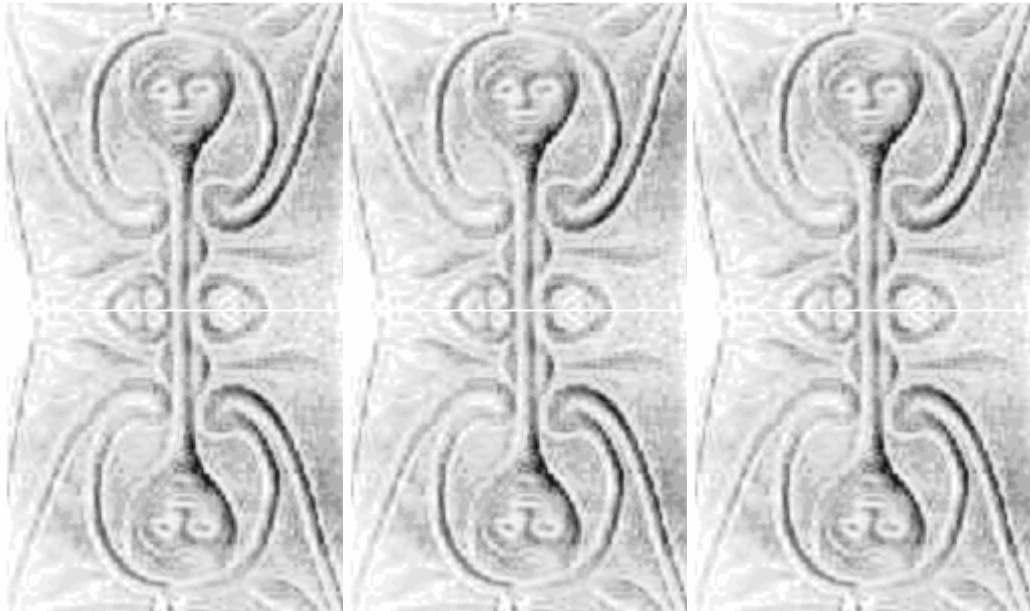


Clas Myrddin

Thèses sur la religion des Celtes



2006

Merci de contacter l'auteur:

celt@gruenverlag.de

Thèses sur la religion des Celtes

Exposé

Les difficultés qui se présentent à toute interprétation des fragments de la mythologie celtique ne sont pas fondées uniquement et même pas essentiellement dans la condition peu favorable des sources.

Ce qui nous empêche effectivement de comprendre la mythologie celtique, ce sont les concepts avec lesquelles nous abordons ces vestiges des anciens textes oraux, nos notions fixées.

Dans la religion des celtes avant le temps de la conquête par les Romains, les Saxons ou les Scandinaviens, il y a une couche qui est proche à l'animisme et une couche théiste.

C'est à titre justifié que nous cherchons dans ces contes des éléments shamano-celtiques.

Shamanisme et druidisme

Or, cette couche archaïque du shamanisme a été contaminée par des éléments théistes, éléments qui ne dérivent pas d'un corps homogène.

C'est donc seulement après le contact avec les Grecs et les Romains et surtout par suite de la suppression politique par les derniers, que les Celtes ont développés un système de divinités, un "Olympe" à eux.

La religion des druides ne comprend pas une doctrine théiste. Elle est plutôt caractérisée par un bouquet de thèmes qu'on trouve dans les diverses traditions des Celtes dans les temps, et qui se retrouvent même dans les traditions folkloriques et superstitieuses des Irlandais, des Ecosais, des Gallois, des gens de Cornwall et des Bretons.

Les thèmes / Polarité Mort/Mères / Le changement des modes de l'existence / Jonction Mort/Mères / Les thèmes isolés

Le monde tel qu'il est

Les difficultés qui se présentent à toute interprétation des fragments de la mythologie celtique ne sont pas fondées uniquement et même pas essentiellement dans la condition peu favorable des sources.

Celles-ci sont défectueuses, incohérentes, elles sont dans aucun cas originales et toujours corrompues, toujours adaptées et déformées par des intentions soit des Romains soit du christianisme.

A peu près rien de la doctrine des druides nous a été transmis directement, rien de leurs chants et de leurs contes. Ça ne s'explique pas seulement par la destruction du druidisme britannique après la défaite de leur centre à Mona (Anglesey) ni par le déclin générale et totale du druidisme, mais plutôt parce que ces traditions sont corrompues d'un degré à ne plus être reconnaissables. Celui qui lit le **Mabinogion**, les **Welsh Triads** (R. Bromwich, 1978) et ce peu qui nous est parvenu d'autres récits, y trouve des vestiges de la doctrine des druides en forme de contes mythologiques. Certains des chevaliers de la **Table Ronde du Roi Arthur** disposent de facultés magiques ou sont de conseillers sages. Les transfigurations de *Gwydion*, d'*Arianrod* et d'autres personnages trouvent leurs parallèles dans les événements magiques rapportés des druides irlandais. Les noms d'*Arthur* et de *Math* indiquent une importance sacrée de l'ours, etc.

