

GILGAMESH ET KRISHNA : URUK ET DWARAKA

Uruk, ville de l'antique Sumer, se vocalise en arabe Warka, vocalisation sans doute assez juste et assez proche de la prononciation antique. Les Arabes n'ont pas inventé cette vocalisation qui nous rapproche du nom d'une autre ville dans une autre langue qui, a priori, n'a rien en commun ni avec le sumérien, ni avec l'akkadien. Mais par le vocalisme de son nom et le rôle qu'elle joue dans sa propre mythologie, elle pourrait bien ressembler de très près à Uruk. Il s'agit de Dwaraka, prononcée, semble-t-il, Dwarka. Il ne faut pas chercher nécessairement entre ces deux noms Uruk et Dwaraka une étymologie commune, mais plutôt une ressemblance, fortuite ou non. La ville de Krishna sur les bords de l'Indus vaut bien Uruk sur les bords de l'Euphrate. Ces deux villes ont la particularité d'avoir parmi les rois qui les gouvernent deux hommes, qui sont des dieux. Krishna est un avatar de Vishnu et Gilgamesh est un héros, roi de sa ville, dont le nom est toujours écrit avec une étoile, signe déterminatif qui signifie qu'il s'agit d'un dieu ou d'un être divin. Gilgamesh naît d'un héros, Lugalbanda, dont le nom signifie quelque chose comme le terrible et sa mère est une déesse, Ninsuna, la dame ou patronne des buffles. Gilgamesh serait un de ces divers rois qui ont régné deux ou trois milliers d'années et qui appartiennent donc à d'autres notions antiques, rendant ces rois comparables à des dieux pour leur durée de vie. Le biblique Matusalem qui a vécu 966 ans fait pâle figure à côté de ces rois antiques et mythiques des villes sumériennes et akkadiennes. La durée de règne de Yayati est du même ordre d'expression malgré une durée encore plus fantastique. Ensuite, la naissance compliquée de Krishna n'a rien à voir avec celle très simple de Gilgamesh, sinon que la complexité chez l'un correspond à la simplicité d'un engendrement naturel chez l'autre, mais voulu par un dieu. La stature de Gilgamesh, telle qu'elle est révélée par la version hittite, nous fait voir un géant qui mesure près de sept mètres de haut, mais cette taille gigantesque est oubliée dans le reste de l'épopée. Gilgamesh apparaît bien comme possédant un fort côté divin. Les deux villes possèdent en parallèle le fait que leurs chefs disparaissent, l'un par sa mort, bien qu'il soit dieu, l'autre par ses aventures pour rechercher l'immortalité qu'il n'obtiendra pas malgré la plante d'éternelle jeunesse emportée puis perdue. Krishna meurt en raison d'un morceau de fer qui a servi à confectionner la pointe d'une flèche, morceau, résidu d'une poudre de métal qui a engendré des plantes aquatiques, semblables à des roseaux. Krishna, dieu immortel, qui reçoit la flèche au pied, meurt dans le corps humain qu'il a revêtu. Sa mort est suivie du déluge qu'il annonce et qui engloutit sa ville sept jours plus tard. La disparition de la ville est le signe qu'arrive l'âge suivant, selon la doctrine indienne des kalpas. Gilgamesh ne meurt pas dans son épopée mais son ami Enkidu. Gilgamesh, qui a vu le corps de son ami commencer à pourrir, ne veut pas subir le même sort et part à la recherche de l'immortalité. Il va donc trouver Utanapishtî, le héros sumérien du déluge pour qu'il lui indique comment devenir immortel, puisque lui l'est devenu. Le récit du

déluge akkadien ne nous retiendra pas, mais Utanapishtî offre à Gilgamesh d'aller cueillir la plante d'immortalité, qui confère une éternelle jeunesse. Mais Gilgamesh la perd et revient à Uruk dont il est le roi et toujours le héros. Krishna meurt de la flèche qui l'atteint et Gilgamesh perd la plante, épineuse, aux feuilles tranchantes, qu'il a arrachée si difficilement. La mort de Krishna entraîne le déferlement du déluge sur sa ville tandis que Gilgamesh en se baignant perd la plante d'immortalité qu'il a durement recueillie au fond de l'eau. Loin de mourir, il aurait ainsi acquis le remède d'éternelle jeunesse, désormais perdu. Alors que le corps mort du dieu s'éloigne en mer dans un cercueil creusé dans un tronc d'arbre et que le dieu retourne au séjour des dieux, alors que la ville de Krishna disparaît, Gilgamesh revient à Uruk et présente sa ville comme au tout début de l'épopée. Mais le récit du déluge akkadien nous laisse comprendre que nous avons aussi changé d'âge, même si l'épopée sumérienne ne nous le dit pas expressément.

Gilgamesh va chez Utanapishtî

Enkidu est mort et Gilgamesh, qui ne veut pas se savoir un jour dans le même état de pourriture, part chez Utanapishtî, le héros du déluge, qui est devenu immortel, pour apprendre comment il est devenu immortel. Sur son trajet, que nous avons perdu, Gilgamesh rencontre des lions ou d'autres bêtes sauvages et féroces qu'il combat, tue et dont il revêt les peaux pour habit ; il fait des rêves. Nous ne connaissons rien de précis sur ce voyage qui le mène aux portes de l'univers des hommes, car les tablettes sont perdues, cassées ou trop mutilées.

Notre héros arrive aux deux monts jumeaux qui servent au passage de Shamash, le dieu soleil, chaque jour. Deux hommes-scorpions la gardent. Gilgamesh, vainc son épouvante à leur seule vue et va résolument à leur devant. Ces deux gardiens voient dans la personne qui s'approche un être pour deux tiers divin et pour un tiers humain ; ils l'interrogent sur les raisons de son voyage. Il leur déclare qu'il veut se rendre chez Utanapishtî pour le questionner sur la mort et la vie. Les hommes-scorpions lui indiquent le chemin : il faut traverser le long tunnel sans lumière sous les monts jumeaux. Le héros s'enfonce dans le tunnel qu'il franchit en plusieurs jours, malgré les ténèbres profondes et parvient de nouveau à la lumière. Il débouche sur un jardin où les arbres sont de pierres précieuses et produisent des fruits riants à regarder en pierres tout aussi précieuses. Sur la rive ou la plage il voit une tavernière et son échoppe. Devant son air surnaturel mais frappé du sceau de l'angoisse, elle s'enferme dans sa cabane. Il lui énumère rapidement ses exploits. Elle lui demande alors pourquoi, s'il est l'auteur de pareils exploits, l'angoisse est chevillée à son corps. Il lui avoue sa peur devant la mort et lui demande le chemin pour se rendre chez Utanapishtî : elle lui indique Urshanabi, qui est en train de couper des branches dans la forêt avec ceux de pierre. Il faut traverser la mer avec lui, car il connaît l'endroit où demeure Utanapishtî et sait comment y aller. Gilgamesh se rue sur Urshanabi avec sa hache et son épée, casse ceux de pierre. Le nocher d'Utanapishtî lui demande la raison de sa

venue et le héros lui déclare vouloir se rendre chez Utanapishtî. Mais comme il a mis en pièce ceux de pierre, le nocher lui indique que pour rejoindre Utanapishtî, il doit couper faire des perches de trente mètres de long et couper des branches en conséquence pour atteindre le nombre requis. Les deux hommes prennent le bateau et atteignent en trois jours les eaux mortelles et Gilgamesh doit propulser le bateau avec les perches, sans toucher l'eau de ses mains. Il n'y en a pas assez, mais les cassures et les parties illisibles des tablettes ne nous permettent pas de saisir comment les deux hommes dans leur bateau arrivent néanmoins chez Utanapishtî. Gilgamesh avoue à Utanapishtî qu'il a affronté des bêtes sauvages, qu'il s'est revêtu de leurs dépouilles pour vêtements, mais qu'il ne peut calmer son angoisse devant la mort. Alors, Utanapishtî lui raconte le déluge et comment il est devenu immortel. Enfin, il propose une épreuve à Gilgamesh, celle de ne pas dormir pendant sept jours d'affilée, car le sommeil est une image de la mort. Mais à peine assis dans la cabane, fatigué par le trajet, Gilgamesh s'endort pour sept jours. La femme d'Utanapishtî cuit chaque jour une galette et elle la laisse à côté de Gilgamesh endormi. Les galettes sont moisies, piquetées, rassises, durcies ; l'état de chacune d'elles indiquera le temps qu'elles sont restées à côté du héros endormi. Seule la dernière est mangeable. Elles sont la preuve qu'il a dormi pendant les sept jours. Le héros, simple mortel, doit dès lors quitter les lieux, mais vêtu comme un roi, puisqu'il est roi. La femme d'Utanapishtî demande alors à son mari d'offrir un cadeau à cet homme qui est venu de si loin et a fait un trajet si périlleux pour les rencontrer. Utanapishtî indique alors un secret des dieux, une plante épineuse comme de la ronce, aux feuilles coupantes comme rasoir, que Gilgamesh doit aller chercher au fond de l'eau. Il devra se lester de pierres pour descendre suffisamment profondément et la chercher dans l'eau sombre. Le héros réussit à en arracher une tige et part avec elle. A une étape du chemin du retour, il se baigne dans un trou d'eau pour se rafraîchir. Un serpent attiré par l'odeur de la plante la lui ravit pendant son bain et laisse derrière lui une mue, signe de sa jeunesse retrouvée. Gilgamesh, roi mortel, pleure la perte de la plante d'immortalité ou plutôt d'éternelle jeunesse. Il retourne en sa ville avec Urshanabi en conservant sa seule nature humaine et mortelle. Il redevient le roi d'Uruk. Il présente Uruk à Urshanabi avec les mêmes mots que ceux qui décrivent la ville au début de l'épopée :

Tab I lignes 16 à 19	Tab XI lignes 302 et sq
<p><i>Monte</i> <i>Déambuler sur le rempart d'Uruk</i> <i>Scrutes-en les fondations,</i> <i>Contemples-en le briquetage</i> <i>Tout cela n'est-il pas brique cuite ?</i> <i>Et les sept Sages en personnes</i> <i>N'en ont-ils pas jeté les bases ?</i></p>	<p><i>Monte, Urshanabi,</i> <i>Déambuler sur le rempart d'Uruk</i> <i>Considère ce soubassement,</i> <i>Scrutes-en les fondations</i> <i>Tout cela n'est-il pas brique cuite ?</i> <i>Et les sept Sages en personne</i> <i>n'en ont-ils pas jeté les fondations ?</i></p>
<p>J. Bottéro Epopée de Gilgamesh p. 64 et 204</p>	

Le récit du Mahabharata

La version orale du colonel de Polier

Cette version publiée par G. Dumézil, put se résumer comme suit :

