

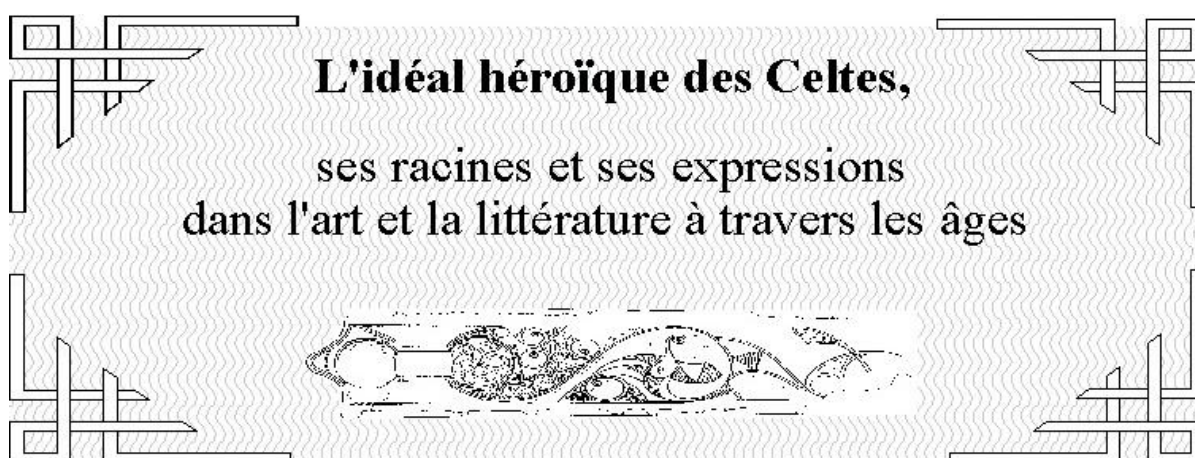
AMIS DES ÉTUDES CELTIQUES

Association régie par la loi de 1901
Siège social : Sorbonne, Ecole pratique des hautes études
IV^e section, Sciences historiques et philologiques
Adresse de correspondance : J. Josypyszyn, AEC, 179 rue de Tolbiac, 75013 Paris
tél : 01 45 65 08 05 ou 06 73 16 92 25

SIXIÈME JOURNÉE D'ÉTUDE

Le samedi 14 mai 2011 – 10 h précises
(Accueil à partir de 9 h 30)

LES CORDELIERS – Amphithéâtre Gustave Roussy
15 rue de l'École de Médecine – 75005 Paris (métro Odéon)



L'idéal héroïque des Celtes, ses racines et ses expressions dans l'art et la littérature à travers les âges

Martin Almagro Gorbea

Le culte du héros fondateur chez les Celtes d'Hispania

Nathalie Ginoux

**Mobilité des élites guerrières et peuplement au début du III^e siècle av. J.-C. :
le cas des Parisii continentaux**

Jean Haudry

La notion de héros dans le monde indo-européen

12 h 30 – 14 h – Buffet campagnard (facultatif)

Philippe Jouët

Les épreuves du guerrier

Venceslas Kruta

Mouvements celtiques et idéologie guerrière : archéologie d'un modèle héroïque

Vincent Samson

Les Guerriers-fauves et la fureur héroïque dans le monde nordique ancien

MARTIN ALMAGRO GORBEA
Le culte du héros fondateur chez les Celtes d'Hispania

L'étude iconographique des monnaies du "chevalier hispanique", des "fibules à chevalier" celtibériques et des sanctuaires héroïques, comme celui du temple poliadique de l'oppidum celtibérique de Tiermes (Soria) ont permis d'analyser la figure mythique du Héros Ktistès ou "Héros fondateur", dont le culte était très répandu parmi les élites celtes d'Hispania.

Cette étude interdisciplinaire sur des documents archéologiques et iconographiques interprétés en liaison avec la mythologie comparée ont permis de comprendre leurs origines indo-européennes avec des influences du monde méditerranéen, ce que explique la personnalité de cette figure mythique, la plus importante du monde celtique, puisqu'elle a donné lieu au dieu Teutatès, le "Père du Peuple", la plus importante des divinités celtes.



NATHALIE GINOUX

**Mobilité des élites guerrières et peuplement au début du III^e s. av.
J.-C. : le cas des Parisii continentaux**

Cette communication a pour objet le rôle des élites guerrières celtiques dans la phase initiale de la formation du peuple des *Parisii* continentaux, au cours de la première moitié du III^e siècle av. J.-C..

