

LES ARTICLES EN LIGNE

KADATH



Fondeurs et héros civilisateurs

Myriam Philibert

Octobre 2026

Fondateurs et héros civilisateurs

Myriam Philibert

Maîtrise du feu

Souvent, c'est un animal ou un oiseau astucieux qui dérobe le feu et le transmet à d'autres animaux qui se relaient pour l'emporter.

(Joseph Campbell)

Évitons de débiter avec Gobanis, le dieu celte forgeron ; le bronzier le précède dans l'entrée en scène des spécialistes du Feu. Auparavant, il y a eu pléthore de vaillants héros qui ont dérobé cette source ouranienne ou celle qui gît dans les entrailles de la terre ou, ensuite, de Maîtres du Feu. Où situer l'origine du feu ? La mythologie grecque, mais on entre dans un monde civilisé, prête au dieu Hermès l'invention du feu. Il aurait, selon les *Hymnes homériques* relatés par Jacques Lacarrière, frotté une branche de laurier sur du bois de grenadier, instaurant le feu par friction. Aux Esprits-Animaux des temps archaïques succède un dieu « créateur » ! Prométhée, pour sa part, renoue avec les voleurs. Le geste d'Hermès, même s'il remonte encore en un temps mythique de la civilisation grecque, se révèle lourd de sens. Certes, l'invention a une dimension chthonienne, mais elle implique une divinité et une innovation. Un tel geste propulse le monde dans la dimension « divine » et ouvre la voie à la métallurgie. Il initie un profond changement dans les mentalités. Le feu est confectionné et un dieu a valeur d'instigateur de cette prometteuse nouveauté. Voilà le premier « Maître du Feu » ! Cette opportunité peut être créatrice ou destructrice.

De cette maîtrise, toutes les données civilisatrices et un renouvellement du corpus des mythes découlent en cascades. L'histoire se tisse d'avancées technologiques et de replis parfois inexplicables. Une étape marquante se dessine avec l'arrivée des dieux, « d'envoyés » ou de héros civilisateurs. Les peuples connaissant l'écriture offrent un modèle qui se propage de bouche à oreille jusqu'aux tréfonds du monde. À l'eau originelle, source de toute vie, succède le feu céleste, descendu du Soleil (ou de l'Orage). Dès le néolithique s'impose un culte solaire, souligné par des graphismes suggestifs.



Page de titre : Héphaïstos remet à Thétis le casque qu'il a forgé pour Achille ; « un casque résistant, bien adapté aux tempes, un beau casque ouvragé, qu'il surmonta d'une aigrette d'or¹. » Vase à boire (kylix, D : 30,50 cm, 490-480 AEC. (Altes Museum, Berlin – Bibi Saint-Pol, domaine public)

¹ Homère, *Illiade*, XVIII. Traduit et présenté par Mario Meunier, Paris, Librairie Générale Française (Poche), 1972, p. 452.

On vénère une dyade, déjà divine (?) soleil – serpent. Cette opposition ontologique de la lumière et des ténèbres est-elle déjà présente dans *le Mythe d'Adapa* ? Ce héros, connu dans la littérature sumérienne et akkadienne, et probablement dans une strate de récits oraux, a l'aspect d'un poisson. Son dieu tutélaire (Ea/Enki) règne sur les profondeurs aquatiques et souterraines. Alors qu'Adapa pêche, il est importuné par l'oiseau Vent du Sud. Il lui brise une aile par magie... et doit rendre compte de sa forfaiture auprès d'Anu, le dieu du ciel. À l'issue de l'interrogatoire, le héros retourne sur terre, doté de pouvoirs de guérison – voici l'un des « sept sages ».

Voici une fonction mystérieuse au sein de la communauté qui met en œuvre le monde intangible des esprits et des âmes. Elle se caractérise par la transe ou « vol magique », qui permet d'aborder des contrées totalement imaginaires mais néanmoins réelles pour celui qui s'y aventure. Certes, on ignore à quel moment la responsabilité apparaît, mais elle s'inscrit dans le cadre d'une pensée non rationnelle et dans la perspective d'un environnement dont l'homme, partie intégrante, fraternise avec les espèces minérales, végétales, animales. Pour affronter son étrange voyage dans des plans parallèles, le chaman se barde de protections – costume et accessoires – et se dote d'esprits, de guides qui l'accompagnent, immatériels, et le protègent lors de son périple audacieux dans des lieux hors d'atteinte pour le commun des mortels. Peut-on trouver des traces, même fugaces, de cette spécificité qui, jusqu'à nos jours, hante la psyché humaine ? Des formes au corps bigarré foisonnent parmi les pétroglyphes du sud-ouest des États-Unis. On hésite entre esprits et chamans. (fig. 1)

C'est en Perse que la sacralisation du Feu prend une dimension transcendante, qui continue à vivre dans le zoroastrisme. Bien avant selon la légende, lors de la cosmogonie, trois feux seraient simultanément apparus, celui des guerriers, celui des prêtres, celui des fermiers. Nombre d'incertitudes subsistent à propos de ce symbole identitaire. Atar serait le fils d'Ahura Mazda ou le génie du feu. Sa présence reste discrète dans les textes. Sur le plan rituel, la donnée primordiale est l'âtre, premier foyer, qui devient autel du feu où brûle la flamme sempiternelle ; ensuite, un temple est bâti autour de l'autel en un lieu sacralisé par la tradition. Cet exemple a valeur de modèle dans les cultures indoeuropéennes. Cependant, culte et rites du feu sont communs à nombre de religions et de civilisations dans le monde entier, en Amérique par exemple. Le feu avait déjà une aura d'exception au paléolithique. Ultérieurement, les hommes du postglaciaire choisiront de vénérer le Soleil comme dieu et d'entretenir la flamme de feux sacrés – émanation de la lumière céleste. (fig. 1) Les cultes n'ont laissé que peu de traces – les hymnes à Agni en Inde. Les rites liés au feu entretiennent des relations avec le sacerdoce d'une part, et avec les « maîtres du feu », de l'autre. Cette

seconde catégorie, ambivalente, tient du « bon » démiurge, ou du sorcier et semble se ternir d'un voile maléfique. Un conflit larvé va prendre place entre le roi-prêtre-dieu (solaire) et le maître du feu qui fouille dans les entrailles de la terre et fait rougeoyer un ardent foyer plus ou moins infernal. Dans certaines communautés, il est contraint de vivre à l'écart.

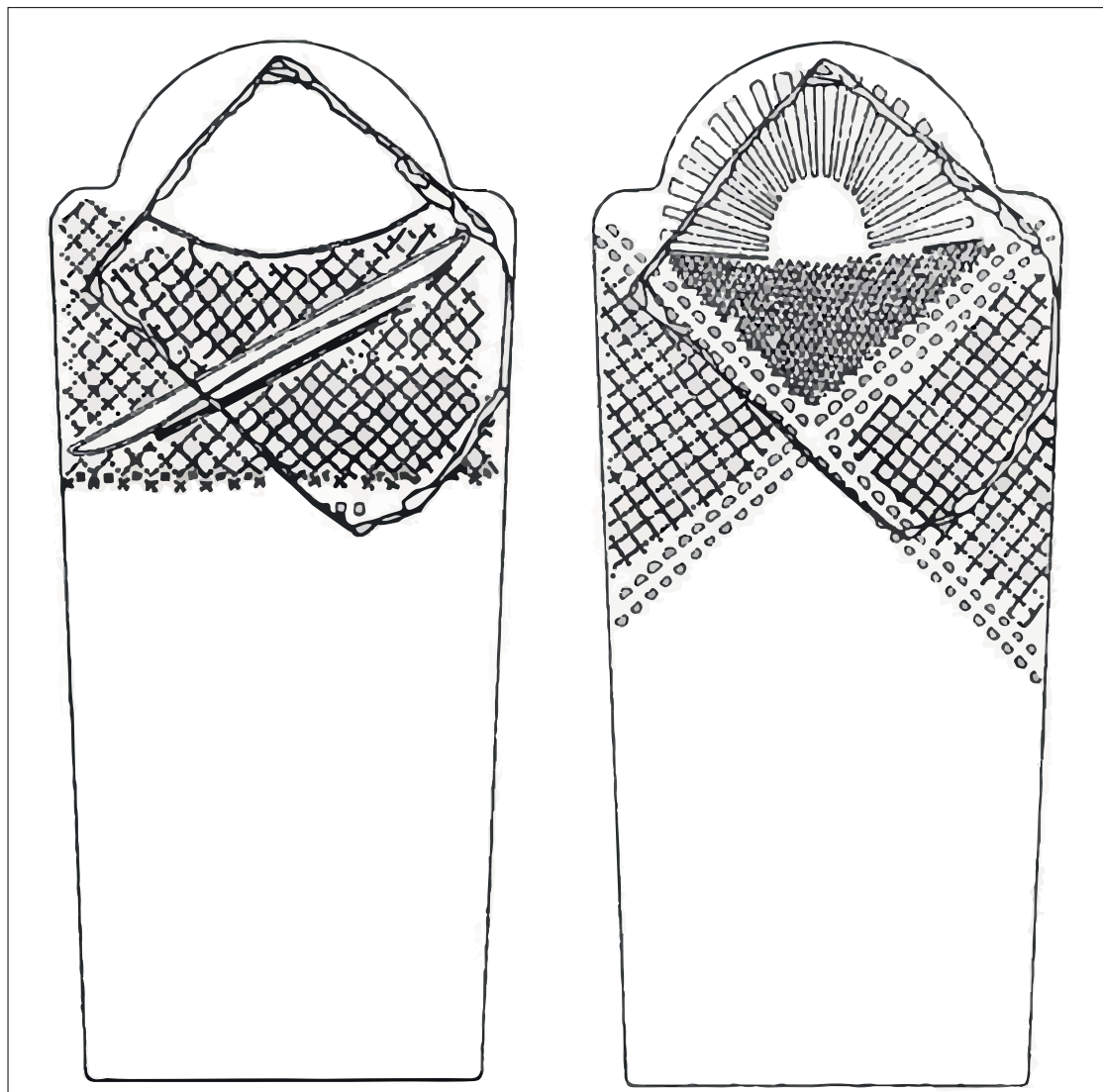


Figure 1. Stèle n° 1 du site du Petit Chasseur (Sion, Suisse) : deux étapes de gravures successives – néolithique et campaniforme. (D'après J. Arnal)