Krishna, alors que la guerre du Kurukshetra s'est enfin achevée, guerre qui a vu la mort de millions de guerriers, est enfin revenu dans sa ville de Dwaraka, sur les bords de l'Indus, près de la mer. Il y constate un changement dans comportement de ses fidèles Yadus et surtout chez ceux de la nouvelle génération. Ce changement de comportement induit le prochain changement d'âge et l'avènement du Kali Yuga, le quatrième âge, l'âge du fer, selon la doctrine indienne. Krishna invite à venir s'installer dans sa ville un brahmane reconnu et respecté, Durvasas, dont il connaît le caractère irascible, se disant qu'il jettera rapidement une malédiction à ses jeunes gens impertinents et qui commencent à se dévoyer, hâtant ainsi l'arrivée de l'âge suivant. De jeunes Yadus montent une plaisanterie envers le brahmane. Ils déguisent en fille un très beau et jeune garçon, né de Krishna et d'une de ses multiples femmes, et lui font porter un bassinet sous son vêtement pour faire croire qu'elle est enceinte. Ils viennent auprès du brahmane et lui demandent quel sera le sexe de l'enfant. Le brahmane n'est pas dupe et aperçoit immédiatement en esprit la supercherie ; il déclare que l'enfant qui naîtra de ce ventre-là sera la cause de la perte des Yadus. Krishna, informé, censura vertement ce manque de respect, qui n'effraie pas plus les jeunes gens que l'imprécation du Rishi. Pour atténuer cette malédiction, le rajah des Yadus décide que le bassinet sera réduit en poudre et la poudre jetée à la mer. Un petit morceau de métal échappe au broyage. La poudre broyée est jetée à la mer et revient sur le rivage où elle se transforme en une espèce de roseau dont les feuilles ressemblent à des lames d'épée par leur tranchant et leur figure. A l'issue d'une fête religieuse organisée au bord de la mer, les jeunes gens se battent d'abord négligemment avec les roseaux mais finissent par se disputer devant les coups reçus et les blessures infligées. Leurs parents s'en mêlant, tout le monde s'entretue avec ces plantes effilées et tranchantes, dans une bataille inopinée, sanglante et meurtrière. Balabhadra (Balarama), autre héros et frère de Krishna, qui avait assisté au combat du Kurukshetra à côté d'Arjuna, et qui est lui aussi l'incarnation d'un dieu, contemple le carnage, en y voyant une œuvre de Krishna qui laisse faire ; il en comprend aussitôt le sens et décide de retourner au séjour des dieux. Il s'installe dans une posture de méditation sous un arbre, aussitôt un grand serpent lumineux sort de sa bouche et disparaît dans l'eau, accompagné de divinités. Le petit morceau de métal qui n'avait pas été broyé a été recueilli par un pêcheur ; celui-ci l'a donné à un chasseur pour en ferrer une flèche. Après le carnage des Yadus sur la plage, Krishna était entré en méditation et s'était allongé sur le sol, son pied droit sur la cuisse gauche. Le chasseur croit, de loin, voir au travers des broussailles dans le reflet dégagé par le pied divin, un rayon éclairant la peau d'une gazelle, il tire de son arc et la flèche vient percer la plante du pied de Krishna. Celui-ci sait qu'il va en mourir et prend aussi une posture de méditation. Il informe un proche, Uddhava, que la ville sera engloutie sept jours après sa mort. Il demande que son corps soit

placé dans le tronc évidé de l'arbre qu'il désigne et envoyé sur les flots. Le corps du dieu mort est placé dans le tronc et jeté à la mer comme il l'avait demandé et sept jours plus tard une gigantesque vague submerge et détruit la ville. Elle engloutit tous ceux qui s'y trouvaient encore. Arjuna qui avait été averti de cette catastrophe imminente avait proposé de recueillir les femmes dans son royaume pendant qu'il était encore temps de fuir, mais malgré la proposition de le suivre pour garder la vie sauve, cent partent avec lui et tous celles qui restent dans la ville meurent noyées sous la vague qui recouvre la cité et la fait entièrement disparaître. Arjuna est assailli par des brigands, mais il ne peut bander son arc et les brigands le dépouillent et emmènent les femmes, le méprisant lui-même pour le retenir.

La version de la traduction Schaufelberger et Vincent

Cette version précédente, qui appartiendrait à une tradition orale que je connais depuis longtemps est aussi celle contenue dans le Mahabharata, abrégé ramené par le colonel de Polier. Il existe une autre version de la fin des Yadus, elle est donnée dans la traduction de Schaufelberger et Vincent, (Mahabharata Tome 3, XV).

Krishna voit le temps de la disparition arriver. Des ascètes arrivent aux portes de Dwaraka, poussant devant eux un enfant, fils de Krishna, qu'ils avaient déguisé en femme et ils demandent aux brahmanes sans craindre de foudre divine, si l'enfant serait un garçon comme espéré. Les brahmanes outrés déclarent qu'avec un pilon sera détruite toute la famille. Ils vont voir Krishna qui leur confirme qu'il en sera ainsi. Le lendemain, le garçon déguisé accouche d'un pilon. Le roi apprend la nouvelle et décide de réduire ce pilon en poudre et proclame l'interdiction de fabriquer ou de boire une boisson alcoolisée. De multiples présages effrayants se produisent et les habitants de la ville méprisent néanmoins les brahmanes, les ancêtres et les dieux eux-mêmes. Les habitants sur les conseils réitérés de nymphes partent en pèlerinage et préparent quantité de viandes et de liqueurs alcoolisées. Par suite de l'excès de boisson, les hommes enivrés se disputent et commencent à s'entretuer. Krishna voyant son fils Pradyumna mis à mal, prend une poignée d'ivraie qui devient un pilon de fer redoutable et en frappe ceux qui étaient devant lui. Tous ceux qui prenaient une poignée d'ivraie tenaient un pilon et tous se détruisaient mutuellement. Krishna demande d'aller chercher Arjuna pour prendre soin des femmes. Ensuite Balarama quitte son corps et sous forme d'un serpent part pour le séjour des dieux, Krishna reçoit au pied la flèche tirée par le chasseur et Arjuna emmène les femmes, les enfants et les serviteurs qui le suivent en grand nombre pour éviter l'engloutissement annoncé de la ville. Cette foule se fait assaillir dans la montagne par des brigands qui enlèvent une grande partie au désespoir du héros. Celui-ci sent qu'il n'est plus à la hauteur de son devoir de guerrier, qu'il a perdu sa force et qu'il n'est plus capable de tirer autant de flèches qu'avant avec son carquois inépuisable, malencontreusement absent. Peu d'habitants de Dwaraka sortent rescapés dans l'une et l'autre version. Les rescapés sont installés dans une ville proche de la capitale où règne Yudhishthira, frère d'Arjuna.

Parallèles entre les deux versions

Les deux histoires sont parallèles et présentent un enchaînement identique. Mais l'origine de l'ivraie qui se transforme en pilon n'est pas aussi explicite que celle des roseaux nés du bassinet mis en poudre. Le bassinet était un moyen de gonfler le ventre du jeune garçon, le pilon ne présente pas cette même particularité. La mise au monde du pilon par le jeune homme n'entre pas aussi facilement dans le déroulement du récit que le bassinet broyé. On peut imaginer que bassinet et pilon soient les deux parties d'un même instrument destiné au broyage de graines ou d'autres aliments. Les deux versions conduisent au même dénouement : les Yadus ou Vrishni s'entretuent avec leurs armes et les roseaux qui sont aussi tranchants que des épées, ou avec leurs armes et les pilons qui naissent des tiges d'ivraie qu'ils ramassent. Le broyage du bassinet est plus explicite que celui du pilon dont on ne sait pas pourquoi il s'est transformé en ivraie. Notons que le mot ivraie qui nous vient du latin 'ebriaca', vient de la même racine que les mots grec et sanscrit. Or 'ebriaca' est aussi proche du latin 'ebrietas' (ébrété), qui permet de comprendre le rapprochement entre l'ivraie transformée en pilon et l'interdiction de la fabrication ou la consommation d'alcool ou de boissons alcoolisées, alors que mot ébrété appartient à une autre racine en sanscrit.

Les deux versions sont parallèles et conduisent au même résultat : la ville de Krishna est submergée et ses habitants disparaissent sous la vague ou enlevés par les brigands. Dans les deux cas, les dieux disparaissent ou meurent et leur corps est emporté sur les eaux. Un petit nombre d'habitants rejoint la ville proposée par Arjuna : soit les femmes refusent de quitter la ville dans la grande majorité et elles périssent noyées, soit elles quittent pour la plupart la ville et sont enlevées ou tuées par les brigands. Je m'en tiendrai néanmoins à la version des roseaux tranchants plutôt qu'à celle de l'ivraie, en raison d'un plus grand nombre de points de contacts et de parallélismes, notamment par la plus grande précision sur la naissance des roseaux et le bord de mer qui expliquent la présence des roseaux.

Le terme roseau peut être plus parlant pour nous Français, qui connaissons plusieurs images mettant en jeu le roseau : il plie mais ne rompt pas, le roseau pensant, etc. or l'épopée de Gilgamesh met aussi dans la bouche de Utanapishtî :

*(...) Tu t'es (Gilgamesh) seulement épuisé,
saturant tes muscles de lassitude
et rapprochant ta fin lointaine !
Comme un roseau de cannaie, l'humanité doit être brisée.
(J Bottéro L'épopée de Gilgamesh p 181)*

Plante et malédiction de brahmane

La longue histoire de l'origine de la formation des roseaux coupant comme des épées du Mahabharata n'a d'égal que la brièveté de la présentation de la plante correspondante dans l'épopée sumérienne. Utanapishtî cherche à faire rapidement partir son visiteur présent sur son île depuis trop longtemps, surtout maintenant qu'il a montré son incapacité à vivre l'immortalité. Sa femme insiste auprès de lui, alors que Gilgamesh est déjà sur le bateau du retour, pour qu'il donne un cadeau à ce héros qui est venu le voir de si loin, du monde des hommes, et qui a effectué un voyage aussi terrifiant. Utanapishtî offre la plante d'immortalité comme cadeau, mais elle devra être cueillie par celui qui veut l'emporter. Nous ne connaissons rien de son origine, sinon que c'est une plante qui ne donne pas l'immortalité, mais une éternelle jeunesse. Le nom akkadien de la plante est littéralement : "Le vieillard rajeunit", tout un programme.

Plante marine et poudre de bassin

Dans le Mahabharata, la plante – ou plutôt les plantes – a une histoire précise : elle représente le résultat de la poudre broyée du bassin utilisé par les jeunes gens pour jouer une plaisanterie au brahmane Durvasas. La plante sumérienne et akkadienne est une plante connue de Utanapishtî qui la propose comme cadeau en remplacement de l'immortalité non acquise. Elle se trouve au plus profond de l'eau, dans un endroit précis qu'indique le Noé sumérien ; elle possède des épines comme une ronce et elle est coupante, comme les roseaux nés de la poudre de métal possèdent des feuilles en forme de lames tranchantes. Quiconque a déjà voulu cueillir des roseaux a pu s'apercevoir qu'il est facile de se couper avec le bord de leurs feuilles. La plante d'immortalité est difficile à trouver et Gilgamesh doit plonger dans l'eau profonde ; il se leste de lourdes pierres comme nos plongeurs qui veulent battre des records de plongée en profondeur. Gilgamesh plonge et largue ses pierres une fois qu'il a réussi à arracher une tige. Rien de cette difficulté dans le Mahabharata. Au contraire, le métal est broyé en poudre et la poudre est répandue dans la mer, puis elle revient sur le rivage où elle donne naissance aux multiples roseaux qui croissent sur le rivage et ont la particularité d'avoir des feuilles aussi tranchantes que des épées. Il n'y a aucune difficulté à s'en saisir sur le rivage où ils poussent. Les roseaux abondent là où ils poussent. La plante qu'il faut cueillir au fond de l'eau ne croît qu'en un endroit précis au milieu d'une grande étendue d'eau et il faut que Utanapishtî désigne cet endroit précisément à Gilgamesh pour qu'il ait quelque chance de la trouver et d'en prélever une tige. Elle constitue un remède pour une nouvelle jeunesse, tandis que les roseaux qui poussent au bord du rivage se transformeront en armes de mort.