A partir des matériaux archéologiques et iconographiques recueillis en région parisienne, on se propose d'examiner quelques hypothèses concernant les dynamiques territoriales et la situation du peuplement, autour de la moyenne vallée de la Seine. L'intérêt se portera plus particulièrement sur la question de l'origine des *Parisii* et de sa filiation centre-européenne, en relation avec la mobilité des mercenaires et des guerriers, consécutivement à la Grande Expédition de 280. av. J.-C.

JEAN HAUDRY

La notion de héros dans le monde indo-européen

La notion de héros est l'une de celles qui illustrent le mieux l'intérêt de la perspective chronologique adoptée, et plus particulièrement les rapports paradoxaux qui unissent parfois à la période la plus ancienne la période la plus récente, celle de la société héroïque, où semblent apparaître des réactions « archaïsantes » contre la société lignagère.

1 A partir de l'étymologie, largement admise, du nom de la déesse grecque *Héra*, proche de celui des *Heures*, divinités du printemps, à partir du nom indo-européen de la « belle saison » **yēr-* (avestique *yārə*), **yēro-* (germanique **jēra-*), **yōrā-* (slave **jara*), j'ai proposé jadis de voir dans le héros un « conquérant de la belle saison ». Le rattachement est confirmé par la concordance formulaire observée entre les noms propres grec *Héraclès*, dont *hērōs* peut être un hypocoristique, et russe *Jaroslav*. Ces deux héros sont désignés comme « celui qui tire sa gloire de la belle saison ». Cette « gloire de la belle saison » est celle que le héros acquiert dans les expéditions lointaines de chasse ou de cueillette qui commencent avec la belle saison, quand le clan réuni pendant l'hiver se disperse. Avec l'apparition de l'élevage, ces expéditions prendront la forme de la *razzia*, puis plus tard de la guerre. Assurément, la notion de héros ne s'identifie pas avec sa désignation grecque. Mais les travaux de Philippe Jouët sur le héros celtique ont montré que la « conquête de la belle saison » est une image caractéristique de l'activité héroïque, bien que les désignations celtiques du héros se fondent sur d'autres métaphores.

2 La société lignagère établit (ou conserve ?) une distinction entre l'homme (par opposition à la femme) dit **wi(H)ró-* et l'homme d'élite dit **H₂nér-*, mais ne semble pas avoir de place pour le « héros » proprement dit, que ce soit en ce monde ou dans l'autre. L'individualisme caractéristique du héros ultérieur est incompatible avec une société fondée sur la solidarité du lignage. Conformément à la logique de la société lignagère, les hommes d'exception sont considérés comme fils d'un dieu et d'une mortelle ou, en Inde, comme « avatars » d'un dieu, ce qui revient au même, puisque le père renaît dans son fils.

3 En revanche, dans la société héroïque, le héros, quelle que soit son origine, est d'abord le fils de ses œuvres. Comme son nom l'indique, la société héroïque est centrée sur le héros ; c'est également vrai pour sa conception des fins dernières avec l'héroïsation.

PHILIPPE JOUËT

Les épreuves du guerrier

Des sources très diverses nous donnent accès aux conceptions celtiques de la guerre, l'une des activités majeures de la « société héroïque » qui se développe en Europe avec les âges des métaux : étude des sites et des objets, interprétation du décor, examen des historiens classiques, analyse du vocabulaire celtique de la guerre, etc. Toutefois, les sources historiques ne nous livrent que de brefs aperçus sur les justifications politiques et religieuses qui accompagnaient les grands mouvements celtiques. Du *Tumultus Gallicus* aux ultimes convulsions de la Celtique insulaire on relève des constantes éthiques et religieuses malgré la diversité des situations et des enjeux. Une fois de plus se pose la question de la vision du monde celtique. À cet égard les textes insulaires, qu'on dit « traditionnels » parce qu'ils transmettent des notions, des images et des schèmes narratifs qui ont pris valeur de référence, sont une sorte de conservatoire des différentes strates idéologiques des sociétés celtiques. Ils donnent une vision cumulative des attitudes et des croyances passées, qu'on peut mettre en rapport avec différents types de sociétés. En étudiant les récits majeurs de l'épopée irlandaise on met en évidence des conceptions issues du monde indo-européen (que le *Mabinogi* gallois de Math insère dans le schéma trifonctionnel), des idéaux plus récents propres à la société aristocratique (le combat du fils contre son père, qui témoigne du passage à une société stable), une évolution de la fonction guerrière dans la société qui se retrouve dans tout le monde celtique. Les récits insulaires, dont un bon exemple est ici l'*Ivresse des Ulates* irlandaise, ouvrent donc un accès direct aux représentations archaïques, mais il faut les interpréter par la reconstruction et les parallèles comparatistes pour en tirer des enseignements utiles à l'historien et à l'archéologue, y compris pour ce qui a trait aux rituels et aux pratiques concrètes par lesquelles on passait du discours référentiel au monde vécu, *bitu-*.

