

ÉPOPÉE DE GILGAMESH ET Mahâbhârata

ISHTAR ET GILGAMESH,

ASTAVAKRA ET BANDIN

Les différentes aventures de Gilgamesh, telles que nous les ont livrées les tablettes de terre cuites, peuvent trouver des comparaisons dans le *Mahâbhârata*. Les pendants trouvent place notamment dans les récits de pèlerinage des Pandava qui sont partis à la recherche de leur frère Arjuna. Les divers récits contés lors de l'arrivée dans des ermitages différents nous donnent un aperçu d'histoires que nous retrouvons dans l'épopée de Gilgamesh. Enkidu, créé par la déesse Arurû sur une décision du conseil des dieux sumériens ou akkadiens, peut se comparer à l'innocent Risyashringa. La longue marche vers Humbaba et la mise à mort du gardien de la forêt des cèdres se retrouvent dans l'épisode de Bhima parti à la recherche d'un lotus divin qui se révèle provenir du jardin du dieu Kubera. Dans le passage qui nous intéresse, l'épopée sumérienne fait intervenir la déesse Ishtar qui propose à Gilgamesh, au retour de son aventure de la forêt des cèdres, de devenir son époux. A son refus et à l'énumération par Gilgamesh des malheureux amants de la déesse, Ishtar, dépitée et blessée au plus profond d'elle-même, va se plaindre à Anu, le père des dieux, et lui demande de lui prêter le taureau céleste pour qu'il aille ravager la ville et le territoire d'Uruk et qu'ainsi il amène le roi de la ville à plus de résipiscence à son égard. Le *Mahâbhârata* connaît bien des discussions entre un dieu et un mortel, mais les brahmanes sont les véhicules de bénédictions, de malédictions ou colères dignes de celles des dieux. Les colères et les malédictions des brahmanes, surtout quand il s'agit de pieux ermites ne sauraient rester sans effet. La discussion entre Ishtar et Gilgamesh peut s'apparenter à une joute oratoire dont le vainqueur n'est pas celui qui paraît à tous le plus fort. La joute oratoire entre Bandin et Astavakra paraît de ce point de vue digne des réponses faites à Ishtar par le héros sumérien et le gagnant inattendu, mais nécessaire pour le récit indien, est le jeune ermite qui sait terminer le quatrain que son adversaire, plus âgé et homme d'âge mûr, a commencé sans arriver à le mener à bien. Les deux joutes se présentent sous des auspices entièrement opposés. Gilgamesh est éprouvé par la déesse tandis que Astavakra vient délibérément provoquer le maître incontesté de la joute oratoire. Ishtar part dépitée sous l'insulte reçue d'un homme, héros et demi-dieu, tandis que le vainqueur de la joute réclame que le maître jusqu'alors incontesté subisse le sort qu'il a réservé à tous ceux qui se sont malencontreusement mesurés à lui et ont perdu. Ishtar demande au père des dieux le taureau céleste pour ravager les terres de la ville de Gilgamesh, fils de la déesse Ninsuna, qui tue l'animal céleste, tandis que les brahmanes vaincus par le

maître, fils du dieu Varuna, ressortent vivants de l'océan où il les avait fait jeter. La destruction des biens de l'un se transforme en résurrection des morts chez l'autre.

Les récits

En raison d'une grande différence de style entre les deux types de récits, il est utile d'en connaître au moins le fil conducteur. Les discours tenus par les uns et les autres ne sont pas du même ordre et portent sur des particularités propres à chaque système mythique. Les amours d'Ishtar n'ont pas de rapprochement immédiat avec les quatrains de la joute oratoire entre Bandin et Astavakra. Ce qui compte, ce ne sont pas les thèmes oratoires développés par chacun des récits mais plutôt la façon dont chaque héros « cloue le bec » à son interlocuteur. Ishtar ne sait plus que répondre devant l'énumération d'autant de forfaitures à l'encontre de tous ceux qu'elle a choisis comme amants, Bandin bégaye en ne trouvant plus la suite du quatrain, terminé allègrement par son jeune adversaire, le brahmane difforme. Voyons donc rapidement les deux récits.

L'épopée de Gilgamesh

Au retour de l'aventure de la forêt des cèdres, la déesse, Ishtar, vient trouver Gilgamesh qui s'est vêtu de neuf, s'est parfumé le corps et a attaché ses cheveux avec un bandeau propre et elle lui propose de se marier avec elle. Elle entame un véritable plaidoyer pour inciter le héros à lui donner son âme, en lui promettant le bonheur et les richesses dus aux dieux. Mais Gilgamesh a une réponse dure et ne voit dans la déesse et ses propositions que de faux-semblants car il ne peut rien lui apporter qu'elle n'ait déjà, elle, une déesse. En outre, il lui détaille la série des divers amants qu'elle s'est choisis et qui tous ont eu une triste destinée car ils lui avaient rapidement déplu ou avaient osé lui répondre vertement à un moment ou à un autre. Ishtar, chagrinée devant un pareil chapelet qui l'outrage, monte au ciel voir le père des dieux, Anu. Elle se plaint à lui des réponses ignominieuses de Gilgamesh à son égard. Anu commence par prétendre qu'elle lui a cherché noise et a eu la réponse qu'elle méritait. Enfin, Ishtar déclare à son père qu'elle veut faire sept années de famine à Uruk et, à une question de son père, elle continue qu'elle a prévu ce qu'il fallait pour ces années-là : récoltes abondantes à mettre en grenier... Anu finit par céder à la déesse, sans que nous sachions vraiment pour quel motif, à cause des cassures des tablettes. Il lui confie la longe du taureau céleste qu'elle a demandé pour dévaster la terre et la cité de ce roi impudent avec elle. A ses premiers ébrouements, le taureau crée des crevasses et les habitants d'Uruk s'y tuent en y tombant. Enkidu va trouver Gilgamesh et lui propose de maîtriser et de tuer l'animal. Enkidu l'attrape par la queue et le maintient pendant que Gilgamesh plonge son coutelas dans la gorge. Ils en arrachent le cœur et l'offrent à Shamash. Ishtar pleure et se déclare encore plus humiliée par la mort du taureau. La déesse qui contemple son propre désastre personnel, debout sur les murailles de la cité, pleure. Enkidu, agacé, arrache une des pattes du taureau et la jette à la figure de la déesse, qui alors rassemble toutes les courtisanes et filles de joie de la ville et entame avec elle une lamentation sur la patte du taureau. Ensuite Gilgamesh réunit les