Néanmoins, les adaptations de textes, derrières lesquels il faut chercher la mythologie des celtes, ne constituent pas le problème central.

Ce qui nous empêche effectivement de comprendre la mythologie celtique, ce sont les concepts avec lesquelles nous abordons ces vestiges des anciens textes oraux, nos notions fixées.

En appliquant les termes Dieu, Dieux, Sacerdos/Prêtre, etc. nous appliquons également nos notions correspondants. En fait, nous trouvons certaines parallèles entre les croyances des Romains et les fragments celto-romains. Toutefois, pour comprendre les ères préromains et vis-à-vis à certains contradictions ou absurdités, ces termes et ces parallèles ne nous aident point. Certains dieux s'identifient facilement aux divinités romains ou bien indo-européens, mais que faire des autres dieux, que faire de ces centaines de divinités locales? Est-ce qu'il y a des dieux reconnus dans tout le monde celtique?

Les contradictions et les absurdités deviennent moins graves, si nous reconnaissons la religion des celtes comme **intrinsèquement hétérogène**.

Dans la religion des celtes avant le temps de la conquête par les Romains, les Saxons ou les Scandinaviens, il y a une couche qui est proche à l'animisme et une couche théiste.

La couche animiste est regardée ici d'être une forme de shamanisme. C'est au shamanisme qu'il faut attribuer le concept d'un Autre Monde, accessible par des lieux de passages qui sont également des sorties. De plus, les idées de transformations et de métempsychose, y compris des apparitions en forme d'animaux, le choix desquels n'est pas arbitraire; le système de divinations, de présages et de messagers de mauvaise augure – tous ça fait partie du shamanisme, un complexe religieux qui en grande mesure se sert d'animaux ou de phénomènes de la nature extra-humaine. Aussi, il faut nommer ici certains symboles représentants: la tête coupée, le sanglier, le cheval, le corbeau. Et finalement la figure du druide fait partie de la couche shamaniste.

Les druides ne sont pas les prêtres (flamen) ou les philosophes qu'on a voulu y voir. Sacerdoce et philosophie ne comprennent qu'une partie de ce complexe qui est le druidisme. Dans toutes leurs activités dites magiques les druides créent une relation directe, quasi-physique entre les êtres humains et le surnaturel, l'inconnu, les phénomènes incompréhensibles et les forces invisibles qui agissent dans le monde. Regardés de cette

perspective, ils représentent un shamanisme avancé. (Il faut compléter, que Clément d'Alexandrie nomme parmi les philosophes-magiciens de l'antiquité les druides aussi bien que certains "Samanéens des Bactriens" – est-ce que ce sont les shamans de l'Asie centrale?)

La thèse de la couche shamaniste exige une continuité entre la culture des celtes et d'autres cultures shamanistes. Plusieurs ethnies de la Russie et de la Sibérie –si divers que des ethnies turcs, mongoles et finno-ugriennes - ont gardé le shamanisme jusque dans notre siècle. Il est donc facile à s'imaginer une continuité parmi beaucoup de peuples archaïques de l'Europe centrale avec les peuples de l'est de l'Europe, des peuples euro-asiatiques et de l'Asie centrale.

Sûrement, le shamanisme aura connu un développement depuis le néolithique et une diversification entre ces peuplades si diverses et tellement répandues. Ainsi la concordance entre le druidisme de l'ère de La Tène et le shamanisme de la Sibérie du 20ème siècle ne sera pas excessive. D'autant plus précieuses sont les similitudes qu'on trouve.

On en trouve davantage si l'on étend le corpus des sources et y admet les traditions orales, les légendes et les contes de fées des peuples celtiques. C'est un trait de caractère du shamanisme que d'exprimer par les contes oraux ce qui est l'essentiel du culte. La tradition orale, répandue parmi toutes les cultures shamanistes était également caractéristique pour les celtes avant l'ère romaine et chrétienne. Nombreuses étaient les histoires et les contes connus et récités par les druides et les bardes. Ce système canonisé de contes et d'histoires était le résultat d'une adaptation de la tradition shamaniste par les druides. De cette manière se conservaient les concepts shamanistes, parmi eux le concept de fondateurs, d'ancêtres, de voyages en transe, de métamorphoses etc. Bien de ces contes (et avec ça, bien de concepts) ont été conservés jusque dans les manuscrits du Moyen Age. Mais les auteurs de ces manuscrits ne comprenaient plus la signification ni des histoires ni des symboles, et ils les ont interprétés et présentés sur une base chrétienne. Bien d'autres de ces traditions archaïques ont fini comme contes populaires, également peu compris dans leur contenu dit païen, et interprétés comme des contes de fées, de sorcellerie, des légendes pieuses etc.

C'est à titre justifié que nous cherchons dans ces contes des éléments shamano-celtiques.

