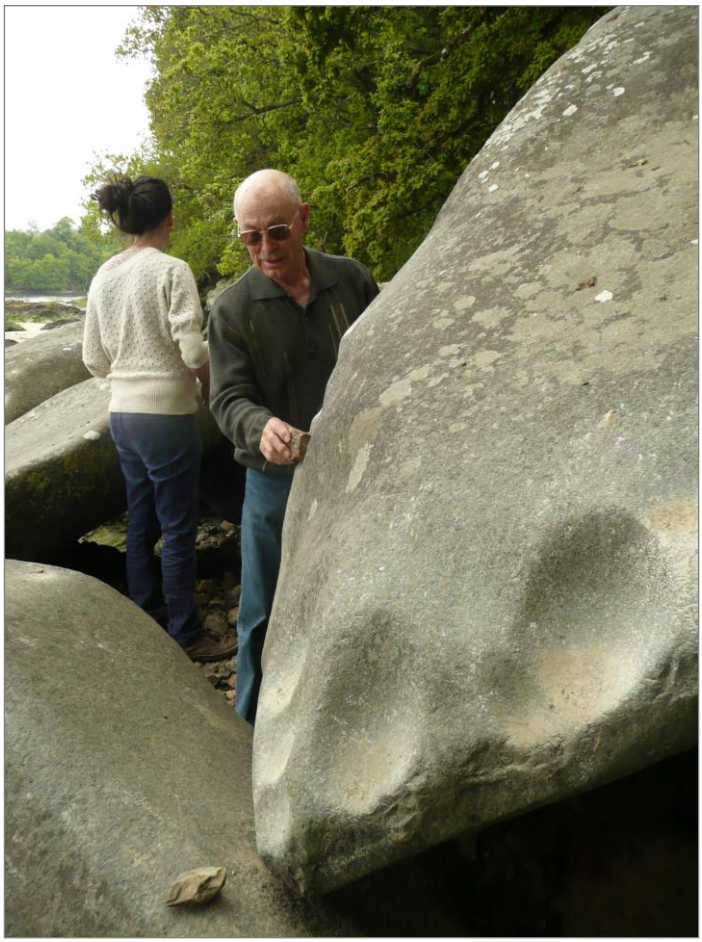
Inventaire des pratiques et représentations du minéral en Bretagne

Série 2 : Les pierres animées

« **Faire sonner les pierres du Guildo** »



Présentation sommaire

Nom :

Les pierres sonnantes du Guildo

Identification :

Amas de roches amphibolites qui rendent un son métallique lorsqu'on les frappe avec une autre pierre

Personne(s) rencontrée(s) :

Jean-Yves Castel

Michel Duedal

Localisation :

Saint-Cast-le-Guildo, département des Côtes-d'Armor, région Bretagne





I - Identification et localisation :

Nom et rôle et/ou fonction de la personne rencontrée :

Jean-Yves CASTEL : historien, historien de l'art domicilié sur la commune de Lanvallay. Guide conférencier retraité (ville de Dinan)

Michel DUEDAL : historien local domicilié à Saint-Jacut-de-la-Mer, ancien président de l'association des Amis du vieux Saint-Jacut.

Coordonnées du lieu d'exercice :
Les pierres sonnantes
Adresse : port du Guildo
Ville : Saint-Cast-le-Guildo
Code postal : 22380

II - Description

Les pierres sonnantes du Guildo sont situées dans un cadre propice à la balade, sur les berges de l'estuaire de l'Arguenon, fleuve côtier qui se jette dans la Manche sur la commune de Créhen (22). Outre la curiosité que représentent ces pierres, cette situation exceptionnelle a fait des pierres sonnantes une attraction touristique, et ce depuis le début du XX^{e} siècle.
Les promeneurs se rendent sur place, ramassent des cailloux, de préférence en dolérite comme les pierres sonnantes, qui leur serviront d'instrument et cheminent entre les pierres en recherchant celles qui rendront le son le plus argentin.
Nombreux sont ceux qui se photographient devant les plus majestueuses tandis que les enfants escaladent les chaos.
L'emplacement exact des pierres est surtout connu au niveau local, par les habitants des communes de Créhen, Saint-Jacut-de-la-Mer et Saint-Cast-le-Guildo. Sur un secteur élargi, la population connaît généralement l'existence de ces pierres sans toutefois les situer précisément.

