

Destin et changements d'aspect

oooooooo

Résumé :

Comment changer d'apparence pour obtenir le résultat désiré, sans avoir à se montrer ? Les héros nordiques de la *Völsunga saga*, sur les traces d'Odin, mettent la ruse en pratique. Ce même changement d'apparence permet dans le *Mahâbhârata* d'aboutir au résultat désiré, grâce à la réalisation d'un vœu accordé par la divinité ou un de ces multiples êtres entre les hommes et les dieux : génies divers, serpents... Si la vengeance est un des premiers moteurs des récits nordiques, elle peut être remplacée par le souci de protéger un héros qui subit le mauvais sort d'un génie mal intentionné. Signy et Ambâ recherchent la vengeance, tandis que Nala est protégé par la morsure du roi des serpents comme Sigurdr est remplacé par Gunnarr pour effectuer une demande en mariage qui serait fatale à ce dernier.

Parmi les diverses comparaisons possibles entre le *Mahâbhârata* et les récits de la mythologie nordique, on peut relever des changements d'aspect, cachés sous des formulations propres à chacune des deux cultures. Dans l'*Ynglinga saga* qui raconte l'histoire des dynasties royales suédoises, l'auteur les fait descendre directement d'Odin et rappelle ces brillants guerriers du dieu qui combattaient nu et sans arme et qui pourtant étaient toujours victorieux sur leurs ennemis: ils s'appelaient les berserkir. Ces hommes portaient le nom de l'ours dont ils adoptaient le comportement au combat. D'autres récits nordiques font appel à d'autres vêtements animaux et les deux les plus constants sont la parure de cygne que revêtent les walkyries et la parure de loup, apanage de certains guerriers, mais qui ne leur est pas pour autant réservée. Plusieurs récits nous montrent les parures de cygne délaissées pendant que les walkyries, ou parfois des ondines, vont prendre leur bain ou se délassent en des jeux divers dans les prairies. C'est ainsi que la *Thidrekssaga*¹ commence sa présentation du héros Velent, en allemand Wieland, qui prend avec ses deux frères comme épouses des walkyries dont ils ont découvert les parures de cygne. Deux héros de la *Völsunga saga* vivent pendant un certain temps une vie de loup, Sigmundr² et son fils, Sinfjötli, qui se sont emparé des peaux de loups que deux hommes soumis à un sommeil magique avaient laissé pendues dans leur maison. A côté de ces cas de lycanthropie, il existe d'autres changements, par emprunt de l'aspect d'un autre et la *Völsunga* à laquelle nous nous attacherons nous en raconte deux : celui de la sœur

¹ La *Thidrekssaga* est traduite sous le titre de *Saga de Théodoric de Vérone*.

² Les noms nordiques se terminent fréquemment par un r, qui représente la forme du nominatif du nom.

de Sigmundr et celui de Sigurdr. Signy, soeur de Sigmundr, échange son apparence avec celle d'une magicienne et Sigurdr échange la sienne avec celle de son beau-frère, Gunnarr. Ces changements sont temporaires et de courtes durées.

Les récits indiens du *Mahâbhârata* présentent eux aussi des changements de formes, y compris sous forme de changement de sexe, auxquels les récits nordiques semblent répugner, mais ces derniers ont été mis par écrit après la christianisation et même si de telles histoires existaient, les auteurs se sont sans doute gardés de les transcrire. Quant aux récits indiens, ils contiennent ces changements de façon relativement fréquente : un brahmane changé en antilope sera à l'origine de la malédiction subie par Pandû ; en outre, les récits indiens peuvent s'appuyer sur la pluralité des vies vécues par chacun. C'est le cas d'Amba qui, enlevée par Bhishma avec ses deux sœurs, pour être femmes de Vicitravirya, frère du ravisseur, va pouvoir se venger des malheurs qu'elle a subis à cause de Bhishma dans cette vie-ci en devenant Shikandin dans la vie suivante. Shikandin, qui naît fille, bénéficiera d'un changement de sexe et mourra homme, grâce à un démon, un Yaksha qui exauce sa prière. Si la mythologie nordique connaît des géants et d'autres êtres surnaturels, les récits de sagas en contiennent assez peu. Pourtant Saxo Grammaticus raconte ainsi dans la *Gesta Danorum* que la nourrice de Hadingus, Gro, est une géante, mais qu'elle peut prendre une taille humaine à volonté.

Un autre récit du *Mahâbhârata*, le roman de Nala et Damayanti, qui constitue une version romancée et abrégée d'une partie du *Mahâbhârata* contient une autre forme de changement d'aspect. Nala, roi qui a perdu son royaume en le jouant aux dés, s'enfuit dans la forêt avec son épouse. Pour avoir sauvé un roi des serpents, celui-ci le mord et sous l'action du venin, Nala prend la forme d'un nabot, excellent cuisinier et conducteur de char expérimenté, mais méconnaissable en tant que Nala, car le nabot n'a pas une prestance de roi. Il faudra toute l'ingéniosité de Damayanti pour percevoir sous ce nabot, son mari, dont l'apparence a été modifiée par le roi des serpents. Nala change seul dans son apparence alors que Sigurdr et Gunnarr échangent leurs apparences respectives. Shikandin a changé de sexe mais elle reste le même être reconnaissable malgré le changement de sexe.

Les échanges des récits nordiques se font toujours deux à deux : Signy et la magicienne comme Sigurdr et Gunnarr. Les motifs des changements d'aspects diffèrent entre les deux traditions mais les deux femmes exercent une vengeance ou aident à l'exercer, tandis que les hommes sont en quête de femme ou au contraire l'abandonnent pour qu'elle ne suive pas l'infortune du mari, comme c'est le cas de Nala. Signy a perdu ses deux premiers enfants que son frère Sigmundr a tués pour incapacité à venger leur grand-père Völsungr. Ils étaient indignes d'être ses petits-fils. Signy va donc trouver son frère et pour lui assurer une descendance échange son apparence avec celle d'une magicienne. Amba veut se venger de

Bhishma cause de ses malheurs qui l'empêchent de vivre une vie régulière d'épouse, conforme au dharma. Sigurdr, marié à Gudrun, la fille du roi Gjuki, accompagne son beau-frère Gunnarr pour obtenir la main de Brynhildr, la vierge guerrière, qui se tient dans sa demeure entourée de flammes. Le cheval de Gunnarr refuse de sauter l'obstacle et le cheval de Sigurdr de le sauter avec un autre cavalier que son maître, Sigurdr. Nala saute dans les flammes et reçoit une morsure qui engendre son changement d'apparence. Évidemment ces différences de motifs engendrent des inversions. Commençons par Signy et son pendant indien Shikandin.

Shikandin et Signy

Signy n'a pas de récit propre parce que la *Völsunga saga* s'attache d'abord aux héros guerriers de la lignée de Völsungr, arrière-petit-fils d'Odin. Le personnage féminin de Signy n'est pas soumis au destin comme les autres personnages qui gravitent autour de Sigurdr, mais elle obéit aux ordres de son père. Il n'existe pas de vie antérieure ou postérieure qui marque ou marquera l'accomplissement des promesses du dieu, car Odin seul apparaît dans ces récits, sous des formes diverses. Signy, dont la forme allemande est Siegelinde, est aussi un autre nom de Freyja et elle n'hésite pas à donner un fils à son frère, comme la déesse Vane Freyja était l'épouse de son frère, Freyr, comportement rejeté par les dieux Ases, une fois la paix établie entre les Ases et les Vanes³. Signy, en se donnant à son frère, assure ainsi la survie des Völsungar⁴, parce qu'elle a vu la mort de ses neuf autres frères. Signy agit ainsi avec Sigmundr, pour que ce dernier puisse accomplir la vengeance de leur père, tué injustement par le mari de Signy.

Le dit de Signy

L'histoire de Signy n'est pas indépendante de celle de son père Völsungr, ni de celle de son frère Sigmundr. Il faut donc regarder comment elle s'insère dans l'histoire de ces hommes qui sont les ancêtres de Sigurdr.

Signy est la seule fille du roi Völsungr qui a eu dix garçons ; l'aîné est Sigmundr et Signy sa sœur jumelle. Siggeir, roi d'un pays voisin, dénommé Gautland⁵, la demande en

³ La guerre entre les Ases et les Vanes est le premier maillon de la constitution de la société complète des dieux nordiques. Les dieux Ases se marient avec les déesses Vanes et les dieux Vanes avec des déesses Ases.