Lumière, Feu et monstres « infernaux »

Au postglaciaire se dévoilent une importance du regard cosmique, une ouverture vers les cieux et les merveilles du mouvement perpétuel des astres. Les observer, calculer leur déplacement pour établir des calendriers et l'orientation des sanctuaires prennent une importance accrue. Un soleil, généreux, qui dispute à la nuit et à la lune souveraine leur emprise, règne sur le jour (*diewos* = brillant dans les langues indoeuropéennes). Sur terre, dans tous les groupes où une richesse matérielle tranche sur le lot commun des humbles mortels, une hiérarchie sociale s'installe. Et émerge un roi-prêtre-dieu, dont Pharaon est un exemple manifeste. Ce représentant terrestre du dieu Soleil s'impose en Maître de la lumière. Tout ce qui brille ou offre une couleur dorée l'incarne – silex blond, céréales, cuivre ou or natif. Ce lien puissant avec le Seigneur du ciel lui confère l'immortalité, sujet crucial des mythes premiers (Adapa, Gilgamesh, Héraclès, etc.). Le concept de « dieu » remplace celui d'esprits, propre à des cultures progressivement en voie de résorption. Précisons que la notion émerge antérieurement à sa dénomination dans les langues indoeuropéennes. Le trinôme, Soleil, dieu, culte, s'impose et se substitue au chaman qui entretenait des relations équilibrées avec les trois mondes. Dès lors le Héros et son adversaire « sauvage » vont gagner leur place au soleil. Et entretenir un mythe de prouesses, d'exploits, de sacrifices qui a toujours cours à l'heure actuelle. Du Maître des éléments – eau, terre, air, feu –, on glisse vers l'envoyé divin et les héros civilisateurs. La dualité jour-nuit s'exacerbe. Un antihéros, issu des profondeurs aquatiques ou souterraines, monstre effrayant et gigantesque, vient tenter de damer le pion à son adversaire et lui imposer blessures et souffrances.

Dès le néolithique et au cours de l'âge du bronze, le modèle du roi-prêtre-dieu sévit largement dans diverses cultures ayant une économie florissante, sans cependant être la règle. Selon les régions et les moments, des sociétés plus égalitaires se développent, probablement dans des conditions de précarité plus grandes. De sa relation privilégiée avec l'astre diurne, le roi gagne une place spécifique au sein de la com-



Figure 2. Héros guerrier sarde avec quatre yeux et quatre bras, provenant d'Albini.
(© Museo archeologico nazionale, Cagliari)

munauté. Il est intouchable comme divinité, beau et sans faiblesse comme le soleil et immortel comme lui. Cependant, ce n'est pas à lui que les honneurs sont rendus. Il joue l'intermédiaire entre la terre et les cieux, comme servant du culte (ou prêtre). La société s'organise donc, avec un roi-prêtre dominant le flot des éleveurs et cultivateurs et des artisans. Devant l'accumulation de richesse et la convoitise des voisins, une troisième catégorie apparaît progressivement, le guerrier. (fig. 2) Cet énorme déséquilibre entre cette toute-puissance réunie en une seule main, d'un côté, et la masse populaire, de l'autre, finira par être intolérable. Alors apparaîtra, au cours de l'âge du bronze, la classe sacerdotale, intermédiaire entre autorité civile, guerriers, et travailleurs manuels. En Gaule, plus qu'un contre-pouvoir, elle aura tendance à occuper une place prépondérante. Aucune décision ne pouvait être prise sans l'aval des druides.

Le culte solaire a évolué au cours du temps. Cependant, on trouve de naïves images solaires depuis le néolithique jusqu'en plein âge du bronze. Quand des orants s'inscrivent dans le contexte, la scène d'adoration tend à s'imposer. Au valeureux soleil luisant de tout son éclat dans le ciel, répondent feu et lumière. Celle-ci est historiée par un rayonnement sans pareil. Le feu est également objet de culte. Si la Perse ou l'Inde ont su en donner de notoires évidences, la pratique existe dans de nombreuses contrées. Le feu domestique tend à devenir sacré ; il est entretenu par le père de famille, ce qui lui confère une portée symbolique non négligeable. Un lien se noue avec le culte des ancêtres. Reste le feu sacré et/ou sacrificiel des lieux de culte public. Son entretien et les rites appropriés sont l'œuvre de prêtres ou prêtresses habilités. Enfin, le rôle du cerf interpelle. Cet animal qui perd ses bois au printemps symbolise depuis des temps immémoriaux l'immortalité. Dans le chamanisme, il a une indéniable valeur psychopompe. Au postglaciaire, il se voit revalorisé comme avatar du soleil, en particulier à l'âge du bronze où blanche biche lunaire et cerf se côtoient dans une chasse cosmique conduite par des hommes et/ou des dieux. Enfin, le dieu celte Cernunnos régent l'Autre monde, couronné de bois et tenant le serpent cornu d'une main, et le torse de l'autre, emblème de vie éternelle.

Selon les mythes et les cultures, Soleil et Lune sont tantôt des dieux et tantôt des déesses ; leur sexe n'a jamais été clairement établi et cela a pu varier au cours du temps dans un même groupe, au gré de changements culturels. Si le soleil se réfère au jour, et à la lumière, s'auréolant de la magnificence de son éclat, la lune, comme astre nocturne et reflet du soleil, gouverne la nuit. Est-elle sœur, mère, épouse, fille, jumelle du Soleil ? (fig. 3) Nul ne peut le dire et la mythologie ouvre ici diverses opportunités. Ces deux luminaires entretiennent l'ambivalence qui peut aller parfois jusqu'à la dualité exacerbée – jour/nuit, été/hiver, vie/mort. Y-a-t-il une possibilité de dépassement de

cet état de fait ? La hiérogamie vient à point pour consolider l'ordre cosmique. En revanche, tout conflit perpétue le désordre. Il faut craindre les guerres célestes et surtout les fauteurs de trouble qui sèment la confusion lors des terrifiantes éclipses. Des monstres abominables sont prêts à avaler le soleil et la lune. Tous n'ont pas un nom, mais leur apparence, peinte ou gravée, fait frémir d'horreur même l'âme bien aguerrie du meilleur des héros. La mythologie postglaciaire semble parfois s'orienter vers une dualité forcenée où la lutte des ténèbres et de la lumière devient exemplaire. Au-delà de l'épopée eschatologique, le feu conserve une dimension quotidienne avec le foyer domestique et artisanal, avec une maîtrise qui s'étend à divers domaines.

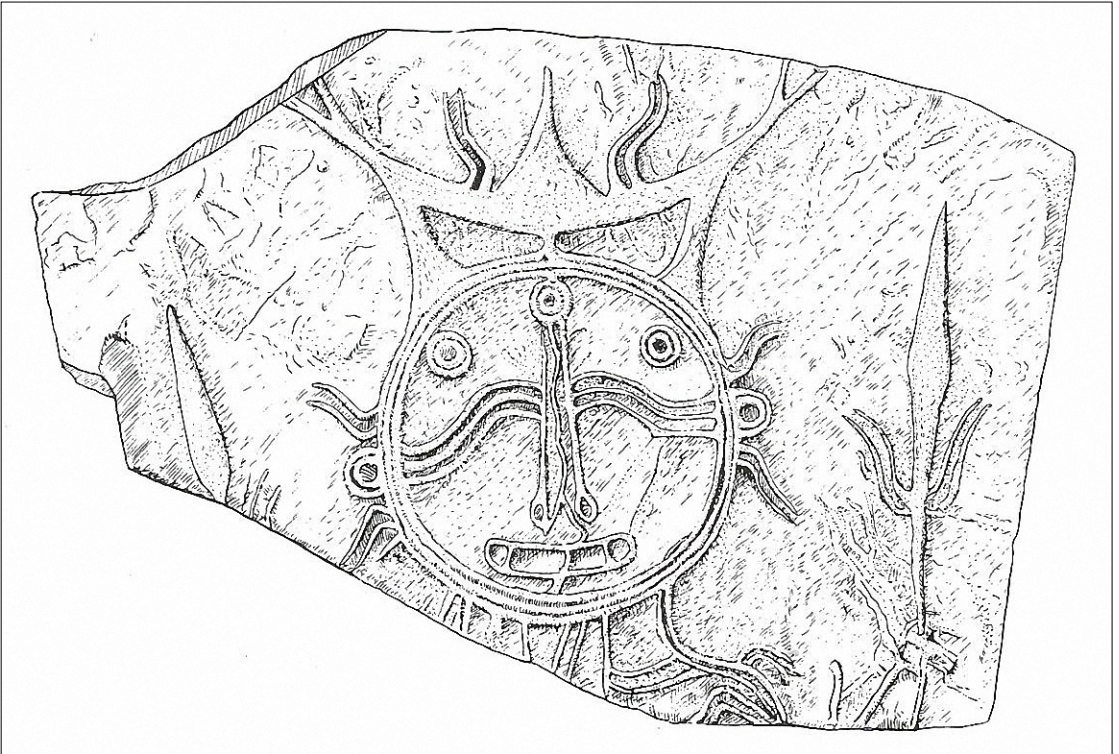


Figure 3. Idole lunaire à trois yeux de Tchernovaïa, Russie. (D'après J. Briard)