Monsieur Duedal :
C'est très renommé, il y a des gens qui viennent de partout. Ils ne savent pas où c'est mais ils connaissent les pierres sonnantes. C'est quasiment un monument national. Tout le monde ne les connaît pas bien sûr, mais il y a des gens de partout qui les connaissent.

Ce qu'on dit, ce qu'on a dit :
Les pierres sont associées au géant Gargantua - que l'on retrouve dans le roman de François Rabelais - personnage légendaire très présent sur le territoire breton. Selon la légende, ces pierres sont la conséquence d'une terrible indigestion subie par Gargantua.
Jean-Yves Castel nous raconte cette légende :
Un jour qu'il passe au-dessus du port de Saint-Jacut, il sent des odeurs de raietons qui sèchent – les Jaguens étaient réputés pour pêcher beaucoup de raies aux XVII^{e}, XVIII^{e} siècles et plus tard. Ces raies étaient lavées, vidées, salées et mises à sécher sur les bateaux et dégageaient donc une odeur d'ammoniaque très forte. Comme il était très gourmand, il prend les bateaux comme on prend une coupe et hop ! il vide toutes les raies qu'il avale en même temps, et comme les bateaux étaient lestés avec des grosses pierres, il avale les pierres, et comme les raies étaient salées, il a soif et il va élargir l'estuaire de l'Arguenon pour boire mais ça va le faire vomir. Il va vomir les pierres, ces grosses boules qui ont formé l'amas des pierres sonnantes du Guildo.
D'autres versions[1] rapportent que Gargantua les avait avalées plus haut dans le lit de la rivière ou qu'il les avait ingurgitées lors d'un festin offert par les habitants d'un village voisin et qu'il les vomit en arrivant près de Saint-Jacut, écœuré par l'odeur des raies qui séchaient sur les façades des maisons.

[1] P. Sébillot, *Folklore de France,* Tome 2, Livre 1, *La Mer*, Ch.4 « la ceinture du rivage », pp.91-93 ; dépliant touristique « Sites naturels en Côtes-d'Armor - château du Guildo »

On rapporte aussi que Gargantua les avait avalées intentionnellement dans le but de les rapporter dans son village natal, Plévenon (22) situé à une quinzaine de kilomètres du Guildo.

On attribue les particularités de ces roches à des matériaux différents que ceux d'une pierre ordinaire. Dans le sens commun, c'est sa contenance en fer qui justifierait ce son métallique. Au Guildo, plusieurs de nos informateurs nous ont rapporté cette explication.
Ces pierres hors du commun sont propices à l'imaginaire, « C'était des pierres à trésor. De l'argent ou de l'or… des fois il y a des restes de mica, il y a des géodes avec des cristaux de quartz et c'est ce qui faisait croire qu'il y avait de l'argent ou des diamants, ça brillait … » (Jean-Yves Castel).

Lieu d'exercice :

Description des lieux et des installations :
En passant la rivière de l'Arguenon en direction de Saint-Cast (départementale 786), la signalétique indique le port du Guildo et dans la même direction, les pierres sonnantes. En arrivant sur le port, un panneau, dédié à cette curiosité, nous invite à descendre sur la grève en suivant les rives de l'Arguenon vers la mer. Voici ce qu'on y lit :
Ces roches d'amphibole frappées par un galet de même nature rendent un son argentin. L'amphibolite (silicate double de calcium et de magnésium) est une des pierres les plus dures de la nature. Sa densité est telle qu'elle peut rayer le verre. Les blocs, comme suspendus sur d'autres blocs qu'ils touchent à peine, rendent un son cristallin. La légende dit que Gargantua de passage au Guildo se trouva subitement fort gêné. Pour soulager son estomac trop chargé, il vomit ces pierres sonnantes qu'il avait avalées par mégarde.