⁴ Völsungr est l'ancêtre éponyme de la lignée : l'appellation Völsungar s'appliquera à tous les descendants de Völsungr, puis de Sigmundr... Les récits norrois ne savent pas vraiment pourquoi les enfants de Sigurdr et ses beaux-frères se nomment Niflungar, Nibelungen dans la chanson allemande. Sigurdr reste un Völsungar.

⁵ Gautland désigne certainement le Gotland, province de la Suède centrale. Il est aussi possible de voir dans ce nom celui de l'île de Gotland. La localisation exacte importe assez peu.

mariage à son père qui y consent. Signy ne veut pas se marier à cet homme et son père lui rappelant ses devoirs, elle accepte à contre-cœur⁶.

Pendant la célébration de la noce, arrive un homme inconnu, l'air vieux, le chapeau en biais sur la tête, vêtu d'un grand manteau à capuchon tacheté. Il se dirige sur le barnstokkr⁷, tire son épée et l'enfonce dans le tronc, si bien qu'elle y pénètre jusqu'à la garde. L'homme prend la parole:

« Celui qui retirera cette épée du tronc, il la recevra de moi en présent et il éprouvera que jamais il ne portera de meilleure épée que celle-ci.⁸ »

L'homme⁹ s'en va et chacun s'essaie à ôter l'épée du tronc mais nul n'y arrive sauf Sigmundr, qui l'en retire comme si elle s'en était détachée pour lui¹⁰. Siggeir offre alors trois fois le poids d'or de l'épée pour que Sigmundr la lui donne, mais il refuse. Siggeir, furieux sans le montrer, cède, puis repart dans son pays avec sa femme, avec la ferme intention de se venger. Il invite Völsungr et ses fils chez lui en Gautland. Völsungr se rend à l'invitation et sa fille lui indique la trahison qu'a préparée son gendre. Völsungr refuse de retourner en arrière et se prépare au combat, qui tourne à son désavantage. Völsungr y meurt et ses dix fils sont fait prisonniers par Siggeir. Les dix frères sont mis dans la forêt, les pieds coincés sous un tronc abattu, d'où ils ne peuvent bouger. Une louve vient chaque nuit et tue l'un des dix frères. Sigmundr, le dernier, grâce à un artifice procuré par sa sœur, mord la langue de la louve qui, pour se dégager de la morsure de Sigmundr, arque-boute ses pattes arrière sur la poutre qui maintient les pieds de Sigmundr et la fend en deux. La louve meurt la langue arrachée et Sigmundr se trouve détaché. La louve, nous dit le texte, était la mère de Siggeir qui avait pris cette apparence.

Plus tard, Signy envoie les deux fils qu'elle a eus de Siggeir à son frère Sigmundr qui vit dans un souterrain pour qu'ils l'assistent et pour que Sigmundr trouve un moyen de venger la mort de leur père. Les deux enfants sont tués par Sigmundr, comme étant incapables d'être des hommes et des vengeurs. Puis, Signy vient trouver une magicienne à laquelle elle demande d'échanger leurs apparences. Ainsi est fait et la magicienne va dans le lit du roi qui ne s'aperçoit pas qu'elle n'était pas Signy et Signy va au souterrain où vit son frère. Sigmundr lui dit qu'il a envie de coucher avec elle, la nuit, et elle ne s'y oppose pas. Elle reste trois jours dans le souterrain. Elle rentre chez elle, retrouve la magicienne et reprend son apparence. Au temps prévu, elle met au monde un garçon qu'elle appelle Sinfjötli. Plus âgé, il se voit envoyer comme ses deux autres frères chez Sigmundr qui lui montre le même sac de grains à moudre, avec la même bête à l'intérieur, mais Sinfjötli moud le tout sans état d'âme. Ensuite, empruntant leurs peaux de loup à des hommes endormis par un maléfice, et trop endormis pour voir qu'on leur volait les peaux, Sigmundr et Sinfjötli connaissent la vie bestiale des loups. Revenus à la vie humaine, les deux

⁶ Chez les dieux, rappelons que Freyja se marie à Odin, mais comme elle ne peut le supporter, elle prend un autre mari comme Odin prend une autre femme.

⁷ C'est le tronc d'arbre qui brûle au centre de la halle : il la chauffe, l'éclaire et on fait cuire les plats dessus ou à côté.

⁸ *Saga de Sigurdr*, ch 3 traduction R Boyer

⁹ Cet homme est Odin en personne. Son habit le trahit ainsi que le grand chapeau en travers de la tête. C'est son accoutrement habituel chez les hommes.

¹⁰ C'est le même motif que celui qui permet la reconnaissance d'Artur en tant que futur roi.

hommes décident de venger Völsungr. Ils vont à la halle de Siggeir, mais ils sont dénoncés par les deux enfants du roi. Sinfjötli les tue et fait rouler leurs corps vers Siggeir. Les deux hommes, faits prisonniers, sortent du tertre où ils avaient été enfermés grâce à Signy et mettent le feu à la halle où dorment Siggeir et ses hommes. Sigmundr appelle sa sœur pour qu'elle fuie avec eux mais elle lui révèle qu'elle est la mère de Sinfjötli et qu'elle a tout fait pour qu'il puisse venger leur père. Puis elle les embrasse tous les deux et entrent dans le brasier où périssent Siggeir et toute sa maison.

Les changements d'apparence comportent d'une part la lycanthropie, la mère de Siggeir et les deux peaux de loups trouvées dans une maison où elles étaient pendues et d'autre part un échange d'apparence entre Signy et la magicienne. Seul cet échange nous retiendra. L'échange est tel que les tiers ne remarquent pas la différence entre la personne qui a l'apparence et la personne réelle. Sigmundr croit coucher avec une femme qu'il n'a jamais vue et ignore que c'est sa sœur jusqu'à ce qu'elle le lui avoue. Le changement d'apparence de Signy n'aura duré que quelques jours et elle aura repris son apparence de Signy de sorte que Siggeir croit que Sinfjötli est un enfant de lui, tout comme Sigmundr qui estimait que l'enfant n'avait pas beaucoup d'affection pour son père. Sinfjötli apparaît comme un guerrier remarquable qui venge son père et son grand-père en tuant les deux enfants que sa mère a eus avec Siggeir. Les fils de Signy et de Siggeir sont deux, peut-être quatre, ou s'ils sont les deux mêmes, l'épopée n'hésite pas à mettre leurs vies deux fois en danger. Sigmundr les tue l'un et l'autre dans son souterrain et Sinfjötli les tue devant leur mère et avec son assentiment dans la halle de Siggeir.

Il fallait montrer comment s'enchaînent les événements qui mènent à la mort de Signy pour mieux comprendre le mécanisme des transformations à but bien précis. Si la lycanthropie remplace l'état de berserkr, le loup est néanmoins l'équivalent de l'ours¹¹. Sinfjötli devient alors un guerrier éprouvé qui a subi avec succès toutes les épreuves initiatiques du guerrier. Or, Sinfjötli vient au secours de sa mère dans le récit et aussi pour la comparaison comme nous le verrons plus loin. C'est lui qui assure les combats qu'une femme ne peut accomplir.

Amba et Shikandin

L'histoire de Shikandin fait appel à de multiples développements puisque l'Inde admet la réincarnation et son histoire commence avec un enlèvement dans une autre vie. Voyons rapidement le récit de la vie d'Amba, c'est-à-dire la vie antérieure à celle de Shikandin.

¹¹ Si le loup et l'ours s'équivalent en matière d'initiation guerrière, on peut faire un bond dans l'espace et dans le temps auprès de ceux qui n'ont pas connu ces textes, a priori : les Aztèques ; ils divisaient les guerriers en deux fraternités : les chevaliers aigles et chevaliers tigres (puma) qui recoupaient les ours et les loups de l'Europe nordique.