artisans et leur confie les cornes du taureau à plaquer d'or et à travailler pour en faire des réserves d'huile destinées à Lugalbanda, son père, ou à Shamash. Puis Gilgamesh organise de grandes réjouissances dans son palais.

Le Mahâbhârata

Udd laka, brahmane et ermite, avait un disciple, Kahoda, qui se livrait à de longues heures d'étude des livres saints. Comme ses longues heures d'études devenaient sujet de moquerie de la part d'autres ermites, son maître lui donna immédiatement la science sacrée ainsi que sa fille en mariage. Sa femme porte un enfant en son sein et le fils dans le ventre de sa mère sent son père qui étudie encore tard dans la nuit et lui dit : « *Tu étudies toute la nuit, ô père, ce n'est pas convenable.* »(III – 132, 8) Le brahmane ainsi blâmé maudit le fils dans le sein de sa mère et lui annonce qu'il naîtra difforme de huit manières. C'est ainsi qu'Astavakra naquit difforme. La femme du brahmane peu de temps avant d'accoucher alla réclamer à son mari Kahoda un peu d'argent pour écarter la détresse une fois l'accouchement passé. Kahoda se rend chez le roi local et avant d'être reçu, il doit affronter un brahmane, Bandin, dans une joute oratoire où ce dernier excelle. Bandin, le plus habile, fait jeter les perdants dans l'océan. Kahoda n'était pas encore à son niveau et Bandin, qui l'a vaincu, le fait noyer à son habitude dans l'océan. Udd laka apprenant que son disciple avait été vaincu à la controverse, dit à sa fille de n'en jamais parler à Astavakra. Quand l'enfant eut douze ans, et qu'il était sur les genoux d'Udd laka, son grand-père, son oncle, vetaketu, guère plus âgé que lui, le chasse des genoux en lui disant qu'Udd laka n'était pas son père. Astavakra croyait que vetaketu était son frère. Chagriné l'enfant va trouver sa mère et lui demande qui est son père. Elle lui raconte la malédiction dont il a été l'objet et comment son père est mort à la ville. Comme il y avait un sacrifice en préparation à la ville, l'oncle dit au neveu, « *allons ensemble au sacrifice de Janaka (le roi local) (...), nous y entendrons les débats entre brahmanes et nous profiterons d'une excellente nourriture*»(III – 132, 1) Sur le chemin, Astavakra et vetaketu rencontrent sur son char un roi qui réclame la place aux deux jeunes garçons et veut les écarter du chemin. Le jeune Astavakra défend son titre de brahmane et après une répartie digne d'une joute oratoire rapide, le roi s'écarte et lui laisse le passage en reconnaissant la valeur du jeune homme. Arrivé devant la porte de la ville, nouvelle joute véritable entre Astavakra et le portier qui lui refuse l'entrée, mais heureusement, après une nouvelle joute, le roi présent autorise les deux jeunes hommes à entrer au sacrifice et il déclare : « *Je ne crois pas que tu sois d'essence humaine mais divine, Tu n'es pas un enfant...* » (III – 133, 27), Au milieu de l'assemblée réunie pour le sacrifice, Astavakra prend la parole et Bandin, le jouteur jusque là invaincu, lui dit :

*Ne réveille pas le tigre qui dort,
Ni le serpent venimeux qui se lèche la gueule.
Si tu lui écrases la tête de tes pieds
Tu n'en sortiras pas sans morsure, c'est sûr !
L'homme chétif qui, par orgueil, se croit fort
Et veut de ses mains nues fendre les montagnes*

Se casse les doigts et s'arrache les ongles...

(Mahâbhârata III 134, 3-4– 36, traduction Schaufelberger et Vincent)

Mais le jeune garçon, visé par l'expression l'homme chétif, réclame de plus belle que chacun enchaîne sur la strophe de l'autre. Bandin commence : *un est le feu, où qu'on l'allume, un est le soleil qui éclaire tout ici-bas...*(III 134, 7) et quand arrive de nouveau son tour au treizième quatrain, il s'arrête au milieu, ne sachant plus continuer. Alors Astavakra le termine et demande au roi de noyer Bandin, comme il l'a fait avec tous les autres brahmanes qui avaient perdu devant lui. Bandin répond qu'il est fils de Varuna qui tient une session sacrificielle de douze ans et qu'il lui a envoyé les meilleurs brahmanes pour l'assister dans son sacrifice. Le jeune ermite demande de plus belle au roi abasourdi de noyer Bandin qui ne s'y oppose pas : fils de Varuna, il va retrouver son père et il ne craint pas la noyade. Il ajoute que la session du sacrifice est terminée et, à sa prière, tous les brahmanes, vaincus aux joutes oratoires précédentes, sortent de l'eau pendant que Bandin y entre. Astavakra voit son père, disparu depuis sa naissance, et ils retournent ensemble à leur ermitage.

