable) dans ces steppes avoisinant la Mer Noire, en contact d'une part avec le Proche-Orient, et d'autre part avec les peuples de la grande plaine nord-asiatique. Tout part de là. Il semble que tous les historiens, archéologues et anthropologues contemporains soient d'accord pour placer dans cette région occupée par les Kurgans l'origine de cette civilisation qui deviendra « celtique » par la suite, et par conséquent de leur religion, le druidisme, religion nettement indo-européenne dans ses fondements, mais qui était déjà différenciée par rapport au noyau primitif. Et les migrations de la Mer Noire à l'Atlantique de ces peuples inconnus, migrations dues autant à des conditions climatiques (recherche de pâturages) ou à des pressions de plus en plus constantes d'envahisseurs nomades voisins (Scythes et Sarmates) qu'à des accroissements considérables de populations, vont se dérouler vers l'Occident en plusieurs vagues qui sont difficilement repérables dans le temps, mais qui n'en sont pas moins prouvées par l'archéologie et la toponymie.

L'une de ces vagues est certaine et incontestable : elle suit la vallée du Danube, comme en témoignent les dépôts archéologiques et bien souvent les noms de lieux, comme le Danube lui-même (*Tanaos*, où l'on retrouve le nom de la déesse primordiale des Celtes, *Dana* ou *Dôn*), ou encore le nom de la Bohême, provenant de celui du peuple celte des *Boiens*, et les appellations de certaines villes, Ratisbonne (« forteresse avec remparts ») et Vienne (*Wien*, ancienne *Vindobonna*, « remparts blancs »). Sans parler des correspondances qu'on pourrait établir entre le nom de la *Dana* celtique avec les appellations actuelles de fleuves comme le Don et le Donetz. Ce qu'on appelle la « Celtique danubienne » a été une des étapes

fondamentales de cette civilisation issue de l'est et convergeant vers l'Atlantique, et elle a laissé des traces très anciennes et incontournables. Cet itinéraire est sans aucun doute le plus naturel et le plus logique, le lieu de passage idéal si l'on veut expliquer les migrations vers l'ouest des populations nomades issues du Kouban.

Ces traces, tant archéologiques que toponymiques, sont donc réparties dans toute la vallée du Danube, avec des prolongements dans les pays avoisinants, notamment dans le nord de la Roumanie, dans les Carpates – et même dans le sud de la Pologne, en Serbie, en Hongrie, dans une zone assez fertile où les anciens nomades ont pu se fixer sur des terres riches en *læss* et se mêler à des populations autochtones déjà sédentarisées et converties au mode de vie néolithique, c'est-à-dire à la culture des céréales et à l'élevage dit intensif sur des surfaces limitées mais toujours verdoyantes. Comme ces migrations s'étalent sur un très court laps de temps (la civilisation néolithique, issue du Moyen-Orient, se répandant à peu près sur un kilomètre par an en direction de l'ouest), cette vallée danubienne a été une sorte de *melting-pot* où se sont fondues les traditions les plus hétéroclites, celles des chasseurs-cueilleurs du Paléolithique, celles des premiers agriculteurs sédentaires, celles des pasteurs nomades surgis des steppes de l'Asie centrale.

C'est ainsi qu'on a pu situer le domaine primitif des Celtes en plein cœur de l'Europe, dans un triangle formé par la Bohême, le Harz et les Alpes autrichiennes. Et les indices de cette civilisation, qui a vu apparaître l'usage du fer, métal remplaçant peu à peu le cuivre et l'étain, bases de l'alliage qu'on nomme « bronze », se trouvent concentrés autour du site de Hallstatt, à 450 mètres d'altitude, au bord d'un lac très profond, au nord des Alpes. C'est là que fut découverte en 1824, et fouillée minutieusement pendant près d'un siècle, une vaste nécropole située à quelque 400 mètres au-dessus du village actuel. Elle s'est révélée d'une incroyable richesse en ornements (notamment en or) et en mobilier qui témoignent d'un stade de civilisation particulièrement raffiné. Cette nécropole correspond à une population locale très dense qui ne peut s'expliquer que par la présence d'une richesse prodigieuse : le sel gemme (qui explique d'ailleurs le nom allemand de *Hallstatt*). Les mines ont été exploitées dès le VII^e siècle avant notre ère, avec des dizaines de kilomètres de galeries creusées par des mineurs qui s'éclairaient au seul moyen de brindilles tenues entre les dents, à une altitude qui va de 800 à 1200 mètres. Et, ce que l'on peut remarquer, c'est que ce cimetière contient seulement un quart de tombes de guerriers, la majorité appartenant à une population nettement ouvrière.

Cela pose des problèmes quant à l'identification des populations qui ont travaillé sur ce site. Incontestablement, les objets découverts prouvent l'existence d'une première civilisation de l'Âge du Fer, celle qu'on a précisément et fort justement qualifiée de « civilisation de Hallstatt », et qui est nettement celtique par l'inspiration, les motifs et les techniques. Alors, qui étaient ces gens si laborieux, qui n'étaient plus des nomades et certainement pas des agriculteurs ? La réponse la plus rationnelle est celle-ci : des peuples venus du Kouban par la vallée du Danube, qui se sont mêlés à des autochtones et qui ont exploité comme il

convenait les richesses naturelles d'un pays peu propice à la culture.

Car le sel, surtout en plein cœur de l'Europe continentale, conférait à ceux qui l'exploitaient non seulement une richesse matérielle, mais un pouvoir presque absolu sur les populations avoisinantes. Le sel est un ingrédient indispensable pour la conservation des aliments et comme complément alimentaire dans la nourriture des troupeaux. Cela explique assez bien la richesse des exploitants de Hallstatt et des alentours, et justifie pleinement l'expansion de ceux-ci au cours des siècles suivants vers l'Allemagne rhénane des confins les plus occidentaux de l'Europe. Là encore, les découvertes archéologiques en Allemagne de l'Ouest et dans l'est de la France mettent en évidence la richesse et la puissance de ces envahisseurs – classés comme Celtes – dans un vaste territoire qui englobe le bassin du Rhin, celui de la Saône, voire une partie de celui de la Seine. En fait, plus on étudie l'Histoire, la Préhistoire et l'Archéologie, plus on s'aperçoit que *tous les Celtes* sont venus en Occident en franchissant le Rhin. Et cela donne raison à tous ceux qui prétendent que les Celtes étaient des terriens, même si certains d'entre eux, butant contre la Mer du Nord, la Manche et l'Océan Atlantique, sont devenus des marins malgré eux, allant même jusqu'à envahir les îles Britanniques.

Mais cet itinéraire par la vallée du Danube n'a pas été le seul emprunté par ces anciens peuples nomades des steppes de la Russie méridionale. Des découvertes archéologiques récentes, jointes à des projections sur les climats de ces époques lointaines et à une datation plus précise des objets récoltés lors des fouilles, font apparaître qu'il y a eu au moins une autre migration vers le nord, plus précisément vers la Baltique, ce qui semble en accord avec toutes les traditions concernant les Hyperboréens vivant dans des brumes obscures et détenteurs d'une autre richesse, celle de l'ambre, récolté dans la Baltique, et qui, comme le sel, constituait une monnaie d'échange imparable. Et c'est sur le territoire constituant actuellement le nord de la Pologne et les États baltes que semble s'être constitué un noyau de populations « pré-celtiques » qui ont eu des contacts prolongés avec des peuples du nord, notamment avec les Finno-Ougriens venus des immensités de la Sibérie, héritiers d'une tradition certainement millénaire, tant sur le plan de l'élevage des troupeaux que sur un plan socioculturel et religieux. Car la Sibérie a été, il faut bien le dire, le berceau de ce qu'on appelle le chamanisme, et se trouve encore à l'heure actuelle la région du monde où le chamanisme est le plus actif et le plus vivace. C'est pourquoi il est d'une extrême importance de considérer ce noyau « baltique », émigré ensuite vers l'ouest, comme une sorte de creuset où s'est forgée une réflexion religieuse ou spirituelle qui a influencé de façon définitive l'évolution de la religion druidique primitive des Celtes en Occident.

Il est en effet impossible de prétendre qu'une idéologie – religieuse ou autre –, quelle que soit sa puissance originelle, puisse conserver toutes ses caractéristiques essentielles lorsqu'elle se trouve confrontée à d'autres idéologies. Certes, les structures de base demeurent, mais l'adaptation de ces structures au milieu d'une société différente suppose une évolution, sinon une synthèse, ou au pire un

syncrétisme, comme le démontre l'exemple du christianisme implanté en Amérique latine parmi des populations d'origine amérindienne et africaine, ce qui a engendré des croyances et des rites peu conformes à l'orthodoxie romaine primitive mais cependant fidèles au message évangélique.

Par conséquent, la filière migratoire suivie par les proto-Celtes, tant le long du Danube que le long de la Baltique, a nécessairement eu des répercussions plus ou moins profondes sur leur doctrine originelle (sociale, métaphysique, religieuse et/ou mythologique), si tant est qu'elle ait jamais existé. Au fur et à mesure de leur avancée vers l'Atlantique, ces peuples se sont chargés d'éléments hétérogènes qui pour être demeurés méconnus n'en sont pas moins discernables dans les grandes lignes de ce qu'est devenue la religion dite druidique. Les envahisseurs, quels qu'ils fussent, n'ont jamais éliminé complètement les populations dont ils faisaient la conquête : tout au plus, ils les ont soumises, et de toute façon, à la faveur de cette assimilation, volontaire ou non, les échanges se sont faits dans les deux sens. Ce serait donc folie pure que de prétendre que le « druidisme » occidental est le reflet fidèle de ce que pouvait être cette religion à son point de départ indo-européen. L'Archéologie et ses sciences annexes sont donc des éléments indispensables pour tenter de définir ce qu'était devenu le « druidisme » au cours des migrations de ceux qui en ont été les premiers propagateurs.

Il importe également de considérer avec attention le contenu de ces trouvailles archéologiques : ainsi peut-on tenter de définir l'évolution d'un système de pensée non seulement social, quotidien même, mais déjà métaphysique et religieux, sachant bien qu'en ces périodes lointaines, il n'y a aucune différence entre le « sacré » et le « profane », l'un n'étant pas vécu sans l'autre.

La quasi-totalité des dépôts archéologiques qui jalonnent les migrations des futurs Celtes consiste en « tombeaux », quelle que soit leur architecture ou leur disposition intérieure, ce qui, de prime abord, suppose une réflexion métaphysique sur la vie et la destinée humaine, et sur les rapports entre le visible et l'invisible. C'est pourquoi les objets déposés dans les tombeaux acquièrent aux yeux du chercheur une incontestable valeur : ils sont les témoignages irréfutables d'une véritable civilisation dont on ignore cependant les formulations verbales aussi bien que les croyances profondes.

Ce qui frappe d'abord, c'est l'abondance d'objets d'orfèvrerie, tant en pierre, en argent, en cuivre, en bronze qu'en or. La première idée qui vient à l'esprit est qu'on ne voulait pas séparer le défunt des objets, armes ou ornements divers, qui avaient entouré sa vie et qu'il était donc plongé, dans la mort, dans l'environnement qui était le sien durant son existence. Cette idée semble parfaitement normale et ne souffre aucune contradiction. Mais ce qui est propice à de nombreuses hypothèses, ce sont les symboles ou représentations que peuvent recouvrir ces objets en apparence issus de la vie quotidienne, individuelle ou sociale.

Certes, ce sont souvent des objets d'ornementation, de parure. Il semble

d'ailleurs qu'à l'origine, ce soient des femmes qui en aient été les détentrices et que c'est au fur et à mesure de l'évolution qu'ils soient devenus des signes, non seulement de richesses, mais de puissance tant politique qu'économique, autrement dit de pouvoir politique. Que faut-il en conclure ? Que probablement ces objets témoignent d'une époque où le rôle social – et religieux – de la femme était plus important que dans les périodes les mieux connues, celles qui sont marquées par une influence méditerranéenne, nettement plus androcratique que dans les temps passés. On pense évidemment au mythe des Amazones.

Ces objets sont des colliers, des pendentifs et surtout des séries de cercles en or finement travaillés et ciselés, avec un extraordinaire luxe d'élaboration, et, ce qui est très spécifique de l'art celtique, des colliers rigides et torsadés qu'on appelle des *torques*. Il faut y ajouter, dès l'Âge du Bronze, une quantité incroyable de ce qu'on appelle des « lunules », c'est-à-dire des colliers plats, formés d'une feuille d'or et qui évoquent irrésistiblement un clair de lune. On ne peut que supposer que ces objets, même s'ils sont décoratifs, appartiennent à un système métaphysique, sinon magico-religieux, où s'opposent – et se complètent – les valeurs prêtées à l'astre du jour et à celui de la nuit. Une telle hypothèse est bien sûr renforcée par l'étude des mythes les plus archaïques qui mettent en scène le soleil et la lune, figurations de divinités, et souvent en proie à l'hostilité des forces obscures de la nuit^[16].

L'abondance des armes découvertes dans ces tombeaux s'explique bien entendu par la volonté d'entourer le défunt des marques de puissance que constituent les épées, les poignards et les haches. Mais, d'une part, il s'agit alors d'un guerrier, ou d'un roi issu de la caste des guerriers, et d'autre part, on s'aperçoit que la plupart de ces armes ou n'ont jamais été utilisées, ou n'ont aucune efficacité : ce sont réellement des objets votifs. Il en est de même pour les chars, intacts ou brisés, qui se trouvaient près du défunt : certains sont purement symboliques, et d'ailleurs, comme dans le fameux tombeau de Vix (Côte-d'Or), il s'agissait bien souvent d'une femme qui y était inhumée.

Il y a un grand nombre de « tombes à char », datant du premier Âge du Fer, dans l'espace rhénan et dans l'est de la France. Il faut donc en déduire que ces chars, placés auprès d'un défunt, revêtaient une grande importance. Et certains d'entre eux sont particulièrement riches d'enseignement. C'est le cas du plus connu d'entre eux, le chariot que l'on découvrit à Trundholm, près de Nykjobing, au Danemark, à quelque 300 mètres du bord d'un marécage. C'est incontestablement un objet *cultuel*, symbiose parfaite de tous les chars votifs qui ont été élaborés depuis l'Âge du Bronze et dont l'usage s'est perpétué tout au cours de la période dite de Hallstatt, ce qui suppose la permanence d'un culte solaire basé sur la croyance que le Soleil est emmené dans sa course céleste, soit sur un bateau, soit sur un char tiré par un ou plusieurs chevaux. Et cette course du Soleil, qui se poursuit pendant la nuit, *quelque part ailleurs*, est aussi à l'image de l'âme humaine s'en allant vers l'Autre Monde.

Ce char de Trundholm, qui a 60 cm de long, supporte un grand disque en bronze d'un diamètre de 25 cm sur une face duquel une feuille d'or plaquée a été conservée, comportant des motifs concentriques insérés dans des spirales. De toute évidence, ce disque représente le soleil qui est entraîné dans une course perpétuelle. Mais quelle est la nature exacte de ce soleil, emblème d'une divinité de la vie et de la mort, en fait d'une divinité suprême ? Si l'on en croit les mythes qui nous sont parvenus ultérieurement, et surtout si l'on en croit la linguistique des peuples celtes et germains, le soleil est toujours du genre féminin. Il s'agirait donc, en dernière analyse, d'une *déesse soleil*, ce que confirme la composition d'un autre char cultuel, plus récent, intermédiaire entre l'Âge du Bronze et l'époque de Hallstatt, découvert en Autriche près de Graz, le splendide char de Strettweg.

Cette représentation est parfaitement compréhensible : au milieu du char, se dresse un personnage féminin qui porte de ses deux mains, au-dessus de sa tête, une immense coupe ouverte vers le ciel ; tout autour sont des hommes, probablement des prêtres, qui lui rendent hommage en dansant et en agitant des branches. C'est donc l'illustration saisissante, et d'une grande valeur esthétique, d'un culte solennel rendu à une divinité féminine qui, par comparaison avec le char de Trundholm, ne peut être que le Soleil, emblème de l'énergie divine qui anime les êtres et les choses. Et cela fait penser à une tradition archaïque du Japon, concernant la déesse solaire Amateratsu. Or, on sait que le nord du Japon, le pays des *Aïnos*, a conservé des éléments cultuels qui s'apparentent de très près aux traditions de la grande steppe nord-asiatique débouchant en Europe du nord et dans les grands espaces de la Russie méridionale, donc dans des régions occupées à la fois par les Scythes et par ceux qui allaient devenir les Celtes. On sait par Hérodote et aussi par les quelques tragédies grecques anciennes qui nous sont parvenues que l'Artémis des Grecs n'est en fait que l'image hellénisée d'une antique divinité solaire toute-puissante, celle qu'on a appelée la « Diane scythique » et qu'on peut reconnaître dans les divers récits dramatiques des aventures d'Oreste, d'Iphigénie et des Atrides. Il faut donc admettre que ces chars de l'Âge du Bronze et du premier Âge du Fer sont les premières manifestations connues d'un culte rendu à une divinité féminine de nature solaire^[17].

Ce voyage du char solaire à travers l'espace, aussi bien nocturne que diurne, est doublé par des « navigations ». En effet, sur les pétroglyphes des monuments mégalithiques comme sur les gravures rupestres de Scandinavie, il y a d'innombrables représentations de barques, même très schématiques. De plus, dans les tombes de ces mêmes époques, nombreuses sont les barques votives, parfois en pierre, le plus souvent en or, qui témoignent à la fois d'un grand raffinement artistique et d'une incontestable idéologie religieuse.

Là encore, c'est une navigation du soleil à travers les heures du jour et de la nuit, avec l'idée constante de la *renaissance* de la lumière, et par conséquent la croyance en un éternel recommencement. La navigation du soleil, qui disparaît pendant la nuit dans le vaste et mystérieux océan qui entoure le monde, est aussi la navigation des êtres vivants qui meurent le soir à l'ouest et réapparaissent, lavés

de toute souillure, le matin dans les régions orientales de l'univers. C'est dire l'importance que prendra par la suite l'orientation traditionnelle des églises chrétiennes d'architecture traditionnelle, dont le chœur est nécessairement du côté du soleil levant (et non pas, comme on le pense généralement, tourné vers Jérusalem). Et si le Soleil est le symbole de la Vie, il est aussi l'image de cette divinité primordiale qui contribue à la perpétuelle migration des âmes entre les deux mondes, celui du visible et celui de l'invisible.

Ces représentations du char ou du navire solaire semblent liées à un système métaphysique dont les manifestations se sont succédé au cours des millénaires. On en reconnaîtra les lignes essentielles dans tous les récits du haut Moyen Âge irlandais, comme dans la plupart des romans dits de la Table Ronde, qui concernent les errances de l'âme humaine à travers les turbulences de l'existence, turbulences indispensables à la découverte d'un chemin conduisant à la Lumière absolue. Ces objets archéologiques expliquent et justifient pleinement les récits ultérieurs où l'on voit les héros se lancer dans des expéditions terrestres hasardeuses vers des pays inconnus ou des navigations vers l'ailleurs, comme celui de *la Navigation de Bran, fils de Fébal*, vers la Terre des Fées, ou celui, très christianisé, de *la Navigation de saint Brendan à la recherche du Paradis*^[18]. Une bonne partie de la mythologie celtique, même sous sa formulation chrétienne, ne peut véritablement être comprise sans cette référence aux objets découverts dans les sites archéologiques du Néolithique, de l'Âge du Bronze et de l'Âge du Fer, que ce soit dans les tombeaux, que ce soit dans de simples dépôts, dans des puits, dans des caveaux ou dans des lacs, qui sont en fait des offrandes à la divinité, afin de se concilier celle-ci ou de manifester ainsi le lien fondamental qui unit la créature et le créateur, quel qu'il soit.

Au fil des temps, le contenu des dépôts archéologiques ne fait que préciser la situation culturelle qui est celle des divers peuples qui constitueront l'ensemble celtique. Ainsi en est-il du monnayage, apparu dès le III^e siècle avant notre ère, du moins sur le continent dit « barbare », et qui, par la force des choses, se trouve être le plus précieux témoignage qu'on puisse utiliser pour reconstituer une histoire fragmentaire ou incomplète. C'est vers le deuxième millénaire que le numéraire a fait son apparition chez les Hittites, qui s'inspiraient des Babyloniens, avec des formes de lingots estampillés portant mention de leur poids et de leur titre, donc en quelque sorte « officialisés » et sous la garantie d'une autorité politique. C'est de là qu'est partie, d'abord dans le Moyen-Orient, puis dans les cités grecques, la coutume d'étalonner les échanges grâce à des pièces de métal, selon des normes établies d'avance et acceptées par tous. Et, à la fin du IV^e siècle avant notre ère, la Grèce est inondée par un numéraire macédonien.

Or, ce sont ces fameux statères en or dits de Philippe II (le père d'Alexandre le Grand) qui vont servir de modèles à l'expansion du système monétaire à travers toute l'Europe du nord, en particulier chez les peuples qu'on classe désormais sous l'appellation de Celtes. À l'origine, ces monnaies sont incontestablement une imitation assez servile du statère de Philippe de Macédoine : l'avvers représente

une tête laurée, celle d'un roi ou d'un chef, le revers, un char, conduit par un aurige, qui est l'emblème de la puissance économique et militaire de celui qui cautionne le monnayage. Car il est évident que l'extension du monnayage est avant tout économique, ayant pour but primitif de faciliter les échanges commerciaux entre groupes sociaux de diverses origines et d'implantation très disparate. Cependant, à cette époque, la distinction entre le profane et le sacré n'existe pas, d'autant plus que tout accord, fût-il commercial, repose sur une fiabilité que seuls les dieux peuvent garantir.

La monnaie, sous quelque forme que ce soit, revêt donc une valeur sacrée. Il n'est donc pas étonnant que les monnaies dites gauloises reflètent, selon les époques et les circonstances, des préoccupations métaphysiques ou religieuses dont les représentations, plus ou moins abstraites ou symboliques, sont répercutées dans l'ornementation des objets monétaires. Toute transaction quelle qu'elle soit est placée sous le regard et donc sous la garantie des dieux, ce qui fait que le monnayage dépasse de loin l'utilité économique et politique pour acquérir une valeur sacrée.

Mais sur quels critères ? Tout dépend alors du contexte idéologique dans lequel évolue le groupe social considéré. Ainsi, dans l'aire méditerranéenne, où domine un certain matérialisme lié au quotidien, on se contente de reproduire presque fidèlement le modèle proposé par le statère de Philippe II de Macédoine, roi d'un peuple de commerçants. Il en va tout autrement dans les pays au nord des Alpes, donc dans l'Europe barbare, qu'elle soit celtique, germanique ou même slave sur les confins orientaux.

C'est ainsi que, si l'on suit un itinéraire qui va d'est en ouest, on s'éloigne du modèle primitif pour parvenir à une véritable apothéose d'abstraction, notamment chez les peuples de l'île de Bretagne. Peu à peu, le visage représenté sur l'avvers est éclaté, et ne subsistent que des traits essentiels qui dénotent le souci de figurer la signification profonde du personnage et non pas son apparence extérieure. Quant au revers, il devient parfois délirant, du moins pour un esprit qui s'en tiendrait à la rationalité méditerranéenne classique. Or, une analyse en profondeur de ces « aberrations » révèle un langage quelque peu initiatique dont on ne possède malheureusement pas le code. C'est le cas des pièces armoricaines tant en argent qu'en or : le cheval n'est plus que schématisé, l'aurige apparaît comme une tête fantomatique au-dessus d'un animal emporté par un élan furieux, et l'ensemble est entouré de petites têtes coupées suspendues à une sorte de chaînette. D'autres motifs, assez énigmatiques, comme des boules d'où s'échappent des tiges, symbole de la matrice divine originelle, semblent relier ces figurations à d'antiques rituels dont on ignore l'exact déroulement autant que la signification réelle.

Le monnayage gaulois – ou plutôt celtique puisqu'il est réparti sur l'ensemble des pays celtes, hormis l'Irlande – apparaît alors comme un extraordinaire livre d'images, comparables aux fresques, aux vitraux et aux bas-reliefs des églises

chrétiennes médiévales, qui s'ouvre devant un observateur désireux d'en savoir plus sur les croyances de ces peuples^{19}.

Ainsi, au lieu d'être simplement des objets permettant une vie économique plus facile et des relations élargies entre les peuples, les monnaies sont en réalité un conglomérat d'informations de différentes natures (mythologiques et métaphysiques) qui n'ont été jusqu'à présent qu'imparfaitement exploitées. Et cela pose d'innombrables questions non encore résolues, notamment à propos de pièces dont l'origine est la Celtique danubienne, certainement les plus archaïques, les plus voisines du modèle macédonien, mais en même temps échappant à toute interprétation qui serait liée à la philosophie ou à l'esthétique du monde hellénique, puis hellénistique.

On se trouve parfois en présence d'étranges représentations symboliques qui ne sont pas aisées à interpréter. « En Bavière, un type a été appelé "coupelle à l'arc-en-ciel" ; on a pensé longtemps que ces petites monnaies avaient des propriétés magiques parce que, trouvées après la pluie, l'arc-en-ciel s'élevait au-dessus d'elles, à l'endroit où il touchait la terre. En médecine populaire, ces monnaies avaient des vertus de guérison et de porte-bonheur. [...] Elles sont bombées et décorées de dragon courbe, de serpent, de tête d'oiseau, de torques, de trois globules ou autres ornements abstraits. Tous ces motifs, difficiles à interpréter, lèvent un coin du voile sur ce monde mythologique immense des Celtes^{20}. » Oui, mais de quel monde s'agit-il, et comment faut-il l'interpréter ? Pourquoi ces trois globules à l'intérieur d'un *torque*, à l'exclusion de toute représentation réaliste ?

Il semble que le nombre 3 ait été privilégié chez les Celtes. Les grandes lignes de la tradition druidique ont été transmises au Pays de Galles sous forme de « triades ». Les motifs ornementaux de l'orfèvrerie celtique sont tous plus ou moins construits selon le principe du *triskell*, c'est-à-dire de trois spirales reliées à un centre. Cette représentation n'est pas d'origine celtique, car elle existe depuis des millénaires sur des gravures découvertes en Asie, notamment au Tibet, mais elle a été adoptée et généralisée par les Celtes au point de devenir le symbole même de la tradition celtique, repérable depuis l'époque mégalithique sur les pétroglyphes des dolmens et autres sanctuaires sacrés, et répercuté ensuite sur les objets ornementaux de la civilisation dite de la Tène (deuxième Âge du Fer) et sur les manuscrits enluminés de l'Irlande nouvellement christianisée. Ce n'est d'ailleurs pas par hasard si l'un des « *logos* » les plus fréquemment utilisés en Irlande contemporaine est le *trèfle*, du latin *trifolium*, à trois feuilles, que saint Patrick, évangéliste supposé de l'Irlande, brandissait comme emblème de la Trinité chrétienne, démontrant ainsi l'unité d'un *Tout* en trois éléments différents.

Cela met l'accent sur l'importance du *ternaire* chez les Celtes, et donc dans la religion des druides. Car il semble bien que le trèfle, comme le *triskell*, soit la figuration des trois éléments fondamentaux selon la pensée des peuples « barbares » de l'Occident : l'Air, la Terre et l'Eau, le quatrième élément dit classique, le Feu, inexistant en tant que tel (parce qu'instable et mollement

ponctuel), n'étant que l'énergie – indispensable – qui transmute les autres éléments séparables et spécifiques. À ce compte, le *triskell* pourrait condenser en une seule image la théologie druidique : la totalité est la mise en œuvre, par l'énergie divine, des éléments matériels que sont l'Air, l'Eau et la Terre. C'est donc reconnaître l'importance du monnayage dans la transmission d'une tradition qui remonte au plus lointain des âges et qui débouche sur certains aspects de la civilisation des Celtes, par conséquent de la tradition druidique. Et ce n'est pas seulement par la valeur symbolique des motifs utilisés par les monnayeurs que sort de l'ombre la tradition druidique, mais par profusion d'éléments soi-disant décoratifs qui sont en réalité des rappels de tout ce que cette tradition millénaire enseignait aux jeunes générations.

Et puisqu'il s'agit d'images, il ne faudrait pas oublier certains objets, beaucoup plus récents, mais qui résument parfaitement tout un parcours métaphysique qui n'a jamais été écrit mais qui s'est transmis de génération en génération au gré des contacts des « proto-Celtes » avec leurs voisins de culture et de tradition différentes. Tel est le cas de ce magnifique objet découvert au Danemark, le célèbre « Chaudron de Gundestrup », conservé actuellement au musée d'Aarhus, qui peut être considéré comme un condensé essentiel de la spiritualité des peuples celtes en même temps qu'une illustration parfaite de leur mythologie.

Il s'agit d'un chaudron, datant de la fin du 1^{er} siècle ou du début du II^e siècle de notre ère, incontestablement à usage rituel, en argent, dont le fond et les parois extérieures sont greffés de plaques imagées dont la description n'est pas facile, tant les motifs et les scènes, d'ailleurs très voisines, sur un plan esthétique, de l'art des steppes de l'Asie centrale, donc nettement « scythiques », sont assez complexes. Mais, par comparaison avec les légendes mythologiques du Pays de Galles et de l'Irlande, bien que recueillies tardivement, on parvient à décrypter un bon nombre de ces figurations et à les replacer dans une vaste épopée mythologique qui ne nous est malheureusement parvenue que par fragments.

Le personnage le plus important représenté ici est certainement le dieu aux cornes de cerf, en position dite « bouddhique », c'est-à-dire les jambes repliées sous lui, tel qu'il apparaît sur un bas-relief gallo-romain découvert à Reims et que l'on connaît bien sous le nom d'Autel de Reims. Le « dieu cornu » est représenté sur un autre bas-relief, celui de l'Autel des Nautes, conservé au musée de Cluny à Paris ; cette figuration est accompagnée de quelques lettres qui permettent de lui donner un nom, *Kernunnos*. Est-ce un dieu gaulois ? Certainement pas. Il est le vestige d'une religion plus ancienne, remontant aux périodes glaciaires du Paléolithique, religion qui privilégiait le culte du cervidé (en l'occurrence le renne), animal qui constituait l'unique source d'alimentation des groupes humains relégués dans des zones froides, arides et sans végétation véritablement nutritive.

Il semble donc que les Celtes aient adopté ce personnage divin surgi du plus profond du passé, et qui a continué ainsi à symboliser la survie des ancêtres, puis,

par voie de conséquence, la richesse économique et alimentaire d'un groupe social déterminé. Et ce « dieu cornu » sera le modèle, au cours du Moyen Âge, de toutes les représentations populaires et « folkloriques » du diable^{21}.

Mais le Chaudron de Gundestrup contient bien d'autres informations sur la mythologie des Celtes. Non seulement y figurent le « dieu cornu » auquel on a donné le nom de Kernunnos, mais également le « dieu à la roue^{22} », le « dieu au maillet^{23} », la « déesse aux oiseaux^{24} », le « serpent à tête de bélier^{25} » et bien d'autres motifs qui ne s'expliquent guère que par une minutieuse comparaison avec les récits ultérieurs conservés dans la tradition irlandaise et galloise du haut Moyen Âge^{26}.

Il y a enfin une scène très étrange qui mérite qu'on s'y attarde. Il s'agit d'une plaque imagée située à l'intérieur du chaudron. Au centre est couché un arbre, horizontalement, mais qui ne va pas jusqu'aux extrémités, ni à gauche, ni à droite. À droite, sur toute la surface de la plaque, trois hommes soufflent dans de grandes trompes auxquelles on a donné le nom de *carnyx*. Sur le plan inférieur, c'est-à-dire sous l'arbre, six guerriers, l'épée levée et portant un long bouclier, marchent de droite à gauche (sens maléfique), poussés, semble-t-il, par un septième guerrier sans bouclier mais portant son épée sur l'épaule, et dont le casque est surmonté d'un sanglier. Et ces guerriers se heurtent à un animal bondissant qui leur fait face de façon nettement agressive.

À gauche, sur toute la surface, un immense personnage coiffé d'un bonnet qui se prolonge par une natte plonge un homme la tête en bas dans une sorte de chaudron. Sur le plan supérieur, s'en vont vers la droite (sens bénéfique) quatre cavaliers munis d'une lance et dont le casque est surmonté d'un oiseau. Sans aucun doute s'agit-il d'un rituel de régénération ou de renaissance, et l'on a comparé cette représentation d'une description faite par un scholiaste de Lucain à propos du culte de Teutatès (ou Toutatis), qui consistait à étouffer un homme dans un chaudron. On a parlé à ce propos du fameux « chaudron de résurrection » qui apparaît dans plusieurs récits irlandais et gallois, et qui serait le prototype du « saint » Graal de la *Quête* médiévale. Quoi qu'il en soit à propos de la signification profonde de cette scène, tous les archéologues sont d'accord pour y voir une procession de défunts à qui une divinité inconnue mais toute-puissante redonne la vie.

Avec ses plaques imagées, le Chaudron de Gundestrup est donc infiniment précieux pour l'étude des antiques croyances des Celtes, et cela met en évidence le rôle essentiel que jouent l'archéologie et ses disciplines annexes dans l'étude de la tradition de nos ancêtres, car elles constituent, si on en fait un bon usage, des éléments d'information incontestables, et de plus d'origine réellement celtique.

2. Les récits historiques

Car les peuples dits celtes n'ont jamais écrit eux-mêmes leur Histoire, c'est un fait acquis et indéniable, du moins jusqu'à la christianisation et à l'utilisation de la langue latine (ou grecque pour la partie orientale de l'Empire romain). Il est donc obligatoire de recourir à des textes historiques rédigés par leurs voisins, en l'occurrence les Grecs et les Romains qui, eux, n'étant pas sous le coup d'interdits religieux ou culturels, utilisaient l'écriture pour raconter ce qu'ils voyaient autour d'eux. Mais ce qu'ont vu et transmis les Grecs et les Romains n'est en définitive qu'une vague approche d'une réalité historique. Certes, cela vaut mieux que rien, mais cela demeure fragmentaire et bien souvent *faux* par suite de l'incompréhension de certains témoins vis-à-vis d'une mentalité qui leur était totalement étrangère. Et, de plus, ce n'est que vers l'an 500 avant notre ère que les Celtes apparaissent dans l'Histoire écrite, ce qui ne facilite guère la connaissance profonde de ce qu'a pu être le « druidisme » primitif.

D'ailleurs, dans le foisonnement des récits issus de l'Antiquité gréco-romaine, du moins parmi ceux qui nous sont parvenus, il y a très peu de textes concernant la religion des Celtes, celle-ci étant considérée comme une série de spéculations aberrantes pour certains auteurs, imbus de philosophie grecque rationaliste, ou, d'une manière générale, comme quelque chose de complètement incompréhensible parce que complètement étranger à la logique méditerranéenne.

Tel est le cas du philosophe Aristote qui, après avoir rapporté ce qu'on dit des Celtes « qui ne craignent pas les flots déchaînés » (*Éthique à Nicomaque*, VIII, 7), ne comprend pas l'attitude de ces pauvres fous de Celtes « qui prennent les armes pour marcher contre les flots » (*Éthique à Eudème*, III, 1). Il s'agit d'un rituel de conjuration que signale également le géographe Strabon (VII, 2), rapportant les témoignages d'historiens selon lesquels les Celtes « menacent et repoussent de leurs armes le flot qui monte ».

De même, le naturaliste Pline l'Ancien, qui décrit un autre rituel, n'en comprend pas le sens symbolique : « Il y a une espèce d'œuf [...] en grand renom dans les Gaules. En été, d'innombrables serpents enroulés et mêlant leurs baves et les sécrétions de leurs corps se rassemblent en une étreinte harmonieuse et cela produit ce qu'on appelle un œuf de serpent. Les druides disent que cet œuf est projeté en l'air par les sifflements et qu'il convient de le recueillir dans une saie avant qu'il ne touche terre. Le ravisseur doit s'enfuir à cheval, car il est poursuivi par les serpents jusqu'à ce que ceux-ci soient arrêtés par un cours d'eau. On reconnaît cet œuf à ce qu'il flotte contre le courant, même s'il est attaché à de l'or. [...] J'ai vu cet œuf, de la grosseur d'une pomme moyenne ronde, à la croûte cartilagineuse comme les nombreux bras d'un poulpe » (*Histoire naturelle*, XXIX, 52). Tout cela est bien confus, mais grâce à des découvertes archéologiques récentes dans des tombeaux ou des endroits sacrés, on sait maintenant que cet « œuf de serpent » est tout simplement un oursin fossile, et que celui-ci était, pour

les druides, le symbole de l'œuf cosmique bien connu de diverses traditions cosmologiques.

Un autre exemple d'incompréhension est constitué par le célèbre passage de Tite-Live (XXIII, 24) qui s'étend complaisamment sur le sort du consul Postumius et de sa légion, anéantie parce que les Gaulois avaient coupé les arbres et la forêt que longeaient les Romains et qu'ils avaient renversés sur eux à leur passage. Tout le récit de Tite-Live est présenté comme un épisode historique réel daté avec précision. Or, de nombreux textes irlandais et gallois le prouvent : il s'agit d'un mythe, celui de la « guerre végétale », qui recouvre une connaissance traditionnelle d'une mystérieuse énergie interne liée à l'arbre et au végétal d'une façon générale. Il est vrai que la tendance des Romains, qui sont avant tout des rationalistes, est d'historiciser les faits rapportés d'un lointain passé sans prendre la peine d'en vérifier l'authenticité.

On pourrait en dire autant de la fameuse « prise de Delphes » par les Gaulois du chef Brennus, au III^e siècle avant notre ère. S'il est exact que des tribus gauloises se sont aventurées dans les Balkans, on n'a jamais pu établir la réalité du pillage du sanctuaire de Delphes. En effet, on connaît cette « histoire » par les récits des Grecs Pausanias et Diodore de Sicile, ainsi que des Romains Justin et Cicéron, mais ce qui est surprenant, c'est que le texte de Pausanias, qui sert de base, est un démarquage complet d'un récit d'Hérodote concernant une expédition des Perses à Delphes. Il y a de quoi rêver, d'autant plus que cette confusion – volontaire ou non – a contribué à développer la légende de l'Or *maudit* de Delphes qui se serait retrouvé ensuite à Toulouse, chez les peuples des Volques Tectosages, et aurait alors causé le malheur du consul romain Caepius.

Il y a cependant des informations concernant les druides eux-mêmes. D'après les historiens, ou les « historiographes » de l'Antiquité classique, nous savons que les druides étaient à la fois des prêtres, des philosophes, des « mages », des prophètes, des médecins, des enseignants, mais aussi des conseillers politiques d'une extrême importance. César, qui, quoi qu'on puisse penser de ses interprétations *pro domo*, demeure l'un de nos meilleurs informateurs quant à la société gauloise qu'il connaissait bien pour l'avoir fréquentée – et fait espionner ! –, est formel sur ce point : la classe druidique est la classe dirigeante, supérieure à celle des guerriers, et donc supérieure à la caste royale, comme en témoigne la coutume irlandaise du haut Moyen Âge selon laquelle, dans une assemblée, si un guerrier ne peut parler avant le roi, celui-ci ne peut pas prendre la parole avant le druide. Tous les témoignages concordent pour faire du druide le dépositaire de la *Connaissance*, ce qui est conforme à l'étymologie de son nom, « très voyant » ou « très savant ». On sait également, par César, que les druides « enseignaient les jeunes gens » de n'importe quelle classe sociale dans des sortes de collèges, et que les études, toutes basées sur l'oralité, duraient une vingtaine d'années. Au cours de cette « scolarité », les disciples apprenaient *par cœur*, sous forme de vers, l'essentiel de la tradition. Mais il arrivait bien souvent que ces disciples « lâchent » leurs études en cours de route : seuls demeuraient ceux qui se révélaient les plus

doués et les plus endurants. Et le Romain Cicéron d'affirmer très haut son admiration pour le druide éduen Diviciacos, qu'il avait reçu chez lui, avec qui il avait longuement conversé, à propos de ses connaissances sur le monde visible (les sciences de la nature) et sur le monde invisible (les spéculations intellectuelles et métaphysiques). D'ailleurs, nombreux sont les auteurs grecs et latins à avoir émis l'idée que l'enseignement des druides était sinon identique du moins analogue à celui de Pythagore, ce qui constituait alors une référence indiscutable.

Mais si l'Histoire nous renseigne assez précisément sur le rôle social du druide, il n'en est pas de même en ce qui concerne la doctrine et les rituels de la religion dont il est le pivot. Il n'y a que de brèves allusions à cette doctrine. Ce qui apparaît le plus clairement, c'est la croyance en l'immortalité de l'âme (ce qui choquait les Grecs et les Romains de l'époque classique) et dans la survie de celle-ci dans un autre corps, pour ne pas dire dans un autre monde^{27}. Ce qui expliquerait d'ailleurs assez bien la facilité avec laquelle les Celtes dits païens, notamment les Irlandais, se sont convertis au christianisme^{28}. Et d'autres allusions permettent de penser qu'en définitive la croyance druidique était centrée autour du concept d'un dieu unique, inconnaissable, incommunicable et innommable, mais représenté concrètement sous ses diverses fonctionnalités par des êtres divins ou supposés tels. Et surtout, il semble que ce dieu absolu – et abscons – ne pouvait être honoré que dans un milieu naturel, au milieu des forêts, dans des clairières sacrées, le *nemeton*, lieu symbolique où s'élaboraient les délicates fusions entre le visible et l'invisible, entre les forces cosmiques et les forces telluriques.

Car on ne peut douter une seule seconde du caractère spiritualiste de la religion des druides. Si les affirmations de César (VI, 14) demeurent quelque peu ambiguës quand il dit que, selon les druides, « les âmes ne périssent point mais passent après la mort d'un corps dans un autre », Lucain, dans son épopée historique, *La Pharsale*, est beaucoup plus précis : « La mort n'est que le milieu d'une longue vie. » Et il ajoute : « Les ombres ne gagnent pas le séjour silencieux de l'Érèbe et les pâles royaumes de Dis, le même esprit gouverne un autre corps dans un autre monde » (v. 450-451). Il en est de même pour Pomponius Mela : « Les âmes sont immortelles et il y a une autre vie chez les morts » (III, 3). Mais c'est dans un texte de Lucien de Samosate, philosophe sceptique du II^e siècle de notre ère, que se trouve l'information la plus précieuse concernant l'essentiel de la théologie druidique.

Dans un passage de ses *Discours (Héraklès, 1-7)*, il décrit avec précision – et étonnement – un monument figuré d'origine celtique qu'il prétend avoir vu lui-même^{29} : « Les Celtes, dans la langue de leur pays, nomment Héraklès *Ogmios*, mais l'image qu'ils donnent du dieu est tout à fait particulière. Pour eux, c'est un vieillard sur la fin de sa vie, chauve sur le devant de la tête, les cheveux restants étant tout blancs, la peau rugueuse, comme brûlée par le soleil, au point d'être noircie comme celle des vieux marins. On le prendrait davantage pour Charon [...] que pour Héraklès. Mais tel qu'il est, il a l'équipement d'Héraklès : il porte la débouille du lion, il tient une massue de la main droite, il a le carquois à l'épaule et

un arc tendu à la main gauche. »

Il est déjà surprenant de voir un personnage comme « Hercule », emblème de la force physique, représenté sous les traits d'un vieillard presque débile, mais la suite est encore plus déroutante : « Ce qu'il y a de plus extraordinaire dans ce portrait, c'est que cet Héraklès vieillard attire à lui une foule considérable d'hommes, *tous attachés par les oreilles à l'aide de petites chaînes d'or ou d'ambre*, pareilles à de beaux colliers. Et, bien que ces hommes soient ainsi à peine attachés, ils ne veulent point s'enfuir. Au contraire, ils suivent leur conducteur, tous gais et joyeux, et ils semblent le combler d'éloges. [...] Ce qui me paraissait le plus insolite dans tout cela, c'est que le peintre, ne sachant pas où suspendre le début des chaînes, puisque la main droite tenait déjà la massue et la main gauche l'arc, *avait perforé la langue du dieu et faisait tirer par elle les hommes qui le suivaient et vers lesquels il se retournait en souriant.* »

Il est évident que le narrateur est si décontenancé par ce spectacle qu'il ne peut qu'accuser le peintre – un barbare ! – de gaucherie et d'avoir placé le début des chaînes là où il le pouvait. Heureusement, un Gaulois qui se trouve présent, et qui semble bien connaître la mentalité grecque, vient à son secours et lui donne une explication qui justifie pleinement cette étrange représentation en y apportant une dimension métaphysique de première importance :

« Nous autres, Celtes, nous n'identifions pas l'éloquence comme vous, les Grecs, à Hermès, mais à Héraklès, car Héraklès est beaucoup plus fort qu'Hermès. D'autre part, si on en a fait un vieillard, ne t'en étonne point : c'est seulement dans la vieillesse que l'éloquence atteint son plus haut point. [...] Ne t'étonne donc pas de voir l'éloquence représentée sous forme humaine par un Héraklès âgé *qui conduit de sa langue les hommes enchaînés par les oreilles.* » Il suffit de prendre le terme « éloquence » pour l'équivalent de « parole » pour comprendre le sens profond de cette représentation : c'est la parole divine qui conduit les actions des hommes, et cela rejoint étrangement l'Évangile de Jean : « au début était le Verbe, et le Verbe s'est fait chair. » Cela démontre aisément que la théologie des druides mettait en avant la puissance du *Logos* dans la création, puis le déroulement de l'univers. L'énergie divine n'est pas physique, elle est spirituelle.

Mais si ces quelques informations tirées des auteurs grecs et latins nous renseignent efficacement sur le dogme enseigné par les druides, qu'en est-il des rituels et des cérémonies ? Sur ces points, les textes proprement historiques sont plutôt rares et fragmentaires. Le seul, le plus connu, qui contient une description détaillée d'un rituel religieux (encore qu'il faille le considérer dans sa totalité et non pas dans la version tronquée qu'on en donne généralement), est celui de Plin l'Ancien dans son *Histoire naturelle* à propos de la cueillette du gui, suivie d'un sacrifice de deux jeunes taureaux. Mais on n'est guère renseigné sur cette cérémonie incantatoire contre les flots signalée par Aristote et Strabon, pas plus que sur la coutume sacrée qu'avaient les Gaulois (et plus tard les Irlandais) de couper la tête de leurs ennemis afin de les conserver dans leurs « temples », selon

Tite-Live, ou encore sur les soi-disant sacrifices humains dans des mannequins d'osier livrés aux flammes, comme le rapporte César. Tout ce que l'on apprend, c'est que les sanctuaires druidiques, non bâtis en pierres mais parfois entourés d'une enceinte en bois, se trouvaient toujours dans des endroits isolés, au milieu des forêts, dans le fameux *nemeton*, c'est-à-dire une clairière sacrée ouverte sur le ciel, et que les représentations des divinités consistaient en *simulacra*, c'est-à-dire en poteaux de bois (ou en blocs de pierre, les *lec'h*) ne comportant aucun élément figuratif.

Une autre approche historique importante se trouve dans la *Vie d'Agricola* (chap. XV) et les *Annales* (chap. XIV) de l'historien latin Tacite à propos de l'île de Mona (*Môn* en gallois, *Anglesey* en anglais) qui passait pour le centre même de la religion druidique. Ce n'est pas sans rappeler ce que prétendait César, à savoir que l'origine de la religion druidique se situait dans l'île de Bretagne. Or, l'île de Bretagne ayant été conquise en partie par les Romains au 1^{er} siècle de notre ère, les divers peuples bretons se soulevèrent plusieurs fois, en particulier en 61, et pour s'attaquer au cœur de la révolte, le général romain Suetonius Paulinus décida d'attaquer l'île de Mona « peuplée d'habitants courageux et refuge de tous les exilés ». Et il n'hésite pas à employer les grands moyens, faisant passer une partie de son armée sur l'île à l'aide de bateaux plats, et une autre partie à gué, à marée basse. Mais la bataille qui va se dérouler prend une allure fantastique.

En effet, Tacite ne peut s'empêcher, en relatant cette tragédie, de laisser paraître sa stupéfaction : « Le rivage était bordé par l'armée ennemie qui présentait une forêt d'armes et de soldats au milieu desquels ne cessaient de courir des femmes, telles des Furies, criant des imprécations, vêtues de robes noires, les cheveux épars, des torches dans les mains. Tout autour, des druides, les mains levées vers le ciel, hurlaient de sauvages malédictions. Ce spectacle saisit d'effroi nos soldats. » Cela n'empêche pas le désastre : les Romains massacrent tous ceux qu'ils trouvent devant eux. Mais, à cette description, on comprend que les Bretons, sous la direction de leurs druides, sont en train de pratiquer un rituel de conjuration destiné à éloigner leurs ennemis^[30]. Mais Tacite est incapable de donner des détails sur les paroles que vociféraient les femmes et les druides de Mona.

Ce manque de données précises a provoqué bien des erreurs d'interprétation et bien des rêveries sans fondement, comme celles sur les sacrifices opérés sur les monuments mégalithiques, qu'on considérait encore au début du XX^e siècle comme les « autels des druides » et autres tables sacrificielles. C'est dire que les témoignages historiques sérieux concernant la religion druidique à l'époque où elle était répandue dans une grande partie de l'Europe ne sont guère utiles si l'on veut entreprendre une étude systématique de la vie religieuse qui était celle des Gaulois avant qu'ils ne succombent à leurs voisins, Romains et Germains, et surtout avant que l'ensemble des peuples celtes ne soient convertis au christianisme. Il faut donc chercher ailleurs, en particulier dans les traditions mises par écrit *après la christianisation*, mais il faut savoir que celles-ci ont pu

être déformées, détournées ou mal comprises, et qu'il est nécessaire de les soumettre à une analyse critique rigoureuse.

3. Les textes mythologiques et épiques

C'est en Irlande qu'on découvre la plus grande quantité de textes, rédigés en langue gaélique (et parfois en latin), à partir du VII^e siècle, par les moines chrétiens soucieux de conserver la mémoire de leurs ancêtres. Pour ce faire, ils utilisaient les récits oraux qui continuaient à être transmis de génération en génération par des conteurs et des poètes, héritiers des fameux *fili* qui avaient assuré la succession des druides des époques préchrétiennes. Car, ne l'oublions pas, l'Irlande, isolée à l'extrême ouest de l'Europe, n'a jamais fait partie de l'Empire romain, et ses traditions sont demeurées très longtemps vivantes, même sous le couvert du christianisme. C'est dire que les récits qui nous sont parvenus, même s'ils sont souvent altérés, tronqués et incomplets, constituent le témoignage le plus archaïque, sinon le plus authentique, d'une civilisation disparue.

Bien sûr, les plus anciens manuscrits n'ont pas été conservés mais, au cours des décennies et des siècles, ils ont été recopiés – plus ou moins fidèlement – pour être finalement collectés dans les *scriptoria* monastiques, du XII^e au XV^e siècle, et pieusement mis à l'abri pendant les périodes les plus troublées de l'histoire irlandaise, ce qui a permis aux érudits de la fin du XIX^e et du XX^e siècle de les étudier, de les transcrire, de les publier et de les traduire, le plus souvent en langue anglaise. Ainsi s'est constitué un immense corpus de récits mythologiques et épiques dans lesquels on peut puiser des informations essentielles sur le rôle et les pratiques des druides dans l'ancienne Irlande.

Parmi les manuscrits les plus importants, on peut signaler le célèbre *Livre de la Vache brune* (ainsi nommé à cause du cuir de sa couverture), copié au monastère de Clonmacnoise, le *Livre de Leinster*, établi au monastère de Glendalough, ainsi que le *Livre jaune de Lecan*, le *Livre de Ballymote* et le *Livre du doyenné de Lismore*. Mais il y en a bien d'autres, conservés dans diverses universités ou collèges d'Irlande ou de Grande-Bretagne, comme la riche collection dite *Egerton*. Ce sont de précieuses antiquités, mais il ne faudrait pas négliger certains manuscrits plus récents, datant du XVIII^e siècle, qui contiennent des récits collectés dans la tradition orale par les fameux « antiquaires » de l'époque, ce qui prouve que, malgré la colonisation anglaise, la mémoire du peuple irlandais était loin d'être perdue.

C'est dans ces manuscrits que se trouvent collectées les plus anciennes épopées de la tradition gaélique, en particulier celles qui concernent le « cycle d'Ulster », autour du héros Cûchulainn, du roi Conchobar et de la reine Maeve, le « cycle de Leinster », autour du héros Finn mac Cool et de son fils Oisín – qui seront connus dans toute l'Europe, dès la fin du XVIII^e siècle, sous les noms de Fingal et d'Ossian, par la grâce de l'Écossais Macpherson, lequel broda considérablement sur les thèmes évoqués dans la tonalité du romantisme naissant. Et il faut y ajouter le « cycle des Rois » qui comprend d'innombrables petites épopées concernant des rois – ou de simples chefs – qui sont, en règle générale, plus mythiques que réels.

Il y a aussi ce qu'on pourrait appeler le « cycle mythologique ». Il s'agit de récits remontant à la nuit des temps qui mettent en présence des êtres primordiaux, puis des dieux personnalisés. Et, ce qui est remarquable, c'est que ces dieux, qui appartiennent à différentes époques, sont également des druides, comme si le druidisme avait toujours existé. Bien souvent, ces « dieux » s'affrontent entre eux dans des guerres inexpiables, et les uns et les autres utilisent des techniques qu'on peut qualifier de magiques, soit pour se défendre, soit pour attaquer. On se trouve là en présence d'une sorte de *melting-pot* où s'entremêlent incontestablement des traditions d'origines très diverses, *melting-pot* qui ne peut être que le résultat du contact des Celtes primitifs avec les populations qu'ils ont côtoyées au cours de leurs migrations aussi bien qu'avec les tribus autochtones qui se trouvaient déjà sur l'île d'Irlande.

C'est ainsi qu'a été rédigée au XII^e siècle une compilation connue sous le nom de *Leabhaor Gabala*, c'est-à-dire « Livre des Conquêtes », qui prétend raconter l'histoire d'Irlande depuis la veille du Déluge, avec bien sûr des emprunts à la tradition biblique que connaissaient fort bien les moines chrétiens. Au XVII^e siècle, cette compilation sera résumée, mais parfois complétée, par un érudit, un certain John Keating, sous le titre d'*Histoire d'Irlande*. Tout cela appartient bien entendu au mythe et devient souvent fort déroutant ; mais il faut reconnaître que de tels documents sont nécessaires si l'on veut pénétrer au fond du puits obscur de la mémoire celtique, et surtout obtenir des détails sur les pratiques druidiques.

Ainsi en est-il d'un texte qui porte le titre de *Siège de Drum Damghaire*. Il est présenté comme historique et met en scène la rivalité de deux rois qui se disputent chacun la primauté. Mais ce qui est remarquable, c'est que ce sont leurs druides qui se livrent à une lutte sans merci au moyen de méthodes qui n'ont vraiment aucun point commun avec l'art militaire : ce ne sont que feux, tempêtes et brouillards *druidiques*, le tout présenté de telle sorte qu'on a l'impression de se trouver devant la mise en images de rêves provoqués par l'utilisation de substances hallucinogènes. Mais il n'y a pas que dans ce texte que les batailles soient présentées comme magiques : la plupart des récits mythologiques et épiques de l'Irlande gaélique contiennent tous une importante proportion de phénomènes de ce genre, même ceux qui, en apparence, présentent le plus d'éléments christianisés.

On peut en dire autant des nombreuses et célèbres « Vies des Saints » irlandais, y compris celles qui sont écrites en latin. Les pieux personnages dont on nous décrit l'existence parfois paisible, parfois tumultueuse, connaissent parfaitement les pratiques magiques, et ils les utilisent tant pour le bien des nouveaux convertis que pour lutter contre les forces hostiles – et donc diaboliques. C'est ce qui se passe pour saint Patrick, le patron de l'Irlande (qui est peut-être la synthèse de plusieurs personnages réels confondus), lorsqu'il engage des combats magiques avec les druides afin de persuader la population que la magie *chrétienne* est plus efficace que la magie *païenne*. Et que dire de la vie légendaire de la fameuse sainte

Brigitte de Kildare (qui n'est autre qu'une christianisation de la déesse Brigit au triple visage, étonnant personnage mythologique) ? Il est vrai que l'existence historique de ces innombrables « saints », dont on prétend que beaucoup sont venus évangéliser la Bretagne armoricaine^{31}, est loin d'être assurée...

Au regard de cette incroyable richesse en récits irlandais de toutes sortes, la tradition du Pays de Galles en comporte fort peu, mais ils n'en sont pas moins révélateurs d'un fonds commun. Datant des mêmes époques que les premières épopées irlandaises, ils ont été recueillis beaucoup plus tard dans des manuscrits des XII^e, XIII^e et XIV^e siècles, en langue galloise. Ce sont essentiellement les célèbres *Livre d'Aneurin*, *Livre Noir de Carmarthen*, *Livre de Taliesin*, *Livre Rouge de Hergest* et *Livre Blanc de Rydderch*, auxquels on peut joindre d'autres manuscrits fragmentaires ou plus récents qui ne font guère que reprendre des textes déjà collectés dans les précédents, avec des variantes qui sont toujours intéressantes à étudier.