Considérons donc quelques parallèles qui normalement ne se trouvent pas dans le centre de la discussion, (le druidisme d'après Leroux/Guyonvarc'h, Thurneysen, D'Arbois de Jubainville et autres, le shamanisme sibérien du 20e siècle d'après Findeisen).

- a. Le shamanisme comprend des activités diverses, et de manière pareil sont diversifiées les fonctions des druides dans les sociétés celtiques: magicien, divin, guérisseur, barde, professeur, philosophe, administrateur – tous ça sur la base d'une disposition personnelle qui les caractérise comme médium.
- b. Les shamans ne sont point des rêveurs, mais d'une intelligence vive. Ils créent des hymnes et des évocations. Ils disposent du corpus culturel et spirituel de leur peuple, même dans un âge avancé. Avant tout, ils connaissent les contes et les traditions orales. Cette description s'applique aussi bien aux druides.
- c. Le shaman prend son origine d'un grand arbre sacré ou bien d'un nid dans les branches d'un arbre. Ou bien, il y reçoit sa formation et sa transformation en shaman. C'est dans son arbre qu'il trouve son refuge.

Quelques exemples de la littérature celtique: Quelqu'un monte dans le sommet, et en retourne après un rencontre avec un aigle ou une autre espèce d'oiseau – un motif (raconté de *Lleu Law Gyffes* dans la tradition britannique) qui se trouve parmi les contes des shamans de la sibérie.

C'est dans l'arbre qu'apparaissent les têtes de *Baile* et *Aillinn*, amoureux décédés; dans l'arbre apparaissent ou sont pendues les têtes des dieux *Erriapus* et *Esus*. Autres personnages de l'Autre Monde sont assis dans l'arbre, p. ex. *Suibhne*, le "Merlin d'Irlande". *Finn* y rencontre *Le Rouge Fils du Lumineux*, qui saute et garde un merle sur l'épaule, porte un chaudron avec un saumon dans le bras, et le cerf au pied de l'arbre. Il mange des noisettes et des pommes et de chaque fruit il donne la moitié au merle ou au cerf. Le saumon et la noisette sont des symboles de la sagesse, le chaudron, la merle, la pomme et le cerf sont signes de l'Autre Monde

- d. Avant d'aller à un malade, le shaman guérisseur reçoit la visite de sa bien-aimée spirituelle. Si elle est aimable envers le shaman, il est de bonne humeur et prend ça comme bonne augure pour une guérison. Ça nous fait penser à cette légende celtique dans laquelle la Mort se place soit à la tête, soit aux pieds du malade, et le médecin, le seul à la voir, peut en déduire la pronostic.
- e. Le shamanisme connaît le concept des animaux-mères, peut-être y a-t-il ici un pendant aux animaux les plus anciens, qui se trouvent dans les traditions britanniques. Ce qui est certain, c'est que la tradition celtique sait raconter de mères en forme d'oiseaux.
- f. La vénération du cerf et de l'ours dérive de la magie de la chasse des shamans – et ici les traditions des peuples sibériens modernes sont proches à ceux des celtes péris! Tandis que l'ours ne survie qu'en forme de plusieurs noms, (les déesses *Dea Artio* et *Andarta*; *Artgenos* = Fils de l'ours, ce qui est pareil à *MacMathghamhna* en irlandais; les noms *Art* et *Arthur*, = matus, math (*Math Fils de Mathonwy*.) le cerf a une fonction défini en regard à l'Autre Monde.:. Les cerfs se font suivre et attirent le chasseur à des endroits qui peu à peu se transforment à devenir partie de l' Autre Monde. *Salbhuide*, le fils du roi de Munster en Irlande, s'est perdu de cette manière aussi bien que *Saint Hubert*. Des fois le cerf tire un char qui mène à l'Autre Monde et qui nous est transmis dans le traîneau du Père Noël, tiré par des cerfs.

Au cours d'une séance, des cornes ou une ramure poussent de la tête du shaman et périssent après. Nombreux sont les dieux cornus des celtes, connus par le nom de *Cernunnos* (ou bien *Cervunnos*, cf. latin: *cervus*? Les langues celtiques sont apparentées aux langues italiques): Le dieu cornu est souvent représenté en position assise pareil aux shamans en séance. Il est accompagné par un cerf et un taureau ou par un serpent, et figure pendant une longue époque à partir du néolithique jusqu' à l'iconologie chrétienne. Généralement le dieu cornu est un dieu d'animaux - *St. Kornély* (notez le nom!) est regardé comme tuteur d'animaux, *Furbaide Ferbend le Cornu* dispose de trois cornes; *Feradach Fechnach le Cornu* dans la **Tain** représente la puissance militaire; *Conall Cernach* le guerrier par excellence, un des ancêtres d'Irlande, est aussi associé avec un serpent. En Bretagne, *Cornik* est le nom du diable (cornu) et les gens qui voulaient lapider St. Yves sont marqués par un corne au front. *Cornu*, *c* est dans la légende irlandaise le nom d'un démon qui hante St. Patrique . Dans la tradition bretonne le magicien *Coëthalec* fait pousser de la ramure sur la tête de son ennemi, un autre magicien.