Les personnages

Deux jouteurs inégaux

Bandin et Ishtar sont inégaux dans leurs joutes oratoires. Le premier est un maître incontesté, la seconde veut se faire bien voir et minaude plutôt auprès du héros qui s'est habillé en roi et véritable héros ; l'homme l'attire par sa prestance et elle s'attire des réponses auxquelles elle est incapable de répondre. Ishtar veut inclure Gilgamesh parmi les divers hommes qu'elle a aimés et qu'elle a rejetés si facilement. Mais le héros d'Uruk ne se laisse pas faire et il a la réponse facile. La liste des amants d'Ishtar est longue et les exploits malveillants de la déesse à leur égard ne sont pas de vains rappels. La déesse en reste bouche bée ; elle n'a pas de réplique tant elle sait que c'est vrai. Comme Bandin, elle abandonne la joute et s'avoue vaincue. Gilgamesh montre ses capacités au combat oratoire et son art n'est pas un vain mot.

Ishtar, déesse, se propose comme épouse	Bandin, fils du dieu Varuna, est le maître incontesté de la joute oratoire
Ishtar meurtrit tous ses amants	Bandin fait noyer ceux qui perdent devant lui.
Gilgamesh refuse, se défile	Astavakra le défie
Ishtar veut dévaster Uruk et son territoire	Bandin fait revenir à la vie tous les brahmanes noyés.

Au contraire Bandin est un homme au savoir et à l'art redoutables et les brahmanes qui viennent dans la ville où il demeure savent qu'il va falloir en découdre avec lui et périr noyés s'ils ne réussissent pas à dépasser ce maître. Le père d'Astavakra malgré sa science ne sait pas

répondre et subit le sort réservé aux perdants par ce maître qui ne veut pas laisser derrière lui d'hommes qui pourraient un jour le dépasser. C'est le sens de la noyade, a priori.

Les deux personnages sont dieu ou fils de dieux. Ishtar est déesse de l'amour et Bandin est fils de Varuna, dieu des eaux, comme le récit l'apprend sur la fin, après la défaite du maître. La première propose son amour, dangereux pour le héros, le second fait noyer ceux qui tentent de le vaincre à la joute. On peut noter que toute approche de l'un ou de l'autre se traduit par une fin prématurée pour celui qui accepte de se presser contre la déesse ou de se mesurer au fils du dieu. La déesse de l'amour se met en pleurs et en colère devant le héros qui la refuse, elle, une déesse. Bandin vaincu par Astavakra accepte la noyade comme le demande le jeune vainqueur ; il accepte son sort en disant qu'il retourne chez son père et qu'il ne craint pas la noyade. Ishtar veut, en représailles, dévaster le pays d'Uruk et Bandin indique que tous ceux qu'il a fait noyer étaient des brahmanes de valeur, envoyés par ses soins chez son père, Varuna, assister à la session sacrificielle qu'il tenait et pour laquelle il avait recours à des hommes de haute vertu et de grande qualité :

Je suis le fils du dieu Varuna.

Chez lui se déroule une session de douze années

En même temps que la tienne, Janaka.

Tous sont allés assister au sacrifice

De Varuna, puis ils reviendront ici.

Je rends hommage au noble Astavakra,

Grâce à lui je vais rejoindre mon père.

(Mahâbhârata III 134, 24-25, traduction Schaufelberger et Vincent)

Loin de dévaster, Bandin restitue au monde des vivants tous les noyés, tous les perdants des joutes précédentes. Quelle différence avec Ishtar, qui envoie le taureau céleste dévaster le pays d'Uruk et dont les premiers ébrouements ont pour effet de créer des crevasses dans lesquelles les gens d'Uruk tombent et meurent. Ceux-là meurent à tout jamais et appartiennent déjà au royaume infernal, au sens de monde d'en dessous dont personne ne revient, alors que les noyés, à la demande de Bandin, reviennent à la vie.

Varuna est le dieu lieur, difficile, plutôt irascible, tandis qu'Ishtar, déesse de l'amour devrait être une déesse liante mais agréable. Les deux dieux ont un comportement contraire à leurs fonctions premières. Varuna rend les brahmanes noyés à la demande de son fils, Ishtar, déesse de l'amour, mais aussi de l'enfantement, en veut à mort à Gilgamesh qui l'a outragée par des vérités servies sans ménagement et à bon escient. Ce sont bien deux jouteurs très inégaux auxquels nous faisons face. L'amour devrait inciter à plus de douceur tandis que la colère dont peut faire preuve Varuna inciterait plutôt à la prudence de la part de ceux qui ont affaire à son fils qui ne se laisse approcher que par des brahmanes savants et érudits. Or nous

assistons à un complet renversement des rôles. Le fils du dieu Varuna défend son titre de meilleur orateur et de meilleur joueur dans l'art oratoire. Ishtar joue les offensées et s'attire comme première remarque d'Anu, le père des dieux sumériens, qu'elle a cherché noise la première au héros. Sous cette formule, on peut traduire la pensée des scribes sumériens et de ceux qui leur ont succédé : elle a reçu le prix de son impudence. L'impudence comporte le refus de se voir contrariée, mais celui qui joute selon les règles est prêt à rendre ce qu'on lui réclame. Le taureau céleste est l'exact inverse du retour à la vie des brahmanes noyés.

Mais il faut ajouter en ce qui concerne Bandin, que la joute oratoire indienne réitère la lutte exemplaire entre Indra et Vritra, quel qu'ait été le moyen employé pour tuer Vritra. Le poète peut alors se comparer à Indra : "Je suis le meurtrier de mes rivaux, sans blessure, sain et sauf comme Indra." (cf. *M. Eliade, La Nostalgie des Origines p 317*) La joute oratoire et les concours entre poètes, constituent un acte créateur, donc une rénovation de la vie. (*ibid.*) ainsi le combat oratoire entre Bandin et Astavakra apparaît comme une forme de concours où le perdant est considéré comme un mort et le gagnant comme Indra lui-même. Le mort est éliminé pour faire place au renouvellement nécessaire et au maintien de la vie. On ne peut pas dire exactement la même chose en ce qui concerne Ishtar, avec toutefois cette précision, que le début de la vie commence avec cette même déesse qui préside à l'amour, à l'accouplement et à l'accouchement. C'est un autre commencement de vie, vu sous un angle beaucoup plus strictement humain.