Prospecteurs, fondeurs, forgerons

Le premier forgeron, le premier chaman, le premier potier étaient frères de sang.
(Proverbe yakoute)

Le feu céleste peut dévorer des victimes sacrificielles ou les défunts sur un bûcher purificateur, cela concerne le spécialiste du sacré. Autres se révèlent les Maîtres du feu terrestre que sont la potière et le forgeron. Pour Mircea Eliade, leurs arts dévoileront

l'alchimie. Si la gastronomie s'invite très tôt dans le quotidien, la transformation de l'argile en céramique ou celle du cuivre arsénié en brillant métal sont des acquis récents à l'échelle du temps. Nissim Amzallag explore de façon originale la question de l'éclosion de la métallurgie. Cette « révolution » s'est produite au Levant, grâce à un généreux concours de circonstances – un minerai qui avait les propriétés adéquates pour une transmutation. L'auteur énonce certains faits à valeur symbolique. Le rôle du prospecteur aurait une connotation masculine, exprimée par la flèche ou la lance. En revanche, le producteur affirmerait une féminité marquée, qu'il rapporte à Awa, ou Ève. Le déluge aurait le sens de refonte des métaux. Ici, Nissim Amzallag s'avance beaucoup. La fonte des glaciers et le réchauffement climatique ont été la cause de la naissance des civilisations postglaciaires. Ce déluge initial a généré les cultures de Göbekli Tepe et du proto-néolithique ; seuls ceux concomitants avec les premières civilisations de l'écrit offrent un lien avec la métallurgie, et le pouvoir centralisateur qui en devient la conséquence. Après épuisement de la première source de minerai facile à travailler, la quête de l'étain devient vitale. Le bronze s'impose. Une voie de l'étain se dessine, elle correspond à celle des migrations indoeuropéennes. Le mythe du héros civilisateur est en marche, à l'image de la dispersion des porteurs de vases campaniformes, qui sont probablement des proto-Celtes. Et le maître du feu se situe indubitablement à l'origine d'un nouvel ordre cosmique. Voici un héros civilisateur, façonnant le monde avec une nouvelle rigueur ou la matière première pour en faire un objet manufacturé de grand prix. La métallurgie fait son apparition.

En Europe occidentale, se distinguent plusieurs temps et plusieurs voies. Le chalcolithique est la première étape. L'artisan martèle l'or ou le cuivre natifs ou le fer météoritique. Puis vient une première fusion du cuivre qui nécessite une température supérieure à 1000°. La période est ainsi nommée car les valeurs du néolithique restent inchangées. Seule la curiosité vis-à-vis de menus objets de prestige, puis de premières armes « magiques », motive les groupes qui peuvent acquérir de telles richesses. Rappelons la fameuse momie d'Ötzi, dont le bagage recelait une hache en cuivre. Ce sont sans doute les prospecteurs qui sont les premiers à diffuser cette nouvelle technologie digne d'étonner les autochtones. Les cultures cordée et campaniforme entrent en lice. De grands déplacements de petits groupes humains disséminent partout des articles. Le but est également de trouver de nouveaux gîtes de matière première. Tous sillonnent des territoires immenses, par terre et par mer. Des chaussées en bois, datant de l'âge du bronze, ont été mises au jour dans des zones marécageuses de Grande-Bretagne ou de Hollande. Rapide comme l'éclair, la course de ces aventuriers a la flèche pour symbole. Le chaman scythe Abaris paraît toujours décrit comme voyageant avec

cet étrange accessoire. Des bateaux en planches de bois cousues dans du cuir dévoilent une technicité consommée pour affronter la mer de tous les dangers. Puis, le cheval vient à être domestiqué dans les steppes de l'Asie centrale, faisant évoluer les modes de transport. Dans un splendide galop, le char propulse le héros de la terre aux cieux. N'est-il pas quasi divin celui qui a dompté l'animal sauvage et fait sienne sa vélocité ?

Quant au char, quelle prodigieuse invention ! Certes, le travois néolithique, encore figuré au mont Bego pour se hisser jusqu'aux cieux, permet la traction des marchandises ou des biens. Le char, lui, est divin dans le sens où il a pour fonction d'emporter les dieux ou les astres dans le firmament. Certes, sur terre, on distinguera celui à deux roues du guerrier ou celui à quatre roues pour le transport. Toute une symbolique s'esquisse ensuite : la roue pleine équipe les chars à bœufs et s'harmonise avec la lenteur de la vie terrestre ; la roue à quatre rayons et la rouelle, emblème de l'âge du bronze, ont un sens résolument cosmique ; il peut y avoir cinq, six, huit rayons. Le principe de la roue est connu bien avant son usage pratique, ne serait-ce que dans le domaine de l'astronomie. Uniques à plus d'un titre, les deux chariots votifs de Dupljaja (âge du bronze final) méritent l'attention. Le contexte de la découverte est une zone d'incinération où les objets ont été, eux, enterrés. Ce sont deux véhicules en céramique, porteurs de roues articulées à quatre rayons et sur la caisse desquels apparaissent deux personnages vêtus de jupes et dotés de tête d'oiseau. Le plus somptueux s'accompagne d'un parasol. Et l'énigme prend vie ! Voici le plus ancien exemple connu d'un type de char indoeuropéen – les autres, ensuite, seront faits en



Figure 4. Chariots de Dupljaja (Serbie).

bronze. (fig. 4) L'Inde et les Ashvins qui *se déplacent sur des chars volants à trois roues* s'invitent inexplicablement dans les Balkans. Les Ashvins ou « propriétaires de chevaux » sont les divinités de l'aurore, au sexe indéterminé. Ici à Dupljaja, l'un des chars est sobre, muni de deux roues et d'une silhouette informe, sur laquelle sont gravés des swastikas. L'autre, à trois roues surmontées d'oies, porte une figurine plus svelte, les mains sur les hanches. Cette attitude, déjà attestée à Göbekli Tepe, serait une posture de pouvoir ou de souveraineté. Le parasol est emblème divin. Trois est le nombre de la Lune et rappelle ses phases. L'idole couronnée de Tchernovaïa offre trois yeux. Dans ses migrations, l'oie sauvage se laisse guider par l'astre nocturne. Qui sont ces deux mystérieux individus ? Est-il question de la divinité qui brille la nuit et apporte fertilité à tous, et de son compagnon ? D'un mariage de printemps, célébrant l'union du Ciel et de la Terre ? De l'Aurore et du crépuscule, garants de l'ordre cosmique ?

Cheval, char et roue vont finir par symboliser les acquis essentiels de l'âge du bronze. Dans un monde en plein bouleversement, l'ordre cosmique et le temps cyclique restent des valeurs sûres qui transcendent la vie du plus humble ou du nanti. En Inde, les Ashvins sont les gardiens du Temps.

Il vient un temps, dans le monde des hommes, où le prospecteur se transforme en mineur, fouillant assidument les entrailles de la terre. Dès le néolithique sont exploitées des mines de silex de qualité, pour l'exportation. Ici naissent le graphisme du labyrinthe, la volonté de secret et de mystère, l'initiation de corporation... et le mythe du nain. Le forgeron, dont l'art consiste à assembler des pièces métalliques, grâce à une enclume et un marteau, et fort de son rôle de démiurge, passera pour initier le guerrier. Des dépôts, ou plus exactement des « cachettes » de fondeur sont dissimulés principalement dans des lieux isolés à l'écart des hameaux ou villages. Ils livrent des lingots, des objets manufacturés fonctionnels, d'autres brisés et parfois des scories. À côté du prospecteur, toujours par monts et par vaux, le fondeur et le forgeron, « géants » hirsutes, enveloppés de vapeurs méphitiques, inventent, le plus souvent, par accident. Vient alors le premier âge du bronze, où intervient la fusion du cuivre, puis son alliage avec l'étain, que l'on trouve dans les montagnes (Massif Central, Bretagne, Cornouailles). Dans son labeur, le fondeur a besoin d'un creuset, d'un moule et d'un fourneau. Le premier est le récipient servant à faire fondre ou à calciner le minerai broyé ; quand le mélange parvient à l'état liquide, il faut un moule pour façonner l'objet souhaité, hache ou poignard ; et le fourneau produit la chaleur nécessaire à ces manipulations. À 800°, on obtient un mélange cuivre/étain – le bronze. Il existe des moules en pierre et l'usage de la cire perdue a permis la confection d'exceptionnels petits chefs-d'œuvre. Ces trois éléments, creux, offrent un lien avec la féminité et le

travail du fondeur a pu être comparé à la naissance d'un embryon. En revanche, le forgeron se pare, dans l'iconographie, d'un marteau, d'une enclume et d'une roue, inaugurant une œuvre créatrice. Ainsi, à la naissance du monde, qui fait partie des derniers thèmes mythiques archaïques d'émergence, succède la création et son lot de dieux virils et forts.