Certains donnés archéologiques font penser à une transformation entre cerf et *Cernunnos* (*Cervunnos*). La position assise et les cornes sont signes d'une condition exceptionnelle plutôt que d'une intensification comme l'a dit M. Green.

- g. Morceler le shaman est parfois regardé comme préparation inévitable d'une initiation. La tête est découpée et mise sur un long poteau pour qu'elle puisse bien voir tous ce qui se passe avec le corps. Les celtes de leur part connaissent le culte de la tête, laquelle était découpée et séparée du corps après la mort. De cette manière elle survivait, parfois fixée sur un poteau. La tête de *Bran* et celle de *Conaire Mor* ont parlé et ri longtemps après le décès du corps etc.
Avant que le shaman rentre dans la vie après avoir été morcelé, tous ses os sont ramassés et mis à leur place, suivant les règles de l'anatomie. Ramassant et arrangeant bien les os d'un animal, le shaman est capable d'évoquer cet animal. Il y a une parallèle dans certains contes populaires, dans lesquels un seul os qui manque empêche qu'une personne morte ou enchantée rentre dans la vie.
- h. Les motifs shamaniques de la transformation et du voyage hors de ce monde font également part de la tradition celtique/druidique.
- i. Le costume des shamans sibériens comprend des plumes d'oiseaux ou une peau de cerf. Pareille chose est racontée des druides (par exemple dans un vieux texte sur le druide *MagRuith*).
- j. Le bâton des shamans est identique au "druidical wand" et à la baguette magique de tous les sorciers et magiciens jusqu' à nos jours.
- k. La description du rencontre d'un shaman sibérien avec un "démon d'obsession" par deux détails ressemble à la contorsion du visage de *Cuchullain*: Les cheveux se dressent et il ressent le sentiment de s'enlever et de croître.
- l. Les génies médiateurs rencontrés par le shaman pendant ses voyages se retrouvent dans certains personnages de la tradition celtique. Ils sont appelés ici génies médiateurs parce que dans la tradition celtique ils n'ont pas le rang suprême (de dieux), et en même temps ils sont plus élevés que les êtres humains. A la rigueur on pourrait les comparer aux héros de la mythologie gréco-romaine ou aux anges de la tradition judéo-chrétienne. Ces génies médiateurs ont survie dans la littérature médiéval sous les noms de: *Arawn*, *Keridwen*, *Koll mac Kollvrewy*, *Ferdia*, *Gwydion*, *Gwynn/Finn*, *Kei*, *Math*, *Midir*, *Myrddin*, *Oengus* et certains des druides légendaires d'Irlande.

Or, cette couche archaïque du shamanisme a été contaminée par des éléments théistes, éléments qui ne dérivent pas d'un corps homogène

Des noms et des figurines de divinités celtiques nous sont connus de la Gaule romaine, de l'île britannique et d'autres régions influencées et dominées par la culture romaine pendant plusieurs siècles. Au delà de l'époque romaine et au delà des limites de l'influence romain (Irlande), nous avons aucun document d'une déité celtique, ni par données archéologiques ni par tradition littéraire. Ne connaissaient-ils donc pas de divinités avant l'arrivée des Romains? N'avaient-ils pas de dieux à eux, les Celtes? Pourtant, soit le grand numéro de dieux locaux (plus de 400 sont connus par leur nom) propres à des divers peuples de la région celtique; soit l'existence des trois fonctions duméziliennes qui se coordonnent aux héros dans les traditions littéraires celtiques – tous ça parle bien en faveur de la supposition que déjà avant l'ère romaine les croyances celtiques embrassaient des divinités.

Dans les textes écrits - sans exceptions post-romains – on rencontre des personnages qu'on appelle "dieux". Il est pourtant point possible de distinguer si ces dieux ne soient que des héros et des ancêtres qu'on interprète sur le fond méditerranéen-occidental, ou bien s'il s'agit vraiment de divinités gréco-romaines. Certains de ces dieux anciens ressemblent trop à des forces naturelles que les Celtes se figuraient comme des animaux ou

le soleil ou en formes changeantes. Diodore raconte que *Brennus*, le roi celtique qui au 4ème siècle avant notre ère poussait jusqu'à Delphes, s'étonnait que les Grecs s'imaginaient les dieux comme des êtres humains et les rendaient visibles en pierre et bois de forme humaine. Les peuples proto-celtiques et celtiques vénéraient des astres, le soleil en premier lieu, ainsi que d'autres phénomènes de la nature et ils vénéraient les ancêtres. Influencés par le monde gréco-romain – et même avant la conquête de la Gaule -, ils s'adonnaient à les appeler "dieux".

C'est donc seulement après le contact avec les Grecs et les Romains et surtout par suite de la suppression politique par les derniers, que les Celtes ont développés un système de divinités, un "Olympe" à eux.