Deux héros bien différents

Gilgamesh est un héros guerrier d'une prestance sans égale, sauf celle d'Enkidu, qui n'apparaît dans ce passage que pour deux courts moments. Puissance et vaillance émanent de la personne du roi, sans erreur possible. C'est à la fois un homme, un héros, un demi-dieu, dans la force de l'âge. Gilgamesh est revenu de son expédition contre Humbaba et s'est lavé, parfumé, et il a changé de vêtements ; il a revêtu un nouveau bandeau propre pour attacher ses cheveux :

*Gilgamesh lava sa crinière, se mit un bandeau propre
Et rejeta ses boucles sur son dos.
Il quitta son linge sali, pour en revêtir de net,
S'enveloppant d'une large tunique qu'il lia d'une écharpe.
Quand il eut coiffé sa couronne,
Ishtar la princesse, fut fascinée par la beauté de Gilgamesh.
(Bottéro L'épopée de Gilgamesh p 122)*

Il est redevenu un héros, un homme et demi-dieu attirant même pour Ishtar, cette déesse qui a connu tant d'amants.

Aux Indes, le *Mahâbhârata* nous montre un jeune homme, qui est loin d'être un héros, il s'agit d'un brahmane pauvre, né difforme, Astavakra, jeune ermite âgé de douze à peine, qui n'a jamais connu son père, mort noyé après une joute oratoire perdue face au maître de ce type de combat. Il est difforme parce que son père l'a maudit alors qu'il était encore dans le sein de sa mère pour avoir reproché à son père de veiller trop tard sur les saintes écritures. C'est un être déformé dès sa naissance, sans prestance, ni richesse, ni abord agréable. Il est le contraire de l'attraction provoquée par Gilgamesh.

Les parents de Gilgamesh sont dieux ou demi-dieux, les parents d'Astavakra, sont brahmanes pauvres et ermites retirés dans la forêt. La beauté du héros et demi-dieu Gilgamesh, dans la force de l'âge, s'oppose en tout point à l'allure misérable et difforme du pauvre et tout jeune brahmane. Le premier est choyé par une déesse qui veut faire de lui un nouveau mari humain, à cause de sa prestance sans égale dans le monde des humains, l'autre est chassé brutalement des genoux qui le choyaient et il part tenter d'assister à un sacrifice qui devrait être réconfortant. Il rencontre les pires difficultés pour y accéder, comme Gilgamesh ne veut pas connaître les difficultés et les malheurs rencontrés par les amants précédents de cette même déesse.

Les deux héros sont aux antipodes. Mais si leurs caractéristiques apparentes accentuent les différences, les moments de leur vie les restreignent : chacun des deux parle le plus fort. Astavakra engage la joute le premier avant même que Bandin la propose, mais comment la proposerait-il à un être aussi difforme et jeunot ? Derrière Bandin, il existe autre chose qu'une simple joute, mais un besoin de brahmanes expérimentés, inavoués et inconnus du monde des humains. L'autre joueur s'adresse à une déesse qui le titille et dont il redoute le comportement imprévisible et mauvais. Il connaît le caractère irascible et inconstant de la déesse qui ne pardonne rien à personne. Il vaut mieux prévenir que guérir et Gilgamesh préfère prendre les devants. Il vaut mieux dire immédiatement et crûment à la déesse ses quatre vérités plutôt que de tergiverser. Astavakra est un jeune garçon qui agit sur un coup de tête et qui connaît autant sa propre valeur que celle de son adversaire, mais dont la jeunesse ignore les dangers qu'il encourt.

Le roi dit :

*Toi, tu prétends vaincre Bandin,
Sans connaître la force de son éloquence ?
Il faut être héroïque et érudit pour parler ainsi !
Des brahmanes, habiles orateurs, il en a vus !*

Astavakra dit :

*Il n'a pas disputé avec quelqu'un comme moi !
C'est pourquoi, il se pavane et parle sans crainte.
S'il me rencontre, vaincu, il s'effondrera*

Comme sur la route un char, au frêle essieu brisé.

(*Mahâbhârata* III 133, 19-20, traduction G. Schaufelberger et G. Vincent)

Sa difformité le dessert et il n'a rien à perdre. Les deux héros deviennent de remarquables plaideurs de leur cause et rejettent les prétentions du joueur adverse, quelle que soit sa position et ses capacités. Les places respectives des héros sont opposées, car à l'un est réclamée une participation qu'il refuse et l'autre réclame une participation qu'on lui refuse pour ne l'accepter que du bout des lèvres devant la jeunesse du demandeur. L'expression '*ne pas réveiller le tigre qui dort*' employée par Bandin est destinée à faire comprendre aux assistants que le jeune homme ne paraît pas à la hauteur d'un combat entre le maître chevronné et l'avorton difforme qu'il est.

La déesse provoque littéralement Gilgamesh et s'attire les réponses qui lui rappellent les tristes déboires amoureux de tous ceux qui avaient cru en elle et en ses bonnes paroles. La déesse en s'adressant à Gilgamesh pensait d'après le récit s'en faire rapidement un allié par ses propositions de pierres précieuses, d'abaissement des grands et des prêtres devant lui et de victoires aux courses de chars. Remarquons ici rapidement que ce type de gain renvoie à ce qu'Aphrodite pouvait, elle aussi, proposer à celui qui la choisirait. Pâris est tombé dans le piège de la déesse que Gilgamesh a dédaignée et repoussée. L'énumération de ses tristes amours a offensé la déesse qui n'apprécie pas qu'on lui rappelle façon aussi crue ses propres turpitudes.

