

LE PRÉALABLE À LA VIE CACHÉE

OU L'ÎLE DE CIRCÉ

par Dominique **Navarre**

L'exil qui fait suite à la partie de dés perdue se durcit après la douzième année et les cinq frères doivent vivre cachés pendant une année supplémentaire, sans être découverts sous peine de recommencer douze nouvelles années d'exil. Cette vie cachée trouve un écho dans l'Iliade avec l'accueil d'Ulysse chez les Phéaciens et son transport à Ithaque. Cette comparaison avec ce peuple étrange et ce qui suit à Ithaque a déjà été traitée par N J Allen¹. Mais avant que commence l'exil caché, il existe d'autres points de rencontre entre *Odyssée* et *Mahâbhârata*, notamment avec l'arrivée sur l'île de Circé et les épisodes qui l'entourent. L'entrée dans la vie cachée ne se fait pas sans préalable et les épreuves initiales vérifient les aptitudes des héros et sont aussi l'occasion de conseils. Le moment entre l'exil dans la forêt et l'exil de la vie cachée constitue un passage qui présente des comparaisons entre le *Mahâbhârata* et la découverte de l'île de Circé, dans *l'Odyssée*. Les mêmes épisodes se retrouvent, dans un ordre différent dans le *Mabinogi* gallois qui conçoit la pendaison d'une souris comme le dénouement de la vie cachée. Mais les mythes, affectionnant les redites ou les doublets, les favorisent car ils sont le moyen d'indiquer moins les événements futurs que de montrer la capacité des héros à obéir aux ordres des dieux, à accomplir les actes du guerrier parfait ou du chercheur obstiné de la perfection, et ils nous proposent des images en des lieux inattendus et surtout inconcevables dans la réalité de ce monde. L'arrivée sur l'île de Circé sera le prélude à une vie cachée qui profitera à tous les compagnons d'Ulysse. Circé est donc une présentation rapide de l'arrivée d'Ulysse à Ithaque grâce aux Phéaciens. La vie chez Calypso n'est rien d'autre qu'un doublet de la vie chez Circé, mais cette vie cachée n'apporte aucune épreuve autre que la vie dans l'ancre de la divinité, vie non rapportée, car vie d'une âme défunte et donc sans histoire. Qu'Ulysse arrive chez Calypso ou chez les Phéaciens, à chaque fois son radeau se désagrège sur une côte rocheuse et inhospitalière. Si la vie cachée commence pour l'ensemble des Grecs chez Circé, la comparaison de l'arrivée d'Ulysse seul à Ithaque avec l'arrivée des Pandavâ chez Viratâ n'en est pas supprimée, au contraire ce passage chez Circé vient la confirmer. L'histoire de Nala et Damayanti contée à Yudhisthira propose une fresque rapide de cet exil et de cette vie cachée, sans pour autant en présenter toutes les aventures et celles qui sont narrées peuvent l'être sur un mode raccourci, sans prétendre tout en représenter. La vie cachée chez Circé est du même ordre rapide et incomplet. Mais avant d'aborder cette vie cachée, il convient de regarder comment Indiens ou Grecs abordent ce qui va les conduire à une vie de repos qui ne fera aucunement parler d'eux.

¹ N. J. Allen, « The IndoEuropean prehistory of yoga », *International journal of Hindu Studies*, 1988, p. 120, trad. française, G. Schaufelberger, <http://www.utqueant.org> et « Athéna et Durgâ, les déesses guerrières, dans les épopées grecque et sanscrite », S. Deacy & A. Villing (eds), *Athena in the Classical World*, Brill, Leiden, 2001, p. 367382. trad. française G. Schaufelberger, <http://www.utqueant.org>

De l'étang aux boissons fraîches

Un étang heureusement rencontré où boire après une dure course contre un animal insaisissable ou des boissons fraîches offertes après un voyage sur mer dans des conditions peu attrayantes, voilà deux raisons d'accepter l'aubaine qui se présente. Mais pour être enchantées, l'eau trouvée ou les boissons offertes appartiennent à un être supérieur et présentent alors la particularité de procurer un état semblable à celui de la mort. Le génie du monde indien se révèle être un dieu, Dharma, le père de Yudhisthira, chez les Grecs, Circé est une déesse, et présentée comme telle, enfin au pays de Galles, Llwyd, qui a préparé un puits avec une coupe en or, est un devenu un enchanteur, après la perte de son statut divin, en raison de la christianisation au moment de l'écriture. Dans tous les cas, l'eau ou les boissons ont un effet désagréable : les héros meurent ou restent inertes, s'ils ne sont changés en pourceaux par l'effet de la drogue, généreusement offerte. Châtiment ou effets d'une conduite répréhensible ? Rien ne laisse présager de ce dont il s'agit. Les quatre premiers frères indiens n'écoutent pas la voix du génie, les Grecs sont trop heureux de l'aubaine d'une bonne chère et de boissons agréables qui changent de ce qu'on peut avoir sur le bateau, l'eau du puits gallois est d'autant plus tentante après la chasse que la coupe pour en boire est en or. Mais le malheur passé, tout revient dans l'ordre, tout est restauré dans son état initial et le récit peut se continuer sur d'autres éléments et reprendre son cours.

L'*Odyssee* et le *Mahâbhârata* présentent de multiples points communs. La fin de l'exil des Pandavâ dans la forêt marque le début de la treizième année en incognito et ce temps de passage s'apparente de près à l'arrivée des compagnons d'Ulysse, partis de l'île d'Éole, chez Circé chez laquelle ils séjournent une année. Le *Mabinogi* qui fait de la vie cachée une aventure antérieure à la vie cachée comporte de mêmes éléments comparables.

Le récit du *Mahâbhârata* : un départ difficile

Le *Mahâbhârata* vient de nous raconter le rapt de Draupadî dans l'ermitage et comment ses cinq maris sont allés à sa recherche. Après le rapt de Draupadî, les cinq Pandavâ opprimés quittent la forêt Dvâita où ils séjournent dans leur exil pour une autre forêt, après avoir renvoyé le personnel qui jusque là les avait accompagnés. Ils se nourrissent chichement des fruits emportés de l'ermitage qu'ils ont délaissés. Et alors ils parviennent à un autre ermitage où le brahmane qui les accueille se plaint qu'une gazelle en se frottant à un arbre ait emporté ses bâtons à feu, qu'il y avait accrochés. Les cinq frères courent sur les traces de l'animal, le pistent, lui décochent de nombreuses flèches qui ne lui font pas le moindre mal. Malgré leur traque habile, l'animal disparaît et les entraîne à sa suite. Ils sont fatigués et assoiffés par la course qui les a emmenés loin de leur point de départ. Ils s'asseyent par terre et commencent à délibérer en se reprochant chacun à soi-même quelque chose qui explique, selon lui, les errements auxquels ils ont aboutis. Yudhisthira finalement demande à Nakula de monter sur un arbre et de regarder s'il n'y aurait pas un point d'eau. Nakula monte sur un arbre et découvre qu'il doit y avoir un étang à proximité. Nakula s'y dirige, puis les uns après les autres, chacun des frères, après avoir laissé un temps suffisant pour se demander pourquoi le dernier parti n'est pas encore revenu, y va à son tour. Les quatre premiers frères tombent comme morts à la voix du génie auquel ils n'ont pas obéi. Quand Yudhisthira, le dernier des cinq frères à se rendre à l'étang, les voit morts, il se demande comment cela a pu arriver et pourquoi ils sont morts. Il entend le génie et accepte alors de répondre à ses questions.

Course et fatigue

Ce début nous ramène à l'*Odyssee* qui connaît les mêmes difficultés lors du départ de l'île d'Éole. Ulysse et ses compagnons ont quitté l'île mais par suite de l'ouverture malencontreuse de l'ouïe des vents, ils reviennent à l'île d'Éole qui les chasse comme honnis des dieux. Ils partent et arrivent au pays des Lestrygons, qui les croquent et les pêchent comme des thons et Ulysse seul s'en échappe avec son bateau dont il a coupé prestement les amarres et il aborde finalement à l'île de Circé.

Nous retrouvons bien dans l'*Odyssee* les éléments qui couvrent le récit indien. Le retour chez Éole s'apparente au retour à l'ermitage, d'où Draupadî a été enlevée et le passage chez les Lestrygons à la poursuite pour retrouver Draupadî enlevée. Dans le *Mahâbhârata*, ce sont les hommes de Jayadratha qui a ravi Draupadî qui tombent comme les marins d'Ulysse sont croqués par les Lestrygons. Ce passage mériterait sans doute plus de réflexion. Il faut retourner au début de la treizième année d'exil et regarder quel est le comportement d'Ulysse et de ses marins. Prestement chassés de l'île d'Éole où ils étaient revenus, les Grecs vivent chichement sur leur navire. Aussi l'île qui apparaît devant eux est une escale inespérée car les hommes sont épuisés. Ulysse à peine à terre monte sur un piton pour voir s'il y a quelque habitant dans la région et il aperçoit une fumée. Il redescend et par bonheur, tombe sur la trace d'un cerf qu'il abat d'un seul coup de javelot et le rapporte au bateau où tous les hommes mangent.

La chasse épuisante à la gazelle ou l'heureuse mort d'un cerf

La chasse à la gazelle ne donne rien aux Indes alors que, par un heureux mouvement des dieux, Ulysse suit la trace d'un cerf, le piste et le tue d'un unique coup, bien ajusté, quand les flèches lancées sur la gazelle semblent rebondir sur elle et ne lui faire aucun mal, alors qu'au contraire, un seul coup de javelot suffit à atteindre et tuer le cerf.

Le brahmane qui accueille les cinq frères et leur femme est gêné par le vol de ses bâtons à feu car il ne pourra plus allumer le feu nécessaire à l'oblation matinale s'il ne les possède pas¹. Les Pandavâ se mettent donc à courir derrière le voleur qui serait une gazelle. Elle a emporté dans ses cornes les bâtons pendus aux branches d'un arbre. La poursuite s'avère plus difficile que prévue, car les flèches qui frappent l'animal ne lui font aucun mal et ne l'arrêtent pas. Les héros épuisés par leur course cherchent à boire et Nakula monte dans un arbre pour voir s'il n'y aurait pas quelque puits ou point d'eau à proximité. Le voleur est connu, c'est un animal, la poursuite des chasseurs s'impose. Ils ne réussissent pas à l'attraper ou à le tuer et se fatiguent à courir après lui inutilement. Un temps d'arrêt est nécessaire pour évaluer les possibilités de continuer la poursuite, reprendre des forces et étancher sa soif. L'étang découvert à point nommé est l'endroit rêvé pour parvenir à ces fins. Revoyons ces mêmes éléments dans l'*Odyssee*.