EPOPEE DE GILGAMESH	MAHABHARATA
Pourriture du corps mort	Dévolement de la jeunesse
Plante en cadeau	Malédiction de Durvasas
Eternelle de jeunesse	Mort assurée selon la malédiction
Plante isolée au fond de l'eau,	Poudre devenue roseaux en bord de mer
à un endroit précis de la mer	Roseaux répandus sur le bord de mer
Porte épines et ses feuilles coupent	Feuilles tranchantes comme des épées
Gilgamesh se leste de pierres	Les Yadus les cueillent sans problème
L'épopée reprend à son commencement	Passage d'un âge à un autre

Jeunesse pour l'homme seul qui risque sa vie pour la cueillir, mort pour la multitude qui la coupe sans effort près de la mer. La malédiction du brahmane ne peut pas ne pas avoir d'effets et la tentative de les atténuer ne résiste pas ses dires. Au contraire elle participe à leur réalisation et facilite l'anéantissement complet des Yadus.

Les jeunes Yadus après s'être baignés et avoir rempli les cérémonies religieuses, se livrèrent à leur récréation et jeux accoutumés et , cueillant de ces roseaux dont le rivage était rempli, ils se portèrent en jouant des coups si douloureux que leur jeu dégénéra en querelle, puis en un combat sanglant dont les pères et les parents des jeunes gens se mêlèrent pour les venger ou pour les défendre.

(Dumézil Mahabharat et Bhagavat p 306)

Les Yadus se battent sur la plage avec les roseaux tranchants qu'ils trouvent à leur portée et sans effort, tandis que Gilgamesh, homme seul, doit se lester de pierres pour parvenir au fond de l'eau, retenir son souffle et cueillir une plante qu'il n'a jamais vue et dont il a juste une description sommaire avec un temps limité pour en rapporter avec lui une branche.

*L'ayant entendu, Gilgamesh creusa un trou
Pour déterrer de grosses pierres,
Lesquelles l'entraînèrent [au fond de la mer] où il trouva la plante.
Il s'en empara, (malgré) les piqûres
Puis ayant libéré [ses pieds] des lourdes pierres,
la mer le rejeta au rivage.*

(J Bottéro L'épopée de Gilgamesh p 202)

Dans le Mahabharata, les roseaux communs du bord de mer tuent, la plante épineuse et cachée dans l'eau confère une jeunesse éternelle dans l'épopée de Gilgamesh.

Plantes signes d'un changement de cycle : mort et éternelle jeunesse

Les roseaux nés de la poudre de métal annoncent que le cycle du Mahabharata touche à sa fin comme la plante perdue du remède d'immortalité termine le cycle de Gilgamesh. Ce dernier arrive à Uruk et montre à Urshanabi, le nocher de Utanapishtî, qui l'accompagne dans son voyage de retour, les murs de sa ville et le scribe ou le récitant reprend les mêmes termes qu'au début de l'épopée de ce roi mythique, termes par lesquels il nous a décrit la ville d'Uruk, pour la présenter à Urshanabi. La fin rejoint alors le début. Mais ces plantes qui sont au commencement de l'histoire finale du Mahabharata, annoncent le changement d'âge, conforme à la théorie des cycles développée par les Indiens, tandis que les aventures autour de la plante d'immortalité évoquée dans l'épopée de Gilgamesh clôturent le cycle du seul héros, sans autre ouverture sur un nouveau cycle. L'éternelle jeunesse disparue à cause du serpent se compare Balabadhra qui disparaît sous forme de serpent après combat entre Yadus. La mort de Krishna vaut le retour de Gilgamesh dans sa ville. L'un meurt et regagne le séjour des dieux, l'autre continue sa vie mortelle, mais rentre dans sa ville sans nouvelle jeunesse. Quant à la mort de Gilgamesh, elle n'est pas racontée dans l'épopée ; nous ne connaissons que la perte de l'immortalité qu'il n'a pu acquérir en ne dormant pas pendant sept jours consécutifs et la perte de l'éternelle jeunesse que le serpent lui a ravie en mangeant la plante. La mort des Yadus, qui correspond déjà à la destruction de ceux de pierre, fait partie de la perte d'immortalité parce qu'elle constitue la mesure justifiant le changement d'âge selon la doctrine indienne et qu'elle traduit le changement de comportement des hommes du nouvel âge.

A cela il convient d'ajouter le motif pour lequel Gilgamesh se déplace aussi hardiment et celui pour lequel le bassinet est si vite broyé. Gilgamesh recherche l'immortalité parce qu'il a vu son ami Enkidu mourir, son corps se putréfier et qu'il ne veut pas que son corps subisse le même sort. Gilgamesh n'a pas comme Yayati un enfant qui accepte de prendre sa vieillesse pour que lui jouisse encore des plaisirs de la jeunesse ; la plante proposée par Utanapishtî comblerait ce vide. Le récit indien ne connaît aucune difficulté ni aucun malheur apparent : seuls les jeunes gens sont de plus en plus dévoyés aux yeux de Krishna mais pas aux leurs. Ils ne conçoivent aucune frayeur aux paroles du brahmane. La plaisanterie qu'ils lui ont jouée ne portait pour eux à aucune conséquence, mais constituait seulement un amusement anodin et moqueur à son égard. Pour conjurer la malédiction de Durvasas, le bassinet qui a servi d'instrument trompeur sera broyé et réduit en poudre, puis celle-ci jetée dans la mer, mais la mer ramènera la poudre vers le rivage et elle se transformera en roseaux tranchants. La mort et le pourrissement réels d'Enkidu sont tout à fait à l'opposé de la grossesse simulée du jeune garçon : opposition entre la vie nouvelle et la mort et entre la réalité advenue et la supercherie à découvrir. Mais de plus, le pourrissement d'Enkidu et sa décomposition peuvent se comparer au bassinet broyé pour éviter la malédiction : la mort est définitive et paraît horrible dans le dépérissement du corps ; la malédiction produira ses effets car une telle parole ne peut

ne pas avoir d'effet. Le chagrin mais surtout l'angoisse prégnante de Gilgamesh n'a d'égale que la réponse pleine de malédiction du brahmane qui ne perd nullement le sens et se situe sur le même plan que celui de la plaisanterie.

GILGAMESH	MAHABHARATA
Angoisse devant la mort d'Enkidu	Plaisanterie des adolescents
Comment devenir immortel ?	Malédiction qui entraîne la mort des Yadus
Pourrissement du corps d'Enkidu	Bassinnet broyé pour limiter la malédiction
Se rend chez Utanapishtî par la mer	La poussière du bassinnet est jetée à la mer
Ne peut être immortel	Les roseaux sont mortifères

L'angoisse devant la mort apparaît comme le pendant inverse de la plaisanterie montée devant Durvasas. L'immortalité tant recherchée par Gilgamesh devient l'opposé de la mort que causeront les roseaux nés de la poudre broyée. Dans les deux cas, la mer joue un rôle important et double. La démarche de Gilgamesh commence par un long trajet à travers la steppe alors que les Yadus adolescents n'ont que peu de distance à faire pour se rendre près du brahmane puisqu'ils vivent dans la même ville, très étendue. Mais ensuite il faut, au héros de l'épopée, traverser la mer, comme la poudre du bassinnet y est jetée pour limiter les effets de la malédiction et ne plus réapparaître, au moins théoriquement dans la pensée de ceux qui ont fait broyer le bassinnet. La mer sépare les différents mondes et elle distingue le monde des dieux de celui des mortels. Le récit indien nous montre l'exact opposé du récit sumérien : la mer doit conserver la poudre qui y est jetée et elle doit adoucir les mœurs par la célébration religieuse qui se déroule sur son bord. Gilgamesh vainc l'épreuve de la mer mortifère à laquelle succombent les Yadus, adolescents, jeunes et vieux, hommes et femmes ; il arrache du fond de l'eau la plante que cueillent pour leur perte les jeunes Yadus, puis leurs parents qui prennent fait et cause pour chacun des leurs. La réussite de l'un se compare à la perte et à la destruction des autres.

Kesava (Krishna) l'honneur des Yadus, voyant son fils (Pradyumna) et Saineya (Yuyudhana) mis à mal, prit alors une poignée d'ivraie

Qui se transforma en un terrible pilon de fer, redoutable comme un foudre. Krishna frappa ceux qui se trouvaient devant lui.

Alors, Bhoja, Andhaka, Sini et Vrishni, sans perdre un instant s'entretuèrent à coups de pilons.

(Mahabharata XVI 4, 34 – 36, traduction Schaufelberger et Vincent)

Un brahmane et un nocher

Krishna avait demandé à un saint brahmane de s'installer à Dwaraka et le brahmane avait accepté. La demande du dieu n'était pas dénuée d'arrière-pensées : il attendait du

brahmane une malédiction qui ne saurait manquer d'arriver compte-tenu de son caractère irascible et du comportement toujours plus répréhensible de la nouvelle génération de Yadus. La comédie que les jeunes Yadus ont montée pour se moquer de lui explique sa colère et son emportement, usuel dans le Mahabharata, chez ces hommes habitués à l'ascèse la plus terrible. Le brahmane découvre immédiatement la supercherie et déclare que l'enfant que cette femme mettra au monde sera la cause de la mort de tous les Yadus. Pour limiter les effets de la malédiction, le bassinnet qui devait faire croire que le jeune et joli garçon, habillé en jeune fille, et fils de Krishna, était près d'accoucher, est réduit en poudre, seul un tout petit morceau échappe au broyage. La poudre du bassinnet justifiera le grand nombre des roseaux qui serviront de moyen d'exécution de la malédiction. Le petit morceau de métal non broyé aura aussi son utilité pour justifier, vers la fin du récit, la mort de Krishna.

Durvasas et Urshanabi

Si un brahmane sert d'instrument à Krishna pour obtenir la disparition des Yadus, l'épopée sumérienne nous présente un nouveau personnage, nécessaire lui aussi pour mener à bien la rencontre avec Utanapishtî : son nocher Urshanabi qui seul connaît le chemin pour rejoindre le héros mésopotamien du déluge. L'épopée laisse même supposer qu'Urshanabi va rendre visite régulièrement à Utanapishtî. Krishna invite, en connaissance de cause, le brahmane à venir dans sa ville alors que Gilgamesh découvre Urshanabi que lui désigne la tavernière Siduri. C'est lui qui amènera Gilgamesh auprès de son ancien maître. Krishna n'est pas la tavernière, mais c'est lui qui indique le rôle que jouera le brahmane et c'est pour ce rôle qu'il l'a invité dans sa ville.

Il (Krishna) l'engage (Durbassa, c'est-à-dire Durvasas) à fixer son domicile dans le voisinage de Dwaraka, ne doutant pas que les jeunes Yadus, dont il connaît l'inconsidération et la licence, s'attireraient la colère du saint homme et sa malédiction.