Gilgamesh débite à Ishtar toutes ses amours malheureuses	Astavakra termine le quatrain inachevé de Bandin
Gilgamesh est un demi-dieu par sa naissance	Astavakra est reconnu comme d'essence divine par le roi Janaka

A Sumer la déesse s'adresse au demi-dieu. Le *Mahâbhârata* met en présence de pieux et saints brahmanes. Ce sont des hommes qui s'adressent à d'autres hommes. Le roi sur le chemin cède la place aux deux jeunes brahmanes en route vers le sacrifice, parce qu'ils ont bien répondu et que malgré leur jeune âge, ils se sont comportés comme des hommes pleins de science. Le portier de la ville qui surveille les entrants et principalement les brahmanes qui viennent assister ou participer au sacrifice et donc recevoir honoraires et nourriture est aussi un homme. Il doit écarter tous les jeunes et ne recevoir que les adultes et les meilleurs. Ses questions démontrent qu'il n'est pas le premier venu dans l'art de la joute oratoire. Il ne veut pas laisser entrer le jeune ermite qui doit en appeler au roi. Le roi reconnaît qu'Astavakra n'est pas d'essence humaine mais divine au moins en ce qui concerne la joute oratoire. Astavakra et Bandin sont sur le même plan apparemment, deux êtres humains, mais d'essence divine, l'un fils d'un dieu, l'autre en ayant des qualités reconnues à un dieu.

Une joute sur deux modes

Les deux héros connaissent la défense sur deux modes distincts, puisque l'un répond pour échapper à la demande pressante de la déesse et que l'autre répond sur le mode de la joute. L'un énumère le chapelet d'amours malheureuses de la déesse, tandis que l'autre énumère à son tour dans un quatrain les divers éléments qui correspondent au chiffre suivant le quatrain du joueur précédent.

Gilgamesh répond sur deux points ; le premier consiste à donner des arguments de refus aux propositions de la déesse : il est un homme et elle une déesse, ils ne sont pas sur le même plan. Ishtar n'a pas lésiné sur les présents offerts au futur s'il accepte la proposition :

*Un char de lazulite aux roues d'or pur, [...]
au guide-rênes en ambre... [...]
Les plus hauts dignitaires du clergé te baiseront les pieds [...]
les rois, les seigneurs, les princes se prosterneront devant toi
ils t'apporteront en tribut les produits de l'étranger et de chez nous [...]
tes chevaux de char triompheront à la course [...]*
(J. Bottéro, *Epopée de Gilgamesh*, p. 125 et 126)

Gilgamesh refuse en prétextant qu'il ne pourra pas lui donner ce qui lui revient et qu'elle est un fourneau qui s'éteint et une porte branlante... (*ibid.* p 126) Ensuite il ajoute d'autres comparaisons qui ne sont guère plus flatteuses pour la déesse qui se plaindra des ignominies débitées par le héros. Puis il enchaîne sur les amours délaissés et meurtris. Les rappels ne sont pas vraiment réguliers mais ils reprennent : "Tu l'as aimé" pour mentionner immédiatement après le mauvais traitement infligé. Sinon, après "Tu l'as aimé" arrivent les mots, "Tu l'as condamné", ou bien "Tu l'as endeuillé", ou encore "Tu l'as frappé"... l'énumération n'est guère reluisante et ne met pas au cœur de la déesse la joie de se voir ainsi décriée, à juste titre.

Le récit d'Astavakra présente un système beaucoup plus régulier, chaque quatrain comportant le rappel d'un nombre et ce qui va avec ce nombre. Bandin commence :

*Un est le feu, où qu'on l'allume
Un le soleil, qui éclaire tout ici-bas
Un le roi des dieux, le héros, le destructeur
Un est Yama, le souverain des morts...*
(*Mahâbhârata* III – 134, 7, traduction G. Schaufelberger et G. Vincent)

Bandin s'arrêtera au milieu de la strophe commençant par treize. Nous sommes devant un art consommé de la langue et des jeux de mots, des devinettes, dont Astavakra avait déjà donné un aperçu dans le récit, dans ses rencontres avec les deux rois. Le seul qui s'était montré le plus insensible à l'art du jeune garçon était le portier qui, à l'entrée de la ville, appliquait strictement les ordres reçus.

Les deux joutes oratoires ne sont pas du même ordre. Elles s'appliquent aux idées développées dans chaque système mythique sans grande correspondance entre elles. Le rappel des amours d'Ishtar est sans rapport avec les divers rappels de ce qui est un, deux, trois, etc. Mais les deux fins de récit appellent des remarques plus importantes, car les similitudes apparaissent au niveau des moyens mis en œuvre, pour arriver au dénouement. Dénoûement heureux en ce qui concerne Astavakra, agréable sur un plan pour Gilgamesh, mais qui expliquera la suite du récit, plus désastreuse pour le héros sumérien devant la mort de son ami Enkidu.

Des divinités qui interviennent à des moments différents

Les divinités au commencement du récit sumérien se retrouvent à la fin dans l'histoire indienne. Les trois questionneurs du jeune Astavakra possèdent leur correspondant unique dans Anu, père des dieux à Sumer. Ishtar se plaint des ignominies que lui a débitées Gilgamesh et Anu, dans une formulation toute humaine, demande à la déesse offensée et offusquée, si elle n'a pas provoqué sciemment le héros Gilgamesh, pour s'attirer une telle réponse. Ishtar lui réclame de lui donner la longe du taureau céleste, c'est-à-dire de lui laisser l'usage du taureau, et Anu ne semble pas mettre beaucoup d'empressement pour céder à sa fille :

*Ishtar menace alors
Je frapperai de... (?) sa demeure
Puis dirigeant mes pas vers les régions-infernales
J'en ferai remonter les morts qui dévoreront les vivants,
Et je multiplierai les morts aux dépens des vivants....
(J. Bottéro, *L'Epopée de Gilgamesh*, p. 129)*