Les grecs ont aussi besoin d'un temps nécessaire pour délibérer et refaire leurs forces. La nouvelle île à laquelle ils abordent correspond à ce moment. Mais l'ordre des événements diffère. Du vol à la poursuite, de la délibération à la découverte de l'étang, accueillante, nous passons de la découverte de la maison à la chasse au cerf et à la délibération. En débarquant sur l'île, Ulysse monte immédiatement sur un piton et aperçoit la fumée d'une demeure. En redescendant, il tombe sur les traces d'un cerf qu'il rejoint, abat d'un coup de javelot et qu'il le ramène au bateau et chacun peut manger autre chose que les quelques nourritures qui subsistaient encore à bord. La gazelle a emporté les bâtons à feu et a donné le signal de la chasse. La chasse n'était pas à l'ordre du moment

¹ Cet épisode peut être rapproché du vol des vaches du brahmane, au secours duquel accourt Arjuna. Ce dernier doit gêner son frère et leur femme commune, qui sont dans la pièce où sont rangées ses armes.

mais le cerf est une aubaine à ne pas laisser passer. Les cinq frères poursuivent un animal auquel leurs armes ne font pas de mal quand Ulysse découvre la trace d'un unique animal qui servira de nourriture à ses hommes. Le feu rituel du matin et du soir n'est plus possible pour le brahmane, alors que les marins affamés, qui terminent les maigres restes encore sur le bateau vont pouvoir se restaurer avec la viande de l'animal poursuivi et abattu, qui n'a pas vu le chasseur venir. Les déroulements ne suivent pas le même ordre mais l'ensemble est respecté. En effet, l'arbre qui permet de découvrir l'étang où se rafraîchir apparaît en dernier quand Ulysse sur le piton voit dès le début la demeure de celle dont il ignore le nom et les capacités. L'étang du repos et du rafraîchissement vaut la maison bienvenue car l'un et l'autre ouvre sur un inconnu vers lequel les Grecs se dirigent avec méfiance mais que les cinq Pandavâ vont trouver sans le moindre appréhension. Alors que la chasse est fructueuse pour Ulysse qui en ramène le produit au bateau, la poursuite est décevante et sans résultat pour les cinq frères qui sont bien éloignés de leur point de départ. La gazelle voleuse s'est enfuie tandis que le cerf devient nourriture inattendue mais appréciée.

La découverte de l'endroit de repos

Après une chasse épuisante et infructueuse, un moment de repos est bienvenu pour prendre conseil, ou gémir. Après avoir quitté prestement l'île d'Éole et avoir abouti à celle des Lestrygons, les Grecs sont épuisés par leur course en bateau qui les a fait errer sur une mer qu'ils connaissent pas. Ulysse est déjà monté sur un piton rocheux d'où il aperçoit une fumée et donc une demeure où vit quelqu'un. On discute pour savoir comment aller reconnaître la demeure afin d'éviter à nouveau un déboire semblable à celui encouru chez les Lestrygons. La discussion intervient après la découverte. Quand les Pandavâ épuisés s'arrêtent pour souffler, ils gémissent sur leur sort malencontreux qui leur a valu cet exil. Chacun y va de son couplet sur sa propre faute et la séance se termine par la demande de Yudhishthira à Nakula de monter sur un arbre et de regarder s'il n'y aurait pas quelque point d'eau proche. Si Nakula monte sur un arbre, Ulysse était monté de lui-même sur un piton pour scruter l'horizon de la terre abordée. La demande de Yudhishthira s'apparente au résultat de ce que propose Ulysse : l'un cherche un endroit où il y a de l'eau et l'autre veut savoir ce qu'est la maison dont on aperçoit la fumée pour s'y restaurer si possible savoir en quel lieu il a abouti. Les deux séances de conseil ne s'intercalent pas au même moment. Fatigue et soif expliquent le temps d'arrêt, tandis que la peur conduit à prendre conseil pour éviter la répétition d'un malheur connu précédemment. Ulysse sépare en deux groupes ses marins et le premier groupe, conduit par Euryloque, part en éclaireur vers la demeure repérée et inconnue, pour éviter une nouvelle catastrophe comme celle chez les Lestrygons. Cette séparation en deux groupes se traduit dans le Mahâbhârata par l'avancée séparée de chaque frère vers le point d'eau, comme si, en y allant, chacun attendait qu'il s'y passe quelque chose. Si, après l'épreuve des Lestrygons, la peur des Grecs est compréhensible, pour les Pandavâ, il n'y a aucune peur, mais une fatigue qui sert de pendant à la peur des Grecs. Alors que les cinq frères sont des guerriers et des chasseurs accomplis, les hommes d'Ulysse craignent la nouveauté après l'aventure qui leur est arrivée dans l'île précédente.

L'arrivée chez Circé ou l'étang du génie

Les deux épopées nous montrent des hommes pressés de trouver un refuge les uns pour manger et boire, les autres pour étancher leur soif après leur vaine course derrière la gazelle maintenant qu'ils sont seuls, après le renvoi des serviteurs. Les Pandavâ se sont donc assis, fatigués par leur poursuite inutile, et voudraient se désaltérer. Après leurs gémissements, Nakula aperçoit un étang et s'y dirige, puis les quatre autres frères, les uns après les autres, après avoir laissé le temps suffisant pour se demander pourquoi le dernier parti n'est pas encore revenu. Les quatre premiers

frères entendent la voix du génie et tombent comme morts à sa voix à laquelle ils n'obéissent pas. l'Odyssée nous emmène vers la demeure de Circé, demeure étrange où les hommes du premier groupe sont changés en pourceaux.

La maison surprenante et l'étang éprouvant

Les deux séances de repos et de conseil s'achèvent sur la découverte d'un lieu où boire ou manger. Quelqu'un est monté en hauteur pour voir s'il y avait quelque chose qui correspondait à une solution du problème posé par l'état de détresse du moment : un lieu où dormir et se reposer avant de reprendre la mer ou encore un endroit avec de l'eau pour éteindre la soif. Les héros sont comblés, car ils aperçoivent l'objet de leur désir. Chacun n'y va pas lui-même et sans réfléchir. Un seul y court ou un groupe est dépêché en reconnaissance. Tous n'y vont pas d'un seul élan, réflexion avant tout. Le sort tombe sur le groupe mené par Euryloque comme Nakula est désigné en éclaireur.

Un seul part ou un seul groupe va en reconnaissance. L'étang n'est pas loin puisqu'on entend le cri des hérons. La fumée montre une demeure proche. Or si l'*Odyssée* prend soin de décrire Circé, à la fois déesse et magicienne, le *Mahâbhârata* se contente de la voix du génie, un rakshasa, et attendra pour dévoiler qui est véritablement ce génie de l'étang. Les deux récits empruntent la même voie : celui qui entre le premier est menacé de transformation ou de mort. Les descriptions des lieux ne se correspondent pas sinon par opposition sur tous les plans. L'étang est peuplé de héron, animal qui vit au bord de l'eau pour attraper le poisson dont il se nourrit, donnant l'image d'une pièce d'eau ordinaire. Mais une voix puissante se fait entendre, qui arrête net l'intéressé dans son élan. La description de la demeure de Circé est merveilleuse : des lions, des loups et des chiens accompagnent les arrivants qui sont apeurés. Ils entendent de la maison une voix féminine agréable qui chante, ils appellent.

« Ils trouvèrent la maison de Circé (...) : il y avait autour des loups montagnards et des lions qu'elle avait ensorcelés, après leur avoir donné de mauvaises drogues. Ils ne sautèrent pas sur les hommes, mais se tinrent autour d'eux en les flattant de leurs longues queues. (...) ceux-ci [les compagnons d'Ulysse] furent saisis de crainte, à la vue de ces terribles monstres. Il s'arrêtèrent dans le vestibule de la déesse aux belles boucles et ils entendaient Circé qui à l'intérieur chantait de sa belle voix.... »

(*Odyssée*, chant X 210 à 221 Traduction Dufour et Raison)

Seul Euryloque avait des doutes, il n'avance plus, reste à l'écart et regarde de loin. Sur l'invitation de la maîtresse de céans le groupe entre et se met à table où lui sont servis bons vins, fromage, miel, et la déesse qui y avait mêlé sa drogue le transforme en un troupeau de pourceaux d'un coup de baguette. Elle les emmène dans la porcherie où ils sont nourris avec la pâture de ces animaux. Habituellement les récits du *Mahâbhârata* sont très imagés, mais ici auprès de l'étang, le pays de la soif est aussi sec dans sa description, que la demeure de Circé est riche en provisions. Seuls les hérons donnent une touche vivante à ce tableau.

Nakula dit : « Je vois beaucoup de plantes aquatiques et j'entends le cri des hérons. Là, il y a sûrement de l'eau. »

(*Mahâbhârata*, III 295, traduction Schaufelberger et Vincent Tome IV)*

La voix qui retentit demande de répondre aux questions avant de boire mais Nakula se précipite néanmoins dans l'eau pour boire. Il commence à boire et tombe comme mort. Son frère Sahadeva arrive, car les autres trouvent le temps bien long et il fait comme son frère. Arjuna, puis Bhîma prétendent se servir de leurs armes et subissent le même sort. Yudhisthira à son tour va à l'étang, voit ses frères étendus sans vie, se pose des questions sur leur mort, entre dans l'eau et entend la voix.

Le premier groupe parti à la découverte de la maison de Circé est devenu pourceau d'un coup de baguette, mais transformé bien plutôt par les drogues que la déesse avait mêlées aux aliments et aux boissons généreusement distribués. La drogue est absente du récit indien, mais la voix du génie invisible est puissante et aussi troublante que la drogue est transformatrice. La voix tonnante du génie équivaut de façon surprenante au chant mélodieux de Circé qui chante pendant qu'elle tisse. Nous sommes en présence de deux dieux, l'un, Dharma, qui refuse d'abreuver, tue ceux qui veulent boire sans son autorisation et se dévoile après son action, et l'autre, Circé, déclarée déesse dans le texte, et dont l'ouvrage qu'elle tisse dénote la main d'une divinité, apparemment pleine de doigté et de délicatesse, qui offre abondamment le manger et le boire. Les deux divinités n'appartiennent pas au même monde. Circé offre elle-même le boire et le manger où elle a mêlé ses drogues. La voix puissante du génie innomé remplace ainsi l'usage perfide de la drogue, cachée sous la mélodie agréable que chante Circé, mais il refuse aux frères le boire ardemment désiré. La différence se tient dans le fait que Circé accueille des hommes qui se sont déjà en partie restaurés avec le cerf tué par Ulysse près de leur navire, alors que Dharma crée son étang pour faire croire aux bons soins qu'il procure par l'eau tant désirée. Les questions ayant reçu les réponses attendues, l'étang peut disparaître et la soif des cinq héros ne sera plus qu'un mauvais souvenir. Le chant mélodieux attire et les drogues transforment, tandis que la voix impérieuse repousserait plutôt les héros et menace les frères. La soif extrême n'a d'égal que la recherche d'un lieu d'accueil pour un temps, pour se délasser de la promiscuité du vaisseau. Yudhisthira en voyant ses frères étendus sans vie se demande comment ils sont morts car rien n'indique une arme ou un poison, là où Euryloque a vu de loin ses compagnons devenir des pourceaux, mais sans comprendre de loin, comme Yudhisthira ne comprend en arrivant à l'étang. La méfiance a empêché Euryloque de tomber dans le piège de la transformation qui équivaut sans conteste à une mort. Or la mort des quatre frères est aussi passagère que la transformation en pourceau.

Euryloque est un faire valoir d'Ulysse. Il revient lui raconter ce qu'il a vu de loin, se demandant bien ce qu'on pourra faire. Ulysse, en proposant de séparer les Grecs en deux groupes, a été bien inspiré après la triste aventure chez les Lestrygons et si Euryloque a pu voir la transformation s'opérer, il n'a pas compris comment les choses se sont passées. La décision d'envoyer Nakula en éclaireur ne reprend pas une quelconque peur précédente, car la peur ne fait pas partie de la panoplie des guerriers parfaits. Les quatre premiers frères, quelle qu'ait été la réaction de chacun, ont cherché à boire malgré la voix qui se manifestait. Arjuna et Bhimâ ont prétendu inutilement se servir de leurs armes, mais sans résultat. La précipitation ou la joie devant l'aubaine ont été mauvaises conseillères. Yudhisthira, lui non plus, ne comprend pas comment ses frères sont morts. Euryloque qui représente la face purement humaine d'Ulysse compose avec ce dernier le visage complet de Yudhisthira. En partant vers la demeure de Circé après le récit d'Euryloque, Ulysse ne sait pas ce qu'il fera, comme Yudhisthira ne comprend pas comment ses frères apparaissent sans vie. C'est le moment de la rencontre avec le dieu.