Bhishma, guerrier très puissant, a fait vœu de ne pas se marier et a donc renoncé au trône. Pour son frère cadet Vicitravirya qu'il installe comme roi à sa place, il enlève trois sœurs Amba, Ambika et Ambalika, le jour où les rois s'étaient rassemblés chez leur père, roi de Kashi, pour qu'elles se choisissent un époux. Amba supplie Bhishma de retourner près du roi de Shalva qu'elle a choisi en secret. Bhishma y consent mais le roi de Shalva la rejette cruellement. Elle refuse de retourner dans sa famille et attribue à Bhishma sa situation désastreuse. Elle entre dans un ermitage et demande à y être admise comme ascète. Vient à y passer un pieux ermite qui est en fait son grand-père maternel et qui l'incite à aller trouver un autre ermite, Rama, pour la défendre. Arrive alors un disciple de ce dernier et ce disciple estime que Bhishma est responsable. Enfin, Rama lui-même vient à l'ermitage et propose d'amener Bhishma à la raison, et, s'il n'écoute pas, de le tuer. Rama convoque Bhishma qui refuse de suivre ses raisons. Rama et Bhishma s'affrontent les armes à la main et après plusieurs jours de combat, Rama dépose les armes. Bhishma va le saluer et Rama le félicite. Rama s'excuse auprès d'Amba, il a fait ce qu'il a pu, mais n'a pu vaincre Bhishma. Qu'elle se mette donc sous sa protection. Elle refuse et s'occupera de tuer elle-même Bhishma. Elle s'engage dans une voie de grande austérité et déclare qu'elle ne s'arrêtera pas tant qu'elle n'aura pas tué Bhishma. Shiva lui apparaît qui lui offre un vœu. Elle lui demande de tuer Bhishma au combat. Il lui promet qu'elle renaîtra et deviendra homme et qu'elle tuera Bhishma au combat. Amba, sur l'interprétation de ce que lui a promis Shiva, s'immole par le feu. Les récits indiens sont assez complexes du fait de cet appel à des vies antérieures, grâce auxquelles le mythe explique beaucoup de situations présentes. Ce résumé permet de comprendre une partie des aventures de la future Shikandin, qui est la réincarnation d'Amba, conformément au vœu que Shiva lui a accordé.

Comme Shiva l'avait annoncé, Amba renaît dans la maison du roi Drupada mais fille. Drupada avait suivi une grande ascèse pour avoir un fils qui s'opposerait victorieusement à Bhishma. Shiva lui apparaît et lui dit : « Ta fille deviendra un garçon. »¹² La femme de Drupada met au monde une fille, mais comme la fille deviendra un garçon, elle est élevée comme un garçon et suit tous les rituels des garçons. Sa mère lui cherche une épouse comme si elle était un garçon. Le mariage est conclu avec la fille du roi de Dasharna. Tout va bien jusqu'au jour où les nourrices du roi de Dasharna découvrent que Shikandin est en fait une fille. De colère, le roi de Dasharna lève une armée pour aller prendre la ville de Drupada et le tuer. Mais, lui multiplie les offrandes aux dieux. Shikandin qui sait qu'elle est à l'origine des ennuis de son père part dans la forêt. Cette forêt était abandonnée à cause d'un génie qui y demeurerait. Shikandin entre dans la forêt et pénètre au palais du Génie, palais aux senteurs de gâteaux de riz et s'y dessèche le corps par un jeûne prolongé. Le génie lui demande pourquoi elle s'est engagé dans cette voie. Elle lui explique tout et comme il lui accorde un vœu, elle souhaite devenir un homme complet. Le génie, en exécution du vœu, accepte de lui donner son sexe masculin et de prendre sa féminité, mais elle devra le lui restituer, au temps convenu. Shikandin devenu homme avec le

¹²

Mahâbhârata V - 189, 6 Traduction Schaufelberger et Vincent T II

sexe du génie prend son aspect ardent¹³. Pendant que les armées du roi du Dasharna étaient en marche, Drupada envoie des ambassadeurs pour confirmer que Shikandin est bien un garçon et le roi de Dasharna envoie des jeunes filles le vérifier qui constatent qu'il est bien un garçon. Le roi de Dasharna et Drupada se congratulent. Mais Kubera passe au-dessus du palais du génie qui vient de donner son sexe à Shikandin et le Yaksha ne se déplace pas pour venir saluer le dieu qui veut le punir. Les serviteurs du Génie lui racontent le changement de sexe et la honte du génie devant le dieu. Alors Kubera le maudit en lui disant qu'il restera femme. Les serviteurs interviennent et le dieu décide qu'il restera femme jusqu'à ce que Shikandin soit tué au combat. Shikandin revient au temps prévu pour restituer son sexe au génie qui apprécie sa droiture et Shikandin exulte en apprenant qu'elle restera un homme jusqu'à sa mort au combat.

Les récits indiens sont en général plus imagés et empreints d'une certaine délicatesse que ne possèdent pas les récits nordiques. Ensuite, la mention du changement d'aspect de Signy est indiquée succinctement, alors que le changement de sexe donne lieu dans le *Mahâbhârata* à d'amples développements. Amba devient Shikandin, ou plus exactement Shikandinî, le féminin du précédent, et l'auteur du *Mahâbhârata* joue sur cette ambiguïté. La renaissance d'Amba en Shikandin pose quelques questions puisque Drupada a un fils, Dhrishtadyumna et une fille Draupadî. En outre, le récit mentionne un désir de vengeance de Drupada à l'encontre de Bhishma, sans qu'il soit fait état des motifs de l'affront à venger.

La comparaison ne s'arrête pas à Shikandin, car le rôle d'Amba présente des analogies à ne pas perdre de vue. Shikandin est fille de roi et Signy est fille du roi, Völsungr, et femme du roi, Siggeir. Celui-ci a perdu les deux fils qu'il a eus d'elle et n'a pas l'air de s'en préoccuper. Drupada a une fille et se préoccupe de la voir en garçon parce que Shiva lui a dit que sa fille deviendrait un homme. Signy opère un changement momentané avec la magicienne tandis que Shikandin bénéficie avec le génie d'un changement momentané transformé en changement définitif jusqu'à sa mort sur le champ de bataille. En fait le momentané est reporté sur le Yaksha, le génie, qui a accepté de donner son sexe mâle à la fille désemparée. Si Signy échange sa forme avec celle d'une magicienne, nous n'en connaissons pas son aspect, tandis que Shikandin échange son sexe avec le Yaksha et bénéficie aussitôt de l'aspect ardent du génie. Il change donc d'aspect lui aussi et de masculin devient féminin, mais ce n'est pas seulement à ce niveau qu'intervient le changement, il donne aussi son aspect ardent de génie. Non seulement la fille devient homme mais elle a en plus un aspect immédiat de héros. Signy est aussi le nom d'une walkyrie et Shikandin est une fille qui est dotée de toutes les vertus guerrières, tant par son éducation que par sa constitution au jour où elle est transformée en homme. Signy fait partie de ces walkyries qui sont filles de roi mais qui n'ont d'autre rôle que d'annoncer les événements ou leur fonction, comme Sigrun, femme de Helgi, autre fils de Sigmundr. Shikandin n'annonce aucun événement sauf celui qui lui a été accordé : tuer Bhishma.

¹³ *Mahâbhârata* V - 193, 8 Traduction Schaufelberger et Vincent T II

Amba et Shikandin, Signy et Sinfjötli

Signy couche avec son frère et assure ainsi la pureté, au sens purement mythique, de la descendance de Völsungr et met au monde un garçon, Sinfjötli. Shikandin devenant un garçon peut assurer la descendance de Drupada, ou plus exactement la vengeance - qui n'est pas nommée sous un tel vocable - de Drupada à l'encontre de Bhishma.

La femme devient homme

Le *Mahâbhârata* fait intervenir un dieu, Shiva, dieu de la transformation, pour un tel résultat. Shiva intervient avant la mort d'Amba, à qui il a accordé son vœu. Mais Amba renaît fille et non garçon. Mais ici, il faut ajouter le rôle de Drupada qui lui aussi accomplit une ascèse pour avoir un garçon et Shiva lui apparaît, qui lui assure que l'enfant qui naîtra deviendra un homme. La double apparition établit le sort fixé d'Amba-Shikandin, qui se vengera de l'affront que lui a fait Bhishma. Amba ne peut se venger elle-même, elle a eu recours à Rama qui n'a pu vaincre. Shikandin est née fille, mais élevée comme un garçon et devient même, pour l'art du combat, l'élève de Drona, l'un des futurs généraux de l'armée des Kaurava, lors de la bataille du Kurukshetra.

La présence d'un dieu n'apparaît pas dans les récits nordiques pour accorder un vœu. Mais le dieu est remplacé moins par un personnage que par les facultés données à l'enfant qui va naître du frère et de la sœur. Signy reste femme mais ne peut donner une descendance, capable d'assumer la vengeance, à son père Völsungr qu'avec son frère Sigmundr. Elle échange donc son apparence avec une magicienne pour pouvoir engendrer un petit-fils digne de leur père. Sinfjötli sera cet enfant élevé dans l'art du combat et la lycanthropie faisait partie de cette initiation guerrière. Sinfjötli est donc un guerrier accompli, en possède tous les traits et est élevé dans cet art par le meilleur de tous les guerriers : Sigmundr, auquel Odin a fait don de l'épée fichée dans le tronc qui chauffait la halle au jour du mariage de Signy.