Anu répond que la remise du taureau céleste signifie sept années de famine et qu'*'il faut déjà amonceler le grain et faire abonder la verdure'* c'est-à-dire le fourrage pour le bétail. Ishtar déclare qu'elle a déjà pourvu à son objection et qu'elle a fait amonceler le grain et abonder la verdure. Les récoltes seront suffisantes avant que le taureau n'arrive dans la ville et son territoire. Les lacunes et les cassures ne nous laissent pas connaître pleinement le discours d'Ishtar qui convainc Anu de confier à sa fille le taureau céleste. Mais le discours d'Ishtar peut s'analyser sur trois niveaux : 1) la demande est polie pour obéir au père des dieux, 2) la menace est certaine pour s'assurer la perte du roi et de sa prestance, 3) le dernier

discours ne nous est pas parvenu pour expliquer ce qui faisait céder Anu. On peut d’ores et déjà noter que ces paroles sont l’inverse des questions posées à Astavakra, jugé trop jeune, avec ses douze ans, pour participer au sacrifice où ne sont reçus que les brahmanes savants et d’âge mûr : mais 1) le jeune homme écarte le roi qui réclame le passage, et qui, sans difficulté, reconnaît la maturité du jeune homme, 2) le portier refuse de laisser entrer ce tout jeune garçon comme le roi et Bandin l’ont demandé, 3) le roi Janaka accepte l’entrée du jeune homme parce qu’il constate qu’il est d’essence divine.

Astavakra cherche noise à Bandin en voulant obtenir de commencer une joute avec lui, mais Bandin, conscient de la jeunesse et du caractère présomptueux du très jeune homme, récuse par sa formule : “*Ne pas réveiller le tigre qui dort*” la demande du jeune brahmane. Ishtar veut faire remonter les morts du royaume de Nergal et Ereshkigal, tandis que, vaincu, Bandin prie son père de faire revenir de son royaume sous-marin les brahmanes qu’il a ordonnés de noyer.

Ishtar se plaint à Anu	Astavakra réclame la joute à Bandin
Elle a cherché noise à Gilgamesh	<i>‘Ne pas réveiller le tigre (Bandin) qui dort’</i>
Elle menace de faire remonter les morts qui dévoreront les vivants	Les noyés reviennent à la vie sur la plage
Elle a prévu que le grain s’amoncele et que la verdure abonde avant la famine de <u>sept ans</u>	Varuna tenait une session sacrificielle de <u>douze ans</u>
Elle obtient le taureau pour ravager Uruk et son territoire	Bandin disparaît seul dans les flots

La session sacrificielle de douze ans dont nous sommes informés in fine est la cause de la noyade des brahmanes qui sont tous éminents et savants, pour accomplir l’ensemble des rites. Cette session sacrificielle correspond à la famine de sept ans que déclenchera l’arrivée du taureau céleste sur le territoire d’Uruk. Il faut donc prévoir de plus grandes réserves en grains pour les hommes et en verdure pour les animaux. Quand la session sacrificielle se termine, la famine déclenchée par la présence du taureau commence. Si la liqueur est bue et le sacrifice achevé, la famine à peine commencée s’arrête par la mort du taureau.

Des héros dédoublés

Dans les deux récits, nous sommes en présence d’une dualité de héros. Gilgamesh a son double avec Enkidu, mais l’histoire d’Astavakra comporte aussi une série de doublets : Uddal ka et son disciple Kahoda, Astavakra et son oncle, vetaketu, qui a la même force que le fils de Kahoda. (cf. III – 132, 3) Le second héros permet à l’action de se terminer sur une situation inversée dans chaque récit. vetaketu emmène Astavakra à la ville ou à côté pour assister à un sacrifice auquel, en tant que brahmanes, ils pourront écouter les lectures saintes

et se nourrir de bonne nourriture. Le déplacement à la ville sera la cause de la joute future qui déterminera la victoire du jeune ermite difforme. Enkidu sera à l'origine de la fin rapide et heureuse des ravages causés par le taureau céleste, de même qu'il donnera la patte du taureau en guise d'instrument de lamentation au clan des pleureuses. vetaketu avait écarté son neveu des genoux de son grand-père mais maintenant il l'emmène la ville. Enkidu propose de maintenir le taureau pendant que Gilgamesh l'égorgera ; après il pourra en lancer une patte à la déesse à titre de moquerie.

Mort du taureau et noyade de brahmanes

L'épopée sumérienne assigne un rôle d'aide et de conseil à Enkidu qui devient le tueur ou celui organise la mise à mort du taureau céleste. Enkidu devant la dévastation causée par le taureau surgi, dieu seul sait d'où, va trouver Gilgamesh pour qu'à eux deux ils tuent le monstre. Le récit sumérien est moins complexe, en raison des manques dus aux tablettes cassées ou mutilées, mais aussi en raison d'une déperdition de l'histoire déjà chez les scribes. Enkidu et vetaketu entraînent leurs homologues respectifs pour le premier dans la fin de ce passage, pour le second vers un dénouement favorable. La victoire d'Astavakra est l'inverse de la mort du taureau céleste et de la déploration de la déesse. Bandin commettait ses ravages parmi les brahmanes qui se mesuraient à lui, tandis que le taureau arrive inopinément à cause d'Ishtar, déesse humiliée, qui cherche une vengeance. Les deux parèdres des récits ont deux rôles plus complexes.

Enkidu est aussi à l'origine du déchaînement du taureau céleste, car si Gilgamesh est revenu vivant de chez Humbaba, c'est grâce à lui. C'est lui encore qui a conseillé et poussé un Gilgamesh hésitant à tuer le gardien de la forêt des cèdres. C'est donc Enkidu qui incite Gilgamesh à tuer, pour que l'animal céleste cesse ses ravages, le taureau monstrueux qui provoque des dévastations incroyables par ses simples ébrouements sur le territoire de la ville. Ces points seront retenus plus loin dans la mort d'Enkidu. Ce dernier propose à Gilgamesh de tuer l'animal pendant que lui le maintiendra en lui tenant la queue. Enkidu maîtrise le taureau pendant que Gilgamesh, entre corne et garrot, lui plonger le coutelas dans la gorge.