Résurrection et retour à la vie humaine

Comme les marins sont changés en pourceaux à cause des mets drogués que leur a fournis si abondamment la déesse, à la voix du génie, la mort a touché les puissants héros guerriers qui ne manifestaient aucune peur. Les marins d'Ulysse, en recherche de bonne chère, se sont rués sur une nourriture et une boisson bien différentes de celles qu'ils mangent et boivent sur leur vaisseau, la forme de pourceau devient leur apparence. Les héros sans peur tombent inanimés, morts, au son de la voix. Quand Yudhisthira se rend à l'étang, il voit ses quatre frères étendus mais il accepte de répondre à la voix et se trouve entraîné dans un jeu de questions-réponses, véritables devinettes

obligeant le roi juste à montrer ses qualités de roi, de maître du droit et de la sagesse. Quand Ulysse décide d'aller rechercher ses malheureux compagnons, il ignore ce qu'il fera. Il rencontre en chemin un dieu, Hermès, qui lui dicte les questions qu'il devra les poser à Circé ainsi que son comportement avec elle. Ce ne sera pas Circé qui questionnera, mais Ulysse qui ainsi connaîtra les manœuvres de Circé et y opposera les parades divines pour qu'elle soit forcée d'obéir. Devant une Circé qui ne peut plus désobéir au grand serment des dieux, les marins recouvrent leur forme humaine, comme les quatre Pandavâ morts retrouvent la vie grâce aux bonnes réponses données par leur frère.

Le retour à la vie antérieure à la transformation subie est le moyen pour chacun de s'amender et ce retour est, pourrait-on dire, de droit. Aucun des dieux ne s'y oppose. Les mondes des dieux indien et grec emploient un arsenal différent mais qui vise les mêmes buts. Ulysse rencontre Hermès, ou plutôt c'est Hermès qui vient au-devant d'Ulysse, comme Dharma attend Yudhishthira et ne se préoccupe guère, ou sur un plan moindre, de ses quatre frères, dont il sait qu'ils ne répondront pas à ses questions. Hermès et Circé forment un couple représenté aux Indes par le seul Dharma. Les questions de Dharma ne sont pas un simple jeu de devinettes, mais beaucoup plus le moyen de former celui qui devra régner sur le monde, car Yudhishthira sera roi du monde après la bataille du Kurukshetra. Le monde désigne ici les seules terres civilisées, c'est-à-dire celles qui seront sous la domination directe ou indirecte, par vassaux interposés, du roi juste, Yudhishthira. Dharma réalise à la fois l'examen de passage et l'enseignement. Hermès intervient par un enseignement précis pour éviter à Ulysse le faux pas qui interromprait définitivement la quête de son âme et de tout ce à quoi touche cette quête. Il faut l'obliger à passer l'épreuve et il a besoin d'une aide pour la subir avec succès, car de lui-même il ne possède pas les moyens pour y parvenir. Il ne lutte pas contre un être humain, mais contre une déesse. Ce n'est plus la prière au dieu qui le sauvera mais son intervention directe, providentielle et nécessaire lui assurera le succès de l'épreuve s'il suit à la lettre ce qu'il lui dicte. Euryloque a refusé de suivre Ulysse qui partait sauver ses compagnons, mais Euryloque représente, comme nous l'avons dit, le côté purement humain du chef du vaisseau et il n'aurait pas pu entendre le dieu ni le voir cueillir la plante protégeant des artifices de Circé.

Guerriers, marins et les dieux

Les actions des deux dieux se situent sur un même axe. L'attrait ici remplace le besoin là, la voix remplit la fonction de la drogue, mais il faut toujours l'action d'un dieu ou d'une déesse. Nous le verrons plus loin avec le *Mabinogi*, l'enchanteur absent, rien n'arrive, et l'enchanteur n'est rien d'autre qu'un dieu déclassé par la christianisation. Or le dieu se manifeste selon la capacité des personnes. Les quatre frères de Yudhishthira ne sont pas traités comme les marins d'Ulysse. Les quatre valeureux guerriers ne pouvaient pas recevoir le sort des marins d'Ulysse ; leur comportement n'est pas sans reproche, mais ce sont des guerriers parfaits et leur laisser-aller momentané ne les fait pas déchoir de leur état de guerrier, il les emmène seulement vers un état comparable à celui de la mort. Cela montre comment l'épopée juge des caractères et des capacités. L'étang est cause de leur malheur et de leur perte, mais en tant que guerrier. Le changement intervenu dans les deux cas correspond à une mort, l'une apparente pour les Pandavâ, l'autre réalisée sous forme de transformation en animaux. Les compagnons d'Ulysse jouissent d'une intériorité trop peu élevée pour bénéficier d'un traitement de guerrier. On pourrait épiloguer sur le cochon qui sommeille en chaque homme, mais là n'est pas le but de l'épopée. Elle cherche à montrer que la transformation opérée n'est que la conséquence du faible niveau spirituel de ces hommes qui ont démontré leur attachement aux seuls biens matériels, en ouvrant notamment de façon inconsidérée l'ouïe des vents qu'Éole avait confiée à Ulysse, en désobéissant à Ulysse qui leur avait interdit de

manger des animaux des troupeaux du soleil². L'intervention d'Ulysse pour sauver ses compagnons dénote un comportement autre et un autre dieu peut intervenir pour lui éviter de subir un tel traitement, immérité car il a atteint une capacité, très différente de celle des compagnons qui sont sur le même chemin que lui et qui causeront son malheur. Dharma n'emploie pas ces moyens mais demande une obéissance plus grande à ses volontés divines, y compris aux demi-frères de son fils. La mort est le seul châtement réservé à des guerriers valeureux et respectueux du droit. Ils sont les prototypes des guerriers parfaits, comme Ulysse est le chercheur de la réalité parfaite qu'il ne trouvera pas sans épreuve.

L'action des dieux se manifestent sur deux plans distincts. Dharma questionne pour tester les capacités de son interlocuteur, son fils et son image humaine. L'étang était un moyen d'attirer ces hommes pour vérifier leurs capacités. Circé est une déesse que nous ne connaissons que par l'*Odyssée*. Elle est établie sur une île dont les visiteurs sont tous du même genre du fait de son rôle particulier par lequel elle reçoit les morts en mer. Elle reconnaît en Ulysse l'homme annoncé qui lui résistera et qu'il faudra nourrir et restaurer. Dharma agit quand Circé constate. Mais il ne faut pas oublier que le rôle de Dharma est partagé dans l'*Odyssée* par plusieurs dieux. Les diverses divinités que sont Circé, Calypso et les Phéaciens ont une fonction très proche, ce sont tous les trois des passeurs de morts en mer vers l'Hadès. Les trois s'occupent des morts en mer qui périssent par noyade ou par mort violent sur la mer. Mais sur terre, Ulysse a besoin d'un autre dieu, pour résister aux charmes de Circé, mais aussi pour continuer son périple. Dharma pourvoira à la vie cachée comme Hermès et Circé pourvoient, mais de façon distincte, à la suite des aventures de sorte qu'Ulysse parvienne à sa terre d'Ithaque.

Questionnements

En suivant l'ordre des événements de l'*Odyssée*, nous avons délaissé les questions posées par Dharma à son fils. Les questions seront moins présentes chez Circé car on ne sait pas bien qui les pose et qui doit y répondre. C'est néanmoins un passage nécessaire. Le jeu de questions-réponses appartient à toute époque. Les questions posées par le génie à Yudhisthira s'apparente à celle posée par la sphinx à Œdipe. Il y a d'autres comparaisons possibles, car les mythologies grecques – il n'y en a pas une seule, mais autant que de cités – offrent un éventail de solutions. Certes Œdipe répondait à la question de son examen de passage pour savoir s'il était qualifié pour être roi de la cité. Yudhisthira subit, lui, un véritable interrogatoire pour savoir s'il sera un bon roi. Ulysse ne peut subir le même examen, car sa royauté n'est pas en jeu mais la recherche qui doit le mener à redécouvrir sa vérité d'homme. Mais selon un déplacement fréquent dans les mythes, c'est lui qui fera passer son examen à Circé, non pas pour savoir si c'est une déesse, comme l'affirme l'épopée, mais pour savoir si elle obéit à l'ordre du monde des dieux.

Du serment de Circé aux questions de Dharma

Le triple serment de Circé a déjà été étudié par Dumézil et il convient de donner un court résumé de cette étude³. Ulysse part pour tenter de récupérer ses compagnons et rencontre Hermès. Le dieu l'avertit qu'il ne pourra pas les délivrer et qu'il restera où sont les autres. Mais Hermès veut tirer Ulysse de ce mauvais pas et lui donne le remède. Il cueille une herbe, invisible aux hommes. Ensuite il le prévient que quand Circé le touchera de sa baguette, il devra sortir son épée et l'en menacer comme s'il voulait la tuer. Enfin quand elle lui demandera de monter au lit avec elle, il

² Cf. *Odyssée* chant IX pour le retour chez Éole et le chant XI pour l'île du trident.

³ cf. Dumézil, in *Apollon sonore*, « Circé domptée », Paris, NRF.

devra d'abord lui faire jurer le grand serment des bienheureux pour qu'elle ne profite pas de sa nudité pour désarmer sa vaillance. Dumézil reconnaît que ces parades, dès qu'on avance vers la fonction la plus élevée, sont de plus en plus efficaces. Si l'herbe appartient au monde végétal, à la fois breuvage et médicament, l'épée combat et tue l'ennemi et enfin, le grand serment est la plus sûre des garanties religieuses. Cet auteur estime qu'il existe une théorie tri-fonctionnelle des actes de magie et de contre-magie contraignante, prolongement des actes médicaux. Les actes de la troisième et deuxième fonction sont inefficaces ou au moins préparatoires. Celui de la première fonction est irrésistible.

L'étagement du remède pour obtenir le retour des compagnons à la vie humaine a un correspondant chez les Indiens. Les Grecs entrent chez Circé et prennent sans autre forme de procès les boissons et nourritures qui leur sont si allègrement présentées. Les quatre frères courent à l'étang et boivent sans tenir compte de la voix du génie, ou bien prétendent combattre contre lui avec leurs arcs et leurs flèches. Les questions de Dharma valent bien le discours d'Hermès. Le remède donné par le dieu grec s'apparente alors aux questions de Dharma. Les vœux deviennent le résultat souhaité du remède consenti. Les questions de Manawydan dans le *Mabinogi* n'ont pas d'autre but que d'obliger l'inconnu qui se révélera être un enchanteur, à lui obéir pour donner les remèdes adéquats à la situation de chacun de ses compagnons et de la population de ses villes et campagne.

Chacun des questionneurs impose ses vues : Dharma pour tester son fils, Hermès pour apporter remède à une situation sans issue, Manawydan pour réintégrer ses compagnons dans le cours normal de la vie. Circé n'en est pas à un examen de passage que surveillerait Ulysse, au contraire, en obéissant à Ulysse, sous la menace, elle vérifie qu'il a bien retenu la leçon donnée par le dieu et donc qu'il est le voyageur annoncé qui lui résisterait. Ulysse seul pouvait obtenir de la déesse le retour des pourceaux à leur forme initiale, comme Yudhishthira était seul habilité à répondre aux questions de Dharma, comme Manawydan était seul à pouvoir réclamer le retour de Pryderi et de Rhiannon.