Pour accéder aux pierres, il faut marcher une centaine de mètres sur un sentier chaotique recouvert à marée haute. Quelques roches d'amphibole apparaissent rapidement et certains promeneurs font demi-tour après les avoir vues et avoir tenté de les frapper. Pourtant, c'est après la courbe que sont situées la majeure partie de ces pierres sonnantes. Comparées par Paul Sébillot à « un troupeau de moutons noirs couchés », elles sont de couleur sombre, d'un gris presque noir et plus ou moins fichées dans le sol sablonneux ou agglomérées en chaos, les unes sur les autres. L'ensemble des pierres s'étale sur deux cents mètres environ le long de la grève. Elles sont de formes et de dimensions variées, certaines sont encore prisonnières du substrat qui les maintient dans la paroi qui longe la grève. Les pierres qui sonnent le plus nettement gardent le stigmate du passage des nombreux visiteurs ; des cavités d'une dizaine de centimètres de diamètre se sont peu à peu creusées, de petites pierres y sont parfois nichées pour que le visiteur suivant puisse frapper à son tour et entendre résonner les roches. Celles qui rendent le son métallique le plus représentatif sont celles qui reposent sur d'autres et ne touchent pas le sol.
En amont de cette petite falaise qui borde l'embouchure de l'Arguenon, passe le GR 34, sentier de randonnée très fréquenté qui suit la côte bretonne. Le cadre est largement arboré et offre une vue dégagée sur l'estuaire et les ruines du château de Saint-Jacut situé sur l'autre rive.

Nature du lieu :
Domaine public maritime.
Les pierres sonnantes du Guildo, roches amphibolites, sont de nature différente de celles de Bieuzy-les Eaux.

Transmission :
La transmission de cette pratique et des légendes liées aux pierres sonnantes se fait à l'articulation de l'oral et de l'écrit. Ces différents modes de connaissance cohabitent, s'entremêlent et, bien souvent, les personnes interrogées ne savent plus par quel biais ils ont connu les pierres à légendes. Jean-Yves Castel, guide conférencier, nous raconte la réaction des visiteurs qu'il conduit jusqu'aux pierres : « Ah c'était là les pierres sonnantes, on croyait que c'était à Saint-Cast ! Ils en avaient entendu parler sans savoir où ».
Récit raconté par les membres de la famille, visite dans le cadre scolaire, lecture des recueils de légendes ou des collectes folkloristes du XIX^{e} siècle, les habitants du territoire ont souvent rencontré ces pierres et leurs légendes et ont l'impression de les connaître « depuis toujours » : elles font partie du paysage non seulement naturel mais aussi culturel.

Pour les personnes originaires du territoire, les pierres sont connues par le biais de la légende qui met en scène Gargantua, souvent transmise dans un cadre familial, « Quand par exemple on va se balader le long de l'Arguenon, on va au château du Guildo et il y a la grand-mère ou le grand-père qui dit « Tiens ! On devrait aller aux pierres sonnantes en face » (Jean-Yves Castel). Lui-même nous raconte avoir eu connaissance de

cette légende par sa grand-mère. Les grands-parents ont un rôle important dans cette transmission familiale, c'est souvent leur génération qui entretient le lien le plus intime avec le territoire et son patrimoine.

Les écoles des communes voisines organisent des sorties aux pierres sonnantes depuis au moins soixante ans : Monsieur Castel s'y est rendu enfant, « Moi j'y suis allé une fois on a fait une sortie d'école en 1948 ! L'instituteur nous y a emmenés. » Les instituteurs ne faisaient alors pas référence à la légende mais plutôt à l'aspect géologique. Au long de sa carrière de guide, notre informateur a, à son tour, accompagné des groupes scolaires du secteur sur le site, il devait enseigner aux enfants quelles étaient les pierres qui sonnaient et comment s'y prendre.