(Dumézil Mahabharat et Bhagavat p 304)

Le brahmane est plutôt le portrait du nocher Urshanabi. Ce dernier conduit le héros jusqu'au terme de son voyage, comme le brahmane va mener à son terme l'existence de Dwaraka et de ses habitants. Le texte des tablettes qui nous sont parvenues est malheureusement très mutilé ou manquant en ce qui concerne l'action de Gilgamesh vis-à-vis de ce nocher de Utanapishtî. On a compris que Gilgamesh ferait peur à Urshanabi avec son épée, pour le forcer à l'emmener chez Utanapishtî, mais l'interprétation qui conduit à cette peur, n'est pas assurée. Le texte disparu racontait aussi comment Gilgamesh détruisait 'ceux de pierre' avec sa hache et son épée et indiquait certainement la raison de ce comportement, pour nous incompréhensible :

*Gilgamesh en entendant ces paroles,
 Brandit la hache de sa main, (...),
 Urshanabi vit alors qu'il était revêtu de radiance
 Il entendit le bruit de la hache et trembla devant elle
 Mais, lui (Gilgamesh) fonça, il [lacune] sa tête,
 Il s'empara de sa main au point que sa poitrine haletait.
 Les objets de pierre qui procurent la sécurité du bateau,
 Sans lesquels on ne peut (franchir les eaux) de mort.
 Il les brisa (et les jeta dans) la mer immense,
 Dans les eaux (...qui les) retinrent. [le reste de la colonne est détruit]
 (Tournay et Shaffer L'épopée de Gilgamesh p 206)*

Les textes que nous possédons parlent de 'ceux de pierre' et nous ignorons leur rôle exact. S'agit-il de rames ou d'objets en pierre, comme le suggère R. Labat ? Ou bien d'hommes, pour expliquer qu'ils étaient avec Urshanabi qui coupait du bois dans la forêt, comme le veut J. Bottéro ? Ces hommes peuvent être de pierre comme les arbres et leurs fruits dans le jardin sont de pierre lorsque Gilgamesh débouche du tunnel sous les monts jumeaux. 'Ceux de pierre' ou 'hommes de pierre' (?), d'après ce que nous comprenons, par manque de texte complet, devaient assurer le passage vers le séjour du Noé sumérien, car, en tant que constitués de pierre, on suppose qu'ils n'avaient pas à craindre les effets des eaux mortifères, tout comme les roseaux mortifères de Dwaraka poussaient près du bord de la mer. Ces hommes de pierres, que Gilgamesh casse et broie, devaient marcher au fond d'une mer peu profonde, puisqu'il suffit de perches pour aborder à l'île où réside Utanapishtî. Les longues perches sont le moyen de pousser le bateau sur une plus longue distance. 'Ceux de pierre' peuvent sans doute se comparer au bassinet réduit en poudre, cause de la mort prochaine des Yadus, mais leur rôle en disparaissant les rend plus proches du combat dans lequel s'entretuent ces mêmes Yadus. Le rôle de ces hommes de pierre du récit de Gilgamesh constitue une inversion. Ce sont les hommes de pierre utiles pour la traversée qui sont cassés ou tués par Gilgamesh alors qu'ils sont nécessaires à la traversée de la mer mortifère et non des hommes qui s'entretuent, pour marquer le passage d'un âge à un autre, parce qu'ils ne sont plus utiles dans l'âge où ils vivent.

GILGAMESH	MAHABHARATA
Urshanabi conduit vers Utanapishtî	Duvarsas instrument de la malédiction
Destruction de ceux de pierre	Les Yadus s'entretuent
Mer mortifère	Bord de mer, lieu de fête fatal
Traversée de la mer avec des perches	Divinités qui disparaissent dans les eaux

Ces hommes de pierre brisés sont la cause non pas de la perte du héros, mais d'une difficulté supplémentaire à surmonter par leur disparition, difficulté qui oblige Gilgamesh à tailler des perches pour naviguer sur cette mer où nul mortel ne peut mettre la main dans l'eau

sous peine de mourir immédiatement. Ces perches lui éviteront de toucher les eaux mortifères pour avancer et il devra les lâcher au fur et à mesure pour éviter que l'humidité des eaux n'atteigne sa main ou qu'il touche la partie qui a été trempée dans l'eau. Le bord de mer indien est mortifère par les roseaux qui y poussent mais il ne l'est pas bien que Balabadhra (Balarama) en mourant se transforme en un serpent qui disparaît dans cette mer ou que Krishna demande de placer son corps dans un tronc évidé à jeter dans cette même mer. Le passage de la mer ou sur la mer apparaît donc comme un nouveau point commun. Mais dans le récit indien, la mer porte un mort ou reçoit un dieu qui a quitté son enveloppe charnelle humaine qu'on peut considérer comme morte. Il n'y a plus de nocher ou de conducteur, tant il est vrai que les dieux n'ont pas besoin des hommes pour agir, mais les hommes ont des rôles qui leur sont dévolus par les dieux. Le rôle de la mer est identique dans les deux traditions : elle sépare les hommes des dieux et seuls les dieux la franchissent, Krishna ou Balabadhra (Balarama) ; Gilgamesh possède deux tiers de chair divine et peut aussi la franchir. Quant au commun des mortels il reste sur son bord et toute tentative de franchissement de sa part est vouée à l'échec. C'est la tuerie des Yadus, mais aussi l'avertissement lancé par les hommes-scorpions et la tavernière Siduri, c'est un chemin que ne peut emprunter nul mortel !

Dispute mortelle et eaux de la mort

La dispute mortelle entre Yadus et leurs parents a lieu sur les bords de la mer, qui est l'inverse de la mer sumérienne, figure de la mort. Au contraire la mer indienne a vu se dérouler une grande fête religieuse juste avant le combat fratricide et meurtrier. Le héros franchit indemne les eaux grâce aux sages conseils de Urshanabi et il les suit, alors que les Yadus s'entretuent en refusant d'écouter les conseils de sagesse qui leur ont été prodigués. La malédiction du brahmane est l'inverse du conseil d'Urshanabi. La dispute ou colère, que le texte ne nous a pas transmise et qui entraîne la réduction des hommes de pierre en poudre dans un combat ou un moment de fureur, s'apparente à la colère des Yadus qui s'anéantissent les uns les autres à cause des coups donnés de part et d'autre avec les roseaux tranchants nés de la poudre du bassin broyé. L'absence de texte de l'épopée ne nous permet pas d'en dire plus et de nous oblige à rester dans la supposition. Dans les deux cas les disparitions nuisent directement aux héros : l'un taille des perches, mais en nombre finalement insuffisant, les autres meurent dans leur enveloppe charnelle et mortelle.

Pour traverser les eaux de la mort assurément pas trop profonde, Gilgamesh a coupé des branches (d'arbres de pierre ?) de façon à fabriquer des perches d'une taille remarquable : environ trente mètres de long, si l'appréciation des mesures akkadiennes est exacte. Mais à cet égard, les mythes comportent souvent une certaine part d'exagération, parce que les héros sont non des surhommes, mais des hommes doués d'une capacité pleine et nécessairement plus grande que celle des hommes normaux auxquels le récit est raconté. Gilgamesh est plutôt un géant, mais l'épopée a oublié sa taille de géant pour le reste du récit. Urshanabi et

Gilgamesh vont mettre trois jours en bateau pour faire un voyage qui normalement prendrait un mois plein. Pour effectuer toute la traversée des eaux mortifères, le nombre des perches à tailler est déterminé par le nocher : 120, soit la quantité apparemment suffisante. Chaque perche ne peut servir plus d'une fois, sinon, la main toucherait les eaux de la mort sur la perche et entraînerait la mort de l'être à qui la main appartient. Il manquera cependant des perches et le récit parvenu jusqu'à nous ne nous laisse pas comprendre véritablement comment Gilgamesh parvient au rivage où demeure Utanapishtî. Le retour est encore moins explicite, mais il s'agit d'un mythe où le héros a plus d'importance que les moyens qu'il déploie quand ces moyens ne présentent pas d'intérêt au sens du mythe. Autant la traversée de la mer possède de l'importance pour nous faire saisir la suite du récit, autant le déroulement de la fête et les disputes qui font suite aux jeux des jeunes gens avec les roseaux ne méritent aucun détail. Le serpent qui sort de la bouche de Balabadhra peut tenir la comparaison avec les perches destinées à franchir la partie de la mer qui est mortifère. Le mot serpent ne doit pas faire illusion, il s'agit d'une forme semblable à celle d'un tel animal, mais qui n'en est pas un. L'ensemble des perches de l'épopée se compare au dieu qui s'affranchit de la vie d'homme mortel et entre dans la mer, sous la forme du serpent, devant le regard admiratif et bienveillant du brahmane qui assiste à la scène et des divinités qui se sont approchées. Les perches affranchissent de la mort en écartant le risque de toucher les eaux mortifères et rapprochent du séjour où vit bienheureux Utanapishtî comme le serpent lumineux part vers le séjour d'immortalité des dieux.

Tunnel et mer de mort

Les deux rencontres de Gilgamesh sur son trajet vers Utanapishtî, les hommes-scorpions et la tavernière Siduri, nous ramènent aux demandes que Gilgamesh leur expose : comment rejoindre la demeure de Utanapishtî ? Les deux rencontres proposent un chemin difficile, image de mort ou d'inconnance : le tunnel horriblement long et ténébreux sous les deux monts jumeaux et le passage de la mer, sont deux images de la mort vaincue pour un temps par le héros sumérien. Une remarque devrait nous éclairer, mais notre ignorance de la représentation qu'il faut en tirer ne nous apporte aucune aide. Il est seulement dit que seul Shamash franchit les eaux de la mort tous les jours pour briller dans le ciel.

L'homme scorpion, ouvrant (alors) la bouche et prenant la parole

S'adressa à Gilgamesh :

« Il n'y a (encore) eu [personne] [à faire un tel chemin(?)]

nul n'est encore [entré(?)] dans le défilé de (ces) monts !

sur cent vingt kilomètres y règnent les ténèbres

profonde y est l'obscurité sans la moindre lumière.

Du côté d'où (en) sort le Soleil (Shamash) [lacunes]

Là où le Soleil pénètre [lacunes]... »

(J Bottéro L'épopée de Gilgamesh p 160)

Les ténèbres du tunnel sous les monts jumeaux sont-ils l'inverse de la lumière que procure Shamash chaque jour quand il passe dans le ciel ? Shamash emprunte-t-il ce tunnel quand il revient de l'occident ? Quelle conclusion en tirer ? Shamash brille sur les eaux de la mort alors que les ténèbres du tunnel seraient l'image des ténèbres dans lesquelles vivent les morts, c'est-à-dire un monde sans soleil, sans Shamash. Gilgamesh passerait donc le tunnel de la mort dont Enkidu n'avait pas pu ou su revenir et voguerait ensuite sur la mort, représentée par les eaux mortifères, dont il reviendra vivant, portant avec lui la plante d'éternelle jeunesse. Bien entendu, ces deux parties du voyage n'appartiennent pas à la géographie physique, mais à la géographie mythique et nous convient à pénétrer sur les marches du monde des humains, là où il jouxte le monde des dieux, sans y atteindre véritablement. Le tunnel possède donc une entrée située au bord du monde peuplé des humains et une sortie sur le rivage de la mer, passage nécessaire que les hommes doivent emprunter pour rejoindre un monde divin s'ils le peuvent, s'ils en ont les moyens, s'ils en ont la force. Les hommes-scorpions sont les gardiens de l'entrée et ne laissent passer que ceux qui ont de la chair divine en eux. Nul mortel n'est jamais passé par ce chemin, disent-ils à Gilgamesh. Les ténèbres et la mort sont le lot commun de ceux qui veulent passer du monde des humains au monde des dieux immortels. Seuls les vivants ayant une chair divine peuvent passer ce tunnel, s'ils en ont le courage ou la faculté.