Les échanges se font plutôt sous forme de lingots. Trois voies de passage ont été décelées : deux voies maritimes qui gagnent l'Italie, d'une part, l'Espagne de l'autre, puis la Corse et le Midi de la France, et une voie terrestre remontant le Danube vers les Alpes. Se développe alors un foyer métallurgique autonome et prospère en Languedoc. Il se signale par des habitats fortifiés qui ont prioritairement une valeur symbolique avant de servir de refuges. Dernièrement, une grotte pyrénéenne vient de livrer des fragments de malachite, témoignage de la vitalité d'une technique nouvelle. Dans une haute vallée alpine, à Saint-Véran, un site métallurgique (une mine recelant de la bornite) a été minutieusement fouillé, révélant un travail d'exploitation sur un demi-siècle, au début de l'âge du bronze, probablement seulement à la belle saison en raison d'un enneigement interrompant toute possibilité de circulation vers l'Italie ou la France. En revanche, il n'a pas été possible de connaître les points d'exportation de ce minerai, ni de suivre le cheminement du métal transformé. L'archéologie, aussi, a sa part d'ombre !

L'épopée des bâtisseurs à l'âge du bronze

Faut-il effectuer une connexion entre âge de Bronze de la mythologie grecque et âge du bronze sur le plan archéologique ? Selon Hésiode, il est question d'une descente dans la matière depuis un idyllique et parfait âge d'Or. L'archéologue, pour sa part, parle en termes d'évolution et découvre une technicité de plus en plus performante. Inventif, l'âge du bronze se révèle comme une période de profondes mutations. Des phases d'accélération et de stagnation se succèdent. En prélude, dans les régions d'Europe occidentale, le mégalithisme demeure une importante phase civilisatrice, qui met en valeur le héros bâtisseur, qu'il soit fée (esprit) ou géant. N'a-t-il pas laissé des monuments colossaux qui s'inscrivent dans l'éternité ? Les ouvrages cyclopéens de l'âge du bronze suivent indubitablement cette lignée. Ces monuments défient le temps et les séismes. Ici, ce sont les fondateurs de villes qui laissent leur nom à la postérité, héros qui jettent les bases de la civilisation. Si le nomade se contente d'abris de fortune rapidement mis en place, le sédentaire se doit de marquer l'emplacement où il se fixe, selon lui définitivement. À la hutte, à la tente, succèdent la maison en dur, inamovible. L'Europe du Nord privilégie le bois et l'argile ; l'Europe méditerranéenne, la pierre

dont l'abondance est telle qu'il faut l'enlever des lopins si l'on veut les cultiver. Ainsi, le gigantisme modèle le monde. Des bâtisseurs se lancent dans des œuvres titanesques qui défient aujourd'hui encore l'entendement – pyramides, Stonehenge, murs cyclopéens. Tous les édifices n'adhèrent pas au gigantisme ni à la splendeur. L'enceinte chalcolithique de Boussargues dans l'Hérault offre un plan hexagonal irrégulier, six tours, et elle abrite quatre « cabanes ». L'ostentation, dans le domaine architectural, devient signe de richesse et de pouvoir. Elle implique un roi ou un chef puissant, qui s'auréole d'un or solaire et d'une économie florissante. Cependant la gloire des hommes n'est pas celle des dieux et les empires meurent. Il en reste des ruines propres à fasciner l'imagination. (fig. 5)

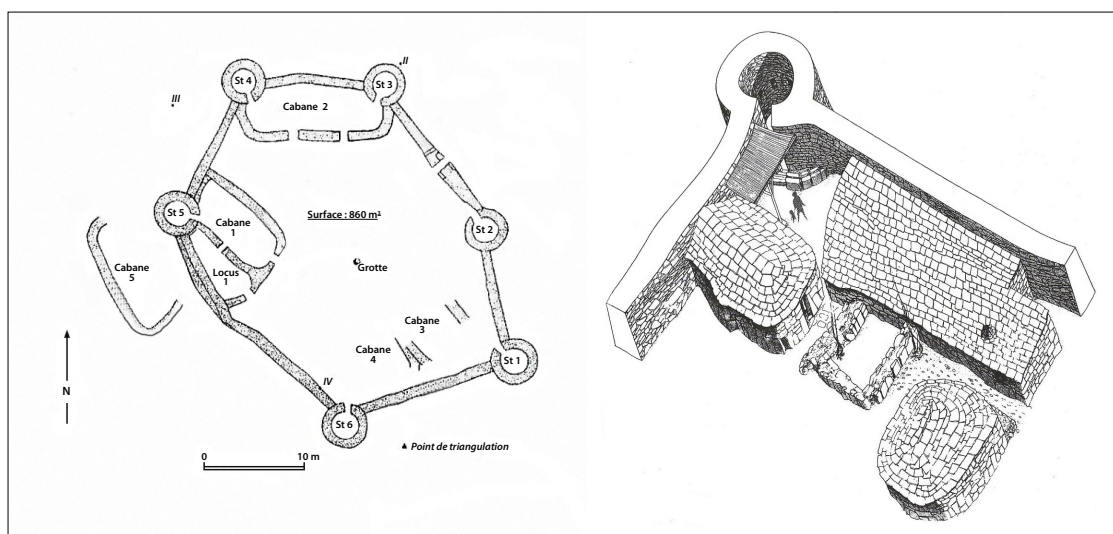


Figure 5. Plan de l'enceinte chalcolithique de Boussargues, Argelliers, Hérault (d'après A. Colomer) et reconstitution des maisons du « château » du Lébous, Saint-Mathieu de Tréviers, Hérault (d'après J. Arnal).

De quels récits se nourrit l'épopée de l'âge du bronze ? De géants et de nains, probablement. Le bâtisseur s'octroie l'éternité – la pierre possède une énorme capacité de résistance. En revanche, le forgeron habile à transmuter la matière tente de gagner l'immortalité, dans un contexte où tout s'accélère. Et la mythologie se targue d'établir des lignées de Géants. Au cours de leur âge d'Or, ils auraient instruit les hommes, leur révélant les bienfaits de la « civilisation ». Ensuite s'installe la déchéance progressive et ils sont inféodés aux dieux. Enfin, sur une terre où la pesanteur devient fardeau, ils seraient devenus mauvais, exigeant des sacrifices sanglants. L'homme persiste à rêver d'un passé embelli et merveilleux. Proliges, les Grecs situent les Titans sur un plan équivalent à celui des dieux. Un jour ces derniers auront la charge de les réduire à

néant. Par ailleurs, les Hellènes rattachent le mot *gigantès* à la Terre Mère. Les géants seraient, pour eux, les populations autochtones rencontrées lors de leurs intrusions et migrations en Grèce. Nombre de civilisations sont convaincues de l'existence de ces êtres hors norme. Ils ont parfois rang de grands ancêtres, ou plus fondamental, c'est du démembrement de leur corps immense que naissent les dieux, la terre et les hommes. Dans les brumes du nord, des formes anthropoïdes, issues des forces de la nature, s'inscrivent dans le folklore local. Les héros, s'ils ne sont pas confrontés à des monstres, le sont souvent à ces puissances redoutables par leur aspect brut ou leur magie. Avec la venue de la métallurgie, le nain s'enfonce dans les profondeurs du monde souterrain, veillant sur des trésors potentiels – le minerai. Le géant œuvre au grand jour dans le fracas tonitruant et la chaleur démentielle de la forge. Gargantua, enfin, adepte de gastronomie gloutonne, redynamise le légendaire.

Menhirs, statues-menhirs, stèles sont alors dressés en l'honneur des dieux et/ou des hommes. Est-ce un fondateur de cité qui a souhaité ériger le Grand Menhir brisé de Locmariaquer ? Quel en était le dedicataire ? Si cette mode en lien avec l'appropriation du territoire se singularise par sa démesure, au fil des siècles, des dimensions plus humaines sont préférées, même si Stonehenge échappe à la règle. En Europe occidentale, les plus anciennes stèles sont de très petite taille (environ 0,50 m de haut), datent du néolithique et veillent sur des sépultures à crémation. Leur décor géométrique avec losanges et l'emploi d'ocre rouge font penser à une déesse des Morts, bien que les inventeurs penchent vers une représentation des défunts. L'interprétation n'a cessé de tracasser les chercheurs. Dieux, déesses, héros, princes, guerriers, ancêtres, qui mérite cet insigne honneur ?

Dans cette lancée épique, l'âge du bronze privilégie d'abord les statues-menhirs – certaines sont féminines, d'autres masculines. Et au hasard des changements sociétaux ou de l'intrusion de populations nouvelles, on n'hésite pas à marteler, graver, surajouter des éléments pour s'approprier un bloc déjà en place. Ainsi en est-il sur le site du Petit Chasseur à Sion. Nombre de statues-menhirs corses sont bien là pour rendre gloire aux héros. Qu'en est-il pour les autres ? L'image demeure alors que le mythe, lui, a totalement sombré dans l'oubli. Avec l'âge du bronze final, de nouvelles stèles apparaissent dans la péninsule ibérique et le Midi de la France. Indubitablement, elles ont un lien avec des défunts glorieux, combattants ou princes. Leur ornementation dévoile un bouclier particulier, à l'image de la triple enceinte, souvent des roues ou des chars, des chevaux. Indubitablement, le contexte se révèle lié à l'incinération – fusion ignée avec l'astre diurne et espoir d'une immortalité conquise de haute lutte. (fig. 6) Rappelons la stèle de Robernier-Montfort qui pourrait illustrer l'une des toutes pre-

mières représentations de la déesse Epona, sous la forme d'une jument accompagnée de son poulain. Par leur symbolique, ces éléments donnent un aperçu d'une mythologie où l'héroïsme guerrier a la part belle. L'ordre cosmique se doit d'être institué au prix d'un sacrifice consenti.