Les questions posées par le génie se rapportent à de nombreux domaines qui nous paraissent en dehors des connaissances nécessaires à un roi pour gouverner. Les questions suivent une certaine logique, elles commencent par porter sur le brahman⁴, pour s'appesantir sur la caste des guerriers, puis passer à celle des Vaïçya et pour finir avec l'homme et son comportement. Un tel jeu de questions a connu de grandes faveurs de par le monde et nous nous y attarderons un peu plus loin. Les questions sont nombreuses et dépassent dans la forme celle posée par la sphinx à Œdipe. Les questions achevées, le dieu, fier de son fils, lui accorde un vœu qui se révèle triple. Dharma nous emmène de nouveau dans la tri-fonctionnalité avec le choix du frère à ressusciter, puis la restitution des bâtons à feu et enfin la vie cachée. Or ces vœux représentent l'équivalent des informations que livre Tirésias à Ulysse, mais présentent aussi un certain parallèle avec les engagements que prend Circé.

Vœux et préservation

Après les bonnes réponses, vient la récompense sous forme de vœu, mais le vœu peut s'analyser comme une face inversée du questionnement. C'est le désir du demandeur que la divinité s'apprête à exaucer. La réponse au vœu est en fait la question à laquelle le demandeur attend une réponse favorable. Yudhishthira, à la requête de Dharma, choisit que Nakula revive pour qu'il reste

⁴ Il faut distinguer le brahman de Brahma. Le second est l'un des dieux les plus éminents du panthéon indien. Le brahman peut être considéré comme le principe de toutes choses et ce mot 'neutre' désigne, disons-le, dans une simplification outrée, l'idée du principe de toutes choses en dehors duquel elles ne peuvent ni exister, ni subsister.

un fils de Kuntî et un de Mâdrî. Ce n'est pas le choix de Yudhisthira qui est étonnant mais l'insistance par laquelle Dharma souligne la valeur de ses deux autres demi-frères, nés de Kuntî, Bhimâ et Arjuna. Devant la fermeté du fils, le dieu concède un second vœu après avoir rendu à la vie tous ses frères. Il a trait à la restitution du bien d'autrui, c'est-à-dire que le brahmane recouvre les bâtons à feu dont il a besoin chaque jour pour l'oblation du feu. Enfin le troisième vœu accordé concerne la future vie cachée pour laquelle Yudhisthira souhaite que jamais les Kaurava ne réussissent à déterminer où sont cachés les cinq héros et leur femme commune. Dharma indique qu'ils vivront dans la ville de Viratâ dans un incognito que ne trouveront jamais les Kaurava.

De façon étonnante, ces trois vœux recouvrent les trois fonctions. La résurrection de Nakula rétablit le guerrier en le rappelant du monde de Yama à ce monde-ci ; il s'agit d'un acte à caractère purement religieux. La restitution des bâtons à feu vise l'application du droit et relève donc de la deuxième fonction, par la restitution de ce qui a été récupéré au profit de celui qui a perdu. Enfin la vie incognito dans la ville de Viratâ relève de la troisième fonction dans la double mesure où un guerrier ne peut pas agir incognito, et que les activités futures ne seront pas celles de guerrier, de kshatriya, mais seulement de vaiçya ou sudra. Nous avons vu que les menaces d'Ulysse à l'encontre de Circé se répartissaient sur ces trois mêmes fonctions. A y regarder de près, on s'aperçoit que le comportement d'Ulysse envers Circé correspond plutôt aux vœux concédés par Dharma qu'aux questions posées à Yudhisthira. Les rôles de questionneur et questionné sont inversés puisque le vœu est en quelque sorte une question qui exprime une réponse et à laquelle on attend une réponse favorable. Regardons comment la tri-fonctionnalité s'applique aux vœux accordés par Dharma à son fils et l'ordre qu'elle présente dans l'Odyssée d'après les actes effectués par Ulysse pour récupérer ses compagnons.

L'absence de transformation d'Ulysse équivaldrait au retour à la vie de Nakula ; la pointe de l'épée est, sans conteste, un acte de menace de guerrier et le grand serment des dieux qui constitue l'engagement de Circé à ne s'en prendre ni à Ulysse, ni à ses compagnons équivaldrait sur un autre plan à l'accord donné pour aller vivre incognito chez Viratâ. Or c'est plutôt le grand serment des dieux qui équivaut à la renaissance des quatre frères et la plante donnée par Hermès à la vie cachée des Pandavâ. D'ailleurs, et nous l'avons rappelé plus haut, Dumézil voyait dans l'absence de transformation d'Ulysse l'effet d'une herbe cueillie par Hermès et cette action d'un végétal, fût-il d'origine divine et perceptible aux seuls dieux, appartient à la troisième fonction.

La résurrection des quatre frères appartient bien au monde des dieux puisqu'ils sont revenus du monde de Yama. Or le grand serment des dieux a pour effet d'empêcher Ulysse et ses compagnons de descendre dans l'Hadès, ou dans son équivalence, la transformation en pourceaux du fait des drogues de Circé et de ce qu'elle pourrait vouloir en mal à leur encontre. La pointe de l'épée menaçante sur le flanc de la déesse est un acte de guerrier qui est opposé à la restitution des bâtons à feu, car ici il n'y a pas restitution mais au contraire empêchement. Dans son rôle de combattant, le guerrier repousse et empêche, mais dans son rôle de dirigeant, il favorise le bien en restituant et rejette le mal en empêchant de le laisser agir. Ce sont ces deux termes distincts qui sont mis en équivalence. Un roi digne de ce nom s'oblige à rendre à celui qui a perdu quelque chose la chose perdue ou volée quand elle est recouvrée, tandis que la menace armée interdit à Circé de prendre sur Ulysse un ascendant dont il ne pourrait se dégager⁵. Enfin, la plante qui interdit à l'effet de drogues de se réaliser est aussi contraire à l'incognito demandé pour les cinq frères puisqu'elle a pour résultat d'indiquer clairement à Circé qu'il est le voyageur annoncé qui devait venir et résister à

⁵ Si Circé est une déesse, elle ne devrait pas craindre théoriquement l'épée d'Ulysse. Mais, il faut renvoyer à la blessure infligée à Aphrodite et à ce qu'elle en ressent pour comprendre que, malgré les différences, la déesse peut éprouver une peur suffisante qui la fasse reculer. (cf. *Iliade* chant V)

ses charmes et à ses drogues. C'est bien l'inverse d'une vie cachée, comme la plante est visible aux dieux mais invisible aux hommes. Et pourtant la vie cachée va immédiatement commencer pour tous les Grecs en permettant aux compagnons d'Ulysse de vivre pendant un an chez Circé. Ce début de vie cachée n'est pas encore commencé pour les Indiens puisqu'ils ne sont pas encore entrés au royaume de celui qui doit les protéger à son insu. Si les trois fonctions apparaissent bien dans les deux récits, elles nous sont présentées sur un mode inversé. Mais nous ne nous trouvons pas devant trois actions mais bien quatre et la quatrième est l'effet du personnage questionneur. Dharma propose un vœu qu'il accomplit doublement, comme Ulysse obtient par la gradation de ses actes le retour à la forme humaine, comme Manawydan, dans le Mabinogi que nous verrons plus loin, obtient la cessation de l'enchantement sur ses deux compagnons et aussi sur son pays. La difficulté réside en ce que les trois épopées ne proposent pas le même étagement des trois fonctions et que le quatrième élément en nous proposant un véritable dédoublement, n'apparaît dans chaque récit ni à la même place, ni au même moment.

Dans le *Mahābhārata*, la résurrection de Nakula est suivie de l'offre supplémentaire du dieu : la résurrection des trois autres frères. Le retour des compagnons d'Ulysse à la normale apparaît en dernier, comme le résultat des enseignements d'Hermès, habilement appliqués par Ulysse, de même que la délivrance du Dyved de l'enchantement qui le frappe constitue le dédoublement du retour à la liberté de Rhiannon et Pryderi. La résurrection supplémentaire des trois frères devient le pendant de la libération de Rhiannon et Pryderi. L'absence de représailles du Mabinogi vaut alors sans conteste l'incognito chez Viratâ, même si les solutions des deux épopées sont absolument antithétiques, puisque les uns entrent dans la vie cachée quand les autres en sortent. L'Odyssée pose un autre problème car elle a décalé la présentation : la pointe de l'épée passe devant le grand serment des dieux et le retour à la vie humaine n'est plus qu'une conséquence de second ordre, tout comme le dernier vœu accordé par Dharma est de la magnanimité. Or ces moments présentent une grande similitude sauf le décalage de l'Odyssée où le retour à la vie humaine devient une conséquence du grand serment. Si l'on se place du côté des actes, résurrection, retour à la vie humaine et libération de Rhiannon et Pryderi ne sont pas d'un ordre très différent. Mais sous l'angle des fonctions, ces actes ne reçoivent pas la même position. La restitution des bâtons à feu reste du domaine du droit et de la jurisprudence que se doit de maintenir un roi juste, tout comme la suppression de l'enchantement sur Pryderi et Rhiannon et sur le pays appartient à la deuxième fonction, moins par l'acte que par les personnages concernés. L'absence de représailles constitue un engagement fort, bien plus que la délivrance de Rhiannon et Pryderi, car c'est la reconnaissance par l'enchanteur qu'il lui faut respecter la parole donnée et pas seulement les quelques éléments d'un marchandage. Et nous sommes devant la première fonction sacerdotale qui ne peut renoncer à appliquer même ce qui lui est contraire pour respecter les engagements pris, tout comme Circé ne peut plus s'engager contre Ulysse par une quelconque action désastreuse à son encontre sans enfreindre son serment par les bienheureux. La résurrection de Nakula était bien un moment religieux par application de la puissance divine. Ainsi pourrait-on classer les vœux et questions de chaque épopée de la façon suivante en y appliquant la fonction correspondante.

<i>Mahâbhârata</i>		<i>Odyssée</i>		<i>Mabinogi</i>	
I	Résurrection de Nakula <i>Résurrection des trois frères</i>	III	Plante molu	III	Don de chevaux et de coffres
II	Restitution des bâtons à feu	II	Pointe de l'épée menaçante	II	Rhiannon et Pryderi libres <i>délivrance du Dyved</i>
III	Incognito chez Viratâ	I	Grand serment des dieux <i>Grecs redevenus hommes</i>	I	Absence de représailles

La fonction qui inclut le dédoublement est différente dans chaque récit car le dédoublement n'emporte pas les mêmes conséquences. Vœux et questions présentent une certaine similitude mais ne renvoient pas aux mêmes réalités. Le *Mahâbhârata* s'arrête à Yudhisthira et au génie, dont on apprendra qu'il est Dharma, le père de Yudhisthira, et que, par ce moyen, le dieu veut connaître les capacités de son fils à régner. Les vœux consentis sont une aide à ce fils qui a si bien répondu à l'attente de son père. *L'Odyssée* nous envoie chez Circé en précisant qu'elle est une déesse. Mais avant qu'Ulysse ne se rende chez elle pour tenter de récupérer ses compagnons sous forme humaine, il rencontre un autre dieu, Hermès, qui lui indique ce qu'il doit faire pour ne pas subir le sort inévitable auquel il n'a pas les moyens d'échapper. L'enchanteur du *Mabinogi* souhaite retrouver son épouse, que Manawydan a attrapée et qu'il veut pendre. La mort des uns et la pendaison de l'autre sont proches dans la représentation alors que la transformation en pourceaux paraît plus éloignée. Mais la conséquence du *Mahâbhârata* n'est pas la résurrection des quatre frères, mais bien plutôt la vie cachée, alors que dans les deux autres récits, la délivrance constitue le but même de la démarche. L'incognito chez Viratâ est un plus, le troisième vœu, alors que le retour à la forme humaine est à la fois un juste retour des choses mais aussi la faveur du dieu. Manawydan est un dieu qui sait par avance ce qu'il doit réclamer au faux évêque pour que Rhiannon et Pryderi soient délivrés de l'enchantement qui les maintient hors de sa vue.