VENCESLAS KRUTA

Mouvements celtiques et idéologie guerrière : archéologie d'un modèle héroïque

Les mouvements celtiques décrits par les textes –l'invasion de l'Italie au début du IV^e siècle avant J.-C. et la « Grande expédition » qui les conduisit un siècle plus tard jusqu'en Asie Mineure - sont clairement indissociables de l'existence d'une élite militaire structurée et animée par une idéologie qui en assure la cohérence. On en trouve peu d'échos dans les textes antiques, mais la littérature insulaire, enregistrée au Moyen âge, offre des modèles qui peuvent être appliqués sans difficultés à l'ancien monde des Celtes continentaux.

En effet on peut y déceler l'existence de deux principaux types de héros qui correspondent pleinement à ce que les vestiges archéologiques permettent de reconstituer. D'une part le héros tribal, défenseur du territoire –incarné notamment par CúChulainn-, d'autre part le chef d'une confrérie guerrière élitiste qui refuse ce cadre et se dédie entièrement au métier des armes, celle des *Fiana*.

L'archéologie permet d'identifier des manifestations liées à ces deux concepts qui ne sont pas incompatibles mais produisent des effets différents. Dans le premier cas, l'importance de l'individu et de son rôle social est soulignée par le caractère exceptionnel d'éléments de son rituel funéraire –par exemple la nudité héroïque de la statue qui couronnait le tumulus de Hirschlanden, mais aussi des objets qui soulignent son rôle central. On assiste dans le second, bien observable à partir du V^e siècle avant J.-C., à la multiplication des signes d'appartenance à un groupe que l'on peut qualifier « d'international », très vraisemblablement les confréries (*hétairies*) citées par Polybe. Elles sont le moteur des grands mouvements du début du III^e siècle et les croyances qui soutiennent leurs exploits militaires s'expriment non seulement par le maintien de la nudité au combat, décrite encore à la bataille de Télamon, en l'an 225, mais également par les signes emblématiques qui ornent les armes. Ils expriment la conviction d'une alternance de la vie et de la mort, du sort enviable de celui qui meurt au combat et trouve une autre vie au-delà de la mort. Des échos de l'idéologie de cette élite guerrière peuvent être décelés jusque dans la tradition arthurienne qui sera le modèle de l'aristocratie médiévale.

VINCENT SAMSON

Les Guerriers-fauves et la fureur héroïque dans le monde nordique ancien

Dans l'ensemble du monde indo-européen, le thème de la fureur martiale - souvent combiné à l'emploi de métaphores animales - représente l'un des motifs favoris de la poésie épique : le guerrier saisi par l'ivresse du combat est assimilé à une bête fauve. Au delà de cet aspect strictement littéraire, le *furor heroicus* relève également d'une tradition authentique, illustrant de manière éclatante les liens qui unissent la guerre et le sacré. Certains groupes de combattants se distinguent en effet par des pratiques et des rituels particuliers, tels que le port de fourrures animales, de masques zoomorphes, ou le choix de noms évoquant une créature sauvage (ours, loup, sanglier, *etc.*). Les chercheurs ont relevé l'existence de cet usage dans les domaines indo-iranien, balto-slave, grec, italique ainsi que chez les Celtes, parmi lesquels l'institution du compagnonnage guerrier joue un rôle éminent. Les sources les plus abondantes proviennent toutefois du monde germanique. Elles concernent notamment les *berserkir* scandinaves, dont la poésie scaldique atteste la présence lors de la bataille du Hafrsfjord, vers 872. L'étymologie de l'appellatif norrois *berserkr* reste l'objet de vifs débats. Tournant la difficulté, G. Dumézil a traduit ce mot par l'heureuse expression de « guerrier-fauve ». L'origine et le rôle historique de ces personnages, obscurcis par les *topoi* repris dans certaines sagas islandaises, ont donné lieu à des hypothèses pour le moins contradictoires. L'examen attentif de la documentation archéologique et littéraire permet cependant de reconstituer les croyances associées à ce phénomène.