*Figure 6. Stèles du bronze final de Substantion, Hérault et de Buoux, Vaucluse.
(Buoux © M. Olive)*

Monstres et dragons

Certaines luttes n'ont rien de « fratricides » et le monstre se montre comme un adversaire redoutable, un dangereux fauteur de troubles qu'il faut éradiquer. La mythologie et l'iconographie donnent parfois son portrait. Dès le paléolithique, la créature fantastique hante les parois des grottes. L'être humain adore se faire des frayeurs et son imagination n'a pas de bornes ! Si les représentations donnent une image, le sens n'en est pas toujours certain. À ce titre, les pétroglyphes d'Asie centrale, sur stèles généralement et dans un contexte funéraire, sont édifiants. Toute une gamme d'animaux fabuleux et de personnages issus d'hallucination se manifestent. Le chamanisme semble très vivace à l'âge du bronze, bien que des influences indo-iraniennes

y soient sensibles ! Les masques et sans doute les humains à tête solaire se rapportent au premier, alors que les chars à deux roues se réfèrent aux secondes. Qui a le privilège de dévoiler les phénomènes ? Sur une stèle du bassin de Minoussinsk, se voient un cheval, des masques et une sorte de carnassier aux pattes grêles, au torse puissant, à la gueule bien dentée – un dogue ? Est-ce un chien monstrueux ou un loup ? Plusieurs représentations le désignent comme une terreur. Est-ce lui qui avale le soleil ou la lune lors des éclipses ? Se contente-t-il d'épouvanter les défunts comme Cerbère ? Il fait également penser à Fenrir, le destructeur de la mythologie nordique. (fig.7)

Par ailleurs, d'autres chercheurs tentent de reconstituer une mythologie proto-indoeuropéenne. Ils vantent un monde triple, avec un « enfer » – l'inframonde chamanique –, voué à la fertilité ; un monde terrestre où règne la force physique et la Grande Déesse ; et un ciel, monde de la politique et des dieux. *Neptonos* aurait les honneurs des profondeurs souterraines ; un roi-dieu aurait la charge du monde du milieu et les grands dieux régenteraient ciel et cosmos dans un état d'esprit pacifique. Tout cela demeure cependant à l'état de supputations. *Neptonos* et la Déesse ont des valeurs opposées et ils se manifesteraient sous forme d'un double serpent, ou dragon. L'antagonisme animal chthonien et héros ou dieu solaire, que développe la mythologie grecque, appartient-il à une strate culturelle archaïque ? Cela reste à



prouver. L'image du reptile traverse les âges depuis le paléolithique, et les civilisations. Le double serpent enroulé autour d'une tige apparaît en Mésopotamie. Faut-il pour autant en faire une abomination ? Tantôt, il est vécu comme le grand Sage apportant sa science à l'homme ; tantôt, il se pare de traits quasi démoniaques, apportant guerre et destructions. Avec le développement de la métallurgie, il finit par signifier l'union du feu (cornes) et de l'eau (corps serpentin) donnant naissance à l'embryon (d'or). Rappelons aussi que le contexte funéraire est propice aux délires morbides entretenus par la détresse des vivants.

Figure 7. Monstre de Tchernovaïa, Russie. (D'après J. Briard)

Forgeron divin ou démoniaque ?

Tout se dessine entre mort et immortalité. Les sépultures jouent un grand rôle dans la vie quotidienne. Le luxe des nantis ne se traduit pas, sauf dans les régions civilisées comme la Crète, dans de somptueux palais mais dans l'ostentation du domaine funéraire. Au néolithique déjà se signalent le tumulus Saint-Michel à Carnac, les sépultures extravagantes de type Passy, par exemple. Dans le bassin de l'Yonne, des enclos qui font jusqu'à 372 m de long abritent une seule tombe. Le défunt a pour viatique une spatule en forme de tour Eiffel ! L'âge du bronze ancien suit cette lancée. Déméure de la taille, démesure de l'ampleur au sol, les tombes princières laissent une tenace empreinte dans le paysage, une marque pour l'éternité. Des stèles, parfois, viennent en rehausser le prestige. Une vie si courte quand elle est offerte en sacrifice et l'infinitude de la mort ! S'impose le souhait de devenir Héros, de vaincre la mort et de gagner l'immortalité, à l'instar du Soleil resplendissant qui disparaît chaque soir, pour revenir plus guilleret, plus chaleureux, plus juvénile avec chaque Aurore. Le combat à mener ne se livre pas contre un monstre chthonien, contre un loup venu des enfers, c'est une quête de l'état de « dieu », incarné par l'astre diurne. Ou une lutte contre soi-même. Le forgeron dévoile le plus souvent une double personnalité. Tantôt il agit en héros civilisateur ou s'approprie les dons de guérisseur du chaman ; tantôt, en révolte contre son propre univers, il sème la panique dans l'ordre cosmique. Le « charron », historié à Valcamonica, pourrait avoir pour tâche de réparer la roue du Temps.

Dans le monde indoeuropéen, il y a des dieux-forgerons. Les divinités ne répugnent pas à travailler. La mythologie nordique vante Volünd. Son destin le rapproche des dieux forgerons de la mythologie gréco-romaine. Cependant il tranche avec eux et se rattache à un passé préhistorique par sa toute première aventure. Ses deux frères et lui rencontrent auprès d'un lac des femmes-cygnés dont ils dérobent le manteau. Ces dernières demeurent un temps sur terre, épousent les trois frères, avant de retrouver leur vêture de plumes et de s'envoler à tout jamais. S'il fabrique des objets divinement beaux pour ses pairs, le forgeron ne joue pas seulement les orfèvres, il a une mission d'enseignement auprès de l'humanité. Voilà un héros civilisateur, dans le sens où il en transmet les vertus. À la manière du dieu polytechnicien Lug de la mythologie celtique, il apprend l'agriculture, l'élevage, la poterie, l'art de bâtir à des populations vivant encore à l'état « sauvage ». Seuls les dieux-druides (et les prêtres), comme Ogmios, l'inventeur de l'alphabet, peuvent délivrer des connaissances d'un autre niveau.

(...) le Bancal [Héphaïstos] monstrueux et poussif quitta
Le pied de son enclume en agitant ses jambes grêles.
(*L'Iliade*)

Le forgeron est toujours un peu sorcier. Ne manipule-t-il pas la matière ? C'est ainsi qu'il s'approprie les techniques du chaman et devient guérisseur, pour le bien de la communauté. Même s'il vit à l'écart, souvent en raison de sa laideur ou de son corps meurtri, il demeure l'élément incontournable du groupe par les secrets qu'il détient. De ses défauts, retenons sa rancune tenace, point commun à tous les mythes écrits. Ainsi, Héphaïstos, précipité en bas de l'Olympe par sa mère Héra, n'a de cesse que de se venger. Il confectionne un trône en or avec des bras articulés qui maintiennent celle qui s'y assoit prisonnière. Passons sur les péripéties pour la délivrer. Zeus se fâche et le dieu boiteux se voit, une seconde fois, jeté en bas de l'Olympe, bien qu'il soit le plus remarquable orfèvre connu, si l'on en croit les descriptions de boucliers par exemple et le créateur d'objets magiques. Toute l'ambivalence du Maître du Feu apparaît ici.

Les mythes écrits éclairent des canevas plus archaïques ou oraux. Parmi les héros ayant droit de cité et biographie documentée dans les sociétés policées, citons Sisyphé qui enchaîne Thanatos – la Mort déifiée. Dès lors, plus personne ne meurt. Les décapités déambulent leur tête à la main. Il sera difficile d'avoir raison du fameux fondateur de la cité de Corinthe, frondeur et rusé qui, finalement, sera condamné, par le Dieu des dieux, à hisser une roue solaire en haut d'une colline, et ce durant l'éternité ! Sous ce nom grec, toute une part de la mythologie des premiers âges des métaux transparaît – la roue du Soleil (ou de l'Année), motif omniprésent au cours de l'âge du bronze, la folle quête de l'immortalité, le fait de vouloir réduire la mort à l'impuissance, etc. Le fondement de ce thème existe bien avant Gilgamesh ou Sisyphé et survit au cours des âges, avec le conte *le Forgeron et le diable*, qui aurait au moins 6000 ans. On le retrouve sous diverses formulations dans toute l'Eurasie, ce qui lui donne de l'importance. Dans la version chrétienne, livrée par Claude Seignolle, saint Pierre sollicite un talentueux forgeron pour enchaîner le diable. L'homme de métier se prend au jeu, agit avec diligence et refuse même d'aller au paradis pour ses bons offices. Usant et abusant de la farce, il passe son existence à attacher solidement le diable à une chaise ou à un arbre. Or, à force de négocier des années de vie en sursis avec le Prince des ténèbres, il est devenu si vieux qu'il vient un moment où la lassitude lui ôte toute envie de se gausser d'un adversaire devenu ridicule. Il quémande une place au paradis et saint Pierre le renvoie chez lui. Alors, il va frapper à la porte des enfers et le diable lui claque la porte au nez. Il se voit condamné à vivre éternellement, tout en subissant l'inexorable décrépitude de la vieillesse.