De l'autre côté, ils vénéraient ses divinités des peuples indo-européens, divinités relevées dans leur fonction pour les Celtes par Rhys, De Vries, F. Le Roux, Guyonvarc'h et d'autres. Mais l'interprétation que ces dieux soient identiques aux divinités romaines n'est pas admissible pour les ères avant la conquête.

Cette thèse explique d'un côté la multitude de divinités chez les divers peuples celtiques, d'autre côté le fait qu'assez peu de dieux étaient vénérés au niveau panceltique. Cette thèse déclare de l'autre côté que les traits de mystérieux, d'énigmatique, de superstitieux, de magique qui fascinait même les écrivains de l'antiquité faisait partie de la couche animiste/shamaniste.

Les druides du moins n'étaient pas toujours les prêtres au service un dieu défini. Primitivement, ils étaient des shamans-guérisseurs qui au cours des siècles s'organisaient de plus en plus comme caste sacerdotale dominante.

Sans doute, des influences, des échanges, des assimilations et des fusions s'effectuaient entre la couche shamaniste et la couche théiste, d'autant plus qu'il n'y avait pas de dogmes canonisés et que les Celtes doivent être considérés comme doués d'une imagination vive.

La déchéance, la fin même du druidisme sur l'île britannique fut causée déjà dans l'an 60 de notre ère par suite de la destruction du centre druidique à Mon (Anglesey) par les Romains. Après cette date, il n'y a plus de documents d'une existence de druides sur l'île britannique. Mais il y a milliers de documents de l'existence de dieux celtiques, ou plutôt celto-romains. Ça ne s'explique pas si l'on n'accepte pas que le druidisme et la vénération de dieux soient deux affaires à part. La propagation de monastères chrétiens causa la fin de ces dieux, aussi bien que la fin des dieux gallo-romains en Gaule et la fin du druidisme en Irlande.

Sûrement, les anciennes croyances, désormais appelées paganisme, ne s'évanouissaient point du jour au lendemain et non point sans laisser de traces. Au contraire: Et les légendes qu'on se raconte des premiers fondateurs des monastères, des premiers saints et des missionnaires d'Irlande, de la Gaule et de la Grande Bretagne; et certaines coutumes et traditions catholiques, et surtout des documents historiques offrent de nombreuses preuves que le christianisme et les croyances celtiques cohabitaient l'un à côté de l'autre – en Gaule jusqu'au sixième siècle, jusqu'à l'ère des Francs, en Irlande jusqu'au dixième siècle, jusqu'à l'invasion des Scandinaviens.

La religion des druides ne comprend pas une doctrine théiste. Elle est plutôt caractérisée par un bouquet de thèmes qu'on trouve dans les diverses traditions des Celtes dans les temps, et qui se retrouvent même dans les traditions folkloriques et superstitieuses des Irlandais, des Ecossais, des Gallois, des gens de Cornwall et des Bretons.

On en peut suivre les traces dans les contes de fées et les légendes des peuples. Ces thèmes, ces derniers fragments de la doctrine orale des druides sont présentés ici. Les contributions de l'archéologie romano-celtique ne seront pas regardés ici (voir chez A. ROSS, M. GREEN et d'autres), premièrement parce qu'il s'agit ici de la reconstruction de la religion préromaine et deuxièmement parce que le point de vue de l'archéologie incline à classer tous les objets trouvés dans les catégories préexistantes. Ça se fait par manque d'un cadre d'interprétation; mais la conséquence est un manque de compréhension envers les données spécifiques et uniques.

Plus d'un de ces thèmes n'appartiennent pas exclusivement au monde celtique, mais font partie également d'autres traditions européennes et non-européennes. Il fallait s'attendre de cela, parce qu'on a sous yeux une très vieille couche animiste, qui était (et est encore) répandu parmi beaucoup de peuples, y inclus les Turcs, dont la culture préislamique dérive des régions de l'Asie centrale (=shamanistes). La culture des Celtes est fondée sur des origines multiples, elle a traversé une grande partie de l'Europe centrale et longtemps connaissait un échange culturel à ses frontières tant géographiques que temporelles.

La présentation des thèmes est suivie finalement par une reconstruction brève des idées qu'un individu celtique s'est fait du monde.