Le plus ancien, qui remonte peut-être au XI^e siècle et qui, de toute façon, reprend des données bien antérieures et très archaïques, est le *Livre d'Aneurin*, nommé ainsi à cause du supposé auteur, barde gallois du VI^e siècle. Il ne contient que des poèmes, en particulier la vaste épopée en vers qui porte le titre de *Y Goddodin*, laquelle raconte avec force détails une expédition malheureuse des Bretons du nord contre des tribus pictes, et où, pour la première fois, est prononcé le nom du mystérieux roi Arthur, sans plus de détails.

Le *Livre Noir de Carmarthen*, probablement collecté au début du XII^e siècle, est une sorte de pot-pourri de poèmes parfois très difficiles à interpréter, tant les thèmes évoqués paraissent d'une autre époque mais qui ont tous un rapport direct avec les plus anciennes traditions des Celtes de l'île de Bretagne : quand on prend soin de comparer ses composantes avec d'autres textes celtiques ou d'origine celtique, on y trouve de précieuses informations sur les rites et les croyances des druides, et les premières mentions du mystérieux personnage qui deviendra le fameux enchanteur Merlin, appelé ici en gallois *Myrddin* (qui a donné *Merzhinn* en breton armoricain^{32}). Le *Livre de Taliesin* (XIII^e siècle) doit son appellation à l'auteur supposé des poèmes qu'il contient, un barde gallois historique du VI^e siècle devenu personnage « surnaturel », en tout cas mythologique, au cours des siècles suivants, et même l'un des compagnons du roi Arthur. C'est dans ce manuscrit que se trouve l'étrange poème intitulé *Cat Goddeu*, « le Combat des Arbres », composé de fragments de diverses origines et qui constitue une sorte de synthèse échevelée des croyances druidiques^{33}.

C'est dans le *Livre rouge de Hergest* et le *Livre blanc de Rydderch* que se trouvent les récits en prose les plus importants, qui correspondent d'une certaine façon aux récits irlandais. Il s'agit essentiellement de ce qu'on appelle couramment le *Mabinogi*, corpus d'origine très ancienne, divisé en quatre branches, et de quelques récits isolés, le tout permettant de pénétrer au plus profond de la tradition brittonique^{34}. Ce sont réellement des épopées

mythologiques d'où émergent des détails qui ne peuvent être que druidiques *et chamaniques* par bien des aspects. Et, en dehors du *Mabinogi* proprement dit, dont les personnages divins ou surnaturels sont les équivalents de ceux repérés en Irlande, on y trouve, sous le titre de *Kulwch et Olwen*, la plus ancienne version de l'épopée arthurienne, dont l'archaïsme ne fait aucun doute tant l'atmosphère y est différente de celle qui règne dans les romans « courtois » français des XII^e et XIII^e siècles.

À cette littérature rédigée au Moyen Âge en langue galloise, il faut ajouter de nombreux textes en langue latine écrits par des clercs, comme l'*Historia Brittonum*, attribuée à un certain Nennius, datant d'avant le X^e siècle, et surtout la célèbre et incontournable *Historia Regum Britanniae* (« Histoire des Rois de Bretagne »), écrite vers 1135 par l'érudit gallois Geoffroy de Monmouth d'après des traditions orales et d'anciens textes aujourd'hui perdus, ouvrage essentiel – bien que suspect en de nombreux points – qui a contribué à introduire non seulement la tradition celtique primitive mais toute l'épopée arthurienne dans l'Europe cultivée de son époque et a provoqué en grande partie l'éclosion de ces innombrables romans dits « de la Table Ronde » dont le succès a été retentissant dans tous les pays occidentaux.

Certes, on a parfois rejeté ces romans, les considérant comme de simples fabrications littéraires destinées à magnifier la dynastie des Plantagenêts face à celle des Capétiens, successeurs des Carolingiens – et de Charlemagne, héros des *Chansons de Geste*. Il est exact que ce sont des œuvres de propagande en faveur de la monarchie insulaire, mais ce serait se priver d'informations remarquables de ne pas les étudier en profondeur. Car les auteurs des romans de la Table Ronde, Chrétien de Troyes le premier, n'ont rien inventé. Ils ont puisé abondamment dans le fonds oral traditionnel des pays celtes, comme le prouvent de nombreux épisodes de ces aventures chevaleresques, y compris ceux qui seront regroupés par la suite autour du thème central, à la fois chrétien et gnostique, du « saint » Graal. Il s'agit là d'une source abondante d'informations parfois surprenantes qui aident considérablement à comprendre ou à interpréter tant les textes anciens que les traditions orales qui perdurent encore de nos jours à travers toute l'Europe.

4. Les traditions populaires orales

Ce qu'on appelle le « folklore », c'est-à-dire littéralement le « savoir du peuple », a été autrefois très déprécié par les intellectuels imbus de leurs connaissances soi-disant scientifiques. Les temps ont quelque peu changé depuis qu'on s'est aperçu que cette mémoire populaire recelait des trésors qu'on avait cru perdus^[35]. Certes, certains spécialistes, notamment en matière d'études celtiques, la rejettent obstinément sous prétexte que, non écrite, elle n'est pas fiable et que, de plus, elle s'est chargée au cours des siècles d'éléments hétérogènes qui risquent de déformer une saine vision d'une tradition authentique. Comme si l'authentique, comme la vérité, était quelque chose de stable... Tout le monde connaît cette boutade : « La culture, c'est tout ce qui reste quand on a tout oublié. » Eh bien, il en est de même avec la tradition populaire orale : c'est bien souvent tout ce qui reste quand on a tout oublié des siècles passés. C'est pourquoi il importe de pénétrer le plus profondément possible dans cette zone ombreuse de la mémoire de l'humanité.

Apparemment, la moisson des contes populaires oraux qui a été accumulée au cours des siècles se présente sous des aspects bien confus où il est difficile de distinguer ce qui est originel de ce qui ne l'est pas. Cela tient au fait que cette moisson s'est faite sur un long laps de temps et que le résultat écrit de ce qui était oral est entièrement dépendant des coutumes, des modes et de l'expression de l'époque. Les célèbres *Lais* de Marie de France, rédigés au XII^e siècle en dialecte anglo-normand, portent la marque de la cour des Plantagenêts et de ce qu'on appelle l'expression courtoise, bien qu'ils aient été extraits d'un fonds populaire oral qui circulait encore en Bretagne armoricaine et dans l'Angleterre du sud-ouest. De la même façon, les *Contes* de Perrault, qui surgissent de la mémoire collective, ont été réécrits par un homme raffiné qui sacrifiait au goût des milieux intellectuels de la fin du XVII^e siècle. Dans le domaine germanique, on en dira autant de l'immense collection opérée par les frères Grimm qui se trouve souvent ensevelie sous les redondances du romantisme allemand, sinon sous le souci évident de la faire servir à des revendications nationalistes. Quant aux folkloristes bretons François Marie Luzel et Anatole Le Braz, ce qu'ils ont recueilli a été exprimé dans le style qui était celui de la fin du XIX^e siècle et du début du XX^e. Comment y échapper ? Et pourtant, à l'analyse, en « nettoyant » le récit de ses fioritures et de ses figures de style, on retrouve inmanquablement les structures essentielles d'un *message*, celui qui nous est légué depuis les âges les plus lointains.

Mais comment peut-on dater l'origine de cette structure essentielle ? Il vaut mieux y renoncer, car chaque transmission a pu nuancer le récit primitif, et il serait hasardeux de prétendre que tel ou tel conte a été élaboré à une époque précise. Tout cela est le résultat d'une fusion qui, à partir d'éléments très simples, a conduit à l'élaboration d'un récit logique correspondant sans aucun doute à des motivations culturelles très anciennes et que la mémoire populaire a conservées

sous les aspects les plus divers. Si l'on cherche, à travers la tradition populaire orale, quelles étaient ces motivations, on risque de se perdre. Tout au plus peut-on supposer une certaine origine, à condition de trouver dans d'autres moyens d'expression quelque chose d'équivalent, autrement dit en utilisant la méthode comparative qui déplaît aussi bien à certains tenants de l'orthodoxie universitaire laïque qu'aux théologiens les plus fondamentalistes de notre temps.

Les ancêtres des Celtes ont envahi des régions où se trouvaient déjà établies des populations autochtones. Ils n'ont certainement pas éliminé ces dernières, car ils avaient besoin d'elles, même s'ils les réduisaient en esclavage. Ils ont donc *cohabité* avec elles avant de les absorber – ou d'être absorbés par elles. « Cette cohabitation, que l'on peut pressentir pendant de nombreux siècles, entre populations fortement dissemblables, est éclairante pour les phases ultérieures, car elle nous oblige à bien conserver à l'esprit que les successions de groupes humains ne se traduisent pas par une disparition des groupes antérieurs, un processus "annule et remplace" bien plus commode à imaginer. [...] La réalité est toujours plus complexe, plus combinatoire. De plus, il convient de rompre avec notre conception contemporaine de territoire et de frontière^[36]. »

Effectivement, et c'est encore plus valable chez des peuples dont les coutumes sont encore proches de celles des nomades, la notion de territoire fixe ne correspond à rien. Au fur et à mesure que ces proto-Celtes se sont infiltrés dans l'ouest de l'Europe, ils ont traversé des pays déjà occupés par des gens qui avaient leurs propres coutumes et leur propre mémoire. D'où un inextricable mélange qui cependant peut être défini lorsqu'on considère les contacts qu'ont eus les futurs Celtes avec les populations du nord de l'Europe et même avec le nord de l'Asie. C'est là où le groupe parti du voisinage de la Mer Noire, à la période que les archéologues ont classée « Kurgan IV », à l'Âge du Bronze moyen, et qui s'est établi un temps le long des rivages du sud-est de la Baltique, prend toute son importance, car il a alors rencontré des populations venues des steppes de l'Asie centrale, de la Sibérie, avec tous les éléments qu'on peut qualifier de « chamaniques », des tribus finno-ougriennes dont les Finnois actuels sont les descendants, ainsi que d'autres Indo-Européens déjà établis au nord et qui deviendront plus tard les Germains.

Dans sa *Germania* (chap. 98), Tacite, qui avait une connaissance approfondie des régions proches de la Baltique, mais qui s'y reconnaît avec difficulté, affirme que l'angle sud-est de la Baltique, entre la Vistule et les actuels Pays baltes, est habité par les Estes, ou *Oesti*. Il précise que ces Estes avaient les usages des Suèves, donc des Germains, mais que, par la langue, ils se rapprochaient des Celtes. Il ne faut d'ailleurs pas oublier que d'autres peuples germaniques, les Cimbres et les Teutons, portent des noms celtiques. Or, d'après les plus récentes études linguistiques, il semblerait que le nom des Estes soit issu de la même racine que celui des Vénètes. Y aurait-il eu un établissement de proto-Vénètes sur les bords de la Baltique ? C'est tout à fait possible.

Mais, à l'aube du premier millénaire avant notre ère, à la suite de bouleversements climatiques et de changements de conditions économiques, certaines tribus germaniques déjà installées en Scandinavie, les Goths, les Vandales et les Burgondes notamment, affluent vers le sud-est, la seule voie d'accès terrestre vers l'Europe continentale du nord, probablement en vue d'émigrer vers les plaines d'Ukraine. Ils vont se heurter aux Estes, ce qui va provoquer un double mouvement de populations chez les futurs Vénètes : les uns s'en iront vers le sud, et on les retrouvera bientôt dans le fond de l'Adriatique ; les autres s'en iront vers l'ouest, le long de la Baltique, pour gagner des régions plus tranquilles.

« Ce qui nous importe, c'est qu'au cours du premier millénaire avant notre ère, nous avons un peuple installé sur la basse Vistule, de langue et de culture proches de celles de la communauté originelle indivisée celte et italote. Maître du commerce de l'ambre, il voisine directement sur ses frontières occidentales avec les Germains. Ces derniers les qualifient de manière générique de *Wendes*, ou Vénètes^[37]. » Et l'on retrouvera une partie des Vénètes dans le sud de la Bretagne armoricaine (Vannes, *Gwened* en breton), et probablement dans les îles Britanniques, notamment dans le *Gwynedd* du nord-ouest du Pays de Galles.

Il est donc impossible, de prime abord, de délimiter la part de chacun dans ce brassage. Les éléments qui s'y révèlent sont obligatoirement hétérogènes, et c'est ce qui fait l'intérêt d'une exploration de ces contes et légendes répandus un peu partout dans le monde, et dont la structure primitive paraît bien être issue d'un même creuset primitif, qu'il soit spécifique, limité à une région, ou qu'il soit universel sous réserve de nombreuses variantes.

Ce qui est arrivé aux peuples proto-celtes fixés un temps au sud-est de la Baltique n'est qu'un exemple parmi bien d'autres, mais qui devrait démontrer que le « folklore » n'est pas seulement une accumulation d'histoires plus ou moins fantastiques issues des rêveries de l'humanité, mais un conservatoire de traditions diverses qui se sont parfois heurtées ou fondues les unes dans les autres au cours des multiples péripéties des peuples européens. De même qu'il n'y a pas de race pure, il ne peut y avoir de tradition « vierge ». Il y a nécessairement interaction entre les différentes composantes de la mémoire humaine. La civilisation n'est autre que la conjonction plus ou moins harmonieuse de ce qui reste quand on a tout oublié.

Il faut donc prendre très au sérieux ce que la tradition populaire orale, transmise de génération en génération, apporte au patrimoine de l'humanité. Et dans le cas particulier qui concerne les rapports entre le druidisme et le chamanisme, il faut absolument tenir compte de ces mélanges qui se sont produits au cours des millénaires et des siècles, et qui ont abouti à ce résultat parfaitement visible et repérable aujourd'hui : la mémoire d'un peuple, quel qu'il soit, garde l'essentiel de ce qui a été pensé et vécu pendant les longues périodes où, de balbutiements en balbutiements, il est parvenu à définir son identité. On oublie

trop souvent que le christianisme, unanimement considéré comme une religion occidentale, n'est autre que l'aboutissement d'une antique tradition hébraïque, donc d'origine sémitique, revue et corrigée par les Grecs, les Latins et les Celtes, tous indo-européens, et sans cesse remise en question par les apports qui viennent d'ailleurs, c'est-à-dire de civilisations qui ne sont ni sémites, ni indo-européennes.

Cela dit, dans ce domaine de recherches, les documents ne manquent pas. Depuis l'époque romantique, nombreux sont les érudits ou simples curieux qui ont cru bon de recueillir et de conserver par écrit les poèmes ou les récits traditionnels qu'ils entendaient dans les campagnes, soit par hasard, soit avec la volonté manifeste de sauvegarder un certain héritage du passé. Innombrables sont donc les recueils de contes populaires publiés dans toutes les langues. Bien entendu, ces recueils sont d'inégale valeur, et l'on ne peut guère prendre en compte que ceux qui indiquent avec précision le lieu où tel ou tel récit a été recueilli, ainsi que la date de cette collecte^[38]. C'est la seule façon de pouvoir comparer ces récits oraux avec ce qui nous reste de la tradition écrite plus ancienne, et surtout avec le résultat des différentes découvertes archéologiques. Mais, à priori, rien de ces innombrables moissons ne doit être écarté, chaque détail pouvant se révéler utile une fois replacé dans un contexte particulier sans lequel il risquerait de demeurer incompréhensible.

Il ne s'agit pas de tout explorer. Dans un sujet qui concerne spécialement l'apport druidique et l'apport chamanique dans la tradition occidentale, il est nécessaire de se limiter à ce qui a été conservé de la mémoire populaire dans les pays qui ont été sinon soumis, du moins marqués par les peuples celtes, c'est-à-dire en fait les trois quarts de l'Europe^[39]. Ce n'est donc pas seulement la tradition orale de la Bretagne, de l'Irlande ou du Pays de Galles qu'il convient d'examiner, mais d'étendre plus loin cette exploration, et bien sûr de tenir compte de ce qui a été recueilli aux alentours, dans les Pays baltes notamment, qui ont été le lieu de rencontre incontestable de la civilisation indo-européenne primitive et des multiples traditions venues de la grande plaine nord-asiatique, qui est, qu'on le veuille ou non, le territoire où se sont largement développées et maintenues sans interruption jusqu'à nos jours les grandes options de ce qu'on appelle le chamanisme.

5. Les textes parallèles

Dans un tel contexte, il serait impossible de négliger les apports étrangers au monde celtique, ou du moins à ce que l'on en connaît. En premier lieu, ce qui s'impose, c'est la tradition germanique, ou plutôt « germano-scandinave », puisque l'essentiel de cette tradition a été conservé, vers le X^e siècle de notre ère, par les *Eddas* islandaises, ces récits mythologiques sauvés de l'oubli, comme en Irlande, par l'activité des premiers moines chrétiens, et qui constituent un condensé d'une mémoire remontant à la nuit des temps. Et, ici, tout débouche sur des interrogations sans réponses précises. Comme le dit Régis Boyer, qui a étudié en profondeur non seulement les textes les plus anciens de cette tradition germano-scandinave, mais a tenté d'en définir la composition, « en Scandinavie, toponymie et onomastique remontent souvent à un stade pré-indo-européen, posant du même coup l'irritant problème du substrat autochtone^[40] ». Or, ce substrat, Régis Boyer le démontre clairement, c'est un contexte chamanique. Et comme les *Eddas* islandaises n'ont pu être rédigées que par contamination des conteurs irlandais, il s'ensuit que rien de ce qui concerne le druidisme et le chamanisme ne peut échapper à un plongeon dans ce domaine germano-scandinave.

En effet, à cette irritante question du substrat autochtone s'ajoute celle des « influences subies, qui durent être fort nombreuses en raison de l'extrême mobilité de ces peuplades. [...] Étant donné l'ouverture extrême des Scandinaves à autrui, trait typique et constant, leur relative instabilité, leur profond amour des voyages, leurs contacts perpétuels, en conséquence, avec un monde dont ils ont contribué à reculer les bornes connues, à l'est comme à l'ouest, rien n'est plus malaisé que de distinguer ce qui est *sui generis* de ce qui a été assimilé après emprunt aux Grecs, Latins, Orientaux, Slaves, Celtes, etc. Il existe peut-être d'intéressantes "charnières", balte, ossète par exemple. Mais comment en décider sans appel^[41] ? ». Et c'est vraisemblablement sur la côte sud de la Baltique que cette confrontation a eu lieu, les Celtes n'étant pas absents de ce tourbillon dans lequel se sont engouffrées les traditions les plus diverses.

Parmi celles-ci, l'épopée finlandaise, collectée et restituée par Élias Lonnerôt au début du XIX^e siècle, d'après des chants populaires oraux, connue sous le titre de *Kalevala*, n'est pas sans intérêt. Quelques réserves qu'on puisse faire sur l'authenticité de ce texte, qui n'est après tout qu'une reconstitution conjecturale, on doit reconnaître qu'il s'agit là d'un témoignage extrêmement précieux des civilisations du nord de l'Asie et que, par conséquent, la part d'un ancien chamanisme ne peut qu'y être importante. C'est toute une mythologie archaïque qui anime le *Kalevala* en un saisissant condensé de croyances et de rites dont il est difficile de pénétrer les arcanes. Mais cela existe, et il faut prendre en compte cette mémoire surgie des brumes nordiques.

Il en est de même pour une autre épopée transmise par voie orale jusqu'au début du XX^e siècle, celle des Ossètes du Caucase, derniers descendants des

anciens Scythes, épopée traduite et étudiée dans le détail par Georges Dumézil^{42}. Il serait vain d'en prouver l'authenticité, puisque tout repose sur l'oralité et donc sur la transmission d'un schéma primitif de génération en génération, avec, à chaque fois, des ajouts, des confusions et des variantes. Mais toutes les versions recueillies confirment l'existence d'un archétype que l'on retrouve étrangement dans l'épopée irlandaise, à l'autre extrémité du domaine indo-européen^{43}. Influences directes réciproques ? Sûrement pas. À l'étude, on constate qu'il s'agit réellement d'une structure archaïque commune qui s'est développée selon les conditions d'existence des peuples concernés.

Ces récits hérités du passé scythique sont évidemment chargés d'éléments empruntés aux cultures voisines, et les pratiques chamaniques y paraissent évidentes. Les plaines de Sibérie ne sont pas éloignées de l'Ossétie. Il a dû y avoir dans cette région, qui est un lieu de passage, un brassage extraordinaire de populations indo-européennes et asiatiques, sans compter l'apport de la mystique musulmane venue de Perse et celui du christianisme byzantin qui, dans l'expression surtout, ont laissé des traces incontestables. Mais les récits ossètes ne sont pas les seuls à témoigner de cette synthèse : la tradition populaire des nomades de la steppe, des Kirghiz en particulier, est tout aussi éclairante quant à l'étude comparative du chamanisme proprement dit avec la tradition indo-européenne, et donc avec ce qui est devenu, en Occident, le druidisme^{44}.

Tout cela concerne l'Europe et l'Asie du nord. Mais il serait périlleux de soustraire de cette confrontation les textes grecs qui présentent eux-mêmes une synthèse entre la tradition méditerranéenne et celle venue directement des rivages de la Mer Noire, de la Thrace ou de l'Europe balkanique. La lecture de la *Théogonie* d'Hésiode, de l'*Odyssée* d'Homère, des *Argonautiques* d'Apollonios de Rhodes, des premières tragédies grecques, celles d'Eschyle en particulier, et de l'œuvre d'Hérodote, même si celle-ci n'est pas vraiment conforme à ce que l'on attend d'un historien tel qu'on pourrait le définir actuellement, n'en est pas moins importante pour la compréhension des phénomènes culturels qui ont agité l'Europe depuis le début du premier millénaire avant notre ère. Rien n'est inutile, même s'il faut se garder d'affirmer que tout est dans tout.

6. *Ethnographie chamanique*

Les chamanes ne sont pas des prêtres. Le chamanisme n'est pas une religion et n'a par conséquent ni hiérarchie sacerdotale ni prétentions dogmatiques. C'est un ensemble de rites qui sont le résultat d'expériences millénaires transmises un peu au hasard parmi des populations qui, par ailleurs, pouvaient appartenir de près ou de loin à une religion établie. De plus, il n'existe aucun document d'origine chamanique qui pourrait être considéré comme un « catéchisme » ou comme une « Bible ». Ce qui n'a pas empêché, tout au long du XX^e siècle, l'apparition d'innombrables ouvrages sur le sujet, mais qui, à peu près tous, se contentent de présenter le chamanisme sous son aspect le plus superficiel, le plus « accrocheur » ; ou en tout cas de façon anecdotique, privilégiant le pittoresque, le mystérieux et l'expérience personnelle au détriment de l'étude scientifique en profondeur.

Car il s'agit bien d'expériences personnelles, à vrai dire *individuelles*, et par conséquent uniques et incontrôlables. C'est le cas d'un certain soi-disant ethnologue américain qui, dans les années 1960-1970, s'est payé un remarquable succès de librairie en délirant durant des pages et des pages sur son initiation auprès d'un « sorcier » Yaqui et sur les avantages de la « petite fumée bleue ». Quelle que soit l'authenticité réelle de ce témoignage, celui-ci se limite à une expérience, et l'on ne peut en tirer aucune conclusion, sauf si on prend l'induction pour un raisonnement scientifique. Et les émules de ce personnage sont nombreux. C'est à qui prétend dévoiler les « secrets du chamanisme », si tant est qu'il y en ait ; c'est à qui racontera son expérience individuelle ; c'est à qui, faisant assaut de générosité, enseignera l'art du chamane. Il semble y avoir, à notre époque, autant de chamanes autoproclamés que de néo-druides persuadés de leur mission salvatrice.

Tout cela n'est pas sérieux. Il existe heureusement des documents qui ouvrent la voie à des recherches plus poussées. Les chamanes sont bien réels et ils appartiennent à notre époque.

Des documentaires filmés les montrent en action, et constituent des témoignages irrécusables sur leurs activités et sur leurs « pouvoirs ». Et puis il y a surtout les enquêtes ethnologiques ou ethnographiques menées avec rigueur par des anthropologues ou des observateurs minutieux des sociétés humaines qui ne se sont pas laissés déborder par une imagination délirante. En définitive, en dehors de nombreux articles publiés dans des revues spécialisées, et donc peu accessibles au grand public, le seul ouvrage qui puisse servir de référence à toute étude sur le chamanisme est celui de Mircea Éliade, *Le Chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*^[45]. Il constitue la somme de tout ce que l'on peut connaître sur le sujet.

En elles-mêmes, les observations faites sur le terrain ne signifient rien et ne peuvent guère être interprétées que comme des descriptions de rituels en usage

dans un but déterminé, par exemple pour guérir un malade, pour avoir la vision de l'avenir ou pour conjurer un mauvais sort. C'est la fonction de l'*homme médecine* de se livrer à ces opérations qui relèvent la plupart du temps de la magie. Mais la magie n'est pas absente des pratiques du druidisme, du moins si l'on en croit les divers textes mythologiques et épiques recueillis dans le domaine celtique. C'est donc à partir de ces textes celtiques qu'il faut partir à la rencontre des « techniques de l'extase » qui caractérisent le chamanisme.

II

-

Thèmes et variations

Il est impossible de savoir quand la notion de *sacré* s'est inscrite dans l'esprit humain. Sans doute fait-elle partie de la nature même de l'être, issue du sentiment qu'il existe ailleurs quelque chose qui dépasse l'entendement. C'est pourquoi le sacré fait peur : il est du domaine de l'invisible et cache des secrets qui peuvent être redoutables. Qu'on le veuille ou non, il y a fatalement un jeu de mots entre *sacré* et *secret*. Il est donc interdit, et son accès passe pour être réservé à ceux qui peuvent l'éprouver par une expérience personnelle, le prêtre, le sorcier, le mage ou le chamane, de toute façon un être humain exceptionnel. D'où la nécessité, pour le commun des mortels, de recourir aux services d'un « inspiré ». C'est, pour toute société, comme le dit Mircea Éliade, « la certitude que les humains ne sont pas seuls dans un monde étranger, entourés par les démons et *les forces du mal*. À part les dieux auxquels on adresse des prières et offre des sacrifices, il existe des "spécialistes du sacré", des hommes capables de voir les esprits, de monter au Ciel et de rencontrer les dieux, de descendre aux Enfers et de combattre les démons, la maladie et la mort^[46] ».

Il faut également tenir compte de l'insatisfaction permanente des êtres humains : ils sentent la présence de cet espace sacré autour d'eux mais sont incapables de le percevoir. Pour ce faire, ils s'adressent donc aux prêtres et à toute personne revêtue du pouvoir de franchir des limites interdites pour que ceux-ci leur décrivent ensuite ce qu'ils ont vu et entendu lors de leurs voyages réels ou supposés de l'*autre côté* de la frontière. Dans toutes les civilisations, il y a toujours eu des « visionnaires », officiels ou non, capables d'accomplir cette fonction nécessaire à l'équilibre psychologique de la société à laquelle ils appartiennent. C'est évidemment le cas des druides celtes autant que celui des chamanes des steppes sibériennes.

I. La navigation vers l'Autre Monde

Une antique croyance de Bretagne armoricaine, reprise et développée par Pierre-Jakez Hélias dans son roman *L'Herbe d'Or*, prétend qu'il existe sur certaines landes désertiques un végétal empreint de pouvoirs merveilleux. Lorsqu'un passant s'arrête et cueille cette *Herbe d'Or*, il ne reconnaît plus le lieu dans lequel il est. En fait, il se trouve transporté ailleurs, dans un monde inconnu qui ressemble pourtant à celui qu'il parcourt quotidiennement. On reconnaîtra ici le même thème que celui du *Rameau d'Or*, ce talisman grâce auquel Énée, selon Virgile, peut pénétrer dans l'Autre Monde. Et l'on ne manquera pas d'établir une comparaison avec ce que les ouvrages de science-fiction appellent la « quatrième dimension », dans laquelle, à la suite de certaines circonstances et en des lieux appropriés, on peut se trouver projeté sans en prendre vraiment conscience, du moins dans un premier temps.

Mais tout le monde n'est pas en possession de l'Herbe d'Or, ou du Rameau d'Or. Ce sont donc des privilégiés qui peuvent pénétrer dans le monde invisible, ce monde à la portée de tout être humain, parallèle au monde quotidien, mais qu'on ne peut appréhender sans avoir le « don de double vue », car, en définitive, ce végétal peut n'être que l'image emblématique du pouvoir très particulier que certains humains ont obtenu, soit par un apprentissage qui correspond à une initiation auprès d'un « maître », soit de manière innée, soit par l'intervention d'un personnage surnaturel. Ou alors, il faut conquérir ce « rameau d'or » par la force ou par la ruse, ce qui constitue une transgression parfois suivie de conséquences fâcheuses. Il faut cependant signaler que, surtout dans les contes populaires, c'est en rendant service à quelqu'un – généralement une vieille qui se révèle une fée – que le héros reçoit comme un don un talisman qui peut être une pierre ou un objet merveilleux.

Mais ce n'est pas le cas du héros du récit mythologique irlandais, *Bran, fils de Fébal*. Se promenant devant sa forteresse, il entend soudain une musique comme jamais encore il n'en avait entendu, et bientôt sombre dans une sorte de torpeur. Alors, une femme d'une merveilleuse beauté lui apparaît et lui demande de la rejoindre dans une île lointaine où « la tristesse, la maladie et la mort sont inconnues ». Et pour lui permettre de la rejoindre, elle lui donne une branche de pommier. Peu de temps après, Bran s'embarque sur l'océan avec quelques-uns de ses compagnons. Il se lance ainsi à la recherche de cette île paradisiaque, et après une étrange navigation parmi des îles inconnues et peuplées d'êtres féeriques ou monstrueux, il parvient à *Émain Ablach*, l'île des Pommiers, cette « Terre des Fées » où règne le personnage féminin qui lui avait remis le talisman. Et, croyant avoir passé deux mois sur cette île, dans le bonheur le plus parfait, ayant la nostalgie de son pays natal, il revient sur les rivages d'Irlande mais s'aperçoit que son absence a duré deux cents ans^[47].

Il arrive une semblable aventure à un certain Condla, fils du roi semi-légendaire Conn aux Cent Batailles. Lors d'une assemblée, une femme ravissante lui apparaît,

à lui seul, et elle l'invite à partir avec elle pour une terre merveilleuse. Puis elle disparaît après lui avoir lancé une pomme. S'apercevant qu'un être surnaturel se trouve au milieu de l'assemblée, les druides du roi se livrent à des incantations pour le chasser. Mais la pomme est restée dans la main de Condla. « Pendant un mois, Condla fut sans consommer de boisson ni de nourriture. Il lui semblait que rien n'était plus digne d'être consommé, excepté sa pomme. La pomme ne diminuait pas, quoi qu'il en consommât^[48]. » Et la magie de la pomme est telle que, lorsque la femme se présente une deuxième fois, plus rien ne peut retenir Condla qui se précipite dans une barque de cristal où se trouve déjà l'apparition. Alors la barque disparaît dans la brume et les druides ont beau redoubler leurs incantations, personne ne reverra Condla et la mystérieuse femme^[49]. Il est évident que la pomme joue ici le même rôle que le rameau, la branche ou l'herbe d'or et qu'elle constitue le talisman nécessaire pour passer dans un autre monde.

Mais il arrive que le talisman soit uniquement une incantation – maléfique autant que bénéfique – lancée, soit par un druide, soit par une femme aux pouvoirs surnaturels. Il s'agit alors du fameux *geis*, signalé dans de nombreux textes irlandais comme étant un moyen magique contraignant auquel celui qui le reçoit ne peut se soustraire sous peine de mourir ou d'être déshonoré à tout jamais. Dans le récit des *Aventures d'Art, fils de Conn*, on voit Art, le deuxième fils du roi Conn, jouer aux échecs avec une femme, que son père a prise comme concubine, mais qui a été chassée de l'Autre Monde et qui est exilée en quelque sorte en Irlande. Art perd la partie, et la femme maléfique, qui lui réclame un gage, lance sur lui un *geis* : « Je veux, dit-elle, que tu ne puisses manger nourriture en Irlande avant d'avoir ramené Delbchaen, la fille de Morgan. » Art demande où se trouve la fille, et la réponse est tranchante : « Dans une île au milieu de la mer, c'est tout ce que tu peux savoir. »

Étant ainsi contraint par une force supérieure, Art se lance à l'aventure. Sur le rivage, il découvre une barque dans laquelle il monte. La barque navigue sans pilote sur la mer et il aborde une île où règne la reine Creidné qui le garde un mois dans sa « chambre de cristal. Belle était l'apparence de cette chambre, avec ses portes de cristal et ses cuves intarissables, car bien qu'elles ne fussent jamais remplies, elles étaient toujours pleines ». Il s'agit ici d'une initiation, d'une préparation à la suite de son voyage vers l'Autre Monde, d'autant plus que la reine, avant qu'il ne reparte, lui prodigue des conseils qui seront fort utiles au héros pour se diriger au milieu des dangers les plus divers. Il subit en effet de terribles épreuves qu'il finit par surmonter, et il revient en Irlande avec la jeune fille qui lui avait été désignée^[50].

Ce dernier récit contient, plus que les deux autres, des éléments incontestablement chamaniques, et l'on croirait assister au voyage d'un chamane dans l'Autre Monde, en suivant des chemins fort périlleux, mais guidé cependant par un maître, en l'occurrence la reine Creidné qui se comporte comme une initiatrice et une protectrice. Le voyage du chamane dans l'Autre Monde ne consiste pas seulement à aller explorer ces régions mystérieuses et à les décrire au commun

des mortels : il ne faut pas oublier que le chamane est d'abord un « homme médecine » dont la fonction principale est de guérir un malade en allant chercher son âme égarée et en la ramenant dans son corps, voire même, comme Orphée, à arracher un défunt au monde infernal et à le faire revivre, du moins sous certaines conditions. Or, provoqué par une femme maléfique qui lance sur lui le terrible *geis*, Art, fils de Conn, qui se sent malade, diminué ou incomplet, ne peut faire autrement que d'entreprendre ce voyage « au bout de la nuit ».

On peut d'ailleurs s'interroger sur le but de ce voyage. Que représente en effet la jeune Delbchaen qu'il doit conquérir au terme de fantastiques épreuves ? Il y a plusieurs hypothèses. Si l'on s'en tient au contexte, étant donné que la femme maléfique est responsable de la stérilité du royaume de Conn, il s'agit tout simplement de ramener la fertilité sous les traits de la jeune fille venue d'un pays rempli de dangers mais également de richesses inépuisables. C'est aussi l'un des rôles du chamane de lutter contre les puissances ténébreuses et hostiles qui s'acharnent contre une collectivité et, en cas de catastrophe ou de disette, de faire le nécessaire pour lui rendre une prospérité qu'elle a perdue, ne serait-ce que temporairement.

Une autre interprétation peut être celle-ci : en lançant le *geis*, la femme maléfique le met sous le coup d'un sortilège qui va le diminuer, sinon attenter à sa santé. Le fait qu'il doit partir en quête d'une femme dans l'intention de l'épouser et de la ramener laisse penser qu'il reçoit une maladie qui atteint sa virilité. Pour retrouver celle-ci, il doit accomplir ce périlleux voyage dans des régions peuplées de monstres qui s'opposent à la réussite de son entreprise. Et une troisième hypothèse se fait jour. Art est fils de roi et, en principe, la royauté étant élective, il devra prendre la succession de son père. Mais il est sans doute encore immature et ne sera capable de redonner la prospérité au royaume que s'il possède des capacités essentielles pour régner. Pour les Celtes, comme dit un adage bien connu, « le royaume s'étend jusqu'où peut aller le regard du roi », ce qui est une formule fort éloquente. Dans ce cas, il doit conquérir sa puissance, même au prix d'épreuves périlleuses. C'est ainsi qu'il atteindra la jeune fille qui lui est destinée, et qui est l'image de la Souveraineté dans toute sa plénitude. De toute façon, ces trois interprétations ne sont pas contradictoires et elles font apparaître dans les récits de nombreux détails qui s'apparentent de fort près aux techniques chamaniques.

C'est également par un *geis* que s'accomplit un autre voyage dans l'Autre Monde, dans le texte irlandais connu sous le titre de *la Maladie de Cûchulainn*. Au cours d'une assemblée qui se tient pendant la fête de *Samain*, le 1^{er} novembre, le héros Cûchulainn, pressé par les femmes d'Ulster qui lui demandent d'accomplir un tour d'adresse, attrape (on ne dit pas comment) des oiseaux qu'il leur distribue. Mais, peu de temps après, apparaissent deux autres oiseaux, reliés entre eux par une chaîne d'or rouge, qui volent au-dessus d'un lac en chantant une douce chanson qui endort tous les Ulates, sauf Cûchulainn, sa femme et son cocher Loëg. En dépit des avertissements de sa femme, Cûchulainn prend sa

fronde et attaque les oiseaux, mais il les manque. Alors, furieux, il jette sa lance et transperce l'aile de l'un des oiseaux. Aussitôt, ceux-ci plongent dans le lac et disparaissent sous les eaux.

Mais, à ce moment-là, Cûchulainn se sent mal. Il s'appuie sur un pilier de pierre, vraisemblablement un menhir, et il s'endort. Pendant son sommeil, il rêve que deux jeunes femmes viennent vers lui et le frappent avec une cravache. Quand il se réveille, il déclare qu'il est malade et, effectivement, il restera alité une année entière dans un état de torpeur incompréhensible pour son entourage.

Il sort de cette torpeur pendant la fête de *Samain* suivante, donc un an après. Alors, un inconnu vient lui parler et lui fait savoir qu'il ne pourra être guéri de sa maladie que par les deux filles d'un certain Aed Abrat. Et il ajoute que Fand, l'une de ces filles, est amoureuse de Cûchulainn. On comprend alors que les deux filles en question étaient les oiseaux disparus dans le lac et dont l'un a été blessé par la lance du héros. Précisément, une femme vient également le voir, qui dit s'appeler Libane. Elle lui répète que Fand est amoureuse de lui et qu'il peut l'obtenir à condition de venir lutter contre les ennemis du roi Labraid. Cûchulainn demande où habite le roi Labraid. Elle lui répond : « Il habite en *Mag Mell*. » Il s'agit d'une des dénominations de l'Autre Monde, la « Plaine des Fées », ou encore la « Terre de Promesse ».

Mais Cûchulainn, le héros intrépide qui ne recule devant aucun danger, *Cûchulainn a peur*. Il déclare qu'il préfère aller ailleurs qu'en *Mag Mell*, et il y envoie, sous la conduite de Libane, son fidèle cocher Loëg. Ainsi est fait. À son retour, le cocher fait une description enthousiaste du pays de *Mag Mell*. Cûchulainn n'hésite plus : il part avec Libane, rencontre Fand et le roi Labraid, engage le combat contre les ennemis de celui-ci et obtient la victoire. Il est alors un mois en compagnie de Fand, puis il revient en Irlande après avoir convenu avec elle d'un rendez-vous. Or, la femme de Cûchulainn, pleine d'une jalousie féroce, se prépare à aller tuer Fand que le héros s'efforce de protéger. Finalement, tout s'arrange par l'intervention de Manamamn, le roi suprême de *Mag Mell*, qui agite son manteau entre Fand et Cûchulainn, rompant ainsi le lien d'amour qui les unit^{51}.

Il est évident que le rêve qu'a eu le héros pendant son sommeil « magique » constitue une sorte de *geis* : les deux femmes – des femmes-oiseaux, donc des personnages féeriques –, en le fustigeant, lui donnent la possibilité de pénétrer dans l'Autre Monde. Mais il faut s'interroger sur la « maladie » de Cûchulainn qui l'oblige à demeurer un an dans un état de torpeur, donc dans un état second. Il y a aussi la musique qui joue un rôle important dans cette histoire, comme d'ailleurs dans celle de Bran et celle de Condla. C'est une musique divine, ou féerique, ce qui revient au même, qui a le pouvoir d'endormir, ou plutôt d'*enchanter* au sens fort du terme. Cette musique « ne se définit pas en mesures et en notes, mais en "vibrations", qui rendent toute musique dite instrumentale à la fois hors du temps et indistincte de la parole, du chant et de la voix. Nous sommes très proches de

l'incantation et de la magie^{52} ». On pense évidemment aux tambours des chamanes qui, par leurs sons et leurs rythmes, peuvent faire « décrocher » du réel aussi bien celui qui en joue que ceux qui l'entendent. Depuis la nuit des temps, la musique a accompagné, sinon structuré, les cérémonies de toutes les religions et les rituels magiques les plus divers. Mais ce n'est pas tant l'harmonie des sons qui est efficace, ce sont essentiellement les vibrations qui, dans certains cas, peuvent complètement bouleverser la perception du monde extérieur.

Un autre texte irlandais, plus récent mais chargé de traditions archaïques, est *Oisín dans la Terre de Promesse* : le héros, surtout connu sous le nom d'Ossian, fils de Fingal (en réalité, Oisín, fils de Finn), voit venir à lui une merveilleuse jeune fille blonde qui dit s'appeler Niam, ce qui signifie « ciel » ou « sacré », montée sur un cheval blanc. Elle invite Oisín à partir avec elle dans son pays situé « au-delà de la grande mer ». Elle en décrit d'abord les beautés, et tandis qu'elle parlait, un autre charme s'étendit sur les êtres et les choses : « Pas un cheval ne broncha, pas une saute de vent ne se fit sentir, pas un aboiement de chien ne retentit, pas un arbre ne frémit et pas un homme présent n'esquissa le moindre geste. Et lorsque, sur ces entrefaites, elle se mit à psalmodier un chant aux paroles incompréhensibles, tous sentirent en l'entendant leur cœur envahi d'un bonheur immense. » Et Oisín saute sur le cheval blanc qui s'élance bientôt dans les flots et y disparaît^{53}.

Cela fait évidemment penser au chant des sirènes, ces êtres fantastiques – qui ne sont pas aquatiques mais résident sur les rochers du rivage – dont Ulysse, dans *l'Odyssée*, se méfie grandement, car il craint de tomber sous leur charme, ce qui aurait pour conséquence de lui faire précipiter volontairement son bateau sur les récifs. Mais le récit homérique est empreint de rationalisme. Il n'en est pas de même dans les textes d'origine celtique où le réel et l'imaginaire s'entremêlent sans cesse, obéissant à une autre forme de logique qui dépasse de loin le matérialisme méditerranéen.

Pourtant, les héros de ces histoires sont présentés comme des êtres réels, parfaitement incarnés, et même les personnages issus de l'Autre Monde apparaissent sous des formes humaines, même quand elles sont monstrueuses. Cela pose le problème de la formulation de ces textes. Ne sont-ils pas seulement des illustrations très concrètes de rituels magico-religieux et de spéculations métaphysiques ? Les conditions dans lesquelles les humains pénètrent dans l'Autre Monde tendraient effectivement à répondre affirmativement à cette question.

En effet, les récits sont nets sur ce point : ceux qui entendent la musique féerique tombent sous un « charme ». Ils ne sont plus eux-mêmes, ou tout au moins leur être subit une transformation qui leur permet une perception extra-sensorielle de leur environnement. S'ouvrent alors d'autres horizons dans lesquels ils peuvent s'engouffrer pour y voir ce qui se passe derrière la barrière qui se dresse devant eux dans la vie quotidienne. Après cette sorte d'initiation, ils sont

incontestablement *en extase*. Ces récits mythologiques celtiques apparaissent ensuite profondément nourris d'un important substrat de pratiques archaïques, telles qu'on peut encore en observer dans certaines régions d'Asie, du nord de l'Europe et de l'Amérique, où se pratique un chamanisme traditionnel à l'intérieur de sociétés spécifiques, plus ou moins refermées sur elles-mêmes, qui n'ont pas été altérées, ou très peu, au contact de l'universalisme gréco-romain ou chrétien.

Certes, les héros de ces récits ne sont pas des chamanes mais ils se comportent comme s'ils subissaient une initiation chamanique. « Tous les hommes ne savent pas qu'ils possèdent un second moi et tous ne maîtrisent pas la technique permettant de le libérer à volonté. Si le sommeil et la maladie entraînant coma ou catalepsie permettent au Double de quitter le corps et de vaguer à sa guise, de son propre chef ou pour répondre à une demande, il existe des individus dont la fonction est, justement, de remplir les missions que leur impose une personne ou la communauté, grâce à leur *alter ego*. Ces personnages sont des professionnels de l'extase : ils savent rompre les liens qui unissent le corps au double. [...] Ils décrivent le voyage qu'ont entrepris leurs Doubles *tandis que leurs corps étaient à l'abri dans la maison*^{54}. »

Car le voyage dans l'Autre Monde, s'il est cependant réel, n'est pas forcément celui du corps dans l'espace. C'est un voyage intérieur. Chaque fois qu'un chamane s'élance dans cette exploration de l'invisible, il se met volontairement en état cataleptique, dans un état de transe : il s'endort et demeure inerte. Et c'est son double psychique, ou « éthérique », qui accomplit ce voyage. Les observations faites sur le comportement des chamanes de Sibérie sont formelles sur ce point : « Le futur chamane est emporté au ciel par les esprits célestes et reçoit un corps merveilleux semblable au leur. Il tombe généralement malade et s'imagine qu'il monte au ciel. Après ces premiers symptômes a lieu la cérémonie de l'initiation par un maître. Parfois, pendant et immédiatement après l'initiation, l'apprenti chamane perd connaissance et son esprit monte au ciel dans une barque portée par des aigles, pour s'entretenir avec les esprits célestes^{55}. » Le chamanes « connaît par sa propre expérience extatique les itinéraires des régions extra-terrestres. Il peut descendre aux Enfers et s'élever aux Cieux. Le risque de s'égarer dans ces régions interdites reste toujours grand mais, sanctifié par l'initiation et muni de ses esprits gardiens, le chamane est le seul être humain à pouvoir affronter ce risque et s'aventurer dans une géographie mystique^{56} ». Les héros celtes ne sont pas des chamanes, bien sûr, mais ils subissent cette initiation chamanique et sont guidés et protégés par les esprits célestes, la plupart du temps sous l'aspect de femmes féeriques.

Il y a donc *dédoublement*. Et ce n'est pas sans rappeler certains comportements prêtés aux sorcières, du moins si l'on en croit les comptes rendus de procès de sorcellerie engagés du XII^e au XVII^e siècle. On prétendait que les sorciers et sorcières pouvaient, par des moyens magiques – considérés comme diaboliques –, se déplacer la nuit dans l'espace pour aller au Sabbat. Mais de nombreux témoignages démontrent clairement que le sorcier ou la sorcière demeurait

toujours inerte, en état cataleptique, pendant ce voyage qui était accompli par son double. La similitude avec l'extase chamanique n'est pas niable. Il s'agit en fait d'une même technique qui met en action des forces psychiques existant en l'être humain mais que seules peuvent activer certaines personnes.

À cet égard, ce que raconte l'inquisiteur Jean Bodin (1530-1596), au chapitre 12 de sa *Daemonomania*, est tout à fait remarquable : « Quand j'étais à Nantes, en 1546, j'ai entendu dire des choses surprenantes sur sept magiciens qui, en présence de nombreuses personnes, déclarèrent qu'ils allaient, en l'espace d'une heure, rapporter des nouvelles de tout ce qui se déroulait dans un rayon de sept lieues. Ils perdirent alors connaissance et restèrent trois heures dans cet état, puis ils se redressèrent et dirent ce qu'ils avaient vu à Nantes et aux alentours. Ils décrivirent avec une précision extraordinaire lieux, actes et personnes. *Les recherches entreprises révélèrent l'exactitude de leurs dires.* » Et les exemples de cette sorte sont nombreux. Certes, il est de bon ton de nier ces dédoublements en les reléguant au rang de fantasmes ou de visions hystériques. « Pourtant, force est de constater qu'il existe une autre "vérité" et qu'elle se rencontre aux quatre coins de l'Europe. [...] La réalité d'un transport au loin ne peut être mise en doute puisque, à chaque fois, ce que disent ces femmes ou ces hommes sortant de leur transe se révèle exact. Mais ce que les gens de ce temps-là étaient incapables de comprendre, c'est que le Double part en voyage⁴⁵⁷¹. »

Tout aussi remarquable est un témoignage inclus sous forme d'interpolation dans la *Légende dorée* de Jacques de Voragine (vers 1250) à propos de saint Germain d'Auxerre : « Un jour qu'il avait reçu l'hospitalité dans une maison, saint Germain fut étonné de voir, après le souper, apprêter la table, et il demanda pour qui on préparait un second souper. » On lui répond que c'est « pour les bonnes dames qui vont de nuit ». Saint Germain se décide à veiller pour observer ce qui se passe. Il aperçoit soudain des hommes et des femmes entrer dans la salle et se mettre à table. En faisant le signe de la croix, saint Germain leur interdit de s'en aller, puis il réveille toute la maisonnée et demande si l'on connaît ces gens. On lui répond que ce sont des voisins et des voisines. « Alors, il commanda aux "démons" de rester là et il envoya quelqu'un au domicile de chacun d'eux : on les trouva dans leur lit. »

Quel que soit le crédit qu'on peut apporter à cette histoire, il faut reconnaître qu'elle entre tout à fait dans le cadre du chamanisme. On sait que lorsqu'un chamane est parti pour son voyage dans l'Autre Monde, son corps gît, inerte, sur sa couche. Et l'on ne peut en aucun cas le toucher ou le changer de place, car alors, son double ne pourrait plus réintégrer son corps. Cet interdit est valable également pour les loups-garous et pour les sorciers. Si on déplace le corps inanimé, le loup-garou, ou le sorcier, est condamné à errer perpétuellement dans un monde intermédiaire. Mais ce qui est encore plus étrange, c'est que le double n'est pas exempt de recevoir des blessures pendant son voyage et que ces blessures se retrouvent sur le corps inanimé. Dans l'*Historia Brittonum*, ouvrage en latin du Xe siècle attribué à un certain Nennius, il est question d'hommes qui se

transforment (en loup-garou notamment) et accomplissent un voyage nocturne : « Ils quittent leur corps humain, ordonnant à leurs amis de ne pas le changer de position ou de le toucher, si peu que ce soit, car, si cela arrivait, ils ne pourraient jamais reprendre leur apparence humaine. Si pendant qu'ils sont loups quelqu'un les blesse ou les frappe, la blessure ou la marque du coup se retrouve exactement sur le corps inanimé. »

Un chroniqueur de la fin du XII^e siècle, Gervais de Tilbury, affirme dans un chapitre de ses *Loisirs impériaux*, où il traite des apparitions nocturnes, qu'il connaît personnellement des femmes de son voisinage qui se rendent au loin et parcourent le monde après avoir quitté la couche de leur époux endormi. Et de citer le cas d'une de ces femmes qui, ayant pris la forme d'un chat, fut blessée au cours de son « voyage ». Or, son corps, qui était resté allongé sur le lit, portait la trace de cette blessure (III, 93). Et il y a bien d'autres témoignages de ce genre dans la littérature médiévale ainsi que dans les contes populaires.

Quoi qu'il en soit de ces exemples, et pour en revenir aux navigations vers l'Autre Monde, il faut bien remarquer que cet Autre Monde est présenté, dans les quelques récits irlandais cités, comme une île située en plein océan. C'est une tradition bien établie depuis la plus haute antiquité, aussi bien par les Méditerranéens que par les Celtes, que les pays où le soleil se couche sont le domaine des dieux, des héros et des défunts en général. Le dieu égyptien Osiris régnait sur l'*Amenti*, le pays des morts, quelque part à l'ouest du monde. Plutarque parle d'une île bienheureuse régie par Kronos, se trouvant à l'ouest du monde. La célèbre île d'Avalon de la légende arthurienne est également placée dans les régions du soleil couchant. Il faut dire que l'esprit humain a toujours été intrigué par le fait que le soleil disparaissait au-delà du monde visible et renaissait le matin suivant dans la direction opposée.

C'est dans ce même ordre d'idées que se présente la très curieuse *Navigation de saint Brendan à la recherche du Paradis*, récit anglo-normand du XII^e siècle qui a eu un énorme succès dans toute l'Europe médiévale. Le héros est un personnage historique, un moine fondateur de plusieurs abbayes en Irlande, en particulier de Clonfert, et qui, un jour, après avoir entendu un moine lui raconter les merveilles qu'il a vues sur l'océan, se lance, avec quelques-uns de ses compagnons, à la recherche de l'Autre Monde chrétien. Sa navigation est ponctuée d'épisodes plus ou moins fantastiques et il parvient cependant à avoir une vision de l'Enfer, du Purgatoire et du Paradis avant de retourner dans son pays^[58].

Il est tout à fait possible que cette navigation ait été réelle et que saint Brendan ait abordé en Amérique. L'expérience à laquelle a procédé l'Américain Tim Severin, qui consistait à effectuer ce voyage en respectant à la lettre les indications du texte, semblerait le prouver^[59]. Mais cela mis à part, le récit est vraiment la version christianisée de la *Navigation de Bran, fils de Fébal*. On y retrouve, sous le vernis chrétien, les équivalents des épisodes les plus marquants de la version « païenne » archaïque, et bien entendu toute la structure du voyage extatique du

chamane dans l'Autre Monde.

Le thème de la navigation vers les régions mystérieuses d'un autre monde est parfaitement justifié par la croyance universelle que l'eau est en principe infranchissable pour les « esprits » de quelque nature qu'ils soient. L'imaginaire humain ne s'est pas fait faute de broder sur ce thème. Il est répandu chez tous les peuples et il se reconnaît facilement dans certains récits, parfois obscurs, de la tradition populaire orale. C'est le cas d'un conte recueilli dans le Morbihan, en Bretagne armoricaine, au début du XX^e siècle, et qu'on peut intituler *la Terre des Fées*.

Il s'agit d'un jeune homme qui rencontre une vieille femme dans une forêt. Celle-ci lui demande ce qu'il recherche. Il lui répond qu'il n'a peur de rien et qu'il voudrait bien savoir ce qu'est la peur. La vieille femme le met à l'épreuve et, constatant ses bons sentiments, elle lui confie une baguette qui lui permettra de satisfaire tous ses désirs. Resté seul, il formule le souhait d'être emporté dans une île qui soit à lui seul. Mais les ennuis commencent. Il est attaqué par des bêtes sauvages et il est sur le point d'être dévoré. Il formule alors le souhait qu'un bateau apparaisse, et ce souhait se réalise immédiatement. Le jeune homme se prépare à monter sur le bateau, mais une « sirène » lui barre le passage, arguant que le navire lui appartient. Il est prêt à renoncer quand la sirène lui dit : « Non, vous resterez avec moi pendant deux ans. Vous avez eu peur devant les bêtes sauvages. C'est moi qui les ai envoyées pour vous effrayer puisque vous n'aviez pas encore eu peur. Dans deux ans, je saurai ce que je dois faire de vous. »

Deux ans se passent, et le jeune homme ne s'en aperçoit pas, car « il ne s'était pas ennuyé ». Un jour, la sirène l'invite à venir se baigner avec elle, lui annonçant que, de ce fait, tous deux feront revivre des défunts qui sont engloutis dans des sables mouvants. Le jeune homme éprouve encore une fois une grande peur devant le grouillement de ces défunts qui cherchent à lui attraper les bras et les jambes. Alors, la sirène lui donne une cloche, lui ordonnant de la faire tinter. Les défunts disparaissent dans le sable.

Puis la sirène invite le jeune homme à venir avec elle sauver les passagers d'un navire qui risquent de se noyer et de conduire les rescapés dans un port, l'avertissant de ne pas rester absent plus d'un jour. Le jeune homme s'acquitte de sa mission avec exactitude. Il retrouve ensuite la sirène et celle-ci lui déclare : « Votre navire va disparaître. Vous resterez seul dans une île, mais je vous ferai visite tous les huit jours. Puis je causerai votre bonheur. Je vais vous marier à une jeune fille. Elle est dans une grotte de l'île. J'élèverai un château pour vous deux. Voici une ligne d'argent : quand vous irez sur le bord du rivage, vous n'aurez qu'à la jeter à l'eau pour pêcher des poissons de toutes espèces qui sont dans la mer. Voici trois cheveux de ma tête, et quand vous les jetterez dans l'île, vous aurez autant d'oiseaux pour votre nourriture. Il y aura une grotte avec du vin et une autre avec de la liqueur. Vous vivrez vieux et heureux tous les deux au plus haut point. Je m'en vais et vous ne me verrez plus jamais{60}. »

Cet étrange récit, réduit au minimum et vraisemblablement tronqué, apparaît comme une sorte de condensé d'une aventure initiatique dont les composantes devaient autrefois être beaucoup plus développées. Mais tel qu'il est, il laisse entrevoir une structure qui semble ne pas s'être perdue au cours des transmissions orales durant des siècles. La vieille femme, la sirène (au sens premier du texte, c'est-à-dire un être féerique résidant sur des rochers) et la jeune fille promise au jeune héros sont les trois aspects d'un même personnage, c'est-à-dire la femme chamane, à la fois initiatrice, opératrice (en tant que prêtresse) et but suprême de ce voyage dans l'Autre Monde, ce qui rejoint la notion de « femme chamane » dans la tradition nord-asiatique.