La valorisation touristique du site et de sa légende est également un outil de transmission. Les pierres sonnantes constituent une étape incontournable de la découverte du secteur de Saint-Cast-le-Guildo et ce, depuis les prémices du tourisme balnéaire. Les cartes postales du début du siècle témoignent de l'intérêt porté aux pierres sonnantes par les populations privilégiées qui pratiquaient cette activité. Des enfants du Guildo, les « petits guides », proposaient jadis leurs services en échange de quelques pièces. Ils récitaient des textes appris par cœur reprenant les légendes ou quelques explications scientifiques. Cette pratique avait cours sur de nombreux sites touristiques en Bretagne dont les célèbres mégalithes de Carnac mais aussi aux pierres tremblantes de Trégunc et du Huelgoat.
Aujourd'hui, pour les visiteurs -campeurs, randonneurs, camping-caristes, des balades guidées mettent ces pierres en scène, elles sont intégrées dans les visites du port du Guildo ou du château de Saint-Jacut proposées par l'Office du tourisme de Dinan. Mais le mode de visite le plus courant reste la visite spontanée, en individuels ; de nombreux couples, familles, groupes de randonneurs défilent particulièrement le week-end et durant les vacances scolaires quand la météo est clémente.
Les dépliants, livres-guides et sites Internet (cf. Diffusion, p.9) qui font référence aux pierres constituent une trace écrite et un mode de connaissance qui élargit le périmètre d'attraction de cette curiosité touristique.

La transmission orale et locale comme mode que nous pourrions qualifier de « traditionnel » ne tient plus la même place qu'il y a encore une cinquantaine d'années, elle se voit aujourd'hui suppléée par la valorisation touristique. Même si la transmission dans un cadre familial demeure, les veillées où l'on racontait, entre autres, les histoires de Gargantua ne sont plus d'actualité. Les personnes ressources ayant souvent disparu, les férus d'histoire comme les professionnels du patrimoine et du tourisme se tournent vers les sources écrites qui deviennent alors les références incontournables en matière de patrimoine oral. « La première fois qu'on en entend parler c'est souvent dans les différents bouquins de Paul Sébillot, le légendaire sur les pierres. » La référence faite aux pierres sonnantes par Paul Sébillot dans une de ses collectes est donc un mode non négligeable de connaissance de la légende.

III - Historique

Historique général : les pierres animées

Le minéral est une composante majeure de l'environnement naturel et culturel de Bretagne. L'homme se construit en interaction avec cet environnement qu'il pense et emploie et les manières de se l'approprier sont multiples.
La tradition orale qui nous a été rapportée et les nombreux écrits savants du XIX^{e} siècle témoignent véritablement de l'importance de la pierre dans la vie et l'imaginaire des Bretons. Cet héritage est transmis et réactivé de génération en génération.
Nombre de contes et de légendes utilisent la pierre comme support, voire comme personnage doté de vie : les dolmens servent de logis aux fées ou aux korrigans tandis que d'autres menhirs s'en vont boire à la mer les nuits de Noël. Les pierres à légendes ou les pierres de culte liées aux saints bretons que l'on touche pour se soigner ou demander un mariage heureux font aussi partie des récits et pratiques populaires[2].

[2] *Le folklore de France* en 4 tomes de Paul Sébillot est l'une des plus importantes collectes des traditions populaires, publiée entre 1904 et 1908

Cet imaginaire lié au minéral se retrouve aujourd'hui au cœur de la valorisation touristique et patrimoniale bretonne. Les circuits, balades contées et signalétiques mis en place par les collectivités locales participent à la transmission de ce patrimoine immatériel.