On peut enfin se poser la question de savoir si la vie chez Circé correspond à la vie cachée dans le royaume de Viratâ. Le royaume de Viratâ présente des similitudes avec le domaine de Circé. Les îles qui correspondent aux diverses aventures d'Ulysse-*Odyssée* sont placées de façon aussi imprécise que le royaume de Viratâ peut l'être sur une carte. Cette imprécision voulue explique le nombre de propositions pour tenter de localiser les voyages d'Ulysse. La richesse et la profusion qui règne chez l'un et chez l'autre sont manifestes. Mais les départs vers l'un et vers l'autre ne reposent apparemment plus sur des fondements semblables bien qu'il subsiste certainement d'autres comparaisons possibles. Circé, comme Calypso, est une déesse qu'on peut qualifier de marine et qui reçoit les hommes qui ont péri en mer. Les marins de *L'Odyssée* sont à la fois des vivants et des morts, mais des morts en sursis. Or un autre peuple apparaît qui joue aussi le rôle de passeur d'âmes des morts en mer, les Phéaciens. Le rôle de Viratâ et de son royaume se répartit dans *L'Odyssée* sur plusieurs têtes. De la sorte, les arguments de *L'Odyssée* peuvent trouver plusieurs points de comparaison pour de mêmes éléments contenus dans le *Mahâbhârata*. Ces trois divinités de la mort représentent certainement diverses façons de périr en mer, mais à chacune revient un rôle différent pour assurer le passage de la noyade ou autre dans le royaume de l'Hadès. Le royaume d'abondance de Viratâ est le prélude au retour à la vie royale des héros. Notons par avance que le retour à la vie normale des héros de la troisième branche du *Mabinogi* ramène à la richesse du royaume de Manawydan.

Le jeu des énigmes

Les questions posées par Dharma s'apparente à des énigmes. C'est un type de jeu qui a connu une faveur importante à certaines époques et les énigmes posées étaient parfois très simples comme dans le cas d'Œdipe, mais aussi très complexes. Dans tous les cas, de telles énigmes sont mises dans la bouche de savants ou de sages et celui qui les ou la pose ne tend pas un piège, mais vérifie les capacités de sagesse de celui qui est questionné. C'est la situation d'Œdipe qui rencontre sur son chemin, le chemin qui mène à la ville, mais plus précisément à régner sur la ville, la question qui fait de lui le bon roi attendu. Œdipe comme Yudhishthira est ainsi réputé sage. Le jeu des énigmes peut dériver en une joute oratoire et on peut en prendre pour exemple le dialogue entre Saturne et Salomon, ensemble de poèmes écrits vers le IXe, Xe siècle en Angleterre en vieil-anglais. Malgré sa date tardive, ce type de texte repose sur quelque chose de beaucoup plus ancien et le système renvoie à un jeu où chacun doit répondre aux énigmes de l'autre dès lors qu'il a préalablement répondu à l'énigme posée par l'autre. Les questions du génie à Yudhishthira n'ont pas d'autre but, même si Yudhishthira n'a pas à poser de questions au génie. La question posée à Œdipe lors de sa rencontre avec la sphinx appartient au même genre et ces joutes oratoires faisaient la délectation de certaines époques. Les questions pouvaient être très complexes et présentent parfois pour nous une obscurité complète si la solution ne nous en est pas donnée. Le dialogue de Saturne et de Salomon sus-mentionné qui ne nous est pas parvenu complet parce que les feuillets ne contenaient pas toutes les pages, nous livre des obscurités auxquelles nous sommes incapables d'apporter la réponse, puisqu'elle se trouve dans les pages manquantes. Ces énigmes ne nous sont ni compréhensibles ni parlantes car nous ne possédons pas la même vision que leurs auteurs des choses évoquées et nous savons pas à quelles légendes juives ou autres écrits apocryphes la question avait trait.

Certaines questions posées n'appellent pas de remarques, mais le jeu se poursuit sur un mode de dialogue qui ne permet pas toujours de déterminer précisément le fond de la question posée.

*Quelle est cette chose étrange qui parcourt le monde
qui va inexorablement, qui ébranle les fondations
qui fait jaillir des larmes de détresse, sans relâche ?
Ni étoile, ni rocher, ni la brillante pierre précieuse,
ni l'eau, ni l'animal sauvage ne peut lui échapper ;
(Salomon et Saturne, poème II vers 106 et ss)*

La question est plus longuement posée et la réponse emprunte le même style de longueur. Il s'agit du temps :

*qui a tout pouvoir sur la terre,
de ses chaînes ravageuses, de ses immenses entraves,
il se saisit de tout...
(Salomon et Saturne, poème II vers 116 et ss)*

Les questions passent sur des sujets qui se rapprochent des questions de Dharma : pourquoi les bons et les méchants, la différence entre destinée et providence. Il s'agit ici plus d'un jeu, très christianisé, qui se veut conserver un côté ésotérique, car si l'un des partenaires est Salomon, roi biblique réputé pour sa sagesse, l'autre, sous le nom de Saturne, cache un personnage moins recommandable, dont la seule évocation du nom pouvait ne pas être recevable dans un monde chrétien. En outre, autour de Salomon, gravite un grand nombre de légendes juives talmudiques qui mettent en scène le démon Asmodée et d'autres démons, intervenus, d'après ces mêmes légendes, dans la construction du temple de Jérusalem. Le jeu consiste à poser autant de devinettes qu'à inviter à étaler un savoir plus ou moins ésotérique qui appartient au monde cultivé. Un tel jeu n'est

pas réservé au *Mahâbhârata*, les concours de scaldes qui devaient trouver des définitions ou des descriptions poétiques toujours nouvelles s'apparentent bien à ces systèmes où la parole règne en maîtresse. Le *Mahâbhârata* en donne une autre représentation avec la joute oratoire entre Bandin et Astavakra⁶.

Questionnement ou la pendaison d'une souris

Voyageons dans l'espace et allons au pays de Galles. La troisième branche du *Mabinogi*, ensemble partiel de mythes anciens mis par écrit sur le tard, nous offre une comparaison amusante avec quelques morceaux du *Mahâbhârata*, contenu dans le tout début de cette treizième année. Voyons comment la pendaison d'une souris peut amener à une connaissance complète et immédiate de ce qui était caché. Le héros gallois de retour d'une aventure précédente revient chez lui et perd d'une façon subite et inattendue le royaume que lui a offert son neveu. Il part et, pour ne pas être reconnu, se fonde dans la population de trois villes anglaises où il exerce trois métiers sans rapport avec son état de héros. Ensuite il retourne dans son château et au cours d'une chasse perd deux des quatre membres du groupe avec lesquels il vit et qui disparaissent pour avoir tenté de boire à une coupe attachée au puits à l'intérieur d'un château mystérieux. Enfin, il prend une souris qui était venue avec beaucoup d'autres couper les épis de ses champs. Il s'apprête à pendre la malheureuse bête quand passent plusieurs personnes qui s'offrent chacune à racheter l'animal pour le sauver de la pendaison. Le dernier personnage la rachète en restaurant l'intégrité du royaume et en renonçant à toute vengeance à l'égard du héros. Voyons le récit en résumé.

Récit de la troisième branche du *Mabinogi*

Manawydan est roi mais sans terre et sans ambition au dire de son neveu Pryderi qui lui offre le gouvernement des sept cantons⁷ qu'il possède, lui s'attribuant la royauté nominale. Pryderi donne ainsi un bel exemple d'abnégation peu courant en matière de pouvoir et il propose à Manawydan de prendre sa mère Rhiannon pour femme. Manawydan et Pryderi visitent les cantons et chassent jusqu'au jour où, entendant un coup de tonnerre, ils ne voient plus ni hommes, ni troupeaux, ni habitations. Leur château est vide de tout occupant. Les deux hommes et leurs deux femmes cherchent désespérément où sont passés leurs sujets. Ils décident de partir en Angleterre et Manawydan se fait sellier avec Pryderi et les deux femmes comme aides. Puis ils changent de ville devant la menace des artisans qui exercent le même métier et sont furieux de sa réussite. Il se fait successivement fabricant de boucliers puis cordonnier. Naturellement, les selles à pommeau azuré de Manawydan sont très appréciées et les autres artisans qui exercent le même métier cherchent à faire périr ces nouveaux venus qui travaillent mieux qu'eux et ne leur laissent plus de quoi vivre suffisamment. Dans une autre ville, où ils se font fabricants de boucliers, la même mésaventure recommence. Dans la troisième ville, cordonniers, ils fuient les autres cordonniers qui veulent aussi attenter à leur vie. Les trois expériences se terminent heureusement par le départ des fauteurs de trouble qui travaillent trop bien, et c'est le retour dans leur royaume. Ils y vivent de la chasse pendant un an, jusqu'au jour où les chiens débusquent un sanglier blanc qui les entraîne vers une citadelle qu'ils ne connaissaient pas. Pryderi y entre chercher ses chiens, malgré Manawydan qui veut l'en dissuader, et n'en ressort pas. Rhiannon, le soir tombant, déclare qu'il faut aller chercher son fils. Elle entre à son tour dans le château et n'en ressort pas. A l'intérieur de la citadelle, Pryderi a trouvé une margelle et dessus une coupe en or tenue par quatre chaînes dont on ne voyait pas la fin dans le ciel. Il l'a prise dans ses mains et elles y sont restées collées, ses pieds sont collés aussitôt au sol et il a perdu la

⁶ cf. *Mahâbhârata*, trad. Schaufelberger G. et Vincent G. , Tome I – Québec, 2004, PUL.

⁷ Il s'agit de cantref, c'est à dire des régions qui composent le royaume. Quelle qu'en soit la taille, ce royaume a sept cantref, dénommés ici cantons pour plus de simplicité, qui représentent la totalité du monde, les quatre points cardinaux, le nadir, le centre et le zénith. Pryderi offre à son oncle, le monde entier, malgré les voyages ultérieurs en Angleterre, qui nous ramènent de la géographie mythique à la géographie physique.

parole. Il reste ainsi debout figé. Quand plus tard Rhiannon arrive, elle lui demande pourquoi il est las, elle saisit la coupe et subit le même sort. Nouveau coup de tonnerre et la citadelle disparaît avec la tombée de la nuit. Manawydan et Kigva, femme de Pryderi, partent dans leur château. Ils vivent en cultivant la terre. Tout mûrit bien et quand Manawydan veut moissonner son premier champ, il ne trouve que l'éteule sans plus aucun épi. Le lendemain, même cas de figure avec le second champ. Pour le troisième, le héros se poste le soir aux abords du champ pour voir ce qu'il en advient. Au petit matin, il voit arriver une armée de souris et chacune d'elle monte après une tige, la courbe, en coupe l'épi et l'emporte. L'une d'elle court moins vite et Manawydan l'attrape, il la met dans son gant pour la garder prisonnière. Il rentre à son château et déclare qu'il a fait un prisonnier qu'il va pendre pour vol. Kigva se récrie qu'il ne faut pas pendre une malheureuse souris, mais il maintient sa décision et le lendemain prépare la potence sur une éminence. Arrive un clerc, christianisation oblige, qui s'enquiert de ce qui se passe et offre de racheter la souris en la payant plus qu'elle ne vaut. Mais il essuie un refus net et part. Ensuite, arrive un prêtre, qui s'enquiert de la même façon et fait des offres encore plus alléchantes que celle du clerc précédent, mais il essuie un refus aussi net. Passe alors un train d'évêque et celui-ci demande comme les précédents, ce que l'homme compte faire avec la potence et la souris. Manawydan ne cède pas aux demandes de ce haut personnage, qui lui offre de l'argent, puis des chevaux, puis son train d'équipage. Par son insistance, Manawydan obtient ce qu'il souhaite. Le personnage donne son nom et indique que cette souris, c'est sa femme qui, enceinte, n'a pas pu courir aussi vite que les autres. A chaque demande de relâcher la souris Manawydan par ses refus nets invite le personnage à augmenter le prix. Manawydan enfin accepte à la condition que soient relâchés Pryderi et Rhiannon, qu'il n'y ait plus d'ensorcellement sur ses terres et qu'aucunes représailles de ce fait ne soient exercées contre lui, les siens et ses terres. Et Manawydan recouvre son royaume dans un aussi bel état que celui qu'il avait connu auparavant.