Est-ce cela la quête de l'immortalité dont rêve tout héros ? Toute la magie du forgeron peut-elle enchaîner la Mort ? Celle-ci, sacrée depuis une très ancienne préhistoire, a toujours eu barre sur le vivant. L'obsession qu'elle entretient se traduit par des

funérailles somptueuses, des tombeaux grandioses, comme si le faste pouvait effacer sa réalité. Le défunt se voit propulsé au rang de Héros, comme en témoigne tout hérôn des Celtes du Midi de la France. Cependant, ce traitement de faveur n'atteint qu'une élite. Les inégalités sociales sont criantes au point que la plupart des défunts n'ont pas de sépulture au cours de l'âge du bronze, en Europe occidentale. Seules certaines familles ont l'insigne privilège d'un tombeau.

Âge de Bronze, temples d'or ?

La Mort n'a pas, seule, le privilège de la richesse et du déploiement de celle-ci. En réalité, les trésors sont cachés et suscitent la convoitise des pilliers de tombes, si bien que l'archéologue ne recueille plus que des miettes ! Si la Mort entretient le mythe du Héros, au-delà, une dimension spirituelle s'immisce. La prodigieuse immensité du mont Bego impose respect et crainte ; une dimension sacrée prend vie. Chacun a le faste qui correspond à ses moyens. L'or resplendit le plus souvent sous les doigts de l'orfèvre. Au mobilier et à la vaisselle luxueuse des tombes, répondent les dessins gigantesques des parois rupestres, ou les objets cultuels, qui accompagnent rites et cérémonies communautaires.

Ceux-ci livrent une symbolique à défaut d'une mythologie. Significatifs se révèlent deux disques d'or, trouvés dans les racines d'un arbre à Tydavnet (Irlande) et datés de l'âge du bronze initial. Le métal renvoie au soleil ; le cercle, partagé en quatre, évoque irrésistiblement la roue qui n'est pas encore connue. (fig. 8) Terre et ciel ou les quatre saisons de l'Année s'inscrivent dans un schéma qui va devenir celui de la rouelle et l'expression de la totalité des temps. Du plein âge du bronze, date le disque de Nebra, mystérieuse vue d'un ciel étoilé². Par ailleurs, l'énigmatique cône d'or d'Avanton interpelle. Trois découvertes similaires ont été faites en Allemagne et datées de la fin de l'âge du bronze. Ces objets ressemblent aux coiffes scythes ou sibériennes. Reste leur interprétation. S'agit-il de coiffes cérémonielles ? D'aucuns y voient un calendrier. Toujours est-il qu'il



Figure 8. Deux cercles d'or de Tydavnet, Irlande.

² Voir Jacques Bury, *Kadath* n° 103, 2007, p. 39-42. [NDLR]

est difficile de nier une relation entre ces éléments et un culte luni-solaire. Il en va de même pour les chars processionnels, comme celui de la Côte-Saint-André, ou les roues abandonnées ailleurs. Derrière les rites apparaît, masquée, toute une conception du monde. Et au-delà, l'artisan voit son labeur valorisé.

Dans un autre registre, les nacelles de céramique ou de bronze, trouvées dans les nuraghes sardes renvoient à un autre thème mythique appartenant aussi à l'âge du bronze et à l'univers indoeuropéen. Ce sont des lampes qui proviennent des hautes tours ou d'un contexte funéraire. La navigation vers l'Autre rive semble suggérée, mais également un thème notoire et récurrent, celui du feu dans l'eau, cher à Georges Dumézil. Arrive alors le fameux Neptonos, qui deviendra Neptune chez les Latins, le protecteur des eaux vives. Le serpent à tête de bélier de la mouvance celte, illustrant le labeur du Maître du feu, complète ces données. Une fois encore, Lune et Soleil, Eau et Feu sont à l'honneur, insignes bienfaiteurs de la vie et de la prospérité. Célèbre-t-on une hiérogamie ? Ou faut-il se poser la question : le Feu est-il un « dieu » ou quelque esprit insaisissable, d'une nature difficile à percer, naissant de lui-même au sein de l'Eau ? A-t-on un dragon redoutable, destructeur et violent ou une entité que l'on ne sait pas appréhender ? En voulant trop l'analyser, la trame du récit a fini par s'effilochoer.

Autre épopée, l'art rupestre livre des symboles, des éléments de mythes. Sait-on les décrypter ? Les pictogrammes du mont Bego ne sont pas isolés. Voici un modèle car tout ce qui se rapporte à la fin du néolithique et à l'âge du bronze y est bien catalogué. Or, les images restent sans parole, l'histoire, muette. La multitude des bovins voudrait introduire le site dans le légendaire provençal autour d'Héraclès et de son périple alpin. Héros ou dieu, quelle mythologie s'étale ici, à l'infini ? Vache et Taureau sacrés ont la part belle et l'ancienneté, mais les armes – poignards, haches et hallebardes, dont beaucoup sont des faux – semblent parler d'une autre dynamique. D'abord, le néolithique valorise l'agriculture et l'araire, les vertus civilisatrices. Puis, l'âge du bronze fait retentir le fracas de la guerre ! (fig. 9) Anne Lehoërff énonce que l'âge du bronze pourrait être qualifié *d'âge de guerre*. Est célébrée



Figure 9. Deux époques de gravures au mont Bego : les bovins du néolithique et les armes de l'âge du bronze.

la hiérogamie de la Terre et du Ciel ; les trois étages du monde s'imposent, à côté de graphismes plus difficiles à déchiffrer. Le héros guerrier se substitue à l'organisateur du chaos. Sur la roche, les ajouts successifs inaugurent une mythologie complexe.

Indubitablement la majesté d'un tel lieu crée sa sacralité. Restons prudent. Si une part de l'art rupestre envahit les parois, une autre part demeure intimiste. Quelques gravures ou peintures dans une grotte obscure ou un rocher discret suffisent à exprimer une réalité intangible ou issue d'une autre dimension. La valeur ostentatoire crée le Héros et s'ancre dans une modernité. Tous les cultes et cérémonies ne se déroulent pas en plein air. La grotte a ses attraits. Ainsi le Trou de la Licorne, habitat, cachette, site funéraire tout au long de l'âge du bronze. Les puits sacrés communiquent avec le monde chthonien. Par ailleurs, la sauvage et virginale nature offre un cadre informel. Cependant, la nécessité de structures se fait sentir – établissement du calendrier. Et le bâtisseur apporte ses talents de géomètre. L'espace sacralisé s'apparente au centre du monde. Quant à la maîtrise du temps, elle devient absolue nécessité. Le cercle (ou le carré) se subdivise, donnant le jour au calendrier et à la roue des cycles. Celle-ci tourne à l'infini et son moyeu, immobile, permet à la Terre et aux Cieux de se réunir, pour la hiérogamie annonçant la naissance d'un monde nouveau. Sous la forme d'un objet à vertu prophylactique, chacun emporte avec soi le mythe de l'univers roulant à l'infini.

Au commencement, en vérité, il n'y avait que l'eau.

(*Catapatha Brâmana*)

Se profile une symbolique. La Montagne sacrée, avec son art rupestre, inscrit dans une continuité néolithique-âge du bronze, célèbre le domaine de l'Air et des grands

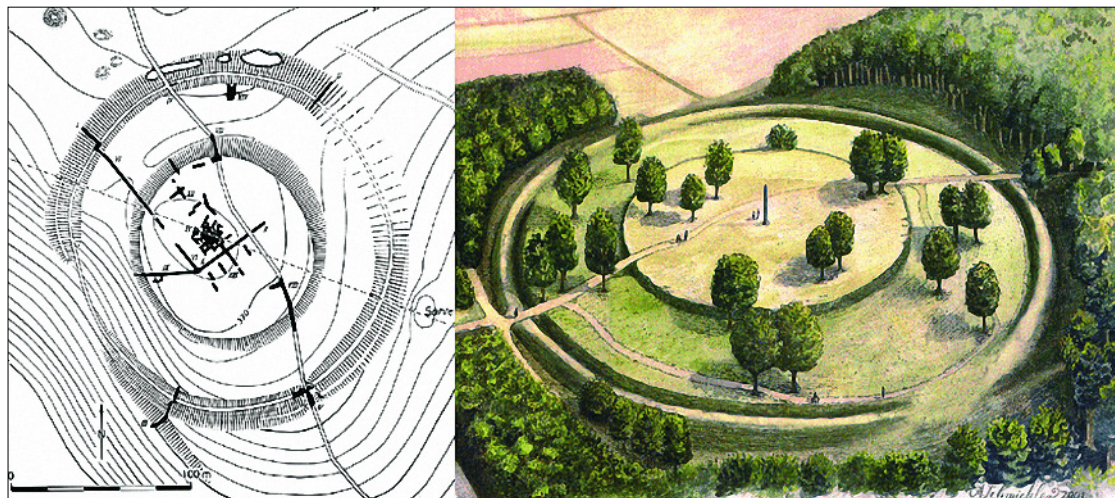


Figure 10. Enclos de Goloring, Allemagne. (Plan de Haffner, 1998, reconstitution de Wegner, 2007)

dieux célestes. La grotte, qu'elle soit un habitat, un lieu sépulcral, voire propice à des rituels secrets, renvoie à la Terre et/ou à l'inframonde. La Grande Déesse y est souveraine. Viennent les sources, les lacs, les rivières, en liaison avec l'Eau, qui se peuplera dans l'antiquité de fées, de nymphes, de naïades. Élément libre, le Feu s'associe de façon indissoluble à l'Eau. Faut-il intégrer Neptonos comme une quatrième divinité dans ce canevas ? Il est communément établi, bien que sans preuve efficiente, que l'âge du bronze vénère quatre divinités. En plus des lieux naturellement sacralisés par leur magnificence, se développent des enceintes à vocation cultuelle et culturelle, circulaires à l'époque campaniforme et parfois jusqu'au bronze moyen ; rectangulaires ensuite. Des enclos ronds, avec poteaux de bois ou blocs mégalithiques, persistent au cours de l'âge du bronze en Grande-Bretagne ou en Allemagne. Ils ont une vocation calendaire et astronomique. Les premiers prêtres semblent verser dans la science des astres. (fig. 10)

Sur un plan sociétal, d'un lieu à un autre, d'une époque à l'autre, les conditions divergent. Il existe des petites communautés égalitaires, où chaque individu se livre à diverses tâches. Cependant, des groupes prennent l'ascendant sur un plan économique, par exemple ceux, au néolithique, qui recueillent le sel en bord de l'océan en Bretagne. Leur richesse devient prodigieuse, leurs tombeaux, grandioses. Puis un jour, la mer monte, les plages disparaissent et la prospérité s'effondre. Ainsi en est-il des civilisations et de la vie ! Ces groupements, plus conséquents, montrent une hiérarchie où s'impose un roi-dieu. Souvent lui est adjointe la fonction de prêtre. L'âge du bronze perpétue un modèle séduisant. Ce cumul des pouvoirs sur une seule personne et au sein d'une seule famille finit cependant par créer un climat délétère. Malgré l'abondance enviable, l'ordre cosmique est menacé.