Le tunnel et les hommes-scorpions

Les hommes-scorpions sont les gardiens du passage et ils indiquent sans réticence aucune à Gilgamesh le chemin vers l'île où réside Utanapishtî. Gilgamesh n'est pas un humain simple, il possède deux tiers de chair (à défaut d'autre terme) divine et un tiers de chair humaine. Qui sont les deux hommes-scorpions dont il est dit qu'il y en a un mâle et l'autre femelle ? La traduction de ce terme ne nous parle pas ; nous ignorons leur fonction et ce qu'ils représentent. Leur seule vue épouvante Gilgamesh : « *Dès qu'il les aperçut, la peur et l'épouvante saisirent Gilgamesh* » comme la tête de Méduse pétrifiait de peur les guerriers grecs, ou l'œil venimeux de Balor, géant de la mythologie irlandaise, rendait incapable de combattre l'armée vers qui était tourné cet œil ouvert. Faut-il y voir des êtres gigantesques à l'image des Khéroubs qui gardaient les portes des temples assyriens ? Ou bien des êtres semblables à la sphinx grecque ? Rien ne permet d'affirmer précisément ce qu'ils sont. Le trajet pour parvenir chez le héros du déluge sumérien comporte un passage dans le noir le plus complet : image de la mort où rien ne se voit plus, où tout est confondu ? Ou image des ténèbres les plus profondes que tout homme doit franchir avant de voir les dieux dans la lumière ? Ce passage aveugle et ténébreux pourrait se comparer à l'aveuglement de ceux qui vivaient en parfaite union avec Krishna, le dieu qui les dirigeait, mais ceux-ci ne voyaient pas la déformation progressive de leur comportement et plus spécialement le dévoiement des

nouvelles générations, signe que s'approchait la transition vers le nouvel âge, le Kali Yuga, auquel ces hommes ne participeront pas. Le passage par ce tunnel obscur dans lequel aucune clarté n'indique de chemin ou de présence, pourrait marquer le changement d'époque. On peut seulement remarquer qu'il faut six étapes à Gilgamesh pour le franchir, comme il met six jours pour quitter Uruk et arriver à la forêt des cèdres où habite Humbaba. La création biblique se fait en six jours et le septième, dieu se reposa ; nous restons dans un comput identique et sexagésimal. Mais ni les Sumériens ni les Akkadiens à leur suite ne nous ont laissé de théorie aussi développée que celle des Indiens sur les cycles et les multiples âges successifs. Toutefois, la fin du récit de l'épopée en reprenant les mêmes mots qu'au début nous présente en fait un commencement dont l'épopée sumérienne ne dit rien puisque son récit s'arrête avec le retour du roi dans sa ville. Aussi, le tunnel, passage sous terre, se conçoit-il apparemment comme un doublet du passage sur les eaux de la mer mortifère sous le soleil. Nous sommes en présence de deux épreuves qui sans doute n'en forment qu'une seule sous deux aspects sombre et lumineux. Un seul personnage indien présente les deux mêmes aspects sombre et lumineux en sa personne : Krishna, mais il ne subit aucune épreuve et n'en donne aucune de cet ordre. S'il connaît le destin, il n'en laisse pas moins les Yadus s'entretuer selon la malédiction du brahmane et ne fait aucun effort probant pour les en empêcher. C'est plutôt lui qui franchirait l'épreuve qu'il connaît par avance. De même les hommes-scorpions et la tavernière sont deux faces de cette épreuve identique qui se déroule en deux temps, l'un sombre et terrestre : les hommes-scorpions sont des géants monstrueux, qui épouvantent Gilgamesh par leur seul aspect terrifiant et sans caractère humain ; et l'autre plus clair et plus lumineux, représenté par une femme, tenancière d'un débit de boisson sur un rivage où ne passe aucune âme ; sauf peut-être celles des dieux ? Nous pourrions y voir deux images de la situation des morts : l'une aux enfers – au sens latin du mot 'inferni', c'est-à-dire le monde d'en dessous – où tout est sombre, sans mouvement, terne et sans vigueur, identique au monde d'Ereshkigal – contrastant avec le monde céleste et d'en dessus, celui des dieux qui voient continuellement la lumière. Cette double image de la mort et de la jouissance de l'au-delà se manifeste dans l'épopée avec la mort d'Enkidu, dont nous possédons deux versions. La seconde a été ajoutée par les copistes akkadiens à la suite des autres récits de l'épopée. Dans la première version, Enkidu meurt d'une mort décidée par les dieux en fonction de divers reproches. La seconde version nous rapporte comment Enkidu descend volontairement dans le royaume sombre des enfers pour en rapporter des objets rituels ou magiques que Gilgamesh y aurait imprudemment laissé tomber. Que la mort soit donnée par la maladie décrétée en punition par les dieux ou que le comportement d'Enkidu, altier, fier et contraire à l'ordre du monde souterrain, soit la cause de son maintien aux enfers, ce héros meurt ou est réputé mort. A l'inverse de la mort d'Enkidu, nous avons le récit de Utanapishtî qui raconte comment il a échappé au déluge et comment les dieux ont accepté de lui accorder l'immortalité. Les deux épreuves sont déjà un avant goût de l'immortalité car peu d'hommes pourraient les accomplir et les réussir. Une troisième épreuve attend encore Gilgamesh chez Utanapishtî. Lui a échappé au désastre destiné à submerger la totalité de la race humaine,

grâce à son obéissance au plus sage des dieux et il vit comme un dieu dans son île, à l'embouchure des fleuves divins, loin des mortels.

Un récit hittite : Keshshi

Avant de passer à la seconde rencontre, il convient de s'arrêter quelques instants sur ce passage souterrain qui se compare au séjour des morts. Il existe parmi les légendes hittites qui sont parvenues jusqu'à nous l'histoire d'un chasseur, Keshshi, dont Th Gaster a reconstitué une partie de l'histoire grâce à des fragments akkadiens. Le texte proposé par Th Gaster présente une version malheureusement quelque peu romancée. Ne nous intéresse dans ce conte que la partie qui voit le héros arriver, à la suite de ses rêves et après un long parcours dans la montagne, devant une porte massive qu'il n'arrive pas à ouvrir.

Keshshi cogne et martèle la porte massive, mais comme dans son rêve, personne ne vient pour la lui ouvrir. Il s'endort épuisé par la fatigue du chemin sur la montagne. Quand arrive la nuit, il s'éveille et se prépare à rentrer chez lui lorsqu'il aperçoit tout à coup une petite lueur qui s'approche vers lui. La lueur devient de plus en plus vive au fur et à mesure qu'elle s'approche. Elle aveugle le chasseur qui met ses mains devant les yeux pour les protéger. Quand il les ôte, il voit devant lui un être radieux. Keshshi lui dit qu'il a attendu très longtemps devant cette porte et lui demande de le laisser entrer. L'arrivant lui dit : "Non", à sa grande surprise "car c'est la porte du royaume des morts et le mortel qui entre ici ne peut en revenir." Keshshi dit alors : "Comment peux-tu en revenir ?" Il répond : "Je suis le soleil." Keshshi le supplie de le laisser entrer pour avoir des nouvelles des siens et le beau-père, déjà mort, de Keshshi, implorait lui aussi le dieu de l'autre côté de la porte. Le dieu accepte que Keshshi le suive pas à pas dans son long et sombre chemin, mais il l'avertit qu'il ne lui sera jamais plus possible de revenir au pays des vivants. Son beau-père lui lie les pieds et les mains comme le lui avait ordonné le dieu et il emmène Keshshi avec lui dans un tunnel long et étroit, dans le sillage de la lueur qui s'éloigne. Keshshi s'arrête plusieurs fois pour contempler les événements qu'il avait déjà vus en songe et finit par voir la petite lueur, qui s'éloignait auparavant, demeurer immobile. Keshshi et son beau-père en s'approchant sont enveloppés de la clarté et Keshshi comprend qu'il est arrivé de l'autre côté du tunnel. Devant une autre porte massive se tient debout le dieu Soleil qui lui dit qu'il ne peut pas aller au-delà de cette porte, la porte de l'aurore, et qu'il lui faut mourir. Keshshi implore le dieu de revoir encore une fois sa bien aimée et le dieu ému par ce héros qui l'avait fidèlement servi pendant son séjour sur terre, lui fait miséricorde. Il ne peut pas le renvoyer dans le monde des vivants, mais il lui accorde un monde de lumière avec celle qu'il aime et leur donne une place à tous deux parmi les étoiles.

Nous ne nous arrêterons pas aux comparaisons possibles avec l'histoire grecque d'Orion, mais seulement aux rapprochements avec le tunnel que franchit Gilgamesh.

Remarquons qu'il existe une autre similitude entre le chasseur hittite Keshshi et le chasseur qui tue Krishna. Nous ne nous y attarderons pas plus. Bien que très abrégée, cette fin du récit de Keshshi ne manque pas de faire ressortir la similitude entre les deux tunnels : celui dans lequel Keshshi est entraîné à sa demande et à celle de son beau-père et celui dans lequel s'engage Gilgamesh sans hésitation. Le récit hittite a pu être largement influencé par les récits akkadiens. Mais le traitement du tunnel nous montre que malgré l'influence possible, nous sommes devant une descente 'ad inferos' marquée par un itinéraire spécifique. Le chasseur a parcouru la montagne et a découvert la porte devant laquelle il s'arrête pour demander l'hospitalité. Le refus le surprend car il n'est pas usuel de refuser l'hospitalité. Le chasseur hittite a fait un long parcours sur la montagne avant de découvrir la porte comme Gilgamesh a suivi un long trajet dans la steppe pour arriver près des monts jumeaux, autres montagnes. Le pays hittite est couvert de montagnes, tandis que la steppe entoure de toute part la cité d'Uruk. Les deux héros ont effectué sous le tunnel et dans les ténèbres un voyage à rebours puisqu'ils passent l'un comme l'autre du couchant, dont ils viennent ou auquel ils ont abouti, au levant où ils sortent en pleine lumière. Dans le tunnel sombre, le chasseur est guidé par un personnage de l'ombre, son beau-père, dont la fonction familiale en fait un autre lui-même déjà présent dans le royaume des morts. Mais l'ajout hittite ou hourrite consiste dans la petite lueur qui indique au loin la présence du dieu soleil dans son trajet vers la sortie. Cet ajout est-il vraiment hittite ou hourrite, ou dépend-il de l'aspect plus ou moins romancé que l'auteur a donné à ce récit ? Gilgamesh s'enfonce seul dans le noir le plus complet et marche à grande allure pendant six jours. De l'autre côté du tunnel, le dieu lumineux hittite se tient debout devant la porte aussi massive de l'aurore, que l'était la porte devant laquelle Keshshi s'était endormi, la porte de la nuit. Cette même longueur extraordinaire et sombre constitue dans les deux récits le trajet que parcourt le soleil avant qu'il ne reprenne sa course chaque matin à l'est. Les deux héros ont donc parcouru, dans le tunnel de la nuit sans étoile, de la nuit de la mort, le trajet du soleil d'ouest en est, ils ont atteint l'un et l'autre les deux bouts du monde, là où le soleil se couche et là où il se lève. Dans le récit hittite, l'arrivée du dieu soleil est aussi le moment de la visite de l'astre rutilant dans le domaine des morts et ces derniers ou au moins quelques-uns l'attendent à la porte de la nuit. Keshshi voit au loin devant lui une petite lueur qui indique la longueur immense du tunnel et qui le guide, tandis que Gilgamesh ne voit rien et voyage dans le noir absolu. Ceux qui attendent, ou sont surpris de le voir arriver, les hommes-scorpions le renseignent sur le chemin et sa difficulté. Le beau-père qui entend son gendre derrière la porte s'apparenterait à ces hommes-scorpions ou à la tavernière qui gardent chacun de leur côté les portes du tunnel, les uns à l'ouest et l'autre à l'est. Les hommes-scorpions laissent passer libre Gilgamesh tandis que le beau père de Keshshi le lie pour qu'il ne puisse pas fuir et sortir du tunnel des morts, comme Enkidu par sa fierté reste dans le royaume des morts. Le dieu hittite a aussi un aspect gigantesque et lumineux, et, sans doute, nous sommes devant une image de ces hommes-scorpions dont les textes akkadiens et postérieurs ne nous ont pas encore livré de description. Chez les Hittites, la porte et le tunnel nous font entrer nommément dans le monde des morts d'où aucun mortel ne peut ressortir.