L'« animisme des pierres »
Dans cette optique de valorisation du territoire, la pierre se fait le support idéal de l'imaginaire et du légendaire ; elle perd son caractère principal, celui d'être inanimé, statique pour devenir un être doté d'une force vitale : les pierres poussent, tournent, boivent ou représentent des êtres pétrifiés. Les guides et acteurs du patrimoine, en tant que porte-parole de la communauté, transmettent ce légendaire faisant des rochers des êtres minéraux, des personnages de l'histoire du territoire au même titre que les korrigans ou le diable. Les pierres tremblantes et les pierres sonnantes qui nous intéressent, sont essentiellement des roches brutes que les discours et les légendes ont animées depuis déjà plusieurs siècles. Leur dénomination rappelle que chacune de ces pierres possède une caractéristique naturelle particulière, qui devient le noyau générateur de la légende.
En les nommant, ces pierres se sont mises à exister, non plus seulement comme éléments naturels mais comme objets culturels. Grâce à la pierre, la légende est localisée, ancrée sur le territoire. Ces pierres deviennent alors emblématiques. Elles prennent un rôle symbolique, un rôle de marqueur culturel puisqu'on y projette une identité locale : la formule « On a une pierre … » revient presque systématiquement dans les discours de nos interlocuteurs.

Les pierres animées semblent être l'objet de pratiques ludiques : s'il n'y a pas ici de croyances en des puissances supérieures, ces objets sont chargés de fonctions symboliques. Les pierres animées nous permettent d'interagir avec elles : on ne va pas voir une pierre tremblante ou sonnante sans tester les capacités de la pierre en question et ses propres aptitudes également. Quand on la touche, la pierre répond par un mouvement ou par un son. Le contact avec ces pierres est un temps fort de la promenade, de la visite guidée ou de la randonnée. Toucher la pierre c'est, semble-t-il, reproduire et perpétuer des gestes anciens : c'est un contact intime qui se crée avec le territoire et sa tradition populaire.
Historique particulier :

Les légendes faisant référence au personnage de Gargantua sont nombreuses dans ce secteur.
Comme dans une cosmogonie, mythe où l'origine du monde est élucidée, chaque épisode du périple de Gargantua donne une explication à la forme d'un vallon ou à l'étrangeté d'une pierre. Une pierre filiforme située au-dessus du Fort-la-Latte représente son bâton ou encore son petit doigt. Le mont Garrot situé à une trentaine de kilomètres de là, à Saint-Suliac (35) n'est autre que la tombe du géant. Un peu plus loin se dresse un menhir que l'on reconnaît comme la dent de Gargantua plantée sur la tombe de son fils. Citons encore son village natal, Plévenon (22) ou l'empreinte de son pied sur le mont Dol. Les marques du passage du géant jalonnent le territoire, Michel Duedal parle d'une certaine émulation autour de ces marques : « Il n'a pas vomi que les pierres sonnantes, il a vomi plein de choses, les gens disent « Oh ça c'est Gargantua ».

Actualisation :

Un « rite ludique » :
Pendant notre temps d'observation sur le site (un jour de semaine au mois de mai, en dehors des vacances scolaires) nous avons croisé une trentaine de personnes en une heure de temps. Venus en petits groupes, randonneurs, couples ou familles, les promeneurs se sont tous essayés à cette pratique : faire sonner les pierres.
Si cette pratique ne nécessite pas d'être initié, il faut tout de même avoir eu accès à quelques informations et faire preuve de curiosité, voire d'un peu d'acharnement pour, d'une part, se rendre par la grève jusqu'aux pierres sans rebrousser chemin dès les premières amphiboles et d'autre part réussir à faire sonner les pierres en s'essayant à plusieurs reprises, « il faut les mériter » nous dit Michel Duedal.
Une fois atteint son but le promeneur est souvent tenté de rapporter un souvenir de son passage : un morceau d'amphibole trouvé à terre ou même, pour les mieux équipés, extrait d'un bloc. Certains se sont fait photographier perchés sur les pierres comme preuve du succès de leur « chasse au trésor ».

On n'est pas devant, on est sur les pierres sonnantes, assis ou debout. On photographie les pierres sonnantes comme si on était allé à la chasse à l'éléphant ou au rhinocéros, ce sont des bêtes qu'on a tuées. Il y a là aussi la vision des pierres sonnantes qui sont d'anciens monstres pétrifiés et on se fait souvent photographier debout sur la bête morte ; la pierre sonnante, c'est l'hippopotame. (Jean-Yves Castel)

Les pierres sonnantes peuvent être la motivation ou le prétexte d'une balade, elles constituent un but ou une étape ludique. La motivation se situe plus dans cet aspect ludique et dans le contact avec la légende, « il ne faut pas les casser sinon Gargantua ne va pas être content » plaisante un marcheur en nous voyant frapper les pierres. Finalement, le caractère proprement géologique intéresse peu, le promeneur se contente de déduire que le fer doit être à l'origine de cette sonorité si particulière.