Enkidu conseille de tuer le taureau monstrueux	vetaketu propose à Astavakra d'assister au sacrifice à la ville
Le taureau crée des crevasses où tombent les gens de la ville	Bandin fait noyer les brahmanes qui ont perdu devant lui à la joute
Les deux héros tuent l'animal	Les deux garçons assistent au sacrifice

vetaketu est aussi à l'origine de la fougue du jeune ermite, car il a chassé Astavakra des genoux de son grand-père, qui se faisait passer pour son père auprès du jeune orphelin. Le pauvre enfant se fait alors conter par sa mère la triste fin de son père qui était aller quémander

quelques subsides pour aider à l'éducation et à la vie du nouveau-né qu'il était. C'est la raison pour laquelle vetaketu propose si facilement à son neveu d'assister au sacrifice à la ville. Le récit indien met en présence uniquement des hommes, dont l'un est le pendant du taureau furieux, le tueur des brahmanes qui ne peuvent tenir devant son art consommé de la joute. Le taureau est l'animal d'Ishtar comme Bandin est le fils de Varuna. Les deux agissent en détruisant : le taureau par ses ébrouements crée des crevasses où meurent les gens de la ville ou du territoire, Bandin se contente de faire noyer les brahmanes qui veulent se mesurer malencontreusement à lui.

Varuna tenait une session sacrificielle de douze ans et voulait avoir avec lui les brahmanes les plus savants et les plus réputés. A la prière du fils tous les brahmanes noyés sortent vivants des eaux et Bandin va de lui-même dans l'eau puisqu'il a été vaincu et que son rôle de recherche de brahmane est terminé. Aussi, il ajoute avant de disparaître que le sacrifice est achevé, que la liqueur a été bue et les dieux satisfaits. Les morts d'Uruk ne resurgissent pas, mais le taureau n'a pas une action de très longue durée. Il devait ravager sept années le royaume de Gilgamesh. Au contraire, et à l'opposé du récit indien, les deux héros sumériens mettent fin rapidement et prestement aux ravages souhaités par la déesse.

Artisans et brahmanes

La mort du taureau céleste nous entraîne dans deux ordres de situation : le premier vise Gilgamesh et le second, Enkidu. Gilgamesh convoque les artisans pour qu'ils travaillent les cornes du taureau, les plaquent d'or et en fassent des récipients dignes d'un roi qui va les offrir au temple pour Lugalbanda, père et protecteur de Gilgamesh. Enkidu, de son côté, jette une patte du taureau à la tête de la déesse qui convoque les hiérodules, les courtisanes et les filles de joie, et toutes se mettent à faire une lamentation sur la patte du taureau. Astavakra demande qu'on noie Bandin qui se moque de la noyade étant fils de Varuna, dieu des eaux. Les rôles sont répartis sur la totalité des personnages présents : seul Astavakra réclame la noyade de Bandin et apparemment ce dernier va se noyer de lui-même.

Le récit sumérien nous convie à deux convocations, celle des artisans à la demande de Gilgamesh et celle des courtisanes par la déesse. Le récit indien ne parle pas de convocation mais l'image reste la même. Varuna convoquait par l'intermédiaire de son fils Bandin les brahmanes réputés les plus savants et les meilleurs pour la session sacrificielle de douze ans qu'il tenait dans un lieu sous-marin, peut-on présumer, mais rien n'en est dit. L'autre convocation serait celle du sacrifice auquel vient participer le jeune Astavakra. Les deux dualités ne sont pas exactement sur le même plan mais les brahmanes sont les techniciens du sacrifice comme Gilgamesh a recours aux artisans de l'or et des autres corporations pour faire des récipients convenables et gigantesques avec les deux cornes du taureau. Les cornes ne

peuvent servir de récipients que l'animal tué. Les artisans oeuvrent sur les cornes gigantesques d'un animal mort et destinées à contenir un baume pour Lugalbanda. Certaines tablettes parlent de Shamash au lieu de Lugalbanda. Le contenu des deux cornes s'élève à 1800 litres ! Peu importe la réalité de la contenance, mais celle-ci est démesurée ou plutôt à la mesure des héros mythiques et de l'animal céleste. Le parallèle entre les artisans et les brahmanes devient plus apparent : les uns et les autres sont les techniciens des opérations quémandées. Les brahmanes reviennent à la vie une fois le sacrifice terminé, la liqueur sacrificielle bue, les honoraires servis. Les techniciens du sacrifice ont terminé la session sacrificielle et la liqueur sacrificielle a été bue en quantité non indiquée mais le nombre des brahmanes ayant assisté à la session sacrificielle de Varuna devait être très élevé. La liqueur est bue en quantité comme les cornes contiendront en quantité le baume pour le protecteur de Gilgamesh, son père Lugalbanda. Le nombre des brahmanes envoyés à la noyade n'est pas indiqué tandis que la contenance des cornes du taureau est bien précisée, pour en montrer la taille gigantesque à la mesure de l'animal divin.