Guerre et beuveries

Shikandin est l'occasion d'une guerre entre son père et celui de l'épouse qui lui a été choisie. Elle s'enfuit dans la forêt au désespoir de la fille qui regrette de n'être pas un garçon et qui sent que, pour cela, elle est la cause du malheur de ses parents. Par cette fuite dans la forêt, elle arrive au palais du Yaksha, palais qui fleurit des odeurs de gâteaux de riz et de parfum divers. Au lieu de manger, Shikandin s'adonne à une ascèse qui lui dessèche le corps, dans cette demeure qui sent les gâteaux les plus odorants et aux parfums sans doute les plus attirants. Mais Or ces deux motifs, cause de combat et refus de manger ou boire, se retrouvent dans le récit de la Völsunga saga, mais dans un ordre inverse.

La mort de Sinfjötli nous emmène dans la halle de Siggeir qui a pris femme, Borghildr. Or Sinfjötli et le fils de la femme de son père veulent prendre pour épouse la même

filles et ils décident d'en découper les armes à la main. Sinfjötli tue l'autre prétendant. La femme de Sigmundr sert à boire, comme c'est la coutume dans les halles nordiques. Borghildr donne à Sinfjötli une coupe de boisson empoisonnée, mais Sigmundr sait que la bière est empoisonnée et comme le poison n'a aucune action sur lui, il prend la coupe et la boit. Elle sert le garçon une deuxième fois et Sigmundr boit à la place de son fils. La troisième coupe, Sinfjötli la prend et boit tout en sachant qu'elle était empoisonnée. Il meurt.

Chacun évitait la forêt à cause du Yaksha qui faisait trembler. Sinfjötli n'évite pas sa belle-mère. Mais là où l'odeur aurait incité à manger, Shikandinî se dessèche le corps, comme la bière et la beuverie incitaient à boire mais Sinfjötli refuse car il sait que la boisson est empoisonnée. Shikandinî fuyait parce qu'elle ne voulait pas être cause du malheur de ses parents parce qu'elle était fille, tandis que Sinfjötli tue le fils de sa belle-mère parce qu'il lui disputait la même fille dont il voulait faire sa femme. Sinfjötli succombe là où Shikandin met la paix. Sinfjötli refuse la boisson, contrairement aux usages, là où Shikandinî s'engage dans la forêt qui fait peur à tous les habitants proches. Shikandin cherche à éviter le triste sort que les armées adverses feraient à son père, comme Sigmundr cherche à éviter que son fils ne meure des mains de sa belle-mère, en buvant la bière qu'elle lui propose à sa place.

Bûcher et halle en flammes

Il existe un parallèle supplémentaire étonnant entre Signy et Amba. Shiva déclare à Amba :

« Tu deviendras un homme et tu tueras Bhisma au combat. Tu te souviendras de tout, quand t'étant sacrifié sur le bûcher, tu prendras un autre corps. (...) Ma, belle, il en sera exactement comme je le dis : après un certain laps de temps, tu deviendras un homme. »¹⁴

Amba fait ramasser du bois et se jette dans le bûcher. Or Signy accomplit un acte à peu près similaire. Sigmundr et Sinfjötli, grâce à l'épée de Sigmundr, donnée par Signy, sont sortis du tertre où les avait enfermés Siggeir et où ils devaient périr écrasés par une meule. Ils ont mis le feu à la halle de Siggeir au titre de leur vengeance, la leur et celle de Völsungr. Sigmundr appelle sa sœur Signy et l'invite à partir avec eux. Elle vient trouver les deux hommes, mais au lieu de partir avec eux, elle retourne à la halle en flammes et se jette, elle aussi, dans le brasier où périt son mari. Signy est le rare exemple de femme des récits norrois ou germaniques à se jeter dans les flammes de la halle où sont entassés des buveurs à moitié ivres ou bien où dorment le roi et ses gens. Or Signy est seule à agir comme Amba qui se brûle volontairement, mais la coutume indienne des veuves qui se jettent sur le bûcher de leur défunt mari est connue, tandis qu'une telle pratique est ignorée des mœurs nordiques. Le seul autre exemple de la mythologie nordique est celui de Nanna, la femme de Balder, qui suit sur

¹⁴ *Mahâbhârata* V – 188, 12-14 Traduction Schaufelberger et Vincent Tome II

son bûcher funéraire son défunt mari, préférant être avec lui dans l'autre monde plutôt que de gémir sur terre. Signy n'est pas une image de Nanna et la comparaison s'arrête à ce rappel.

Ainsi, Signy et son fils Sinfjötli se partagent les rôles d'un seul personnage en deux vies distinctes, Amba et Shikandin. Amba renaît en Shikandin(î) quand Signy se continue par son fils Sinfjötli. Shikandin vit pour venger l'affront reçu de Bhishma, quand Sinfjötli meurt parce que sa belle-mère venge la mort de son fils.

Nala et Damayanti, Gunnarr et Sigurdr

Le second changement de figure de la *Völsunga saga* appartient à la geste de Sigurdr. Sigurdr, dont le nom est l'aboutissement linguistique régulier de l'allemand Siegfried, ne suit pas exactement les mêmes aventures que le Siegfried de la *Chanson des Nibelungen*. Sigurdr a épousé Gudrun (Kriemhild dans la chanson des Nibelungen), la fille du roi Gjuki, conseillé par sa femme Grimhildr (Ute, dans la Chanson). Gunnarr, (Gunther dans la Chanson) et Högni (Hagen dans la Chanson) sont les beaux-frères de Sigurdr. Sigurdr est arrivé à la cour du roi Gjuki après avoir tué le dragon ou serpent Fafnir et en avoir pris les trésors. Il est allé ensuite voir Brynhildr (Brunhild dans la Chanson) qui lui a dévoilé son avenir et lui a enseigné les runes. Sigurdr et Brynhildr se sont jurés de n'épouser que l'autre. Mais voyant qu'il serait bon que Sigurdr épouse Gudrun, sa fille, Grimhildr fait boire à Sigurdr un philtre magique destiné à lui faire oublier son affection non déguisée pour Brynhildr. Ensuite, Grimhildr conseille à son fils Gunnarr de briguer la main de Brynhildr, la vierge guerrière et de prendre Sigurdr comme compagnon pour l'aider. Devant le mur de flammes, Sigurdr et Gunnarr échangent leurs apparences, comme Grimhildr, la mère de Gudrun, le leur avait enseigné, car elle savait que Grani, le cheval de Sigurdr, serait seul apte à sauter par-dessus les flammes avec le seul cavalier qu'il supporte : Sigurdr.

Nala, sous la morsure du roi des serpents se tord et devient un véritable nabot méconnaissable dans lequel il est impossible de voir le roi Nala. Nala qui a fui dans la forêt veut abandonner sa femme, pour qu'elle ne subisse pas sa honte. C'est Damayanti qui veut continuer de vivre avec son mari malgré ses malheurs. L'histoire de Nala et Damayanti nous propose un raccourci de la vie cachée des cinq Pândava. L'apparence nouvelle de Nala ne résulte pas de la nécessité de passer à travers des flammes mais apparaît comme un cadeau fait par celui qu'il a sauvé de l'incendie de la forêt. Alors qu'avec Signy et Amba nous étions en présence de personnages dédoublés, Nala est un personnage unique, qui fait face à la dualité représentée par Sigurdr et de Gunnarr.

Sigurdr aide Gunnarr à conquérir Brynhildr

Grimhildr, qui a conseillé à son mari, Gjuki, de donner sa fille Gudrun en mariage à Sigurdr, engage son fils Gunnarr à rechercher la main de Brynhildr, sœur d'Atli et fille de Budli, roi des Huns. Le royaume des Huns est historique, mais celui de la saga ne peut être placé sur une carte de géographie, car il correspond à un royaume imaginaire, proche des autres royaumes où vivent les différents héros. Nous ne sommes pas dans le saint Empire Romain Germanique, mais dans un pays qui ressemble plus aux fjords de la Norvège où les déplacements se font plus souvent en bateau que par voie de terre. Pour y parvenir, il faut aller entamer les pourparlers d'usage, avec le père et avec les autres personnes qui peuvent avoir un avis à donner, notamment, son père nourricier, suivant la coutume du fosterage, appliqué ici à la vierge guerrière.