Gilgamesh entre seul dans le tunnel, en sort vivant, en pleine lumière, comme Keshshi, et il débouche sur un monde lumineux près de la mer et de la mer mortifère sur laquelle il naviguera plus tard. La description d'arbres de pierre qui portent des fruits de lazulite, de cornaline, d'agate, d'obsidienne et d'autres pierres précieuses, nous indique que nous avons quitté le monde des vivants et que les habitants ne se nourrissent plus des mêmes nourritures que les simples mortels à la surface de la terre. Les fruits en pierres précieuses nous indiquent combien ils sont bons et beaux à voir. La vente de la bière par la tavernière deviendrait alors la figure des libations que les vivants pouvaient verser aux défunts.

Ce récit hittite semble avoir été profondément influencé par la religion akkadienne, comme toute la religion hittite, en général, et nous livre une interprétation qui confirmerait la vision de Gilgamesh passant par le tunnel de la mort avant de revoir la lumière au levant, près du domaine des dieux. Les arbres en pierres précieuses en sont un symbole assuré qui certifie la durée et la vie d'éternité pendant laquelle ces fruits ne pourrissent ni ne blettissent. Keshshi et sa bien aimée sont transformés en étoile, autre monde lumineux, auquel ils participent, et image aussi d'une certaine vision de l'éternité qui leur est accordée. Le catastérisme participe en quelque sorte à l'immortalité. Gilgamesh, dont le nom est affublé du déterminatif divin en forme d'étoile, débouche sur la lumière de l'aurore et sur un monde lumineux qui le portera vers l'île, séjour bienheureux d'Utanapishtî.

La tavernière Siduri

La seconde rencontre est celle de Siduri, la tavernière, qui tient son estaminet au débouché du tunnel, comme si de nombreux voyageurs pouvaient passer par-là et sortaient assoiffés de leur trajet. Elle s'y enferme en voyant la puissance d'angoisse qui émane du héros ; mais elle obtient du voyageur les renseignements qu'elle désire. Comme l'avaient fait les hommes-scorpions, elle lui indique sans autre forme de procès la personne capable de le conduire jusque chez Utanapishtî et le chemin pour le trouver. Siduri correspondrait assez bien au rôle du chasseur qui lance son trait ferré avec le petit bout de métal qui n'avait pas été réduit en poudre. L'épopée sumérienne renverse ce rôle comme elle a déjà renversé les autres. Le chasseur homme est devenu tavernière femme ; le marcheur qui se déplace continuellement et traque les animaux sauvages est remplacé par une femme dont la vie est attachée à un estaminet qu'elle garde et où elle détaille la bière aux rares passants qui viennent jusque chez elle. La tavernière, qui s'enferme dans son estaminet par peur de Gilgamesh, agit à l'inverse du chasseur qui croit avoir vu derrière les branchages une gazelle dans le reflet brillant de la marque du pied divin, et qui n'hésite pas à tirer. Confus de sa méprise, il se précipite aux pieds du dieu pour lui demander pardon d'avoir lancé sa flèche aussi malencontreusement. La tavernière apeurée renseigne convenablement Gilgamesh comme le chasseur penaud de son coup direct et involontaire au pied de la divinité vient de lui-même demander pardon pour son erreur funeste. La rencontre suggérée avec Urshanabi sera

bénéfique à Gilgamesh, comme le chasseur a accompli, avec la permission de Krishna, la mise à mort du dieu dans son corps d'homme. Cette mort sera le prélude à la disparition de la ville et à l'apparition du nouvel âge, comme la présentation du nocher sera le prélude à la traversée des eaux mortifères. Les eaux recouvrent Dwaraka et la détruisent de fond en comble, mais Gilgamesh traverse heureusement les eaux de la mort et parvient vivant chez le héros mésopotamien du déluge.

GILGAMESH	MAHABHARATA
Siduri tient un estaminet à la sortie du tunnel	Jara, chasseur, en perpétuel mouvement
S'enferme devant l'angoisse de Gilgamesh	Tire sa flèche sur le pied qu'il prend pour une gazelle
Obtient les renseignements qu'elle désire	Se précipite aux pieds de Krishna
Désigne Urshanabi	Demande pardon à Krishna

Le chasseur sur les bords de l'eau à Dwaraka, au nom de Jara, réincarnation d'un héros qui devait tuer Krishna avec sa permission, porte un nom qui n'apparaît nulle part ailleurs. Jara signifie Vieillesse. Siduri joue son rôle uniquement lors du passage du héros qui cherche pour ne pas mourir la demeure d'Utanapishât. Le rôle du chasseur indien est limité au trait qu'il lance, ferré avec un morceau du métal provenant du bassin de la plaisanterie. Il atteint malencontreusement de sa flèche le pied de Krishna qui en meurt. Le brahmane, offensé par la plaisanterie des jeunes gens, avait lancé la malédiction qui a valu aux Yadus de perdre tous la vie et il avait auparavant averti Krishna de se garder des pieds, pour des motifs antérieurs qu'il ne convient pas d'étudier ici. C'est le trait, reçu à ce membre, qui est cause de la mort de son corps humain. Mais Krishna connaissait ce destin et il avertit lui-même de la submersion de sa ville sept jours après sa mort. Le nom de Jara est assez surprenant tant il s'oppose à la plante d'éternelle jeunesse que Gilgamesh cueille au fond de l'eau. Jara 'Vieillesse' tue un dieu immortel, tandis que le mortel qui est parti s'enquérir de l'immortalité arrache un morceau de la plante qui renouvelle ou restaure la jeunesse et il perd la plante dont il espérait l'éternelle jeunesse.

Mort de dieux et immortalité

Trois épreuves de mort

Gilgamesh est parti chez le héros du déluge sumérien parfaitement connu, même si la demeure de ce héros antédiluvien est inaccessible au commun des mortels. L'épreuve d'immortalité sera de rester éveillé chez Utanapishât pendant sept jours d'affilée car le sommeil est déjà une image de la mort. Mais le héros sombre immédiatement dans un

sommeil profond. S'il voulait contester l'épreuve en disant que le Noé sumérien l'a réveillé dès qu'il l'a touché du doigt, les galettes cuites chacun des jours de son sommeil lui démontreraient par leur état le temps qu'il aurait dormi. Gilgamesh a donc véritablement subi trois épreuves d'immortalité : c'est un héros à la chair aux deux tiers divine et pour un tiers humaine, s'étaient écriés les deux hommes-scorpions. Le héros est passé par le tunnel de la mort, qu'emprunterait le dieu Shamash, son protecteur, chaque nuit avant de recommencer sa course dans le ciel, et a vogué sur les eaux mortifères en restant bien vivant. La dernière épreuve, celle du sommeil, ne peut viser que la fraction de chair humaine du héros et il échoue. Il ne peut donc prétendre à l'immortalité et ne peut donc rester chez Utanapishtî. Néanmoins, Utanapishtî, ordonne à Urshanabi de baigner Gilgamesh et de le raccompagner dignement vêtu, car ce héros est roi, et, malgré ses deux tiers divins, il doit retourner dans sa cité comme le roi semi-divin qu'il est. La femme d'Utanapishtî insiste au moment du départ pour que son mari donne un cadeau à ce héros qui a fait un long chemin si difficile pour venir jusqu'à eux. Utanapishtî lui indique où aller dénicher la plante d'immortalité qui confère une éternelle jeunesse.

En face de cette incapacité à jouir de l'immortalité, Krishna, dieu immortel, meurt de la flèche reçue au pied et il se met en méditation tout de suite après avoir reçu le coup malencontreux. Krishna est dieu et connaissait le moment de la mort de son corps mortel. Il n'a pas d'effort à fournir pour bénéficier de l'immortalité qui lui appartient déjà en tant que dieu. Il n'affronte aucune épreuve, sauf celle qu'il connaît : la dégradation du comportement des Yadus, leur combat au bord de la mer. La flèche qu'il reçoit au pied n'est pas véritablement une épreuve mais le résultat d'un destin prémédité, comme Krishna l'explique au chasseur. Les deux premières épreuves, car s'en sont véritablement pour le dieu qu'il est et qui en souffre, le touchent dans son caractère divin, tandis que la dernière, qui est beaucoup moins éprouvante que les autres, l'atteint dans le corps mortel qu'il a revêtu. Le mortel sumérien ne peut obtenir l'immortalité, tandis que le dieu perd son corps mortel. Le renversement continue.

GILGAMESH	MAHABHARATA
Passage sous les monts jumeaux	Dévolement des Yadus
Traversée de la mort mortifère	Corps de Krishna envoyé sur la mer
Epreuve du sommeil	Mort par la flèche reçue au pied

Pourtant les trois épreuves de Gilgamesh n'ont pas vraiment d'équivalent indien immédiat à un endroit comparable du récit sumérien. Les hommes-scorpions et la tavernière n'ont pas de pendants indiens évidents. Si Siduri peut se comparer au chasseur, les êtres formidables que sont les hommes-scorpions n'apparaissent pas dans le récit indien même sous une autre forme. Uddhava auquel Krishna confie sa mort proche, l'arrivée de la vague et la façon de traiter son corps défunt pourrait éventuellement se comporter comme un des

hommes-scorpions qui voit en Gilgamesh un être dieu aux deux tiers. Uddhava connaît Krishna pour être un dieu en totalité. C'est lui qui fera le nécessaire pour envoyer le corps du dieu sur la mer dans le tronc de l'arbre que le dieu lui a désigné. Les trois qui renseignent sans opposition et accèdent aux demandes du héros sont comme les personnages du Mahabharata qui sont informés par Krishna lui-même de ce qui arrive et de ce qu'il faut faire. Uddhava comme le chasseur font passer à Krishna l'un le tunnel de la mort dans le tronc d'un arbre évidé et l'autre le voyage sur la mer de la mort, en y envoyant le corps mortel du dieu.