Simple liste des thèmes (plus détaillée voir page allemande):

Pôle MORT

L'Autremonde

La mort

La mort triple

La tête coupée

Les têtes enchaînées

La tête et l'eau

L'eau

L'arbre et la mort

réanimation

voir tableau

Le changement des modes de l'existence (tableau général)			
I. revenir après la mort			II. Changement sans être mort
I.1 revenir en tant que décédé. Le revenant est mort et rentre pour une période et un but limité	I.2. revenir en tant que personne vivante		
	I.2.1. Réanimation résume la vie ancienne. La mort est annulée.	I.2.2. Renaissance. Le décédé est né de nouveau dans son existence ancienne	I.2.3. Réincarnation. Le décédé est né de nouveau, mais dans une autre existence et un autre corps. La séparation de l'âme du corps est nécessaire
			II.1. Changement de forme, shapeshifting. L'âme entre un autre corps. Ça se déroule de manière régulière et pour des périodes et en des formes limitées
			II.2. Métempsychose. Le changement définitivement met fin à l'existence et laisse commencer une autre, mais sans mourir, toutefois par voie d'une nouvelle naissance.
Note: revenir (I.1.) et réanimation (I.2.1), ces deux évènements sont assez répandus dans les traditions celtiques			
Note: Pour renaissance et réincarnation aucun exemple est connu de la tradition celtique .			

Jusqu'ici les thèmes se regroupent autour d'un pôle qui se représente le mieux par La Mort. Il est contrasté par le pôle des Mères, bien que ce thème ne se trouve pas explicitement dans les traditions littéraires. Il se déduit d'un deuxième complexe de thèmes:

Pôle MÈRES

Les ancêtres

Les êtres les plus vieux / les plus anciens

L'origine du pays

La fertilité

chasteté/virginité

La maternité

La femme nourissante

La souveraineté

Le changement de formes, qui aboutit dans une vie nouvelle (=métempsychose)

La force magique

Plusieurs thèmes représentent une jonction entre Mères et Mort, de l'origine et de l'avenir. Les représentations les plus importantes sont les divers types de rentrée dans la vie (voir numéros I.1,2.). Parmi ceux-ci content de plus les associations de personnages féminins avec le tombeau (tumulus).

Des tumuli ont été érigés pour *Taltiu*, *Macha* et *Branwen*. *Boand* et Brug na Boyne, *Etain*, *Cruachan* et Bri Leith sont également des exemples. (Et sûrement la boîte, dans laquelle *Oengus* garde *Etain* en forme de papillon). Dans les roches aux fées, ces mégalithes regardés comme demeures de fées, ce concept est gardé jusqu' aux seuils de nos jours.

Ondine aussi est située sur le point de croisement entre Mort et Mère. Dans les légendes de *Llyn y fan fach* et *Mari Morgane*, l'aspect maternel ne manque pas, la dernière étant explicitement mère d'une fille, *Dahut*. Et pourtant elles sont des êtres de l'Autre Monde. En premier lieu, elles ne sont pas mère ou femme, mais messagère de l'Autre Monde. Dans la tradition irlandaise, *Ana*, la mère primordiale peut apparaître en forme d'Ondine.

Autres rapports entre Mort et Mères se présentent: Tuer les propres descendants et la crainte d'être tué par eux.

Conmor et parmi autres le *Roi March* craignent d'être tués par le propre descendant *Tristan*, le neveu ou le beau-fils. *Balor* en fait est tué par son petit fils *Lugh*, *Yspaddaden* est tué par celui qui est venu pour marier sa fille.

On tue les enfants non voulus:

Dana noie son fils *Geroid*, le père duquel est un être humain. De la même façon *Arianrod* se débarrasse de *Dylan*; le fils de *Conair Mor* glisse d'en dessous du bras de *Dian-Cecht* et tombe dans l'eau; le fils que *Ruadh* engendre en dessous de l'eau, y meurt (toujours l'eau est proche à la mort).

On y voit à titre justifié le réflexe de l'infanticide comme mesure de régulation de la population. Toutefois, il faut remarquer que ce thème s'imposait aux penseurs celtiques et qu'on décidait d'en faire mention dans le cadre de la mythologie et qu'on s'en servait pour en faire une allégorie de la Mort qui l'emporte sur la Maternité. Les histoires étranges sur l'emprisonnement d'un fils (avec sa mère) trouvent leur place ici. Si nous admettons que les aiguilles qu'on a trouvées dans la fontaine de *Coventina* sont des instruments de l'avortement provoqué plutôt que de la naissance, cette Déesse-mère également garde une position entre La Mort et La Mère.

Donc, les rapports entre les deux grands pôles, Mort et Mères, se relèvent de ne point être accidentels. Jour et nuit, claire et obscur, hiver et été, n'existent pas l'un sans l'autre. C'est exactement de cette manière que pour les celtes la Mort et la Mère, l'avenir et le passé, exprimaient une polarité unie par des concepts qui se pénètrent – d'autant plus que la Mère en même temps est symbole d'un nouvel Avenir. (L'avenir du vivant sera la mort; mais également l'avenir est ce qui va naître.)

Dans cette polarité, dans cet ensemble, l'art du guérisseur occupe une position centrale: La maladie est le résultat d'une intervention de l'Autre Monde, le premier pas qui mène à la mort. L'effort d'arrêter cette intervention et de prévenir ainsi la mort, émane du pôle Mère. C'est pourquoi Ondine/*Llyn y fan fach* est celle qui répand les connaissances médicales parmi les êtres humains (et pourquoi *Coventina* est la Déesse-Mère d'une fontaine thermale).