En fait, cette navigation vers l'Autre Monde, si fréquente dans le chamanisme tel qu'on peut encore l'observer aujourd'hui, est absolument universelle et remonte aux premiers âges de l'humanité. Les gravures relevées sur de nombreux monuments mégalithiques témoignent de leur « classicisme ». Par exemple, les pétroglyphes du Mané Lud, en Locmariaquer, l'un des tertres les plus étranges du Morbihan, sont remplis de figurations sommaires de barques manœuvrées par des rameurs très stylisées. Il en est de même sur les gravures rupestres de Scandinavie. Et cela ramène bien entendu au franchissement du Styx et de l'Achéron, dans les récits mythologiques de la Grèce antique où la barque du nocher Charon demeure la représentation la plus remarquable du « nocher des Enfers », du « passeur » qui va du rivage des vivants au rivage des morts et inversement. Mais la même croyance existe chez les Celtes.

En effet, si l'on en croit le chroniqueur byzantin du VI^e siècle, Procope, auteur du *De Bello Gothico*, la Bretagne armoricaine servait en quelque sorte d'embarcadère continental pour une navigation pour l'île des Morts. « Le long de la côte qui fait face à l'île de Bretagne, il y a plusieurs villages occupés par des pêcheurs, par des laboureurs, par des marchands qui vont trafiquer dans l'île de Bretagne. Sujets aux Francs, ils ne paient aucun tribut et on ne leur en a jamais imposé. Ils prétendent en avoir été déchargés parce qu'ils sont obligés de conduire tour à tour les âmes des morts. Ceux qui doivent faire l'office de la nuit suivante se retirent dans leur maison et se couchent tranquillement en attendant les ordres de celui qui a la direction du voyage. Vers la minuit, ils entendent quelqu'un frapper à la porte et les appeler à voix basse. Alors, ils courent au rivage, sans comprendre le pouvoir mystérieux qui les entraîne. Ils y trouvent des bateaux vides, et pourtant ces bateaux sont si chargés des âmes des morts qu'ils dépassent à peine la surface des eaux. En moins d'une heure, les pêcheurs achèvent une navigation qui devrait durer une journée entière et abordent à l'île des Bretons. Ils n'y voient personne, ni pendant le voyage, ni au cours du débarquement, mais ils entendent une voix qui compte les nouveaux passagers. S'il se trouve quelques femmes dans ces barques, la voix dévoile le nom des maris qu'elles ont eus. »

Certes, cette histoire est fortement rationalisée, mais l'essentiel y est contenu : les pêcheurs sont en fait des chamanes chargés d'accompagner les défunts dans un Autre Monde qui est ici localisé avec une certaine précision. Mais, en elle-même,

la navigation n'a rien perdu de son caractère fantastique, et on peut très bien admettre que les pêcheurs sont en état de transe et que ce sont leurs *doubles* éthériques qui accomplissent cette navigation psychopompe.

Ce n'est d'ailleurs pas la seule tradition de ce genre sur les côtes armoricaines. Aux environs de l'île d'Arz, dans le golfe du Morbihan, d'après une légende locale, « la nuit, on voit des vaisseaux de haut bord montés par des hommes et des chiens de taille gigantesque. Ces hommes sont des réprouvés dont la vie a été souillée par des crimes horribles. Les chiens sont des démons qui les gardent et les torturent. Sans cesse, les vaisseaux sillonnent les flots, passant d'une mer à l'autre, sans entrer dans les ports, et il en sera ainsi jusqu'à la fin du monde^{61} ». On reconnaîtra ici le thème bien connu du « Vaisseau fantôme » avec son navigateur maudit condamné à errer éternellement sur les mers.

Une autre légende locale se réfère à cette même croyance. « Entre Belle-Île et Quiberon, il y a un bateau qui a une voile noire, le Bateau de la Mort (*Bag er Maru*). Il transporte les âmes des trépassés et les mène en une grande lande. Dans le bateau, il y a deux hommes qui enferment dans une coque de noix les âmes de ceux qui se sont perdus en mer, en les conduisant sur cette grande lande. Les trois quarts arrivent à Karnak, sur une montagne où il n'y a que des épines, des ronces et des ajoncs, et l'autre quart va dans un endroit qui n'est que lande. Ce bateau va toujours sur la mer. Quand les âmes se trouvent plus loin, elles vont dans une île qui est appelée "île des Désolés" (*Inezen en dud dizolet*). Le mauvais temps ne tombe jamais sur ce bateau, mais personne ne le voit sur la mer. Souvent, l'âme s'en va du bateau sous la forme d'une flamme ou d'une colombe, suivant qu'elle va au purgatoire ou qu'elle est sauvée. Celle qui est noire comme un corbeau va dans l'enfer : elle est damnée. Les deux hommes de l'équipage sont deux morts. Ils sont heureux car Dieu leur a donné le pouvoir de réussir en toute chose^{62}. » Cette histoire, bien qu'elle soit très christianisée, a intégralement conservé ses structures archaïques.

Un épisode du récit gallois de *Peredur*, contenu dans un manuscrit du XIII^e siècle, reprend intégralement cette conception que, pour aller dans l'Autre Monde, il faut franchir la mer, ou un estuaire, ou simplement un fleuve ou une partie d'un lac pour aboutir soit sur une île, soit sur une autre rive. Peredur se trouve en effet au bord d'un estuaire et il aperçoit un « passeur » qui emmène des moutons blancs sur le rivage opposé et ces moutons, y débarquant, deviennent noirs. Alors, le « passeur » prend à son bord des moutons noirs, les fait traverser en sens contraire, et ceux-ci deviennent blancs dès qu'ils touchent terre. On a appelé justement cet épisode le « Gué des Âmes ». Il faut bien dire que c'est une excellente illustration de l'imperméabilité des deux mondes, imperméabilité – doublée d'une interpénétration – qui n'est sensible qu'à ceux qui ont le don de « double vue », autrement dit les héros privilégiés, ou encore les druides ou les chamanes.

Mircea Éliade signale que, dans la plupart des traditions des peuples asiatiques

les plus « archaïques », « la barque des morts joue un grand rôle aussi bien dans les pratiques proprement chamaniques que dans les coutumes et les lamentations funéraires ». Il ajoute : « La barque ramènerait l'âme du mort dans la patrie d'origine d'où sont partis les ancêtres. Mais ces souvenirs éventuels ont perdu [...] leur signification historique ; la "patrie originaire" devient un pays mythique et l'Océan qui la sépare des terres habitées est assimilé aux Eaux-de-la-Mort. Le phénomène est d'ailleurs fréquent dans l'horizon de la mentalité archaïque, où l'histoire est continuellement transformée en catégorie mythique. [...] En dernière instance, nous avons affaire à des mythologies et des conceptions religieuses qui, si elles ne sont pas toujours indépendantes des usages et pratiques matériels, sont pourtant autonomes en tant que structures spirituelles¹⁶³. »

Il ne faut pas oublier que le chamanisme ne constitue en aucune manière une « religion » et ne comporte par conséquent ni dogme ni théologie : ce n'est qu'un ensemble de pratiques rituelles transmises oralement de génération en génération et dont certains personnages, les chamanes, sont les détenteurs plus ou moins exclusifs, ou du moins reconnus comme tels par la collectivité à laquelle ils appartiennent. Mais cela suppose que ces pratiques rituelles, qui ne peuvent être gratuites ou spontanées, reposent sur des croyances dûment établies et partagées, lesquelles proviennent souvent d'influences extérieures au milieu où s'exerce le chamanisme.

2. Le pays sous les eaux

Il arrive aussi que l'Autre Monde soit situé dans un endroit caché aux yeux des humains, quelque part sous la mer ou sous un lac, comme c'est le cas, dans les romans de la Table Ronde, à propos du merveilleux palais de la fée Viviane, la Dame du Lac, où est élevé le futur chevalier Lancelot. Cela s'explique facilement puisque, selon la tradition comme selon les découvertes scientifiques les plus récentes, les « eaux primordiales » sont à l'origine de toute vie. Ce motif est assez répandu dans les récits des Ossètes restitués par Georges Dumézil et concernant le clan des Nartes, en particulier pour ce qui est du héros Batraz, l'équivalent de l'Irlandais Cûchulainn et du « courtois » Lancelot du Lac, qui, après sa naissance, continue sa maturation au sein de la mer. Il y a sans doute ici une référence au liquide amniotique au milieu duquel est enfermé l'embryon humain, mais le détail « biologique » devient véritablement métaphysique.

Cependant, en dehors de ce cas limite, il faut constater que l'intrusion des héros dans l'Autre Monde s'effectue souvent par une plongée, volontaire ou accidentelle, qui leur permet de se retrouver dans des pays merveilleux, insoupçonnables aux regards, comme si l'Île des Fées, qui est devenue l'Avalon où règne la fée Morgane, veillant sur la dormition du roi Arthur, avait brusquement sombré dans les profondeurs de la mer, en parallèle avec la célèbre Ville d'Is armoricaine, frappée de malédiction et engloutie à la suite du comportement « diabolique » de la princesse Dahud et de ses sujets^[64]. L'un des récits irlandais sur les exploits de Finn, roi des *Fiana*, et de ses compagnons raconte avec force détails les aventures de Diarmaid dans un étrange pays sous les eaux où il a été entraîné magiquement et où il est rejoint par toute la troupe des *Fiana*^[65]. Mais la description de ce « pays sous les eaux » n'est guère différente de celle qui concerne l'île bienheureuse où règnent des êtres surnaturels, généralement des femmes.

Cette idée que la surface des eaux cache une réalité que seuls deux qui ont acquis le don de double vue peuvent discerner est constante dans la mémoire populaire. La croyance aux ondines qui hantent un monde mystérieux et qui tentent d'y attirer les humains qui leur plaisent, est répandue dans les contes oraux de tous les pays. La vie subaquatique est toujours perçue comme floue, la surface étant toujours plus ou moins agitée par des vagues provoquées par les souffles du vent et de toute façon occultée par la présence d'herbes ou d'algues qui ne font que renforcer cette impression de mystère impénétrable.

Pourtant, que de merveilles sont ainsi hors de portée du commun des mortels ! ... À cet égard, l'épopée primitive de Lancelot du Lac, avant d'être rattachée, par la grâce de Chrétien de Troyes, au cycle arthurien, constitue une parfaite illustration de cette réalité onirique. On sait que la fée Viviane, cette jeune fille initiée par Merlin et devenue la fameuse « Dame du Lac », a ravi l'enfant du roi Ban de Benoïc et l'a emporté dans un lac sous les yeux de sa mère folle de désespoir. Mais la Dame du Lac sait très bien ce qu'elle fait : ayant la connaissance de l'avenir, elle a pour devoir d'élever et d'éduquer cet enfant promis aux plus hautes destinées. Il

faut qu'elle en fasse le « meilleur chevalier du monde ».

Elle l'emmène donc dans son domaine subaquatique, ce qui nous vaut, dans la version primitive due à un poète bavarois qui prétend l'avoir adaptée d'un texte breton, une description détaillée de ce « pays sous les eaux » tel qu'il était imaginé par les poètes et les conteurs d'autrefois :

« Le lac où elle avait semblé se jeter avec l'enfant n'était en fait qu'un enchantement que Merlin avait fait pour elle : à l'endroit où l'eau paraissait justement la plus profonde, il y avait de belles et riches maisons, à côté desquelles courait une rivière très poissonneuse ; mais l'apparence d'un lac recouvrait tout cela. Toute l'année, cette terre merveilleuse était fleurie comme au milieu du mois de mai lorsque les oiseaux chantent leur joie de vivre, et tout autour, s'étalaient des vergers dont les arbres portaient toujours des fruits mûrs et savoureux, d'une douceur de miel et du goût le plus subtil qui pût exister. Et surtout, il y avait une colline de cristal, arrondie comme une halle, sur laquelle avait été construite une splendide forteresse, entourée d'une muraille que nul être humain, si habile fût-il, n'eût pu franchir vivant, sauf à l'endroit où se trouvait la porte. Cette muraille était faite en diamant très dur, et tous ceux qui résidaient à l'intérieur se trouvaient ainsi en complète sécurité. Rien à l'intérieur ne portait la marque du temps. Personne n'y subissait les effets de la colère, de l'envie ou de la souffrance. Les pierres dont avait été construit le palais avaient une telle vertu, à ce qu'on raconte, que quiconque y passait la durée d'une journée ne ressentait jamais la tristesse, mais ne connaissait que la joie. C'est là que résidait la Dame du Lac, au milieu d'une multitude de femmes, toutes aussi belles les unes que les autres^[66]. »

Et pourtant, un tel séjour paradisiaque ne dispense nullement des vicissitudes de la vie. Le Monde d'En-Bas est comme le reflet du Monde d'En-Haut, et l'on peut y observer parfois les mêmes turbulences. En témoigne un très curieux récit irlandais, peut-être tardif puisque le manuscrit qui le contient date du XV^e siècle, mais qui paraît à bien des égards refléter une situation très archaïque. Un jour de fête, quand sont rassemblés près d'un lac les guerriers de Connaught, ils aperçoivent un homme qui surgit de la brume et qui vient vers eux. Cet homme engage la conversation et se présente comme un membre des tribus de Dana, c'est-à-dire de la race des anciens dieux, et il explique qu'il est venu les trouver pour leur demander de venir l'aider à récupérer son épouse qui a été enlevée par un rival quelque peu diabolique et enfermée ensuite dans une forteresse inaccessible. « Sur ces paroles, il pivota sur ses talons et repartit dans la brume. Les hommes de Connaught le virent franchir les limites de la terre ferme et s'enfoncer lentement dans les eaux du lac qui se refermèrent sur lui. »

Les hommes de Connaught répondent à son appel. Une cinquantaine d'entre eux, sous le commandement d'un certain Loégairé, se dirigent vers l'endroit où ils avaient vu disparaître l'inconnu, s'enfoncent dans les eaux et parviennent au fond du lac. Ils découvrent alors un pays semblable au leur. Après plusieurs aventures et combats, ils réussissent leur mission. Pour témoigner sa reconnaissance envers

Loégairé, le roi de cet étrange pays, Fiachna, lui donne sa fille en mariage. Or, très curieusement, cette fille, évidemment très belle et rayonnante, se nomme *Der Greine*, littéralement « le Soleil » en gaélique, ce qui nous ramène à la notion de divinité féminine solaire telle qu'elle apparaît dans les textes les plus anciens. Mais, comme il se doit, Loégairé et ses guerriers ont quelque peu la nostalgie de leur patrie. Ils surgissent du lac pendant une fête donnée par les hommes de Connaught. Ceux-ci se précipitent vers eux pour leur souhaiter la bienvenue et leur promettre qu'ils seront pourvus de toutes les richesses possibles sur cette terre. Or, Loégairé et ses hommes refusent tout net : « N'approchez pas ! disent-ils. C'est pour vous dire adieu que nous sommes venus vous retrouver ici. » Et après avoir pris des nouvelles de chacun de leurs compagnons, « ils retournèrent dans les eaux du lac. En peu de temps, ils gagnèrent la forteresse où Loégairé partageait la souveraineté avec Fiachna^[67] ». Il est évident que, dans cette aventure, le guerrier surgi de la brume est l'*initiateur* qui joue le rôle du chamane accompagnant certaines personnes, choisies par lui, sur les chemins tortueux et dangereux de l'Autre Monde. Et cet Autre Monde, riche de ressources diverses, un instant menacé par des entités maléfiques, est donc situé au fond d'un lac, aussi près du monde des humains, mais totalement invisible au commun des mortels.

L'enlèvement de la femme de l'Autre Monde et sa séquestration dans une forteresse ne peuvent que faire penser au roman « courtois » de Chrétien de Troyes, *Lancelot ou le Chevalier à la charrette*, dont une magnifique illustration se reconnaît d'ailleurs sur l'archivolte du portail nord de la cathédrale de Modène, en Italie, datant des environs de l'an 1100. Il s'agit là de l'enlèvement de la reine Guenièvre par le sinistre Méléagant, qui la retient prisonnière dans son royaume de Gorre (ou « de Voirre », c'est-à-dire de « verre »), « d'où nul ne peut revenir », du moins en principe. Et, comme par hasard, l'un des accès à cet Autre Monde est un mystérieux « pont sous l'eau » sur lequel, malheureusement, l'auteur ne donne aucun détail.

La mémoire populaire a conservé tout cela. Un des contes les plus connus du Pays de Galles, qui concerne les traditions du Dyved, place nettement le domaine du peuple féerique sous les eaux d'un lac. Un jeune homme fait paître son troupeau sur les bords du Llyn y Fan, en pleine montagne. Un jour, il aperçoit « au milieu du lac une femme qui peignait ses longs cheveux » et qui, visiblement, vient de surgir des profondeurs, entraînant avec elle un magnifique troupeau de vaches. Il engage la conversation avec elle et lui offre du pain et du fromage. La femme refuse deux jours de suite cette offrande parce que le pain est ou trop cuit, ou pas assez. Le troisième jour, elle accepte et déclare qu'elle veut bien épouser le jeune homme et qu'elle lui procurera la richesse grâce à son troupeau de vaches. Mais elle y met une condition : son mari ne devra pas la frapper plus de deux fois, car à la troisième, elle disparaîtra à jamais. Le jeune homme épouse la femme des eaux et le troupeau de vaches lui apporte fortune et prospérité. Malheureusement, sans le faire exprès, le mari frappe sa femme deux fois, puis une troisième. La femme disparaît alors sous les eaux, suivie par son troupeau, abandonnant son mari et les

trois fils qu'elle lui a donnés.

Le malheureux est au désespoir, car il a tout perdu, sa femme et la richesse. Avec l'aide des habitants de la région, il tente d'assécher le lac pour obliger le peuple féerique à réapparaître. C'est alors qu'un monstre hideux apparaît qui s'écrie : « Hommes ! Quelle prétention est la vôtre ! Vous voulez nous priver des eaux qui nourrissent notre royaume ! Sachez que si vous vous acharnez contre nous, nous ferons en sorte d'inonder la vallée. Ainsi sera détruite la ville de Brecon et tous ses alentours deviendront stériles pendant neuf générations. Que chacun soit dans son domaine. Vous, vous avez la terre et le ciel ; nous, nous avons le monde qui est sous les eaux. Laissez-nous en paix et nous ne vous causerons aucun dommage^{68}. » Voilà qui est net et précis : l'Autre Monde est là, tout près, mais séparé du monde humain par la surface des eaux. Il y a évidemment un lien entre cette croyance et les traditions ou superstitions concernant le rôle plus ou moins magique du miroir, ce que Lewis Carroll a fort bien compris en écrivant son *Alice à travers le miroir*.

Cependant, la femme des eaux réapparaît plusieurs fois pour visiter ses trois fils. Puis, un jour, elle prend l'aîné à part et lui dévoile les secrets qu'elle connaît pour guérir les maladies, même les plus graves. C'est ainsi que, selon la tradition du sud-ouest du Pays de Galles, s'institue la lignée des *Meddygon Mydfai*, les « médecins de Mydfai », dont l'habileté devient bientôt légendaire. On voit tout de suite le lien qu'il y a entre ce genre de récit et le chamanisme, considéré comme un ensemble de recettes médicinales qui proviennent d'une certaine vision de l'Autre Monde. Cependant, ici, ce n'est pas l'âme du malade, égarée dans des pays fantastiques, que va chercher le chamane, ce sont les êtres de l'Autre Monde qui lui accordent, sous certaines conditions, le don de guérison. Mais l'idée demeure identique : la médecine et la magie sont entièrement liées, et toutes deux sont des héritages d'un monde mystérieux où vivent des êtres féeriques, détenteurs des grands secrets de l'univers.

Car, dans ce monde subaquatique, la vie est parallèle à celle qui est de rigueur sur la surface de la terre, mais elle n'est permise qu'à des êtres exceptionnels qui sont, soit d'origine féerique ou divine, soit *initiés*, c'est-à-dire capables de s'adapter aux conditions différentes d'une existence parallèle, en fait celle de l'extase chamanique. Il en est ainsi dans un récit irlandais, qui est l'une des versions de la légende panceltique de la Ville d'Is. Ici, ce n'est pas la mer qui envahit la cité, mais les eaux qui débordent d'un puits et forment un immense lac. Tous les habitants périssent, sauf la fille du roi, une certaine Libane : « Elle descendit au plus profond du lac avec son petit chien et y vécut une année entière dans une grotte. Mais, à la fin de l'année, elle s'ennuya de sa réclusion et exprima le désir d'être un saumon pour pouvoir nager dans les eaux profondes des estuaires et parcourir avec ses semblables la mer claire et verte. De fait, elle n'eut pas plus tôt exprimé ce vœu qu'il fut exaucé, mais son visage et ses seins conservèrent l'aspect de ceux d'une jeune femme^{69}. »

La technique employée ici est nettement d'essence chamanique, même si le récit est contaminé par la croyance en l'existence d'ondines, mi-femme, mi-poisson, ce qui n'est d'ailleurs pas contradictoire avec les métamorphoses dont on prétend les chamanes capables. Et cette « extase » durera jusqu'au moment où, pêchée par le saint homme Congal, Libane est baptisée par celui-ci, retrouve sa nature humaine et meurt « dans la paix du Seigneur ». La christianisation a joué à fond, comme pour la princesse de la Ville d'Is, Dahud, dont le nom signifie « bonne sorcière ». Maudite pendant un certain temps, elle peut cependant être sauvée, et avec elle la cité engloutie dont elle est l'émanation et la maîtresse. Il existe de nombreux contes sur ce thème, particulièrement en Bretagne armoricaine.

Car on peut, à certaines périodes courtes mais bien précises, s'introduire dans la ville engloutie et, si l'on est en possession de capacités particulières, y opérer une « salvation » profitable autant aux habitants de la cité qu'à l'opérateur lui-même. C'est l'histoire que présente un curieux récit recueilli vers 1880 à Cavan, dans les Côtes-d'Armor. « On racontait dans le pays qu'une forteresse habitée par une belle princesse était retenue au fond de la mer par les malins esprits. La nuit de la Saint-Jean, pendant que l'horloge sonnait les douze coups de minuit, la mer s'ouvrait et le château se montrait aux hommes assez hardis pour aller sur la grève. Si quelqu'un avait pu entrer dans le château et s'emparer de la baguette magique qui se trouvait dans l'un des appartements, il serait devenu le maître de la princesse et de ses richesses. Mais s'il ne réussissait pas, c'en était fait de lui : il périssait^[70]. » Bien sûr, le héros de l'histoire réussit, car en bon chamane, il arrive à vaincre les obstacles, épouse la princesse et recueille les richesses de l'Autre Monde. Autrement dit, il a réussi son voyage extatique et en recueille, sous la forme emblématique de la princesse, les enseignements qu'il espérait obtenir de sa périlleuse expédition.

3. La descente aux enfers

Dans la tradition celtique, l'Autre Monde n'est pas toujours situé dans une île en plein océan, vers les pays où le soleil se couche, ni sous les eaux. L'Autre Monde est *ailleurs*, aussi bien séparé de la terre des vivants par l'eau que par l'air ou par l'obscurité qui règne dans les mystérieux antres de la terre. Par définition, les « Enfers » sont situés *en-bas*, comme c'est le cas dans les croyances grecques sur le Royaume des Ombres régi par Hadès-Pluton, en fait l'équivalent de la « Géhenne » de la tradition hébraïque. On ne peut pénétrer dans ce royaume qu'une fois mort, et l'on ne peut plus jamais en revenir. Pourtant, certains personnages y ont pénétré *vivants* et ils en sont revenus, comme en témoigne la légende d'Orphée, transmise par les Grecs, mais en fait d'origine thrace, autrement dit ayant subi les influences des peuples indo-européens des rivages de la Mer Noire, aussi bien les Scythes que les Sarmates et les futurs Celtes.

Le but du voyage d'Orphée dans l'Autre Monde est d'en ramener Eurydice, la femme qu'il aime, et qui est morte injustement (la mort est toujours injuste !). Il se conduit en authentique chamane et, par ses chants, il pénètre impunément dans les Enfers, fléchissant le terrible Pluton – en fait, le soumettant à ses contraintes magiques, de telle sorte que le dieu des ténèbres ne peut refuser de laisser partir Eurydice. Il y met cependant la condition que l'on sait, et que l'on peut interpréter de bien des façons sans pour autant l'expliquer. Orphée, par son impatience à se retourner pour contempler Eurydice, échoue dans sa tentative de vaincre la mort. Mais cette tentative est nettement d'essence chamanique, car le rôle du chamane est non seulement d'expulser les démons, mais de soigner les maladies en allant dans l'Autre Monde ramener l'âme du malade, ou celle du défunt, qui s'y est égarée malencontreusement. Et chez certains peuples, c'est sur une barque que le chamane s'en va vers l'Autre Monde, que celui-ci soit sur une île, dans les entrailles de la terre, sur une montagne inaccessible, ou encore quelque part dans le ciel, domaine par excellence des divinités de la vie et de la mort.

L'idée essentielle est cependant qu'il existe, sous terre, un monde où s'agitent les ombres des défunts. C'est en pénétrant dans l'Averne qu'Énée, muni du rameau d'or, aborde dans ces « Enfers » à la recherche de son père Anchise. C'est au fond d'un gouffre – dans le pays des Cimmériens, comme par hasard – qu'Ulysse peut évoquer les héros défunts de la guerre de Troie. Une tradition de Polynésie, rapportée par Mircea Éliade, relate la descente du héros maori Hutu dans les domaines obscurs, à la recherche de la princesse Pare qui s'était suicidée à cause de lui. Hutu rencontre la grande Dame-de-la-Nuit, « qui règne sur le Pays des Ombres, et obtient son aide : elle le renseigne sur le chemin à prendre et lui donne une corbeille de vivres pour qu'il ne touche pas aux mets de l'Enfer. Hutu retrouve Pare parmi les ombres et réussit à la ramener avec lui sur la terre. Le héros réintègre ensuite l'âme dans le corps de Pare, et la princesse ressuscite ». Dans une variante de Hawaï, le héros enferme l'âme de la défunte dans une noix

de coco et l'intègre dans l'orteil du corps sans vie, avant de masser le mollet et de la faire remonter vers le cœur^[71].

L'opposition entre les ténèbres et la lumière est à l'image de la succession du jour et de la nuit. En pleine clarté du jour, les êtres et les choses apparaissent dans leur réalité même, du moins le croit-on, et de toute façon, tout est visible, sensible, vérifiable, tandis que, dans le domaine de l'ombre, tout est caché, secret, impénétrable à la vision diurne, donc permettant toutes les suppositions. Cela explique la fascination qu'a exercée, depuis la plus lointaine Préhistoire, le monde souterrain, peuplé de mystères, ceux-ci prenant parfois les formes les plus extraordinaires, à la fois terrifiantes et attirantes. Ce n'est certainement pas un hasard si les grottes du Paléolithique – qui ne sont pas des habitations humaines mais de véritables sanctuaires – ont tant influencé l'imaginaire : elles ne pouvaient être que la résidence des forces invisibles qui régissent le monde depuis toujours, qu'elles soient bénéfiques ou maléfiques. Il en sera de même pour les mines qui permettent d'extraire de la terre-mère des richesses insoupçonnées, les minerais, aussi bien l'or et la plupart des métaux que le sel, substance indispensable à la vie et surtout à la survie. D'où, comme on le sait, le rôle particulier des forgerons, seuls capables de transformer les matières brutes par l'action génératrice du feu, et par conséquent l'importance des dieux du monde d'en-bas, de Vulcain-Héphaïstos en particulier, voire du diable lui-même, maître absolu des énergies ambiguës recelées par le sous-sol, et qui entretient dans les enfers un feu perpétuel.

La Psychanalyse a mis en évidence l'importance de l'univers fantasmatique dont le monde souterrain est crédité : c'est un symbole maternel. Le monde souterrain est à la fois rassurant, parce qu'il protège des agressions extérieures (vents, tempêtes, chaleur, froid, cataclysmes divers), et très inquiétant, parce qu'il est synonyme d'inconnu. Et pourtant, c'est là l'*origine du monde*, pour reprendre le titre d'une peinture de Gustave Courbet qui fit scandale en son temps. La grotte et le souterrain, d'une façon générale, sont les images parfaites du ventre féminin, avec tout ce que cela comporte de réminiscence de l'état utérin et de frayeurs devant l'évidence d'un retour à la mère primitive au moment de la mort. De plus, le ventre de la mère – de la femme, d'une façon plus générale – est mystérieux, sombre, caché, et les fantasmes les plus aberrants y prennent place, comme cette crainte fort répandue de la *vagina dentata*, ce « vagin denté » qui meurtrit celui qui a l'audace de s'y introduire, quand il ne le dévore pas entièrement. Cette attirance-répulsion est fondamentale et elle est partagée par l'ensemble de l'humanité, sans aucune exception, quel que soit le stade culturel considéré.

Et pourtant, ce monde souterrain – ou utérin, ce qui est la même chose – est *diablement intéressant*. C'est pourquoi il se trouve toujours des individus pour tenter de l'explorer, pleinement conscients de s'exposer alors aux pires dangers. Les contes populaires en portent d'éloquents témoignages, et ceux-ci sont d'autant plus précieux qu'ils ne sont pas provoqués par un raisonnement mais par une *appréhension* inconsciente qui semble innée chez tous les êtres humains, du plus

fruste d'entre eux au plus élevé psychiquement, appartenant à ce que, faute de mieux, on pourrait appeler la hiérarchie de l'intelligence. L'obsession bien connue de certains milieux dits ésotériques ou occultistes à propos de la mythique *Agartha*, ce domaine souterrain où vit une race supérieure détentrice des plus grands secrets de l'univers, n'est que l'intellectualisation des fantasmes les plus primaires de l'humanité.

Au fait, quels sont ces « secrets de l'univers » dont la réminiscence se dissimule sous les fantasmes les plus primaires de l'esprit humain ? Les tenants de l'*Agartha* et de la non moins hypothétique *Shamballah*, cette mystérieuse cité souterraine où serait conservé jalousement tout le savoir du monde, font référence à une tradition primordiale qui aurait été perdue, ou plutôt dispersée à une certaine époque symbolisée par la Tour de Babel. On pourrait rabaisser cette soi-disant tradition primordiale, comme l'ont fait les psychanalystes, à la mémoire ancestrale qui garde la nostalgie d'un état d'innocence antérieur à l'état de conscience, revécue à titre individuel par tout être humain lors de son séjour dans l'utérus maternel, lequel ne fait que reproduire l'apparition, sur un plan générique, de la vie sur terre, surgie des eaux-mères, puisqu'il est prouvé que tout a pris naissance dans un milieu aquatique « ionisé » par un rayonnement mystérieux que les religions affirment être la puissance créatrice d'une énergie divine. Ce serait l'origine du mythe du Paradis terrestre, ou tout simplement de l'Âge d'Or, ce qui revient au même. Mais tout n'est peut-être pas perdu, ni même oublié.

C'est ce que sous-entend Rabelais dans le *Cinquième Livre*, lorsque la prêtresse Bacbuc, chargée de la garde de l'oracle de la Dive Bouteille, s'adresse ainsi à Pantagruel et à ses compagnons au moment de leur départ : « Allez, amis, en protection de cette sphère intellectuelle de laquelle en tous lieux est le centre et n'a en lieu aucune circonférence, que nous appelons Dieu. Et venus en votre monde, portez témoignage que sous terre sont les grands trésors et choses admirables. [...] Qu'est devenu l'art d'évoquer la foudre et le feu céleste, jadis inventé par le sage Prométhée ? Vous certes l'avez perdu ; il est de votre hémisphère départi, *ici sous terre est en usage* » (chap. XLVIII). Voilà des paroles qui en disent long et constituent la pleine justification de toute « descente aux enfers », qu'elle soit chamanique ou celtique, à condition bien entendu que cette descente s'effectue dans le but d'y découvrir les « trésors » cachés aux yeux du commun des mortels.

Et si ces trésors sont cachés, c'est qu'ils sont précieux. Et comme toute chose précieuse, il faut qu'ils soient gardés. Les gardiens sont des êtres féeriques ou divins, voire des prêtres ou des chamanes. Il arrive même que ce soit le diable lui-même qui soit le gardien des trésors défendus, christianisation évidente de thèmes beaucoup plus anciens et qui se réfèrent au mythe de Prométhée. Cependant, dans le domaine celtique, ce sont très souvent des nains, de petits êtres qui vivent sous terre et auxquels en Bretagne on donne le nom de *korrigans* (des *ozégans* dans le Morbihan celtophone) ou de *poulpicans*, au Pays de Galles les *corianeit*, en Irlande les « petites gens », tous étant les équivalents des elfes de la tradition germano-scandinave. Mais ces « petites gens » ne sont jamais ni franchement

bons, ni franchement mauvais : ils peuvent être les deux, favorisant certains humains et se montrant féroces pour ceux qu'ils jugent mauvais, intéressés, avarés ou hostiles. Ils choisissent donc avec soin ceux qu'ils admettent dans leurs étranges demeures et écartent par tous les moyens les curieux et les indiscrets qui voudraient s'emparer indûment de leurs richesses ou de leurs secrets. Car il ne faut pas oublier qu'ils sont tous doués de pouvoirs magiques, sinon surnaturels.

Un conte populaire recueilli au début du XX^e siècle à Riantec (Morbihan) illustre fort bien ce propos. Un korrigan est devenu le parrain du fils d'un paysan, comblant celui-ci de bienfaits ; mais il propose ensuite à ce paysan d'être lui-même le parrain de son propre fils. Le paysan accepte et suit son compère dans une lande où ils sont rejoints par d'autres korrigans. Sous une grosse roche, il y a une anfractuosit . Les korrigans invitent le paysan à les suivre dans cette myst rieuse cavit . Ayant vaincu une l gitime appr hension, le paysan parvient ainsi « au long d'un couloir tr s sombre et qui n'en finissait pas. Il d boucha cependant dans une grande salle qui paraissait  clair e par d'immenses torches attach es aux piliers. Mais les piliers  taient si brillants qu'ils renvoyaient la lumi re un peu partout. Sur les murs, il y avait des tapisseries avec des couleurs rouges et or, et au milieu une longue table garnie des mets les plus rares et les plus chers »^[72]. Le paysan est fort bien re u, mais le lendemain, sortant du domaine des korrigans et regagnant son village, il s'aper oit que rien n'est plus comme avant et qu'en r alit , ce n'est pas une seule nuit qu'il a pass e dans le palais f erique, mais au moins quatre-vingt-cinq ans. Car le temps n'est pas le m me dans l'Autre Monde que sur la terre des humains.

Ce qu'il faut retenir, c'est que, de toute fa on, il y a un prix   payer lorsqu'on s'introduit dans l'Autre Monde,   l'image du chamane qui, au moment de son initiation, tombe malade ou est atteint d'une crise de folie. On peut  galement penser que le paysan, au lieu de poser des questions aux korrigans, se tait et se contente de manger et de boire en leur compagnie. Au fond, il n'a rien cherch  d'autre et, comme Perceval au moment de son premier s jour dans le ch teau du Graal, il s'est abstenu de parler, ce qu'il aurait d  faire s'il avait  t  v ritablement motiv . C'est une hypoth se, mais qui se d gage de nombreux autres r cits de ce genre dispers s dans la tradition populaire de l'Europe occidentale.

Cependant, ce qui appara t n cessaire,   d faut de « rameau d'or », c'est l'autorisation donn e, volontairement ou non, par un introducteur qui joue en quelque sorte le r le d'un chamane initiateur et protecteur, qui envoie un n ophyte au fond du gouffre pour savoir comment il va s'en tirer. Un autre conte breton, recueilli dans le Tr gor, le c l bre r cit de *Koadalan*, nous montre le h ros jet  dans un puits par un sorcier – ou un diable – auquel il a d rob  autrefois ses livres de magie, et qu'il vient de r cup rer par tra trise. Est-ce pour le punir, ou pour le mettre   l' preuve ? On ne sait pas. Mais il est certain que cette anecdote se r f re   la coutume des puits fun raires, attest e par de nombreux exemples arch ologiques pendant tout l' ge du Fer. Non seulement on y entassait des ossements, mais  galement des offrandes, objets de m tal ou de c ramique,

destinées à honorer autant les dieux de l'ombre que les défunts eux-mêmes. L'archéologie a mis en relief l'importance de ces puits funéraires dans les lointaines époques qui ont précédé le christianisme en Europe occidentale, mais également dans le cadre de civilisations dites « primitives ».

Un autre récit oral de Bretagne armoricaine, également recueilli dans le Trégor, insiste à la fois sur les richesses que contiennent les puits et sur l'attrait qu'ils exercent sur l'imaginaire humain, attirance mêlée évidemment d'une grande crainte devant ce qui est ténébreux et inconnu. Le héros du récit, un certain Efflam, est obligé par un roi de subir certaines épreuves, en particulier celle de « descendre dans un puits et de revenir raconter ce qu'il y a vu ».

Le héros fait taire toutes ses terreurs : « Il ne dit rien et descendit dans le puits. Ce ne fut pas facile : il devait s'accrocher aux pierres et faire bien attention de ne pas glisser. Il atteignit cependant le fond et fut tout surpris de voir qu'il n'y avait pas d'eau. Au contraire, il y avait un jardin merveilleux, tout illuminé de soleil, avec des fleurs qui sentaient bon, et des arbres chargés de fruits. Efflam s'extasiait devant tant de merveilles et il parcourait les allées de ce jardin en tous sens lorsqu'il vit, au pied d'un arbre, un vieillard qui se reposait. » Ce vieillard semble bien disposé à son égard et lui prodigue des conseils en l'invitant à revenir en ce même endroit chaque fois qu'il connaîtra des difficultés. Il est bien évident que ce vieillard est à l'image d'un maître chamane qui a déjà accompli le voyage et qui s'engage à guider le jeune néophyte qui manifeste ainsi sa volonté de « savoir » ce qui est caché. Et le vieillard lui demande également de ne pas raconter au roi ce qu'il a vu réellement^[73]. Car les secrets de l'Autre Monde ne peuvent être répétés qu'à ceux qui le méritent et non à ceux qui ne sont animés que d'une simple curiosité.

Comme le jeune Efflam, le héros du conte de *Koadalan* se tire d'affaire lui aussi grâce à l'intervention d'un personnage surnaturel. Au fond du puits, il atterrit au milieu d'un grand bois. Après s'être lamenté sur son sort, il se décide à agir : « Il se mit à parcourir le bois, mais il ne rencontra ni homme ni bête. Comme la nuit était venue, il dormit, la tête appuyée sur une grande pierre couverte de mousse. » Comme on le voit, le monde inférieur est la réplique de celui de la surface, à cette différence qu'il semble déserté par les êtres vivants, animaux ou humains, à part quelques personnages qui ne peuvent être que divins ou féeriques.

À son réveil, Koadalan s'aperçoit qu'il se trouve exactement à l'endroit où sa protectrice, une jument nommée Tereza, qui est en réalité une femme-fée, sinon une femme-chamane, lui a donné rendez-vous s'il avait besoin de son aide. Il l'appelle, et celle-ci accourt immédiatement et rétablit la situation : elle emmène Koadalan au château du sorcier et lui fait récupérer ses fameux livres de magie ainsi que sa femme et son fils, qui étaient retenus prisonniers. C'est alors la séparation d'avec Tereza, au milieu des bois. « Je te fais mes adieux pour toujours, car nous ne nous reverrons jamais », dit Tereza. Alors, « elle s'éleva en l'air et il la perdit bientôt de vue ». C'est en quelque sorte la preuve que cette femme jument,

en laquelle on pourrait reconnaître la déesse gauloise Épona (devenue Rhiannon dans la tradition galloise), est réellement l'initiatrice et la protectrice de cet apprenti chamane qu'est en fait Koadalan. Maintenant, si l'on peut dire, il est capable de voler de ses propres ailes : « Koadalan, sa femme et son fils remontèrent alors dans leur carrosse, car celui-ci était revenu aussitôt qu'il l'avait demandé. Ils arrivèrent sans tarder au pays de Koadalan, à Plouaret^[74]. »

Mais tout ne se passe pas toujours aussi bien pour ceux qui s'introduisent dans le monde souterrain. Dans un autre conte breton, recueilli dans deux versions presque identiques dans les Côtes-d'Armor et dans le Finistère, autrement dit en Haute Cornouaille, il s'agit d'un jeune homme qui veut rejoindre sa sœur, laquelle a épousé un personnage mystérieux qui l'a emmenée ensuite dans son domaine du Château Vert. Mais le héros, qui se nomme Izanig, ne sait pas où se trouve le Château Vert. Il se lance alors à l'aventure et rencontre des personnages quelque peu fantastiques qui, les uns après les autres, lui indiquent le chemin à suivre. Et ce chemin est fort pénible, hérissé de dangers qui sont autant de fantômes susceptibles d'empêcher Izanig d'aller jusqu'au bout de sa quête.

Quittant une plaine dont la moitié est stérile et l'autre moitié fertile – indice du passage entre les deux mondes : « Il arriva ainsi à la route dont la terre était noire. Il voulut la prendre, mais il vit qu'elle était remplie, à l'entrée, de serpents entrelacés, de sorte qu'il eut peur et qu'il hésita un moment à aller plus loin. Son cheval lui-même reculait d'horreur quand il voulait le pousser dans ce chemin. » Izanig, confiant en son destin, persiste et se lance courageusement dans ce milieu hostile. Il en est quitte pour la peur, car il arrive indemne, ainsi que son cheval, au bord d'un grand étang « et il ne voyait aucune barque pour passer de l'autre côté. Il ne savait pas nager, de telle sorte qu'il était fort embarrassé ». Il se trouve donc dans une situation de « blocage » psychologique dû aux fantômes terrifiants qui l'assaillent. Il lance pourtant son cheval dans les eaux et, au prix de grandes difficultés, il atteint l'autre rive. Mais là tout recommence : il est devant « l'entrée d'un chemin profond, étroit et sombre, tout rempli d'épines et de ronces ». Il se désespère un moment, puis rampe à travers les ronces et parvient à sortir de ce piège, mais « ses vêtements étaient tout déchirés et son corps était tout meurtri et sanglant ». Il n'est cependant pas au bout de ses peines.

Il voit arriver un cheval maigre et décharné en lequel il reconnaît cependant sa propre monture. Il saute sur le dos du cheval et « parvint à un endroit où il y avait un grand rocher placé sur deux autres rochers. Le cheval frappa du pied sur le rocher de dessus qui bascula aussitôt et laissa libre l'entrée d'un souterrain ». Alors, une voix l'invite à pénétrer dans le souterrain. « Une odeur épouvantable le fit suffoquer. Le souterrain était fort obscur et il ne pouvait avancer qu'à tâtons. Au bout d'un moment, il entendit derrière lui un vacarme comme il doit y en avoir en enfer lorsque tous les diables se mettent à hurler. » Apercevant une petite lumière au lointain, il se dirige dans cette direction. « Et bientôt, il se trouva en dehors du souterrain. Mais devant lui, il y avait plusieurs chemins et il se demandait bien lequel il allait prendre. Il se décida à suivre celui qui faisait face au

souterrain et continua sa route droit devant lui. » Après avoir triomphé de tous les obstacles qui s'accumulent sur son passage, il parvient dans un espace dégagé qui lui permet d'apercevoir, au fond, le Château Vert tant recherché.

Mais les épreuves ne sont pas terminées. Il entre dans la cour, mais toutes les portes sont fermées. Il ne se décourage pourtant pas. « Il parvint à se glisser dans une cave par un soupirail, puis, de là, il monta un escalier et se trouva dans une grande salle magnifique et remplie de lumières de toutes les couleurs. Il n'y avait personne. Izanig appela, mais en vain, car personne ne lui répondit. Il y avait six portes qui donnaient sur cette salle, et en approchant de l'une d'elles, Izanig fut très surpris de voir qu'elle s'ouvrait d'elle-même. Il passa ainsi dans une autre salle, encore plus belle et plus lumineuse. Et trois portes donnaient sur cette salle. L'une d'elles s'ouvrit quand il arriva à proximité, et il pénétra dans une troisième salle. » C'est ainsi qu'il retrouve sa sœur, endormie, qu'il réveille par un baiser. Il apprend alors que le mari de celle-ci est tout simplement le soleil. Enfin, après avoir accompagné celui-ci dans sa tournée journalière, il transgresse certains interdits imposés et doit revenir dans son pays d'origine où il meurt quelque temps après^[75].

La trame de ce récit, assez touffu mais très détaillé, est d'une netteté absolue : il s'agit bel et bien d'un voyage chamanique dans l'Autre Monde. Que veut en effet le jeune Izanig ? Retrouver sa sœur, non pas tellement pour la ramener, mais pour *savoir* quelle est sa situation exacte. Il entreprend donc cette quête vers un pays dont il ignore tout, mais qui est rempli d'embûches et de dangers. Tout cela est évidemment du domaine du fantasme. Izanig se conduit comme un chamane qui se plonge dans un état d'extase prolongé qui permet à son « double » de parcourir des régions interdites. Conduit par des guides rencontrés au hasard de ses errances, et aussi par son cheval qui semble bien être l'équivalent de la déesse jument Tereza du conte de *Koadalan* (thème bien connu du cheval psychopompe), il annihile peu à peu toutes les apparitions qui se présentent à lui et qui sont autant d'obstacles à sa pénétration dans le monde souterrain. Et, dans ce monde souterrain, il découvre la « lumière », cette mystérieuse lumière qui n'éclaire pas les vivants, mais qui régit le monde des dieux et des héros de l'ancien temps. Mais ce qu'il faut retenir, c'est que cette pénétration des zones interdites ne se fait pas sans difficultés, car l'univers d'en-bas est bien souvent rempli de monstres qui font fuir ceux qui n'ont pas le « rameau d'or » ou quelque chose qui en tient lieu.

Il existe une synthèse courte et remarquable par sa concision de cette tentative de pénétrer dans l'Autre Monde souterrain. Elle est contenue dans un épisode du récit gallois de *Peredur*, version archaïque et populaire de la *Quête du Graal* christianisée au XII^e siècle par Chrétien de Troyes et ses successeurs. Le héros, qui est incontestablement le prototype de Perceval le Gallois, se trouve un jour, au cours de son errance, à la mystérieuse cour du « Roi des Souffrances ». Il est témoin d'étranges pratiques. Tous les soirs, un cheval apporte le cadavre d'un des fils du roi et, tous les soirs, des femmes jettent le corps sans vie dans une cive (ou un chaudron), dans laquelle il renaît. À la demande d'explications formulée par

Peredur, on répond que ces fils du roi sont tués chaque jour par un monstre, l'*Addanc*, qui a sa tanière dans une grotte des alentours. N'écoutant que son courage – ou plutôt son inconscience –, Peredur décide de combattre le monstre et de l'empêcher de nuire à jamais.

Mais une décision courageuse et volontaire ne suffit pas. Peredur se lance à la recherche de la grotte où se tapit le monstre, sans trop savoir où il va. C'est alors qu'il rencontre, assise sur le haut d'un mont, la femme la plus belle qu'il eût jamais vue (chaque femme que Peredur rencontre est toujours la plus belle !). « Je connais l'objet de ton voyage, dit-elle ; tu vas te battre avec l'*Addanc*. Il te tuera, non par vaillance, mais par ruse. Il y a, sur le seuil de sa grotte, un pilier de pierre. Il voit tous ceux qui viennent sans être vu de personne et, à l'abri du pilier, il les tue tous avec un dard empoisonné. Si tu me donnes ta parole de m'aimer plus qu'aucune autre femme au monde, je te ferais don d'une pierre qui te permettrait de le voir en entrant sans être vu de lui. » Bien entendu, Peredur promet à la femme de l'aimer plus que toute autre – ce qu'il fait avec toutes les femmes qu'il rencontre – et, ayant reçu la pierre d'invisibilité, il poursuit son chemin. C'est là que se place l'épisode des moutons blancs qui deviennent noirs et des moutons noirs qui deviennent blancs en franchissant l'estuaire, signe que Peredur se trouve à la frontière des deux mondes. Puis il se dirige vers la grotte : « Il prit la pierre dans la main gauche, sa lance dans la main droite. En entrant, il aperçut l'*Addanc* ; il le traversa d'un coup de lance et lui coupa la tête^[76]. » Après quoi, il se voit proposer d'épouser l'une des sœurs des guerriers qui l'ont accompagné jusqu'à l'entrée de la grotte.

Peredur a donc réussi à pénétrer dans l'Autre Monde souterrain et à y éliminer les terreurs qui l'assaillaient. Mais qu'y gagne-t-il ? Apparemment, une femme qu'on lui propose d'épouser, et qu'il refuse. Le récit est avare de détails, mais un épisode précédent peut l'éclairer. Il a été en effet question d'un serpent monstrueux, autrement dit d'un dragon, qui réside dans un tertre. Et il y a « dans la queue du serpent une pierre. La pierre a cette vertu que quiconque la tient dans sa main peut avoir, dans l'autre, tout ce qu'il peut désirer d'or^[77] ». C'est en somme la Pierre philosophale. Il est certain qu'il y a eu, chez le compilateur du récit, une confusion, ou une inversion, d'épisodes. La pierre du serpent représente les richesses de cet Autre Monde souterrain que Peredur conquiert en éliminant l'*Addanc* qui en était le gardien et dépositaire.

Mais si Peredur a réussi à vaincre les obstacles qui s'opposaient à son entrée dans l'Autre Monde et surtout les dangers mortels qui se sont présentés devant lui, c'est bien grâce à l'intervention de la mystérieuse femme qui trône sur un tertre – et qui, au cours du récit, sera nommée « l'Impératrice ». Exactement comme la déesse jument du conte de *Koadalan*, elle est donc l'initiatrice, la femme chamane qui guide le héros néophyte dans les ténèbres du monde souterrain. Cependant, cette Impératrice est juchée sur un mont, c'est-à-dire un tertre, et ce n'est certainement pas sans raison.

4. *Le tertre féerique*

En effet, sur toute l'étendue des territoires qui ont été sinon occupés, du moins traversés par les peuples celtes, les « tertres » jouent un rôle considérable dans l'imaginaire collectif. Il s'agit de buttes artificielles datant essentiellement de l'époque des mégalithes, c'est-à-dire pendant le Néolithique, avec des prolongements à l'Âge du Bronze, et que les archéologues appellent officiellement des *cairns*, terme anglais qui provient d'un ancien celtique *cairn*, signifiant « amas de pierres ». Il importe de préciser que ces *cairns* sont en fait les monuments mégalithiques qui portent le nom de dolmens (du breton *taol*, table, et *maen*, pierre) ou encore d'allées couvertes, dont les plus anciens, qui sont d'ailleurs les plus occidentaux, remontent à peu près à 5 000 ans avant notre ère et se sont répandus dans toute l'Europe, et même sur les rives africaines et asiatiques de la Méditerranée jusqu'à l'Âge du Bronze, c'est-à-dire entre - 2000 et - 700, sous des formes moins spectaculaires et plus restreintes.

Il existe à ce propos un cliché tenace qui a eu son heure de gloire à l'époque romantique : les dolmens étaient des « autels » sur lesquels les druides sacrifiaient d'innocentes victimes au cours de rituels mystérieux mais sanglants, témoignages évidents de la barbarie de ces temps reculés. Ce cliché, complètement stupide, était le résultat de l'incompréhension de ceux qui voyaient s'élever dans les endroits les plus déserts ces blocs de pierre dressés dont on se demandait en fait comment ils avaient pu être érigés. Mais ce qu'il faut savoir, c'est que, bien souvent, il ne nous reste de ces monuments que leurs structures internes : *tous les dolmens, toutes les allées couvertes* étaient surmontés d'un tertre artificiel, construit de main d'homme, comportant des pierres (*galgal*) ou de la terre amassée (*tumulus*), ou les deux à la fois. *Ils n'étaient jamais à ciel ouvert*, et c'est au cours des siècles que l'érosion aidant, ou l'action humaine de récupération de la terre et des pierres, ces monuments ne nous apparaissent bien souvent que comme des squelettes décharnés au milieu de landes plus ou moins désertiques. Ce ne sont en réalité que des constructions – d'ailleurs élaborées selon une architecture soignée et symbolique ainsi que grâce à des techniques éprouvées – qui étaient cachées à la vue de tous sous des tertres qui, eux, étaient parfaitement visibles et repérables, situés la plupart du temps au sommet d'une colline ou dans des endroits qui permettaient de les remarquer de très loin.

Ces monuments sont incontestablement des tombeaux, certains individuels, d'autres collectifs, comportant plusieurs chambres funéraires. Mais, comme cela a été le cas pour les premières églises chrétiennes, construites sur le tombeau d'un martyr ou d'un saint personnage, les dolmens et les allées couvertes sont devenus très vite des sanctuaires. On peut l'affirmer bien qu'on ne sache évidemment pas comment se déroulaient les cérémonies de l'époque mégalithique : il est vraisemblable que l'assemblée des fidèles se tenait à l'extérieur et que seul le prêtre pénétrait à l'intérieur du monument. Il devait en être de même lors des funérailles d'un chef ou des membres de sa famille. Certains de ces tertres, en

Irlande, comportent d'ailleurs, devant l'entrée du monument proprement dit, une sorte d'enclos qui, selon toute vraisemblance, était réservé aux assistants.

Ce sont donc à la fois des tombeaux et des sanctuaires. Mais ce ne sont pas des *hypogées*. L'inhumation des défunts ne se faisait pas *sous terre* mais au-dessus de la surface du sol, quand bien même le monument était édifié sur une hauteur. Cette particularité est très importante, car elle suppose que le monde des morts – et celui des divinités – se trouvait sur le même plan que le monde des êtres vivants, et non pas *au-dessous*. Dans tous les grands *cairns*, maintenant bien connus et étudiés, l'entrée se situe au ras du sol et le couloir qui conduit à la chambre sépulcrale est en pente ascendante avant de parvenir à un espace plus vaste qui n'est d'ailleurs jamais au centre même du tertre, mais toujours décalé par rapport à celui-ci. Il est évident que la chambre funéraire représente la matrice de la déesse-mère primitive et que le couloir d'accès est l'image du conduit vaginal. Tout se présente comme si les constructeurs de mégalithes avaient voulu représenter ainsi une image du ventre maternel dans lequel on conduisait solennellement les corps des défunts afin qu'ils puissent renaître dans une autre vie. Les exemples de tels monuments, notamment dans les îles Britanniques et en Bretagne armoricaine, ne manquent pas, et celui de Newgrange, en Irlande, dans la vallée de la Boyne, est sans aucun doute, depuis sa restauration, l'un des plus remarquables et des plus caractéristiques^[78].

Ces *cairns* ont toujours intrigué ceux qui les côtoyaient sans cesse, et les considéraient avec un certain respect mêlé d'une sorte de terreur inconsciente. La taille de ces pierres pouvait faire supposer que c'étaient des géants qui les avaient assemblées, ou encore que c'étaient des êtres surnaturels, des dieux ou des fées, qui les avaient apportées pour des raisons qui demeuraient mystérieuses. Cela parce qu'il fallait bien tenter de découvrir une explication à la présence dans les campagnes les plus reculées de ces vestiges des temps passés. Mais il y avait aussi la question qui se posait quant aux êtres qui pouvaient se dissimuler à l'intérieur de ces monuments, car nécessairement, en bonne logique, ces amas de pierres devaient avoir été bâtis dans un but déterminé. D'où la croyance fort répandue dans toute l'Europe que les nains, les korrigans et les elfes avaient leur domaine secret, à l'abri des regards humains, sous les dolmens ou dans l'obscurité des tertres.

Car les *cairns* appartiennent *de facto* à l'Autre Monde, celui des défunts et des dieux qui les accueillent après leur trépas dans un séjour infernal ou paradisiaque. « Il est probable qu'un grand nombre de traits de la *géographie funéraire*, de même qu'un certain nombre de thèmes de la mythologie de la mort, sont le résultat des expériences extatiques des chamanes. Les paysages que le chamane aperçoit et les personnages qu'il rencontre dans l'au-delà sont minutieusement décrits par le chamane lui-même, pendant ou après la transe », remarque Mircea Éliade. Le héros qui s'engage dans cet Autre Monde se comporte exactement comme un chamane, quelle que soit la méthode qu'il emploie pour « décrocher » du réel quotidien et parvenir à un état d'extase, donc de « double vue ». Et Mircea

Éliade d'insister sur « l'existence de similarités entre les récits des extases chamaniques et certains thèmes épiques de la littérature orale. Les aventures du chamane dans l'autre monde, les épreuves qu'il subit dans ses descentes extatiques aux enfers et dans ses ascensions célestes, rappellent les aventures des personnages des contes populaires et des héros de la littérature épique ».