Plante d'immortalité

Pour aller couper la plante d'immortelle jeunesse, Gilgamesh ne garde rien, au contraire il se dévêt complètement et s'emploie à se lester de lourdes pierres, suivant les conseils d'Utanapishṭī, il est prêt à courir de gros risques pour la cueillir dans l'eau trouble et profonde. En se dévêtant complètement, il ôte le manteau, les habits et le bandeau qui font de lui un roi ; il abandonne sa nature royale pour ne conserver que la part humaine alors qu'Urshanabi avait reçu l'ordre de Utanapishṭī de le laver et de l'habiller de propre conformément à son rang. Quand Gilgamesh détient une tige de la plante, il se dit qu'il l'essaiera d'abord sur un vieillard d'Uruk pour voir s'il rajeunit ; c'est donc un remède purement corporel qui ne s'adresse pas directement au demi-dieu qu'il est. Il ignore qu'il perdra la plante lors de son voyage de retour. Cette plante est l'exact opposé de roseaux qui poussent à la suite de la dispersion de la poussière de métal dans la mer.

Krishna triste n'a aucune crainte sur sa destinée qu'il connaît tandis que Gilgamesh quitte Utanapishṭī tout heureux de sa réussite inespérée. Gilgamesh est un mortel, mais descendant de dieux : son père Lugalbanda porte le nom d'un héros divin, ou d'un dieu, et sa mère est la patronne des buffles, divinité secondaire, mais divinité qui a pour père Anu, le père de tous les dieux, père par l'engendrement ou père en tant que roi de tous les dieux. Gilgamesh ne meurt pas de son voyage chez Utanapishṭī. Au contraire, il est heureux de rapporter la plante d'éternelle jeunesse, qu'il ne manquera pas d'essayer sur un vieillard dès son retour dans sa ville. Krishna se prend à réfléchir aux multiples morts qu'il a laissé perpétrer à la suite de la malédiction lancée par le brahmane. Il s'allonge pour méditer auprès de l'eau un pied en avant, l'autre posé sur sa cuisse. Gilgamesh ne craint personne, comme Krishna ne craignait personne en raison de sa nature divine. Krishna connaît par prescience le coup mortel que lui décochera le chasseur, tandis que Gilgamesh ignore qu'un serpent lui ravira la plante si durement arrachée au fond de l'eau.

Gilgamesh	Mahabharata
Hommes-scorpions indiquent Tunnel sous les monts jumeaux.	Uddhava met Le corps dans un tronc lancé sur la mer.
Siduri apeurée Montre Urshanabi qui accompagnera le héros chez Utanapishṭī	Chasseur éploré Qui a tiré malencontreusement sur le pied du dieu.
Gilgamesh détient la plante d'éternelle jeunesse.	Krishna meurt volontairement de la flèche de Jara, (<i>vieillesse</i>)
Serpent voleur Qui laisse une mue, signe de sa jeunesse. Près d'un trou d'eau	Balabadhra (Balarama) meurt Sous forme d'un serpent lumineux Qui file vers la mer.
Serpent que ne voit personne, mais dévoilé par la mue.	Serpent salué par les divinités et le brahmane présents.

Un autre personnage, tout aussi divin, Balabadhra (Balarama), autrement dit Rama, intervient en mettant fin à ses jours dans son corps mortel parce qu'il sait par sa prescience divine en tant qu'incarnation lui aussi d'un dieu que les jours de la grandeur de Dwaraka et de ses habitants touchent à leur fin. Ce personnage est important, car celui qui assiste au moment de sa mort voit sortir un magnifique serpent lumineux de la bouche de son corps humain, image même mais non-humaine de la divinité qui s'était incarnée en Balabadhra. Ce serpent nous renvoie au serpent qui avale la plante que Gilgamesh avait laborieusement arrachée au fond de l'eau et dont il ne peut aller chercher une nouvelle tige, car il est trop éloigné de la côte et ne se souvient plus de l'endroit exact, au milieu de l'eau, où Utanapishṭī lui avait dit de plonger, dans des eaux qui à cet endroit ne sont pas mortelles.

Voilà Gilgamesh, sur le chemin du retour et il se prend à penser à sa ville. Pour se délasser de la longueur du chemin, il prend un bain dans un trou d'eau qu'il rencontre sur sa route et pendant qu'il prend son bain, un serpent s'empare discrètement et furtivement de la plante en laissant une mue sur place, signe de son passage et de la jeunesse qu'il a retrouvée. Gilgamesh pleure sur la disparition de sa plante comme Krishna pleure la disparition des Yadus et celle proche des siens restés dans sa ville. Le serpent divin sorti de la bouche de Balabadhra s'enfuit dans la mer, salué par un brahmane présent et par l'arrivée de multiples divinités qui l'escortent joyeusement. Le serpent de l'épopée se contente d'un rôle de voleur et de profiteur, alors que Balabadhra n'est ni l'un, ni l'autre. Nul ne salue Gilgamesh, mais, au contraire après l'eau du bain, il pleure et se désole du passage du serpent qui a vu sa jeunesse renouvelée. Enfin, le bain de Gilgamesh a aussi pour pendant la vague qui engloutit Dwaraka. Le héros sumérien prend un bain pour se délasser du chemin, la vague anéantit la ville et ses habitants qui n'ont plus de raison d'exister quand leur chef et leur dieu en disparaît.

Encore quelques remarques

Uruk et Dwaraka : noms dont la ressemblance est fortuite ou au contraire l'origine commune ? Les deux noms ne semblent pas a priori avoir quelque étymologie qui les rapproche. Si les noms n'ont rien de commun, les deux récits comportent des similitudes suffisantes que nous venons de voir pour nous indiquer qu'il existe une proximité certaine entre eux. Le Mahabharata comporte des récits de type très différent et connaît plusieurs versions d'un même récit. La version contenue dans le texte du colonel de Polier, version plus orale, semble-t-il, présente beaucoup de points de concordance avec la partie finale de l'épopée de Gilgamesh. Entre les deux récits, les similitudes fonctionnent par opposition, mais ceci n'est pas une particularité de l'épopée sumérienne par rapport au Mahabharata, nous trouvons cette même particularité dans les comparaisons entre la Bible et les mythologies sémitiques, d'un côté, et, de l'autre, les mythologies indo-européennes dont les correspondances, similitudes et parallèles se marquent sous forme d'oppositions.

Dualité et multiplicité

Les deux récits étudiés présentent des dualités qu'ils répartissent différemment. Les aventures de Gilgamesh mettent en présence deux héros, Gilgamesh et Enkidu, même si ce dernier, déjà mort, est à l'origine de cette partie comparée à la disparition de la ville de Dwaraka. Les gardiens des confins du monde sont doubles : deux hommes-scorpions, l'un mâle et l'autre femelle, d'un côté, et la tavernière de l'autre, qui créent une série de doublets, par leur surveillance aux deux bouts du tunnel qui naît sous les monts jumeaux pour déboucher sur un véritable éden. Rappelons que l'incorruptibilité de ces plantes et arbres de ce lieu délicieux est indiquée par leur constitution en pierre précieuse : lazulite, cornaline, onyx, jade... Les pierres précieuses dénotent en tant que pierre l'immutabilité mais par leur caractère précieux la valeur supérieure de tout ce qui se trouve en ce lieu. Pour passer la mer qui mène chez Utanapishtî, Gilgamesh ne voyage pas seul, il est accompagné d'Urshanabi qui connaît le chemin vers le Noé akkadien et qui revient avec lui à Uruk. Utanapishtî est lui-même dédoublé par la présence de sa femme à ses côtés. Du côté du Mahabharata, les dualités ne sont pas marquées aux mêmes places. Krishna est double en tant qu'avatar de Vishnou et homme. Quand la fin des Yadus approche, deux dieux retournent dans le séjour des dieux en abandonnant leurs corps mortels : Balabhadra (Balarama) frère de Krishna, sort sous la forme d'un serpent qui fuit vers l'océan, tandis que le corps de Krishna, mis dans un tronc d'arbre qui sert de cercueil, est lui aussi jeté à la mer. Quand il n'y a pas de dualité, nous sommes en présence de multiplicité : Gilgamesh tue 'ceux de pierre', (n'y en a-t-il que deux ? ou plus ?) comme la multitude des Yadus s'entretue. Les personnages apparemment sans grande importance sont répartis différemment par l'épopée sumérienne : hommes-scorpions et tavernière reçoivent une affectation qui les place au même rang qu'Uddhava et le chasseur. La

multitude des roseaux nés de la poudre de métal n'a d'égale que l'unique tige de la plante d'éternelle jeunesse.

Les divers tableaux ont permis de visualiser ces diverses oppositions et jonctions. Les points de départ ne se situent pas nécessairement à des endroits identiques dans chaque mythe. La mort d'Enkidu entraîne la recherche de l'immortalité par Gilgamesh qui ne veut pas que son corps pourrisse comme il a vu pourrir celui d'Enkidu. Mais la recherche de la plante d'immortalité qui va le conduire au domaine des dieux, ou tout à côté, correspond à l'immortalité du dieu Krishna qui va mourir dans le corps revêtu pour son avatar. Or cette mort est présentée dans le Mahabharata comme un résultat de la situation à laquelle ont conduit les événements racontés. Les plantes sont opposées dans les deux récits puisque l'une est l'inverse de la mort, l'éternelle jeunesse, et l'autre est la cause de la mort des habitants de Dwaraka. La malédiction, lancée par le brahmane et qui se concrétise conformément à ses dires, se compare à la réussite de Gilgamesh qui arrache un morceau de la plante convoitée au fond de l'eau. La perte de la plante mangée par le serpent peut se comparer sur deux plans ; le premier trouve son égal dans la disparition des deux divinités, Krishna et Balabadhra (Balarama). Les deux dieux conservent leur immortalité constitutive tandis que Gilgamesh ne recouvrera pas de nouvelle jeunesse puisque la plante a été emportée par le serpent qu'il n'a même pas aperçu. Le second met en face à face la perte de l'éternelle jeunesse avec la disparition des habitants de la ville.

Le nouvel âge est annoncé par Krishna lui-même qui en reconnaît l'arrivée au plan humain d'après le comportement des jeunes Yadus qui vivent dans sa ville. Le nouvel âge chez Gilgamesh commence avec un retour à la case départ en quelque sorte. La description d'Uruk nous ramène au début de l'épopée. Mais cette fois, Gilgamesh n'est plus le roi insupportable qu'il était au commencement, mais le roi qui mérite considération.

Quelles conclusions théologiques ?