Un ordre inversé

Le résumé de la troisième branche du *Mabinogi* nous montre un récit proche de celui du *Mahâbhârata*, mais dans un ordre inversé. L'exercice des métiers appartient autant au besoin de se cacher que celui de vivre. Néanmoins, il faut se cacher des rois d'Angleterre, en tant que roi d'un pays voisin, il faut se cacher devant l'ardeur des autres artisans du même métier qui sont exaspérés par la qualité et la beauté des produits fabriqués par Manawydan et Pryderi et qui ne vendent plus leurs propres productions déconsidérées. Les héros et leur femmes prennent la fuite malgré les remontrances de Pryderi ou celles de Kigva. Avant cette vie cachée, les terres de Pryderi sont subitement dévastées après un coup de tonnerre. Ce n'est pas la 'terre gaste' des chevaliers de la table ronde, mais cela s'y apparente. C'est la perte du royaume, dont nous apprendrons à la fin du récit les raisons pour lesquelles il est apparu dévasté. Cette perte du royaume par disparition explique la vie errante des quatre héros qui vivent un an au château et ailleurs pendant quelques temps, avant de revenir vivre de nouveau pendant un an dans leur château. Cette perte du royaume, digne des romans de la table ronde, issus de la mythologie galloise, s'apparente à la perte de son royaume par Yudhisthira à la suite de la partie de dés désastreuse.

Sur cette terre dévastée, les quatre personnages, pendant une chasse, poursuivent un sanglier blanc débusqué par les chiens et l'animal les entraîne vers une montagne où ils découvrent une citadelle inconnue. Nous retrouvons la perte des bâtons à feu et la chasse à la gazelle qui les a emportés et contre laquelle les flèches n'ont aucun résultat comme Manawydan et Pryderi n'arrivent pas à arrêter le sanglier. L'épuisement des Pandavâ est remplacé par l'étonnement devant la citadelle inconnue qui représente l'étang indien. Pryderi ne veut pas perdre ses chiens qui y sont entrés, y pénètre à son tour et voit posée sur la margelle d'un puits une coupe en or attachée par quatre chaînes dont on ne voit pas l'origine dans le ciel. Au moment où il prend la coupe en main, ses mains y restent collées et ses pieds se clouent au sol, comme les quatre premiers frères indiens se retrouvent morts pour ne pas avoir écouté la voix du génie. Ici pas de génie, mais un enchantement qui ne permet pas de voir où sont attachées les chaînes qui pendent du ciel. La coupe enchantée

remplace la voix du génie et sa puissance. Après la chasse, l'eau est tentante pour un homme assoiffé, gallois ou indien. L'absence de retour de Pryderi incite Rhiannon, sa mère et épouse de Manawydan, à demander à ce dernier d'aller voir ce que fait son fils. Comme Manawydan ne se met pas en route, elle y va elle-même et elle voit son fils immobile, elle l'interroge et devant son mutisme saisit la coupe à son tour et se retrouve dans le même état que son fils. L'état de Pryderi et de Rhiannon est sans conteste identique à celui des quatre Pandavâ. A la différence de Yudhisthira, Manawydan préfère rentrer au château avec la femme de Pryderi, sans rien tenter comme devant les menaces des artisans mécontents de sa réussite. Au lieu que l'échange de questions soit situé près du puits, il est reporté à la fin du récit. Ce n'est plus le sage qui est questionné pour en apprécier la sagesse, mais l'enchanteur qui doit parler pour récupérer la souris, en fait sa femme. Ce personnage, dénommé évêque par l'effet de la christianisation, n'est autre que Llwyd, un enchanteur ami de Gwawl, qui avait subi un affront raconté dans la première branche du *Mabinogi*.⁸ Pryderi est le fils de Pwyll et Rhiannon, sa femme, aussi la vengeance consistait à faire disparaître le royaume de Pryderi et à infliger à ces deux personnages un mauvais traitement : Pryderi portait au cou le marteau du porche et Rhiannon, le collier des ânes.

Vœux ou questionnement ?

Les questions, posées à Manawydan, reçoivent toujours un refus net : « *Le voleur mérite sa pendaison* » et il le pendra. Il faut que l'enchanteur qui remplace le génie indien se dévoile pour que le marchandage s'instaure, car les questions ne tournent plus autour d'un savoir mais d'une restauration. Le déroulement du dialogue est incompréhensible tant qu'on ne sait pas exactement le jeu que joue chacun des deux interlocuteurs. Les deux premiers personnages à avoir proposé de racheter la malheureuse souris sont partis sans insistance, car ils n'avaient ni autorité, ni influence. L'évêque, christianisation oblige, et marié de façon inattendue, puisque cette souris est sa femme et qu'elle est enceinte, est en outre un magicien, le contraire de ce qu'on peut attendre d'un évêque. Il y a une gradation dans la cléricature comme il y aura une gradation dans les offres du faux évêque et vrai enchanteur. Cette gradation nous renvoie à l'exposé d'Hermès qui enseigne à Ulysse comment aboutir au grand serment des dieux. Cette gradation renvoie aux questions posées par Dharma, lesquelles abordent des données bien hiérarchisées, mais surtout aux trois vœux consentis en appliquant la tri-fonctionnalité. Les propositions du faux évêque s'étagent à partir du paiement d'un prix élevé, puis passent par le paiement en chevaux avec la marchandise qu'ils transportent et enfin aboutissent à la délivrance des deux prisonniers de la citadelle et la suppression de l'enchantement sur ses terres. La dernière exigence de Manawydan sera la renonciation à tout autre enchantement à son égard, à l'égard de ceux qui vivent avec lui et à l'égard de la terre qu'il gouverne.

(L'enchanteur) *Puisque tu ne la relâches pas pour cette somme, je te donnerai tous les chevaux que tu vois dans cette plaine et les sept coffres qui sont ici, avec les sept chevaux sur lesquels ils sont.*

(Manawydan) *Entre moi et Dieu, je n'en veux pas*

⁸ Pwyll, prince de Dyved, se marie avec Rhiannon et ils auront un fils Pryderi. Pendant le banquet de mariage arrive un homme, Gwawl, qui lui réclame un don. Ce don accordé par avance, c'est la femme avec laquelle il se marie. Il doit venir la chercher l'année suivante à même époque. Rhiannon précise alors à son mari comment faire pour que l'homme ne puisse la prendre pour femme. L'année suivante, Gwawl vient chercher Rhiannon et pendant le banquet de ces nouvelles noces arrive un homme aux grosses chaussures, déguenillé, c'est Pwyll déguisé. Il demande lui aussi un don : remplir de vivres le petit sac qu'il tient à la main. Accordé, mais le sac quoique rempli avec diligence par les serviteurs n'est jamais plein. Alors Pwyll indique comment le remplir en demandant à un noble qui a des terres de pousser du pied ce qui y a été mis et de dire : on y a mis assez ! Rhiannon pousse Gwawl à exécuter cette manœuvre apparemment sans danger, mais Pwyll retourne aussitôt le sac sur l'homme et l'y enferme et appelle à coups de cor les siens qui se tenaient non loin du lieu du banquet. Quand ils arrivent, ils demandent ce qu'il y a dans le sac et il leur déclare que c'est un blaireau et chacun d'y donner un coup de pied, un coup de poing.

- Si tu ne veux pas de cela, dis ton prix.
 - D'accord, je veux la libération de Rhiannon et de Pryderi.
 - Tu l'auras.
 - Ce n'est pas tout, entre Dieu et moi. (...) délivre les sept cantons de Dyved de l'ensorcellement.
 - Tu l'obtiendras aussi, mais relâche la souris. (...)
 - Je ne la relâcherai pas. (...) ce que je veux, c'est qu'il n'y ait jamais de représailles pour tout cela ni contre Pryderi, ni contre Rhiannon, ni contre moi non plus.
 - Tu auras tout cela. Dieu sait, tu as touché juste. Si tu n'avais pas soulevé la question, tous les malheurs seraient revenus sur toi en entier.
- (Traduction P Y Lambert, 3^{ème} branche du Mabinogi)

Le grand serment des dieux est ici atteint et l'enchanteur Llwyd, fils de Kil Coed, venu venger Gwawl qui a reçu les coups dans le sac au blaireau, l'accomplit en reconnaissant comme Circé qu'un tel serment ne peut être enfreint par un personnage comme lui, de même que Circé ne peut violer le serment fait par le monde des dieux.

Les demandes de Manawydan s'apparentent sans conteste aux vœux que formule Yudhistira à la demande de Dharma. Le retour à la vie de Nakula équivaut à la libération de Pryderi et le retour à la vie des autres frères à la libération de Rhiannon. L'enchanteur sur le royaume de Dyved correspond à la restitution des bâtons à feu. Manawydan récupère son royaume aussi florissant qu'il l'avait vu disparaître. La fin de l'enchanteur rend les biens en l'état le meilleur. La renonciation à toutes représailles renvoie à l'incognito, à l'incapacité des Kaurava à découvrir le lieu où vivent les Pandavâ. Tout comme les Kaurava voudraient découvrir la cachette de leurs cousins pour les obliger à une nouvelle douzaine d'années d'exil, les malheurs antérieurs auraient de nouveau fondu sur le royaume de Dyved et ses maîtres, si Manawydan n'avait pas demandé l'absence de représailles. Si Dharma annonce que les Pandavâ devront vivre à la cour de Viratâ pour y être incognito, Llwyd déclare que Manawydan a bien fait de faire une telle demande. Avec l'incapacité à rechercher les exilés dans le lieu où ils sont, l'absence de représailles constitue un parallèle complet.

L'enchanteur a remplacé le génie ou le dieu et le *Mabinogi* nous présente une inversion complète par rapport au *Mahâbhârata* : Dharma, fier de son fils, lui accorde des vœux, mais l'enchanteur gallois concède à Manawydan ce que ce dernier refuse de céder comme prix de la rançon pour sa femme. Du côté de l'*Odyssée*, Circé ne peut plus agir contre Ulysse comme Llwyd renonce à agir contre Manawydan après avoir cédé à toutes ses instances. Les diverses demandes de Manawydan s'étage de la même façon que le grand serment des dieux.

Commencer la vie cachée ?

Les épopées ignorent le suspens. Elles nous indiquent toujours en figure ou autrement les événements futurs que les héros auront à affronter. Mais les épopées que nous comparons utilisent des événements identiques qu'elles ne situent pas toujours là où nous souhaiterions les voir, pour le besoin des comparaisons. Avant de commencer la treizième année d'exil qui sera nécessairement une année silencieuse, l'épopée n'en rapportera utilement que le début et la fin. Comment se cacher sûrement et le rester ? Voilà la question des cinq frères. Pour la commencer utilement, il faut prendre conseil ou se laisser instruire par les personnes compétentes. À cet égard, les Pandavâ se tourne vers un brahmane connu d'eux, Dhaumya. Mais de tels conseils courent toutes les épopées. Pour les unes le rôle du guerrier est déterminant, pour d'autres, l'entente de la femme et du mari.