L'art de guérir fait partie des fonctions centrales du système religieux des indo-européens et n'est certainement pas spécifiquement celtique. Pourtant il en faut reconnaître la position importante, représentée par *DianCecht*, *Miach*, *Brigid*, *Llyn y fan fach*, la fontaine de *Gobniu* associée également à *Nodon* ou le chaudron dans lequel *Fraech* est guéri – ce qui se voit sur le chaudron de Gundestrup, qui peut-être également était un chaudron de guérison.

Quelques-uns des thèmes n'appartiennent pas à la polarité Mort-Mère. Certains entre eux laissent reconnaître le rapport à la mythologie indo-européenne, d'autres à la couche shamaniste. L'un ou l'autre peut-être n'a pas une signification mythologique, pour les autres elle saute aux yeux.

Ces thèmes sont:

- **Le dieu des animaux**

La représentation du "dieu cornu" fait penser à un "dieu des animaux", il est cornu ou avec ramure et entouré d'animaux sauvages (cerf, taureau, serpent à tête de bélier).

St Kornély est le saint protecteur des animaux. Dans des légendes bretonnes, l'hermite est seigneur de tous les animaux de la forêt; dans le récit de la "countess of the Fountain", Kynon rencontre le seigneur des animaux.

Ce thème reflète la magie de la chasse des peuples animistes, et il se peut qu'encore chez les celtes, ce dieu cornu était une figure de la magie de chasse.

- **L'œil malade**

L'œil mauvais est un thème indo-européen. Dans les traditions celtiques, il est d'une importance discutable, et peut-être déjà les anciens celtes eux-mêmes n'ont plus compris sa signification originelle.

On le trouve chez *Balor* et *Yspaddaden*, *Cormac macArt* perd un œil par *Oengus*, *Midir* perd un œil par une branche de coudrier; le portier de *Nuada* n'a qu'un seul œil, *Badb* a un œil mauvais.

L'œil malade est une allégorie de la puissance magique, et ça pourrait dire: du druidisme.

- **Le bras malade**

Un bras malade est symbole de la puissance affaiblie.

Nuada, le roi faible, et une certaine *Berthe* dans une légende bretonne ont le bras malade. La main du héros *Conall Cernach* déjà dans le ventre de sa mère est avalée par un ver.

- **Le portier**

En arrivant à Tara, *Lug*, même *Lug*, doit passer un examen verbal pour accéder. Pareil sont les procédures devant le château d'Arthur dans "**Culhwch et Olwen**", et dans un conte sur un certain *Oengus*.

On peut en déduire un ancien rituel d'accès, un rite de passage, ou bien une évocation si nous regardons les portiers comme chiffre dans la littérature médiévale pour les druides ou les génies médiateurs.

- **Le porcher**

Le porcher est un personnage qui se trouve assez souvent.

Tristan, l'un des trois porchers puissants de la Grande Bretagne, garde les porcs de *March*; *Pryderi fils de Pwyll* garde les porcs de *Pendaran Dyfed*; *Coll fils de Collvrewy*, le troisième des porchers puissants garde *Henwen la truie*. *Donn*, le taureau de Cuailgne, et également le taureau *Findbennach* sont la dernière station d'une ligne de transformations qui ont commencé par un porcher. L'histoire des transformations parallèles de deux porchers est racontée dans "**Chophur in da muccida**".

Toutefois, faute de connaissances ultérieures, le caractère mythique du personnage de porcher est douteux. Il est fort possible que ce mot ne désigne qu'un rôle dans la société celtique, bien que les transformations évoquent le caractère mythique.

- **Le cordonnier**

Le cordonnier a certainement connu une signification mythique, qui s'est entièrement perdue pour nous. Il n'en reste que divers fragments dispersés et inhomogènes.

Un "collegium sutorum" porte le nom *Lugoves*, qui est un pluriel du nom *Lug* ou des adeptes de *Lug*. *Gwydion* et *Lleu Law Gyffes* se transforment en cordonnier pour ne pas être reconnus par *Arianrod*. *Lleu* est un des trois cordonniers d'or dans les "*Welsh Triads*". Si *Lleu Law* est une forme de *Lug*, il est permis d'y voir *Lug* comme cordonnier, associé à l'idée d'anonymité. Cette idée se retrouve en association avec *Cassivellaunos* qui dans les "*Triads*" se rend à Rome déguisé en cordonnier.

Le deuxième cordonnier d'or, **Manawyddan**, est présenté dans le Mabinogi comme artisan. En langue galloise (= britannique?) *manawyda* signifie l'alène, cet utile des cordonniers. On est étonné de retrouver dans les contes bretons l'alène comme instrument qui aide au procès juridique. Est-ce que les cordonniers mythiques avaient une fonction juridique? Egalement, l'alène sert à conjurer la mort sur un être humain. Tout ça s'unie facilement en la sentence juridique de mort - mais quel serait le rôle du cordonnier?