Un jour tout bascule. Dans le chaos ? Dans un nouvel élan tripartite, cher aux Indoeuropéens ? Le prêtre s'impose et vient rééquilibrer la société. On ignore souvent dans quelles conditions. Probablement, les préoccupations calendaires et astronomiques influent largement. Un seul homme ne peut pas gérer la complexité des rites et les tracasseries de la vie politique, sans compter les conflits avec les voisins. Le « grand » roi rentre dans les rangs de l'aristocratie guerrière ; le sacerdote fait son apparition comme classe constituée, savante ; et le petit peuple nourrit et fabrique des objets pour les autres. Dès lors, le fondeur, le forgeron et l'orfèvre, même s'ils sont riches, appartiennent à la troisième fonction. Si dans les steppes asiatiques, chaman et prêtre vont cohabiter sur des étendues immenses, en Europe, le premier, lié au monde des esprits, va être rétrogradé et se limiter à des tâches moins valorisées. Toute la classe des guérisseurs, un peu « sorciers », hérite de sa science, mais trouve sa place dans le bas

de la hiérarchie sacerdotale. La divinité réclame un serviteur digne de le vénérer et le prêtre « savant » (futur druide) a maintenant la faveur. Les religions indoeuropéennes privilégient un sacerdoce structuré et doté de connaissances scientifiques. Reste une question qui intrigue toujours les scientifiques : à quel moment le druide, nouveau référent, est-il apparu ? Serait-ce dès l'âge du bronze ou seulement au moment où il est mentionné dans les textes, aux derniers siècles avant notre ère ?

Le héros

Le héros est un personnage qui possède des pouvoirs supérieurs à ceux des hommes ordinaires et les utilise, au risque de sa vie au profit des autres.

(Jean-Loïc Le Quellec et Bernard Sergent)

Le modèle pourrait être Gilgamesh. Très souvent, l'être hors du commun a une origine divine et/ou il se voit protégé par une divinité dans l'accomplissement d'exploits hors du commun. Tous sont-ils morts et vénérés ? Les statues-menhirs ou les stèles ont-elles valeur pour les représenter ? Peut-on placer à l'origine le héros solaire ? Dans les zones où le nomadisme et le chamanisme ont longtemps persisté, des gravures dévoilent des personnages porteurs de têtes auréolées ou véritablement solaires. D'autres, avec leurs trois yeux et leur couronne semblent évoquer la lune. L'interprétation paraît difficile : divinités, chamans, messagers divins, héros, qui sont-ils ? Ils flamboient de mille paillettes et glorifient l'astre diurne. Qu'ont-ils réalisé d'exceptionnel ? Au fil d'une vie semée d'aventures incertaines et dangereuses, ils se sont voués à une quête étonnante – celle de l'immortalité. Originellement, il semblerait que ces êtres hors du commun aient aussi eu une apparence étrange, et se soient révélés sous forme mi-homme, mi-animal. L'héritage chamanique reste puissant. En fin d'âge du bronze, l'héroïsme se dévoile, au moins pour les guerriers et les nantis, dans d'immenses brasiers où se consume leur part mortelle, permettant à leur âme de regagner l'essence solaire, d'où ils sont issus. Le Héros peut s'octroyer des voies diverses.

Avec le postglaciaire, à l'issue d'un déluge titanesque, toutes les civilisations qui s'ébauchent dans un nouvel art de vivre prennent goût à la chaleur vivifiante de l'astre diurne. Tout être hors du commun veut en être l'image. Ensuite, il doit entrer dans la dimension épique, avec un exploit, en érigeant une dalle commémorative ou un sanctuaire grandiose, pourquoi pas en fondant une cité, un royaume, voire un empire. Qui peut se proclamer « Héros » ? Le géant qui, sans cependant déplacer les montagnes, érige un cercle avec des blocs qu'aujourd'hui on reste impuissant à remettre en place ? Le défunt prestigieux dont le tertre défie les cieux ? Sans doute, une vie bien remplie l'a propulsé vers les sommets de la gloire. Avec la montée en force du druidisme, une

nouvelle catégorie d'individus a droit au mérite et à la gloire. Tous remplissent, en dépit de leur égotisme, une mission civilisatrice. Dans l'épopée celtique, même les artisans voués à des arts nobles, peuvent prétendre au titre de « héros ». Ainsi, les trois cordonniers d'or ! Les *Triades* galloises vantent deux souverains cordonniers : le dieu Manawydan ab Llyr, le dieu solaire Llew Llaw Gyffes, dont l'art rééquilibre le monde, et un troisième, homme moins illustre.

N'aurions-nous pas oublié une corporation ? En Europe occidentale, à l'âge du bronze, commence à se manifester le guerrier. Agriculteurs et artisans n'ont pas « d'armes » en dehors des couteaux, des haches, des arcs et flèches, destinés à un usage quotidien. La classe des guerriers est-elle apparue avec des archers plus précis et plus adroits que les autres ? L'acquisition d'un poignard ou d'un bouclier devait représenter une dépense considérable. Ainsi se creusait l'inégalité entre les individus et la société se diversifiait. Toujours est-il que le héros guerrier risquait sa vie et s'accomplissait lors d'une fin tragique. Comme exemple, citons Cuchulainn tué en duel par son meilleur ami.

Grâce à l'étude des bronzes nuragiques (*bronzetti*), des statuettes, datant de l'âge du bronze final et réalisées par le procédé à la cire perdue, livrent la panoplie du combattant ; les attitudes donnent une idée non du mythe, mais de son contexte. Avec un art consommé, sont montrés les héros dans leurs œuvres. Certaines figurines posent l'épée sur l'épaule et projettent vers l'avant le bouclier rond ; d'autres, ayant le bouclier dans le dos, lèvent leur épée de la main gauche ; d'autres encore ébauchent un salut ou une prière, tout en levant leur glaive ; quelques-uns portent des casques à cornes. Les archers, aussi, ont droit à la faveur du bronzier et livrent des attitudes très variées. En fait, toute la société est croquée dans l'essence de son existence : les notables en longue tunique, porteurs d'un poignard en bandoulière et d'un petit bonnet ; les orants aux tenues plus variées, parfois simplement couverts d'un pagne ; les femmes à la coiffure conique et vêtues d'un manteau ; quelques-unes ont leurs enfants dans les bras et toutes sont assises sur des tabourets. Enfin, des personnages avec un ample collier et les mains sur les hanches semblent s'imposer. On retrouve ici la posture de

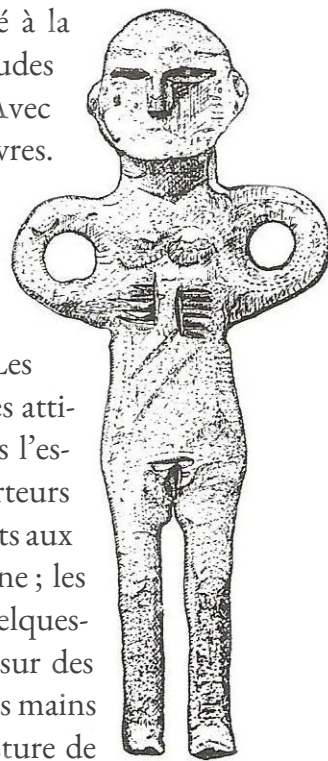


Figure 11. La déesse de la fécondité de Viksoe, Danemark, dans une posture de pouvoir. (D'après J. Briard)

pouvoir. Les dieux et déesses – il y a une figurine féminine – seraient-ils venus parmi les hommes ? (fig. 11)

Quelques incertitudes demeurent. Le héros est-il vraiment un demi-dieu, presque égal en exploits avec le Géant ? Sur le chaudron de Gundestrup, dans la scène de résurrection des morts, les dieux cavaliers et les héros qui marchent vers la mort sont de petite taille, alors que le géant qui plonge le défunt dans la cuve est immense. Faut-il voir ici une appréciation des mérites des uns et des autres ? Ne généralisons pas. Le géant a tendance à la démesure. Sans doute lui est-il facile de devenir monstrueux, voire démoniaque quand il ne parvient plus à maîtriser sa puissance ? Le héros aussi sait devenir fanfaron quand on le met au défi d'aller au-delà de ses limites. Si le bon gros géant sait devenir une créature maléfique, le héros a son contraire, avec l'antihéros. Sisyphe a pu s'illustrer comme bâtisseur de cité mais son incorrigible irrespect envers les divinités enjoint à le cataloguer parmi les antihéros. Toute mythologie a son fauteur de trouble, son décepteur, son *trickster*, simplement fripon ou délibérément malveillant. Ainsi, Loki, dans le mythe nordique, sème la désolation parmi les dieux, en contribuant perfidement à la mort de l'un d'entre eux.