Sigurdr, Gunnarr et Högni vont chez Budli demander la main de Brynhildr. Il leur répond que sa fille n'épousera que celui qu'elle aura choisi. Ils partent alors chez Heimir, le père nourricier de Brynhildr et il leur dit qu'elle n'épousera que celui qui sera capable de franchir le feu ardent qui entoure sa demeure. Les trois hommes trouvent la forteresse aux boiseries dorées, entourée d'un feu. Gunnarr monté sur son propre cheval prend son élan, mais l'animal refuse de sauter. Gunnarr demande à Sigurdr de lui prêter son cheval, mais Grani ne veut pas avancer avec Gunnarr sur son dos. Alors les deux hommes échangent leurs apparences comme Grimhildr le leur avait enseigné. Sigurdr s'élance sur Grani qui franchit l'obstacle. De l'autre côté, Sigurdr découvre une belle demeure. Il propose un douaire en or à la femme qui attend, vêtue d'un heaume, d'une broigne et portant à l'épée à la main. En guise de remerciements du douaire, elle réclame les exploits réalisés par Gunnarr, ou plutôt par celui qui se dit être Gunnarr, ainsi que s'est présenté Sigurdr, qui a l'apparence de son beau-frère. Il y reste trois nuits et les deux personnages couchent ensemble, mais sur la couche, Sigurdr dépose entre eux son épée déclarant que c'était de la sorte qu'il célébrerait ses noces avec sa femme. Puis le troisième jour ils traversent tous les deux le feu et Sigurdr et Gunnarr échangent de nouveau leurs apparences. Brynhildr va trouver Heimir et lui dit qu'un roi qui prétend s'appeler Gunnarr a franchi le rideau de flammes, mais qu'il lui semble que seul Sigurdr est capable de cet exploit.

Ce changement est à l'origine de la tromperie envers Brynhildr qui savait de prescience que seul Sigurdr pouvait franchir son mur de flammes car seul son cheval nommé Grani, descendant de Sleipnir, cheval d'Odin, pouvait oser franchir un tel obstacle avec Sigurdr sur son dos puisqu'il n'accepte aucun autre cavalier. De fait, monté par Gunnarr, le cheval avait refusé de sauter. Brynhildr, vierge guerrière, possède des dons de voyance et de compréhension au-delà du commun des mortels. Mais devant elle, Brynhildr a un roi qui a les apparences de Gunnarr, elle manifeste ses doutes, car par ses dons de voyance elle se demande comment un héros qui n'est pas Sigurdr a pu franchir le mur de flammes. Ce mur de flammes rappelle l'arc fabriqué spécialement à la demande de Drupada pour le svayamvara de Draupadî : seul Arjunâ était censé pouvoir le bander et tirer les flèches sur la cible. Le

changement d'apparence entre les deux héros nordiques dure trois jours, temps que Sigurdr et Brynhildr restent ensemble dans sa forteresse. Cette courte durée est à l'opposé de celle de l'état de nabot de Nala. Mais Brynhildr n'est pas Draupadí, même si elle en tient une partie du rôle.

Pour comprendre les doutes de Brynhildr, il faut revenir au jour où Sigurdr ayant emporté le trésor du dragon ou serpent Fafnir s'en va sur la montagne où vit Brynhildr. Sigurdr sur son cheval Grani saute par-dessus le mur de boucliers étincelants qui entoure la demeure et trouve une femme endormie étendue sur un lit. Avec son épée il fend sa broigne¹⁵ et l'étreint. Brynhildr s'éveille et lui raconte pourquoi elle est endormie. Elle est une walkyrie et dans un combat elle a donné la victoire à un jeune roi, appelé Hjalmgunnarr, Gunnarr au heaume, contre le vieux roi Agnarr, qu'Odin voulait victorieux. Odin l'a alors piquée de l'épine du sommeil. En tant que walkyrie, elle est alors condamnée à épouser un mortel, celui qu'elle a indûment épargné et qui viendra la réveiller.

Nala quitte Damayanti qui le pleure

Le dit de Nala et Damayanti, présentation abrégée du *Mahâbhârata* à Yudhisthira, ne nous retiendra que pour la partie qui concerne le changement d'apparence de Nala. On peut résumer très succinctement le début du récit en omettant les péripéties. Nala, roi de Nisadha, se marie avec Damayanti, mais un asura, Kali, démon du jeu, se plaint aux dieux qu'il rencontre au retour du svayamvara que Damayanti n'ait pas choisi un dieu pour époux, mais un mortel et qu'elle n'ait pas attendu son arrivée, à lui qui venait pour le choix du mari. Kali réussit après une longue attente à entrer en Nala. Fort de son pouvoir sur Nala, il incite Puskara, le frère de ce dernier, à jouer aux dés avec Nala. Les deux frères jouent et Nala perd son royaume mais refuse de mettre en jeu sa femme et les deux époux partent en exil dans la forêt, où bientôt la faim les tenaille.

Alors Nala cherche à ce que Damayanti retourne chez son père, le roi de Vidharba, et il lui en indique le chemin, mais elle ne veut pas l'abandonner. Les deux époux arrivent dans une cabane et Damayanti épuisée s'endort immédiatement. Nala tourmenté par Kali finit par se décider à quitter brusquement sa femme pour qu'elle vive une autre vie que sa propre déchéance. Mais en contemplant sa femme il hésite à partir seul, puis, il s'enfuit. Après plusieurs aventures, Damayanti rejoint le royaume de Cedi, dont le roi l'invite à rester chez lui pendant que des brahmanes iront à la recherche de Nala. Quant à Nala, il voit un incendie dans la forêt et il s'entend appeler. Il entre au milieu des flammes et trouve un serpent, Karkotaka, qui le supplie de l'ôter des flammes qui l'entourent. Il est immobilisé par la malédiction d'un brahmane, mais il se fera petit et tout léger pour que Nala puisse le sortir du brasier. Ainsi se

¹⁵ La broigne est le vêtement de combat en cuir sur lequel on pouvait attacher des plaques de métal destinées à amortir les coups d'épée d'épieu, de lance ou de hache. La broigne sera remplacée plus tard par la cotte de mailles.

fait. Au moment où Nala veut reposer le serpent à terre, Karkotaka lui dit de compter ses pas et qu'il le récompensera comme il le mérite. Au dixième pas, le serpent mord Nala, qui se voit transformé, le serpent reprenant sa taille. Karkotaka lui dit alors que son venin sera insupportable à Kali qui le quittera et il lui explique comment sans le vouloir il a provoqué la colère de ce démon. Grâce à ce venin, Nala sera toujours victorieux, il ne craindra pas le poison et ne craindra ni les fauves, ni les ennemis, ni même les malédictions. Karkotaka lui dit d'aller chez le roi de Rituparna qui lui enseignera le jeu de dés contre sa maîtrise de l'art des chevaux. Il lui donne un vêtement en lui disant qu'il n'aura qu'à le revêtir en l'invoquant et qu'il retrouvera sa beauté première. Nala, sous le nom de Bahuka et vrai nabot va chez le roi Rituparna, dont entraîne les chevaux et devient cocher du roi.¹⁶

Peu importe ici les conditions de retrouvailles de Nala et Damayanti. La douceur indienne et les multiples êtres qui vivent dans le monde autorisent d'autres solutions que la magie nordique. Les serpents sont des êtres qui revêtent l'apparence de serpent et appartiennent à un monde différent de celui des humains mortels. La piqûre de venin du serpent ressemble à la potion magique donnée à Guthormr¹⁷ par Högni et Gunnarr pour qu'il aille tuer Sigurdr. Sous la piqûre, Nala se transforme en nabot, il se rapetisse et se déforme comme quelqu'un qui, soumis à une grande douleur, se recroqueville. Le nabot n'est plus reconnaissable comme Sigurdr n'est plus reconnaissable sinon sous la forme de Gunnarr. Brynhildr se trompera devant un Sigurdr sous les traits de Gunnarr, roi qui a sauté par dessus le mur de flammes qu'aucun autre cheval que Grani ne peut franchir. Le *Mahâbhârata* nous présente une vision à l'identique mais sur des faits diamétralement opposés. Là où Sigurdr rejoint la femme, Nala s'en éloigne, là où le feu n'est qu'une façon d'écarter les indésirables, puisqu'il faut un cœur courageux pour le franchir et un cheval qui accepte de faire le bond suffisant, Nala s'enfonce dans le feu au son de son nom et retire celui qui risque d'y laisser sa dépouille carbonisée.

Quatre personnages

Les quatre personnages du *Mahâbhârata* correspondent à ceux de la saga. Mais regardons de plus près la *Völsunga saga* : Grimhildr conseille à son fils Gunnarr de prendre Brynhildr pour épouse et d'emmener avec lui Sigurdr pour aller la chercher dans son château sur le Hindarfjall, car il pourra l'aider. Nala est parti avec sa femme et porte en lui le démon Kali qui l'obnubile et lui ôte sa présence d'esprit.