Et la conclusion, bien que prudente, qui découle de ces observations ne fait aucun doute : « Il est très probable qu'un certain nombre de "sujets" ou de motifs épiques, de même que beaucoup de personnages, d'images et de clichés de la littérature épique, sont, en dernière analyse, d'origine extatique, en ce sens qu'ils ont été empruntés aux récits de chamanes narrant leurs voyages et aventures dans les mondes surhumains^[79]. »

Car les « tertres » sont les enveloppes visibles qui dissimulent la réalité des univers parallèles. Ils constituent le domaine des défunts, mais aussi celui des dieux et des êtres féeriques. C'est ce que la tradition irlandaise, la plus archaïque de toute l'Europe occidentale, tente d'expliquer dans le *Livre des Conquêtes*, cette compilation savante du XII^e siècle qui se présente comme un résumé de l'histoire mythique de l'Irlande, telle qu'elle avait été conservée dans la mémoire populaire et répercutée par la classe des lettrés, eux-mêmes héritiers des anciens druides de l'époque pré-chrétienne.

Il s'agit essentiellement de l'occupation de l'Irlande par différents peuples au cours des âges. On remonte ainsi avant le déluge, alors que l'île est peuplée par une race inconnue qui disparaît lors du cataclysme. Puis, ce sont les tribus de Partholon, des défricheurs et des pasteurs, qui viennent s'y installer. Mais ceux-ci se trouvent en conflit avec des êtres monstrueux, les *Fomoré*, dont l'origine est inconnue mais qui résident quelque part dans des îles entourées de brouillards, et qui symbolisent les forces obscures et pour ainsi dire diaboliques, qui s'opposent à l'harmonie du monde. Les tribus de Partholon disparaissent et sont remplacées par les tribus de Nemed qui, leur nom l'indique (*nemed* signifie « sacré »), témoignent d'une introduction de la pensée métaphysique, sinon religieuse. Mais, aux prises avec les *Fomoré*, les tribus de Nemed doivent émigrer. C'est alors que surgissent les *Fir Bolg*, les « Hommes Foudre », emblématiques d'une civilisation où apparaissent les arts du feu et la métallurgie. Mais ces *Fir Bolg* sont bientôt supplantés par les *Tuatha Dé Danann*, les tribus de la déesse Dana.

Ces tribus viennent des « îles du nord du monde », lieu évidemment symbolique, mais elles apportent avec elles « la sagesse, la science, la magie et le druidisme ». Autrement dit, elles constituent une société très structurée, très hiérarchisée, de personnages divins. De fait, ce sont les anciens dieux de l'Irlande païenne dont on retrouvera plus tard les équivalents dans les diverses mythologies indo-européennes. Ces tribus de la déesse Dana se heurtent également aux *Fomoré*, mais elles assurent finalement leur suprématie sur toute l'Irlande, du moins un certain temps, car de nouveaux envahisseurs se présentent, les « Fils de Milé », soi-disant descendants de Nemed, qui sont les Gaëls, donc des Celtes indo-

européens. Après une lutte sans merci qui aboutit à la célèbre bataille de Tailtiu, un accord de paix est conclu entre les *Tuatha* et les Gaëls : ces derniers auront la terre d'Irlande, à charge pour eux de la mettre en valeur, et les tribus de Dana posséderont le royaume obscur des tertres ainsi que les îles lointaines.

« Ainsi, chacun serait chez soi, mais cela ne dispenserait pas les uns et les autres de rester toujours en contact. Il fut notamment précisé que les tribus de Dana pourraient, si tel était leur désir, quitter leur invisibilité et venir parmi les Fils de Milé, mais qu'en contrepartie, les Fils de Milé pourraient pénétrer dans le domaine des tribus de Dana chaque année, pendant le temps que durerait la fête de *Samain*^{80}. » Telle est l'origine de la croyance selon laquelle les *cairns* sont le domaine des dieux, des héros et des défunts.

La fête de *Samain*, le 1^{er} novembre (plus exactement la nuit de la pleine lune la plus proche de cette date), est en effet le moment le plus important de l'année. C'est le « Nouvel An », la « fin de l'été » (sens du terme gaélique) et l'entrée dans les « mois noirs » de l'hiver. Mais, symboliquement, cette fête de *Samain* se situe en dehors du temps et de l'espace. Le temps y est en effet aboli, notion qui se retrouve dans le prolongement chrétien de cette fête païenne, la Toussaint, qui consacre la communion des Saints, du Passé, du Présent et de l'Avenir. Pendant les trois jours et nuits symboliques de *Samain* (et dans les manifestations folkloriques de *Halloween*, qui en sont l'aspect populaire), les deux mondes, celui des vivants et celui des dieux, communiquent sans problème, et la plupart des grandes légendes épiques de l'Irlande ne se font pas faute d'insister sur cette datation : c'est à ce moment-là que se produisent les grandes aventures des héros, qu'ils soient humains, surhumains ou divins^{81}.

Mais en dehors de cette fête rituelle qui consacre en quelque sorte la notion d'éternité, le monde des Tertres est séparé de celui des humains. Chacun chez soi. Mais les habitants de l'Autre Monde ont le don d'invisibilité, ce que ne possèdent pas les humains, à moins d'être doués du don de double vue. C'est ce qui arrive à une sage-femme bretonne dans un conte populaire de Haute Cornouaille recueilli à la fin du XIX^e siècle. Ce conte est très réduit, mais en lui-même il se présente comme l'héritage d'une croyance ancestrale qui ramène d'ailleurs à la pierre d'invisibilité que la mystérieuse Impératrice remet au héros Peredur pour lui permettre d'entrer dans l'Autre Monde et de vaincre le terrifiant *Addanc*, gardien des trésors cachés.

L'histoire est très simple. Une femme korrigan est sur le point d'accoucher. Elle fait venir une sage-femme réputée pour l'assister. Une fois l'enfant né, la mère chante quelques vers d'une chanson : « Cherchez là, ma commère, au coin de l'armoire, – vous y trouverez une pierre ronde. – Frottez-en les yeux de mon enfant. » La sage-femme obéit, mais comme elle comprend que la fameuse pierre doit avoir une vertu particulière, elle s'en frotte également son œil droit. Et le récit précise : « Elle ignorait que cette pierre précieuse, qui était parfaitement polie et dont la forme était celle d'un œuf, avait la propriété de donner aux personnes dont

elle avait touché les yeux, la faculté de voir les korrigans lorsqu'ils se rendaient invisibles. » C'est ainsi qu'un jour de marché, elle aperçoit sa commère, la femme korrigan, invisible, prendre, « parmi les marchandises, celles qui lui plaisaient le plus sans que les marchands parussent en être surpris ».

Mais, le soir, elle rencontre la femme korrigan et lui dit : « Ah ! commère, vous avez fait aujourd'hui une rude brèche aux étalages et aux boutiques d'étoffes, et pourtant, elles ne vous ont pas coûté bien cher. » La femme korrigan lui demande alors de quel œil elle l'a vue. « De l'œil droit », répond-elle. C'était celui qu'elle avait touché avec la pierre. « Aussitôt, la femme korrigan enfonça un de ses doigts dans l'œil que sa malheureuse commère venait de lui désigner, l'arracha de son orbite et lui dit qu'elle ne la verrait plus désormais. » C'est ainsi que la sage-femme devint borgne « et ne vit plus jamais les korrigans lorsque ceux-ci étaient invisibles^[82] ».

Il y a donc des règles très précises concernant les rapports qu'entretiennent les humains avec les gens de l'Autre Monde. Les tertres mégalithiques sont certes habités, et personne ne peut en douter, mais on ne pénètre pas impunément dans des domaines interdits. D'ailleurs, dans la tradition gaélique d'Irlande, les *cairns*, où résident les dieux, les héros et les défunts, sont connus sous l'appellation de *sidh*, terme gaélique qui signifie « paix », « sérénité ». Ce n'est peut-être pas toujours en conformité avec ce qui s'y passe, puisque innombrables sont les combats et les guerres dans cet univers invisible, mais c'est un fait : le *Sidh* est considéré comme un monde idéal et paradisiaque, celui d'avant la « chute », pour utiliser un langage judéo-chrétien, par rapport au monde humain agité de dissensions perpétuelles, de turbulences diverses et surtout dominé par la violence et l'injustice.

Mais, dans la littérature épique de l'Irlande, il arrive fréquemment qu'un héros s'introduise frauduleusement, généralement par ruse ou par simple intimidation, dans le domaine réservé des êtres féeriques – et invisibles. Un récit (*les Enfances de Finn*) du fameux cycle du Leinster, connu sous l'appellation globale de cycle « ossianique », nous dévoile ainsi comment le roi Finn mac Cool (*Fingal*, père d'Oisín, c'est-à-dire de l'Ossian si célèbre à l'époque romantique grâce aux ouvrages de l'Écossais Macpherson) obtient certains pouvoirs pourtant réservés aux gens du *sidh*. Mais ce n'est certes pas sans mal ni sans exposition au danger, car le « sacré » est toujours ambigu : il peut réveiller les énergies et conduire vers une *possession* divine ; mais il peut également conduire à la mort, ou tout au moins à la déchéance. N'importe quel individu n'est pas capable de supporter le choc qui se produit nécessairement lors de la rencontre – fortuite ou volontairement provoquée – entre les deux univers de nature fondamentalement opposée.

D'après ce récit, Finn mac Cool se rend chez le poète Cethern pour y apprendre non seulement la poésie, mais la science et la divination. Il y arrive quelques jours avant la fête de *Samain* et se mêle à une assemblée de poètes. Le soir venu, Finn et

Cethern s'en vont flâner dans la prairie « sous un tertre qu'on appelait le *sidh Élé* ». Finn demande au poète pourquoi ce tertre est ainsi appelé et l'autre lui répond : « Au nombre des habitants de ce tertre est une fille d'une merveilleuse beauté qui porte le nom d'Élé. C'est en son honneur que nous appelons le tertre de cette manière, tant sa beauté surpasse celle de toutes les autres femmes. On ne la voit pourtant que la nuit de *Samain*, car durant cette fête, tu le sais, les tertres sont tous ouverts : leurs habitants peuvent venir vers nous et nous pouvons aller vers eux visiter leurs immenses domaines et parcourir leurs palais merveilleux. »

Le décor est donc tracé. Dans le tertre féerique, il y a d'immenses domaines et des palais merveilleux, un Autre Monde parallèle dont la richesse et la somptuosité excitent l'imagination quand ce n'est pas la convoitise. Or, le soleil vient à peine de disparaître « que les tertres s'ouvrirent. [...] Finn vit en sortir une foule de gens qui, de tertre en tertre, échangèrent de joyeuses paroles, et il remarqua qu'ils s'apportaient mutuellement de quoi boire et manger. En apparence, tout le monde semblait festoyer [...] les habitants du tertre ne manifestant aucune hostilité vis-à-vis des gens massés dans la prairie ». Précisément, ces gens massés dans la prairie viennent chaque nuit de *Samain* pour apercevoir, ne fût-ce qu'un seul instant, la belle Élé dont ils sont éperdument amoureux. Mais ce comportement est dangereux, car chaque année, l'un d'eux est mystérieusement tué d'un coup de javelot. Or Finn s'est juré de faire cesser ce jeu sanglant. Il guette dans l'ombre et, au moment où Élé apparaît dans sa fascinante beauté, il remarque « un homme vêtu de gris sombre qui, sortant du tertre, suivait la femme à une certaine distance. Et cet homme portait un javelot ». Alors, lorsque l'inconnu lève le bras, prêt à envoyer son javelot sur l'un des hommes de l'assistance, Finn jette sa lance sur lui et le transperce. « Avec un grand cri de douleur, l'inconnu s'effondra, mais pour se relever immédiatement, s'enfuir en courant vers le *sidh Élé* et y disparaître à l'intérieur. »

Finn se précipite vers l'entrée du tertre, mais la porte en est fermée. Il entend alors « de grandes lamentations et comprend que les habitants du tertre déploraient la mort de l'un des leurs, l'amant de la belle Élé qui, chaque année, par jalousie, tuait l'un des soupirants de sa bien-aimée ». Cependant, certains de ceux qui étaient sortis hors du tertre n'ont pas eu le temps d'y rentrer. Finn se précipite au milieu d'eux, saisit une femme par le bras et l'entraîne le plus loin possible. La femme menace Finn de terribles malédictions s'il ne la lâche pas. Finn ne se laisse cependant pas impressionner, et il engage une négociation : il ne la lâchera que si elle lui restitue la lance – quelque peu magique – avec laquelle il a tué l'amant de la belle Élé. « Alors, sans qu'il pût comprendre comment, elle disparut dans le tertre d'où montaient toujours des cris et des lamentations, mais bientôt la porte s'entrouvrit, et la lance de Finn retomba à ses pieds, encore ruisselante de sang^{83}. »

Mais Finn mac Cool n'en a pas fini avec les habitants du *sidh*. La suite du même récit nous montre le héros, avec un compagnon du nom de Fiacail, errant, sans aucun doute un autre soir de *Samain*, sur une colline désertique : « Ils virent trois

femmes qui se lamentaient sur un tertre. Intrigués, ils s'en rapprochèrent, mais dès qu'elles les eurent aperçus, elles se relevèrent et se précipitèrent à l'intérieur du tertre. L'une d'elles, cependant, ne fut pas assez rapide et, l'attrapant par son manteau, Finn lui arracha une broche qui resta dans sa main. » Quand elle s'en aperçoit, la femme revient vers Finn dans un état de colère effroyable, et elle lui ordonne de lui rendre la broche. Finn lui répond qu'il ne la lui rendra que si elle lui explique pourquoi les deux femmes et elle-même se sont enfuies à leur approche. « Je n'ai pas à te le dire », répond la femme.

Mais il n'empêche qu'elle se met à se lamenter bruyamment : « Il serait honteux pour moi de regagner le tertre sans elle (la broche). Tu ne pourrais le comprendre, mais cela me serait une flétrissure insupportable. Les miens me banniront et j'en serai réduite à errer nuit après nuit par l'Irlande entière sans jamais trouver un instant de repos. Rends-moi cette broche, je t'en supplie, et en échange, je te ferai un don^[84]. » Finn accepte de lui rendre la broche, et il reçoit en échange un don, mais on ne sait pas lequel, probablement un pouvoir de divination.

Ainsi donc il est possible d'échanger des objets – équivalents de pouvoirs surnaturels ou simplement magiques – avec les êtres de l'Autre Monde. Mais, dans cette histoire, qui concerne la volonté farouche d'un humain de connaître ce qui se passe dans le *sidh*, est également évoquée l'errance possible de certains membres du peuple féerique à la suite d'un bannissement. Si l'on comprend bien, la femme, privée de sa broche, deviendrait un fantôme condamné à errer entre deux mondes sans pouvoir jamais se fixer quelque part. La même conception se retrouve dans de nombreuses légendes chrétiennes qui mettent en scène certaines âmes du Purgatoire, elles-mêmes condamnées à errer entre les deux mondes tant que ne serait pas accompli le temps de leur pénitence ou tant qu'elles n'auront pas été aidées dans leur « salvation » par un humain compatissant. Il est évident que la broche, dérobée puis rendue à la femme du *sidh* par Finn mac Cool, devait avoir symboliquement une importance extraordinaire : c'était vraisemblablement l'emblème de ses pouvoirs surnaturels. Privée de ces pouvoirs, elle ne pouvait donc plus appartenir au peuple féerique et demeurerait ainsi à la merci de celui qui s'en était emparé indûment, en ignorant d'ailleurs comment s'en servir. Plus que jamais, si les hommes ont besoin du secours des dieux, Dieu a lui-même, selon un adage bien connu, *besoin des hommes*. C'est le sens qu'on peut donner à l'alliance privilégiée et même exclusive, tant de fois évoquée dans la Bible, entre Iahvé et les patriarches de l'Ancien Testament.

Car s'il peut y avoir friction et même opposition violente entre les deux mondes, la plupart du temps un accord se fait qui permet de maintenir l'équilibre de l'univers. Les peuples du *sidh* ne sont pas les ennemis du genre humain, ils en sont le complément, à moins que ce soit le contraire. Un autre récit irlandais, *les Aventures de Néra*, récit assez compliqué du fait de sa concision et d'un manque total d'explications (ayant vraisemblablement pour cause la non-compréhension du copiste chrétien en face d'une tradition païenne), constitue un témoignage remarquable de cette alliance tacite entre le visible et l'invisible.

C'est le soir de *Samain* dans la forteresse de Cruachan où résident deux personnages essentiels du légendaire irlandais, Ailill et Maeve (*Mebdh*), roi et reine de Connaught. Ceux-ci ont groupé avec eux quelques fidèles guerriers autour du foyer où bout un vaste chaudron dans lequel cuit lentement de la venaison. Tout à coup, le roi déclare qu'il accordera la récompense de son choix à celui qui aura le courage d'aller nouer un brin d'osier autour du pied d'un des deux captifs pendus dans une « maison des tortures ». On n'en sait pas plus sur la « pendaison » des captifs, ni sur ce qu'est exactement la « maison des tortures », ni sur la signification réelle du rituel qui consiste à nouer un brin d'osier autour du pied d'un pendu, mais le récit prend alors une étrange dimension : « Grandes étaient les ténèbres, cette nuit-là. Tous les hommes voulurent y aller, mais chacun d'eux revint au plus vite sans avoir mis le brin d'osier autour du pied du prisonnier. Tous avaient peur des fantômes qui rôdaient dans la forteresse. » Si l'on comprend bien, il s'agit de la description de ce qui se passe actuellement un peu partout pendant la soirée du 31 octobre, c'est-à-dire pendant la veillée de *Halloween*. Mais il y a une différence : là, ce sont des vrais fantômes et non des enfants qui se déguisent. Le texte irlandais insiste sur la terreur qui saisit les guerriers, même les plus courageux d'entre eux.

Il y en a cependant un qui relève le défi, un certain Néra. Le roi lui promet sa belle épée à poignée d'or s'il réussit l'épreuve. Mais Néra est prudent. Avant d'aller affronter les fantômes, il prend soin de revêtir une solide armure. Or, dès qu'il arrive dans la « maison des tortures », l'armure tombe d'elle-même trois fois de suite, et c'est l'un des captifs qui lui donne la solution pour la faire tenir : la fixer avec un clou. Voilà qui est fait, et l'armure tient bon. Néra noue le brin d'osier autour du pied du prisonnier, mais celui-ci lui demande une faveur : « Par ta vraie valeur, prends-moi sur ton dos pour que je puisse aller boire avec toi. J'avais très soif quand on m'a pendu ici. »

Tout cela est bien mystérieux. On remarquera toutefois que le captif est *pendu*, ce qui renvoie au rituel dit de Teutatès (thème illustré d'ailleurs sur une des plaques du fameux Chaudron de Gundestrup), et qu'il est assoiffé, desséché, en quelque sorte étouffé, ce qui est conforme à ce que prétend le scoliaste de Lucain dans un manuscrit qui recopie le passage de *La Pharsale* qui concerne les croyances et les rituels des Gaulois. Néra accepte et prend le prisonnier sur son dos. Il leur arrive à tous deux d'étranges aventures, mais le prisonnier peut enfin étancher sa soif. Mais tout bascule quand Néra veut reprendre le prisonnier là où il l'a trouvé.

En effet, Néra voit « une chose surprenante : à la place de la forteresse, la colline était brûlée devant lui et, dans le monceau de têtes fichées sur des pieux qui en occupaient la surface^[85], il reconnut les têtes d'Ailill et de Maeve, et de tous leurs familiers ». On devine aisément l'ahurissement qui saisit Néra à ce moment-là.

Mais le héros de cette histoire n'est pas au bout de ses surprises. Il aperçoit une

foule de guerriers qui disparaissent dans l'ombre. Il les suit sans trop savoir pourquoi et se retrouve dans un « autre monde » semblable à celui des humains, avec un village, des maisons solidement bâties, des jardins et des prairies. Les guerriers auxquels il s'est mêlé s'aperçoivent de sa présence insolite et le conduisent devant un « roi ». Celui-ci l'accueille avec bienveillance, mais il lui ordonne d'aller rejoindre une femme qui vit seule dans une maison et de lui apporter chaque jour un fagot de bois. Néra ne peut faire autrement qu'obéir. Il va trouver la femme, couche avec elle cette nuit-là et, le lendemain, s'acquitte de son devoir quotidien envers le roi, lui apportant donc un fagot de bois. Il demeure là pendant un temps indéterminé, étant témoin de choses assez déroutantes, comme celle de la présence d'une couronne fabuleuse – et magique – gardée par un aveugle et un boiteux.

Un jour, cependant, comme il a conscience que rien n'est normal dans l'univers qui l'entoure, et que ce ne peut être que celui du *sidh*, il finit par poser des questions à la femme avec laquelle il vit : « Je me demande ce qui s'est passé le jour où j'ai pénétré dans le tertre. J'ai vu que la forteresse de Cruachan avait été détruite et incendiée et que les gens de ton peuple ont tué Ailill et Maeve, ainsi que toute leur maisonnée. » La femme lui révèle alors la vérité sur les fantasmagories dont il a été le témoin passif : « Ce n'est pas exact. C'est une armée d'ombres qui est allée dans la forteresse. Mais ce que tu as vu se réalisera si tu n'avertis pas les tiens. » Néra ne comprend guère ces paroles, mais il insiste en demandant à la femme comment il pourrait avertir les siens puisque ceux-ci sont apparemment morts. La femme répond : « Lève-toi et va vers eux. Ils entourent toujours le chaudron, et ce qu'il contient n'a pas encore été mangé. » En fait, la femme du *sidh*, par amour ou pour toute autre raison, trahit son propre peuple en faveur de Néra. Elle va même plus loin puisqu'elle lui conseille de dire à Ailill et à Maeve de venir détruire le *sidh* à la prochaine fête de *Samain*. Enfin, elle lui révèle qu'elle est enceinte et qu'elle donnera bientôt naissance à un fils. Et elle ajoute : « Quand ton peuple viendra détruire le tertre, envoie un message pour me prévenir et que je puisse me mettre à l'abri ainsi que ton troupeau. Et toi-même, tu pourras revenir ici quand tu voudras. » Mais comme Néra doute que le roi et la reine de Connaught puissent croire un récit aussi fantastique, la femme lui conseille de cueillir des « primeroles, de l'ail sauvage et des fraises », végétaux qui sont plutôt anachroniques par rapport à la période de *Samain*, afin de prouver la véracité de ses dires.

Voici donc Néra de retour dans la forteresse de Cruachan. Contrairement à ce qu'il avait vu avant de pénétrer dans le *sidh*, il ne remarque rien d'anormal. La forteresse lui semble absolument intacte. « Il lui semblait avoir séjourné trois jours dans le tertre. Or, en arrivant dans la maison, il trouva Ailill et Maeve, ainsi que leurs familiers, autour du chaudron. » Il raconte alors qu'il a accompli la mission dont il s'était chargé, à savoir nouer un brin d'osier autour du pied d'un prisonnier pendu ; puis il fait part au roi et à la reine de Connaught de ce qu'il a appris concernant la destruction du *sidh* à la prochaine fête de *Samain*. Ailill,

conformément à sa promesse, donne alors à Néra son épée à poignée d'or et s'engage à entreprendre une expédition contre le *sidh*.

Une année entière se passe, du moins dans le monde humain. « Trois jours avant *Samain*, Ailill avertit Néra qu'il était temps pour lui d'aller, comme convenu, protéger sa femme et ses biens. » Néra retourne donc – on ne sait pas trop comment – dans le *sidh* où sa femme lui présente son fils. Puis il s'en va avec sa femme, son fils et son troupeau en un lieu qui n'est pas précisé. Alors, « la veille de *Samain*, Ailill et Maeve rassemblèrent les hommes de Connaught et allèrent assaillir le *sidh*. Après l'avoir détruit, ils emportèrent toutes les richesses qu'il recelait. Et voilà comment Ailill et Maeve obtinrent la couronne de Briun qui leur conférait la suprématie sur les autres peuples de l'Irlande. Quant à Néra, il retourna dans le *sidh* avec sa femme, son fils et son troupeau, et il y vécut depuis lors^[86] ». ».

Il y a bien des obscurités dans ce texte qui paraît très archaïque dans son essence, mais dont la rédaction a nécessairement été altérée par les diverses transcriptions au cours des siècles, soit par suite d'une certaine censure chrétienne, soit parce que les copistes ne comprenaient plus exactement de quoi il s'agissait, ce qui est d'ailleurs malheureusement le cas pour de nombreux récits collectés dans les manuscrits du Moyen Âge. Mais une étude minutieuse de l'ensemble de la trame des *Aventures de Néra*, à la lumière des réflexions de Mircea Éliade sur la probable origine « extatique » de certains mythes, fait incontestablement apparaître les grandes lignes d'une expérience chamanique dans la meilleure tradition du genre.

En effet, il s'agit d'abord d'un *voyage* dans l'Autre Monde. Le roi Ailill provoque ses guerriers à l'accomplir, mais la grande majorité d'entre eux sont incapables d'aller loin : ils abandonnent leur périple initiatique parce qu'ils se sont laissé impressionner par les fantasmagories qui surgissent dans leur esprit. Et ces fantasmagories sont évidemment culturelles. Puis la croyance générale est qu'en cette nuit de *Samain*, donc dans ce qui est maintenant la veillée de *Halloween*, l'ombre est envahie par des fantômes ou des êtres maléfiques. Il y a donc élimination de ceux qui ne sont pas destinés à aller jusqu'au bout de leur voyage extatique.

Néra ose s'enfoncer dans les ténèbres, c'est-à-dire dans un univers inconnu. Il fait taire ses craintes et accomplit donc la mission dont il s'est chargé : il noue un brin d'osier autour du pied du condamné. Mais il faut alors s'interroger sur la vraie nature de ce prisonnier dont la situation, apparemment et en bonne logique, est absolument inexplicable, et même injustifiable. *Il est pendu*, on ne sait pas comment, peut-être par les aisselles, peut-être même par les pieds, la tête en bas. Dans ce dernier cas, cela rappellerait le sacrifice en l'honneur de Teutatès, illustré sur le Chaudron de Gundestrup et décrit par le scoliaste de Lucain. Mais est-ce un sacrifice sanglant ? Certainement pas : la figuration du Chaudron de Gundestrup laisse percevoir qu'il s'agit d'un rite de régénération, puisqu'on comprend que les

guerriers morts ou blessés, qui vont de droite à gauche (sens maléfique), après avoir été plongés dans le chaudron la tête en bas, paraissent bien vivants et triomphants sur le plan supérieur, allant cette fois de gauche à droite (sens bénéfique).

C'est à ce moment qu'il faut se référer à un personnage mythologique de la tradition germano-scandinave, le grand dieu Wotan-Odin-Woden, dont Régis Boyer n'hésite pas à affirmer que « rien n'interdit de voir en lui une sorte de *dieu-chamane*, "une espèce de dieu-sorcier", comme dit G. Dumézil. [...] Odin a tous les traits d'un roi-chamane : il en possède les facultés extatiques caractérisées, cette "fureur" qui lui vaut son nom^{87}, ces transes qu'évoque implicitement le *Grinismal*^{88}. Il est grand maître de la magie, c'est le grand voyant, ce qui explique qu'il soit borgne. Enfin, il a dû subir une douloureuse initiation^{89} ».

Car Odin-Wotan a des rapports très étroits avec les pendus. « Parfois, il suscitait hors de terre des hommes morts ou bien siégeait sous les pendus. Aussi était-il appelé le Seigneur des Morts ou Seigneur des Pendus. [...] De tout trésor enfoui dans le sol, Odin savait où il était caché et il connaissait les lais qui lui ouvraient la terre et les rochers et les pierres et les monticules, il liait par des paroles ceux qui y habitaient, il y entra et y prenait ce qu'il voulait^{90}. » On croirait presque qu'il s'agit du pendu que Néra emporte sur son dos et qui lui permet ainsi de pénétrer dans le *sidh*. Effectivement, ce mystérieux pendu a quelque chose d'odinique. Dans son inexplicable situation, il rappelle la « douloureuse » initiation d'Odin, *lui aussi pendu pour acquérir des pouvoirs surnaturels*, comme en témoigne cette strophe du récit scandinave intitulé *Havamal* : « Je sais que je pendis – à l'arbre battu des vents – neuf nuits pleines, – navré d'une lance, et donné à Odin, – moi-même à moi-même donné, – à cet arbre – dont nul ne sait – d'où proviennent ses racines^{91}. » De plus, dans un autre texte scandinave, le *Grinismal*, nous voyons Odin pendu entre les feux, privé de nourriture et de boisson huit jours durant pour obtenir puis exposer une science sacrée à la fois prophétique, révélatrice (les demeures sacrées) et purement gnomique (les rivières de l'au-delà, les chevaux des Ases). Nous avons déjà entrevu, à propos de nécromancie, son commerce étrange avec les pendus. [...] Ce trait peut renvoyer à la pendaison rituelle des victimes qui lui étaient sacrifiées ; il peut valoir pour sa propre pendaison, indispensable à l'acquisition du savoir caché^{92} ».

Il s'agit bien entendu ici du dieu germano-scandinave Odin et non d'une divinité celtique, mais le caractère chamanique d'Odin rejaillit sur le caractère des héros et des dieux de l'épopée celtique, qu'elle soit irlandaise ou galloise. Il est certain qu'il existe un « fonds autochtone nordique sur lequel sont venus se greffer les Indo-Européens. [...] Rappelons que le chamanisme s'applique à un culte archaïque répandu dans tout le continent nord-asiatique, qu'il postule un spiritualisme vivant et l'existence d'un autre monde avec lequel le prêtre-sorcier ou chamane est susceptible d'entrer en communication^{93} ».

C'est bien ce qui arrive à Néra lorsqu'il noue le brin d'osier au pied du pendu et qu'il emmène celui-ci sur son dos. Le pendu, authentique Odin, ou tout au moins authentique chamane initiateur, le fait pénétrer dans l'Autre Monde et lui confère la connaissance des « choses cachées », en l'occurrence la vision de ce qui *pourrait* arriver s'il n'intervenait pas lui-même pour détourner un destin fixé d'avance. C'est dire l'importance du héros-chamane qui peut transformer le monde par l'acquisition de certains pouvoirs. Mais ce qui est remarquable dans l'histoire de Néra, c'est que la durée de son séjour dans le *sidh*, qui paraît fort longue dans le récit, n'est en réalité que de quelques minutes : lorsqu'il retourne dans la maison où Ailill et Maeve tiennent leurs assises, *tout cela s'est passé le temps d'un rêve*, c'est-à-dire d'une extase pendant laquelle le double spirituel de Néra s'est évadé de son corps matériel et a voyagé à la fois dans le temps et dans l'espace. La description d'un voyage chamanique est ici plus qu'évidente.

Le temps est donc aboli pendant le séjour dans le tertre féerique, mais également l'espace. Si la forteresse de Cruachan est située sur la colline du Connaught qu'on appelle maintenant *Rath Croghan*, cela désigne un enclos assez vaste, entouré de palissades et de fossés, à l'intérieur duquel se dressent plusieurs habitations, y compris la salle où le roi et la reine reçoivent leurs guerriers autour d'un foyer, généralement central, dont la cheminée n'est autre qu'un trou dans la toiture par où s'échappent – plus ou moins facilement – les fumées. Les convives, on le sait grâce aux descriptions non seulement des conteurs irlandais, mais des chroniqueurs grecs, s'asseyaient par terre, autour du foyer, sur de la paille et des joncs fraîchement cueillis, et se partageaient la nourriture, de la venaison, cuite dans un énorme chaudron. Et l'on peut encore actuellement apercevoir les ruines, tout au moins les substructures, de cette forteresse parfaitement réelle et tangible. Mais où est donc situé le *sidh* de Cruachan ?

Certes, on découvre également les débris d'un tertre mégalithique à l'intérieur même de cet enclos, preuve qu'il y avait continuité entre la période mégalithique et l'époque celtique proprement dite : de toute façon, la colline de Cruachan était un endroit symbolique, pour ne pas dire sacré, comme l'était le site de Tara, en Leinster, centre idéal, véritable *omphallos* de la tradition irlandaise, comme le sera plus tard, après la christianisation, la colline de Slane, où un sanctuaire s'est dressé sur les ruines d'un établissement druidique. Or, si l'on suit à la lettre le récit des aventures de Néra, on s'aperçoit que l'espace est également aboli : le *sidh* est partout et nulle part, et, pourvu qu'on soit « initié », on peut y pénétrer sans s'en rendre vraiment compte. Et pourtant, il est présent à côté du monde quotidien et ne s'en différencie guère que par une sorte d'environnement paradisiaque qui, au fur et à mesure qu'on s'y engage, apparaît comme surprenant et oblige à se poser certaines questions. En fait, tout peut se résoudre par l'explication suivante : l'opérateur, qu'il soit chamane, druide ou héros privilégié, atteint un état d'extase qui le fait « décrocher » du réel et atteindre les régions les plus profondes de l'inconscient, celles dont on ne soupçonne généralement pas l'existence, sauf en cas de circonstances particulières ou encore à la suite de rituels compliqués, à

moins que ce ne soit par l'absorption de substances hallucinogènes.

Il faut également prendre en compte les étranges gravures qu'on peut remarquer sur les piliers intérieurs de nombreux tertres mégalithiques, comme à Newgrange, Dowth, Howth et Lough Crew en Irlande, ainsi qu'à Gavrinis et dans plusieurs *cairns* de la région de Locmariaquer en Bretagne armoricaine. Ces « pétroglyphes », comme on les appelle, sont bien difficiles à interpréter ; s'agit-il d'une écriture sacrée – et secrète – dont le code d'accès demeure inconnu, ou simplement d'un « livre d'images » comparable aux sculptures et aux fresques que l'on trouve dans les églises chrétiennes ? Sans aucun doute les deux à la fois. Mais il y a autre chose : dans ces sombres replis – au-dessus du niveau du sol, rappelons-le, mais qui offrent l'aspect de souterrains –, ne seraient-ce pas plutôt des représentations *magiques* destinées à plonger l'observateur dans un état second lui permettant d'accéder à une vision parallèle ? Ces floraisons de lignes brisées, de cercles concentriques, de spirales, toutes plus ou moins labyrinthiques, font penser aux mandalas de la tradition indienne. Ce seraient donc en quelque sorte des objets de méditation, des éléments provocateurs pour parvenir à un état d'extase. Ainsi s'expliqueraient les fantastiques et surprenantes découvertes que font les héros après avoir pénétré dans ces espaces ténébreux et apparemment sans issue. L'univers du *sidh* se présente comme un immense réservoir non seulement d'êtres fantomatiques mais surtout de paysages illimités, ceux de l'Autre Monde, entrevus l'espace d'un moment et qui se révèlent grandioses et riches de trésors inépuisables.

Car les tertres féériques sont remplis de richesses dont les humains rêvent de s'emparer. Certes, les *cairns* renferment bien souvent les objets précieux qui y ont été déposés près des défunts en offrandes ou en viatiques pour leur voyage dans une autre vie, mais en fait, on s'aperçoit bien vite que les héros épiques, comme les druides et les chamanes, recherchent essentiellement des éléments de « connaissance », et que les trésors matériels sont avant tout des figures concrètes mais emblématiques des différents stades de cette connaissance acquise au prix d'efforts considérables, essentiellement sur soi-même, en faisant surgir de l'inconscient tout ce qui y réside et qu'on peut considérer comme des réminiscences d'un état de conscience primitif.

Certains détails sont probants à cet égard, en particulier la description d'une mystérieuse « chambre de soleil » qui, d'après le récit concernant *Étaine et le roi des Ombres*, est à la disposition d'Oengus (Angus), le « Mac Oc », fils du dieu Dagda, maître tout-puissant du *sidh* de Brug-na-Boyne, autrement dit le site mégalithique de Newgrange, dans la vallée de la Boyne, dans le comté de Meath. L'héroïne de cette histoire, la jeune et belle Étaine, a été transformée par jalousie en « mouche » par la sorcière Fumanach, première épouse du dieu Mider, maître du *sidh* de Bri-Leith. Mais cette mouche « pourpre avait la taille d'une tête humaine, et on n'avait jamais vu au monde plus bel insecte. Le son de sa voix et le bourdonnement de ses ailes produisaient une musique plus douce que celle des harpes et des cornemuses et ses yeux brillaient comme des pierres précieuses dans

l'obscurité. [...] Elle accompagnait Mider en tous lieux, sans le quitter jamais, où qu'il allât ». Évidemment, Fumanach, au comble de la jalousie, réagit et déclenche une tempête magique qui emporte le pauvre insecte dans ses tourbillons de vent.

Elle erre ainsi à travers toute l'Irlande. « Et ce vent était si fort et si terrible que la malheureuse Étaine ne put trouver d'endroit, ni cime d'arbre, ni sommet de colline, où se poser pendant sept ans, sauf sur les rochers de la mer et les grandes vagues qui déferlaient jusqu'au rivage. Mais, un jour, elle heurta le Mac Oc, alors que celui-ci se promenait sur la prairie qui s'étendait sous la forteresse de Brugna-Boyne. Et le Mac Oc reconnut Étaine sous sa forme de mouche pourpre. Il lui souhaita la bienvenue et, l'enveloppant dans les plis de son manteau pour la protéger du vent qui continuait à souffler, l'emporta à l'intérieur de la forteresse. Là, *il plaça l'insecte dans sa chambre de soleil, qui était toujours inondée de lumière et qui contenait des herbes odorantes et merveilleuses. Et dès lors, il dormait chaque nuit à côté d'elle et la soignait avec le plus grand soin pour lui permettre de reprendre ses couleurs et sa vivacité*^[94]. » De toute évidence, cette « chambre de soleil » est une sorte d'*athanor* alchimique où s'opère une régénération par la lumière. Et l'on remarquera qu'elle se trouve dans l'obscurité, à l'intérieur de la « forteresse », c'est-à-dire du *sidh*, ce qui veut dire que cette « lumière » n'est pas matérielle, mais d'essence spirituelle.

Pourtant, ce thème de la « chambre de soleil », tout symbolique qu'il est, s'appuie sur une réalité matérielle dont le *cairn* de Newgrange constitue l'exemple le plus remarquable. Lors de la restauration intégrale du monument, dans les années 1960, les archéologues se sont aperçus qu'il existait, au-dessus de l'entrée du couloir, une sorte de rectangle et que c'est par cette ouverture que pénétraient, au moment du solstice d'hiver, les premiers rayons du soleil levant. Ces rayons léchaient littéralement le sol du couloir pour parvenir enfin à la chambre sépulcrale qu'ils inondaient complètement de lumière. Or, dans cette chambre, sur des vasques de pierre, étaient exposés des ossements et des cendres. Il est indéniable qu'à l'époque mégalithique, en l'occurrence vers 3 500 ans avant notre ère, donc bien avant la présence des Celtes en Irlande, se déroulaient en ces lieux des rituels funéraires visant à la « renaissance » des défunts. Et, à partir de cette découverte fortuite sur le site de Newgrange, on a pu élargir notre connaissance en ce domaine et observer que dans la plupart des monuments mégalithiques de ce type et de cette époque, l'architecture est ainsi disposée en fonction du lever du soleil au solstice d'hiver, donc au moment le plus sombre, le plus « noir » de l'année, mais également au moment où le soleil cesse de descendre pour remonter à l'horizon vers le solstice d'été. L'intention symbolique ne peut être niée.

C'est dire que cette mystérieuse « chambre de soleil », telle qu'elle est décrite dans le récit celtique, probablement collecté vers le VIII^e siècle de notre ère, garde le souvenir très fidèle d'antiques croyances concernant la régénération et la renaissance au sein du ventre maternel que reproduit exactement l'architecture du *cairn*, avec sa chambre sépulcrale qui est la matrice et son couloir d'accès qui est le conduit vaginal. Et c'est aussi la preuve que la tradition celtique, celle des

druides d'avant la christianisation, s'est emparée de traditions beaucoup plus anciennes qui remontent à une religion de l'Âge néolithique dont les Celtes sont, qu'on le veuille ou non, les héritiers naturels. Et, par-delà la religion mégalithique, on retrouve évidemment les traces des pratiques et des croyances chamaniques.

5. Le château dans les airs

Mais la « chambre de soleil », toute symbolique qu'elle est dans l'ombre des tertres féeriques, semble plus à sa place dans une autre évocation de l'Autre Monde, cette fois idéalisée, comme ce sera le cas dans le christianisme, dans l'immensité d'ailleurs non moins mystérieuse du Ciel, profond et insondable. Ce qui est en haut est comme ce qui est en bas, et inversement, l'échelle des valeurs n'ayant aucun sens directeur et l'adjectif latin *altus* signifiant aussi bien « haut » que « bas ».

Et c'est dans un texte anglo-normand du XII^e siècle, la *Folie Tristan*, dite « d'Oxford » à cause du manuscrit qui l'a conservé, épisode fragmentaire de la célèbre légende de Tristan et Yseult, que va réapparaître ce thème de la « chambre de soleil ». L'histoire racontée dans ce texte se situe au moment où Tristan, banni de la cour du roi Mark, s'introduit en se déguisant en fou dans l'entourage du roi de Cornouailles de façon à pouvoir rencontrer clandestinement la reine. Méconnaissable, il tient devant le roi Mark des propos incohérents en apparence, mais qui ne peuvent que réveiller l'attention d'Yseult, qui assiste à cette « prestation » digne d'un « fou » professionnel, c'est-à-dire d'un bouffon qui peut, dans une totale impunité, se permettre les impertinences les plus audacieuses devant un public aristocratique qui s'ennuie et ne demande qu'à se réjouir en entendant les pires sottises.

Or Tristan ne s'en prive pas. Il commence par affirmer que le roi Mark, marié depuis longtemps à la reine Yseult, est quelque peu blasé par celle-ci. Il propose donc au roi d'échanger la reine contre sa propre sœur, à lui, le fou. Le roi Mark, après avoir bien ri, lui répond par une objection de taille : « Mais que feras-tu de la reine, toi, le pauvre fou qui peux à peine vivre de la charité publique ? » La réponse de Tristan, comme tout son délirant discours, est évidemment à double sens : « Là-haut, en l'air, j'ai une grande salle où je demeure ; elle est faite de verre, belle et grande ; au beau milieu, le soleil y darde ses rayons. Cette salle est suspendue en l'air et pend dans les nues ; quel que soit le vent, elle ne chancelle ni ne balance. À côté de cette salle se trouve une chambre faite de cristal et richement lambrissée. Quand le soleil se lèvera demain, il y répandra une grande clarté. »

On est ici en plein cœur du mythe celtique. Cette « chambre de soleil » dans laquelle Tristan prétend pouvoir accueillir Yseult dans les meilleures conditions possibles est un lieu d'amour absolu, une sorte d'athanor dans lequel s'accomplit la fusion alchimique de deux êtres, mâle et femelle (soufre et mercure dans le langage alchimique), sous les rayons *recréants* du soleil, qui est le Feu de l'Esprit, symbole de l'intelligence créatrice, autrement dit de l'Énergie divine. Car, il faut le répéter, il n'y a que trois éléments fondamentaux, et non pas quatre comme on le croit généralement : la Terre, l'Eau et l'Air, le Feu n'étant que le mouvement qui métamorphose les éléments entre eux. Le Feu n'existe pas en lui-même, mais sans lui, les éléments, non animés, seraient pur néant, et sans les éléments qu'il anime, le Feu n'a aucune raison d'être.

Mais la « chambre de soleil » est aussi un lieu de connaissance, ou plutôt d'illumination, et le séjour du héros dans la lumière du soleil équivaut à une période d'initiation à un plus haut niveau de conscience, thème chamanique s'il en fût, qui permet d'acquérir ce fameux don de double vue tant recherché mais qu'il faut toujours mériter au terme de multiples épreuves. Ainsi, dans sa quête presque désespérée de la jeune fille qui lui est destinée mais dont il ne sait rien, le héros Art, fils du roi Conn aux Cent Batailles, passe nécessairement chez une mystérieuse reine des fées, et il y est fort bien reçu en sa chambre de cristal : « Art se pencha et vit, ébloui, des parois de cristal qu'éclaboussait la lumière du soleil en déversant mille irisations sur des arbustes dont les fleurs répandaient des parfums inconnus ; belle était l'apparence de cette chambre, avec ses ornements d'or et de pierres précieuses sertis dans les murs, avec ses sièges en bronze tapissés d'étoffes soyeuses, avec ses cuves qui, au milieu, semblaient emplies de l'hydromel le plus fin et le plus savoureux. » Et on lui apprend que « quelle que soit la quantité qu'on boive dans ces cuves, elles sont toujours pleines^[95] ». Et c'est seulement après un séjour « d'une nuit et un mois dans cet endroit paradisiaque que le jeune Art trouvera son chemin au travers des multiples dangers qui se dressent devant lui, et parviendra enfin au but qu'il s'est fixé ».

Il y a, dans la tradition celtique, bien d'autres références à cette « chambre de soleil », dite également « chambre de cristal ». Ainsi, dans le cycle ossianique, la jeune et belle Grainné, dont le nom provient du gaélique *grein*, « soleil », et qui est le prototype de l'Yseult médiévale, explique comment elle est tombée amoureuse du beau Diarmaid, lui-même prototype de Tristan : « Dans ma chambre à la belle vue, à travers mes fenêtres de verre bleu, je t'ai aperçu et je t'ai admiré. Et je tournai la lumière de mes yeux sur toi ce jour-là, et depuis je n'ai jamais donné mon amour à un autre que toi et je ne le ferai jamais. » Il faut également se souvenir que, par amour pour la fée Viviane, l'enchanteur Merlin se laisse enfermer magiquement par celle-ci dans une tour invisible qui ressemble bien à ces « tours de verre » que certains navigateurs découvrent en plein océan, et dont les occupants sont muets, c'est-à-dire qu'ils appartiennent à l'Autre Monde.

D'ailleurs, dans le légendaire gallois, cet Autre Monde est souvent appelé *Kaer Wydr* (*Castrum Vitreum* en latin), c'est-à-dire « la Cité de Verre ». Ce qui nous ramène au mystérieux royaume de Gorre, décrit par Chrétien de Troyes dans son *Chevalier à la charrette*, royaume régi par l'étrange Méléagant (*Maelwas* en gallois), dont, dans son autre récit, *Érec et Énide*, le même Chrétien de Troyes nous dit que c'est « un haut baron, le seigneur de l'Île de Verre ». En cette île, il n'hiverne ni ne fait trop chaud ; on n'y entend jamais le tonnerre, on n'y voit foudre ni tempête, et botes et serpents n'y séjournent. Il est évident qu'il s'agit ici d'une image paradisiaque : l'Autre Monde est présent, à côté de celui des humains, mais il en est séparé par une cloison de verre (évidemment symbolique) qui ne laisse passer que la lumière. Quant à Grainné-Yseult, elle est bien la personnification de la déesse solaire primitive, dispensatrice de chaleur, d'amour,

de lumière, et bien entendu de vie.

À l'origine, le domaine de cette déesse solaire ne peut être situé que dans l'immensité du ciel, d'où le thème d'un château suspendu dans les airs, et où réside une belle princesse inaccessible ou prisonnière d'un cercle de flammes, comme l'est la valkyrie Brunehilde dans la version archaïque des *Eddas* scandinaves, et que doit libérer – et épouser – le héros civilisateur du type de Sigurd-Siegfried. Mais, dans la tradition littéraire celtique, ce château dans les airs paraît avoir été oublié : par contre, il réapparaît constamment dans les contes populaires qui ont gardé, sans aucun doute, la trame la plus cohérente de ce genre de spéculations métaphysiques.

Ainsi en est-il d'une monumentale épopée populaire bretonne, *la Saga de Yann*, dans laquelle apparaissent des éléments empruntés nécessairement à des pratiques chamaniques. Le héros de cette histoire est un jeune homme qui part à la découverte du monde, mais il n'est pas seul dans cette exploration. Il est accompagné par un cheval qui, en réalité, on l'apprend à la fin du récit, n'est autre que son propre père qui, tel un chamane initiateur, guide son fils dans les méandres les plus complexes de ce voyage dans le temps et l'espace et le protège des nombreux dangers qui se présentent devant lui. Car le héros a fort à faire : il doit en particulier, sous peine d'être mis à mort, satisfaire les demandes de la fille du roi Fortunatus qu'un certain roi de Bretagne anonyme veut épouser, mais qui se refuse à lui tant que ne sont pas satisfaites ses demandes insensées. Et c'est le malheureux Yann qui est chargé d'accomplir ces actions.

Engagé dans une quête impossible – et toutes les quêtes initiatiques sont par principe impossibles à réaliser sans le secours de la magie –, le jeune Yann se trouve confronté à un problème insoluble. Il se plaint de son sort auprès de son fidèle cheval : « Il me faut aller chercher le château d'or de la fille du roi Fortunatus. Et c'est un château porté par quatre chaînes d'or et par quatre lions les plus forts qui soient au monde. » Heureusement, et selon un principe chamanique bien connu, le héros a fait alliance avec le roi des bêtes. Les animaux viennent à son secours et attaquent les quatre lions qui portent le château. « Alors, aussitôt, s'engagea, entre ces superbes champions, une guerre de destruction acharnée. [...] Quand ces quatre lions furent tués, on tira sur le château au moyen des quatre chaînes d'or, et on le traîna vers la mer. Il se tint sur l'eau, tranquille comme l'eût fait un navire, si bien qu'il fut attaché, par les quatre chaînes d'or, à l'arrière du navire de Yann qui le remorqua aussi bien que possible. »

La quête semble réussie. Mais si le « château dans les airs », avec sa « chambre de soleil », a été conquis et amené dans le monde des humains, il ne sert strictement à rien parce que les clefs de ce château ont été jetées dans la mer par la princesse elle-même. Il reste donc à trouver une solution pour pénétrer à l'intérieur du château qui recèle en lui-même tous les mystères de l'Autre Monde. Il faut donc que Yann entreprenne une autre quête, également impossible. Et ce n'est qu'avec son alliance avec les animaux, en l'occurrence le roi des poissons,

que le jeune Yann récupère les clefs qui permettront enfin de pénétrer à l'intérieur même du mystère^[96].

Ce récit se termine par la victoire du jeune Yann qui finit par épouser la princesse après que celle-ci a réussi à éliminer le roi de Bretagne en le tuant sans vergogne. Yann est maintenant en possession de la déesse solaire ; il a obtenu enfin la connaissance pleine et entière de cet Autre Monde dans lequel il a pénétré non seulement par sa volonté farouche, mais avec l'aide de cet étrange personnage qu'est son cheval. Et c'est encore un élément chamanique de première importance. « Animal funéraire et psychopompe par excellence, le cheval est utilisé par le chamane, dans des contextes différents, comme moyen d'obtenir l'extase, c'est-à-dire la "sortie de soi-même" qui rend possible le voyage mystique. Ce voyage mystique, répétons-le, n'a pas nécessairement une direction infernale ; le cheval permet aux chamanes de s'envoler dans les airs, d'atteindre le Ciel. [...] Le cheval porte le trépassé dans l'au-delà ; il réalise la "rupture de niveau", le passage de ce monde-ci dans les autres mondes. [...] Psychopompe et funéraire, le cheval facilitait la transe, le vol extatique de l'âme dans les régions interdites. La chevauchée symbolique traduisait l'abandon du corps, la mort mystique du chamane^[97]. » Un texte comme celui de *la Saga de Yann*, tout empreint de réminiscences chamaniques, se présente donc comme une parfaite illustration de la conquête, par un être humain, d'un Autre Monde, situé dans ce cas quelque part dans l'infini du Ciel.

Un autre conte breton, recueilli au XIX^e siècle dans l'île d'Ouessant, mais qui témoigne de la permanence d'une croyance remontant à la nuit des temps, conte intitulé les *Femmes-Cygnés*, est encore plus précis sur ce sujet. Le héros de l'histoire est un jeune berger, du nom de Pipi Menou qui, chaque jour, lorsqu'il fait paître son troupeau dans une prairie au bord d'un étang, voit « de grands oiseaux tout blancs, toujours trois, jamais plus et jamais moins, qui venaient de l'horizon le plus lointain et qui tournoyaient sur l'étang. Et après avoir tournoyé un long moment, les grands oiseaux blancs se posaient sur le rivage, au bord de l'eau tranquille parsemée de joncs et de nénuphars. Mais alors se produisait quelque chose de merveilleux : dès qu'ils touchaient terre, les grands oiseaux tout blancs se transformaient en belles jeunes filles toutes nues qui, après avoir rejeté leur plumage d'oiseau, se baignaient dans l'étang et y folâtraient sous les doux rayons du soleil. Puis lorsque le soir tombait, elles revenaient sur le rivage, ramassaient leur plumage, y pénétraient, et s'élevaient dans l'air pour disparaître, très haut, dans un grand bruit d'ailes, en direction du soleil couchant ».

Bien sûr, le jeune berger est très intrigué par ce manège et voudrait bien en savoir plus. Or, c'est sa grand-mère qui, dans ce cas, joue le rôle d'initiatrice et lui révèle la réalité de sa vision : « Ce sont des femmes-cygnés, mon enfant. Elles sont les filles d'un puissant enchanteur. Elles habitent en un beau palais tout décoré d'or et de cristal, un beau palais qui est très haut dans le ciel, retenu par quatre chaînes d'or au-dessus de la mer. » Pipi Menou n'a plus qu'une idée en tête : aller voir ce qui se passe dans ce château dans les airs. De plus, il semble très ébloui par

l'image radieuse et intemporelle que lui offrent ces êtres venus d'ailleurs. Sur les conseils de sa grand-mère, il dérobe le plumage de l'une des femmes-cygnes et ne consent à le lui rendre que si elle l'emmène jusqu'à ce palais féerique.

Après avoir discuté avec ses deux compagnes, la femme-cygne accepte le marché proposé par le berger. Il lui rend donc son plumage. « Elle l'enfila prestement, le fit monter sur son dos, et les trois sœurs s'élevèrent dans les airs, si haut que le jeune garçon ne vit plus ni la terre ni l'eau. Il n'y avait que du ciel bleu et tout autour les rayons du soleil qui le noyaient dans une lumière dorée. Et bientôt, Pipi Menou aperçut le château de l'Enchanteur. C'était un palais d'or et de cristal, plus lumineux que le soleil lui-même, retenu au-dessus des nuages par quatre chaînes d'or qui descendaient du ciel^{98}. » Bien sûr, comme dans de nombreux contes dans ce genre où le héros est confronté avec des épreuves imposées par l'Enchanteur, le diable ou une quelconque divinité, l'histoire se termine le mieux du monde : le jeune berger épouse l'une des femmes-cygnes, mais, ce qui est un signe révélateur de l'appartenance de ces femmes à l'Autre Monde, « on raconte que les enfants qui leur naquirent furent tous enlevés par les fées de la mer ».

Mais si l'Autre Monde est situé dans le Ciel, qu'il soit un château retenu par quatre chaînes d'or ou qu'il soit une lointaine « étoile » échappant au temps des humains, il faut y parvenir, ce qui ne peut se faire que par des moyens surnaturels qui s'apparentent bien entendu à la magie. Et cet « envol » vers le château féerique n'est pas simple à accomplir. Là encore, les contes populaires ont gardé les vestiges d'antiques rituels, comme le montre un autre conte breton armoricain dont il existe deux versions, l'une du Morbihan^{99}, l'autre du Finistère^{100}. Le héros de l'histoire est encore un jeune garçon qui, sans doute par hérédité ou par une initiation précédente, a acquis la connaissance du « langage des oiseaux », et le pouvoir de les commander, ce qui est une technique chamanique bien établie, répandue dans tout le domaine où officient encore de nos jours les « hommes médecine ».

Donc, le jeune héros de l'histoire se lance dans l'exploration du monde, non seulement de celui qui est visible et tangible, mais de celui qu'il sent présent à côté de lui. Il réussit de nombreuses épreuves grâce à l'aide d'une pie qui l'emporte sur son dos, car, en ces temps-là, « les pies étaient alors plus grandes et plus fortes qu'elles le sont maintenant », référence évidente à la réactualisation de l'*illud tempus*, au temps de l'Âge d'Or, que prétendent effectuer les chamanes par leur rituel plus ou moins magique. À la fin de ce voyage initiatique, il doit se rendre en un château suspendu dans les airs où se trouve la princesse dont il est amoureux. C'est un géant *volant* qui est chargé de le conduire dans ce château ; mais ce géant, qui ressemble bien à un ogre, a besoin de beaucoup de nourriture. Pour commencer ce vol à travers l'espace, le géant « reçut pour commencer de gros morceaux de viande, puis de plus petits. Ils étaient à une lieue et demie, mais il ne restait plus de viande. Le géant dit : Il faut que tu coupes un morceau de ta fesse ». C'est ainsi que le jeune héros découpe un morceau de sa chair pour le donner à

manger à son « transporteur » ; et c'est grâce à cette auto-mutilation qu'il parvient à destination et qu'il peut épouser la princesse dont il est épris.