Il reste encore une question à résoudre, mais elle paraît en dehors de nos capacités : quelles conclusions théologiques en tiraient ou devaient en tirer les anciens ? Eux-mêmes ne nous ont pas laissé de mémoire sur leurs conceptions à l'exception des Indiens. Il semble bien que la dernière partie du cycle de Gilgamesh corresponde avec assez d'exactitude au passage indien du troisième âge, le dvapara yuga ou âge de bronze, au kali yuga, âge de fer ou dernier âge. Le voyage de Gilgamesh à la recherche de l'immortalité se situe dans un autre monde ou plus exactement dans un monde autre. Rappelons qu'une liste des anciens rois d'Uruk mentionne des durées de règne exceptionnellement longues pour les hommes que nous sommes aujourd'hui : de 43.200 à quelques 100 ans. Gilgamesh serait-il un roi dont la durée de règne était inférieure et qui aurait voulu la prolonger comme celle de ces prédécesseurs inscrits sur cette liste ? Nous ne pouvons décider au vu du récit. Où vit Utanapishfî ? Dans le

monde des dieux ou dans un monde, une île, proche de celui des dieux ? Dwaraka est la ville dont Krishna est le roi, roi et dieu, s'il en est dans cette épopée gigantesque qu'est le Mahabharata. Krishna est un avatar de Vishnu et est présenté en conséquence. Il est reconnu par tous comme un dieu et la couleur bleu foncé de sa peau en témoigne. Gilgamesh, malgré l'étoile qui s'affiche en tant que signe déterminatif de la divinité sur l'écriture de son nom, n'est pas un dieu, mais un homme, le roi d'Uruk, mais, en tant que tel, il a néanmoins un commerce direct avec les dieux, de par sa fonction royale. Quand ce commerce est insuffisant, sa mère, la divinité, dame des buffles, peut approcher d'encore plus près les divinités, dont le rôle sumérien est bien moins présent dans l'épopée que celui des dieux du Mahabharata. La simple comparaison de deux moments, somme toute, très restreinte à l'intérieur des deux récits épiques n'ouvre pas à de grands débats sur la théologie dégagée. Le roi immortel rend sa ville immortelle dans une vision nettement sociale de l'importance du rôle du roi. Le voyage de Gilgamesh vers les confins terrestres – et il vaudrait mieux parler des confins du monde des humains – recouvre une importance capitale car ce voyage veut nous montrer de façon imagée quelle est la route à suivre pour se diriger vers le monde des dieux, auquel appartient partiellement Gilgamesh. Le passage à travers le tunnel sans lumière ou la traversée de la mer de la mort sont des figurations de trajets dans l'au-delà. Les conceptions développées, apparemment sommairement, ne nous mènent pas vers celles des indiens, telles qu'elles sont contenues dans le Mahabharata. La seule conclusion qu'on puisse tirer de cette comparaison serait que la recherche de l'immortalité perdue correspondrait au passage vers le quatrième âge. Il faut bien dire "serait" car nous ne pouvons rien affirmer avec certitude en ce domaine. Le Kali Yuga indien est un âge sombre qui ne mérite pas qu'on y vive trop longtemps, conception que l'épopée de Gilgamesh rendrait par la perte de la plante d'éternelle jeunesse. Notons en passant que la Bible marque ce même raccourcissement de la durée de vie des hommes en indiquant après le déluge que désormais ils ne pourront vivre plus de 120 ans. Néanmoins les quelques points de rencontre développés sont là pour nous rappeler que les divers chants sumériens rassemblés en une seule épopée par les Akkadiens, les Hittites, les Babyloniens, puis les Assyriens, puisaient leurs racines dans un passé et une pensée humains antiques, les mêmes que ceux dans lesquels les Indiens ont puisé. Chaque peuple a usé de son génie propre pour conformer ces récits que nous connaissons aujourd'hui. L'accent est mis différemment mais bien pour nous présenter une même finalité. Le déferlement de la vague sur Dwaraka est l'annonce de l'arrivée d'un nouvel âge, le Kali Yuga, le retour de Gilgamesh dans sa ville d'Uruk est le signe que le roi est désormais un mortel comme ses sujets et que l'époque des rois qui régnaient pendant des lustres et des lustres est définitivement achevée. Recherche un Gilgamesh qui fut réellement un roi d'Uruk est une perte de temps. Un roi peut avoir porté le même nom, mais il n'aura jamais accompli un seul des exploits contenus dans l'épopée. L'épopée reste un mythe qui veut nous instruire sur le monde des hommes et celui des dieux en donnant à cette vaste fresque une coloration liturgique.

Bibliographie sommaire

- Mahabharata* Traduction G. Schaufelberger et G. Vincent, 2005, PUL Québec, T. III
J. Bottéro *L'Épopée de Gilgamesh*, NRF, 1992.
J. Bottéro et S. N. Kramer *Quand les Dieux faisaient l'homme*, NRF, 2003.
G. Dumézil *Le Mahabharat et le Bhagavat du colonel de Polier*, NRF, 1986
Gaster Th. *Les plus anciens contes de l'humanité*, Payot, réédition, 1999.
Labat, Caquot, Sznicer *Les Religions du Proche Orient*, Denoël, 1970
B. Sergent *La Genèse de l'Inde*, Payot, 1993.
B. Sergent *Celtes et Grecs*, Payot, T I 1999, T II, 2004.
Tournay et Shaffer, *L'Épopée de Gilgamesh*, Paris, 2003, Le Cerf (LAPO).

	EPOPEE DE GILGAMESH	MAHABHARATA
<i>Les plantes</i>	Enkidu pourrit/Gilgamesh vit	Dévolement de la jeunesse
	Angoisse de Gilgamesh devant la mort	Plaisanterie des jeunes Yadus envers Durvasas
	Plante en cadeau	Malédiction du brahmane
	Eternelle de jeunesse	Mort assurée selon la malédiction
	Plante isolée au fond de l'eau,	Poudre du bassinnet devenue roseaux en bord de mer
	à un endroit précis de la mer	Roseaux répandus sur le bord de mer
	Porte épines comme de la ronce	Feuilles tranchantes comme des épées
	Gilgamesh se leste de pierres pour la cueillir	Les Yadus les cueillent sans problème sur le rivage
<i>Immortalité et commencement d'un nouvel âge</i>	La fin de l'épopée reprend comme à son commencement	Passage d'un âge à un autre
	Angoisse devant la mort d'Enkidu	malédiction qui entraînera la mort des Yadus
	comment devenir immortel ?	Bassinnet broyé pour limiter la malédiction mortifère
	Se rend chez Utanapishti par la mer	La poussière du bassinnet est jetée à la mer
<i>Mort et recherche d'immortalité</i>	Epreuve du sommeil non surmontée	Krishna refuse de modifier la malédiction
	Ne peut être immortel	Les roseaux sont mortifères
	Urshanabi le conduit vers Utanapishṭī	Durvasas instrument choisi de la malédiction
<i>A la recherche de l'immortalité ou le passage vers un nouvel âge</i>	Destruction de ceux de pierre	Les Yadus s'entretuent
	Mer mortifère	Bord de mer, lieu de fête fatal
	Traversée de la mer avec les perches	Divinités qui disparaissent dans les eaux
	Passage sous les monts jumeaux	Corps de Krishna envoyé sur la mer
	Traversée de la mort mortifère	Combat des Yadus en bord de mer
	Epreuve du sommeil	Mort par la flèche reçue au pied
	Les hommes-scorpions indiquent le tunnel sous les monts jumeaux	Le corps de Krishna dans un tronc évidé est lancé sur la mer
	Siduri apeurée	Chasseur exploré
	Montre Urshanabi qui accompagnera le héros chez Utanapishṭī	Qui a tiré malencontreusement sur le pied du dieu
Urshanabi mène Gilgamesh auprès de Utanapishṭī	Uddhava informé de la mort du dieu et de la vague qui recouvre Dwaraka	

<i>Perte de l'éternelle jeunesse et mort de dieux</i>	Gilgamesh détient la plante épineuse	Krishna meurt volontairement après avoir reçu la flèche
	Plante d'éternelle jeunesse	Le nom du chasseur, Jara, signifie vieillesse
	Cueillie au fond de l'eau	Le chasseur tire sur le pied du dieu
	Gilgamesh franchit le tunnel	Le corps de Krishna est lancé dans un tronc évidé sur la mer
	Gilgamesh se baigne dans un trou d'eau	Balabhadra (Balarama) disparaît dans la mer
	Gilgamesh pleure la perte de la plante	Balabhadra, sous sa forme de serpent est salué par un brahmane
	Serpent, voleur de la plante, laisse une mue, signe de sa jeunesse	Balabhadra meurt : un serpent lumineux sort de sa bouche

Excursus sur la flèche au pied et autres

A ce stade, la flèche reçue par Krishna au pied incite à quelques comparaisons immédiates et sommaires, sans autre commentaire. Cette flèche ressemble à celles que lance Odyssée avec l'arc que seul il sait tendre et qu'il est seul à réussir à bander lors du concours des prétendants dans son propre palais. Les flèches qu'envoie Odyssée tuent tous les prétendants et les font fuir devant sa colère. L'odyssée n'est pas une histoire de déluge et ne s'appuie pas sur elle, mais le parallèle subsiste s'agissant d'un voyage sur mer qui voit périr la totalité des marins et des hommes qui l'accompagnaient, comme la vague submerge Dwaraka. L'Odyssée comporte aussi une plante merveilleuse et c'est un dieu, Hermès, qui la donne à Odyssée : la plante 'Moly' introuvable aux mortels mais toujours visible aux dieux ; Hermès la cueille devant Odyssée et lui en fait don avant qu'il ne se rende au palais de Circé et pour qu'il ne soit pas transformé en cochon comme ses malheureux compagnons. Les mythes aiment les répétitions et l'arc tendu par Ulysse est semblable à celui qu'Arjuna est seul capable de tendre. (cf. Mbh I 179)

On peut aussi ajouter la disparition de l'île des Phéaciens qui s'enfoncent sous les flots à la demande de Poséidon, furieux du passage qu'ils ont effectué pour ramener Odyssée à Ithaque et non pour l'emmener dans le monde des morts. Dwaraka disparaît dans les flots car son existence, sous la conduite de Krishna n'a plus lieu d'être, comme l'île des Phéaciens a achevé son rôle après avoir fait voyager Odyssée vers son rivage natal, à l'envers du trajet habituel des victimes de la mer vers le séjour de l'Hadès. Les marins d'Ulysse ont tous péri puisqu'ils n'étaient pas capables de mériter la confiance de leur chef ; les Phéaciens disparaissent avec leur île pour ne pas avoir mené Odyssée vers l'Hadès comme c'était leur rôle. La vague recouvre Dwaraka en noyant tous ceux qui y étaient restés.

Le trait qui atteint le dieu au pied ressemble aussi à la flèche lancée par Pâris des murs de Troie et guidée par Apollon au seul endroit vulnérable d'Achille, le talon, et ce héros en meurt. Beaucoup de héros d'épopée meurent en recevant un coup sur le pied ou au talon. Krishna, le dieu incarné, meurt de la flèche lancée par un chasseur, alors qu'Achille, héros humain, meurt de la flèche lancée par un homme, mais guidée par un dieu, dieu aussi des chasseurs et des tireurs à l'arc. Achille avait été trempé dans le Styx pour être invincible, comme Krishna s'était enduit du riz préparé par Durvasas, sauf la plante des pieds. Œdipe est réputé avoir le pied tordu, le grand-père de Persée meurt du disque que lance son petit-fils et qui lui tombe sur le pied. Les comparaisons ne manquent pas. La mythologie irlandaise en donnerait d'autres exemples encore.