L'*Odyssée* ira chercher ses conseils au royaume des morts, car l'enjeu pour les Grecs n'est pas la vie cachée, mais d'en sortir. Ulysse et ses compagnons reviennent de la guerre

eschatologique, assimilée indûment à la guerre de Troie, dès l'antiquité, guerre heureusement terminée et malheureusement achevée sur des errances indescriptibles. Circé indique à ses hôtes le chemin pour trouver les instructions nécessaires à leur périple vers la terre de leur naissance. Seul le devin éternel de la Grèce, Tirésias, est à même de donner ces enseignements, lui qui a vécu plusieurs vies, qui a été homme et femme et qui a abandonné la vue humaine pour la vue des choses cachées mais connues des dieux. Le *Mabinogi* ne fournit aucune instruction, mais les connaissances de Management rendent inutiles le recours à un tiers extérieur, car ses compétences propres – c'est en fait un dieu, déclassé en tant que tel mais qui en possède toujours tous les pouvoirs – suffisent à surpasser rapidement tous les autres. Toutes les épopées font la part belle à ces instructions qui portent sur les domaines les plus divers, mais en même temps ont trait aux préoccupations que le héros a au moment où les enseignements sont donnés.

Conseils et enseignements

Pour commencer utilement cette vie cachée qui change de toutes les habitudes, il faut prendre des conseils. Dhaumya, brahmane avisé chez qui les Pandavâ sont arrivés, les donnera. De tels conseils portent sur de multiples points dans toutes les épopées. Pour les unes, le rôle du guerrier est déterminant, pour d'autres, celui de l'entente de la femme et du mari. L'*Odyssée* va chercher ses conseils au royaume des morts car l'enjeu n'est pas la vie cachée ou la vie de héros, mais celle du retour du héros qui, après avoir participé à la grande guerre eschatologique, en tant que héros, erre malencontreusement sur l'inconsistant représenté par la mer. Seul le devin éternel de la Grèce, Tirésias, est à même de donner les enseignements qui conviennent, lui qui a connu plusieurs vies, a été homme et femme et qui a abandonné la vie humaine pour connaître celle des dieux. Sa vie souterraine ne lui interdit pas de connaître le futur des mortels vivants. Il ne faut pas perdre de vue que Circé est une déesse des morts en mer et elle ne peut adresser ceux qu'elle reçoit à un autre endroit que le royaume des morts. Avant d'entrer à la cour de Viratâ, un vivant comme les Pandavâ, Dhaumya donne aux cinq frères les conseils les plus divers sur le bon comportement du serviteur auprès du roi qu'ils serviront. Tirésias donnera des conseils utiles à Ulysse pour rentrer sain et sauf à Ithaque, non sans difficultés. D'autres épopées vont jusqu'à remplir des chants entiers pour donner des enseignements sur des sujets les plus divers, comme le Kalevala sur les devoirs respectifs des époux ou la saga de Sigurd sur les droits et devoirs du guerrier dans sa vie guerrière, politique et mondaine. Ces conseils sont parfois très distants de ceux que racontent le Mahâbhârata ou l'*Odyssée* pour les prendre ici en considération.

Dhaumya ou le bon serviteur

La condition des Pandavâ ne les dispensent pas d'observer correctement l'état de serviteur qui sera le leur au royaume de Viratâ, sinon même pour cacher encore un peu plus leur état réel. Les recommandations vont bon train et manifestent quelles doivent être les diligences du bon serviteur, quel que soit sa fonction ou son métier. Les avis donnés sont positifs et négatifs et l'auteur dans les premiers avertissements donnés a réussi à alterner conseils positifs et conseils négatifs. Ces divers conseils suivent une certaine gradation qui traite au début de la place à tenir, en retrait, là où la place des autres n'est pas déjà définie. Ensuite il détermine le comportement de celui qui veut correctement conseiller le roi, et utilement en ne le courtisant pas, tout en sachant ménager sa susceptibilité et celle des autres conseillers. Les conseils sont donnés dans un désordre apparent mais qui passe du bon serviteur, fidèle à son maître, discret et sensible à ne pas déplaire, tout en restant le bon conseiller qui ne saurait mentir, pour aboutir au comportement de tout homme de bien.

Il ne doit jamais parler si le roi ne l'interroge pas, mais il doit attendre silencieusement et avec respect le moment voulu.

Il doit faire ce que le maître ordonne. Il doit éviter de se tromper, d'être insolent et de se mettre en colère. (...)

il doit être amène dans ce qu'il dit ou fait pour le roi, il ne doit pas lui dire de choses désagréables ou inutiles. S'il est avisé, il ne doit pas courtiser le roi dans l'idée d'être son favori, mais il doit faire avec zèle et sans négligence ce qui lui est agréable et utile.

(Mahâbhârata, Schaufelberger G. et Vincent G. traduction Tome IV, 4, 12, 17, 19 et 20)

Celui qui veut habiter la maison royale doit avoir un comportement fidèle même quand il agit dans son seul intérêt. Un tel comportement n'est pas sans rappeler celui des Grecs, lors de la visite de Néron dans leur pays. Les Juges des jeux auxquels l'empereur avait participé lui avaient systématiquement décerné le premier prix de telle sorte que toutes les cités grecques en avaient retiré des bénéfices non négligeables et une paix habilement achetée malgré la fureur des Grecs déclarés vaincus et qui auraient certainement mérité les prix.

De tels enseignements apparaissent toujours avant le début d'aventure pour prévenir les difficultés qui se présenteront inévitablement et les erreurs sur la place de chacun. La saga de Sigurdr nous fait connaître les enseignements donnés par une walkyrie. Elle instruit sur la magie au combat, grâce à la connaissance des runes. L'enseignement continue sur la vie en société du guerrier et ses devoirs dans les assemblées des hommes ou au conseil du roi pour s'achever sur la vie courante.

Tirésias

Dans l'île de Circé, l'heure du départ du vaisseau grec est arrivée. Il faut, après cette année de vie passée cachée chez la déesse, que les Grecs retrouvent leur terre natale. C'est l'heure des informations nécessaires pour rentrer au pays et Circé envoie Ulysse au séjour des morts consulter Tirésias. L'évocation des morts ne fait pas partie de la panoplie religieuse des Indiens. Le monde de Yama n'est pas un monde d'où l'on revient ou encore dont on peut consulter les habitants. Le récit de Nakiceta⁹ est une pure catabase destinée à justifier deux choses : la valeur des dons faits aux brahmanes et la nécessaire rectitude des rites dans le sacrifice. Le nom de Nakiceta est accolé à un important traité sur les rites, écrit par un brahmane du même nom qui les aurait modifiés en partie. La consultation des morts et d'un mort spécifique, le devin, qui peut même dans l'Hadès encore livrer ses prédictions, nous fait bien voir les liens existants entre les diverses figures qui lient Ulysse au monde des morts et avec lesquelles il œuvre pour retrouver sa terre d'Ithaque. Circé, Calypso et Phéaciens sont des passeurs vers l'Hadès et seul un être incomparable qui y est déjà présent peut donner les indications à des vivants dans un état proche de la mort en raison du lieu où ils se trouvent. Nous sommes dans un moment d'épreuves initiatiques pendant lesquelles le futur initié est considéré comme mort et son voyage dans le monde de la mort doit le mener à une nouvelle vie qui n'est pas sans combat.

Cette consultation extérieure au monde des vivants se traduit dans le *Mahâbhârata* par les enseignements de Dhaumya sur le bon comportement de celui qui entre à la cour d'un roi pour le servir utilement, et non servilement ou par amour de la bonne place. Ce n'est pas Tirésias qui pose les questions mais Ulysse. Ce n'est plus la capacité du bon roi à gouverner, mais la capacité du chef à conduire ses propres troupes à bon port en appliquant les conseils reçus. Les réponses de Tirésias précisent le chemin du retour et les écueils à éviter, sans omettre les difficultés du retour.

⁹ cf. Schaufelberger G. et Vincent G. *Mahâbhârata*, traduction Tome III – Québec, 2000, PUL

C'est le retour doux comme le miel que tu cherches (...) Vous pourriez encore au prix d'épreuves arriver chez vous, si tu veux contenir ton cœur et celui de tes compagnons, dès l'instant où tu approcheras ton vaisseau bien charpenté de l'île du Trident, après avoir échappé à la mer violette, quand vous trouverez les vaches et les robustes moutons d'Hélios qui voit tout et entend tout. Si tu ne leur fais aucun mal, si tu penses à ton retour, vous pourrez encore, non sans souffrir atteindre Ithaque ; mais si tu les endommages, je te prédis la perte de ton vaisseau et de tes compagnons, et toi si tu échappes au trépas, tu rentreras tard et en triste état (...) sur un vaisseau étranger ; tu trouveras en ta maison de quoi te peiner.

(*Odyssée*, chant XI vers 100 à 115 Traduction Dufour et Raison)

Le chemin initiatique ne se devine pas et il faut au néophyte une instruction précise sur la conduite à tenir pendant le déroulement des épreuves qui l'attendent. Le principal écueil réside dans l'île du Trident où paissent les troupeaux du soleil. Le nom d'île du Trident est trompeur et, déjà dans l'antiquité, on y voyait la Sicile qui a la forme d'un triangle. Ce nom peut aussi se rapporter à Poséidon, l'ébranleur du sol, dieu du sol, et dont l'arme, le foudre est représentée avec des branches d'un seul côté, alors que celui de Zeus en a des deux côtés. Le foudre de Poséidon est devenu notre trident. L'île du Trident serait alors l'île de Poséidon, qui se plaint, lui et non Hélios, à son frère, Zeus, que des mortels ont tué et mangé les bœufs qui appartenaient aux dieux. Le bétail qui paît sur l'île est celui des dieux, c'est-à-dire celui provenant des sacrifices dont se repaissent les dieux. Manger de ces animaux, c'est commettre un sacrilège dès lors qu'il sert de nourriture profane et la tentation est grande pour des hommes qui ont faim et qui connaissent la mauvaise nourriture embarquée sur les bateaux de trouver une bonne chair.

"Aiaïè" est le nom de l'île de Circé dans l'*Odyssée*, mais l'adjectif "aiaios" désigne en grec ce qui vient ou ce qui appartient à la Colchide, notre Crimée actuelle. La forme de la Crimée sur la partie qui borde la mer noire a elle aussi la forme d'un triangle, même si toute cette langue de terre ressemblerait plus à un losange. Plusieurs endroits antiques de cette presqu'île porte des noms d'Achillée qui nous ramènent à l'Iliade¹⁰. La Crimée n'est pas sans rapport avec le monde grec. Enfin ce nom d'Aiaïè s'apparente avec en raison de son redoublement au nom grec du temps, "aiôn". Le nom de l'île de Circé nous enverrait en quelque sorte hors du temps et nous ferait entrer dans l'éternité du monde des morts. La déesse vit dans le monde de la mort où le temps n'est plus. Rappelons une fois encore que Circé, Calypso et les Phéaciens sont des divinités de la mort en mer et qu'elles gardent ou conduisent les morts vers l'Hadès. L'île du Trident n'est pas évidente à déterminer pour autant que, comme de nombreuses autres îles de l'*Odyssée*, elle puisse se situer dans un monde de pure géographie physique. L'île du Trident est l'île où paît le bétail des dieux, tout comme Géryon est le gardien du troupeaux des dieux quand Héraclès part le combattre et ramener les bêtes prises à son frère Eurysthée. L'île du Trident devient une île de l'Occident où le soleil se couche, proche de l'entrée du royaume des morts;

Les enseignements d'Anticleia

Les questions de Dharma avait pour but de vérifier les capacités du futur roi à régner, d'inculquer le bon comportement de celui qui passe de l'état du guerrier à un autre état inférieur. Les vœux de Dharma autorisaient Yudhistira à poursuivre l'épreuve imposée de la vie cachée sans inquiétude et permettaient le retour à l'état initial, celui de la royauté. Questions, vœux et instructions ne sont pas dans le même ordre dans l'*Odyssée*. Le dialogue avec Circé correspond aux questions posées par Dharma, les vœux aux recommandations de Tirésias et les informations d'Anticleia aux enseignements de Dhaumya.