On ne peut que penser à l'un des épisodes de *La Fin de Satan* de Victor Hugo, quand il décrit la folle ascension de Nemrod en direction du Ciel dans un coffre tiré par quatre aigles qui demandent, à intervalles réguliers, de la chair à manger. Et n'ayant plus rien à leur donner, Nemrod leur donne son esclave à dévorer. Certes, on est ici en pleine exagération épique, mais il faut reconnaître que Hugo s'est incontestablement inspiré de toutes les légendes concernant le vol chamanique vers l'Autre Monde, pendant lequel le néophyte, druide, chamane ou simple héros, doit payer de sa personne, soit charnellement, soit en subissant une crise démentielle, ce qui est le cas de tous les apprentis chamanes qui ont pu être observés tant en Asie qu'en Océanie et en Amérique. Car tout se paie, et il n'y a que les « tièdes » qui ne soient pas admis au royaume de Dieu, si l'on prend à la lettre certaines paroles des Évangiles.

La crise démentielle ou la mutilation apparaissent donc comme indispensables si l'on veut transgresser les interdits (c'est-à-dire les limites de la logique habituelle) et accéder à un niveau de conscience supérieur. Tel Odin-Wotan pendu à un arbre et perdant un de ses yeux pour acquérir le don de double vue, le héros, qu'il soit druide ou chamane, doit payer le prix fort pour franchir les limites de domaines qui lui sont inconnus et qu'il cherche à pénétrer à tout prix. C'est ainsi que, dans toutes les mythologies, l'aveugle ou le borgne est voyant, le manchot habile à manier l'épée ou la massue, le boiteux imbattable à la course. Les exemples ne manquent pas dans les récits mythologiques. La tare physique est la preuve que l'initié a abandonné quelque parcelle de son humanité pour acquérir quelque chose d'autre, de nature divine, quelque chose qui lui permet de s'introduire dans une autre dimension. Le Château dans les Airs n'est qu'un symbole, bien sûr, mais il explique pourquoi, tant de personnages humains tentent de survoler les océans et la terre elle-même pour y accéder, ne fût-ce qu'au détriment de leur intégrité physique.

6. *Le vol magique et chamanique*

Les divers mythes, contenus dans les épopées anciennes et les contes populaires, et concernant l'existence d'un « château dans les airs » ainsi que la réalité d'un « vol » magique vers cet endroit céleste, « font allusion à un temps où la communication entre le Ciel et la Terre était possible ; à la suite d'un certain événement ou d'une faute rituelle, la communication a été interrompue, mais les héros et les *medicine men* réussissent néanmoins à la rétablir. [...] Les *medicine men* australiens, comme nombre d'autres chamanes et magiciens d'ailleurs, ne font autre chose que restaurer provisoirement, et pour eux seuls, ce “pont” entre le Ciel et la Terre, jadis accessible à tous les humains^{101} ».

Et quoi qu'il en soit des méthodes utilisées, celles-ci ont imprégné de façon durable les récits, les croyances et les rituels qui se manifestent encore à notre époque dans toutes les parties du monde.

Un élément bien connu et répercuté abondamment dans les archives du Moyen Âge, et jusqu'au XVII^e siècle en Occident, est le fameux « vol des sorcières ». L'image la plus courante est celle où l'on voit la sorcière s'enduire le corps d'un certain onguent ou enfourcher un balai pour s'envoler (la plupart du temps par la cheminée) et gagner rapidement le lieu où se tient le Sabbat présidé par le diable en personne, personnage mythologique sous lequel se cache une divinité cornue (tel le Gaulois Cernunnos aux bois de cervidé) des temps antérieurs au christianisme. Les minutes des procès pour sorcellerie sont abondamment pourvues en témoignages qui concordent tous sur ce point : les sorcières peuvent se déplacer dans l'espace comme des oiseaux de nuit.

Cette croyance est vieille comme le monde. Dans son roman *L'Âne d'Or ou les Métamorphoses*, l'auteur latin du Bas-Empire Apulée met en scène, dans une ville de Thessalie – célèbre dans toute l'Antiquité comme pays de sorcellerie, mais en contact direct avec le chamanisme des plaines de l'Asie centrale – son héros, Lucius, apercevant grâce à la complicité d'une servante, son hôtesse, la bourgeoise Pamphila, s'enduire le corps d'une mystérieuse pommade, se transformer en chouette et s'envoler à travers le toit. On sait que Lucius veut lui aussi tenter cette expérience ; mais la servante s'étant trompée d'onguent, il en est réduit à prendre l'aspect d'un âne, ce qui justifie ensuite les multiples mésaventures du héros, autant d'épreuves qui se présenteront devant lui sur le chemin de l'initiation aux mystères d'Isis.

Ici, le rapport avec les traditions des peuples des grandes plaines du nord de la Mer Noire est évident. Il se manifeste également chez les Iraniens, qui sont des Indo-Européens – et le sont demeurés même après l'islamisation de la Perse, comme en témoigne le grand ensemble de contes réunis sous l'appellation de *Mille et une nuits* –, descendants des Scythes et des Sarmates, et donc très voisins, culturellement parlant, à la fois des Ossètes du Caucase et des tribus du Kurgan qui allaient devenir, au terme de leurs migrations successives, les ancêtres des

Celtes occidentaux. Or, dans le légendaire iranien, le « vol chamanique existe, même s'il est devenu quelque peu caricatural avec le célèbre thème des « tapis volants ». Il semble d'ailleurs que cela ait été contaminé par l'influence des techniques indiennes des fakirs, et notamment par la pratique controversée de la corde dressée magiquement et qui sert à l'opérateur pour entreprendre son ascension vers le Ciel. En fait, cette corde des fakirs indiens est l'équivalent des échelles ou des escaliers qu'empruntent les initiés pour joindre le Ciel et la Terre, l'échelle de Jacob en étant l'exemple le plus connu, mais qu'on retrouve très souvent dans les rituels des chamanes sibériens. L'idée de base est toujours la même : il s'agit de rétablir le lien entre les deux mondes, lien rompu à l'aube de l'humanité par suite d'une transgression (celle symbolisée par le fameux péché d'Adam et Ève au Paradis terrestre) ou d'une catastrophe naturelle provoquée par les dieux jaloux de la puissance croissante d'une humanité prenant conscience de son pouvoir de création, comme cela apparaît dans les mythes babyloniens ou dans la légende grecque (en fait caucasienne) de Prométhée, ou encore dans les spéculations de Platon à propos d'un supposé androgynat primitif.

Cela dit, le domaine proprement celtique, perpétué dans la mémoire ancestrale européenne dont les contes populaires sont l'aboutissement, est riche en anecdotes qui mettent en valeur le vol magique de certains personnages habilités, selon des causes très diverses, à restituer le lien privilégié qui existait autrefois entre le Ciel et la Terre. L'exemple le plus connu est celui de la fée Morgane des romans dits de la Table Ronde, qui est présentée dans de nombreuses versions de la légende comme susceptibles d'apparaître sous la forme d'une corneille. L'un des plus anciens témoignages de cette croyance se trouve dans la *Vita Merlini* du clerc gallois Geoffroy de Monmouth, rédigée vers 1135. Dans ce texte, l'auteur fait parler le barde Taliesin qui revient d'une sorte de pèlerinage dans l'île d'Avalon où le roi Arthur est en « dormition » : « Neuf sœurs y gouvernent par une douce loi et font connaître cette loi à tous ceux qui viennent de nos régions vers elles. De ces neuf sœurs, il en est une qui dépasse toutes les autres par sa beauté et sa puissance. Morgane est son nom, et elle enseigne à quoi servent les plantes, comment guérir les maladies. Elle connaît l'art de changer l'aspect d'un visage, *de voler à travers les airs*, comme Dédale, à l'aide de plumes. » En somme, il s'agit d'une description très fidèle d'une femme chamane.

En tout cas, c'est une femme douée des pouvoirs druidiques. Les textes les plus anciens, qui en font la fille d'Ygerne et du duc de Cornouailles, donc la demi-sœur d'Arthur, prétendent qu'elle était, par nature, fort douée pour la « nigromancie », c'est-à-dire la sorcellerie, et qu'elle avait été également la disciple du prophète enchanteur Merlin. Mais elle est avant tout la personnification de la déesse-mère primitive, celle que la tradition purement galloise nomme Modron (terme qui signifie « maternelle »), mère de Mabon, le jeune soleil longtemps prisonnier des forces obscures et délivré grâce au roi Arthur et à ses premiers compagnons, davantage des chamanes que des chevaliers d'ailleurs, car ils sont tous doués de pouvoirs plus ou moins surnaturels qui leur permettent de vaincre les êtres

maléfiques qui s'opposent à leur longue quête. Et, dans cette même tradition galloise, Modron est l'équivalent d'une certaine Rhiannon (= la « royale »), autre aspect de la déesse-mère, en laquelle les mythologues s'accordent pour reconnaître les traits d'Épona, divinité gauloise récupérée par les Latins et devenue déesse protectrice des étables, si l'on en croit les récits du Bas-Empire romain.

Il faut d'ailleurs préciser que le nom d'Épona provient d'une racine indo-européenne *epp*, signifiant « cheval », qu'on retrouve dans le grec *hippos* et le latin *equus*. Sous ce triple nom de Modron (*Matrona*), Rhiannon (*Rigantona*) et Épona (devenue *Macha* en gaélique), celle qui apparaît clairement, c'est la divinité féminine primordiale, de nature solaire, la « cavalière » qui est nécessairement psychopompe et qui peut donc conduire, sous certaines conditions, les humains, les défunts bien sûr, mais également les vivants privilégiés, qu'ils soient druides, chamanes ou héros, dans l'Autre Monde. On retrouve encore une fois ici la fonction « chamanique » du cheval qui, tel le Pégase des Grecs, est capable de s'élancer vers des horizons insoupçonnés.

Or Morgane, sous ses différents aspects, n'est autre que la *Morrigan* (terme signifiant la « grande reine ») de la tradition gaélique d'Irlande, déesse de la guerre, de l'amour, de la sexualité pure, mais aussi de la musique, de l'inspiration poétique et des techniques artisanales (comme la Minerve romaine) sous le nom de Brigit (bientôt christianisée sous le nom de sainte Brigitte de Kildare), fille, ou sœur, ou épouse du dieu Dagda, et qui, bien souvent, apparaît sous forme de corneille. Car c'est une « femme oiseau » dont le vol à travers les airs permet la jonction entre le monde céleste, celui du *sidh* ou celui des îles lointaines, et le monde terrestre, humain, aveuglé par les apparences trompeuses de la vie quotidienne matérielle. Comme la Morgane de la tradition brittonique, Morrigan est capable de changer son aspect quand elle le désire. Ainsi, pendant la fameuse bataille de *Cualngé* où le héros ulate Cûchulainn lutte seul contre les guerriers du reste de l'Irlande, Morrigan vient à lui sous différentes formes animales pour le détourner de son combat, puis blessée par lui, elle devient vieille femme et se fait guérir de ses blessures par le héros. Et, beaucoup plus tard, après une lutte plus magique que guerrière contre ses ennemis, pendant laquelle Cûchulainn trouve la mort, c'est Morrigan elle-même qui, sous l'aspect d'une corneille, vient se pencher sur l'épaule du héros et constater son décès.^{102}

Il y a d'ailleurs dans le légendaire gallois – répercuté ensuite dans les romans de la Table Ronde – de nombreuses anecdotes concernant l'intervention d'une troupe de corbeaux ou de corneilles qui viennent au secours d'un héros en difficulté. Ainsi en est-il d'un épisode du récit arthurien connu sous le titre de *Songe de Rhonabwy*, contenu dans un manuscrit du XIV^e siècle. C'est le fameux épisode des « Corbeaux d'Owein ».

Tout, dans cette histoire, se déroule dans une atmosphère imprégnée de magie. Le témoin, c'est-à-dire Rhonabwy, est en fait en plein cœur d'un rêve. Il est guidé

par un certain Iddawc qui le fait circuler parmi des personnages appartenant à l'épopée galloise la plus ancienne. C'est ainsi qu'il se trouve en présence du roi Arthur, appelé dans ce texte l'*empereur* Arthur, ce qui est d'ailleurs conforme au prototype qui est un simple « conducteur de guerres ». Iddawc fait remarquer à Rhonabwy la bague et sa pierre enchâssée que porte Arthur à l'un de ses doigts : « Une des vertus de cette pierre, c'est qu'elle fera que tu te souviennes de ce que tu as vu cette nuit ; si tu n'avais pas vu cette pierre, jamais le moindre souvenir de cette aventure ne te serait venu à l'esprit. » En somme, il s'agit de l'équivalent du « rameau d'or » sans lequel le néophyte Rhonabwy ne pourrait rien voir de ce qui se passe dans cet étrange univers peuplé de fantômes. De plus, Arthur est installé confortablement assis sur un manteau magique : « Gwenn (Blanche) était le nom du manteau : une de ses vertus, c'était que l'homme qui en était enveloppé pouvait voir tout le monde sans être vu de personne. » C'est également la vertu du manteau d'Oengus, le Mac Oc, maître du *sidh* de Brug-na-Boyne : quiconque en est enveloppé devient invisible, ce qui permet ainsi à certains héros irlandais d'échapper aux poursuites de leurs ennemis les plus acharnés^{103}.

Cependant, Arthur demande à Owein, fils d'Uryen (le chevalier Yvain du roman de Chrétien de Troyes), de jouer aux échecs avec lui. Owein accepte, mais plusieurs fois, pendant le jeu, on vient dire à Owein que les gens d'Arthur tourmentent « sa troupe de corbeaux » et font de grands ravages parmi celle-ci. Owein demande à Arthur de faire cesser le massacre ; mais Arthur, à chaque fois, se contente de lui dire de continuer son jeu. À la fin, excédé, Owein ordonne à l'un de ses serviteurs de dresser son étendard. C'est alors que les corbeaux changent complètement d'attitude : « Ils s'élevèrent en l'air, irrités, pleins d'ardeur et d'enthousiasme, pour laisser le vent déployer leurs ailes et se remettre de leurs fatigues. Quand ils eurent retrouvé leur valeur naturelle et leur supériorité, ils s'abattirent d'un même élan furieux sur les hommes qui venaient de leur causer colère, douleur et pertes. Aux uns ils arrachaient la tête, aux autres les yeux, à d'autres les oreilles, à certains les bras et les enlevaient avec eux en l'air. L'air était tout bouleversé et par le battement d'ailes, les croassements des corbeaux exultant, et d'un autre côté par les cris de douleur des hommes qu'ils mordaient, estropiaient^{104}. » Arthur demande à Owein de calmer ses corbeaux, mais ce dernier se contente de lui dire de « jouer son jeu », comme s'il voulait se venger de l'indifférence du roi lorsque c'étaient les corbeaux qui étaient attaqués. Finalement, Owein ordonne d'enlever l'étendard et le calme est immédiatement rétabli.

Tout cela est bien mystérieux. On se croirait en plein cœur du fameux film *Les Oiseaux* d'Alfred Hitchcock. Dans certains épisodes des romans français de la Table Ronde, il arrive fréquemment qu'un chevalier gardien d'un gué, en grand danger d'être vaincu, soit secouru par une troupe de corbeaux qui s'acharnent sur l'assaillant, et l'on apprend ensuite que cette troupe de corbeaux appartient à une femme – une fée bien entendu – qui est l'amie du gardien, et qu'en réalité, ce sont des femmes de l'Autre Monde qui apparaissent ainsi sous cette forme d'oiseaux. Et

souvent ce gardien du gué est appelé *Urgben* ou quelque chose d'approchant, et c'est presque le nom du roi Uryen, le père d'Owein. Or, dans les généalogies galloises, en particulier dans un texte intitulé « l'Extraction des hommes du nord », il est question de la lignée de Kynvarch qu'on place nettement sous la protection d'une troupe de corbeaux. D'ailleurs, la fin du récit gallois d'*Owein et la Dame de la Fontaine*, version archaïque du *Chevalier au Lion* de Chrétien de Troyes, est précise à ce sujet : « Owein retourna vers ses vassaux, c'est-à-dire vers les trois cents épées de la tribu de Kynvarch et la troupe des corbeaux. Partout où il allait avec eux, il était vainqueur^{105}. »

Incompréhensible en lui-même, cet épisode des corbeaux d'Owein se réfère évidemment à d'antiques rituels chamaniques dont subsistent quelques bribes dispersées dans les récits mythologiques, non seulement dans l'épopée irlandaise et dans la tradition du Pays de Galles, mais également, et ce n'est certainement pas une coïncidence, dans les récits soi-disant historiques du Gaulois latinisé Tite-Live, collecteur de légendes archaïques qu'il a intégrées dans les premiers livres de son *Ab Urbe condita*.

En effet, lors de l'invasion de l'Italie, vers 387 avant notre ère, on sait que les Gaulois s'emparèrent de Rome à l'exception du Capitole. On sait aussi que l'attaque contre ce Capitole par les Gaulois échoua parce que les oies sacrées du sanctuaire de Junon avaient averti les Romains de la présence des ennemis. C'est d'ailleurs encore un élément de plus pour mettre en valeur le rôle des oiseaux dans tout conflit mythologique, ce qu'est en réalité l'expédition gauloise contre Rome. Mais après cette prise manquée de la citadelle romaine par excellence, il y a d'autres épisodes qui méritent notre attention. Tite-Live (VII, 26) raconte en effet un curieux combat entre un Gaulois de grande taille et un Romain du nom de Marcus Valerius. Mais le récit de cette bataille est plus détaillé chez le compilateur Aulu-Gelle (IX, 13), qui cite abondamment un passage de l'historien Claudius Quadrigatus (dont les ouvrages sont perdus), et qui nous montre le Gaulois « nu, sans autre arme qu'un bouclier et deux épées ». Ce Gaulois « crie d'une voix formidable que celui qui veut se mesurer avec lui paraisse et s'avance. La taille énorme et l'horrible figure du barbare (c'est un Romain qui s'exprime !) inspiraient tant d'effroi que personne n'osait répondre ». On croirait lire une description de l'Irlandais Cûchulainn, le guerrier solitaire mais gigantesque, face aux quatre armées qui agressent son pays d'Ulster.

Cependant, le Romain Marcus Valerius s'avance et ose répondre au défi du Gaulois. La lutte est impitoyable et Valerius est sur le point de succomber lorsqu'un corbeau se précipite, attaque le Gaulois et tente de l'aveugler, permettant ainsi au Romain d'avoir raison de son adversaire. Et c'est de là, dit-on, que Valerius fut par la suite honoré du surnom de *Corvinus*. Il est évident qu'il y a ici une certaine inversion, le corbeau se faisant le champion du Romain contre le Gaulois, mais le concept mythologique est identique : certains guerriers sont sous la protection d'un animal, mammifère ou volatile, peu importe, ce qui suppose une sorte de totémisme demeuré présent dans l'inconscient collectif.

On retrouvera ce totémisme plus ou moins sous-jacent dans un épisode du *Didot-Perceval*, l'un des récits français du XIII^e siècle qui est une sorte de démarquage du *Perceval* de Chrétien de Troyes. On y assiste à un combat acharné entre le héros du Graal, c'est-à-dire Perceval, et un certain Urbain (ou Urgan), dans lequel il n'est pas difficile de reconnaître le roi Uryen, père d'Owein-Yvain, le « Chevalier au Lion ». Au plus fort de la lutte, une troupe d'oiseaux « plus noirs qu'aucune chose qu'il avait jamais vue » vient au secours d'Urbain, sur le point, lui aussi, de succomber sous les coups de son adversaire. Perceval tue l'un des oiseaux qui se métamorphose aussitôt en cadavre de jeune fille. Renseignements pris et obtenus, on apprend qu'il s'agit d'une troupe formée par les sœurs de l'épouse d'Uryen, une dénommée Modron, autrement dit la *Matrona* gauloise (la Marne divinisée), qui deviendra ensuite la fée Morgane après avoir été la Morrigan irlandaise. Et comme, dans certaines versions de la légende arthurienne, il est dit que Morgane a été un temps l'épouse du roi Uryen, et donc la marâtre (sinon la mère) d'Owein-Yvain, on en vient à se persuader que les fameux « corbeaux d'Owein » ne sont autres que les sœurs de la maîtresse d'Avalon, signalée par Geoffroy de Monmouth, qui ont le pouvoir de se métamorphoser en oiseaux.

De toute façon, dans la tradition celtique, les oiseaux sont liés à un personnage divin de sexe féminin. C'est ainsi que, dans la deuxième branche du *Mabinogi* gallois, on apprend que Rhiannon, la grande reine, mais aussi la déesse cavalière, équivalente de l'Épona gallo-romaine, a toute autorité sur une troupe d'oiseaux, qui sont probablement des corbeaux ou des corneilles. Lorsque le héros Brân Vendigeit (Brân le Béni) a entraîné ses guerriers en Irlande pour délivrer sa sœur Branwen, maltraitée par le roi d'Irlande, et qu'il a péri au cours de l'expédition, les rescapés reviennent dans l'île de Bretagne et s'installent dans une curieuse forteresse qui leur fait oublier le temps et la tristesse : « Ils commencèrent à se pourvoir en abondance de nourriture et de boisson, et se mirent à manger et à boire. *Trois oiseaux vinrent leur chanter certain chant auprès duquel étaient sans charme tous ceux qu'ils avaient entendus.* Les oiseaux se tenaient au loin au-dessus des flots et ils les voyaient cependant comme s'ils avaient été avec eux^[106]. » Or, sait-on que le nom de Brân (qui est du genre féminin en gallois comme en breton) signifie « corbeau » et que celui de Branwen veut dire « corbeau blanc » ? De plus, il faut signaler que ce nom de Brân est fortement ambigu, car il peut également avoir le sens de « hauteur », « colline », et par extension de « chef ». C'est bien dans ce contexte qu'on peut reconnaître le personnage mythologique de Brân le Béni sous le nom latinisé de *Brennus*, chef gaulois vainqueur de Rome en 387, et dans celui d'un autre *Brennus*, plus ou moins mythique celui-là, chef de l'expédition gauloise contre Delphes, un siècle plus tard.

Les oiseaux de Rhiannon apparaissent donc comme les alliés du clan de Brân, comme ils le sont du clan d'Uryen et de son fils Owein. Mais, à ce titre, ils peuvent aussi bien être bénéfiques envers certains, et maléfiques envers d'autres. D'ailleurs, dans une des *Triades de l'île de Bretagne*, véritable condensé de la

tradition brittonique primitive, il est question de ces « oiseaux de Rhiannon qui tuent les vivants et réveillent les morts ». L'épisode des « corbeaux d'Owein » démontre cette ambiguïté, et il en est de même dans un conte traditionnel gallois, recueilli et publié au début du XIX^e siècle dans la compilation connue sous le titre de *Iolo Manuscripts*, et qui est rattaché à la vaste épopée arthurienne, le conte des *Oiseaux de Drutwas*.

Drutwas, fils de Tryffin, l'un des chevaliers de la cour d'Arthur, a épousé une femme-fée qui lui a donné comme cadeau trois oiseaux merveilleux. Ces oiseaux comprennent les paroles humaines et obéissent en tous points à ce que leur ordonne leur maître. Drutwas les emmène toujours dans les batailles où ils font des prodiges en attaquant les ennemis, ce qui permet à leur maître d'être partout vainqueur, comme Owein, avec sa troupe de corbeaux. Mais Drutwas en conçoit tant d'orgueil qu'il se croit capable de tout. Il en arrive à défier le roi Arthur en combat singulier ; mais il envoie à sa place, sur le lieu fixé pour la rencontre, ses fameux oiseaux en leur disant de tuer le premier homme qui s'y présentera.

Or, la sœur de Drutwas était depuis longtemps amoureuse d'Arthur. Ayant appris le piège dans lequel son frère veut attirer le roi, elle fait parvenir à celui-ci une lettre pour lui donner rendez-vous dans un autre endroit, et elle s'arrange pour le retenir le plus possible, au-delà de l'heure fixée pour le combat. Drutwas, désireux en quelque sorte de ramasser les morceaux, s'en vient bien plus tard au lieu de la rencontre ; mais comme personne ne s'y était encore présenté, ses propres oiseaux, obéissant aveuglément à ses ordres, se précipitent sur lui et le tuent^[107]. En somme, la morale est sauve et la méchanceté de Drutwas se retourne contre lui.

D'ailleurs, dans le récit le plus célèbre de la littérature épique d'Irlande, la *Razzia des bœufs de Cualngé*, il est dit expressément que « tout bon guerrier doit connaître le jeu des corbeaux noirs ». Quel est donc ce « jeu des corbeaux noirs » ? Une réponse à cette question se trouve peut-être dans la *Géographie* du Grec Strabon (IV, 6), qui se fait l'écho d'une tradition rapportée par le voyageur Artémidore à propos d'un port situé dans l'Atlantique, vraisemblablement à proximité de la Grande Brière. En effet, nous dit-on, dans un port de l'océan, quand deux personnes se disputaient au sujet d'une affaire, « elles plaçaient une planche en un lieu élevé et, sur cette planche, deux gâteaux, chaque partie ayant le sien ». Des corbeaux dont l'aile droite était blanche se jetaient alors sur les gâteaux, et « celle des deux parties qui avait eu son gâteau culbuté triomphait ». Étrange coutume en vérité, qui tient à la fois de l'ordalie et aussi de pratiques chamaniques bien connues sur le continent nord-asiatique.

Il ne faudrait aussi pas oublier que le corbeau est l'animal « totémique » du dieu panceltique Lug et que la ville de Lyon (*Lugdunum*, la « citadelle de Lug », si l'on en croit certains historiens de l'Antiquité) a été fondée à l'emplacement où s'était abattue une troupe de corbeaux. Quant aux rapports du dieu germanique Odin-Wotan avec les corbeaux, ils sont constants et témoignent encore une fois

d'un substrat chamanique, sans aucun doute d'origine autochtone, beaucoup plus important qu'on le pense, dans la mémoire collective des Indo-Européens établis dans le nord et dans l'ouest du continent.

De toute façon, le héros Cûchulainn est entouré de femmes-oiseaux. Sa naissance, fort mystérieuse – et d'ailleurs double si l'on en croit les textes –, se présente sous la protection de femmes-oiseaux qui sont des êtres de l'Autre Monde. Pourtant, sa mère, Dechtiré, sœur du roi Conchobar (Conor), est une mortelle ; mais elle apparaît sous l'aspect d'un cygne parmi une troupe d'oiseaux blancs qui résident dans le *sidh*. Cûchulainn est-il le fils incestueux de Conchobar et de Dechtiré ? Très probablement, mais on lui donne comme père réel le dieu Lug, dont il est en réalité le double humain^{108}, ce qui fait du héros un être surhumain, échappant à certaines malédictions collectives frappant le peuple des Ulates, détenteur de pouvoirs guerriers acquis par magie et surtout de caractères bien précis qui l'apparentent incontestablement à un chamane égaré en plein Occident. Et, tout au long de sa vie tumultueuse, Cûchulainn est confronté avec des oiseaux qui se révèlent en fait des femmes du *sidh* apparaissant sous cette forme^{109}.

Mais ce sont des êtres féeriques – ou divins – qui ont le pouvoir de prendre ces aspects d'oiseaux, généralement de cygnes blancs, animaux hyperboréens par excellence, ou de corbeaux et de corneilles, de couleur noire, qui sont curieusement les attributs prêtés au dieu Lug, divinité lumineuse et multifonctionnelle – qui n'a strictement rien à voir avec l'Apollon gréco-romain, lui-même d'origine hyperboréenne –, et dont le sanctuaire paraît être un étrange temple situé en Bretagne insulaire, dans lequel chacun s'accorde à reconnaître le monument de Stonehenge, en plein cœur de la plaine de Salisbury, lieu privilégié consacré aux défunts et aux dieux de l'ancien temps. Qu'en est-il des simples humains qui veulent accomplir le périple périlleux vers l'Autre Monde par un « vol magique et chamanique » qui les relie à des rituels hérités de la plus lointaine Préhistoire ?

Une première constatation s'impose : étant donné que ce qui est en bas est comme ce qui est en haut, d'après la célèbre « Table d'Émeraude » hermétiste, si les êtres de l'Autre Monde sont susceptibles de devenir oiseaux et de parcourir sous cet aspect le monde, les humains qui aspirent à cette connaissance des domaines interdits peuvent le faire pourvu qu'ils soient *doués* ou protégés par une puissance intermédiaire. « L'ascension initiatique octroie la faculté de voler au futur magicien. En effet, partout dans le monde, on prête aux chamanes et aux sorciers le pouvoir de voler, de parcourir en un clin d'œil d'énormes distances et de devenir invisibles. » Magie et chamanisme sont évidemment liés.

Mais, continue Mircea Éliade, « il est difficile de décider si tous les magiciens qui croient pouvoir se transporter à travers les airs ont connu, au cours de leur période d'apprentissage, une expérience extatique ou un rituel de structure ascensionnelle, c'est-à-dire s'ils ont obtenu le pouvoir magique de voler à la suite

d'une initiation ou d'une expérience extatique qui déclarait la vocation chamanique. On peut supposer qu'au moins une partie d'entre eux ont réellement obtenu ce pouvoir magique à la suite et par voie d'une initiation. Nombre d'informations, qui attestent la capacité de voler des chamanes et des sorciers, négligent de nous préciser les modalités d'obtention de ces pouvoirs, mais il se peut fort bien que ce silence tienne à l'imperfection de nos sources. Quoi qu'il en soit, dans bien des cas la vocation ou l'initiation chamanique est directement liée à une ascension au ciel^[110] ».

On est bien obligé de constater que le « vol magique et chamanique » est à la base de toute connaissance de l'Autre Monde. C'est le lien obligatoire, quel que soit le lieu où sont supposées résider les divinités. « L'ascension céleste joue un rôle essentiel dans les initiations chamaniques. Rites d'ascension d'un arbre ou d'un mât, mythes d'ascension ou de vol magique, de voyages mystiques au ciel, etc., tous ces éléments remplissent une fonction décisive dans les vocations ou les consécration chamaniques. [...] L'expérience chamanique équivaut à une restauration de ce temps mythique primordial et le chamane apparaît comme un être privilégié qui retrouve, pour son compte personnel, la condition heureuse de l'humanité à l'aube du temps. Quantité de mythes [...] illustrent cet état paradisiaque d'un *illud tempus* béatifique que les chamanes, pour leur part, retrouvent par intermittence pendant leurs extases. » Car il s'agit bel et bien d'extases, et ce qui est prêté aux chamanes peut très facilement être attribué aux druides et à tous les héros de l'épopée celtique.

Mais quelle est la nature exacte de l'extase ? Est-elle provoquée par l'absorption de certaines substances hallucinogènes, ou par suite d'un rite magique ? La question n'a jamais cessé d'être débattue. D'ailleurs, il arrive que cette extase soit provoquée par un simple accident. C'est un cas de ce genre concernant un certain Grec du nom de Er que rapporte le philosophe Platon dans le chapitre X de *La République* : « Blessé dans une bataille, Er fut trouvé dix jours plus tard parmi les morts. On le porta dans sa maison, sans connaissance et sans mouvements. Deux jours après, quand on voulut le placer sur un bûcher pour l'incinérer, il ressuscita, commença à parler et à raconter de quelle manière étaient jugés les hommes après leur mort. Il affirma que son âme, étant séparée de son corps, se rendit en grande compagnie dans un lieu très agréable où se voyaient deux grandes ouvertures qui donnaient entrée à ceux qui venaient de dessus la terre, et deux autres ouvertures pour aller vers le ciel. Er vit les juges qui examinaient ceux qui venaient de ce monde. Quand son tour fut venu, les juges lui dirent qu'il devait retourner sur terre pour annoncer aux hommes ce qui se passait dans l'autre vie. » On croirait lire un de ces nombreux témoignages recueillis auprès de personnes sortant d'un coma profond, et qu'on appelle des « N.D.E. » (*near Death experience*, c'est-à-dire « expérience près de la mort »). Ce qui est certain, c'est que ce voyage dans l'Autre Monde a été accompli par le *double* du personnage, son corps demeurant inerte et sans vie, comme s'il avait été dans un état cataleptique.

Pourtant, dans certaines anecdotes, le voyage paraît bien réel, surtout lorsqu'il

est la conséquence d'un « charme » magique jeté par un sorcier ou même une malédiction chrétienne prononcée par un clerc. C'est ce qui se passe dans un récit irlandais, *la Folie de Suibhné*, qui offre certaines similitudes avec les textes les plus anciens, notamment celui du Gallois Geoffroy de Monmouth, concernant la « folie » de Merlin. À la suite d'un acte sacrilège, Suibhné, fils de Colman Cuar, roi de Dal Araidhe, est maudit deux fois par Ronan le Beau, abbé de Drumiskin, dans le comté de Louth. Engagé dans une bataille pour venir en aide à l'un de ses vassaux, il sent tout à coup les effets de la malédiction : « Or, tout à coup, tandis que le combat redoublait de violence, le roi de Dal Araidhe se sentit incapable de bouger, envahi qu'il était par une peur insurmontable. Ses doigts étaient paralysés, ses jambes tremblaient, son cœur battait à une vitesse incroyable, ses sens étaient troublés, sa vue brouillée. Ses armes lui tombèrent des mains, et il ne put se baisser pour les ramasser. »

C'est ici la description assez précise du début d'une « crise » qu'on peut qualifier de démente, mais qui est surtout l'indice d'un état de transe. Suibhné en est arrivé à présent à un point de non-retour : « Il se sentit quitter le sol et voler dans les airs, monter lentement, puis tourbillonner comme s'il était pris dans une tornade, laquelle eut tôt fait de l'éloigner du champ de bataille et de l'emporter au-dessus d'une forêt. Et chaque fois que ses pieds touchaient le sol ou heurtaient un arbre, il rebondissait et reprenait sa course folle à travers l'espace, se demandant quand et comment il lui serait possible de s'arrêter. Il franchit des vallées, des collines, il traversa des plaines, il s'égara au milieu de marécages et, enfin, alors que la nuit tombait, il vint s'abattre sur un if qui se dressait sur les pentes de la Vallée des Fous. C'était ainsi que l'on nommait la vallée d'Ercain, non loin de Ros Bearaig, car elle servait de refuge aux insensés et à tous ceux dont l'esprit était quelque peu dérangé^[11]. » Et c'est là, sur les branches de l'if, que Suibhné passe une année entière, dans le plus complet dénuement, chantant de tristes mélodies, déplorant le sort qui s'est abattu sur lui, buvant l'eau des ruisseaux et se nourrissant de racines et de cresson sauvage.

Tous ceux qui viennent le voir l'exhortent à reprendre sa vie normale dans sa tribu. Rien n'y fait. Suibhné persiste dans son isolement farouche tout en déplorant sa triste destinée. Son comportement est en tout cas étrangement semblable à celui de Merlin, dans le récit de Geoffroy de Monmouth : il s'agit bel et bien ici d'une crise de folie qui est caractéristique de l'initiation chamanique. Tout apprenti chamane doit passer par cette période de trouble et d'incertitude qui est authentiquement une aliénation mentale. Mais cette crise est indispensable pour acquérir les pouvoirs du chamane. À condition, bien sûr, de s'en guérir. Or Suibhné, contrairement à Merlin qui retrouve bientôt sa raison après avoir bu l'eau d'une source magique, demeure dans cet état de prostration complète sans pouvoir franchir le pas. Son épouse vient elle-même le supplier de revenir dans sa tribu et le plaint avec beaucoup de tendresse, lui disant : « Je voudrais que des plumes poussant sur ton corps et le mien nous permettent de nous envoler ensemble dans la lumière et les ténèbres et d'y vagabonder jusqu'à la fin des

temps^{112}. »

L'initiation de Suibhné est donc incomplète, car il est toujours sous le coup de la malédiction de l'abbé Ronan. Celui-ci le poursuit de sa vindicte et, après une période où Suibhné reprend un peu de calme et condescend à retourner dans sa tribu, le moine renouvelle ses incantations : « En accord avec la volonté du puissant Seigneur de toutes choses, je veux que toutes les puissances du mal s'acharnent contre Suibhné, qu'elles le persécutent et le châtient de son orgueil et de sa méchanceté ! Je veux que, cette nuit même, sa frénésie le reprenne et qu'il aille errer dans les espaces infernaux d'où il n'aurait jamais dû sortir. » Ces incantations ne témoignent pas particulièrement d'un esprit de charité chrétienne, mais c'est ainsi, et Suibhné est empêché de profiter pleinement de l'expérience vécue au cours de sa « folie », c'est-à-dire au cours de son initiation. Celle-ci lui est désormais interdite par la volonté délibérée d'un moine qu'on pourrait qualifier de « contre-chamane », et qui, de toute façon, connaît toutes les pratiques magiques des anciens druides.

« Et en effet, vers la minuit, sa frénésie ressaisit Suibhné. Il se réveilla, croyant entendre des armées lancées à sa poursuite, s'élança, bondit par la fenêtre et s'enfuit dans la vallée qui s'ouvrait devant la forteresse. » C'est alors qu'il est en proie aux « êtres de la nuit », c'est-à-dire à toutes ses terreurs fantasmatiques : « Il eut une étrange vision : des troncs sans têtes lui apparurent, surgis de l'ombre. Puis ce furent des têtes sans corps, horribles et grimaçantes, qui s'approchèrent de lui, manifestement disposées à le mordre cruellement, cinq têtes aux cheveux hérissés, qui poussaient des cris affreux. [...] Et, dans un élan furieux, toutes les cinq se précipitèrent vers Suibhné qui n'eut que le temps de reculer pour ne pas se trouver culbuté. Alors, il sauta de buisson en buisson dans le fol espoir d'échapper à ces monstres qui le harcelaient sans relâche. Et bien que les vallées fussent larges devant lui, il les franchissait d'un bond, allant d'une cime à l'autre avec la légèreté d'un oiseau et la précision d'une chèvre de montagne. »

Ce vol « magique » de Suibhné dure toute la nuit, et le malheureux non seulement se trouve en proie à ses terreurs qui sont autant de délires incontrôlés, mais il doit subir de dures atteintes physiques : « Suibhné sentait les têtes s'agripper à ses mollets, à ses genoux, à ses cuisses, à ses épaules, à sa nuque, sans qu'il pût même se secouer pour s'en débarrasser. C'était comme s'il recevait en plein corps la violence d'un torrent sauvage dévalant du sommet d'une haute montagne après une tornade^{113}. » Cependant, au matin, épuisé, il s'effondre devant un petit bâtiment qui est l'ermitage d'un saint homme nommé Moling. Celui-ci le reconnaît et le recueille avec beaucoup de compassion ; mais Suibhné continue à vivre comme une bête sauvage à côté de l'ermitage, ne se nourrissant que de lait qu'une femme vient verser chaque jour dans un trou creusé à même le sol. Et, par la suite, il périt lamentablement, victime de la jalousie du mari de cette femme qui lui apportait du lait tous les jours. Suibhné n'a donc pas réussi l'épreuve que constitue son état de « frénésie » morbide, et son « vol chamanique » ne peut être qu'un échec total tant physique que psychique.

Dans ce récit, la réalité du vol magique est incontestablement affirmée. Le corps de Suibhné n'est pas resté inerte dans la forteresse où il avait trouvé refuge. Il en sera de même dans un conte populaire de Provence, recueilli à la fin du XIX^e siècle, et qui semble une lointaine réminiscence de *L'Âne d'Or* d'Apulée. Il s'agit d'un jeune homme d'Or d'Apulée qui tombe amoureux d'une jeune fille d'une grande beauté qui vit avec sa mère. Tous les soirs, il va faire sa cour à celle qu'il considère déjà comme sa fiancée, mais toujours sous la surveillance de la mère. Cependant, ces deux femmes ont la réputation d'être des « masques », c'est-à-dire des sorcières et, sans cesse averti par ses amis, le jeune homme décide d'en avoir le cœur net. Un vendredi soir (la nuit du vendredi au samedi étant propice au sabbat), il prolonge la soirée qu'il passe chez sa fiancée en faisant semblant de s'endormir profondément.

Il joue son rôle à merveille et, entre ses paupières, il voit les deux femmes devenir de plus en plus nerveuses aux approches de minuit. « Elles tentèrent un dernier effort pour l'éveiller, puis elles discutèrent à voix basse. Enfin, elles semblèrent prendre une décision. Elles éteignirent la lumière. La pièce se trouva plongée dans l'obscurité. Seuls quelques tisons qui brûlaient dans l'âtre permirent au jeune homme de se rendre compte de ce qu'elles faisaient. Il en fut stupéfait. Elles sortirent en effet d'une armoire cachée un pot qui fut placé sur la table. Elles se dépouillèrent de leurs vêtements et, en un tour de main, elles furent nues. Elles prirent chacune un peu de la pommade qui était dans le pot et s'enduisirent tout le corps d'une manière très méthodique. Elles commencèrent par se frotter les pieds, puis les mollets, puis les cuisses, puis, le ventre, la poitrine, le dos et enfin la tête, en prononçant chaque fois la formule suivante : *sur la feuille*. À peine eurent-elles terminé ces opérations que, tout à coup, elles furent transformées en chouettes, et elles s'envolèrent par la cheminée en poussant le cri lugubre de l'oiseau de nuit, laissant leurs vêtements sur une chaise de la pièce qui venait d'être le théâtre de cette étrange métamorphose. »

Le jeune homme est désormais fixé : il ne peut plus douter que sa fiancée soit une sorcière. Mais s'il est abasourdi, il n'en demeure pas moins fort curieux. Il décide de tenter lui-même l'expérience et d'aller ainsi rejoindre les deux femmes au sabbat. Il se dénude, répand l'onguent sur tout son corps comme il l'a vu faire, mais il se trompe d'incantation : au lieu de dire *sur la feuille*, il répète *sous la feuille*. En tout cas, la métamorphose s'accomplit et c'est sous forme de chouette qu'il s'envole par la cheminée. « Mais, passant devant l'âtre, il se sentit entraîné, malgré toute sa résistance, *au-dessous* de la branche feuillée qui y pétillait, de sorte qu'il commença à s'y brûler d'une façon très désagréable. »

Et ce n'est pas fini : « À peine était-il arrivé aux champs qu'un supplice extrêmement pénible commença pour lui. En effet, tant qu'il était dans un endroit où la terre était nue, il volait avec aisance, mais dès qu'il parvenait aux abords d'un bosquet, ou près d'un simple arbuste, il ne pouvait s'empêcher de passer sous les branches, ce qui lui fouettait terriblement la tête, le corps et les pattes. Il fut bientôt couvert d'écorchures et de contusions. Il sentait qu'il allait succomber et il

croyait toucher à sa dernière heure, quand le jour parut et que le coq se mit à chanter. L'heure des masques était passée. Il tomba rudement sur la terre humide et se retrouva dans sa forme naturelle. »

Encore un échec. Mais il faut bien avouer que le jeune homme de cette histoire, dont le ton ironique n'est pas à démontrer, ne cherchait rien sinon à satisfaire sa curiosité. Il n'empêche que ceux qui osent s'aventurer dans les domaines interdits, sans se faire assister par un *introduceur* dûment averti par une initiation antérieure, risquent les pires avanies, y compris une mort non souhaitée. Le jeune héros du conte provençal a la chance de s'en tirer avec le minimum de dégâts. Il se retrouve nu et « dans la plus triste situation du monde. Il se releva comme il put et, en boitant, il regagna sa maison en toute hâte avant que l'on pût le voir. Une fois chez lui, il se coucha, en proie à une violente fièvre, et il garda le lit pendant plusieurs jours ».

En fait, l'imprudent « fiancé » s'est laissé aller à un désir insensé de pénétrer par effraction dans un monde auquel il n'avait pas droit. Il est sur le point d'en mourir. Mais sa santé revient. « Et dès qu'il fut guéri, il s'en alla habiter un autre village, sans donner d'explication, et surtout sans aller réclamer à son ex-fiancée et à sa mère les vêtements qu'il avait laissés chez elles^[114]. » La conclusion qu'on peut tirer de ces expériences malheureuses est qu'il ne suffit pas de se rendre en simple visite de politesse chez « les êtres de la nuit » quels qu'ils soient, dieux ou défunts, mais qu'il faut d'abord savoir ce que l'on veut, ce que l'on cherche, et surtout connaître exactement les limites impératives qu'imposent l'inconscience et l'incompétence. Les frontières entre les deux mondes, si tant est qu'elles soient imprécises, sont peuplées bien souvent de monstres qui se font un devoir de s'attaquer aux intrus qui ne sont pas détenteurs de l'indispensable « rameau d'or ».

Car le rameau d'or, s'il protège le voyageur dans son errance à travers l'Autre Monde, est essentiellement celui qui permet la vision de ce qui se passe au-delà de la frontière. Le « rameau d'or » n'est qu'un symbole, un objet emblématique qui peut avoir de multiples aspects. Ainsi, dans le cas du vol magique, il n'est pas étonnant de constater que les chamanes utilisent un vêtement ou des ornements comportant des plumages d'oiseaux. « Il est clair qu'au moyen de tous ces ornements, le costume chamanique tend à pourvoir le chamane d'un nouveau corps, magique, en forme d'animal. [...] On a rencontré des plumes d'oiseaux un peu partout dans les descriptions des costumes chamaniques. Qui plus est, la structure même des costumes essaie d'imiter le plus fidèlement possible la forme d'un oiseau. [...] Le même symbolisme aérien se rencontre un peu partout dans le monde, précisément en relation avec les chamanes, les sorciers et les êtres mythiques que ceux-ci parfois personnifient^[115]. » Il est impossible alors de ne pas penser à la description du redoutable druide irlandais Mogh Ruith, lorsqu'au cours d'une bataille entre lui et les druides du parti adverse, il vient de susciter des feux magiques : « S'étant fait apporter sa peau de taureau brun sans cornes et sa coiffure en plumes tachetées, ainsi que tous ses instruments druidiques, il monta

dans son char et, s'élevant dans les airs aussi haut que les flammes, se mit à fustiger celles-ci de manière à les orienter vers le nord, tout en chantant des incantations^{116}. »

Mais à travers les innombrables mythes concernant le vol du chamane, du sorcier, du druide, ou de tout héros qui s'arroe, par son audace, son courage et son intelligence, des pouvoirs en quelque sorte sacerdotaux, il est difficile de savoir s'il y a réellement *métamorphose* de l'opérateur ou simplement une *vision* subjective de celui-ci, un phénomène d'extase, provoqué ou non par des hallucinogènes, par des techniques appropriées ou encore par l'intervention d'un quelconque « gourou », au cours duquel c'est le *double* qui s'envole hors du corps et revient ensuite raconter tout ce qu'il a vu durant son voyage dans l'Autre Monde, et parfois rapporter des réponses à des problèmes que seul le contact avec l'Autre Monde permet de résoudre.

Il y a certes des témoignages plus que troublants. Des séances chamaniques ont été filmées et nous montrent des transformations psychiques qui se répercutent sur le corps lui-même. Ainsi a-t-on vu des chamanes *devenir* des sangliers, sans toutefois changer d'aspect, se comportant comme des animaux et fouillant la terre avec leurs dents pour en extraire des racines et les mâcher. C'est un exemple parmi bien d'autres. Et si, comme le fait remarquer prudemment Mircea Éliade, les pouvoirs attribués aux chamanes, aux sorciers – et bien entendu aux druides –, « revêtent souvent un caractère purement spirituel, le “vol” traduisant uniquement l'intelligence, la compréhension des choses secrètes ou des vérités métaphysiques » (*Le Chamanisme*, p. 373), il est des cas inexplicables. Tels sont, dans le contexte du christianisme et de l'islam, les phénomènes bien répertoriés que sont l'extase mystique, la lévitation et l'ubiquité, sans parler des « stigmates » qui sont plutôt des crises d'hystérie, et des rêves qui, étant individuels, sont absolument incontrôlables^{117}. Il faut bien reconnaître que toutes ces manifestations sont entourées du plus grand mystère, mais qu'elles viennent souvent compléter – et parfois éclairer – les mythes et les légendes qu'on a tendance à considérer comme aberrants.

En fait, n'est aberrant que ce qui *erre* en dehors de la logique habituelle, celle qui est admise à un certain moment par le plus grand nombre d'individus. Mais qu'est-ce que la logique au regard de ce qui échappe à la compréhension humaine ? Autrefois, voler dans les airs était un mythe, autrement dit une utopie. Or, les humains parcourent les airs à bord d'avions, oiseaux métalliques que nos ancêtres considéraient comme du domaine de l'imaginaire. Et ces mêmes humains peuvent même, dans certaines conditions, se retrouver sur la Lune. Si l'on tient compte des immenses possibilités de l'esprit, le « vol magique », qu'il soit physique ou qu'il soit psychique, n'en est pas moins une réalité de la pensée.

7. Le Pont et le Gué périlleux

Le thème du pont ou du gué périlleux est répandu universellement, non seulement dans les rites funéraires, mais dans tous les récits concernant le passage dans l'Autre Monde. « Les chamanes, à l'égal des trépassés, ont un pont à traverser au cours de leur voyage aux Enfers. Comme la mort, l'extase mystique implique une *mutation*, que le mythe traduit plastiquement par un passage périlleux », affirme Mircea Éliade (*Le Chamanisme*, pp. 375-376). « On a affaire à un complexe mythologique dont les principaux éléments constitutifs seraient les suivants : a) *in illo tempore*, aux temps paradisiaques de l'humanité, un pont reliait la Terre au Ciel, et on passait d'un point à l'autre sans rencontrer d'obstacles parce qu'il n'y avait pas *la mort* ; b) une fois interrompues les communications *faciles* entre Terre et Ciel, on ne passa plus sur le pont qu'en esprit, c'est-à-dire en tant que mort ou en extase ; c) ce passage est difficile, en d'autres termes il est semé d'obstacles et toutes les âmes n'arrivent pas à le traverser ; il faut affronter les démons et les monstres qui voudraient dévorer l'âme, ou encore le pont devient étroit comme une lame de rasoir au passage des impies, etc. : seuls les *bons*, et particulièrement les *initiés*, traversent facilement le pont [...] ; d) certains privilégiés réussissent néanmoins à le traverser de leur vivant, soit en extase, comme les chamanes, soit "de force", comme certains héros, soit, enfin, paradoxalement, par la sagesse ou par l'initiation. »

Ces spéculations métaphysiques, formellement attestées chez tous les peuples qui ont pratiqué ou qui pratiquent encore le chamanisme, ont largement débordé sur les systèmes religieux qui se sont infiltrés peu à peu dans leurs territoires. C'est ainsi que le bouddhisme tibétain les a récupérées presque totalement, comme le prouve le célèbre *Bardo Thodol*, « Livre des Morts », compilation d'incantations, de prières et de conseils destinés à faciliter le passage de l'âme dans l'Autre Monde. L'islam et le christianisme en ont gardé de nombreux souvenirs, et la notion de « Purgatoire », dont l'origine irlandaise a été démontrée avec brio par Jacques Le Goff, en est la suite logique dans le monde occidental. Mais, aux temps druidiques, la tradition celtique en a été imprégnée de façon indélébile. Et, sur ce sujet, deux textes apparaissent comme fondamentaux : l'un, assez tardif, appartient au cycle arthurien en langue française ; l'autre, sans doute plus archaïque, est en gaélique d'Irlande.

C'est dans le *Lancelot ou le Chevalier à la charrette* de Chrétien de Troyes, vers 1175, que se trouve la plus remarquable description de ce pont qui relie les deux mondes. Le point de départ est donc l'enlèvement de la reine Guenièvre par le sinistre Méléagant, maître de cet étrange royaume de Gorre, « d'où nul ne revient ». Le sénéchal Kai, frère de lait du roi Arthur, toujours brave mais très présomptueux, se lance à la poursuite du ravisseur, mais il échoue dans sa tentative : il est blessé et fait prisonnier. Ce sont finalement Gauvain, le neveu d'Arthur et le valeureux Lancelot du Lac qui entreprennent, séparément, cette quête aventureuse dans le but de délivrer la reine.

Évidemment, sous le couvert d'un rapt historicisé, matériel, pourrait-on dire, se cache une autre réalité : la reine Guenièvre est morte, comme Eurydice, et, pour les chevaliers d'Arthur, il convient d'agir comme un chamane, à savoir pénétrer dans les Enfers, vaincre la mort, récupérer l'âme égarée et la ramener vivante à la cour d'Arthur. C'est d'autant plus important que la reine Guenièvre représente symboliquement la souveraineté, et que sa disparition prive la royauté d'Arthur – et donc toute la société qui gravite autour de lui – de sa légitimité.

Au cours de cette quête, qui est plutôt une errance labyrinthique, Lancelot est obligé de monter dans la « charrette d'infamie », c'est-à-dire la charrette dans laquelle on conduit ceux qui sont condamnés au pilori. Après un certain temps d'hésitation – qui lui sera d'ailleurs reproché plus tard par la reine Guenièvre elle-même –, il s'humilie volontairement dans cette charrette et se trouve en butte aux quolibets et aux injures de ceux qu'il rencontre sur son chemin. Hébergé ensuite chez un vavasseur, il expose le but de sa quête. Son hôte lui révèle alors qu'il vient d'emprunter le chemin le plus dangereux pour parvenir au royaume de Gorre et qu'il connaît un autre chemin, plus paisible, mais beaucoup plus long. Lancelot choisit le chemin le plus court et le plus périlleux, et, le lendemain, il part en compagnie des deux fils du vavasseur. « Ils parvinrent peu après au Passage des Pierres. Une bretèche en barrait l'entrée, avec un guetteur aux aguets. »

Il s'agit bien sûr d'un « passage étroit », un premier barrage sur la route qui mène à l'Autre Monde. Lancelot est obligé de lutter contre les guerriers qui veulent lui interdire d'aller plus loin. Mais il est vainqueur et, avec ses deux compagnons, il s'engage dans ce qui n'est pas encore un domaine interdit mais une zone frontière où peuvent se présenter de multiples dangers. Les trois hommes sont hébergés chez une mystérieuse Dame qui est sans aucun doute une des gardiennes de cette zone imprécise. Au cours du souper, surgit un arrogant chevalier tout armé qui injurie Lancelot, lui reproche d'être monté dans la charrette d'infamie et l'avertit solennellement qu'il lui arrivera malheur s'il continue son chemin et s'il tente de franchir le « Pont de l'Épée ». La menace n'est pas vaine et l'arrogant chevalier s'exprime ainsi : « Toi qui prétends franchir le Pont de l'Épée, écoute un peu : tu passeras l'eau si tu veux, sans peine et sans histoires. Grâce à moi, tu feras une rapide traversée dans une barque. Mais, s'il me plaît, quand tu seras sur l'autre bord, je viendrai te réclamer le prix du passage, et ce sera ta tête, selon mon bon plaisir. »

Il n'est pas difficile de reconnaître dans le chevalier arrogant l'équivalent de Charon, le nocher des Enfers. Tout passage doit se payer, et au prix fort : si on ne meurt pas avant de franchir l'eau périlleuse, on risque sa tête en pénétrant indûment dans le monde interdit où ne sont admis que les défunts. Bien entendu, Lancelot refuse d'écouter plus longtemps l'arrogant chevalier et accepte de le combattre. Il est vainqueur de ce duel et ne consent à laisser la vie sauve à son adversaire que s'il s'engage à monter lui-même dans la charrette d'infamie, ce que refuse obstinément le vaincu. Survient alors une jeune fille qui lui demande de lui accorder un don. Croyant qu'elle vient implorer la grâce de l'arrogant chevalier,

Lancelot accepte.

Mais lorsque la jeune fille lui annonce que le don qu'il a accordé est tout simplement la tête du vaincu – qui est paraît-il félon et déloyal –, Lancelot hésite et donne une dernière chance à son adversaire. Il est de nouveau vainqueur et, pour respecter le don auquel il s'est engagé, mais qu'il désapprouve formellement, il coupe la tête de l'arrogant chevalier et la remet à la jeune fille qui la jette immédiatement, et sans explication, dans un vieux puits. Voici donc Lancelot libre de poursuivre son chemin vers le royaume de Gorre.