Le cordonnier est le masque favorisé du *Leprecaun* irlandais, qui garde une connaissance de trésors. Dans un conte de la Bretagne armorique une princesse dispose d'un cordonnier (cf *Arianrod* et *Gwydion*).

Il reste une énigme, ce cordonnier associé à *Lug*, à l'activité clandestine, à la sentence de mort et à la richesse.

Dans la tête d'un Celte, disons plutôt d'un habitant moyen de l'Europe Central et Occidental dans l'ère de La-Tène, avant J-C, avant l'arrivée des Romains, le monde se présentait de la façon suivante:

La vie est déterminée à un degré très élevé du rythme des saisons de l'année et des changements, des suites et des répétitions qui en résultent dans la nature, dans les forêts et les champs, les eaux, les jardins et dans les activités des hommes et des femmes. Jour et nuit, la saison sombre et la saison claire, croissance, moisson et jachère, le cycle des astres et les jours de fêtes dans les points cardinaux de tous ces changements- tous ça met le cadre et les conditions de la vie des êtres humains sur terre.

Dans ce monde et à travers de ce monde s'effectuent des forces et des puissances nombreuses. Elles sont originaires d'un autre monde, qui pénètre et entoure ce monde-ci, un autre monde qui contient ou comprend tous ce qui est inconnu, incompréhensible et mystique, mais également tous ce qui domine, détermine et définit. Cet Autre Monde est la demeure des êtres surhumains parmi lesquels la Terre qu'on laboure et le Pays où l'on vit, et les Ancêtres du peuple et du clan. Parmi lesquels aussi ces êtres surhumains visibles, à savoir le Soleil, les Eaux, les Arbres, les Animaux. Ces êtres sont capables d'apparaître dans de formes variées, des formes étranges, même monstrueuses. Mais ils étaient aussi susceptibles de se cacher dans les formes d'animaux familiers ou même dans l'apparence humaine. Ils apportent sur terre désastre et salut, dirigent les guerres et le bonheur.

Les lois incompréhensibles de l'Autre Monde déterminent ce monde-ci d'une manière qu'on peut y compter. C'est par cette raison que certains hommes supérieurs - les sages ou les druides - ont apprise certains des règles de l'Autre Monde. Ils savent accompagner la vie des hommes et des femmes avec leurs interprétations. Ils savent lire et comprendre certains signes de l'Autre Monde qui sont à suivre. Ils connaissent des jours de bonne et de mauvais présage, et ils connaissent une multitude de règles sur le comportement vis-à-vis de ces régulations. Les druides racontent incroyablement nombreuses histoires et nombreuses histoires incroyables, qui laissent comprendre un peu ce qui se déroule dans l'Autre Monde et - sous l'influence de là-bas - dans ce monde-ci.

De certains lieux les habitants de l'Autre Monde se servaient comme entrées dans ce monde-ci. A certaines dates, à savoir autour du commencement de la saison sombre et de la saison claire l'entrée dans ce monde-ci est vastement ouverte et intensivement empruntée.

Mais pareillement pour les êtres humains, il y a une voie qui mène à l'Autre Monde: c'est la mort. Si l'être humain entre dans l'Autre Monde prenant route par la terre, par les eaux, par le feu ou par l'air, il peut continuer la vie dans cet autre monde.

Puisque les êtres de l'Autre Monde sont capables de se transférer dans ce monde-ci, on n'est jamais sûr qu'un homme décédé ne retourne pas. En fait, ça arrivait assez souvent, soit que le mort retourne pour régler une affaire inachevée, soit qu'il revienne dans le char de la mort pour chercher le prochain à mourir, soit d'autres raisons. Il est possible de prévenir la rentrée du décédé si l'on sépare la tête du corps et garde bien que les deux ne se touchent plus. Si la tête est séparée du corps avant la mort, on doit s'attendre que la tête seule reste vivante. Mais ça, c'est un événement très rare et regardé comme remarquable et digne d'être noté. L'essence de la vie se trouve dans la tête, plus exacte dans le sang.

On se raconte de certains personnages qui avant de mourir se transforment en une autre personne ou une bête, même répétitivement. Il faut ajouter qu'un destin pareil n'est pas du tout commun, et des doutes sont admissibles s'il s'agit d'êtres humains et non pas de ceux de l'Autre Monde.

Si la Mort mène dans l'Autre Monde, c'est de là que nous revient la vie. Tous les phénomènes alliés à la production, la croissance et à l'abondance, mais aussi associés aux eaux des rivières et des lacs qui s'enflent, au pays et à la terre, qui offre la nourriture, et au soleil prodigue - tous ça reste dans la puissance des êtres de l'Autre Monde. Ils se présentent à l'homme en apparence de femmes, mères, reines ou vieilles. Parmi les Ancêtres qui ont mené les peuples dans leurs territoires ou qui ont fondé le royaume, il y a aussi des Mères originaires de l'Autre Monde. Ils ont une prédilection pour les êtres humains.