Qui dit héros, dit héroïne. Celle-ci semble plus discrète et ne clame pas haut et fort l'étendue de ses exploits. En réalité, il y a beaucoup de femmes dignes de figurer dans un corpus ; elles rivalisent avec leurs homologues masculins, comme Atalante. Leurs ennemis se cachent souvent parmi les forces de la nature et leur protectrice n'est autre que la Grande Déesse.

Mythologies « secondes » ?

Pourquoi mythologies « secondes » ? L'homme paléolithique a eu une vision du monde spécifique. Le Déluge a totalement bouleversé les données en submergeant des zones déjà peuplées, forêts, animaux, hommes et biens. Ainsi, l'on peut parler de mythologies « secondes » à propos des thèmes novateurs qui se sont développés au cours du postglaciaire, quand il a fallu se reconstruire. C'est alors que le mot civilisation et le héros qui l'apporte prennent vie. Ce dernier surgit des abysses d'une Eau originelle ou avance à grands pas, décidé à ériger des blocs ou des montagnes allant jusqu'aux cieux. De découvertes en découvertes, il devient potier puis forgeron, mais sur le plan des avancées novatrices, la distinction entre néolithique et âge du bronze reste affaire de spécialistes. La « révolution néolithique » ne s'est pas faite en un jour, les changements climatiques et sociétaux n'ont pas toujours été concomitants... Et le mythe s'est brodé au fil des ans.

Terminons avec un aperçu des fondements de cette mythologie seconde, naissant après le Déluge dans un climat globalement comparable à celui d'aujourd'hui.

Göbekli Tepe, avec son foisonnement animal exubérant demeure dans une mouvance encore proche du paléolithique. La présence humaine y est discrète. Avec le néolithique du Proche-Orient apparaissent des éléments significatifs dans le domaine architectural, l'hexagone équilatéral, forme géométrique parfaite, ce qui est une prouesse à réaliser avec une technicité réduite. Les animaux conservent une place prépondérante (scorpion, canidé, félin, auroch, rapace, serpent, ou premiers animaux domestiques). Un culte voué à l'auroch semble possible. La femme se révèle très présente. Des myèmes sont perceptibles à Jerf el Ahmar. Ils associent renard, vautour et serpent, dans un cas ; ou serpent et panthère, dans un autre. Cela demeure délicat à interpréter, en un temps où l'animal vivait à proximité de l'humain et confortait une organisation clanique. Ésope renouera avec le monde animal dans ses *Fables*. Pendant longtemps, le mythe se lira, si l'on peut dire, sur les rochers, les contes seront oraux. La Mésopotamie et l'Égypte auront le privilège de donner une littérature poétique pour relayer des récits dont le point de départ se perd dans la nuit des temps.

La Grèce, aussi, sait glorifier les poètes. Dans le flux temporel, tout passe et s'efface. Ainsi le géant crétois Talos, ultime représentant de la race de Bronze, veillait sur son île de jour comme de nuit, interdisant toute intrusion intempestive, en jetant des rochers sur les assaillants. Il avait un point faible, la cheville (comme Achille). Et les hommes de la race de Fer, en l'occurrence Jason et son épouse Médée, eurent raison par ruse de lui. Médée jeta un sort et il se mit à tituber ; Jason en profita pour le frapper et le colosse s'écroula. Ainsi en est-il des empires ou des étapes civilisatrices !

Sur l'auteure de cet article



Myriam Philibert est archéologue et docteur en préhistoire (université de Paris 1). Elle est l'auteure de plusieurs ouvrages sur la préhistoire et les mythologies, en particulier celtique, parmi lesquels : • *L'Alphabet des Arbres*, • *Héros celtes*, • *Les Tuatha Dé Danann, mystique solaire et art de la guerre*.

Chez Kadath, elle a déjà publié de nombreux articles, dont : • *Les Celtes : anciennes controverses, nouvelles hypothèses* ; • *Déesse mères préhistoriques et matriarcat* ; • *Alphabet celtique des arbres... et Stonehenge* ; • *L'omphalos du monde, Göbekli Tepe* ; • *Cernunnos et les divinités gauloises* ; • *Le chamanisme, vogue ou renouveau ?*

(Pour une liste complète, [cliquez ici](#))

Bibliographie

- ⇒ Cône rituel en or, *Wikipedia*, s.d.
- ⇒ Grotte de la Licorne, le récit d'une découverte exceptionnelle, *ministère de la culture*, s.d.
- ⇒ Les chars de Dupljaja, véhicules des dieux à l'âge du bronze, *cogni archae*, 10/08/25.
- ⇒ Livret-guide de l'excursion C1 Vallée des Merveilles, 9^{ème} congrès de l'union internationale des sciences préhistoriques et protohistoriques, Nice, 1976.
- ⇒ Spiritualité indo-européenne, *racines et traditions*, s.d.
- ⇒ AMZALLAG Nissim, *forgerons et héros civilisateurs ; métallurgie, croyances et sociétés à l'âge du bronze*, Belles lettres 2025.
- ⇒ ARNAL Jean, le château « préhistorique » du Lébus à Saint-Mathieu de Tréviers, *Archéologia*, n° 58, 1973.
- ⇒ ARNAL Jean, *statues-menhirs, hommes et dieux*, éditions des Hespérides, 1976.

-
- ⇒ BOURGARIT David, ROSTAN Pierre, CAROZZA Laurent, MILLE Benoît, ARTIOLI Gilberto, vingt ans de recherches à Saint-Véran, Hautes-Alpes : état des connaissances de l'activité de production du cuivre à l'âge du bronze ancien, *Trabajos de prehistoria*, t 67, 2010.
 - ⇒ BRIARD Jacques, *mythes et symboles de l'Europe préceltique, les religions de l'âge du bronze (2500 – 800 av. J.C.)*, éditions Errance, 1987.
 - ⇒ CAMPBELL Joseph, collaboration de Bill NOYERS, *puissance du mythe*, j'ai lu, 1991.
 - ⇒ CAROZZA Laurent, GEORJON Cathy, la fin du néolithique et les débuts de la métallurgie en Languedoc central, *revue archéologique de l'est*, 25, 2006.
 - ⇒ CHAMBON Philippe, THOMAS Aline, approche structurale des nécropoles monumentales du Ve millénaire dans le bassin Seine-Yonne, *SPF*. t11, 2014.
 - ⇒ COLOMER Albert, COULAROU Jacques, GUTHERZ Xavier, Boussargues (Argelliers, Hérault), un habitat ceinturé chalcolithique : les fouilles du secteur ouest, *documents d'archéologie française*, 1990.
 - ⇒ DUMÉZIL Georges, *mythe et épopée*, t III, Gallimard, 1973.
 - ⇒ ELIADE Mircea, *forgerons et alchimistes*, Champs-Flammarion, 1977.
 - ⇒ GOMEZ DE SOTO José, les tombes des élites en France de l'ouest aux IIe et Ier millénaire avant notre ère, in *sépultures et sociétés du néolithique à l'histoire*, éditions Errance, 2009.
 - ⇒ GUILAINE Jean dir. *arts et symboles du néolithique à la protohistoire*, éditions Errance, 2003.
 - ⇒ GUILAINE Jean, dir. *le chalcolithique, construction des inégalités*, éditions Errance, 2007.
 - ⇒ LACARRIÈRE Jacques, *en suivant les dieux*, Philippe Lebaud, 1984.
 - ⇒ LEHOËRFF Anne, *l'âge du bronze*, que sais-je, 2025.
 - ⇒ LE QUELLEC Jean-Loïc, SERGENT Bernard, *Dictionnaire critique de mythologie*, CNRS éditions, 2017.
 - ⇒ MARSAILLY Maryse, des artisans du cuivre aux métallurgistes du bronze, *histoire de l'art et du sacré*, 2013 (actualisé en 2023).
 - ⇒ MARSAILLY Maryse, le Sacré, forge et métallurgie, un labeur mythique, *histoire de l'art et du sacré*, 2023.
 - ⇒ MARTIGNY Cyril, MORDANT Claude, dir. l'âge du bronze en France (2500-800 avant notre ère), synthèses thématiques, *recherches archéologiques* 29, CNRS éditions, 2025.

- ⇒ MASSET Claude, la mort aux périodes préhistoriques et protohistoriques (-1 000 000 à -750) in *archéologie funéraire*, éditions Errance, 2000.
- ⇒ METCALFE Tom, une des plus anciennes preuves de fabrication du feu aurait été découverte, *National Geographic* (14/05/26).
- ⇒ PHILIBERT Myriam, *les mythes préceltiques*, éditions du Rocher, 1997.
- ⇒ PHILIBERT Myriam, hommage à Gobanis, le forgeron, *Message* n° 157, 2025.
- ⇒ PHILIBERT Myriam, héros civilisateurs ou princes guerriers, *Message*, n° 158, 2026.
- ⇒ SEIGNOLLE Claude, le diable et le forgeron, *contes de Guyenne*, s.d.



© Kadath 2026

www.kadath.be – kadathrevue@gmail.com

KADATH Assoc.
Rue de Sambre 12 - A1
B-7850 Enghien, Belgique
Éditeur responsable : Patrick Ferryn
Design et mise en page : Jean Leroy