¹⁰ Sur ce point, voir B .Sergent, *Celtes et Grecs*, Payot.

Les épopées aiment, comme nous l'avons déjà indiqué, enseigner sur des sujets multiples qui concernent la vie de tous ceux qui écoutent les récitants, aèdes, bardes, scaldes ou autres. La saga de Sigurdr nous fournit les enseignements sur la conduite du bon guerrier, en tant qu'homme de guerre, mais aussi en tant que conseil de son roi et dans la vie courante. Le Kalevala en décrivant Ilmarinen qui va chercher femme dans la maison du nord, Pohjola, un nord tout à fait mythique et richissime, donne lieu à des variations sur le sort de la femme dans sa belle famille et sur le sort plus triste encore qui l'attend si elle prétend la quitter. Alors que les instructions de Dhaumya portaient sur tous les aspects de la vie à la cour d'un roi policé, l'*Odyssée* a divisé ces mêmes enseignements en trois parties. Circé est l'objet du questionnement, Tirésias prescrit les conditions pour retrouver le chemin, vers la terre mère, et Anticleia, la mère d'Ulysse, l'informe de la situation de sa famille sur cette même terre. Ulysse passe au séjour des morts pour y rencontrer Tirésias, mais il y voit aussi beaucoup d'autres héros, car les épopées ne laissent jamais échapper une occasion de parler des autres héros. Le *Mahâbhârata* parlera aussi en très bref de Ramâ et Sitâ, autre épopée indienne.

Anticleia est morte de chagrin, en ne voyant pas revenir son fils de la guerre d'au-delà de la mer. Anticleia en voyant Ulysse à la porte de l'Hadès constate, comme une première remarque, que son fils n'est pas encore rentré à Ithaque et qu'il n'a pas non plus revu son épouse. Aux questions du fils, la mère répond en trois points, son épouse et son fils, son père, enfin sa propre mort. Si les quelques mots mis dans la bouche d'Anticleia sont nettement plus brefs que les développements de Dhaumya dans le *Mahâbhârata* ou ceux très longs du *Kalevala*, ces quelques mots, de façon succincte, nous renseignent sur l'état de la maison d'Ulysse et équivalent aux autres enseignements, notamment sur la conduite à tenir dans la maison du roi. Ils rappellent que l'épouse est restée fidèle, le fils tient la maison royale de son père, avec d'autres, et le père d'Ulysse vit aux champs et plus près de la ville à la froide saison. Quant à sa propre mort, elle est due au chagrin de ne pas savoir si son fils rentrerait vivant ou non. Il apprend ainsi de sa mère quelle vie mènent les siens, son père à l'écart de la cour, les recherches de Télémaque et la fidélité de son épouse qui l'attend. Nous apprenons aussi que le fils n'hérite pas automatiquement de son père ; Télémaque ne peut hériter de la royauté tant que la mort du père n'est pas connue et avérée et son pouvoir reconnu. Le père d'Ulysse n'est pas roi alors que son fils l'est ou l'était. Nous sommes plongés dans la vie des prétendants qui voudraient prendre le pouvoir sur le fils en épousant la mère, qui représente à la fois la royauté et le royaume.

En guise de conclusion : prolégomènes à une vie cachée

L'entrée dans la vie cachée se prépare et le *Mahâbhârata* comme l'*Odyssée* nous en fournissent des images. La *Mabinogi* nous en avait donné la sortie pour comprendre le retour à l'état initial. Informations et avertissements ont été donnés après vérification de la capacité du demandeur à les recevoir. Manawydan n'a aucune capacité à démontrer, car en tant que dieu il les possède à plein, mais il questionne pour obtenir de celui qu'il combat la vérité sur les actions contestées et leur cessation. La vie cachée ne se raconte pas, à l'exception de son début et de sa fin. Avant de partir vers le royaume des Matsya, chez le roi Viratâ, les Pandavâ, ont dû courir après une gazelle, qui a fini par se montrer sous son vrai jour, Dharma, que seul pouvait reconnaître son fils, Yudhisthira. La mort, ou ce qui semblait être la mort, a frappé les quatre autres frères, jusqu'au moment où Yudhisthira, après avoir répondu avec justesse aux questions posées par son père, lui demande un vœu juste, qui se démultiplie en trois. Dharma restitue ce que la gazelle avait pris, les morts retrouvent la vie et le royaume de Viratâ sera la meilleure protection pour la vie cachée. Au retour à l'ermitage, les conseils pleuvent pour entrer favorablement dans la vie incolore que devront souffrir pendant un an les cinq frères et leur femme commune. Alors peut commencer la vie d'exil, dans un

incognito d'autant plus profond que par le dernier vœu accordé par Dharma, les Kaurava et leurs espions seront comme aveuglés et ne pourront découvrir les fils de Kuntî dans leur nouvel exil. Ce court résumé nous ramène aux diverses aventures d'Ulysse et de ses marins. La mer de *l'Odysée* est l'égal de la forêt indienne et les îles se comparent aux oasis, aux ermitages ou aux habitations rencontrés. L'errance s'achève sur une île et la gazelle voleuse devient un cerf, viande reconstituante. L'étang pour étancher la soif devient la maison accueillante pour un réconfort à propos après un voyage impromptu et dans la précipitation, comme la course après la gazelle. La mort se change en transformation en pourceau et le triple vœu accordé par Dharma à Yudhishthira le triple conseil d'Hermès à Ulysse. Les choses rentrées dans l'ordre, on peut se mettre en route vers la vie cachée.

<i>MAHÂBHÂRATA</i>	<i>ODYSSÉE</i>	<i>MABINOGI</i>
<i>A l'ermitage</i>	<i>Chez Éole, outre des vents</i>	
<i>Vol des bâtons à feu</i>	<i>Ouverture par les compagnons</i>	<i>Retour d'Angleterre</i>
<i>Renvoi des membres de la suite</i>	<i>Lestrygons tuent les hommes. Un seul bateau part.</i>	<i>Coup de tonnerre et le pays disparaît</i>
<i>Pandava à la poursuite de la gazelle</i>	<i>Cerf qui paraît</i>	<i>Chasse au sanglier</i>
<i>Flèches n'atteignent pas la gazelle qui a emporté les bâtons à feu</i>	<i>Cerf abattu d'un seul coup de javelot</i>	<i>Qui entraîne le héros</i>
<i>Loin du campement</i>	<i>Au pays d'Aiaïè</i>	<i>dans une contrée inconnue</i>
<i>Nakula sur un arbre</i>	<i>Ulysse monte sur un piton</i>	<i>Citadelle sur montagne</i>
<i>délibération sur leur malheur</i>	<i>délibération des marins</i>	<i>Pryderi ne veut pas perdre ses chiens entrés dans la citadelle</i>
<i>Étang magnifique du génie</i>	<i>Circé tisse toile divine</i>	<i>Puits avec coupe en or</i>
<i>boivent d'autorité</i>	<i>Circé offre à boire et à manger</i>	<i>Prend la coupe pour boire</i>
<i>frères comme morts</i>	<i>compagnons en cochons</i>	<i>Collés au sol et à la coupe</i>
<i>Yudhishthira va à l'étang</i>	<i>Odysée part chez Circé</i>	<i>Manawydan part avec Kigva</i>
<i>rencontre avec le génie qui se présente questions réponses</i>	<i>rencontre d'Hermès qui avertit Ulysse questions à Circé</i>	<i>Rencontre avec clerc, prêtre, évêque refus net de répondre</i>
<i>frères rendus à la vie</i>	<i>marins délivrés</i>	<i>Délivrance des héros et du pays</i>

La vie cachée des Grecs commence chez Circé au même titre que l'apologue conté dans le *Mahâbhârata* sous le nom d'histoire de Nala et Damayanti nous narre cette vie cachée. Chez Circé, elle n'est qu'une image de la vie cachée future. De même que Nala se trouve seul caché et invisible aux autres, même aux siens, sous son état de nabot, de même les cinq Pandavâ et leur femme seront invisibles aux Kaurava et à leurs espions. L'image porte sur le seul Nala quand les six héros sont en jeu. De même Ulysse sera seul à arriver à Ithaque, de même que la première vie cachée portera sur lui et l'ensemble des compagnons du vaisseau. Entre l'apologue et le récit lui-même, l'espace est grand et Ulysse aura le temps de raconter ses aventures aux Phéaciens avant de revenir sur son île d'Ithaque. Les Grecs épuisés arrivent à l'île de Circé et la déesse les reçoit. Sur son ordre, ils cachent gréements et vaisseau dans les cavernes de l'île. Les richesses n'apparaissent pas puisqu'elles disparaîtront dans la tourmente marine déchaînée par Zeus. Il n'y a aucun cadavre ni aucun subterfuge à utiliser pour cacher gréements et vaisseau dans les grottes de l'île, puisque Circé est

une divinité de la mort en mer et que sa seule présence empêche quiconque n'est pas un mort en mer d'aborder à son île. Elle ne donne aucun conseil mais elle invite à aller les chercher là où ils sont, au royaume de la mort auquel elle appartient. Ulysse part donc aux portes de l'Hadès voir Tirésias. Tirésias donne les conseils non plus pour vivre la vie cachée mais pour un bon retour, non sans difficultés, à Ithaque.

Le tableau ci-dessus permet de se rendre compte des similitudes si nombreuses entre *Mahâbhârata* et *Odyssée*, mais aussi avec la troisième branche du *Mabinogi* gallois. La vie cachée commence à un moment différent, parce que le sens de cette vie est la réalisation d'une pratique qui ne relève pas de l'action mais de la contemplation. A chaque fois que l'action va trop loin, notamment avec le *Mabinogi*, les héros reculent pour ne pas donner prise à l'action, qui leur serait fatale en laissant découvrir ce qu'ils sont réellement, non pas des artisans habiles, mais des rois du pays d'à-côté.

Bibliographie succincte

- R. Boyer *Saga de Sigurdr (la)*, Paris, 2007, Cerf
M. Dufour et J. Raison Traduction et présentation de l'*Odyssée*, Paris, 1965, Garnier
G. Dumézil *Mythes et épopées*, Paris, 1971, NRF, Tome II
G. Dumézil *Apollon sonore*, Paris, 1982, Gallimard
M. Eliade *Traité d'histoire des religions*, Paris, 1949, Payot
Faerber *Salomon et Saturne, quatre dialogues en vieil anglais*, 1995, Brepols
P-Y Lambert *Quatre branches du Mabinogi (les)* traduction, Paris, 1993, Gallimard
G. Schaufelberger G. Vincent : traduction du *Mahâbhârata* Tome I – Québec, 2007, PUL
traduction du *Mahâbhârata* Tome IV – Québec, 2009, PUL
B. Sergent *Celtes et Grecs, I, le livre des héros*, Paris, 1999, Payot et Rivages
II, Le livre de dieux, Paris, 2004 Payot et Rivages