¹⁶ Cf. *Mahâbhârata* III 63, 63, Traduction Schaufelberger et Vincent, Tome II

¹⁷ Dans la *Saga de Sigurdr* la mort de Sigurdr est exécutée par un frère de Högni, Guthormr. Högni et Gunnarr promettent à Guthormr des richesses en paiement et lui font manger un plat de viande relevant de la magie pour qu'il tue Sigurdr. Guthormr devra s'y reprendre à deux fois pour y parvenir.

L'épreuve du feu

Après avoir quitté son épouse sous la poussée de Kali, il se trouve devant un incendie et il entend derrière les flammes un être qui l'appelle nommément. Nala est un époux, qui ne veut pas que sa femme subisse sa déchéance, tandis que Gunnarr est un futur époux, qui cherche à obtenir la main de la femme désignée. Or l'épreuve du feu et le franchissement du mur de flammes est réussi par deux personnages : Sigurdr et Nala. Sigurdr connaît la demeure de Brynhildr, car il y est déjà entré, il a déjà sauté par dessus le mur de boucliers étincelants. Sigurdr franchit de lui-même car il sait ce qu'il trouvera derrière, tandis que Nala s'entend appeler et ignore qui m'appelle.

L'incendie de forêt est un événement relativement fréquent, alors que Brynhildr est consciente du mur de flammes qui entoure sa demeure. Les flammes sont l'épreuve qualifiante pour obtenir la main de Brynhildr qui n'ignore pas qu'un seul cheval monté par un unique cavalier peut franchir ce pourtour igné, propre à décourager les plus téméraires et leurs chevaux. Nala franchit les flammes sans savoir qui l'appelle par son nom. Il s'engage courageusement dans un monde dangereux dont il ignore ce qu'il retirera. Sigurdr sait très bien que Brynhildr l'attend de l'autre côté.

Brynhildr serait alors le pendant de Karkotaka : les deux sont au milieu des flammes, l'un dans son château en attendant celui sera capable d'en franchir le mur igné, l'autre à son corps défendant, pris par une malédiction de brahmane, qui le cloue au sol. Brynhildr ne craint pas les flammes qu'elle a postées autour de sa demeure. Karkotaka craint le feu de l'incendie de forêt car il ne peut pas se déplacer à cause de la malédiction du brahmane et ce feu pourrait le brûler vif. Ce que l'un a voulu, l'autre le subit. Une fois ensemble, les deux héros s'enlacent: Sigurdr, sous la forme de Gunnarr censé épouser Brynhildr, se couche à côté d'elle, tandis que Nala prend sur lui le roi des serpents qui s'est fait tout petit.

MAHĀBHĀRATA		VÖLSUNGA SAGA
NALA Maître des chevaux	Franchissement du feu <i>A pied saut de cheval</i>	SIGURDR Avec le cheval Grani
KARKOTAKA Appelle Nala par son nom	De l'autre côté du feu <i>Inattendu recherchée</i>	BRYNHILDR attend patiemment
DAMAYANTI	Abandonnée Assistant passif	GUNNARR
KALI Dans le corps de Nala	Magicien	GRIMHILDR Enseigne l'échange d'apparence

Ce tableau récapitule les principaux termes de comparaison entre les divers personnages de chaque récit, *Mahābhārata* et *Völsunga saga*.

Déformation

Kali est un démon qui agit magiquement à l'intérieur du corps de Nala, mais Karkotaka agit aussi par son venin, qui contrarie l'effet de Kali. Le venin agit contre le démon et induit la transformation extérieure pour le plus grand bien de Nala devenu Bahuka. La Völsunga saga nous présente Grimhildr, la mère de Gunnarr, comme une magicienne. Elle a fait boire à Sigurdr un philtre pour lui faire oublier son affection ou son attirance marquée pour Brynhildr, elle fera de même avec sa fille Gudrun quand il faudra la marier avec Atli. Enfin, elle a enseigné à Sigurdr et à Gunnarr comment échanger leurs apparences.

Alors que Kali est dans le corps de Nala qui reste extérieurement toujours Nala, le venin de Karkotaka déforme Nala qui devient méconnaissable sous sa forme rabougrie. Sigurdr prend la forme de Gunnarr et s'engage envers son beau-frère à faire le nécessaire pour qu'il obtienne la main de Brynhildr. Devant Brynhildr, Sigurdr parle comme s'il était Gunnarr et quand la vierge guerrière lui demande ses exploits, Sigurdr cite ceux de Gunnarr et non les siens. Si Sigurdr cache sa véritable identité à Brynhildr, Nala qui est appelé nommément n'a rien à cacher à Karkotaka, au contraire, c'est le serpent qui va lui donner le moyen de se cacher des autres.

Une particularité mérite d'être notée immédiatement. Des récits nordiques nous apprennent in fine que la lame de l'épée de Sigurdr était empoisonnée comme il était de coutume, mais le poison n'avait pas d'effet sur les peaux de Sigurdr et de Sinfjötli. Dans le *Mahâbhârata*, aucun poison n'a effet sur Nala, depuis que le serpent l'a mordu, mais le venin agit surtout sur Kali qui ne peut rester actif en Nala. A cause de Kali, le venin agit en Nala pour modifier son apparence comme Grimhildr était maîtresse du changement d'apparence. Nala subit mais pour son bien, car le serpent lui dit la raison de son acte en insistant sur le fait qu'il voulait le récompenser selon son mérite, immense pour le serpent qu'il a sauvé du feu.

Damayanti ne correspond pas à Brynhildr, mais bien plutôt à Gunnarr : lui s'approche de la femme qu'il cherche, pendant qu'elle s'éloigne de son mari ou a été éloignée par lui par son abandon au milieu de la forêt. Gunnarr cherche à prendre femme et doit faire appel à un tiers, Damayanti cherche son mari mais les tiers se proposent d'eux-mêmes pour tenter de le trouver. La déformation ou le changement d'apparence permet à celui qui n'est pas marié de prendre femme tandis que celle qui est mariée doit faire preuve d'une grande perspicacité pour retrouver son mari.

Maître des chevaux et descendant de Sleipnir

Nala déjà marié franchit les flammes derrière lesquelles quelqu'un l'appelle, mais Nala est un roi renommé pour son art de l'élevage des chevaux et dans la maîtrise de la

conduite des chars. Sigurdr possède un cheval étonnant, descendant du cheval d'Odin. Les époques de composition orales ne sont pas les mêmes et la monte des chevaux n'a commencé que sur le tard. La tenue sur un cheval s'est améliorée grâce aux Huns qui ont apporté les étriers et l'affermissement du cavalier sur sa monture. C'est la grande époque à laquelle se placent les récits germaniques et nordiques pour magnifier leurs héros. Quant à Nala, sous le nom de Bahuka, il conduit à toute allure son char chez le roi de Vidharba où séjourne son épouse :

« Menés par Bahuka, ces merveilleux chevaux semblaient voler dans l'espace. Se voyant ainsi emporté à la vitesse du vent par ces chevaux, le roi d'Ayodhya s'émerveillait... »¹⁸

Le maître de chevaux, qui fait sonner son char comme le tonnerre, pour bien montre que le char file aussi vite que l'éclair. Cet art équivaut bien au cavalier sur l'étalon descendant de Sleipnir. L'art de Bahuka est immense, car la distance qui sépare la ville de Rituparna de celle où réside Damayanti ne peut se couvrir en une seule journée, ce que Bahuka promet au roi qui l'a recueilli. Le choix de Grani appartient au mythe qui le narre avec détails. Alors que Sigurdr se prépare à aller tuer le dragon Fafnir, il va demander à son père nourricier de lui donner un cheval. Le roi l'envoie en choisir un et un vieillard apparaît qui indique à Sigurdr comment le choisir: mener tous les chevaux dans la rivière et prendre celui qui ne voudra pas remonter sur la rive. Le vieillard, c'est évidemment Odin en personne qui donne la modalité du choix. Le récit précise alors que l'animal dont le nom est Grani est un descendant de Sleipnir, le cheval d'Odin, cheval à huit pattes qui représente la grande rapidité de l'animal.