Il est de nouveau hébergé chez la Dame qui l'avait déjà reçu, et, le lendemain, il part, toujours en compagnie des deux fils du vavasseur, mais également « d'un certain nombre d'exilés qui voulaient le suivre », tous désireux d'échapper à la tyrannie du sinistre Méléagant et plaçant tous leurs espoirs dans la réussite du héros. « Ils atteignirent alors le Pont de l'Épée et aucun d'eux ne fut assez hardi pour ne pas s'émouvoir. Ils avaient mis pied à terre et regardaient avec stupeur ce pont effrayant. On voyait fuir l'eau perfide aux flots noirs et grondants, comme ceux d'un torrent infernal, et on savait tout aussitôt que, tombé dans ce courant périlleux, nul ne pourrait résister. Quant au pont qui le franchissait, on voyait bien qu'il n'était pareil à aucun autre : c'était une grande épée bien polie qui brillait de blancheur, jetée en travers de l'eau froide. Elle mesurait bien deux lances de longueur. Il y avait sur chaque rive un grand billot de bois où elle était fichée. Certes, on ne pouvait craindre une chute causée par sa rupture ou son fléchissement, car elle semblait d'une solidité et d'une raideur à toute épreuve. Mais, ce qui ajoutait encore à la terreur, c'était d'apercevoir sur l'autre rive deux lions, ou bien deux léopards, enchaînés à un bloc de pierre. L'eau, le pont et les fauves, tout alentour glaçait d'effroi. »

Les fils du vavasseur tentent désespérément de dissuader Lancelot d'entreprendre une traversée aussi périlleuse, mais rien n'y fait : « Il ôta son armure de manière à conserver toute sa souplesse. Il ne pouvait pas ignorer bien sûr qu'il n'arriverait pas indemne et sans entailles au terme de l'épreuve ; mais il avait la certitude que sur cette épée plus affilée qu'une faux de moissonneur il pourrait se tenir fermement, les mains nues et les pieds libres. Peu lui importaient alors les plaies aux mains et aux pieds : mieux valait s'estropier que tomber du pont et prendre un bain forcé dans une eau de laquelle il ne pourrait jamais sortir. Alors, il se lança hardiment et, à force de ténacité et d'endurance, ne cessant de penser à celle qu'il aimait, s'aidant des mains, des pieds et des genoux, il rampa sur l'épée et parvint enfin au but désiré. Alors, il se rappela les deux lions qu'il avait aperçus de l'autre rive et promena son regard autour de lui. Mais il n'y avait rien, pas même un lézard^[118]. »

Il est certain que, dans ce texte d'une étonnante précision, le romancier champenois n'a rien inventé : il se contente de raconter, dans le style de son époque, une aventure qu'il a entendue par voie orale ou qu'il a découverte dans un manuscrit aujourd'hui perdu, mais de toute façon d'origine celtique. Or, il ne fait

aucun doute que l'on se trouve en présence d'une tradition profondément marquée par les croyances et les rituels chamaniques. Et le fait que la vision des deux lions n'était qu'un fantasme qui s'évanouit une fois l'épreuve accomplie prouve que le héros a agi en état d'extase, sinon sous le coup d'une hypnose caractérisée.

Toute la problématique des chamanes se trouve en effet contenue dans cet épisode rédigé dans le plus pur style chevaleresque de la société courtoise de la fin du XII^e siècle. On en retrouvera l'équivalent dans une autre épopée d'origine chamanique, le célèbre *Kalevala* finlandais où le barde primordial Vainämöinen, en état de transe, accomplit son voyage vers *Tuonela*, nom que porte l'Autre Monde dans la tradition finno-ougrienne : dans un des épisodes les plus essentiels de cette vaste compilation, le barde est contraint d'affronter de nombreux dangers qui se dressent devant lui, et surtout il doit traverser un pont composé d'épées tranchantes et de poignards acérés. « Dans ces mythes, ce passage "paradoxal" souligne justement que celui qui réussit à le réaliser a dépassé la condition humaine : il est un chamane, un héros ou un *esprit*, et en effet on ne peut réaliser le passage paradoxal que si l'on est *esprit*^[119]. » Lancelot, comme Vainämöinen, débarrassé d'un « instinct de survie » parfaitement égoïste, néantise complètement toutes les terreurs ancestrales qu'il a affrontées, bon gré mal gré, au cours de son existence, et se présente alors comme un pur *esprit* rétablissant le pont qui existait, dans les temps primordiaux, entre la Terre et le Ciel.

Ce n'est d'ailleurs qu'une épreuve parmi d'autres. De nombreux ennuis attendent le chevalier dans le royaume de Gorre. D'abord, ses blessures constituent un handicap. Ensuite, il doit lutter contre Méléagant pour que celui-ci puisse l'autoriser à quitter cet étrange royaume avec la reine Guenièvre. Ce qu'il ne fera d'ailleurs pas, prenant Lancelot dans le piège des contraintes chevaleresques. De plus, pour accéder à Guenièvre, Lancelot devra subir une épreuve équivalente : pour pénétrer dans la chambre où se trouve la reine, il doit en effet franchir un autre « passage étroit », en l'occurrence une fenêtre défendue par de solides barreaux de fer. Pour rejoindre celle qu'il aime, et qui est le but de ce voyage périlleux, il est obligé de tordre les barreaux afin de se frayer un passage, utilisant ainsi le maximum de sa force et, ce faisant, se couvrant de blessures sanglantes. Certes, il sera finalement le vainqueur incontestable de cette quête, mais ce n'est pas lui qui aura l'honneur de ramener Guenièvre à la cour du roi Arthur. C'est Gauvain qui accomplira cette mission après s'être introduit dans le royaume de Gorre par un mystérieux « pont sous l'eau » dont l'auteur ne dit absolument rien.

Le pont constitue donc, symboliquement, le chemin étroit que tout humain doit emprunter, qu'il soit vivant ou mort, lorsqu'il veut accéder à l'Autre Monde. Mais cet Autre Monde, très indéfinissable, très présent pourtant sur la surface de la terre sans qu'on le discerne, est aussi le lieu de l'initiation, de l'illumination, pourrait-on dire, si ce terme n'était pas autant lié aux spéculations bouddhistes. Et la tradition celtique d'Irlande en fait l'accès à la connaissance, une des portes qui s'ouvrent sur une réalité supérieure, celle dont parle Platon dans sa fameuse

allégorie de la caverne. Le franchissement du pont, si difficile qu'il soit, est en somme la libération de l'être enchaîné au fond de la caverne, le dos tourné vers la lumière extérieure dont on ne voit que le reflet sur le mur d'en face. C'est ce que semble démontrer un autre texte celtique, *L'éducation de Cúchulainn*, récit en langue gaélique tardivement collecté dans un manuscrit du XVIII^e siècle mais qui, comparé avec un texte plus ancien, *La Courtise d'Émer*, est riche d'enseignements sur le rôle joué par le chamanisme dans la constitution de l'idéologie druidique.

Le texte de *L'Éducation de Cúchulainn* fait apparaître de curieuses coutumes chez les Irlandais de l'époque pré-chrétienne, en particulier l'obligation pour tout futur guerrier d'aller se perfectionner non pas chez un maître irlandais, mais écossais, ou tout au moins de l'île de Bretagne, car on ne sait jamais très bien, dans toutes ces épopées, où est la différence entre la Bretagne (insulaire) et l'Écosse proprement dite. Cette première constatation fait penser à ce que dit César des druides gaulois qui allaient s'instruire dans l'île de Bretagne, ce qui laisse supposer que celle-ci était vraiment pour tous les peuples celtes un centre à la fois religieux, culturel et militaire d'une importance exceptionnelle. Il faut aussi remarquer que, dans tous les textes celtiques, irlandais en particulier, il y a toujours un jeu de mots entre *Scotia*, qui désigne l'Écosse, et *Scythia*, qui est le pays plus ou moins mythique des Scythes, ce qui rattache cette tradition insulaire à celle des lointains ancêtres des Celtes, quand ils étaient les voisins des Scythes et des Sarmates des steppes de l'Asie centrale et de la Russie méridionale.

Mais il y a plus. Cette éducation militaire que doivent recevoir les jeunes guerriers irlandais est loin de ressembler à une quelconque école de guerre ou à un camp d'entraînement pour légionnaires romains. Il s'agit essentiellement d'une éducation *magique*. On sait, par le *Livre des Conquêtes*, que les grands dieux celtes, les *Tuatha Dé Danann*, venaient des mythiques « îles du nord du monde » et qu'ils avaient amené avec eux la science, le druidisme et la magie. Cette collusion entre la science, le druidisme et la magie, d'une part, et les îles du nord du monde, d'autre part, est significative ; et elle renforce l'hypothèse qui voit dans le druidisme un *certain aspect*, ou tout au moins un héritage, du chamanisme primitif de la grande plaine qui s'étend au nord du continent euro-asiatique.

Une seconde coutume n'est pas moins surprenante : cette éducation guerrière des jeunes gens était assurée non pas par des hommes mais par des *femmes guerrières* qui apparaissent comme des magiciennes sinon des sorcières. Qui sont-elles exactement ? La tentation est forte d'en faire des « druidesses », s'il est bien vrai qu'il ait existé des druidesses, ce qui n'est pas prouvé de façon définitive. Il y a eu des femmes dans la classe sacerdotale druidique, c'est certain, mais leur rôle n'est pas très clair, et il s'apparente davantage à la prophétie et à la magie proprement dite qu'à la prêtrise au sens où on l'entend généralement. Par contre, ces femmes guerrières – et initiatrices – apparaissent très proches des innombrables femmes chamanes dont l'existence est attestée dans toutes les traditions qui pratiquent les techniques de l'extase. Et l'on pourrait même établir un lien entre ces femmes guerrières et les nombreux chamanes qui se féminisent,

soit en portant des vêtements de femme^{120}, soit, dans certains cas, en se châturant volontairement, à l'image de certains prêtres de l'Antiquité, les *Ennarées*, selon Hérodote, qui étaient voués au culte de la déesse-mère Cybèle. Quoi qu'il en soit, il semble que, chez les Celtes, l'éducation des jeunes guerriers ne consistait pas seulement dans l'apprentissage du maniement des armes : la part réservée à l'apprentissage de la magie et au développement de la sexualité apparaît non pas comme quelque chose de complémentaire, mais comme faisant partie intégrante de l'enseignement dispensé à cette occasion.

Donc Cûchulainn, qui s'est déjà distingué par son ardeur guerrière, part pour l'Écosse afin de compléter son éducation auprès de ces étranges femmes guerrières. Il va d'abord, avec quelques compagnons, chez une certaine Dordmair, fille de Domnal le Belliqueux, qui commence par leur faire une démonstration saisissante : elle fiche une épée en terre, la pointe en l'air, puis elle saute et vient se poser à l'horizontale, la poitrine contre la pointe, sans aucune blessure apparente, ni le moindre accroc à son vêtement. Tous ceux qui tentent cette épreuve échouent, sauf Cûchulainn. Celui-ci reste une année entière avec Dordmair, apprenant des tours d'adresse qui sont surtout d'ordre magique ; puis il se rend chez une autre femme guerrière, du nom de Scatach. Mais n'entre pas qui veut dans le territoire régi par Scatach et sa fille Uatach. Pour y parvenir, *il faut franchir un pont*, appelé « Pont des Sauts ».

Ce pont est de même nature que le « Pont de l'Épée » : « Voici comment était ce pont : pour peu qu'on sautât dessus, il se rétrécissait jusqu'à devenir aussi mince qu'un cheveu, aussi dur qu'un clou et aussi glissant que le fil d'une épée. D'autres fois, lorsque quelqu'un bondissait au-dessus de lui, il se levait tellement haut qu'on eût dit un mât de navire. » Cûchulainn regarde plusieurs jeunes gens qui tentent de franchir le pont. « Invariablement, ils tombaient à terre, vaincus. Après avoir bien observé la scène, il sauta lui-même sur le pont, mais celui-ci devint si glissant que, n'y pouvant tenir, il chut à la renverse. » Et, pendant ce temps, Scatach, en compagnie de sa fille, du haut de sa maison, observe attentivement le comportement de tous ceux qui s'acharnent à vouloir franchir l'espace interdit.

Cûchulainn est quelque peu marri de cet échec. « S'étant relevé, et, après avoir pris son élan, il sauta de nouveau au-dessus du pont, mais une nouvelle glissade l'étendit au sol. Les jeunes gens qui l'entouraient poussèrent des cris moqueurs pour stigmatiser sa folie, puisqu'il tentait l'épreuve du Pont des Sauts sans avoir reçu les enseignements de Scatach. En s'entendant railler de la sorte, Cûchulainn, pris de rage, sauta une troisième fois au-dessus du pont en faisant balancer son corps comme s'il flottait dans le vent et, de cette façon, il parvint à se poser sur le plancher du pont, à la hauteur exactement du pilier central. Et le pont ne se rétrécit ni ne s'amincit, tel un fil, ni ne se leva. Devant un pareil exploit, l'assistance ne put réprimer des cris d'étonnement et d'admiration^{121}. »

Le héros a donc franchi le pont, transgressant ainsi l'interdit, ou plutôt la malédiction, qui frappe le commun des mortels. Il vient de pénétrer dans cet

étrange Autre Monde qu'est le domaine de Scatach, et il est en droit de réclamer les autres éléments qui compléteront son initiation. D'ailleurs, Scatach, qui l'a bien observé, sait maintenant que Cûchulainn est prédestiné, et qu'il a été, selon le principe chamanique, « choisi par les esprits ». Elle envoie sa fille à la rencontre du héros pour l'inviter chez elle, et la fille ne se fait pas prier, car dès qu'elle a aperçu le héros, elle en est tombée éperdument amoureuse. Mais les épreuves de Cûchulainn ne sont pas terminées pour autant. Scatach veut vérifier sa valeur et ses dispositions. Il doit alors se mesurer à un terrible champion. Il est vainqueur mais, couvert de blessures, il est soigné par la femme guerrière et sa fille.

C'est alors que l'initiation prend une autre tournure. Pendant la nuit, Uatach, la fille de Scatach, pénètre dans la chambre où repose Cûchulainn, et comme ses intentions sont on ne peut plus claires, le jeune homme la repousse en disant : « Ne sais-tu pas, ô fille, que c'est violer un interdit, quand on est malade, de coucher avec une femme ? » Uatach s'en va, mais elle revient peu de temps après, complètement nue, et se glisse sournoisement dans le lit de Cûchulainn. Celui-ci « était grandement ennuyé. Il étendit sa main valide vers la fille et rencontra un doigt de celle-ci, de sorte qu'en la repoussant, il tira sa peau et sa chair et qu'il la blessa et marqua rudement ». La fille proteste et menace Cûchulainn d'un *geis* de destruction parce qu'il l'a blessée sans raison. Elle ne consent à lui pardonner que s'il accepte qu'elle dorme auprès de lui cette nuit-là. Cûchulainn persiste dans son refus. Alors, Uatach lui promet qu'il obtiendra de sa mère les « trois tours » qui feront de lui le guerrier le plus redoutable qui soit au monde^{122}.

Sur cette promesse, le jeune homme accepte de passer la nuit avec la fille de Scatach. Le récit est muet sur ce qui se passe alors, mais au matin, la fille lui révèle comment il doit agir pour obtenir les secrets de sa mère. Cûchulainn s'arrange alors pour surprendre Scatach à un moment où elle est sans armes. Il lève son épée sur elle, la menaçant de « mort et destruction ». Scatach, en grand danger, accepte les conditions de son « élève » : « les trois tours que tu n'as jamais appris à personne avant moi, ta fille, et aussi *l'amitié de tes cuisses* ».

Ainsi s'éclaire le caractère de l'initiation reçue chez les femmes guerrières : il s'agit d'une initiation sexuelle et magique tout autant que guerrière proprement dite. On sait que, de tout temps, la guerre et la sexualité sont liées, mais dans cet épisode, le lien apparaît très clairement. Cûchulainn a déjà reçu chez Dordmair les premiers éléments de cette initiation, mais il a besoin d'en savoir plus, car il a repoussé les avances de cette Dordmair^{123}. Il faut donc que l'initiation soit complétée par une relation sexuelle entre la « Maîtresse » et le disciple. Mais cette relation n'est pas unique : celle qui s'établit entre Cûchulainn et Uatach ne peut en aucun cas exclure la relation entre lui-même et Scatach. D'ailleurs, les noms de la « Maîtresse » et de sa fille sont significatifs : le jeune homme subit ici une initiation *terrible* puisque telle est la signification du nom de Uatach, mais également *qui fait peur* (sens du nom de Scatach). Enfin, la relation avec la fille est un mariage « annuel », c'est-à-dire un concubinage légal mais temporaire, selon la coutume celtique, qui ne dispense pas de relations sexuelles épisodiques

avec une autre femme.

Cet aspect particulier de l'initiation guerrière, magique et sexuelle s'explique par le rôle que joue la femme dans l'idéologie celtique. Comme dans d'autres textes irlandais, en particulier *La Poursuite de Diarmaid et Grainné*, gallois (*Histoire de Taliesin*), ou même français d'inspiration celtique (*Tristan et Yseult*), la femme apparaît comme transformatrice d'énergie, celle qui *absorbe* la force virile et la restitue ensuite en donnant le jour à l'enfant. Mais si le phénomène de la parturition trouve ainsi sa justification sur le plan physiologique, il a une autre signification dans un domaine qu'on a rarement abordé dans le monde gréco-romain, et presque jamais dans le monde chrétien, le concept du *coitus reservatus*, bien connu des pratiques du tantrisme oriental, mais suspect et même « diabolisé » en Occident. Autrement dit, la relation sexuelle entre un homme et une femme n'est pas forcément un acte de procréation, un acte de création d'un troisième être qui prolongerait les deux autres, mais la *transformation* de l'amant dans la plénitude de l'amour *affectif*, à la fois sentimental et charnel. La femme qui « se donne » ne donne pas son être, mais la composante orgastique suscitée par l'homme et qu'elle partage avec lui. Donc, elle transforme l'homme en lui renvoyant une part de son énergie, déjà *transformée*, et elle se transforme elle-même puisqu'elle bénéficie de la même composante à laquelle elle a procuré son énergie féminine. C'est donc dans cette optique qu'il faut examiner l'initiation de Cûchulainn, depuis qu'il a franchi le pont qui le séparait de l'Autre Monde.

Donc, Scatach, sous l'obligation de son serment, révèle les trois prouesses et, « la nuit suivante, Cûchulainn eut la fête de la main et du lit avec la fille, et, en plus, l'amitié des cuisses de la mère ». Il reste alors une année entière chez les deux femmes où il perfectionne ses connaissances. Il s'en va ensuite chez une autre femme guerrière, Aifé, fille d'un roi de Grande Grèce (*sic*). « Celle-ci l'accueillit aimablement et amoureusement, car il était beau et plaisait à toutes les femmes. Et cette nuit-là, il eut la fête de la main et du lit avec elle et resta en sa compagnie pendant une année entière. » C'est d'ailleurs pendant ce séjour qu'il apprend un « tour » secret, le *gai bolga*, coup magique qu'il sera le seul au monde à connaître et qui fera de lui un guerrier invincible. Et quand il prend congé de Aifé, celle-ci lui avoue qu'elle est enceinte de lui et qu'elle donnera naissance à un fils.

Il s'en va néanmoins après avoir demandé à Aifé de lui envoyer ce fils lorsqu'il aura l'âge de porter les armes. Voici donc le héros livré à lui-même. « Il sentit son esprit angoissé pendant tout le jour. Il chemina longuement, tout pensif, avant d'atteindre le Pont des Sauts, non loin de la forteresse de Scatach. » C'est alors que se place un étrange épisode qui souligne une fois de plus l'importance du « pont » dans cette recherche des mystères de l'Autre Monde.

En effet, « il aperçut soudain quelque chose d'inimaginable, de merveilleux, d'horrible, de monstrueux, à savoir une femme fort laide, fort grande, fort vieille, qui, debout de l'autre côté du pont, tenait en sa main un récipient de métal tout

empli de boules de fer hérissées de pointes acérées. Alors, il reconnut en elle une sorcière nommée Ess Enchenn dont, se souvint-il, il avait tué les trois fils au cours d'un combat périlleux ».

Il faut essayer de bien comprendre la situation. Visiblement, la sorcière veut traverser le Pont des Sauts, mais elle est de l'autre côté, c'est-à-dire que Cûchulainn, lui, se trouve toujours dans le domaine plus ou moins magique des femmes guerrières, qu'on peut d'ailleurs assimiler à l'Autre Monde, tout au moins à l'un des aspects concrets de celui-ci. Et la sorcière manifeste le désir d'y pénétrer. Cependant, elle s'aperçoit bien que Cûchulainn, de l'autre côté, constitue un obstacle. Elle lui crie de lui laisser le libre passage, mais Cûchulainn lui répond : « Ce que tu me demandes est impossible. Ce pont ne peut être franchi que par une seule personne, et cette personne ne peut être que moi. Il est si mince et si glissant que nul ne s'y peut tenir s'il n'en a appris l'art et la manière. »

La sorcière insiste et menace Cûchulainn des pires maux. Alors, celui-ci « enserra le pont de ses bras et de ses jambes et s'y étendit sur le dos, en travers. Mais la sorcière, par un coup dont elle avait le secret, bondit sur lui, le saisit brutalement et le blessa. Il se vit perdu s'il ne réagissait au plus vite et, sautant en l'air, il se balança au-dessus du pont comme s'il flottait dans le vent, puis, fondant sur la sorcière, il tira son épée et, d'un seul coup, lui en trancha la tête. Ainsi périt Ess Enchenn, la maudite, pour avoir osé défier Cûchulainn^{124} ».

Ainsi donc le héros, admis dans le domaine de Scatach par sa valeur et son initiation, se présente ici comme un des gardiens du Pont des Sauts, et c'est en tant que tel qu'il empêche la sorcière de le franchir. Il arrive souvent, dans les anciennes épopées, comme dans certains contes populaires, que le « gardien du seuil » soit remplacé par un imprudent qui accepte de prendre sa place, ne serait-ce qu'un moment. C'est ce qui se produit dans un court récit breton recueilli dans le Morbihan au début du XX^e siècle, *les Trois Poils du diable* : là, le « gardien du seuil » est un passeur qui fait franchir une large rivière à ceux qui veulent aller « chez le diable », mais qui sont avertis qu'ils ne reviendront pas de leur expédition. Et le héros du récit, après quelques péripéties, se débarrasse d'un gêneur, en l'occurrence un de ses frères, en l'envoyant prendre la place du passeur^{125}.

On peut découvrir un autre pont « périlleux » dans le récit de *la Navigation de Maelduin*, sorte de doublet plus récent de *la Navigation de Bran*, à ceci près que le héros ne s'embarque pas pour rejoindre la reine de l'île des Fées mais pour venger le meurtre de son père. Au cours de son voyage sur la mer, il va, comme Bran, d'île en île, toutes étant plus mystérieuses les unes que les autres. C'est ainsi que Maelduin et ses compagnons parviennent à une île de dimensions modestes, « où s'élevait une forteresse, à la porte apparemment en bronze, à laquelle on ne pouvait accéder que par un pont de verre ». Les navigateurs abordent dans l'île et se dirigent vers la forteresse, bien décidés à parler à ceux qui devaient y habiter. « Mais dès qu'ils s'engagèrent sur le pont de verre, ils tombèrent tous à la

renverse, étant incapables de tenir debout sur cette surface très glissante^{126}. »

Il serait tentant d'interpréter ce « pont de verre » comme un « pont de glace », ce qui expliquerait rationnellement pourquoi les navigateurs ne peuvent y tenir debout. On peut également penser au pont *bifrost* de la mythologie scandinave, qui permet l'entrée au royaume des dieux, et qui ressemble fort à un pont de glace. Mais la suite de l'histoire montre qu'il s'agit en fait d'un pont magique, quelle que soit sa nature, qui relie le monde des vivants à un domaine interdit. Car Maelduin et ses compagnons « se trouvaient dans cette position fort embarrassante quand ils virent une femme sortir de la forteresse, un seau à la main. Lorsqu'elle fut arrivée à la partie la plus basse du pont, elle souleva une plaque de verre et remplit son seau à une fontaine qui jaillissait d'en dessous du pont. Puis, sans même paraître s'apercevoir de la présence de Maelduin et de ses compagnons, elle rebroussa chemin et rentra dans la forteresse ». Cela ne fait que susciter la curiosité des navigateurs : « En rampant, ils parvinrent jusqu'à la porte de bronze. Avec leurs épées et leurs boucliers, ils la heurtèrent longtemps dans l'espoir qu'on viendrait leur ouvrir. Mais le bruit qu'ils faisaient sur le bronze se transforma en une douce musique qui les endormit jusqu'au matin. »

Le même manège se reproduit trois jours et trois nuits. « Ils furent ainsi sans nourriture et sans breuvage. Au matin du quatrième jour, la femme alla vers eux. D'une grande beauté, elle portait un manteau blanc, un collier d'or autour de son cou, un diadème d'argent sur sa chevelure noire. Elle était chaussée de sandales d'argent blanc qui faisaient ressortir le rose de ses pieds et, sur son manteau, était épinglée une broche d'argent cloutée d'or. Et son manteau, légèrement ouvert par la brise du matin, laissait voir une chemise de soie très fine sur sa peau blanche. » La femme les conduit alors dans une maison très confortable, avec des lits préparés pour chacun, tout près du rivage, *mais elle ne leur fait pas franchir le pont*. Mais elle leur apporte « un panier qui contenait une nourriture qui ressemblait à du fromage ou à du lait caillé. Elle distribua la nourriture à chacun d'eux, et chacun y trouvait le goût et la saveur qu'il désirait. Ensuite, elle alla remplir son seau sous la même dalle du pont de verre et leur en offrit le contenu. Enfin, quand elle les vit tous rassasiés, elle les quitta et regagna la forteresse ».

La nourriture ainsi dispensée et à laquelle chacun trouve le goût qu'il désire fait évidemment penser au repas du Saint-Graal tel qu'il est décrit dans les textes du XVIII^e siècle. Effectivement, la forteresse interdite peut être considérée comme l'équivalent du Château du Graal. Elle n'est accessible qu'à ceux qui le méritent. Et la fantasmagorie continue : « Cette nuit-là, Maelduin et ses compagnons dormirent profondément dans la maison. Mais, quand ils s'éveillèrent, ils s'aperçurent qu'ils se trouvaient dans leur bateau, au milieu de la mer. Jamais ils ne retrouvèrent l'île mystérieuse, ni la forteresse, ni le pont de verre, ni la maison près du rivage où ils avaient dormi, ni la femme qui leur avait servi une nourriture et une boisson merveilleuses^{127}. » Ont-ils été sous le coup d'un sortilège ? Ont-ils été plongés dans un état d'extase par la volonté de cette étrange femme qui vit *de l'autre côté du pont* ?

Cependant, il arrive que ce pont reliant les deux mondes, pont mythique bien sûr, peut revêtir un aspect surprenant, qui n'est pas exempt d'enseignement profond. Dans la seconde branche du *Mabinogi* gallois, recueil de récits mythologiques collectés au XII^e siècle, mais issus d'une tradition qui remonte très loin dans le temps, se trouve en effet un épisode qui ne manque ni de pittoresque ni de signification. Dans ce texte, intitulé *Branwen, fille de Llyr*, le héros Brân Vendigeit, « Bran le Béni », personnage considérable, de taille gigantesque et détenteur d'un mystérieux chaudron de renaissance qui préfigure le Graal, conduit une expédition des Bretons insulaires en Irlande afin de venir à l'aide de Branwen, la sœur de Brân, maltraitée par son époux, le roi Matholwch. Or, l'armée des Bretons se trouve en face d'un estuaire fort large qu'il est impossible de franchir puisqu'il n'y a pas de pont. Cela démontre que Brân et ses compagnons sont arrivés à la frontière de deux mondes. Mais, ici, il n'y a ni passeur, ni pont, ni même de « gardien du seuil ».

En fait, il y avait un pont, mais il a été détruit par les Irlandais, inquiets de voir arriver une puissante armée bretonne sur leur territoire. « On rassembla aussitôt tous les guerriers d'Irlande, tous les grands chefs, et on tint conseil. » Les membres de ce conseil sont formels : « Il n'y a d'autre plan possible que de reculer par-delà la Llinon, rivière d'Irlande^{128}, de mettre la Llinon entre toi et lui, et de rompre le pont. Il y a au fond de la rivière une pierre aimantée qui ne permet à aucun navire ni vaisseau de la traverser. » Il s'agit donc d'une frontière plus ou moins magique entre deux mondes, même si l'explication qui est donnée de son caractère infranchissable est rationalisée, presque scientifiquement, par la présence supposée d'une pierre aimantée au fond de l'eau. Mais, à l'époque de la transcription du récit, une pierre aimantée passait pour être plus ou moins d'origine surnaturelle et pour ainsi dire diabolique.

Brân et sa troupe parviennent donc sur les bords de la Llinon. Les guerriers disent à leur chef : « Tu connais le privilège de cette rivière, personne ne peut la traverser, et il n'y a pas de pont dessus. Quel est ton avis pour un pont ? » Brân le Béni leur fait alors une étrange réponse : « Je n'en vois pas d'autre que celui-ci : *que celui qui est chef soit pont*. C'est moi qui serai le pont. » Aussitôt dit, aussitôt fait : « Il se coucha par-dessus la rivière ; on jeta des claies sur lui, et les troupes traversèrent sur son corps^{129}. »

Il ne faut certes pas se laisser prendre à l'invraisemblance de la situation : celle-ci ne fait que traduire concrètement une réalité idéologique qui met en valeur le rôle et la responsabilité du chef, qu'il soit roi ou simple conducteur d'armée. C'est au chef de prendre les décisions qui s'imposent, pour le plus grand bien de tous ; c'est à lui de se dévouer pour une cause commune. Et de plus, étant donné le sens symbolique de la rivière qui sépare deux mondes, seul Brân, qui se présente ici comme un « pontife », c'est-à-dire étymologiquement « celui qui fait le pont », est avant tout une sorte de prêtre, un *chamane*, seul capable, grâce aux connaissances acquises par une initiation antérieure, de rétablir, du moins provisoirement, le fameux lien entre la Terre et le Ciel.

D'autre part, on sait que, mythologiquement parlant, le Gallois Brân le Béni est le même personnage que le second Brennus qui, selon les chroniqueurs grecs, aurait conduit, vers 287 avant notre ère, une expédition gauloise à Delphes et dans les Balkans. Cette expédition a peut-être, au départ, une base historique ; mais à travers les récits confus et souvent contradictoires de Pausanias, de Diodore de Sicile et du compilateur latin Justin, c'est en fait une épopée mythologique qui est présentée sous un aspect soi-disant historique. Or, on peut facilement constater de curieuses analogies entre ce que racontent les écrivains de l'Antiquité classique et le récit gallois, vraisemblablement issu d'une tradition orale appartenant à la fois à l'île de Bretagne et à l'Irlande.

Comme Brân le Béni, Brennus se lance dans une quête de butin à travers des pays inconnus, mais de même qu'un alchimiste pratique le Grand-Œuvre à la fois pour fabriquer une pierre matérielle et un édifice spirituel intérieur, chez les Celtes, la quête de trésors est toujours ambivalente : il s'agit autant de se procurer les viles richesses du siècle que les fabuleuses « richesses » de l'Autre Monde. C'est un thème constant dans les épopées celtiques, et la célèbre « Quête du Graal » en est, sinon l'aspect définitif, du moins l'une de ses dernières manifestations à l'usage d'un public christianisé.

Et voici Brennus et sa troupe, vainqueurs sans grand effort des peuples qu'ils ont rencontrés dans les pays traversés, arrêtés dans leur élan sur les rives du fleuve Sperchios. Il faut traverser l'eau, mais il n'y a pas de pont. Dans le récit de l'événement tel qu'il a été transmis par les chroniqueurs grecs et latins, la part de légende est tellement forte qu'on ne sait plus discerner la réalité à travers les affabulations mythologiques. L'eau est avant tout une frontière naturelle, parfois infranchissable, mais c'est aussi, sur un plan métaphysique, ce qui sépare le monde des humains du monde des *esprits*. Brennus et sa troupe se trouvent donc au seuil du royaume des morts. Mais le « Royaume des Morts » est interdit aux vivants, et inversement, de sorte que le franchissement de cette eau donne toujours lieu à des épreuves symboliques dont les épopées, depuis l'*Odyssée* et *Les Argonautiques*, jusqu'à la *Quête du Graal*, sont abondamment pourvues.

Mais Brennus, « fertile en ruses et en expédients », comme l'affirme Pausanias, fait franchir le fleuve Sperchios à sa troupe : une partie passe à la nage, une autre en utilisant leurs boucliers comme nacelles, une troisième à gué, la taille des Gaulois étant suffisante pour cet exploit. Or, le thème du bouclier qui sert de navire se retrouve dans la légende arthurienne, notamment dans un poème mythologique touffu et obscur attribué au barde gallois Taliesin, *les Dépouilles de l'Abîme*, conservé dans un manuscrit du XIII^e siècle. Le sujet apparent en est une expédition dans l'Autre Monde, situé quelque part en plein océan, en vue de s'approprier un chaudron de connaissance et de renaissance, l'un des prototypes évident de ce qui deviendra le Graal dans la littérature médiévale du continent. À cette expédition prennent part le roi Arthur et ses compagnons, mais l'histoire semble plutôt concerner Brân le Béni.

D'après les plus anciens textes où apparaît le roi Arthur, en tant que chef de bande au service des rois de Bretagne, le héros possède quelques objets merveilleux, en particulier son épée, Excalibur dans les textes français, Kaledfwlch dans les textes gallois, Caladbolg dans les textes gaéliques, ce qui signifie « violente foudre », et un étrange bouclier appelé *Prytwen* en gallois, ce qui veut dire « forme blanche ». *Mais ce bouclier est également le navire d'Arthur*. Et, dans ce poème des *Dépouilles de l'Abîme*, il est vraiment décrit comme un navire :

« Trois fois plein le navire Prytwen, nous y allâmes.

Sauf sept, personne ne revint de Kaer Sidhi, la ville des Fées...

Trois fois plein le navire Prytwen, nous allâmes sur la mer.

Sauf sept, personne ne revint de Kaer Rigor...

Trois fois plein le navire Prytwen, nous partîmes avec Arthur.

Sauf sept, personne ne revint de Kaer Kolud, la citadelle obscure^[130]... »

L'ensemble du poème, qui a pour personnage principal le fameux roi Arthur, raconte en fait l'aventure de Brân le Béni en Irlande. Et, de plus, un récit en gaélique d'Irlande, *le Meurtre de Cûroi*, présente une étonnante analogie avec *les Dépouilles de l'Abîme* et avec le récit gallois de l'expédition de Brân en Irlande. Mais, ici, le héros en est le fameux Cûchulainn qui, tel Brân, joue le rôle du *pont* pour transporter ses compagnons : « Nous emmenâmes trois vaches ; – elles nagèrent sur la mer... – Quand nous partîmes sur l'océan, – les hommes de mon bateau furent noyés... – Alors je portai [...] – neuf hommes sur chacune de mes mains, – trois sur ma tête – et huit sur mes deux flancs, – accrochés à mon corps^[131]. » Plus que jamais, la coutume est respectée : « que celui qui est chef soit pont ».

Mais cela n'est valable que lorsqu'il n'y a pas de pont sur le cours d'eau. Sinon, il faut se résoudre à subir de terribles épreuves pour franchir le pont magique qui sépare les deux mondes. On en a un exemple dans un des épisodes en langue française rattachés tardivement au cycle arthurien, le récit des *Merveilles de Rigomer* : Rigomer est une cité interdite, quelque peu à l'image du royaume de Gorre. Pour y accéder, il faut lutter contre des guerriers embusqués sur la route, puis affronter des monstres sur un pont qui relie le monde des humains à cet espace étrange qui se situe « de l'autre côté de l'eau ».

C'est Lancelot du Lac qui est le héros de l'aventure. Après avoir vaincu nombre d'ennemis qui voulaient l'empêcher d'accéder à la rivière, il parvient enfin à un pont qui est paraît-il infranchissable. Le conseil qu'on lui donne est celui-ci : « Si tu veux traverser, le plus sûr moyen est de voler comme un oiseau. » Lancelot rétorque qu'il n'est pas un oiseau et qu'il se contentera de s'engager sur le pont et de combattre tous ceux qui s'opposeront à son passage. Mais, sur ce pont, il y a un

gardien, un horrible dragon. « Même si tu cours sur le pont, le dragon te rattrapera, t'agrippera avec ses dents et ses griffes et te fera subir les pires tourments. Tel est le sort de tous les présomptueux qui franchissent le pont sans sauf-conduit. »

Lancelot s'informe de ce « sauf-conduit », et tous ses interlocuteurs lui avouent qu'ils ne savent pas ce que c'est. « Lancelot s'abîma dans de profondes réflexions : il ne s'agissait plus en effet de lutter contre un homme, mais de s'opposer à un monstre qui mettrait toute sa force diabolique à le détruire. Pourtant, il savait que certains chevaliers étaient parvenus à passer. Ce qu'ils étaient devenus ensuite, c'était une autre affaire. Présentement, l'important était donc de se tenir le plus loin possible du monstre puisque celui-ci était attaché par une chaîne. » Et après une nuit de repos, Lancelot se décide à tenter l'impossible. « Arrivé devant le pont, Lancelot observa le dragon qui, tapi au milieu, semblait assoupi. Mais il savait bien que ce n'était là que feinte : il était aux aguets, attendant le moment propice pour bondir. Lancelot se signa et, prenant sa massue à deux mains, s'engagea sur le pont. »

C'est alors que le dragon l'attaque avec une agilité extraordinaire. Lancelot n'a pas le temps de se mettre hors d'atteinte et la bête plante ses griffes dans son haubert. « Par chance cependant, la chair ne fut pas atteinte, et pendant que le monstre tentait de dégager ses griffes des mailles d'acier, Lancelot lui asséna un coup terrible près de l'oreille. Le dragon vacilla, quelque peu étourdi, et resta immobile quelques instants, répit qu'il mit à profit pour le frapper à nouveau. Au troisième coup, le dragon assommé s'écroula. » Lancelot se précipite alors pour gagner l'extrémité du pont, mais le dragon, ranimé, le poursuit de toute la longueur de sa chaîne. « Alors Lancelot se retourna, leva sa massue et la fit retomber de toutes ses forces sur la gueule du monstre. Mais, à son grand effroi, la massue éclata en morceaux, l'obligeant à s'enfuir à perdre haleine. » Cependant, il a atteint l'autre rive. « Il constata qu'il n'y avait personne. Tout semblait vide et déserté. Lancelot se retourna : sur le pont, le dragon avait repris sa place, prêt à recommencer son infernale besogne^[132]. »

Lancelot a donc réussi à passer « de l'autre côté » ; mais s'il a vaincu ses propres terreurs internes symbolisées par le dragon, il n'est pas pour autant exempt de tous les fantasmes qu'il va rencontrer par la suite dans la mystérieuse cité de Rigomer. Les « merveilles » supposées ne sont pas autre chose que la concrétisation de sa volonté farouche avec ses hésitations et ses erreurs. Les épreuves qui l'attendent sont à la dimension de ce qu'il vient de vivre en franchissant le pont. Cependant, on peut dire que cet épisode est révélateur des croyances accumulées depuis des siècles dans l'esprit humain : l'entrée dans l'autre monde demeure toujours interdite, ce que prouve l'attitude du dragon qui reprend immédiatement sa garde au milieu du pont. Seul un initié, c'est-à-dire un prêtre, un chamane ou druide, peut impunément pénétrer à l'intérieur, et de toute façon à ses risques et périls.

Dans les diverses épopées anciennes comme dans les contes populaires, le pont, symbole très fort, peut parfois laisser la place au *gué*, lieu de passage obligatoire et évidemment plus archaïque. Lorsque Lancelot, dans un autre épisode de sa vaste épopée, veut franchir une rivière pour aller jusqu'au bout de sa quête, il se heurte à un chevalier, Urgben ou Urbain, qui bénéficie de l'appui d'une troupe d'oiseaux noirs, les fameux « corbeaux d'Owein », qui seraient plutôt ici les « corneilles de Morgane ».

En effet, assailli au milieu du gué par la troupe des oiseaux, Lancelot se défend avec énergie. D'un coup d'épée, il atteint l'un d'eux : l'oiseau blessé tombe sur le sol, et immédiatement se change en une jeune fille toute ensanglantée. Alors, les autres oiseaux poussent de grands cris de douleur, comme font les femmes, se rassemblent, prennent la blessée entre leurs serres et disparaissent dans le ciel aussi rapidement et mystérieusement qu'ils sont apparus. Et Lancelot interroge le chevalier vaincu sur ces prodiges. Le chevalier lui répond : « J'aime d'amour profond une reine, la plus belle femme qui ait jamais été. Un soir que je la priai d'amour, elle me promit qu'elle accéderait à ma volonté si j'acceptais de lui promettre un don. J'étais si heureux que je lui promis aussitôt, et elle se donna à moi. Mais, le lendemain, elle me réclama le don : elle m'ordonnait de garder ce gué et d'interdire à quiconque de le franchir. [...] sache aussi que celle que tu as blessée sous l'apparence d'un oiseau était la sœur de mon amie. Ses compagnes, sous la forme d'oiseaux, l'ont emportée dans l'île d'Avalon où elles la soigneront et la guériront de ses blessures^[133]. » Il apparaît donc clairement que ce gué, comme le Pont de l'Épée, est une des entrées interdites du fabuleux royaume d'Avalon où règne la fée Morgane, quel que soit le nom qu'on lui donne.

Mais le gué, comme le pont, peut être seulement une frontière entre deux territoires, entre deux groupes sociaux qui ont chacun leur spécificité et font tout pour la protéger et la maintenir. On s'en aperçoit bien dans les premiers épisodes de cette vaste « saga » irlandaise qu'est la *Razzia des bœufs de Cualngé*. Et c'est une fois de plus le personnage de Cûchulainn qui est mis en avant, non pas seulement en tant que *guerrier* mais essentiellement en tant que *druide*, ayant acquis auprès des fameuses femmes guerrières et magiciennes des secrets qui demeurent inconnus pour les autres humains.

La *Razzia* raconte les événements d'une guerre inexpiable entre les habitants de l'Ulster, donc les Ulates, et tous les autres peuples d'Irlande pour la possession d'un taureau divin, le fameux « Brun de Cualngé ». Profitant de la période où les Ulates, par suite de la malédiction lancée sur eux par la fée Macha, sont atteints d'une mystérieuse « maladie de femme » et sont donc incapables de prendre les armes, les armées irlandaises, sous la conduite de la reine Maeve de Connaught, lancent leurs attaques contre l'Ulster. Et le seul homme d'Ulster à échapper à la malédiction est Cûchulainn. Pendant neuf jours et neuf nuits, durée de cette « maladie », il va s'opposer tout seul à l'intrusion des ennemis, par des moyens qui relèvent autant de la magie que de la connaissance de l'art militaire.

Il commence en effet par couper une branche de chêne avant de la tordre, d'y graver une inscription en *ogham*, c'est-à-dire en écriture verticale spécifique de l'Irlande et du nord-ouest de la Grande-Bretagne aux temps celtiques, et enfin de placer ce « cercle druidique » autour d'une pierre en laquelle on peut reconnaître un menhir. Parvenue à cet endroit, l'armée irlandaise ne peut aller plus loin, car elle se trouve devant un interdit sacré, et elle est obligée de camper sur place dans des conditions pénibles à cause de la neige qui tombe en abondance pendant toute la nuit.

Cependant, Cûchulainn n'a fait que parer au plus pressé. Le véritable obstacle qu'il va dresser devant les ennemis, ce sera sur un gué qui est le passage obligatoire pour pénétrer en Ulster. Le jour suivant, il « entra dans le bois, sauta de son char et, d'un seul coup de son épée, coupa une fourche à quatre branches, la tailla soigneusement, en brûla l'extrémité et y grava une inscription en *ogham* sur l'un des côtés. Puis il lança si bien la fourche ainsi faite depuis l'arrière de son char et d'une seule main qu'elle s'enfonça aux deux tiers dans la terre au milieu du gué, un tiers seulement restant émergé^{134} ». Le gué est désormais infranchissable, sauf si un guerrier ennemi consent à combattre son gardien, c'est-à-dire Cûchulainn en personne. Ce qui ne manque pas d'arriver, mais chaque fois Cûchulainn sort vainqueur du combat, et il faudra l'intervention, d'ordre magique, du héros Fergus, qui a été l'un des pères nourriciers de Cûchulainn, pour que l'interdit qui pèse sur cet endroit soit levé.

En somme, par la pose de la fourche au milieu du gué, Cûchulainn a *sacralisé* le territoire des Ulates en en faisant l'équivalent d'un monde féérique, sinon de l'Autre Monde lui-même. Cette histoire épique autant que mythologique n'est pas sans faire penser à un épisode des guerres gauloises relaté par Tite-Live dans son livre IV, épisode dont l'historicité est plus que douteuse. En fait, il semble que ce soit un doublet de l'aventure de Manlius Corvinus, tout au moins dans son début, où l'on voit un même Gaulois géant provoquer les Romains, mais cette fois-ci sur un *pont* qui sépare les deux armées. Cela n'a rien d'extraordinaire en soi, sinon ce qu'en dit Tite-Live : « un pont qu'aucune armée ne rompait pour éviter de montrer ainsi sa crainte ». C'est donc un pont symbolique. À la fin, un certain Titus Manlius (qui est peut-être le même que Manlius Corvinus) accepte de combattre le géant gaulois et le tue : « Au cadavre gisant, il ne fit d'autre affront que de le dépouiller de son collier. Tout sanglant, il le passa à son cou. » C'est ainsi que Manlius mérita son surnom de Torquatus (de *torquae*, collier celtique par excellence).

Ce combat sur le pont et la prise du *torque* sont des éléments révélateurs. Le Gaulois géant est une sorte de Cûchulainn qui a sacralisé le domaine des siens et qui s'en présente le défenseur. Il est vaincu et, à ce moment-là, son vainqueur s'empare de son collier qui est le symbole même de la puissance dans toute la tradition celtique. Il y a inversion des rôles : c'est maintenant Manlius Torquatus qui est le gardien du pont ou du gué et qui est habilité à le faire traverser ou non.

Il en sera de même dans un autre récit irlandais connu sous le titre de *Siège de Drum Damghaire* : il s'agit là d'une guerre entre le roi du Munster, Fiachna, et le haut roi d'Irlande, Cormac mac Airt. Cette guerre s'enferme dans la confusion la plus totale ; aussi les deux rois font appel à leurs druides respectifs pour tenter de venir à bout de l'adversaire. Et ce sera alors une série de batailles proprement magiques *sur le gué* d'une rivière qui sépare les deux camps, batailles toutes plus extraordinaires les unes que les autres, mais dont les composantes chamaniques ne font aucun doute.

8. Chaleur intérieure et fureur sacrée

Les chamanes, comme les forgerons, passent pour être les maîtres du feu. Dans certains territoires où se pratiquent différentes formes de chamanisme, notamment chez les anciens Germains et les Japonais du nord de l'archipel, les forgerons sont d'ailleurs associés à l'initiation du nouveau chamane. Il est certain que « la magie métallique, par le "pouvoir du feu" qu'elle impliquait, s'est assimilé nombre de prestiges chamaniques. Nous trouvons dans la mythologie des forgerons quantité de thèmes et de motifs empruntés aux mythologies des chamanes et des sorciers en général. Cet état de choses se vérifie aussi dans les traditions folkloriques de l'Europe, quoi qu'il en soit de leurs origines : le forgeron est maintes fois assimilé à un être démoniaque et le Diable est connu comme jetant des flammes par la bouche. Nous retrouvons dans cette image, valorisée négativement, la puissance magique sur le feu^[135] ». Mais on peut également découvrir dans les traditions celtiques ces mêmes croyances à propos du pouvoir attribué aux druides quant à la maîtrise du feu.

Mais de quel feu s'agit-il ? On sait que, chez les Celtes, le feu n'est pas considéré comme un des quatre éléments : il est le *mouvement*, cette *énergie* qui provoque les transformations de la matière. Partant de cette constatation, il est facile de comprendre pourquoi, dans la tradition chrétienne, l'Esprit saint est toujours assimilé au feu : c'est *l'animateur*, le *réveilleur*, *l'initiateur*. Lorsque les Apôtres reçoivent l'Esprit divin, c'est sous forme de langues de feu. Et que dire du « feu secret » des Alchimistes qui leur permet, à partir d'une matière première brute, de constituer la fameuse Pierre philosophale ? Mais ce feu, tel qu'il est représenté dans les croyances diverses et dans les récits mythologiques, n'est en réalité que la concrétisation d'un *feu intérieur* qui anime certains êtres humains privilégiés. Ainsi en est-il du personnage de Cûchulainn, toujours lui, dans certains textes qui le présentent comme un « homme brûlant ».

On sait que Cûchulainn a une naissance étrange. Il naît deux fois. Il est dit fils du dieu Lug. Sa mère, Dechtiré, sœur du roi Conchobar, est représentée souvent sous l'aspect d'une femme cygne. C'est donc un être féérique ou divin, et cela explique assez pourquoi le héros des Ulates sera en possession de pouvoirs spécifiques, non seulement d'ordre physique (sa force prodigieuse) mais d'ordre psychologique pour ne pas dire magique. Tout jeune, et avant de subir la moindre initiation, il se révèle un redoutable guerrier. Détail essentiel : à l'âge de sept ans, il vient à bout d'un terrible chien, celui du maître forgeron des Ulates, nommé Culann. Et comme il a privé Culann de son plus fidèle gardien, il s'offre pour le remplacer. Alors qu'à sa naissance on l'avait nommé Sétanta (= le Cheminant), il va devenir *Cû-Chulainn*, le « Chien de Culann », le « Chien du Forgeron ». Le rapport entre l'héroïsme du personnage et son rôle de « gardien du feu » est alors plus qu'évident. Et les aventures qui vont être les siennes ne font que confirmer cet aspect proprement chamanique.

Le récit des « Enfances de Cûchulainn » intégré dans la *Razzia des bœufs de*

Cualngé s'étend largement sur les exploits fantastiques du « petit garçon » qui n'a encore que sept ans. Après une folle expédition, il revient vers Émain Macha, la forteresse du roi Conchobar, à toute vitesse sur son char conduit par son cocher. On le voit arriver de loin et le roi s'écrie : « C'est le petit garçon, fils de ma sœur. Il est allé jusqu'aux frontières de la province voisine, ses mains sont toutes rouges de sang ; il n'est pas rassasié de combats, et si l'on n'y prend pas garde, par son fait périront tous les guerriers d'Émain. »

L'avertissement de Conchobar n'est pas vain ; la chevauchée de Cûchulainn n'a rien calmé de l'ardeur guerrière, pour ne pas dire la fureur démente, qu'il a déclenchée lors de son combat contre de redoutables adversaires. Il a été véritablement saisi par un feu intérieur, « levant la tête au-dessus de la terre, portant la main sur sa figure, devenant pourpre et prenant de la tête aux pieds la forme d'une meule de moulin ». Ce sont des contorsions rituelles qu'il a accomplies ; il s'est mis dans un état de transe. Il a fait surgir des bas-fonds de son inconscient – ou de sa mémoire ancestrale – tous les instincts de destruction qui s'y cachaient et qui se manifestent sous forme de roue, emblème du tonnerre. Mais il est difficile de refouler ces instincts déchaînés, et puisqu'ils ont été provoqués par des pratiques druidiques – ou chamaniques –, c'est par ces mêmes pratiques qu'ils doivent être apaisés.

C'est pourquoi Conchobar fait sortir les femmes et les filles d'Émain toutes nues, « pour montrer leur nudité au petit héros ». Ce n'est certes pas pour rien que l'on prétend que la femme est le repos du guerrier ! Les ordres du roi sont exécutés : « La jeune troupe des femmes sortit et sans aucune réserve lui montra sa nudité. Mais lui se cacha le visage en le tournant contre la paroi du char. Il ne vit pas la nudité des femmes. Alors on le fit descendre du char. Pour calmer sa colère, on lui apporta trois cuves d'eau fraîche. On le mit dans la première ; il donna à l'eau une chaleur si forte que cette eau brisa les planches et les cercles de la cuve comme on casse une coque de noix. Dans la seconde cuve, l'eau fit des bouillons gros comme le poing. Dans la troisième cuve, la chaleur fut de celles que certains hommes supportent et que d'autres ne peuvent supporter. Alors, la colère du petit garçon diminua. » Et le récit se termine par la description de Cûchulainn habillé de frais. Et surtout, on insiste sur son comportement devenu tout à coup « pacifique ». Il reprend sa taille normale, et comme si de rien n'était, il fait avec son corps une roue pourpre. Il consacre ainsi son triomphe comme un artiste qui vient se faire applaudir. Il « fait la roue » comme un paon. Et, de plus, il se métamorphose : « Il avait sept doigts à chacun de ses deux pieds, autant à chacune de ses deux mains, sept pupilles à chacun de ses deux yeux, et dans chacune de ses pupilles on voyait briller sept pierres précieuses^[136]. » Ce rayonnement qui émane de ses yeux, c'est la fameuse « lumière du héros » qui apparaît dans certaines circonstances de sa vie, quand il manifeste ainsi sa chaleur intérieure.

Ici, une comparaison s'impose avec un autre récit traditionnel venu de l'autre extrémité du domaine indo-européen, l'épopée des Nartes, telle qu'elle s'est maintenue dans la mémoire du peuple des Ossètes du nord du Caucase, donc dans

des territoires qui ont été très influencés par le chamanisme. C'est l'histoire du héros Batraz. Comme Cûchulainn, il a une étrange naissance. Sa mère est une « femme grenouille » qui ne peut vivre en plein jour sans une sorte de carapace et qui est sous le coup d'un interdit de type mélusinien. Bien sûr, l'interdit est transgressé et la femme, qui est enceinte, doit disparaître. Mais, auparavant, elle transmet son embryon dans le dos de son époux, Haemyts. Celui-ci mature ce fœtus à l'intérieur d'un « abcès » pendant le temps qui convient, sous la surveillance de la mystérieuse Satana, une sorte de divinité féminine qui, par bien des aspects, fait penser à la Morrigan irlandaise et à la fée Morgane de la légende arthurienne.

« Satana compta les jours et les mois. Quand le terme fut arrivé, elle creva l'abcès de Haemyts. Un feu rouge passa... c'était, la moitié du haut en simple acier, la moitié du bas en acier de Damas, un petit garçon qui jaillissait et s'en allait tomber dans la mer ! La belle eau bleue ne fut plus qu'un nuage au-dessus du fond desséché. Puis le nuage se refroidit et retomba en pluie, remplissant la mer et la faisant même déborder^{137}. » Le rapport avec l'histoire de Cûchulainn est indéniable. Et ce n'est pas tout. Le petit garçon grandit très vite, mais à un moment donné, il éprouve le besoin de « faire tremper son corps d'acier ». Il va donc trouver le forgeron Kurdalaegon. Ce dernier lui demande de brûler du charbon pendant un mois et d'amasser des galets. « Kurdalaegon le jeta alors dans le fourneau de sa forge, versa sur lui des paniers de charbon et, par-dessus, étala les galets. Tout autour il disposa douze soufflets et souffla pendant un mois. » Mais un mois ne suffit pas ; le jeune garçon, qui porte le nom de Batraz, est encore *chauffé* pendant deux fois deux semaines. Alors, il demande au forgeron de le sortir, de ne pas l'exposer dans le vent, mais de le jeter dans la mer.

« Kurdalaegon le saisit avec ses pinces et le lança dans la mer. La mer se mit à bouillir et s'assécha : l'eau s'était évaporée dans le ciel. Les gros poissons, les petits poissons se débattaient sur le fond découvert. Tout le corps de Batraz ne fut plus qu'acier bleu, sauf un boyau qui ne fut pas trempé parce que la mer s'était asséchée trop vite. Il sortit et, de nouveau, la mer se remplit d'eau, les vagues déferlèrent, les gros poissons, les petits poissons se ranimèrent et recommencèrent à nager dans les profondeurs^{138}. » En dehors des circonstances particulières dues à l'environnement culturel dans lequel apparaît ce récit ossète, il faut reconnaître que la trame est absolument la même que dans l'histoire de Cûchulainn. Et il y a même l'action du forgeron : il se présente ici en initiateur, comme l'avait fait le forgeron irlandais Culann en obligeant le jeune Sétanta à changer de nom, signe évident de son passage dans un état supérieur, ou tout au moins un état de conscience différent.