Dans son *Histoire des rois de Norvège*, Snorri Sturluson relie la fureur des *berserkir* au culte d'*Óðinn*. Ces hommes se vouent à la guerre sous l'égide du seigneur des trépassés - divinité furieuse, mage expert maîtrisant l'art de la métamorphose. En tant que compagnons du dieu borgne, les guerrier-fauves évoluent entre deux mondes - celui des mortels et la sphère de l'au-delà. Les anciens Scandinaves attribuent à certains individus la faculté d'extérioriser leur « être second » : l'âme est alors reconnue comme une entité capable de se manifester à l'extérieur du corps sous une forme propre (v. n. *hamr*). Les *berserkir* témoignent précisément de cette capacité, qu'ils manifestent à travers

leur frénésie, mais aussi en revêtant la dépouille de l'animal auquel ils s'identifient. En proie au *berserksgangr* (litt., « marche de *berserkr* »), ils « deviennent » à proprement parler des bêtes sauvages. Ce « changement d'état mental » est vécu comme une véritable « transformation ». La mythologie odinique confère à ce phénomène psychologique une dimension sacrée. Lors de leurs terribles accès de violence, les *berserkir* ont la réputation de devenir insensibles aux morsures du feu et des armes - conséquence bien connue des phénomènes de transe extatique. Le *berserksgangr* se distingue par la soudaineté irrépressible de ses manifestations : il ne se déclenche pas au moyen de techniques « chamaniques », et ne nécessite pas davantage la consommation de boissons enivrantes ou hallucinogènes. Il s'agit d'un don, relevant de dispositions individuelles ou héréditaires (et non d'une forme de pathologie, comme on a parfois voulu le croire).

Sur les champs de batailles, les *berserkir* prennent place au premier rang de l'armée. Ils constituent l'élite des suites royales, au sein desquelles ils forment toutefois un groupe « en marge » - du fait de leur caractère partiellement incontrôlable, mais aussi de leurs affinités avec les puissances divines. Cette troupe associe deux types de recrutement : elle comprend de jeunes aristocrates, entrés au service d'un souverain dans les premières années de leur aventureuse carrière ainsi que des combattants « professionnels », d'origine plus modeste. Cette organisation rappelle directement la structure du *comitatus* décrite par Tacite dans sa *Germania*. La présence des *berserkir* auprès du prince renforce le caractère sacré de son autorité. En effet, les usages de l'aristocratie guerrière inspirent fortement la représentation mythique de l'au-delà : le roi siège dans la halle parmi ses meilleurs combattants, à l'image du dieu de la guerre entouré des *einherjar* (guerriers choisis pour rejoindre la Valhalla après leur trépas). Réciproquement, les *berserkir* jouent auprès du souverain - considéré comme un protégé d'*Óðinn* - le rôle des *einherjar* auprès du premier des Ases. A la tête de leurs guerriers-fauves, rois et *jarlar* manifestent leur fidélité à l'ancêtre divin auquel leur lignage se rattache. Dans ce contexte, les pratiques cultuelles peuvent être regardées comme l'expression « dramaturgique » du mythe (cf. sur ce sujet les théories d'O. Höfler). Le culte des ancêtres présente également une étroite corrélation avec le domaine de la fertilité : le retour cyclique des morts sur cette terre

possède une vertu fécondante. Dans la religion nordique, les sacrifices de la mi-hiver - période traditionnellement associée au passage de la cohorte des trépassés - visent en particulier à se procurer une année de paix et de prospérité. Or, les *berserkir* se montrent particulièrement actifs au moment des fêtes de *jól*. Peut-être incarnent-ils alors le passage du *feralis exercitus* : les héros défunts se manifestent à nouveau par leur entremise, sous la forme de l'animal tutélaire dont ils arborent la fourrure.

Cette tradition perpétue jusqu'à une époque singulièrement tardive l'héritage des confréries cultuelles issues du plus ancien fond indo-européen. Les *berserkir* incarnent l'une des manifestations ultimes de ce phénomène, avant que le compagnonnage militaire n'évolue vers un modèle compatible avec les usages de l'Occident chrétien. Aux abords de l'An Mil, les antiques coutumes des « hommes d'Odin » ne trouvent plus leur place dans l'entourage des souverains scandinaves convertis à la nouvelle religion. Dans une large mesure, le christianisme saura cependant reprendre à son compte les vertus martiales du *comitatus*, plaçant le compagnonnage militaire et sa « culture de l'honneur » au service d'une autre foi.