Kali et Grimhildr

Les deux héros ont franchi le mur de flammes, dans l'ignorance de ce qu'ils allaient trouver derrière. L'un change d'apparence avant de franchir le feu, l'autre, appelé par son nom, changera d'aspect après être entré dans le feu. Or Kali, à cet instant, disparaît de la suite du récit car il ne peut plus nuire à Nala à cause du venin du roi des serpents et de même Grimhildr ne joue plus de rôle dans la vie de Sigurdr. Grimhildr réapparaît dans le récit pour proposer de marier Gudrun à Atli, roi des Huns maintenant et frère de la défunte Brynhildr¹⁹. De même Kali réapparaît dans l'arbre dont Nala a demandé au roi de compter les fruits qui servent à confectionner des dés de jeu. Bahuka conduit le roi Rituparna à Vidharba ville où demeure Damayanti parce que le nabot a appris qu'elle allait se remarier. Grimhildr et Kali réapparaissent de façon étonnante pour la même raison : le remariage de la fille délaissée, l'une par le meurtre de son époux, l'autre pour ne pas lui faire subir la douleur de sa

¹⁸ *Mahâbhârata* III 69- 21, 22 Traduction Schaufelberger et Vincent Tome II

¹⁹ Dans la *Völsunga saga*, Brynhildr demande à Gunnarr et à Högni de tuer Sigurdr et le fils qu'il a eu de Gudrun. Ensuite, elle-même se donne la mort et demande que son corps, celui de Sigurdr et celui de l'enfant soient brûlés dans le même bûcher funéraire.

déchéance. Cette réapparition vaut disparition, puisque ces deux protagonistes ne jouent plus aucun rôle dans les récits. Kali est éjecté du corps de Nala quand il connaît la science des nombres que lui transmet Rituparna, tandis que Grimhildr fait avaler un nouveau philtre à sa fille Gudrun, pour qu'elle oublie le tort causé par ses frères qui ont tué son mari et pour qu'elle accepte de se remarier avec Atli. Gudrun, qui, ici, remplacerait Brynhildr, subit le philtre et la magie de sa mère.

Karkotaka et Brynhildr

Brynhildr et Karkotaka forment un autre couple. Brynhildr n'existe que par Sigurdr et pour les besoins du mariage de Gunnarr. Karkotaka, roi des serpents, n'est présent que pour les besoins de Nala et pour éloigner de lui les affres de Kali. Les deux sont au milieu de flammes : l'un brûle et on brûle pour l'autre. Le premier est sauvé de l'incendie tandis que la seconde a installé ce mur de flammes que celui qui brigue sa main doit courageusement franchir et elle quitte volontairement son domaine igné avec celui qui l'a ravie. Karkotaka au sol ressemble à Brynhildr en attente. Mais, là où Brynhildr, armée pour le combat, attend un époux, Karkotaka, immobilisé à terre, réclame un sauveur ; si Brynhildr impose une épreuve à son futur époux, Karkotaka accorde une récompense son sauveur. Dans la *Völsunga saga*, Grimhildr fait boire un philtre à Sigurdr pour qu'il oublie Brynhildr, comme Karkotaka inocule son venin pour que Kali oublie Nala. De ce point de vue le Mahâbhârata ressemble aux récits du mariage de Brynhildr, selon la *Völsunga saga* et la *Thidrekssaga*. Dans la *Völsunga saga*, Gunnarr et Sigurdr reprennent leurs apparences avant de retourner chez le roi Gjuki, avec Brynhildr, et, dans la *Thidrekssaga*, Sigurdr et Gunnarr échangent leurs vêtements après la nuit pendant laquelle Sigurdr a défloré Brynhildr²⁰, de sorte qu'aucun des membres de la suite de Gunnarr ne s'est aperçu de ce qui c'était passé pendant la nuit. Quand Gunnarr retourne chez Gjuki après que Sigurdr a franchi les flammes à sa place, Sigurdr avait pris la précaution de placer son épée entre Brynhildr et lui-même sur le lit commun dans le château de la vierge guerrière. On apprendra plus tard que Sigurdr avait eu de Brynhildr une fille qui sera confiée après leur mort au père nourricier de Brynhildr. Quant à Nala, il se souviendra in extremis du vêtement que lui a donné Karkotaka et le revêtira devant son épouse, heureuse de récupérer enfin son mari, sous sa forme originale. Brynhildr et Karkotaka sont à l'origine du changement de forme : l'un avant les flammes, l'autre après. Ce couple présente encore une dernière affinité par ses relations avec le magicien, Kali ou Grimhildr. Le venin de Karkotaka agit contre Kali en lui rendant la vie impossible dans le corps de Nala où il s'est installé, comme le philtre de Grimhildr agit à l'encontre de Brynhildr, puisqu'il a pour effet de chasser son image de l'esprit de Sigurdr. L'échange de forme auquel Gunnarr et Sigurdr ont recours est une action que leur a enseignée Grimhildr. L'effet des deux changements se porte sur celui

²⁰ Dans la *Thidrekssaga*, Gunnarr passe trois nuits d'affilée pendu à un clou par Brynhildr qui est bien plus forte que lui. Il demande à Sigurdr de l'aider. C'est Sigurdr qui passe la première nuit avec Brynhildr qu'il déflore et ainsi la vierge guerrière est ramenée au rang d'une femme ordinaire et perd sa force guerrière.

qui a franchi les flammes. Le *Mahâbhârata* a placé sur la tête de deux personnages, ce que les récits nordiques mettent sur la tête d'un seul. Mais ce changement n'existe pas dans tous les récits nordiques.

Damayanti et Gunnarr

La paire qui joue le moindre rôle est constituée de Gunnarr et Damayanti. Gunnarr est le futur époux qui vient chercher son épouse, mais de l'autre côté, Damayanti est l'épouse abandonnée par son mari. Le couple qui cherche à se former se compare au couple existant qui se sépare. C'est la conséquence de l'épreuve du feu. La réunion aura lieu après le franchissement des flammes, quasiment immédiatement dans la saga, beaucoup plus tard pour Damayanti. Le nouveau couple se formera après comme Nala retrouvera Damayanti et le couple sera reconstitué. Gunnarr reste passif pendant tout le temps où Sigurdr agit pour lui. Il s'essaie à sauter par-dessus les flammes mais son cheval renâcle et il emprunte celui de Sigurdr qui le refuse comme cavalier. Damayanti est tout aussi passive: abandonnée elle voudrait retrouver son mari et partager son sort, mais les aventures qu'elle subit l'amène à la cour du roi de Cedi où elle est reçue aimablement et où elle loge jusqu'au jour où elle annonce son remariage par svayamvara. Gunnarr assiste impuissant à l'action de Sigurdr sans lequel il lui est impossible d'obtenir la main de Brynhildr. Damayanti est abandonnée et reste impuissante dans la recherche de son mari malgré l'aide du roi de Cedi.

Enseignement et tromperie

Les enseignements

Les rencontres des personnages n'ont pas lieu aux mêmes moments et celle entre Nala et Kali mérite une comparaison avec la rencontre entre Brynhildr et Sigurdr au jour où franchissant le mur de boucliers Sigurdr découvre la walkyrie endormie. Karkotaka dévoile rapidement les actes et faits de Kali en Nala quand il vient de lui inoculer son venin. Il lui explique le pourquoi de ses malheurs. Sigurdr réveille Brynhildr au début de son histoire et elle lui révèle le futur, son mariage avec Gudrun et les enchantements de Grimhildr, sa mère. Au moment de sa mort et dans les plaintes où il est dévoilé que Sigurdr a bien franchi le mur de flammes, Brynhildr maudira Grimhildr et sa magie. Nala, par son comportement, donne à penser à son propre cocher qui est devenu celui du roi de Vidharba, qu'il est un cocher des dieux ou bien encore Nala, mais qu'il ne lui ressemble pas, tant son char file comme l'éclair et est maîtrisé de main de maître.

Brynhildr expose ensuite à Sigurdr les runes du guerrier et lui enseigne quel doit être son comportement pour être un guerrier vaillant et irréprochable. Sur le chemin qui mène à Vidharba, sur lequel le char de Rituparna file comme celui des dieux, Bahuka-Nala aperçoit

un arbre dont les fruits servent à confectionner des dés de jeu. Le roi Rituparna prétend pouvoir dénombrer le nombre des feuilles et celui des fruits, y compris ceux qui sont tombés. Nala arrête le char pour vérifier, bien que Rituparna lui enjoigne de rejoindre Vidharba au plus tôt, car la ville où ils vont est très éloignée. Bahuka s'arrête malgré le roi et compte le nombre des fruits qui est exactement celui annoncé. Bahuka réclame la science des nombres à Rituparna qui lui réclame en retour sa science des chevaux. En recevant la science des nombres, le démon Kali est expulsé. Le retournement de l'histoire nous fait entrevoir que les retrouvailles de Nala et Damayanti sont l'équivalent de la découverte de Brynhildr par Sigurdr. Mais ce n'est pas le héros indien qui déshabille sa femme, mais un héros qui recouvre sa forme d'homme parfait en revêtant l'habit donné par Karkotaka. Nala s'habille en pensant à Karkotaka quand Sigurdr fend la broigne de Brynhildr avec son épée, tellement la broigne était collée à la peau qu'on aurait dit qu'elle formait la peau même de la walkyrie.