Il y a donc, dans ce passage dans le feu, un rituel de métamorphose. Et, une fois de plus, on le retrouve à l'extrémité occidentale de l'Europe. La seconde branche du *Mabinogi* gallois raconte à ce sujet une étrange histoire. Brân le Béni et le roi d'Irlande conversent à propos d'un chaudron magique, ce fameux chaudron d'inspiration et de renaissance qui est l'un des prototypes du Graal. C'est le roi

d'Irlande qui parle : « Un jour que j'étais à la chasse en Irlande, sur le haut d'un tertre dominant un lac appelé *Llynn y Peir* (Lac du Chaudron), j'en vis sortir un grand homme aux cheveux roux portant un chaudron sur son dos. Il était d'une taille démesurée et avait l'air d'un malfaiteur. Et s'il était grand, sa femme était encore deux fois plus grande que lui. »

Le roi d'Irlande continue son récit en précisant qu'il a accueilli cet homme gigantesque et sa femme sur son territoire, mais que bientôt ils se sont rendus coupables de nombreuses exactions envers ses sujets. Il est question de les chasser, mais ils inspirent tellement de crainte qu'on recule devant cette possibilité. « Dans cet embarras, mes vassaux décidèrent de construire une maison toute en fer. Quand elle fut prête, ils firent venir tout ce qu'il y avait en Irlande de forgerons possédant tenailles et marteaux, et firent accumuler tout autour du charbon jusqu'au sommet de la maison. Ils passèrent en abondance nourriture et boisson à la femme, à l'homme et à leurs enfants. Quand on les sut ivres, on commença à mettre le feu au charbon autour de la maison et à faire jouer les soufflets jusqu'à ce que tout fût chauffé à blanc. Eux tinrent conseil au milieu du sol de la chambre. L'homme, lui, y resta jusqu'à ce que la paroi de fer fût blanche. La chaleur devenant intolérable, il donna un coup d'épaule à la paroi et sortit en la jetant dehors, suivi de sa femme. Personne d'autre qu'eux deux n'échappa^{139}. »

On ne dit pas ce que sont devenus les deux rescapés de cette « maison de fer » chauffée à blanc, mais il existe dans l'épopée irlandaise le pendant de cette aventure fantastique. Le récit de *l'Ivresse des Ulates* présente en effet une ahurissante errance des Ulates sous la conduite du roi Conchobar et de l'indispensable Cûchulainn, après un festin qui a été copieusement arrosé. Les Ulates sont ivres, s'égarèrent au milieu de l'Irlande et finirent par aboutir chez leurs ennemis, le roi et la reine de Connaught. Ceux-ci les accueillent apparemment avec déférence mais, sur les conseils d'un de leurs devins, ils sont bien décidés à se débarrasser définitivement de leurs ennemis de toujours.

C'est ainsi qu'on loge les Ulates dans « une maison de fer flanquée de deux maisons en bois ». Toujours en état d'ébriété, les Ulates ne se rendent pas compte du piège dans lequel ils s'enferment. « On vint encore s'y occuper d'eux, leur apporter de quoi boire et de quoi manger, cependant que dans la maison souterraine, les gens du roi mettaient le feu à un énorme bûcher^{140}. Et quand la nuit devint très sombre, les serviteurs, informés du plan conçu contre les Ulates, s'esquivèrent sans dire un mot, et le dernier à s'en aller referma soigneusement la porte derrière lui. »

Voici donc les Ulates enfermés dans un lieu clos et hostile. Ils ne s'en aperçoivent pas tout de suite. « On fixa alors les sept chaînes de fer autour de la maison, on les scella aux sept piliers qui se dressaient dehors, au milieu de la cour. Ensuite, on amena trois cinquantaines de forgerons munis de leurs soufflets que l'on chargea d'activer le feu. On fit trois cercles autour de la maison. On alluma le

feu au-dessous de la maison de fer, et également au-dessus, si bien que la chaleur traversa bientôt la cloison. » Les Ulates, sentant cette chaleur augmenter, commencent à s'inquiéter sérieusement et se rendent compte qu'ils sont pris dans un piège mortel. Certains des guerriers tentent d'ébranler la cloison, mais rien n'y fait. Après des discussions qui tournent à l'aigre chez les Ulates, lesquels, complètement dégrisés, se rejettent les uns sur les autres la responsabilité de cette situation, Cûchulainn se décide à agir : « Il brandit son épée mais eut beau l'enfoncer profondément dans le mur, celui-ci n'en fut même pas ébranlé. » Après d'autres essais infructueux, « Cûchulainn fit un bond en l'air, ainsi qu'il l'avait appris chez Scatach, mais au lieu de le suspendre et de planer comme au milieu des vents, il le prolongea et, heurtant la toiture, la projeta d'un coup vers l'extérieur, avant de retomber lui-même devant l'une des maisons de bois. Et le fracas qu'il provoqua en touchant terre fut tel que la forteresse entière en trembla et que les armes suspendues aux murs des maisons se décrochèrent en grand tapage^[14] ». Alors, ayant compris que l'expérience – en fait, une *épreuve* – était terminée, le roi Ailill et la reine Maeve ouvrent les portes de la maison de fer, en font sortir les Ulates, et les reçoivent généreusement comme des hôtes de grande valeur. Mais c'est encore un piège, car ils devront combattre durement, les armes à la main, pour recouvrer leur liberté.

Tous les détails fournis par le récit irlandais, par le récit gallois et par celui des Ossètes, tendent à interpréter le thème de la « Maison de Fer » chauffée à blanc comme le souvenir d'un antique rituel d'initiation que d'autres textes placent pendant la fête de *Samain*. Et, à chaque fois, interviennent des forgerons, ce qui n'est pas un hasard. Ce « rituel de *Samain* » ne nous est guère connu que par des allusions dans différents textes celtiques. Il semble en outre que Jules César, dans ses *Commentaires*, ait mal compris les informations dont il disposait sur ce sujet lorsqu'il parle des « sacrifices humains » que les Gaulois entreprennent en faisant brûler de grands mannequins d'osier où sont enfermés des prisonniers ou des malfaiteurs. Les choses ne sont pas si simples : il s'agit bien plutôt de mort symbolique et de renaissance à travers une épreuve redoutable mais nécessaire pour accéder à un autre état de conscience.

On en retrouve des réminiscences dans certains contes populaires, en particulier dans la fameuse *Saga de Yann*, recueillie à la fin du XIX^e siècle dans la région de Tréguier, en Bretagne armoricaine. Le héros de cette histoire est un jeune homme qui est guidé et protégé par son cheval, lequel n'est autre qu'un sorcier chamane qui a pris cet aspect animal. Ce « protecteur » le tire d'affaire chaque fois que le malheureux se trouve dans les situations les plus désespérées. Et, après de multiples aventures, le voici précisément condamné à être brûlé vif sur un bûcher pour satisfaire le caprice d'une princesse qu'un vieux roi, quelque peu présomptueux et ingrat, veut à tout prix épouser.

Heureusement, le cheval lui indique le moyen de sortir sain et sauf de cette redoutable épreuve : « Étrille-moi bien et ramasse dans une bouteille, avec la brosse, la poussière et tout ce qui tombera de ma peau, puis remplis la bouteille

avec de l'eau. » Le jeune Yann lui obéit et le cheval poursuit : « À présent, tu n'as rien d'autre à faire qu'à aller voir le roi et à lui dire que tu veux faire ta niche dans le bûcher dressé pour te brûler. Tu lui demanderas aussi le temps de faire tes prières avant d'aller chercher le royaume de paradis. Apporte avec toi un escabeau pour t'asseoir lorsque tu seras entré dans le bûcher. Alors, tu tireras ta chemise de dessus ton corps, tu laveras tes membres avec ce qui est dans la bouteille et tu les froteras le plus possible. Ainsi, quand tu seras mouillé de la tête aux pieds, tu laveras également ta chemise, et une fois que tu auras remis ta chemise sur ton corps, tu diras au roi d'allumer le feu au moment où il le voudra. »

Yann fait exactement ce que lui conseille son cheval. Le voici maintenant dans le bûcher, et des flammes s'élèvent. « Tout le monde s'attristait sur Yann. On disait que c'était péché de brûler un aussi bon garçon, un garçon qui avait si bon cœur. C'est alors que Yann sauta du milieu du brasier, tremblant de froid de tous ses membres. Il disait qu'il ne pouvait pas s'en empêcher. Tous dirent que c'était un miracle et que Yann devait être un saint, ou un diable. On se rassemblait autour de lui et on disait : "Non, ce n'est pas un diable ! Regardez-le ! Qu'il est beau, bien plus beau qu'il n'était avant !" ... Et c'était vrai : tous les assistants étaient stupéfaits et ébahis, comme vous pouvez le penser^{142}. » Et la fin de l'histoire est fort heureuse pour Yann : la princesse en tombe amoureuse et demande au roi de se rajeunir et de devenir plus beau en se soumettant lui-même à l'épreuve du bûcher. Le roi accepte bien volontiers mais, comme il n'est pas « préparé » à cette épreuve, il est réduit en cendres et la princesse peut alors épouser le jeune Yann.

Il est indéniable que ces techniques, répercutées plus ou moins fidèlement dans les récits traditionnels, ont quelque chose en commun avec celles qui sont prêtées au chamanisme. « Tous ces mythes et ces croyances vont de pair, il faut le noter, avec des rituels initiatiques qui impliquent une réelle "maîtrise du feu". Le futur chamane esquimau ou mandchou, comme le yogi himalayen ou tantrique, doit prouver sa puissance magique en résistant aux froids les plus rigoureux ou en séchant des draps mouillés à même son corps. D'autre part, toute une série d'épreuves imposées aux futurs magiciens complètent, en sens inverse, cette maîtrise du feu. La résistance au froid par la "chaleur mystique", ou l'insensibilité au feu, dénotent, l'une et l'autre, l'obtention d'un état surhumain^{143}. »

Pour appuyer cette affirmation, il est bon de citer un épisode du plus ancien récit purement arthurien, le récit gallois de *Kulwch et Olwen*. On y présente en effet les premiers compagnons d'Arthur, qui sont bien loin d'être des chevaliers courtois tels qu'ils sont décrits dans les romans français des XII^e et XIII^e siècles. Ce sont au contraire des guerriers farouches, mais à la mode celtique, c'est-à-dire que leur valeur guerrière est due en partie à leurs pouvoirs magiques, lesquels sont nettement d'essence chamanique.

Il faut en effet s'attarder sur ces personnages. Voici Bedwyr, que les romans français appellent Béduier : « Personne ne l'égalait à la course dans cette île. [...]

Quoi qu'il n'eût qu'une main, trois combattants ne faisaient pas jaillir le sang plus vite que lui sur le champ de bataille. Autre vertu : sa lance produisait une blessure en entrant, mais neuf en se retirant. » On ne dit pas que ce Bedwyr a à sa disposition des « bottes de sept lieues », mais c'est tout comme. En tout cas, il rappelle singulièrement le personnage de Tyr, le dieu manchot de la mythologie germanique, elle-même fortement teintée de chamanisme. Et voici un certain Kynddelic qui « n'était pas plus mauvais guide dans un pays qu'il n'avait jamais vu que dans le sien propre ». Voici encore Gwrhyr, « l'interprète des langues, parce qu'il les savait toutes ». On apprend d'ailleurs plus loin qu'il savait également le langage de tous les animaux et qu'il pouvait donc converser avec eux. C'est ensuite Gwalchmai, le « faucon de mai » que les romans français appellent Gauvain, le neveu d'Arthur : « Il ne revenait jamais d'une mission sans l'avoir remplie ; c'était le meilleur des piétons et le meilleur des cavaliers. » Et c'est aussi Menw, fils de Teirgwaed : « Au cas où ils seraient allés dans un pays païen, il pouvait jeter sur eux charme et enchantement de façon qu'ils ne fussent vus de personne, tout en voyant tout le monde. » On peut évidemment penser que ce personnage est l'équivalent du fameux Merlin l'Enchanteur, mais de toute façon il s'agit bel et bien d'un druide ou d'un chamane.

Mais il y a surtout Kai, appelé Keu ou Keux dans les romans français (ce nom provient du latin *Caius*) qui en font le frère de lait d'Arthur et le caricaturent comme un vantard et un hâbleur qui, malgré son courage, ne réussit jamais ses missions parce qu'il se jette tête baissée dans les pires situations. C'est tout autre chose dans le récit gallois : « Kai avait cette vigueur caractéristique qu'il pouvait rester neuf nuits et neuf jours sous l'eau ; il restait neuf nuits et neuf jours sans dormir ; un coup d'épée de Kai, aucun médecin ne pouvait le guérir ; c'était un homme précieux que Kai : quand il plaisait à Kai, il devenait aussi grand que l'arbre le plus élevé de la forêt. Autre privilège : quand la pluie tombait le plus dru, tout ce qu'il tenait à la main était sec au-dessus et au-dessous, à la distance d'une palme, *si grande était sa chaleur naturelle*. Elle servait même de combustible à ses compagnons pour faire du feu, quand ils étaient éprouvés par le froid^{144}. » On ne trouvera jamais nulle part une énumération aussi complète des pouvoirs d'un chamane celtique ni une preuve plus éclatante du substrat chamanique dans la tradition de l'extrême occident.

On peut s'interroger sur la réalité de cette description enthousiaste d'un personnage récupéré ensuite dans les romans dits courtois. Il faut bien répéter que le récit de *Kulwch et Olwen* représente un stade très archaïque de la légende arthurienne. Mais il est particulièrement riche d'enseignements : Kai est un vrai chamane, comme l'est d'ailleurs Cûchulainn, et il en possède également la « chaleur intérieure ». Et cette chaleur, condensée dans les profondeurs de l'être, ne demande qu'à s'exprimer. On en découvre un exemple saisissant dans une autre description enthousiaste, celle de Cûchulainn en transe, au milieu des batailles de la *Razzia des bœufs de Cualngé*. Ayant combattu seul pendant plusieurs jours contre les armées d'Irlande, le héros a été aidé par le dieu Lug qui

l'a plongé dans une sorte de léthargie et l'a remplacé pendant trois jours et trois nuits.

Au sortir de cette léthargie, qui ressemble bien à une hypnose, Cûchulainn se retrouve alors en pleine forme, et sa chaleur va surgir d'étonnante manière. Il se prépare à reprendre le combat et se munit de ses armes. « Enfin, il coiffa son casque à crête et poussa un cri égal à celui de cent guerriers. Ce cri se prolongea fort loin, car il était poussé en même temps par les fantômes à visage de bouc, par les fées des vallées, par les démons de l'air, devant lui, au-dessus de lui, autour de lui, chaque fois qu'il sortait pour répandre le sang des ennemis et pour accomplir de brillants exploits. Puis il revêtit son voile de protection qui le rendait invisible, vêtement apporté de la Terre de Promesse et donné par Mananann, fils de Lir. Alors se produisit sa première contorsion. Elle fut terrible, multiple, merveilleuse. Ses jambes tremblèrent tout autour de lui comme un arbre contre lequel vient buter un vent de tempête. Chacun de ses membres se mit à trembler, chaque articulation, chaque doigt, chaque jointure, du sommet de la tête jusqu'à la plante de ses pieds. Pris de fureur, il tordit son corps. Ses orteils, le devant de ses jambes, ses genoux passèrent derrière lui, ses talons, ses mollets, ses fesses devant. Les muscles superficiels de ses mollets se posèrent sur la face antérieure de ses jambes et y firent une bosse aussi grosse que le poing d'un guerrier. Et, tirant les nerfs du sommet de sa tête, il les déplaça derrière sa nuque, de telle sorte que chacun d'eux produisait une bosse ronde, indescriptible, aussi grosse qu'une tête d'enfant d'un mois. »

On voit que Cûchulainn mérite assurément le sobriquet de « Contorsionniste d'Émain » que lui donnent souvent ses ennemis. Mais sa fureur sacrée n'en a pas fini pour autant de s'exprimer : « Puis il déforma ses traits, son visage. Il attira l'un de ses yeux dans sa tête de telle façon qu'une grue n'aurait pas pu ramener cet œil du fond du crâne sur la joue. Sa bouche se déforma de façon monstrueuse. Il éloigna sa joue de l'arc formé par les mâchoires et rendit ainsi visible l'intérieur de sa gorge. Ses poumons et son foie vinrent flotter dans sa bouche.

D'un coup de griffe de lion, il frappa la peau qui couvrait sa mâchoire supérieure, et toutes les mucosités qui, comme un courant de feu, arrivaient de son cou dans sa bouche, devinrent aussi grandes que la peau d'un mouton de trois ans. On entendait le bruit que faisait son cœur en frappant contre sa poitrine, et ce bruit était aussi violent que celui que produisent les aboiements d'un chien de guerre ou les cris d'un lion sur le point d'attaquer un ours. La chaleur causée par sa violente et vigoureuse chaleur peupla le ciel d'une nuée d'orage et, du sein de ces nuées, jaillissaient mille étincelles de feu qui se répandaient partout dans un immense crépitement, comme si le tonnerre ne cessait de frapper la terre. »

Il est certain que Victor Hugo, pourtant coutumier des descriptions détaillées et grandiloquentes, n'aurait pas fait mieux que l'auteur anonyme de ce texte. Il semble en tout cas que cette description soit vraiment voulue et exagérée pour mettre en valeur la qualité singulière et exceptionnelle de la fureur du héros. Et ce

n'est pas tout : « Autour de sa tête, sa chevelure devint piquante et semblable à un bouquet de fortes épines dans le trou d'une haie. Si l'on avait secoué au-dessus de lui un pommier couvert de beaux fruits, ces fruits ne seraient pas tombés à terre mais se seraient tous plantés sur chacun de ses cheveux hérissés par la fureur. Sur son front, se dressa la *lumière du héros*, un feu long et gros comme la pierre à aiguiser d'un guerrier. Du sommet de sa tête jaillit un rayon de sang brun, rectiligne comme une poutre, aussi haut, aussi épais, aussi fort, aussi long que le mât d'un navire. D'où résulta une vapeur magique, semblable à la fumée qui sort du palais d'un roi, lorsque ce roi va s'asseoir près du foyer, le soir, à la fin d'une journée d'hiver^{145}. »

Ce texte, qui fait partie des « classiques » incontournables de la littérature irlandaise en langue gaélique, pose cependant un certain nombre de problèmes. Incontestablement, il est d'inspiration chamanique, même si une poésie plutôt échevelée – et très surréaliste dans la tonalité – vient gonfler une description qui aurait pu être beaucoup plus simple. De toute évidence, Cûchulainn est en état d'extase. Or, « l'extase chamanique n'aboutit souvent qu'après l'*échauffement* : l'exhibition des pouvoirs fakiriques à certains moments de la séance résulte de la nécessité où se trouve le chamane d'authentifier l'*état second* obtenu par l'extase. Il se larde avec des couteaux, il touche du fer rougi à blanc, il avale des braises, parce qu'il ne peut faire autrement : il est tenu d'éprouver la nouvelle condition, surhumaine, à laquelle il vient d'accéder^{146} ».

Mais, à la réflexion, et si l'on suit ce qu'écrit à ce sujet Mircea Éliade, on est en droit de se demander qui est le chamane dans cette histoire. Est-ce Cûchulainn, ou est-ce l'auteur du récit ? Et quelle est la réalité exacte de l'extase si longuement décrite ? Le feu intérieur qui brûle le héros est-il naturel ou est-il provoqué par des éléments extérieurs ? À ces questions, Mircea Éliade propose une réponse qui semble cohérente : « Il y a tout lieu de supposer que l'usage des narcotiques fut encouragé par la recherche de la "chaleur magique". La fumée de certaines herbes, la "combustion" de certaines plantes avaient pour vertu d'augmenter la "puissance". L'intoxiqué *s'échauffe* ; l'ivresse narcotique est *brûlante*. On s'efforçait d'obtenir par des moyens mécaniques la "chaleur intérieure" qui menait à la transe. On tiendra compte également de la valeur symbolique de l'intoxication ; celle-ci équivalait à une "mort" : l'intoxiqué abandonnait son corps, acquérait la condition des trépassés et des esprits. L'extase mystique étant assimilée à une "mort" provisoire ou à l'abandon du corps, toutes les intoxications aboutissant au même résultat étaient de ce fait intégrées dans les techniques de l'extase^{147}. »

9. Métamorphoses et combats de Druides

Ce « feu intérieur » qu'on attribue au chamane et à tout être humain ayant subi une initiation de type chamanique peut être inné chez certains héros prédestinés. Dans ce cas, on dira que ce sont les « esprits » qui ont fait le choix d'un « élu » et l'ont envahi pour le conduire à maturité. Cela fait évidemment penser, dans le cadre du christianisme, à la *vocation* sacerdotale, c'est-à-dire à l'appel de Dieu. Mais ce feu peut s'acquérir par des méthodes plus réalistes qui réveillent dans le corps certaines possibilités oubliées de l'esprit et du corps : les techniques du yoga sont de cet ordre, et elles permettent, par des moyens naturels, d'atteindre un état de conscience supérieur. Et puis, enfin, par l'absorption de certaines substances, qui ne sont pas forcément hallucinogènes, il est possible de parvenir à un haut degré de connaissance permettant une modification complète de l'être. Ainsi peuvent s'expliquer les « métamorphoses » qu'on prête aux chamanes et aux druides, ainsi qu'à certains héros des épopées mythologiques.

C'est ainsi que Finn mac Cool, le roi des *Fiana* d'Irlande, après un séjour chez un forgeron qui lui donne une épée magique et lui fait épouser – temporairement – sa fille, obtient la connaissance de tous les secrets du monde en mangeant un saumon qui ne lui était d'ailleurs pas destiné^[148]. Il faut dire que le saumon, poisson qui « remonte aux sources », est, dans la tradition celtique, le détenteur symbolique de la mémoire des temps d'autrefois, lorsque la Terre était encore reliée au Ciel et que le message primordial était encore compris par les humains. Mais c'est aussi par l'absorption d'une certaine substance que le barde gallois semi-légitime Taliesin, personnification même du druidisme, obtient cette sagesse en même temps que des pouvoirs surhumains, dont celui de métamorphose.

Comme Cûchulainn, ce Taliesin a une double naissance. Il est d'abord un jeune homme tout à fait ordinaire, nommé Gwyon Bach, et rien ne le prédispose à une destinée exceptionnelle. Un récit quelque peu tardif, *Histoire de Taliesin*, opère une synthèse de la légende, fort ancienne, qui tournait autour de ce personnage. Une certaine Keridwen, mi-sorcière, mi-déesse, en fait un des aspects de la déesse-mère des Celtes, fait bouillir pour son fils, qui est laid et peu intelligent, un mélange de plantes dans un chaudron, afin d'en faire un breuvage de connaissance et de régénération. Comme le chaudron doit rester sur le foyer pendant un an, elle charge un aveugle et le jeune Gwyon de surveiller cette « cuisson ». Mais juste avant le délai, trois gouttes du breuvage tombent sur le doigt de Gwyon qui, sous le coup de la brûlure, porte son doigt à sa bouche. Mais, « à l'instant même où les gouttes merveilleuses le touchèrent, il vit toutes choses à venir et sut qu'il devait se garder des artifices de Keridwen, car grande était son adresse. En proie à une peur irrésistible, il s'enfuit vers son pays. Et le chaudron se brisa en deux parce que tout le liquide était empoisonné, sauf les trois gouttes magiques ».

Keridwen est évidemment furieuse d'avoir ainsi perdu le fruit d'une année de

travail. Elle poursuit Gwyon Bach. Mais « celui-ci la vit et se changea en lièvre avant de disparaître, mais elle se changea elle-même en lévrier et le rejoignit. Alors, il se précipita vers la rivière et devint poisson. Mais Keridwen, sous forme d'une loutre, le pourchassa sous les eaux tant et si bien qu'il dut se changer en oiseau. Elle le suivit alors sous l'apparence d'un faucon et ne lui laissa aucun répit dans le ciel. Et comme elle était sur le point de fondre sur lui et qu'il avait peur de mourir, il aperçut un tas de grain qu'on venait de battre sur l'aire d'une grange. Il s'y précipita et se changea en un grain. Mais Keridwen prit la forme d'une poule noire surmontée d'une haute crête et, en grattant avec ses pattes, elle découvrit le grain et l'avala. Et, à ce que dit l'histoire, elle fut enceinte. Quand vint l'époque de sa délivrance, elle n'eut pas le courage de tuer l'enfant en raison de sa beauté. C'est pourquoi elle le mit dans un sac de peau. Elle jeta le sac à la mer, à la grâce de Dieu, le vingt-neuvième jour d'avril^{149} ». On remarquera la date : c'est la veille de la fête druidique de Beltaine qui marque le milieu de l'année celtique et constitue une exaltation du feu, de la lumière et de l'activité estivale. Cependant, le sac est recueilli par le fils d'un roi qui, découvrant l'enfant, s'émerveille et lui donne le nom de *Taliesin*, c'est-à-dire « front brillant ». Et c'est ce Taliesin qui deviendra « chef des bardes » de Bretagne et qui détiendra non seulement le don de prophétie et de seconde vue, mais aussi des pouvoirs magiques, pour ne pas dire chamaniques.

C'est donc par absorption des trois gouttes qui ont débordé du chaudron que Gwyon-Taliesin obtient son initiation à un degré supérieur, acquérant ainsi le pouvoir de se métamorphoser. Le thème était très répandu dans les pays celtiques, et on en retrouve plusieurs versions dans la tradition populaire orale. Dans le conte *les Treize Grains de blé noir*, recueilli en 1881 à Pleine-Fougères en Ille-et-Vilaine, il s'agit du fils d'une veuve qui devient pendant un an le serviteur du diable dans un étrange château. Ayant réussi à s'échapper, il détient cependant certains pouvoirs magiques qu'il a appris au cours de son séjour. Pour vivre, il transforme trois bottes de foin en trois moutons, puis trois fagots en trois bœufs qu'il va vendre sur le marché à un prix exorbitant. Tous les acheteurs potentiels se refusent, sauf un personnage mystérieux, qui est évidemment le diable, qui veut ainsi progressivement récupérer le jeune homme. La troisième fois, c'est le jeune homme qui se transforme en poulain. Il demande alors à sa mère d'aller vendre le poulain au marché, mais sans la bride. Or, la veuve, quelque peu émue, oublie de reprendre la bride. Alors, le diable, toujours sous un autre aspect, confie le poulain à son valet pour le ramener au château. Mais, fatigué de marcher, il monte sur le dos du poulain.

Mais à peine a-t-il enfourché l'animal que celui-ci se met à galoper et se précipite dans un étang. Et, « à peine avait-il touché l'eau que le poulain se transforma en un poisson frétilant ». Le diable, survenu sur ces entrefaites, se change en loutre et poursuit le poisson, lequel se métamorphose ensuite en oiseau et se réfugie enfin dans la chambre d'une jeune fille où il devient un anneau d'or.

Le diable arrive alors et veut acheter l'anneau que la jeune fille, à laquelle le

jeune homme a expliqué la situation, a passé à son doigt. Elle refuse obstinément, et le père demande de lui prendre l'anneau de force. Mais celui-ci tombe et se transforme en treize grains de blé noir qui s'éparpillent sur le sol. Le diable se change en poule noire et commence à dévorer les grains ; mais le treizième de ces grains se transforme alors en renard et dévore le diable sous sa forme de poule^{150}. Conclusion plaisante, certes, mais qui n'altère en rien le schéma du conte primitif. D'ailleurs, la *Saga de Koadalan*, récit populaire de la région de Tréguier, contient la même trame : poursuivi par le sorcier et ses deux complices qui ont pris l'aspect de musiciens. Ceux-ci demandent à acheter l'anneau d'or que la jeune fille a passé à son doigt, mais elle refuse, et l'anneau qui tombe se change alors « en un grain charbonné dans un grand tas de froment qui était dans le grenier du château. Aussitôt les trois autres devinrent trois coqs qui se mirent à chercher le grain charbonné dans le tas de froment. Mais le grain charbonné devint un renard, et le renard croqua les trois coqs^{151} ».

Ce mythe des métamorphoses successives et de la poursuite qu'elles engendrent semble avoir pénétré en profondeur la mémoire celtique, car on en découvre des réminiscences un peu partout, même dans des chants populaires sans prétention, tel celui qui a été recueilli au début du XX^e siècle dans le Morbihan et dans le Finistère, dont voici une des versions : « Une jeune fille était désirée de son amant. Il disait : Enfin, jeune fille, il faut nous marier. – Je suis trop jeune, disait-elle ; en fin de compte, je préfère aller lièvre dans la lande plutôt que de me marier. – Alors, dit-il, je me ferai chasseur et je t'attraperai. Et, le lendemain matin, il s'en alla chasser et l'attrapa. La jeune fille lui dit : Je vais me faire poisson dans l'eau. Il lui dit : Je me ferai pêcheur et je t'aurai. Il s'en alla pêcher et il la prit. Elle dit : Je vais me mettre malade dans mon lit. Il répondit : Je vais me mettre prêtre et j'irai te confesser. J'aurai celle que j'aime. Elle dit : Je vais me mettre morte et enterrée. – Alors, dit-il, je me ferai saint Pierre en Paradis, et je n'ouvrirai pas la porte avant d'avoir vu mon amie. Et c'est ainsi qu'ils se marièrent^{152}. » Cette petite histoire, qui est vraiment une « blquette », témoigne en tout cas de la permanence du thème.

Dans les récits les plus anciens, contrairement aux contes populaires qui ont subi, qu'on le veuille ou non, l'influence du christianisme et d'une certaine conception moderne de la non-violence, on a pu remarquer une abondance de détails qui mettent en relief des luttes inexpiables entre différentes composantes des sociétés humaines, et même des peuples dits féériques. Il y a de l'agressivité dans l'air, et les descriptions de combats, sont toujours développées à l'extrême, et jusqu'à l'exagération la plus folle. Il en est de même dans les traditions d'origine chamanique et, comme l'écrit Mircea Éliade (*Le Chamanisme*, p. 394), « les éléments guerriers qui ont une grande importance dans certains types de chamanisme asiatique s'expliquent par la nécessité du combat contre les démons, les véritables ennemis de l'humanité ». Mais les démons s'infiltrèrent souvent chez les humains. Les druides et les héros celtes qui leur tiennent lieu sont donc les protecteurs de la collectivité, d'où leur apparente agressivité et leur fureur

guerrière tant de fois magnifiées dans les textes.

Or, de même que dans la caste des guerriers il est d'usage de s'affronter entre « champions » autant pour prouver sa supériorité que pour s'exercer au combat, ce qui plus tard deviendra la coutume du tournoi médiéval, les druides, comme les chamanes, vont se livrer à des joutes qui peuvent parfois dégénérer en véritables tueries, mais qui, la plupart du temps, ne sont que des « spectacles d'illusionnistes », chacun voulant faire preuve de ses dons magiques. À cet égard, un récit irlandais, *les Deux Porchers*, est particulièrement intéressant à étudier. Ce texte se présente comme un prélude à la vaste épopée de la *Razzia des bœufs de Cualngé*, mais il est certainement postérieur à celle-ci, tout en conservant d'indéniables archaïsmes. Et grâce à lui, nous plongeons dans le fonds mythologique de l'Irlande et des pays celtiques, en particulier dans le « système » des métamorphoses, c'est-à-dire des transformations d'êtres humains en animaux, et vice versa.

Friuch est le porcher de Bodbh, roi des *sidh* de Munster, tandis que Rucht est le porcher d'Ochall Ochne, roi des *sidh* de Connaught. Cela nous introduit dans le monde spécial des *Tuatha Dé Danann*, ces anciens dieux de l'Irlande contraints de se retirer dans les tertres et dans les îles avoisinantes. Après l'accord qu'ils ont conclu avec les Gaëls, ils vivent dans l'Autre Monde, sous l'autorité de Mananann mac Lir, et celui-ci leur a procuré le don d'invisibilité et des cochons « magiques » qui sont la nourriture habituelle de ceux qui sont admis au « festin d'immortalité » présidé par le dieu forgeron Goibniu. Et il faut préciser que chez les Celtes, d'une façon générale, les porchers occupent une fonction peu en rapport avec le rang dans lequel on les classe à notre époque. Ce sont en fait de hauts dignitaires, comme les forgerons d'ailleurs.

Rucht et Friuch étaient liés d'amitié. Chaque fois qu'on manquait de glands en Munster, Rucht invitait Friuch à mener son troupeau en Connaught, et inversement si on manquait de glands en Connaught. Or les hommes du Munster et de Connaught excitent la rivalité entre les deux porchers, qui vont se retrouver face à face et obligés de prouver la supériorité de l'un ou de l'autre. La première épreuve n'est guère concluante, car les cochons des deux provinces deviennent aussi maigres les uns que les autres, à tel point qu'on retire leur charge de porchers à Rucht et à Friuch. Alors, pendant deux ans, ils furent sous la forme de corbeaux, et ils engagent une lutte acharnée. Naturellement, comme leurs forces sont égales, leur querelle n'a aucune issue. Au bout de la deuxième année, les deux oiseaux apparaissent à l'assemblée du Munster et reprennent pour un moment leur aspect humain. On leur souhaite la bienvenue, mais ils répondent par une prophétie de mauvais augure et, pour deux nouvelles années, ils deviennent poissons et se poursuivent cruellement dans les rivières et les mers d'Irlande. Là encore, ils font « match nul ». Après quoi, ils reprennent forme humaine et deviennent deux champions, l'un au service de Bodbh, l'autre au service de Fergna, roi du *sidh* de Nento-sous-les-eaux. Et lors d'une assemblée, ils combattent l'un contre l'autre, sans succès, pendant trois jours et trois nuits. « Ils

s'étaient si bien déchirés qu'on pouvait voir leurs poumons. Alors, on alla pour les séparer. »

Après d'autres métamorphoses et d'autres aventures, les deux rivaux prennent la forme de deux vers, l'un dans une source à Cualngé, en Ulster, l'autre dans un ruisseau du Connaught. Le premier, qui déclare se nommer Crunniuc, engage la conversation avec la future reine Maeve venue se laver au ruisseau et lui recommande d'épouser Ailill de Connaught. Le second, qui prétend se nommer Tummuc, lie amitié avec le roi Fiachna. Les deux vers sont nourris pendant une année par Maeve et Fiachna. Un jour, Tummuc déclare à Fiachna : « Il va y avoir une rencontre entre l'animal dont je t'ai parlé l'année dernière et moi-même. Une de tes vaches m'avalera demain et une des vaches de Maeve avalera aussi mon camarade. Ainsi naîtront deux taureaux, et il y aura une grande guerre en Irlande à cause de nous. » Et c'est ainsi qu'est prophétisée la fameuse *razzia* qui mettra aux prises les guerriers de Connaught et ceux d'Ulster à cause des deux taureaux, le Brun de Cualngé et le Beau Cornu d'Aé.

Il est évident que les deux porchers sont en réalité des druides, ou qu'ils sont revêtus de tous les pouvoirs druidiques. Ces druides sont des magiciens en même temps que des prêtres, et finalement très proches des chamanes. Ils passent donc pour être capables d'agiter les éléments et de transformer l'aspect des êtres et des choses, y compris eux-mêmes, mais dans la narration épique qui, ne l'oublions pas, est une version tardive collectée et rédigée par des moines chrétiens, la signification profonde de ces événements est plus ou moins perdue ou oubliée. Quand le rédacteur écrit que les deux porchers se transforment en oiseaux, il prend cette métamorphose à la lettre, alors que les sous-entendus du texte laissent à penser qu'il y a, de la part des deux hommes, simplement l'acquisition du caractère de l'oiseau (probablement un oiseau de proie). C'est une forme de rituel comparable à celui des chamanes de l'Europe du nord et de la plaine asiatique. Lorsque le chamane se transforme en animal, il en acquiert la nature, et non seulement il se transforme lui-même, mais il peut transformer les autres individus.

Mais cette aventure fantastique a une signification d'ordre psychologique autant que métaphysique. Ces deux porchers, qui sont en fait des druides, obligés de se mesurer, vont *se dépasser*. Ils utilisent leur courage, leur intelligence, leur valeur physique et morale autant que leurs pouvoirs « chamaniques ». Le narrateur chrétien, qui a d'ailleurs pieusement recueilli cette histoire, ne sachant plus de quoi il s'agissait en réalité, n'a retenu que le changement extérieur de forme, ce qui était évidemment plus facile. C'est toujours l'image formelle qui subsiste et non pas le contenu. Le signifiant prend la place du signifié et masque celui-ci, à plus forte raison quand il n'y a plus personne pour en expliquer le véritable sens. Ainsi se forment des images, creuses mais parfois très belles, très énigmatiques, mais qui sont de véritables « enchantements ».

D'autre part, on peut remarquer dans cette opposition fondamentale entre les

deux porchers une résonance philosophique. D'après ce qu'on peut en savoir, la pensée celtique n'est pas construite sur le principe de non-contradiction. Ce serait plutôt un système du genre présocratique, celui d'Héraclite revu et corrigé par Hegel. Chaque être suscite son contraire, son « non-être », implicitement contenu en lui. Mais tous les individus ne sont pas capables de le faire surgir.

Lorsque ces deux principes sont en harmonie, ils se fondent dans l'unité, ils se *néantisent* : Rucht et Friuch, *avant*, se trouvent en fait dans la non-existence, dans la non-conscience de leurs pouvoirs. À partir du moment où, grâce à leur affrontement, ils prennent conscience de ces pouvoirs, ils se voient l'un et l'autre et ont donc conscience de leur existence, mais seulement l'un par rapport à l'autre. Car la conscience d'exister ne peut se réaliser que par la découverte de *l'autre*. Or, comme l'existence consciente est une dynamique reposant sur des forces en présence, ces forces s'opposent avec violence, d'où la lutte que se livrent les deux porchers, lutte de forces égales et contradictoires, donc lutte insoluble dans le monde des apparences. Ainsi, sur le plan cosmique, l'histoire des deux porchers n'est pas autre chose que l'illustration des métamorphoses de l'être en ses différentes incarnations.

Dans de nombreuses régions, la combativité des chamanes devient parfois une manie agressive, et dans certaines traditions sibériennes, les chamanes sont réputés s'affronter continuellement sous forme d'animaux. Mais les transformations en animal ne sont que des images concrètes pour signifier que le druide, le chamane ou le héros, prend, selon les circonstances, les forces magiques attribuées à un animal, pour les utiliser lui-même. Si on le décrit comme prenant telle ou telle forme, c'est parce qu'on ne peut pas faire passer le message autrement que par des images fortes. À cet égard, le récit irlandais du *Siège de Drum Damghaire* est exemplaire.

La base de ce récit est historique : vers l'an 300 de notre ère, le haut roi d'Irlande, Cormac, est en guerre contre son vassal, le roi du Munster, Fiachna, qui ne lui paie pas le tribut qu'il lui doit. À partir de cette réalité, tout va basculer dans un univers symbolique, car ce ne sont pas les guerriers qui vont se battre, mais des druides ou des héros appartenant plus ou moins à des peuples féeriques.

En effet, Cormac dispose de deux druides, Colphta et Lurga, ainsi que de trois magiciennes, tous redoutables par leur science. Mais, avant de s'assurer les services de ces êtres exceptionnels, le roi avait deux druides, Fis et Cithruadh, qui ont été évincés parce qu'ils n'étaient pas capables de venir à bout des ennemis. Pour se venger, ils lancent un « souffle druidique » sur l'armée de Cormac en plein engagement contre celle du Munster. Les guerriers de Cormac se battent les uns contre les autres dans la plus totale confusion.

Cormac persiste cependant. Il met le siège devant la forteresse munstérienne de Drum Damghaire et fait intervenir ses nouveaux druides. Ceux-ci rehaussent d'abord la colline où il a établi son camp, afin d'être à égalité avec l'adversaire. Des combats singuliers sont livrés et les trois magiciennes, sous l'aspect de trois

brebis, harcèlent les guerriers du Munster. Les druides Colphta et Lurga parviennent à tarir les sources qui ravitaillent en eau les gens du Munster, et ceux-ci, dans la pire nécessité, vont devoir reconnaître leur défaite, quand Fiachna pense soudain à s'assurer les services de son ancien maître, le druide Mogh Ruith, car « il n'y a point de sortilèges qu'il ne puisse accomplir ou à l'extérieur, ou à l'intérieur du *sidh* ».

Mais Mogh Ruith pose ses conditions pour sa participation à la guerre contre le Munster. Et ces conditions sont exorbitantes, mais Fiachna n'a pas le choix : il les accepte. Alors Mogh Ruith fait jaillir les eaux de toutes les sources du Munster, car sa magie est plus forte que celle de ses adversaires. Il abaisse la colline où se dresse le camp de Cormac. Un des disciples de Mogh Ruith parvient même à tuer le druide Colphta à l'aide d'une anguille magique, puis c'est le tour du deuxième druide de Cormac, Lurga. Et lorsque les trois magiciennes viennent combattre, toujours sous forme de brebis, Mogh Ruith suscite trois chiens féroces qui les pourchassent et les dévorent.

Comme on le voit, cette bataille est un combat *chamanique*, une lutte acharnée entre druides qui confrontent leurs pouvoirs. Les hommes n'ont pas grand-chose à faire dans ce conflit, sauf compter les points. Cormac, désespéré, ayant perdu les druides et les magiciennes sur lesquels reposait toute sa stratégie, en est réduit à parlementer avec Mogh Ruith. Il lui promet une fortune si celui-ci change de camp. Mais Mogh Ruith, s'il est vénal, refuse de trahir Fiachna, car il a un certain sens de la parole donnée.

Alors Cormac se réconcilie avec ses anciens druides, et l'un d'eux, Cithruadh, allume un « feu druidique » avec du bois de sorbier et, grâce à ses incantations, dirige ce feu contre les adversaires. Mais Mogh Ruith allume un autre feu, non moins druidique, beaucoup plus puissant, qui annihile celui de Cithruadh. Cela provoque la débandade dans l'armée de Cormac. Les guerriers du Munster poursuivent leurs ennemis et en font un grand carnage. Mogh Ruith lui-même s'acharne sur les malheureux druides du haut roi qu'il transforme en pierres. Il est vainqueur parce que ses pouvoirs sont incomparables. Et Cormac est contraint de faire la paix avec Fiachna, renonçant ainsi à sa suzeraineté sur le Munster^[153].

D'après ce récit, on se rend compte de l'importance du personnage de Mogh Ruith, le plus marquant de tous les druides présents dans l'ancienne littérature épique de l'Irlande, pourtant si riche en figures de druides et de magiciens. La description détaillée qu'on fait de lui, des pouvoirs qu'on lui attribue, des rituels qu'il accomplit, est absolument remarquable. Il détient une puissance surhumaine : il possède un pouvoir sans bornes sur le feu, sur les éléments, sur les animaux et sur les hommes. Il a le pouvoir de susciter des monstres et d'éveiller des fantômes. Il peut, d'un geste, faire et défaire. Il détient les secrets de la vie et de la mort. Il a certes acquis sa science dans l'univers des *Tuatha Dé Danann*, ce qui est l'indication de son appartenance à l'Autre Monde. On peut le définir ainsi : à une époque historique, et bien qu'il soit lui-même légendaire, ou tout au moins

le résultat d'une idéalisation, il est l'héritier de l'ancienne science des *Tuatha*, c'est-à-dire de la science divine. Il peut exercer son pouvoir aussi bien dans le *sidh* que sur la surface de la terre : il a donc la possibilité de passer indifféremment du Ciel sur la Terre, et inversement, rétablissant ainsi la communication primordiale entre les deux mondes. Faut-il voir dans ce personnage l'image du druide de l'ancien temps, donc l'image même du *chamane* ? Le contexte dans lequel il évolue semble apporter une réponse affirmative à cette question.

10. La puissance végétale

L'historien latin d'origine gauloise, Tite-Live, relate un bien étrange épisode des guerres incessantes qui éclatèrent entre les Romains et les Gaulois cisalpins : « Il y avait une vaste forêt que les Gaulois appelaient *Litana* (= large), par où le consul Postumius allait conduire son armée. À gauche et à droite de la route, les Gaulois avaient coupé les arbres de telle sorte que, tout en demeurant debout, ils pussent tomber à la moindre impulsion. Postumius avait deux légions romaines et, à partir de la mer Adriatique, il avait levé tant d'alliés que vingt-cinq mille hommes l'accompagnaient sur ce territoire ennemi. Comme les Gaulois s'étaient massés sur la lisière, de l'autre côté de la forêt, dès que l'armée romaine y fut entrée, ils poussèrent les plus éloignés des arbres qu'ils avaient coupés par les pieds. Les premiers tombant sur les plus proches, si instables eux-mêmes et si faciles à renverser, tout fut écrasé dans leur chute confuse, armes, hommes et chevaux. C'est à peine si dix hommes purent échapper à ce massacre » (*Histoire de Rome*, XXIII, 24).

Tite-Live présente cet événement comme historique, et il le date. Mais à y réfléchir, le contenu de ce récit est absolument invraisemblable : comment tous les arbres de cette forêt auraient-ils pu être coupés à la base et rester debout ? Il y a donc là une historicisation d'une légende, évidemment d'origine celtique, d'autant plus que le nom gaulois latinisé *Litana* ou *Litava* est celui de l'Armorique, mais désigne très souvent une des régions de l'Autre Monde. Et l'on ne peut alors que se référer à un poème en langue galloise, attribué au fumeux barde Taliesin, le *Cat Goddeu*, le « Combat des Arbres ».

Dans ce poème, fort confus, et qui est le résultat d'une compilation de plusieurs textes antérieurs, on apprend que, lors d'une grande bataille, les guerriers bretons étaient sur le point d'être vaincus par leurs ennemis. Alors, le magicien Gwyddion, fils de la déesse Dôn (qui est la Dana irlandaise), et neveu de Math, qui est lui-même maître de la magie, fait en sorte de métamorphoser ses compatriotes en arbres et végétaux divers. Et ce sont donc ces végétaux qui s'opposent aux ennemis dans des conditions difficiles, mais en manifestant un grand courage et beaucoup d'héroïsme^{154}.

Ce thème de la forêt qui combat n'est d'ailleurs pas un cas unique : on le retrouve dans plusieurs récits irlandais. Ainsi, dans *la Mort de Cûchulainn*, on voit trois affreuses sorcières, les « filles de Calatin », ennemies mortelles du héros, susciter « fantasmagoriquement une grande bataille entre deux armées, entre de magnifiques arbres mouvants, de beaux chênes feuillus^{155} ». Et le même détail apparaît dans *la Bataille de Mag Tured* où deux sorcières disent : « Nous enchanterons les arbres et les pierres, et les mottes de terre, si bien qu'ils deviendront une troupe en armes luttant contre eux, et qu'ils les mettront en fuite avec horreur et tourment^{156}. »

Et ce n'est pas tout. « Les filles de Calatin rassemblèrent des chardons pointus

et aux feuillages acérés, de la digitale aux pointes légères ; elles formèrent des forêts volantes et fanées, et elles en firent des guerriers nombreux et armés, si bien qu'il n'y eut ni sommet ni colline autour de la vallée qui ne fut rempli de combats et de batailles, qu'on entendait jusqu'aux nuages du ciel et jusqu'aux murs du firmament les cris horribles et sauvages que poussaient les enfants de Calatin aux environs, si bien que le pays fut plein de blessures et de dépouilles, d'incendies et de cadavres tombant rapidement, et que toute la contrée retentit de ce pouvoir magique des enfants de Calatin^{157}. »

Un autre récit, largement christianisé pourtant, *la Mort de Muirchertach*, reprend le même thème des végétaux – et des pierres – transformés en guerriers. La mystérieuse Sin, dont le nom signifie à la fois « bruissement, tempête, vent rude, nuit d'hiver, cri, lamentation, gémississement », est une femme-fée qui veut se venger du roi Muirchertach, responsable de la mort de ses parents. Elle fait en sorte qu'il tombe amoureux d'elle et l'englué littéralement dans ses sortilèges. Et, en réponse à une question du roi qui lui demande quelle est son origine et si elle croit en Dieu, elle répond qu'elle croit au même dieu que lui, mais qu'elle est capable de « créer un soleil, une lune, des étoiles radieuses, des hommes cruels, guerriers implacables, du vin de l'eau de la Boyne, des moutons de rochers et des cochons de fougères ». C'est tout un programme.

Et elle passe à exécution. « Aussitôt, Sin s'avança et aligna deux troupes égales, aussi fortes et bien armées l'une que l'autre. Et il semblait qu'il n'y eût jamais eu sur terre de troupes plus vaillantes et plus braves, mais l'une d'elles attaqua l'autre et la vainquit en quelques instants en présence de tous. » Plus tard, Sin suscite une armée d'ennemis que le roi s'en va combattre avec une fureur incroyable, à tel point que trois clercs qui étaient venus le visiter le découvrent « acharné à frapper des pierres, des taillis et des tertres ». Malgré l'intervention d'un saint moine, cela se termine très mal pour le roi Muirchertach qui périt, victime de la vengeance de Sin, cette femme chamane de la meilleure tradition^{158}.

De toute façon, on s'aperçoit que le thème des arbres qui marchent ou qui combattent a pénétré en profondeur dans la mémoire. Il ressurgit dans le *Macbeth* de Shakespeare avec la prophétie des trois sorcières. Celles-ci font évidemment penser aux trois filles de Calatin, et comme elles, elles se déplacent dans le vent. Et leur prophétie est doublée par l'apparition d'un enfant couronné, portant un arbre dans sa main, qui déclare : « Macbeth ne sera jamais vaincu jusqu'à ce que le grand bois de Birnam marche contre lui » (Acte IV, scène I). Et Macbeth mourra quand on lui annoncera que la forêt s'est mise en marche contre lui. Certes, on est tenté de voir dans cette anecdote une allusion au « camouflage » pratiqué par tous les guerriers du monde, et qui consiste à avancer en se cachant derrière des branches d'arbres. Mais l'explication est trop simpliste et trop rationnelle pour être prise au sérieux. On est ici dans le domaine d'un mythe très ancien sur la puissance végétale.

Le poème du *Cat Goddeu*, en dehors de ce fameux combat des arbres, contient

une référence précise à une pratique de magie végétale : « Quand je vins à la vie, mon créateur me forma par le fruit des fruits, par les primeroses et les fleurs de la colline, par les fleurs des arbres et des buissons, par les fleurs de l'ortie. » Ces détails ne sont guère compréhensibles que s'ils sont mis en relation avec l'histoire racontée dans la quatrième branche du *Mabinogi* gallois, dont le héros est le magicien Gwyddion.

Arianrod, fille de Dôn, et donc sœur de Gwyddion, n'ayant pas voulu reconnaître le fils qu'elle a eu de façon mystérieuse (en fait incestueuse), et l'ayant frappé d'une malédiction (« n'avoir jamais une femme de la race qui peuple cette terre en ce moment »), Gwyddion, qui élève l'enfant, va trouver son oncle, Math, le roi magicien. Celui-ci lui dit : « Cherchons, au moyen de notre magie et de nos charmes à tous les deux, à lui faire sortir une femme des fleurs. » Aussitôt dit, aussitôt fait : « Ils réunirent alors les fleurs du chêne, celles du genêt et de la reine-des-prés et, par leurs charmes, ils en formèrent la pucelle la plus belle et la plus parfaite du monde. » Ainsi naît *Blodeuwedd*, littéralement la « née des fleurs », dont la destinée finira tragiquement : pour la punir de l'adultère qu'elle a commis et du crime qu'elle a perpétré en faisant mourir le fils de Gwyddion, celui-ci la transformera en hibou^[159].

Il est vrai que Gwyddion n'en était pas à son coup d'essai. Un autre poème attribué à Taliesin affirme en effet : « Le plus habile homme dont j'ai entendu parler, ce fut Gwyddion, fils de Dôn, aux forces terribles, qui tira par magie une femme des fleurs. [...] Du sol de la cour, avec des chaînes courbées et tressées, il forma des coursiers et des selles remarquables. » Là, l'explication se trouve également dans la quatrième branche du *Mabinogi* : voulant s'emparer des cochons de Pryderi, qui sont évidemment, les équivalents des porcs de Mananann et qui constituent une richesse magique, Gwyddion propose de les échanger en donnant à Pryderi des cadeaux somptueux. Et il ne s'embarrasse pas de scrupules : « Il eut recours à ses artifices et commença à montrer sa puissance magique. Il fit paraître douze étalons, douze chiens de chasse noirs, douze boucliers dorés. Ces écus, c'étaient des champignons qu'il avait transformés. » On ne peut, que penser à Merlin l'Enchanteur, surtout dans les épisodes où il veut séduire la jeune Viviane, faisant apparaître à son gré des bâtiments, des vergers merveilleux et des êtres humains qui ne sont en réalité que des touffes d'herbes et des branchages. De toute évidence, on attribue à Gwyddion la connaissance et l'utilisation d'une mystérieuse énergie végétale.

C'est là qu'il faut parler de la relation privilégiée qui existe chez les Celtes entre la « science » et le « végétal ». Ce n'est pas pour rien que le *nemeton*, c'est-à-dire la clairière sacrée, le sanctuaire celtique, est placé dans la forêt. Et bien que l'étymologie faisant du druide un « homme du chêne » soit fautive (le druide est le « très voyant » ou le « très savant »), on ne peut oublier que, dans les langues celtiques, les termes qui désignent la *connaissance* et ceux qui désignent le *bois* proviennent d'une même racine, *vidu-*. C'est assez significatif.

La science et le végétal sont donc symboliquement mis en parallèle. Mais peut-être n'est-ce pas seulement symboliquement : le fait d'écrire, ou plutôt de graver, des incantations rituelles sur des morceaux de bois ou des branches d'arbre fait passer le symbole dans le domaine pratique. L'if, le coudrier, le sorbier, le bouleau et le chêne sont des arbres druidiques, utilisés dans bien des cas par les druides. L'if, dont les fruits sont du poison, est particulièrement à l'honneur, et de plus, on sait maintenant que son écorce recèle une substance qui peut guérir certains cas de cancer. En tout cas, les druides et les *fili* d'Irlande gravaient leurs incantations sur des baguettes d'if. Le nom d'*Éochaid*, qui est un nom porté par de nombreux rois, historiques ou légendaires, signifie peut-être « qui combat par l'if ». Certains peuples gaulois, comme les Éburovices (Évreux et York) et les Éburons (Belgique), portent des noms qui contiennent le mot celtique *eburo*, « if ». Il faudrait également signaler les Arvernes, où l'on retrouve *verno*, « aulne », ainsi que les *Viducasses* (Vieux, en Normandie), « les combattants du bois », les *Lemovices* (Limoges, Limousin et Léman) où l'on reconnaît le nom de l'orme (*lemo*).

De nombreux textes nous apprennent que, pour leurs opérations magiques, les druides et les *fili* se servent du bois de coudrier et de sorbier. Le chêne, « représentation visible de la divinité », selon Maxime de Tyr (*Dissertations*, VIII, 8) qui attribue cette opinion aux Celtes, est de toute façon symbole de science et de puissance, et c'est le gui cueilli sur le chêne (ce qui est extrêmement rare) qui est considéré comme le plus actif. Quant au pommier, il est plus que jamais « l'arbre de la science du bien et du mal ». Il est en effet l'arbre de l'île d'Avalon ou d'Émain Ablach, et la pomme est le fruit par excellence, le fruit qui procure l'immortalité.

Lorsque Suibhné, frappé par une malédiction qui n'est en fait qu'une incantation druidique christianisée, erre dans son vol « chamanique », il aboutit dans un arbre, et il y reste. Quand Merlin, celui de la légende primitive, est atteint de sa crise de folie, il se réfugie au pied d'un arbre et ne veut pas s'en écarter. C'est là d'ailleurs qu'il converse avec les animaux, ce qui prouve qu'il a remonté le temps et qu'il a atteint l'époque bienheureuse de l'Âge d'Or, époque où les humains et les bêtes se comprenaient et vivaient en bonne intelligence. Il est vrai que Merlin, même si son image a été déformée par la suite et si on en a fait le fils d'un diable, demeure l'exemple type du druide des temps passés qui restituent le pont entre le Ciel et la Terre.

C'est dire l'importance de l'arbre, non seulement chez les Celtes, mais dans les traditions de tous les peuples. Dans sa description du temple germano-scandinave d'Uppsala, le chroniqueur Adam de Brême nous dit : « Près de ce temple, se trouve un arbre gigantesque qui étend largement ses branches ; il est toujours vert, tant en hiver qu'en été. Personne ne sait quelle sorte d'arbre c'est. Il y a là aussi, près de cet arbre, une source et c'est à cette source que les païens apportent leurs offrandes. » Il s'agit bien entendu de cet arbre sacré qu'on rencontre dans les textes mythologiques des Germains, à savoir le frêne Yggdrasill.