IV - Intérêt patrimonial et mise en valeur

Actions de valorisation :

En tant que curiosité du patrimoine naturel de la commune de Saint-Cast-le-Guildo, ces pierres sont indiquées par des panneaux et citées dans les brochures touristiques.
Des visites guidées sont organisées par l'office de tourisme de Dinan.

Diffusion :

Citées sur les dépliants touristiques « Sites naturels en Côtes- d'Armor - château du Guildo » Citées sur Topic-Topos, le patrimoine des communes de France : http://fr.topic-topos.com/pierres-sonnantes-saint-cast-le-guildo
De nombreux blogs de promeneurs participent à faire connaître les pierres sonnantes
Documentation / éléments bibliographiques/inventaires déjà réalisés :

Ouvrages généraux :

AMIROU, R. L'imaginaire du tourisme culturel, Paris : Presses Universitaires de France, 2000

CAYOT-DELANDRE, M. Le Morbihan, son histoire et ses monuments, Vannes : Ed. Cauderon, 1847

CHAURIS, L. « Pierres à légendes », in Penn ar Bed, n°178, 2000, pp. 2-8

DUVIGNAUD, J., KHASNADAR, C. (Dir.). Le patrimoine culturel immatériel. Les enjeux, les problématiques, les pratiques, Arles : Actes Sud - Maison des cultures du monde, 2004 (coll.Babel, Internationale de l'imaginaire, nouvelle série, n°17)

EVEILLARD, J.-Y. La pierre en basse-Bretagne. Usages et représentations, Cahiers de Bretagne Occidentale, Brest : CRBC, 2001

LE COADIC, R. L'identité bretonne, Rennes : Terre de Brume, 1998

MAHE, J. Essai sur les antiquités du département du Morbihan. Vannes : Galles Aîné, imprimerie du Roi, 1825

POLLES, R. « Mythes et mégalithes au XIX^{e} siècle », in ArMen, n°88, 1997, pp.47-57

POSTIC, F. (Dir.). La Bretagne et la littérature orale en Europe, Brest : CRBC, 1999

REINACH, S., Cultes, mythes et religions, Tome 3, Paris : Ed. Ernest Leroux, 1908

SEBILLOT, P. Folklore de France. Paris : Maisonneuve et Larose, 1968 [1904-1908]

Sur les pierres sonnantes du Guildo :

GUENIN, G. « Les rochers et les mégalithes de Bretagne. Légendes, traditions, superstitions », in Bulletin de la Société Académique de Brest, Tome XXXV, 1910-1911, p. 197

La Côte d'Emeraude. Guide Gallimard, ed. Nouveaux-Loisirs, 1992, pp.289-290

RONDEL, E. Le Penthièvre. Guide touristique, historique et légendaire. Fréhel : Ed. Club 35, 1998, p.146

TREGUY, E.-A. (Abbé). Le Guildo. Rennes : Association Rue des Scribes, 1987 [1913], pp. 20-22

V - Données techniques

Dates et lieu(x) de l'enquête : Saint-Cast-le-Guildo, mai 2010
Nom de l'enquêteur ou des enquêteurs : Léna Le Roux, Marion Rochard
Nom du rédacteur de la fiche : Léna Le Roux, Marion Rochard
Support audio : entretien avec Jean-Yves Castel, durée 0'00"56
Photographies : photographies des auteurs de la fiche

VI – Données d'enregistrement

Date de remise de la fiche
Juin 2010
Année d'inclusion à l'inventaire
2010
N° de la fiche
2010_67717_INV_PCI_FRANCE_00130
Identifiant ARKH
<uri>ark:/67717/nvhdhrrvswvk2zk</uri>