Tromperies

Les changements d'aspect ont pour effet de réduire la visibilité de ceux qui cherchent le héros. Sigmundr ne reconnaît pas sa sœur et s'étonne que Sinfjötli, son fils, ait si peu d'affection pour son père supposé, Siggeir, puisque c'est Signy qui le lui envoie, comme ses deux fils précédents. Brynhildr ne comprend pas qu'un roi, qui ne soit pas Sigurdr, ait réussi à franchir son mur de flammes. Damayanti et ceux qui recherchent Nala ne le reconnaissent pas à son aspect extérieur. Ces tromperies ont pour but moins d'indiquer une tromperie à l'égard de celui qui est le moteur du récit, que l'incapacité à reconnaître celui qu'il faut reconnaître. En couchant avec sa sœur à qui il fait un enfant abandonnons les règles de la consanguinité qui interdisent ce genre de procréation Sigmundr devait d'abord être celui qui continuerait la lignée des Völsungar et pourtant ce n'est pas Sinfjötli qui assure la pérennité de la dynastie, mais Sigurdr, fils de Sigmundr, né d'une autre femme, Hjördis²¹.

Si Brynhildr se trompe sur le héros qui a franchi les flammes, ses soupçons sur Sigurdr sont exacts, mais l'apparence ne lui permet pas d'affirmer qu'il s'agit de lui. Damayanti sera la première à soupçonner que le nabot, conducteur de char et cuisinier de ce roi qui arrive de façon si inopinée et impromptue et de si loin, est Nala. Il faut pourtant le démontrer ou obtenir de le lui faire dire. Mais le vrai trompé du *Mahâbhârata* c'est le démon Kali qui subit douloureusement et impuissant le poison qu'a inoculé le roi des serpents en Nala. Brynhildr apparaît comme trompée par l'apparence de Sigurdr en Gunnarr, mais son erreur est faible, car sa prescience du futur lui donnait de connaître le mariage de Sigurdr avec Gudrun. Gudrun, qui n'était pas présente lors du franchissement de la muraille de flammes, n'a aucune comparaison à soutenir avec Damayanti.

²¹ Sigmundr aura eu trois femmes : sa sœur Signy avec laquelle il a Sinfjötli, Borghildr qui lui donne Helgi et qui empoisonne Sinfjötli, enfin Hjördis qui met au monde l'enfant posthume Sigurdr.

Dans le tableau précédent, Brynhildr formait couple avec Karkotaka, mais dans les diverses relations possibles, il existe un chiasme qui apparente Kali à Brynhildr et Karkotaka à Grimhildr. Brynhildr ne se trompe pas quand elle dit à son père nourricier qu'un roi a sauté par-dessus le feu ; ce roi ne peut être que Sigurdr, mais il prétend s'appeler Gunnarr. L'erreur se tient dans Gunnarr qui n'est pas le roi, car son père, Gjuki, règne encore au moment où il va briguer la main de son épouse. Gunther est roi dans la *Chanson des Nibelungen*, mais Gunnarr ne l'est pas dans la *Völsunga saga*, mais dans la *Thidrekssaga*. Nala, en nabot difforme dénommé Bahuka, est méconnaissable, mais c'est le seul à être capable de conduire un char de pareille façon. Arjuna déguisé en brahmane est un homme réputé ne pas savoir tendre l'arc et il ne doit pas théoriquement prendre part au concours de tir organisé par Draupadî. Seuls les brahmanes pensent qu'il est suffisamment doué en raison de sa stature d'éléphant et Krishna, qui, en tant que dieu, l'a parfaitement reconnu parmi ces hommes déguisés en brahmanes. L'erreur dans le jugement ne trompe que ceux qui peuvent nuire.

Quant à Kali et Grimhildr, ils ont un rôle de magicien, par lequel ils perturbent les relations normales. Kali dans le corps de Nala l'empêche d'agir correctement et le fait perdre aux dés. Grimhildr par son philtre, supprime l'affection et l'attirance que Sigurdr éprouvait pour Brynhildr. Le philtre au même titre que Kali interdit une pensée réfléchie par celui qui en subit les effets. C'est ici que se tient une grande différence entre les récits indiens et nordiques : Brynhildr, bien que connaissant parfaitement le futur qu'elle dévoile à Sigurdr le premier jour qu'elle le voit ne peut empêcher sa réalisation. Elle sait que les agissements de Grimhildr lui permettront de faire épouser Gudrun à Sigurdr alors qu'elle et lui se sont juré de n'épouser personne d'autre que l'autre. Grimhildr a enseigné comment échanger son apparence à son fils et à Sigurdr, mais le changement reste de courte durée. Cette brièveté répond à l'impuissance de Kali dans la corps de Nala après que le serpent l'a mordu et lui inoculé son venin.

Ces changements d'aspect ont pour but moins de tromper, ce qu'ils ne manquent pas de faire, que de donner une autre compréhension du mythe. Nala est une image peu déguisée de Yudhisthira et de son insuccès patent au jeu de dés, insuccès qui lui a valu l'exil dans la forêt. Mais cette activité cachée se borne dans le *Mahâbhârata* à faciliter la réinsertion des héros, comme si les épreuves subies s'apparentaient déjà à celles d'un rajasuyâ. Les épreuves des héros nordiques sont différentes car les héros des légendes norroises ont perdu leur aura de divinité et il est difficile de les retrouver derrière chaque héros. Sigurdr n'est plus Freyr alors que sa sœur est encore, mais de façon plus voilée une walkyrie et comprend des attitudes de la déesse Freyja. Sigmundr est bien arrière petit-fils d'Odin qui vient lui donner un cadeau, l'épée qu'il fiche dans le barnstokkr et que seul Sigmundr peut ôter sans faire d'effort. Les échanges permettent au mythe d'avancer moins par la tromperie que par la nécessité d'accomplir le destin fixé, qui est toujours indiqué d'une façon ou d'une autre. Sigmundr meurt dans une bataille où apparaît devant lui un vieil homme, un grand chapeau en travers du

visage, une lance à la main. La lance vient sous l'épée de Sigmundr qui se casse en deux et il reçoit alors un coup de lance qui le fige sur le sol. Quand sa femme Hjördis vient le soigner, il lui déclare qu'Odin est venu le chercher, mais qu'elle garde avec elle les morceaux de son épée, qui sait s'ils ne pourront pas servir un jour et ils formeront l'épée de Sigurdr. La naissance de Sinfjötli a trompé Sigmundr, mais lui a permis d'exercer sa vengeance. Le changement de forme de Sigurdr permet à son beau-frère Gunnarr de prendre femme et d'accomplir toute la prédiction faite par Brynhildr, tant à Sigurdr qu'à Gudrun. Ce qui est caché dans le *Mahâbhârata* se réalise pour la plus grande gloire des héros. Ce qui est caché réalise la grande gloire des héros mais qui alors connaissent la mort, qu'ils ne peuvent éviter. Brynhildr est vexée et réclame la mort du héros, Sinfjötli meurt et Odin en personne vient chercher son corps qu'il emmène au delà de la rivière sans que Sigmundr puisse l'accompagner. Odin vient chercher les siens, comme le dharma sous la forme d'un chien, accompagnera Yudhisthira jusqu'au bout.

Bibliographie

- Boyer *La saga de Sigurdr ou la parole donnée*, Paris 2007 Cerf
Boyer et Lot-Falck *Religions de l'Europe du nord*, (Les) Paris 1974 Fayard Denoël
Buschinger et Pastré Traduction *Chanson des Nibelungen et la Plainte*, Paris 2001 Gallimard
Dumézil *Loki*, Paris ,1986 , Flammarion.
Dumézil *Mythes et épopées*, Paris, 1971, Tome II et 1973 Tome III
Dumézil *Du mythe au roman*, Paris, 1987, PUF.
Lecouteux *Saga de Théodoric de Vérone*, Paris, 2001, Honoré Champion.
Schaufelberger et Vincent Traduction du *Mahâbhârata* T I – Québec 2004 PUL
Schaufelberger et Vincent Traduction du *Mahâbhârata* T II – Québec 2005 PUL
Sergent *Genèse de l'Inde*, Paris, 1997, Payot
Sergent *Celtes et Grecs, le livre des héros*, Paris, 1999, Payot
Trodec et Dilman Traduction de la *Gesta Danorum* de Saxo Grammaticus, Paris, 1995, NRF