Le texte de la *Völuspá*, qui prétend raconter l'histoire mythique du monde, décrit ainsi cet arbre, que d'aucuns disent être un if et non un frêne, par ces quelques vers : « Je sais que se dresse un frêne, il s'appelle Yggdrasill, l'arbre élevé, aspergé de blancs remous ; de là vient la rosée qui tombe dans le vallon. Éternellement vert, il se dresse au-dessus du puits d'Urdr. » C'est évidemment l'*axis mundi* de très nombreuses traditions. « Il supporte les “neuf mondes”, sans que l'on perce exactement le sens de l'expression. Trois racines le soutiennent qui plongent dans trois directions différentes, bien qu'ici les versions divergent : pour le *Grimnismál*, [...] trois racines partent dans trois aires du frêne Yggdrasill ; Hel demeure sous l'une, sous l'autre les *Thurs* du givre, sous la troisième l'espèce humaine. En revanche, selon Snorri Sturluson, l'une de ces racines aboutit chez les dieux “dans le ciel” : c'est là d'où partent les sources d'où partent tous les fleuves. [...] Dans un cas comme dans l'autre, nous sommes fondés à voir en lui, comme le dit Mircea Éliade, l'*idéogramme de la mythologie scandinave*, ou encore l'*arbre-image du Cosmos*, comme ses correspondants en Inde ou en Mésopotamie, et aussi l'arbre-centre du monde, le support de l'univers qu'il répète, résume et symbolise^[160]. »

On sait que c'est à cet arbre Yggdrasill que le dieu Odin-Wotan est resté pendu pour acquérir la sagesse. On sait aussi combien la mythologie germano-scandinave est imprégnée d'éléments chamaniques. « L'arbre cosmique est essentiel au chamane. De son bois, il façonne son tambour, en escaladant le bouleau rituel il monte effectivement au sommet de l'Arbre cosmique, devant sa yourte et à l'intérieur de celle-ci se trouvent des répliques de cet Arbre, et il le dessine aussi sur son tambour. Cosmologiquement, l'Arbre du Monde s'élève au centre de la terre, l'endroit de son “ombilic”, et ses branches supérieures touchent le palais de Bai Ulgan^[161] », c'est-à-dire du dieu suprême. « Il importe de rappeler que dans nombre de traditions archaïques l'Arbre cosmique, exprimant la sacralité même du monde, sa fécondité et sa pérennité, se trouve en relation avec les idées de création, de fertilité et d'initiation, en dernière instance avec l'idée de la réalité absolue et de l'immortalité. L'Arbre du Monde devient ainsi un Arbre de Vie et d'immortalité. Enrichi d'innombrables doublets mythiques et symboles complémentaires (la Femme, la Source, le Lait, les Animaux, les Fruits, etc.), l'Arbre cosmique se présente toujours à nous comme le réservoir même de la vie et le maître des destins^[162]. »

Il n'est donc pas surprenant de découvrir l'importance de l'arbre chez les Celtes, même si ceux-ci n'ont pas exprimé formellement le concept de l'Axe du Monde. L'essentiel est de savoir que l'Arbre est un élément capital dans les croyances et les pratiques druidiques et qu'il détient en fait la *puissance divine*, celle-ci étant symbolisée par le gui dont, d'après Pline, les druides faisaient un remède universel, chose normale puisque le gui puise la sève de l'Arbre, donc symboliquement le sang du dieu suprême. Le concept du Graal chrétien n'est pas très éloigné de cette conception archaïque.

Tous ces récits mythologiques, toutes ces anecdotes autour du végétal et des

métamorphoses ou des « créations » opérées à partir du végétal, sont absolument invraisemblables selon notre logique. Est-ce de la magie ? Est-ce de l'hypnotisme ? Est-ce le fruit d'une imagination débridée sous l'effet de quelque drogue ? Cela se réfère cependant à un mythe fondamental dont on rencontre les vestiges dans toute l'étendue du monde celtique, c'est-à-dire dans une grande partie de l'Europe. Et ne parlons pas des contes populaires qui répètent des versions altérées du thème. La « fabrication » de Blodeuwedd, le « combat des Arbres », la médecine végétale druidique, qui est largement attestée, le soin qu'apportaient les druides à la cueillette de certaines plantes, le rapport certain entre le « bois » et la « connaissance », la familiarité du druidisme avec la nature végétale, cette magie végétale elle-même, tout cela ne peut être l'effet de superstitions imbéciles. Il faut qu'il y ait réellement quelque chose à la base.

Le philosophe suisse Rudolf Steiner, fondateur de l'*Anthroposophie*, écrivait en 1918 : « À l'époque de l'Atlantide, les plantes n'étaient pas seulement cultivées pour être utilisées comme nourriture, mais aussi pour faire servir l'énergie qui sommeillait en elles aux transports et à l'industrie. Alors les Atlantes possédaient des installations qui transformaient l'énergie nucléaire recelée par les semences végétales en énergie techniquement utilisable. C'est ainsi qu'étaient propulsés à faible attitude les véhicules volants de l'Atlantide^[163]. » On peut évidemment bien rire de cette « vision », car c'en est une, et elle n'engage que son auteur. Mais si l'on pense au « vol des sorcières », au « vol chamanique » et aux diverses femmes-oiseaux des légendes celtiques, on est cependant obligé de reconnaître, sans faire de jeu de mots, qu'il n'y a jamais de fumée sans feu.

Il faut d'abord remarquer qu'il n'était pas fréquent, à la fin de la Première Guerre mondiale, de faire référence à l'énergie nucléaire. Ensuite, il convient de signaler que Rudolf Steiner, tout imprégné de Goethe, notamment du Goethe philosophe que les Français ne connaissent guère, s'est longuement intéressé aux problèmes des végétaux, et de l'agriculture en particulier. Il a publié en 1897 un traité sur *La Métamorphose des plantes*^[164], et beaucoup plus tard une sorte de « cours aux agriculteurs », intitulé *Fondements de la méthode biodynamique*^[165]. Or la « biodynamie » est une méthode de culture qui, à l'exclusion de tout apport d'engrais, d'amendements ou d'insecticides, prétend revivifier les sols appauvris et améliorer les espèces végétales en cycle fermé, c'est-à-dire en utilisant l'énergie contenue dans les plantes elles-mêmes, le tout étant de savoir comment ne pas gaspiller cette énergie et comment la faire surgir au moment opportun. De nombreuses recherches *pratiques* sont effectuées depuis lors, en Suisse, en Allemagne, en Belgique et en France, et il semble qu'elles aient donné des résultats positifs^[166].

Le principe de la biodynamie n'est pas récent. L'Alchimie traditionnelle ne s'est pas seulement intéressée au règne minéral : dans certains textes, il est question d'une *Pierre végétale* parallèle à la pierre philosophale d'origine minérale. Et pour réaliser cette pierre végétale, il est nécessaire de concentrer l'énergie vitale des plantes, de la débarrasser de la gangue qui l'empêche d'être active, en un mot de

lever les enchantements maléfiques qui semblent peser sur la végétation comme sur le règne animal. Le but est non pas d'utiliser le végétal comme combustible, mais de libérer l'énergie qui y est contenue sans intervention d'une méthode de combustion. C'est ce qui a été fait dans le domaine du minéral pour libérer l'énergie nucléaire, mais il est plus difficile de s'attaquer directement à la matière vivante. Or, le végétal est *vivant*, et c'est un végétal vivant qui doit être utilisé, et non pas du bois mort. Cela paraît pure utopie, mais ce n'est même pas un rêve. Ce sont de quotidiennes expériences qui sont menées dans certains laboratoires. Il n'y a là rien qui soit anti-scientifique. Rudolf Steiner en avait conscience, c'est incontestable.

Et si l'on reprend l'exemple celtique, on peut en arriver à d'étranges conclusions. Les arbres qui marchent et qui combattent, n'est-ce pas la représentation symbolique imagée de l'utilisation de cette énergie végétale ? La naissance de Blodeuwedd, littéralement « fabriquée » à partir de plantes, n'est-ce pas la représentation de cette même énergie dans le but de créer un être nouveau ? Après tout, nous sommes ce que nous mangeons, et nous ne vivons que parce que nous empruntons aux végétaux (et aux animaux qui s'en nourrissent) leurs forces vitales par l'ingestion et la digestion. Pourquoi n'y aurait-il pas d'autres phénomènes que celui de la digestion ?

La question est posée. La réponse pourrait peut-être expliquer certaines guérisons miraculeuses, certains phénomènes « paranormaux », classés comme surnaturels ou magiques. La tradition alchimique prétend que la Pierre philosophale, qui ne sert que très rarement à changer du plomb en or, contrairement à l'opinion courante, est une panacée universelle. Or, cette panacée universelle existe dans la tradition druidique : au témoignage de Pline l'Ancien lui-même, c'est le gui.

Pline dit en effet : « Les Gaulois croient que le gui, pris en boisson, donne la fécondité aux animaux stériles et constitue un remède contre tous les poisons » (XVI, 249). On ne connaît pas le nom gaulois du gui, mais en gaélique, le mot est *uilleicadh*, littéralement « guérit tout », « panacée », et le mot gallois *oll-iach*, qui est très proche, a exactement le même sens. Le terme breton armoricain est *uhelvarr* (haute branche), mais au XVIII^e siècle, en dialecte vannetais, on utilisait la périphrase *dour derhue*, « eau de chêne », ce qui est significatif, car on reconnaît ainsi que le gui est gorgé de la sève du chêne, « ou de tout autre arbre considéré symboliquement comme un chêne », comme le précise justement Pline l'Ancien qui sait très bien que le gui est très rare sur le chêne lui-même. Cette dénomination si particulière appelle quelques commentaires.

Le gui est en effet un végétal extraordinaire. C'est un parasite, en quelque sorte une plante-vampire qui se nourrit du sang des autres. En vérité, il survit en buvant la sève de l'arbre : il est donc réellement « eau de chêne ». De plus, on sait que c'est l'une des plus anciennes plantes de la planète, peut-être l'une des premières espèces végétales à avoir fait son apparition, et en tout cas qu'elle est une rescapée

d'une lointaine époque où les conditions de vie étaient fort différentes. Il faudrait en conclure que le gui *a survécu* à tous les cataclysmes que la terre a pu subir, qu'il a connu les étapes successives de l'évolution et qu'il s'est adapté aux circonstances nouvelles : c'était une question de vie ou de mort, car ne pouvant puiser son énergie vitale directement dans le sol, comme les autres plantes, il s'est fixé sur des végétaux dont il a fait sienne l'énergie vitale. En ce sens, le gui libère l'énergie du chêne (ou de tout autre arbre), mais il l'utilise à son profit. Ici, le symbole rejoint la réalité.

Ces remarques ne visent pas à affirmer que les druides possédaient le secret pour libérer l'énergie vitale des végétaux afin de s'en servir pour faire fonctionner des machines. Si tel était le cas, cela se saurait, les Celtes ayant laissé quelques souvenirs dans l'histoire de l'humanité. D'ailleurs, les Romains, fort pragmatiques et toujours prêts à s'emparer des inventions des autres peuples (comme la charrue et le tonneau !), ne se seraient pas fait faute d'en tirer profit pour eux-mêmes. Mais il est tout à fait vraisemblable, et même probable, que les druides connaissaient ce principe de l'énergie végétale et qu'ils l'appliquaient à certaines plantes, dont le gui, à des fins thérapeutiques, et certainement magiques. Quant à savoir quelles méthodes ils employaient, c'est tout autre chose. Nous ignorons tout. Mais ce qui est intéressant dans le cadre du druidisme comparé au chamanisme, c'est de voir qu'un mythe comme celui de la dynamique végétale (combat des Arbres, naissance végétale, métamorphoses, médecine végétale universelle) existait dans la tradition druidique. Car un mythe, quelle que soit la façon dont il est exprimé, sous-tend nécessairement une réalité, même celle qui paraît la plus irrationnelle.

C'est dire l'importance du rituel du gui tel qu'il est décrit par Pline l'Ancien. Le chêne représentant la force divine, l'énergie cosmique, même quand il est remplacé symboliquement par un autre arbre, le gui, *eau de chêne*, constitue donc l'essence de la divinité. Le soin avec lequel les druides cueillaient le gui, et ce qu'ils en faisaient ensuite, cette sorte de « potion magique », indiquent clairement une recherche constante, de la part de l'élite intellectuelle des peuples celtes, d'un contact avec les puissances supérieures, contact qui se traduit par une assimilation, une véritable « digestion » de ces puissances. Il s'agissait bel et bien d'intégrer la divinité dans l'humain, et en définitive d'incarner le dieu.

CONCLUSION

Un autre regard

Tout le monde connaît la fameuse boutade : « la culture, c'est ce qui reste quand on a tout oublié ». C'est évidemment un paradoxe, mais qui correspond à une profonde réalité. En effet, on est en droit de s'interroger sur ce qu'est l'*oubli*, terme tant de fois utilisé dans notre langage mais qui n'est pas toujours bien compris. L'*oubli* semble s'opposer à la mémoire, mais la mémoire elle-même n'est pas toujours saisie dans son sens exact, et l'on a tendance à confondre allégrement *mémoire* et *mémorisation*. Il faut pourtant marquer la différence qui existe entre ces deux mots : la *mémorisation* est un acte par lequel on fait surgir un souvenir qui est en quelque sorte stocké dans la *mémoire*. Quand on dit qu'on « perd la mémoire », en réalité on ne fait qu'avoir des difficultés pour *mémoriser* un élément appartenant à la *mémoire*. La psychanalyse a mis en évidence que notre inconscient recelait en abondance des images, des pensées, des raisonnements *oubliés* ou *refoulés*, qu'il était possible, dans certaines conditions, de faire resurgir au stade de la conscience claire, et donc de les matérialiser par le langage rationnel.

La mémoire peut être individuelle, mais elle peut être collective, héritée non seulement du plus lointain passé de l'humanité, mais également de tout ce qui s'est dit et fait pendant des siècles et des millénaires qui séparent ce point zéro du présent actuel. Et c'est cette mémoire collective qui constitue ce qu'on appelle la culture. Mais la culture est diversement partagée à travers l'humanité, selon les circonstances et selon les époques. Elle est fluente, soumise aux caprices de l'idéologie et des opportunités, obéissant ainsi à la loi de l'offre et de la demande. C'est pourquoi on peut affirmer qu'elle est ce qui reste quand on a tout oublié. Mais qu'est-ce que ce « tout oublié » ?

Ce ne peut être que la *mémoire*, cette fonction mystérieuse qui permet de stocker à l'infini les informations les plus diverses, de façon en principe indélébile et définitive, comme le disque dur d'un ordinateur. Il existe donc un « puits de mémoire », un puits sans fond dans lequel on peut à la fois puiser les éléments du passé et déverser ceux du temps présent. Le tout est de savoir *mémoriser* ce contenu, car il se présente parfois sous des formes floues ou incompréhensibles : c'est alors qu'on peut parler de *mythe*.

Le *mythe* est en effet difficilement saisissable. Par nature, il est immanent, c'est-à-dire qu'il *demeure* sous des formes diverses, mais qu'il est en lui-même inexprimable. Pour qu'il soit exprimable, il faut qu'il passe de l'état d'immanence à celui de permanence, qu'il s'incarne en quelque sorte dans le concret au moyen d'images, que celles-ci soient verbales, plastiques ou sonores, pour ne pas dire

musicales ou même gestuelles. C'est donc le mythe qui nourrit, de façon inconsciente, toutes les tentatives humaines qui conduisent à l'art, car l'art est à la fois un « artifice » et une recherche passionnée d'une réalité tout autre que celle qui apparaît quotidiennement sous nos sens.

L'art se nourrit donc du mythe, mais il n'est pas le seul à être « mythophage » : toutes les religions, et toutes les pratiques dites religieuses, le sont aussi, sans oublier ce qu'on appelle la « mythologie ». Voici un terme étrange qui contient en lui sa propre contradiction, puisque c'est un composé de *muthos* et de *logos*, ces deux notions étant par nature inconciliables.

Le *logos* est assez facile à définir : c'est le Verbe, la Parole, et par extension le langage rationnel et donc la « science ». Vincent Bounoure, dans son remarquable essai sur *le Mythe*^{167}, en donne une interprétation rigoureuse : pour lui, c'est une « parole d'une certitude inhumaine comme on le voit quand il devient *lex* chez les Latins, c'est-à-dire parvient à l'empire pour distribuer les compétences entre les juridictions diverses de l'État et de la pensée ». Car il ne faut pas oublier que le mot *lex*, la « loi », provient de la même racine que *logos*, et s'apparente à *legere* qui, avant de prendre le sens de lire, signifie avant tout « cueillir, choisir ». L'idée de « choix » suppose donc un certain parti pris et la préférence pour une certaine conception, préférence qui élimine toutes les autres.

Dans ces conditions, il serait tentant de définir le *muthos* comme étant tout ce qui n'est pas *logos*. Mais il y aurait à débattre sur des nuances : le *muthos* aurait-il précédé le *logos*, ou bien serait-il un *logos* dégénéré ? En réalité, le mot « mythe » est devenu confusionnel. Pour la plupart des gens, c'est *ce qui n'est pas vrai*. Sans discuter la signification qu'il conviendrait de donner à « vrai », il faut avouer qu'on a tout fait pour discréditer le mythe, à n'importe quelle époque, dans n'importe quel système culturel qui se voulait « évolué ». Pourtant, le mythe est une réalité culturelle indéniable : il existe, et cela suffirait à le faire prendre en considération. De toute façon, comme le dit Mircea Éliade, le mythe est « une histoire vraie parce qu'il se réfère toujours à des réalités^{168} ». Évhémère ne disait pas autre chose, lui qui prétendait que les dieux n'étaient que des héros civilisateurs idéalisés et leurs aventures la transposition d'événements historiques.

Ce n'est pas si sûr, et on peut affirmer le contraire. Les mythes ont souvent provoqué des événements historiques, et le récit de l'Histoire universelle ne serait en dernière analyse qu'une suite de mythes réactualisés et revécus à différentes époques par des personnages prisonniers d'une certaine culture, d'une éducation, d'une direction d'intention, menant ainsi à la constitution d'une *idéologie* contraignante qui s'appuierait sur une résurgence des mythes, autrement dit une *mythologie*. En fait, le mythe n'a jamais de forme définitive et ne peut pas en avoir, puisqu'il n'est pas exprimable autrement que par un langage, un *logos*, quel qu'il soit. Il n'est ni authentique, ni anachronique, et il est impossible d'en entrevoir l'origine ou tout au moins une formulation originelle. Le mythe est en quelque sorte l'esprit qui anime un conte, un récit mythologique. Cet esprit est

insaisissable en dehors du contexte dans lequel il se manifeste, de même que la pensée est insaisissable en dehors du langage qui sert à l'exprimer. Et puisqu'on ne peut nier l'existence de la pensée, on ne peut davantage nier l'existence du mythe.

Dans toutes les cultures soumises à une idéologie officielle, on a fait en sorte de jeter la suspicion sur le mythe en répétant incessamment qu'il n'était pas « vrai ». Un tel jugement de valeur indique la volonté de ces cultures officielles de détruire systématiquement le mythe, et quand cette destruction se révèle impossible, de l'incorporer pour le rendre inoffensif. Car le mythe est nocif dans un cadre social où tout ce qui est établi doit l'être de façon permanente et immuable. Le mythe dérange ; l'univers du *logos* peut être démoli par l'irruption du *muthos*. Quand le christianisme s'est implanté dans les pays celtiques, il a absorbé et digéré un certain nombre de mythes druidiques qui lui paraissaient dangereux mais qu'il ne pouvait pas éradiquer : on a donc mis une croix sur d'anciens monuments et on a « canonisé » des héros mythiques. L'Irlande et la Bretagne en sont les preuves manifestes.

Mais, bien avant cette époque, qu'avaient donc fait les Celtes, sinon récupérer et digérer les mythes des peuples autochtones qu'ils venaient de coloniser ou d'intégrer dans leur système socioculturel ? Si les Romains ont pourchassé et finalement anéanti les druides, c'est parce que leur civilisation, tout entière basée sur le *logos*, était menacée par celle prônée par le druidisme qui, on le discerne très bien à travers la tradition légendaire, était demeuré beaucoup plus proche d'une civilisation du *muthos*.

Il faut donc porter *un autre regard* sur ces vestiges du passé qu'on puise de temps à autre dans l'insondable puits de mémoire que les civilisations disparues ont légué à la postérité. Si un arbre peut répandre ses frondaisons à chaque nouvelle saison dans le ciel, c'est parce que ses racines se nourrissent de ce qui est contenu dans le sol. Une révolution culturelle ne peut pas être un anéantissement du passé, mais au contraire une renaissance de celui-ci.

C'est pourquoi il est nécessaire d'examiner avec *un autre regard* les correspondances qui peuvent exister entre la tradition celtique et la tradition chamanique, en ne perdant jamais de vue que les druides ne sont pas des chamanes et que les chamanes ne sont pas des druides. Les uns et les autres ont puisé dans le « puits de mémoire » les éléments qui leur convenaient, et bien souvent ce sont les mêmes éléments qu'ils ont recueillis et mis en relief. Les chamanes comme les druides ont voulu à tout prix plonger dans le passé pour restituer un état de conscience supposé être celui de *l'illud tempus*, ces temps primordiaux où un pont existait entre la Terre et le Ciel, quand les humains pouvaient converser avec les dieux.

Mais, à l'heure actuelle, dans quel but accomplir ce pèlerinage qui n'est qu'un « retour aux sources », alors qu'on ne sait plus rien de ces sources ? Pourquoi vouloir à tout prix, dans des conditions hasardeuses, remonter ainsi le temps et

explorer ce que d'autres ont déjà exploré et qu'ils se sont efforcés d'*oublier* ? L'humanité est tout entière dirigée vers le progrès, vers un avenir que chacun espère et souhaite le meilleur possible, et il semble paradoxal, voire aberrant, de vouloir revenir en arrière, dans une soi-disant « Belle Époque » qui n'a probablement jamais existé. Pourtant, on s'aperçoit que de plus en plus cette humanité, quelque peu effrayée par le gouffre qui s'ouvre sur l'avenir, a besoin de retrouver des racines qui permettraient de satisfaire sa soif inextinguible de connaître l'inconnaissable.

« D'où venons-nous ? Qui sommes-nous ? Où allons-nous ? » Ces questions sont de plus en plus angoissantes. Et chacun se rend compte que l'on n'a pas fait surgir du puits de mémoire toutes les informations qui y sont contenues, informations qui permettraient de mieux préparer un avenir qui ne pourra être que la conséquence d'un passé prétendu révolu. C'est dans cet ordre d'idées que se manifeste cette volonté de rechercher ce qui a été *oublié*, ce qui a été méprisé ou rejeté par conformisme ou simplement par peur de découvrir une réalité qui serait décevante.

Mais cette recherche ne peut être entreprise que grâce à un *autre regard*. Aveuglée par les progrès technologiques qui pourtant améliorent considérablement ses conditions d'existence, l'humanité prend conscience de son insatisfaction et finalement de sa solitude. Qu'est-ce que l'être humain au milieu de cet infini où il se sent plongé sans pouvoir ni le comprendre ni l'appréhender ? Les idéologies politiques, les philosophies, les spéculations religieuses ont tenté de répondre à cette question, mais elles se sont enferrées dans des certitudes, des dogmes, et donc des contraintes, qui ne permettent plus à l'être humain de découvrir la voie qui, en principe, devrait être la sienne, la justification même de son existence.

Ainsi s'expliquent les tendances actuelles à aller chercher ailleurs que dans les cultures officielles ce qui lui manque cruellement. Ainsi se justifie cette plongée dans un passé que, pour diverses raisons, on a soigneusement expurgé, voire aseptisé. Le tout est de savoir quels sont les avantages qu'on peut retirer de cette exploration.

Les motivations de chacun paraissent différentes, car elles sont uniques, spécifiques, mais elles sont cependant dans ce qu'on appelle l'air du temps. Elles correspondent à des pulsions inconscientes, les mêmes qui sont exprimées par Platon dans sa célèbre allégorie de la Caverne, et que Baudelaire a si magnifiquement traduites par quelques vers où il veut plonger à corps perdu dans l'inconnu, n'importe où, pourvu qu'on y trouve du nouveau. Or, il n'y a pas de nouveau. Tout n'est que recommencement, tout n'est que réhabilitation. On ne crée rien sur le vide. Mais ce vide, que l'homme actuel ressent, il veut le combler, et les informations de tout ordre dont on dispose actuellement le permettent, pourvu que l'on se garde de tomber dans un délire d'imagination que rien ne pourrait éteindre.

C'est dans ces conditions qu'il est utile de s'engager dans une recherche des traditions druidiques, telles qu'elles nous ont été transmises par des épopées mythologiques, par des contes populaires ou des coutumes ancestrales qui perdurent. De même, l'intérêt que l'on porte aux croyances et aux pratiques des chamanes se justifie pleinement par le fait qu'elles sont à l'image d'une société archaïque qui n'a pas été, ou très peu, altérée par le contact des idéologies contraignantes qu'impose toujours un régime, quel qu'il soit, politique, philosophique ou religieux. On peut toujours découvrir du nouveau quand on fouille dans le passé avec un *autre regard*.

Le déséquilibre qui caractérise la civilisation industrielle contemporaine, parvenue à un très haut degré de technologie, mais à un bien moindre degré d'évolution psychique, a conduit à un malaise, à une sorte de « mal vivre ». Il est difficile, dans les circonstances présentes, de parvenir à une satisfaction psycho-affective complète. Et puis, l'angoisse naît de la constatation que le « ce qui va de soi » n'est pas une certitude absolue. Le doute est venu ronger le dogme, un dogme de tranquillité, un dogme sécurisant auquel on a cru pendant des siècles, et qui n'est plus acceptable aujourd'hui que dans un musée. Alors, quand les grandes options qui ont fait une civilisation bien déterminée sont remises en cause, il est urgent de se tourner vers des sources d'énergies nouvelles. La tradition celtique et la tradition chamanique sont deux de ces sources. Elles sont en quelque sorte vierges, n'ayant que très peu été utilisées en dehors de leurs territoires d'origine. Et surtout, elles apparaissent comme un contrepoids indispensable contre l'écrasante pesanteur d'une société où la planification s'insinue dans les moindres gestes de la vie quotidienne. En un mot, face au vertige qui saisit les êtres humains au milieu de la civilisation universaliste qui est la nôtre, le remède paraît bien être le recours, non pas au passé en lui-même, mais aux enseignements de ce passé *oublié* revus et corrigés par les données de l'actualité.

Car si l'intérêt que suscite la tradition n'était qu'une simple mode, elle ne pourrait constituer qu'un futile dérivatif, une façon d'échapper au réel, donc une fuite. Ce serait aussi vain que de conserver dans un musée des reliques d'un certain passé, datées et bien rangées, pour les soumettre à l'admiration sans conséquence d'un public toujours séduit par les mystères des temps obscurs et prêt à rêver devant les paysages d'un autre monde. Ce serait aussi méconnaître la valeur essentielle du témoignage apporté par la tradition : comment des hommes et des femmes ont-ils réagi devant telle ou telle circonstance, comment ont-ils découvert des solutions qui, pour être provisoires, n'en ont pas moins été des remèdes efficaces ? Les chamanes étaient – et sont encore – des « hommes médecine ». Les druides ont été des prêtres, mais aussi des médecins utilisant la matière végétale pour tenter de guérir les malades. Pourquoi ne pas utiliser leur savoir ? À condition, bien entendu, de le retrouver.

C'est là la difficulté. Pour retrouver le plein emploi de cette tradition, il faut la replacer dans son contexte. Une solution de facilité consiste à utiliser des substances hallucinogènes qui font « décrocher » le chercheur. Mais c'est un

moyen artificiel. Le poète et peintre Henri Michaux l'a expérimenté, mais par curiosité intellectuelle et sous surveillance médicale. Un autre poète, Antonin Artaud, s'est lancé éperdument dans cette quête, d'abord en Irlande, ensuite chez les Amérindiens. Il est devenu fou, n'ayant pas supporté cette période intermédiaire où le futur chamane doit affronter ses démons intérieurs en une crise morbide qui peut se révéler tragique. Bien qu'on ne puisse faire confiance à Carlos Castañeda, il faut reconnaître qu'il met en évidence les dangers que représente une expérience extatique si elle n'est pas guidée et surveillée par quelqu'un qui en est déjà sorti vainqueur. On ne pénètre pas impunément dans le royaume interdit.

Car, en définitive, il s'agit bien de cela : l'Autre Monde est un domaine interdit à ceux qui ne le méritent pas, ou qui n'y sont pas suffisamment préparés. Les mystiques chrétiens, très mal vus de leurs contemporains d'ailleurs, étaient nourris des Écritures. Ils les avaient lues, relues et méditées. Ils ne s'engageaient pas dans cette expérience sans repères sûrs. Les lamas tibétains ne se lancent pas inconsidérément dans leurs voyages initiatiques. Les chamanes ne tombent pas n'importe comment dans l'extase qui caractérise leur fonction de guérisseur et de conducteur d'âmes dans l'Autre Monde. Et les druides, avant d'opérer les prodiges qui sont si abondamment décrits dans les épopées mythologiques, devaient faire leur apprentissage auprès d'un maître pendant une vingtaine d'années. On ne peut s'improviser druide ou chamane. Il faut appartenir à une lignée et méditer sur ce qu'on a puisé dans le Puits de Mémoire.

Le but de ces tentatives, certaines étant couronnées de succès, est de retrouver l'*homme ancien* qui sommeille sous l'homme moderne et de lui faire franchir ce pont périlleux qui sépare notre monde visible du monde invisible. Actuellement, le seul moyen de parvenir à ce but est d'étudier les vestiges que nous a légués un passé riche en découvertes *oubliées*. C'est dans cet état d'esprit qu'il faut se pencher sur les récits fantastiques dont est remplie la tradition celtique.

Poul Fetan, 2005.

^[1] Traduction d'André Chouraqui, *Genèse*, XI, 6-7.

^[2] Voir J. Markale, *Les Révoltés de Dieu*, Paris, Les Presses du Châtelet, 2003.

^[3] Contrairement à l'opinion courante, l'édit de l'empereur Constantin de 314 n'était qu'un « édit de tolérance ». Le christianisme devenait « légal » au même titre que les autres religions existantes. C'est Théodose qui a imposé le christianisme à tout l'Empire et a interdit tous les cultes dits « païens ».

^[4] C'est pourquoi il ne sera jamais fait appel dans cet ouvrage à une quelconque référence aux textes « dogmatiques » ou « traditionnels » mis en évidence et largement répandus à travers les multiples « sociétés » druidiques (c'est-à-dire « néo-druidiques ») qui envahissent actuellement une importante fraction des spéculations de la pensée occidentale.

^[5] Ch. Renel, *Les Religions de la Gaule avant le christianisme*, Annales du Musée Guimet, tome XXI, Paris, 1906, pp. 1-2. Cet ouvrage, dû à un professeur de lettres classiques, en dépit d'un vocabulaire marqué par l'époque (les « Barbares », les « Primitifs », les « Sauvages », etc.), est d'une extraordinaire lucidité et mérite d'être cité largement.

^[6] Dont on retrouve le nom dans celui de la Crimée.

^[7] Christian J. Guyonvarc'h, *Magie, médecine et divination chez les Celtes*, Paris, 1997, p. 348.

^[8] Pour être honnête, on doit tenir compte d'une tradition tenace répandue chez les Kabyles contemporains, du moins chez certains lettrés, qui affirment leur communauté d'origine avec les Celtes.

^[9] Moses I. Finley, *Le Monde d'Ulysse*, Paris, 1969, pp. 16-17.

^[10] Ch. Renel, *op. cit.*, pp. 4-6.

^[11] Jean Danzé, *Bretagne pré-celtique*, Coop Breizh, 2001, p. 17.

^[12] En dehors des élucubrations *aryennes* ou *nordiques* reprises et développées par les nazis pour les raisons que l'on sait, les études tant linguistiques qu'anthropologiques n'ont jamais permis d'affirmer l'existence d'une *race* indo-européenne, pas plus que d'une *race* celtique ou germanique. Il s'agit d'une forme de civilisation partagée par de nombreuses populations d'origines parfois très diverses et qui se sont mêlées au gré des migrations et des aléas de l'Histoire.

^[13] C'est le sens qu'on peut donner à un adage célèbre : « le royaume s'étend jusqu'où peut aller le regard du roi ». Tout dépend en effet de l'autorité et de la puissance de celui, roi ou simple chef, qui a été choisi pour régir la communauté et en assurer la continuité, la sécurité et l'approvisionnement en biens de consommation.

^[14] Il est significatif qu'en Irlande, jusqu'au temps de la christianisation, le monnayage – pourtant largement répandu sur le continent et dans l'île de Bretagne – était absolument inconnu. Seuls existaient le système du troc et celui, plus sophistiqué, de l'équivalence en têtes de bétail ou en « femmes esclaves ».

^[15] Pour plus de détails sur ces sujets, mal connus et souvent mal interprétés, on peut consulter J. Markale, *La Femme celte*, Paris, Payot, 1972, nouvelle édition en poche, 1996, ou encore J. Markale, *Le roi Arthur et la société celtique*, Paris, Payot, 1976, réédition de 1999.

^[16] Par exemple, les innombrables récits qui montrent la lune dévorée par un serpent, ou un animal maléfique ou fantastique (les éclipses), ou le soleil outragé par les humains et refusant d'éclairer le monde.

^[17] Par contre, d'autres chariots cultuels semblent exprimer l'action masculine au service de la lumière solaire, tel le fameux « char de Mérida », découvert en Espagne et conservé au Musée des Antiquités nationales de Saint-Germain-en-Laye : il représente un chasseur (celtibère ?) poursuivant, avec son chien, un sanglier. Cela semble l'illustration parfaite d'un récit arthurien gallois remontant au IX^e siècle, qui raconte la poursuite par Arthur d'un sanglier dévastateur qui symbolise nettement les forces nocturnes maléfiques. Mais cette poursuite du sanglier maudit entre dans le cadre de la quête entreprise pour conquérir la femme solaire.

^[18] On en découvrira de nombreuses variantes dans les récits mythologiques irlandais réunis dans J. Markale, « Les Conquérants de l'Île Verte », premier volume de la série *La Grande Épopée des Celtes*, Paris, Pygmalion, 1998.

[119](#) À cet égard, un ouvrage essentiel demeure, celui de Lancelot Lengyel, *L'Art gaulois dans les médailles*, Paris, 1954, ouvrage qui reproduit photographiquement tous les types de monnaies des territoires celtes avant la perte de l'indépendance gauloise. Si le commentaire prête parfois à discussion, les documents sont là, en grandeur réelle et très souvent agrandis de telle sorte que les détails les plus insignifiants en apparence prennent toute leur valeur si on les observe attentivement.

[120](#) Christiane Élùère, *L'Or des Celtes*, Fribourg, 1987, p. 1995.

[121](#) Ce qui ne l'empêchera d'ailleurs pas d'être une sorte d'emblème christique, le fait que les « bois » du cerf se renouvellent d'année en année. Dans les romans de la Table Ronde apparaît un cerf blanc au collier d'or, entouré de quatre lions protecteurs, qui est la représentation emblématique du Christ entouré des quatre évangélistes. Il faut également signaler que le personnage de ce dieu de la prospérité, qui porte un *torque* à son cou, mais qui tient un autre *torque* d'une main et la tête d'un serpent de l'autre, se retrouve de façon presque identique sur le pilier d'une croix celtique chrétienne brisée, datant du VIII^e ou du IX^e siècle, retrouvée et conservée au monastère de Clonmanoise, dans le centre de l'Irlande. Était-ce un pilier remontant aux âges « druidiques » ou une réminiscence d'une tradition qui se perpétuait dans l'Église si particulière de l'Irlande du haut Moyen Âge ? La question est loin d'être résolue, mais il est certain que cette représentation était « parlante » pour tous les nouveaux chrétiens irlandais.

[122](#) Personnage qu'on a souvent assimilé au Jupiter *tonnant* des Romains, mais qui est plus proche du mystérieux druide Mogh Ruith d'un récit irlandais.

[123](#) César l'assimile à Dispater, mais il s'agit bel et bien du dieu Dagda Irlandais « dont la massue tuait lorsqu'il en frappait par un bout, et qui redonnait la vie lorsqu'il en frappait par l'autre extrémité ».

[124](#) C'est la déesse cavalière gauloise Épona, reconnaissable sous le nom de Macta dans la mythologie irlandaise et sous celui de Rhiannon dans celle du Pays de Galles.

[125](#) Motif fréquent dans la sculpture gallo-romaine et sur les monnaies gauloises.

[126](#) En particulier la représentation d'un guerrier qui chevauche un saumon, illustration exacte d'un passage du récit gallois de *Kulwch et Olwen*, remontant au IX^e siècle, et qui est le premier recueil littéraire des aventures du fabuleux roi Arthur.

[127](#) Contrairement à une opinion qui s'est souvent manifestée, il n'y a, dans aucun texte, la moindre allusion à un quelconque système de « réincarnation » ou de « métempsycose » qui pourrait être comparé à la tradition indienne.

[128](#) À ce sujet, voir J. Markale, *Le Christianisme celtique et ses survivances populaires*, Paris, Imago, 1984, réédition de 1995, ainsi que *Le Périple de saint Colomban*, Genève, Georg, 2000.

[129](#) Cette description de l'Héraklès gaulois a été mise en images, en 1524, par l'énigmatique peintre Albrecht Dürer dans un dessin du *Kunstbuch*.

[130](#) Cela fait d'ailleurs penser à ce que raconte César à propos du siège de Gergovie, où il décrit une sorte de rituel accompli par les Gauloises qui, les seins dénudés, semblent narguer les assaillants.

[131](#) Voir J. Markale, *Les Saints fondateurs de Bretagne et des pays celtes*, Paris, Pygmalion, 2002.

[132](#) Il faut rappeler que le nom de Merlin est purement français : c'est le « petit merle », et c'est une vague euphonie qui a permis cette identification. Voir J. Markale, *Merlin l'Enchanteur*, Paris, Albin Michel, 1992.

[133](#) Pour tous ces poèmes, voir J. Markale, *Les grands Bardes gallois*, Paris, Picollec, 1981.

[134](#) Rappelons que *brittonique* est un terme scientifique qui définit le peuple et/ou la civilisation des Bretons insulaires – et des anciens Gaulois continentaux, ainsi que des Bretons armoricains immigrés (et dont les langues actuelles sont le gallois, le cornique et le breton armoricain), par opposition à l'autre groupe celtique dit « gaélique » ou « goidélique », rameau ethnique qui comprend les Mandais et les Écossais du nord-ouest, ainsi que les habitants de l'île de Man, et dont la langue est le gaélique.

[135](#) En France, on ne peut, à ce sujet, que rendre hommage à l'action efficace des « folkloristes » de la fin du XIX^e siècle, tel Paul Sébillot, et des bénévoles de la Société Française de Mythologie (et à son créateur,

Henri Dontenville) qui se sont acharnés à « décoder » ce qu'on considérait comme des enfantillages ou des « contes de nourrice ».

[436](#) Jean Danzé, *Bretagne pré-celtique*, p. 24.

[437](#) Jean Danzé, *Bretagne pré-celtique*, p. 198.

[438](#) Ainsi doit-on écarter les très beaux contes, malheureusement non localisés, de l'Auvergnat Henri Pourras et ceux (quelque peu trafiqués) du Breton Émile Souvestre.

[439](#) Pour la Bretagne, il existe deux ouvrages de base, les *Contes* de François-Marie Luzel et *La légende de la Mort en Basse-Bretagne* d'Anatole Le Braz. Ce sont des classiques incontournables. Sur un plan élargi, il y a toute la série de la *Revue des Traditions populaires*, sous la direction de Paul Sébillot, surtout jusqu'en 1914, qui constitue une véritable Bible pour tous ceux qui s'intéressent à l'expression populaire orale. Pour ma part, j'ai publié *Contes populaires de toutes les Bretagne*, Rennes, Ouest-France, 1977 (réédition 2004), *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, Paris, Payot, 1975, *Contes populaires de toute la France*, Paris, Stock, 1980, *Contes occitans*, Paris, Stock, 1981, *Contes de la Mort des pays de France*, Paris, Albin Michel, 1992, *Contes grivois des pays de France*, Paris, Le Rocher, 1996, *Contes et Légendes des pays celtes*, Rennes, Ouest-France, 1994 (réédition 2004). On pourra y trouver l'essentiel du « corpus » oral traditionnel de l'Europe occidentale.

[440](#) R. Boyer, *La Religion des anciens Scandinaves*, Paris, Payot, 1981, p. 9. Cet ouvrage de Régis Boyer est essentiel pour l'étude des rapports entre les traditions germaniques, celtiques et chamaniques.

[441](#) R. Boyer, *op. cit.*, p. 28.

[442](#) Notamment dans *Romans de Scythie et d'alentour*, Paris, Payot, 1978, et *Le Livre des Héros*, Paris, Gallimard, 1968, réédition 1989.

[443](#) Un exemple est caractéristique, celui des aventures du héros des Nartes (tribu des Ossètes), Batraz, homme ou plutôt surhomme né d'étrange façon, animé par une chaleur extraordinaire, qui a un exact correspondant irlandais dans le héros des Ulates, Cûchulainn. Mais il y a bien d'autres similitudes tout aussi remarquables.

[444](#) L'ouvrage essentiel sur la tradition des Kirghiz est la traduction qui a été faite des récits oraux, recueillis au début du XX^e siècle parmi les populations de la steppe, par Pertev Boratav, accompagnée de notes très pertinentes de Louis Bazin, réunis sous le titre *Aventures merveilleuses sous terre et ailleurs de Er-Töshtük, le géant des steppes*, Paris, Gallimard, 1965, réédition 1989.

[445](#) Deuxième édition, Paris, Payot, 1968. Pour compléter les informations contenues dans cet ouvrage, il est utile de consulter le livre collectif de I. Paulson, A. Hultrantz et K. Jettmar, intitulé *Les Religions arctiques et finnoises*, Paris, Payot, 1965. Il s'agit d'études remarquables sur les traditions religieuses – et magiques – des Sibériens, des Finnois, des Lapons et des Esquimaux.

[446](#) M. Éliade, *Histoire des croyances et des idées religieuses*, Paris, Payot, 1983, tome III, p. 18.

[447](#) *La Navigation de Bran, fils de Fébal*, dans J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, Paris, Payot, 1993, p. 37.

[448](#) J. Markale, *Le Druidisme*, Paris, Payot, 1985, p. 183.

[449](#) Un récit hagiographique médiéval recueilli à Tréguier, en Bretagne armoricaine, comporte une histoire analogue : un jeune clerc est enlevé par une « fée des eaux », mais l'intervention de saint Tugdual le fait revenir sur le rivage. Cependant, il porte autour du cou le voile de la fée et, malgré son refus conscient et l'action des clercs de Tréguier, il meurt l'année suivante. J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, Paris, Payot, 1975, pp. 30-32.

[450](#) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 220-227.

[451](#) J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 143-148.

- [452](#) Ch.-J. Guyonvarc'h, *Magie médecine et divination chez les Celtes*, Paris, Payot, 1997, p. 340.
- [453](#) J. Markale, *Les Triomphes du Roi Errant*, vol. IV de *La Grande Épopée des Celtes*, Paris, Pygmalion, 1998, p. 288.
- [454](#) Claude Lecouteux, *Fées, sorcières et loups-garous au Moyen Âge*, Paris, Imago, 1992, pp. 48-49.
- [455](#) M. Éliade, *Le Chamanisme*, p. 124.
- [456](#) *Ibid.*, p. 155.
- [457](#) Claude Lecouteux, *op. cit.*, pp. 104-105.
- [458](#) J. Markale, *Les Saints fondateurs de Bretagne et des pays celtes*, Paris, Pygmalion, 2002, pp. 63-75.
- [459](#) Sur ce problème, voir l'ouvrage remarquable de Louis Keryran, *Brandan, Le grand navigateur celte du VI^e siècle*, Paris, Robert Laffont, 1977.
- [460](#) Texte intégral dans J. Markale, *Contes de la Mort des Pays de France*, pp. 333-335.
- [461](#) J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 34-35.
- [462](#) Recueilli en 1914 par J. Frison. J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, p. 35.
- [463](#) M. Éliade, *Le Chamanisme*, pp. 281-282.
- [464](#) J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 91-115.
- [465](#) J. Markale, *Les Triomphes du Roi Errant*, vol. IV de *La Grande Épopée des Celtes*, pp. 111-140.
- [466](#) *Lanzelet*, d'Ulrich von Zatzikhoven. J. Markale, *Lancelot du Lac*, vol. III du *Cycle du Graal* pp. 49-50.
- [467](#) J. Markale, *Les Conquérants de l'Île Verte*, pp. 235-239.
- [468](#) J. Markale, *Contes et Légendes des Pays celtes*, pp. 229-236.
- [469](#) J. Markale, *Les Conquérants de l'Île Verte*, pp. 257-258.
- [470](#) *Revue des Traditions populaires*, III (1888), pp. 103-104. J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 107-108.
- [471](#) M. Éliade, *Le Chamanisme*, p. 290.
- [472](#) J. Markale, *Contes populaires de toutes les Bretagne*, pp. 258-264.
- [473](#) J. Markale, *Contes populaires de toutes les Bretagne*, pp. 174-175.
- [474](#) J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 176-179.
- [475](#) J. Markake, *Contes populaires de toutes les Bretagne*, pp. 182-197.
- [476](#) *Les Mabinogion*, trad. de Joseph Loth, édition de 1979, Paris, pp. 222-223.
- [477](#) *Ibid.*, p. 220.
- [478](#) Au sujet des mégalithes et de leurs constructeurs, voir J. Markale, *Dolmens et Menhirs, la civilisation mégalithique*, Paris, Payot, 1994.
- [479](#) M. Éliade, *Le Chamanisme*, p. 396.
- [480](#) J. Markale, *Les Conquérants de l'Île Verte*, p. 195.
- [481](#) Voir J. Markale, *Halloween, histoire et traditions*, Paris, Imago, 2000.

{82} J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 143-144.

{83} J. Markale, *Les Triomphes du Roi Errant*, pp. 81-83.

{84} J. Markale, *Les Triomphes du Roi Errant*, p. 72.

{85} Coutume celtique attestée aussi bien par les conteurs irlandais que par les historiens grecs et latins : les Gaulois, les Bretons et les Gaëls coupaient la tête de leurs ennemis et les conservaient précieusement, souvent sur des pieux qui entouraient la forteresse du chef. Il y a de cette coutume de nombreux souvenirs dans les contes populaires.

{86} J. Markale, *Les Conquérants de l'Île Verte*, pp. 247-252.

{87} La racine indo-européenne du nom d'Odin (que Tacite, dans *La Germanie*, appelle *Wutanaz*) signifie « fureur » et même « violence ».

{88} Texte mythologique scandinave.

{89} Régis Boyer, *Les Religions des anciens Scandinaves*, pp. 148-149.

{90} Chapitre VII de *l'Ynglinga Saga*, traduit et cité par R. Boyer, p. 144.

{91} Traduit et cité par R. Boyer, p. 149.

{92} R. Boyer, p. 150.

{93} R. Boyer, p. 148.

{94} J. Markale. *Les Conquérants de l'Île Verte*, pp. 304-305.

{95} J. Markale, *Les Seigneurs de la Brume*, vol. V de *La Grande Épopée des Celtes*, pp. 133-134.

{96} J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 160-164.

{97} M. Éliade, *Le Chamanisme*, pp. 364-366.

{98} J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 186-191.

{99} *Revue des Traditions populaires*, XXII (1907), pp. 270-272.

{100} *Revue des traditions populaires*, XXIV (1909), pp. 443-445.

{101} M. Éliade, *Le Chamanisme*, p. 119.

{102} J. Markale, *Le Héros aux Cent Combats*, vol. III de *La Grande Épopée des Celtes*, p. 309. C'est dans cette posture de mourant, appuyé à un pilier, avec une corneille sur l'épaule, qu'est représenté, en statue, le héros Cûchulainn dans la grande poste de Dublin, haut lieu symbolique de l'indépendance irlandaise.

{103} Voir notamment « La poursuite de Diarmaid et Grainné », dans J. Markale, *Les Triomphes du Roi Errant*, p. 268.

{104} Trad. J. Loth, *Les Mabinogion*, édition de 1979, pp. 147-164.

{105} Trad. J. Loth, *Les Mabinogion*, éd. de 1979, p. 192.

{106} Trad. J. Loth, *Les Mabinogion*, éd. de 1979, p. 40.

{107} J. Markale, *l'Épopée Celtique en Bretagne*, pp. 262-263.

{108} Cûchulainn apparaît en effet comme l'aspect héroïsé du dieu Lug, le « Multiple Artisan », celui qui possède en lui-même toutes les fonctions divines tout en n'étant jamais ni le père, ni le roi des dieux de la mythologie celtique. De même, Lancelot du Lac apparaît comme une sorte de figuration « courtoise », adaptée à la mentalité des XII^e et XIII^e siècles français, de ce personnage divin dont l'archétype remonte à la nuit des

temps. Voir à ce sujet J. Markale, *Lancelot et la chevalerie arthurienne*, Paris, Imago, 1985.

{109} En particulier dans l'épisode où il blesse l'un des deux cygnes qui survolent l'assemblée des Ulates au moment de la fête de *Samain*, ces cygnes se révélant des femmes du *sidh* (J. Markale, *Les Compagnons de la Branche Rouge*, vol. II de *La Grande Épopée des Celtes*, pp. 279-314). Dans un autre épisode, Cûchulainn blesse un cygne qui est en réalité une femme-fée du nom de Derbforaille, qui était venue vers lui par amour. Voir J. Markale, *Les Compagnons de la Branche Rouge*, pp. 271-274.

{110} M. Éliade, *Le chamanisme*, pp. 124-125.

{111} J. Markale, *Les Seigneurs de la Brume*, vol. V de *La Grande Épopée des Celtes*, pp. 293-294.

{112} *Ibid.*, p. 297.

{113} J. Markale, *Les Seigneurs de la Brume*, pp. 299-300.

{114} J. Markale, *Contes occitans*, pp. 255-262.

{115} M. Éliade, *Le Chamanisme*, pp. 132-133.

{116} « Le Siège de Drum Damghaire ». J. Markale, *Les Seigneurs de la Brume*, p. 213.

{117} Je dois ici signaler, sous toutes réserves, une expérience que j'ai vécue et que je n'ai jamais vraiment comprise. À cette époque, je me trouvais en conflit assez violent avec un homme – le père de ma seconde épouse – que je savais avoir reçu une initiation chamanique. Il agissait contre moi et, en plusieurs occasions, il a failli réussir non seulement à me déstabiliser, mais, par exemple, à me faire précipiter dans un ravin au volant de ma voiture. Or, une nuit, au cours de mon sommeil, *je me suis senti un grand oiseau blanc en train de voler à travers les nuages*. Je me souviens fort bien du contact humide et froid de ces nuages sur mon « plumage ». Ces sensations sont restées gravées en moi et elles sont pour moi la certitude que « mon double » a quitté mon corps et s'est précipité dans les airs. Expérience individuelle, donc non vérifiable. Mais pourtant, une fois réconcilié avec cet homme doué de pouvoirs chamaniques, celui-ci m'a avoué qu'il avait agi dans le but de me démontrer ainsi ses capacités. Et, par la même occasion, il m'a avoué que son initiation était incomplète, qu'il lui manquait le dernier degré, ce qui faisait que, la plupart du temps, les actions « occultes » qu'il engageait se retournaient contre lui. Il s'agit ici, je le répète d'un témoignage qui n'engage que moi, et qu'on n'est pas obligé de croire. Mais, à la lumière de cette expérience individuelle, on ne peut que prendre au sérieux toutes les traditions rapportées dans les récits mythologiques des civilisations dites primitives, à condition, bien entendu, de les replacer dans l'environnement socioculturel dans lequel elles se sont manifestées.

{118} J. Markale, *Lancelot du Lac*, vol. III du *Cycle du Graal*, pp. 207-214. Il faut signaler que, dans le récit gallois *Kulwch et Olwen*, Arthur et ses compagnons franchissent une rivière sur un poignard magique.

{119} M. Éliade, *Le Chamanisme*, p. 378.

{120} On a même des exemples attestés de chamanes ainsi féminisés qui prennent un mari et qui vivent exactement comme des femmes biologiques. Le travestissement rituel correspond à une volonté de réunir une féminité perdue à la masculinité des sociétés androcratiques.

{121} J. Markale, *Les Compagnons de la Branche Rouge*, vol. II de *La Grande Épopée des Celtes*, pp. 163-164.

{122} Dans la version parallèle – et plus archaïque – de *La Courtise d'Émer*, Uatach, sous l'aspect d'une servante, pénètre dans la chambre de Cûchulainn. Celui-ci lui brise un doigt. La fille pousse un cri qui réveille le champion Cochor Crufe qui se précipite pour combattre Cûchulainn. Mais il succombe sous les coups du héros. C'est seulement trois jours après que Uatach donne à Cûchulainn le moyen d'obtenir trois souhaits : un enseignement sans faille, le mariage avec Uatach et la révélation de l'avenir.

{123} Dans *La Courtise d'Émer*, Dordmair, appelée ici Dornoll, tombe amoureuse de Cûchulainn : or, vu la laideur de la femme guerrière (« Grands étaient ses genoux ; elle avait les talons devant elle, ses pieds derrière, elle était hideuse »), le héros la repousse et la femme lui promet de se venger.

{124} J. Markale, *Les Compagnons de la Branche Rouge*, pp. 170-171.

{125} *Revue des Traditions populaires*, XXVI (1911), pp. 199-200.

{126} J. Markale, *Les Conquérants de l'Île Verte*, p. 285.

{127} J. Markale, *Les conquérants de l'Île Verte*, pp. 287-288.

{128} Il s'agit de la Liffey, ce fleuve qui se jette dans la baie de Dublin après avoir traversé la ville.

{129} Trad. J. Loth, *Les Mabinogion*, éd. de 1979, p. 35.

{130} J. Markale, *Les grands Bardes gallois*, p. 85.

{131} *Ancienne poésie d'Irlande*, dans *Cahiers du Sud*, n° 335, p. 16.

{132} « Les Merveilles de Rigomer », dans J. Markale, *Lancelot du Lac*, pp. 290-292.

{133} J. Markale, *Lancelot du Lac*, pp. 128-131.

{134} J. Markale, *Le Héros aux Cent combats*, pp. 122-123.

{135} M. Éliade, *Le Chamanisme*, p. 369.

{136} J. Markale, *Les Compagnons de la Branche Rouge*, pp. 133-134.

{137} Georges Dumézil, *Le Livre des Héros*, p. 179.

{138} *Ibid.*, pp. 188-189.

{139} J. Loth, *Les Mabinogion*, éd. de 1979, pp. 30-31.

{140} Sur ordre du roi, on avait entassé d'énormes tas de bois dans la cave, sous la maison de fer.

{141} J. Markale, *Les Compagnons de la Branche Rouge*, pp. 216-221.

{142} J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 166-168. La même histoire se retrouve à peu près de façon identique dans un conte vosgien : le jeune héros doit séjourner trois jours dans un four chauffé, mais il en sort indemne grâce aux conseils de sa jument qui se révèle ensuite comme une princesse sous le coup d'un sortilège. Voir L.-F. Sauvé, *Le Folklore des Hautes Vosges*, p. 322 et suivantes.

{143} M. Éliade, *Le Chamanisme*, p. 371.

{144} J. Loth, *Les Mabinogion*, éd. de 1979, p. 114.

{145} J. Markale, *Le Héros aux Cent Combats*, pp. 173-175.

{146} M. Éliade, *Le Chamanisme*, p. 371.

{147} *Ibid.*, p. 371.

{148} J. Markale, *Les Triomphes du Roi Errant*, pp. 61-66.

{149} Traduction complète du récit dans J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne*, pp. 94-108.

{150} J. Markale, *Contes populaires de toutes les Bretagne*, pp. 23-36.

{151} J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 169-183.

{152} *Revue des Traditions populaires*, XXX (1915), pp. 148-149.

{153} Texte intégral dans J. Markale, *Les Seigneurs de la Brume*, pp. 170-216.

{154} J. Markale, *Les grands Bardes gallois*, pp. 78-79.

- [155](#) J. Markale, *Le Héros aux Cent Combats*, pp. 271-295.
- [156](#) J. Markale, *Les Conquérants de l'Île Verte*, pp. 123-148.
- [157](#) J. Markale, *Le Héros aux Cent Combats*, pp. 271-295.
- [158](#) Texte intégral dans J. Markale, *Les Seigneurs de la Brume*, pp. 247-264.
- [159](#) J. Loth, *Les Mabinogion*, pp. 59-81.
- [160](#) Régis Boyer, *La Religion des anciens Scandinaves*, pp. 207-208.
- [161](#) M. Éliade, *Le Chamanisme*, p. 219.
- [162](#) *Ibid.*, p. 220.
- [163](#) R. Steiner, *Unsere Atlantischen Vorfahren*, Berlin, 1918, p. 14.
- [164](#) Éditions Triades, Paris.
- [165](#) Éditions anthroposophiques romandes, Genève.
- [166](#) Association Olivier de Serres, Issigeac (Dordogne).
- [167](#) *Encyclopédie thématique Weber, la Pensée*. Paris, 1972, p. 13.
- [168](#) M. Éliade, *Aspects du Mythe* p. 15.