Ishtar et Varuna

La seconde convocation, celle de la déesse, nous emmène à Sumer à une lamentation. Le récit indien nous convie à un sacrifice dont nous ne connaissons rien puisque le récit du jeune Astavakra, qui a vaincu le maître de la joute oratoire, s'arrête à cet endroit. De même le récit sumérien s'arrête sur Ishtar qui n'a trouvé personne en ville pour la consoler. La déesse a convoqué les hiérodules et les courtisanes pour se lamenter sur la patte du taureau qu'Enkidu a arrachée au taureau abattu et lui a jetée à la figure, de dépit. La patte est naturellement un euphémisme pour désigner le sexe du taureau. C'est dessus que pleurent les courtisanes et la déesse, qui ne peut trouver personne pour la consoler puisque Gilgamesh l'a rejetée et qu'elle ne voit dans la ville aucun autre homme capable de la servir comme l'aurait pu faire le héros. La patte ou la cuisse, peu importe, correspond à la victoire sur Bandin qui ne se désole pas, mais qui n'a personne sur qui se reposer pour continuer son quatrain.

Ravages du taureau	Noyade des brahmanes
Mort du taureau	Résurrection des brahmanes
Placage d'or sur les cornes du taureau divin	Brahmanes assistant à la session sacrificielle chez Varuna
Lamentations d'Ishtar	Noyade volontaire de Bandin

Avec la naissance d'Enkidu, on a déjà pu voir que le récit indien présentait un autre raffinement que le récit sumérien plus cru. La patte devient moins un enjeu qu'un objet de dérision pour la déesse qui se lamente sur le sexe perdu et est obligée de s'en lamenter car cela fait partie de son domaine divin, tout comme Bandin, fils du dieu des eaux, entre sans crainte dans la mer, qui est le domaine de son père, et ne redoute pas la noyade. La déesse

verse ses pleurs quand Bandin entre dans l'eau. La mort du taureau céleste nous renvoie bien à la résurrection des brahmanes et le traitement du taureau mort à la mort de Bandin qui entre dans la mer de lui-même à la rencontre de son père. La lamentation de la déesse est double : elle a perdu le taureau, symbole de la fougue et de la virilité, et elle a perdu l'homme qui représentait cette même fougue et cette même virilité. La lamentation est accompagnée du chœur des filles de joie, des courtisanes, hiérodoules et autres prostituées sacrées. Gilgamesh avait une réputation sulfureuse : il ne laissait aucune fille à sa mère et exerçait son droit de cuissage de façon rigoureuse jusqu'à la venue d'Enkidu. La mise à mort du taureau divin ressemble, sous une autre forme, à la mise au pas du héros sumérien. L'intervention d'Ishtar apparaît comme une restitution à Gilgamesh de son droit de cuissage éhonté et rigoureux, mais c'est le héros, assagi (?) qui le refuse. La victoire d'Astavakra entraîne ces deux mêmes conséquences, dans un ordre inversé. La lamentation antérieure devant la mort des brahmanes se transforme en joie à la vue de tous ces noyés qui sortent vivants de la mer. Le chœur n'est pas aux filles de joie mais à la joie de ceux qui retrouvent qui un père, qui un mari, qui un enfant. Quand la déesse pleure le taureau sans trouver à se consoler, Bandin lui-même accepte d'être noyé car il ira ainsi à la rencontre de son père Varuna. Les crevasses créées par les ébrouements du taureau n'ont alors d'égales que les vagues de la mer qui noient les brahmanes. L'inutilité du taureau céleste se compense par l'importance accordée par Varuna à la présence de pieux brahmanes compétents et savants pour sa propre session sacrificielle.

Le tableau ci-dessus fait ressortir les inversions : la mort du taureau est aussi celle de Bandin et la lamentation d'Ishtar répond à la résurrection des brahmanes. Les pleurs de la déesse sont remplacés par l'eau de la noyade de Bandin et la lamentation du chœur des hiérodoules et des courtisanes est remplacée par la joie des familles. Ishtar connaît deux moments larmoyants : la mort du taureau céleste, injure encore pire que le chapelet d'ignominies lancées à sa tête, et la lamentation des filles de joie avec la déesse, qui correspondent à la mort de Bandin dans la mer et au retour des brahmanes qui surgissent de la mer. Les eaux appartiennent aux deux traditions et relèvent dans les deux cas des divinités concernées. La mort du taureau est aussi le moment après lequel ses cornes peuvent être montées en récipients dignes des dieux, tandis que les brahmanes noyés peuvent assister à la nouvelle session sacrificielle. Il faut une mort dans les deux cas pour que les morts aient leur utilité dans chaque type de récit. Les brahmanes reviennent à la vie en sortant de l'eau tandis que le taureau a définitivement cessé de vivre. Le récit sumérien retiendra cette disparition comme motif de la mort décidée par le conseil des dieux pour Enkidu.

Les lieux

Dans ces deux récits, les lieux ne sont pas multiples et leur description ne prend pas d'importance au regard du récit. Ishtar vient à Uruk voir le héros Gilgamesh et le récit se déroule soit à Uruk, près des remparts, soit dans le ciel auprès du père des dieux. Le

Mahâbhârata nous convie dans la forêt, séjour des ermites et à la ville située près de la côte. Les deux villes sont le siège de la joute oratoire et les lieux extérieurs, la mer et la campagne, ceux de dévastation : la mer voit la noyade des brahmanes comme la campagne d'Uruk subir les affres des ébrouements du taureau céleste.

Mais chacune des deux villes connaît un endroit plus particulier : la porte ou la muraille. La porte est déjà un obstacle à l'entrée dans la ville et un lieu d'épreuve et d'interrogation pour Astavakra. La muraille est le lieu de l'interpellation de Gilgamesh par Ishtar, comme elle est le lieu de conflit quand un ennemi veut s'emparer de la ville. Avant d'entrer en ville pour assister au sacrifice, Astavakra doit prouver qu'il est un brahmane érudit, même s'il ne peut pas prétendre être d'âge mûr avec ses douze ans. Le portier fait son travail et l'interroge, mais au jeune enfant qu'il est, il refuse le passage vers le lieu du sacrifice. Il faut en appeler au roi qui voit dans cet enfant un être d'essence divine. L'interrogation se transforme en proposition. Le roi n'a pas à chercher un conseil puisque c'est à lui de décider qui entre ou qui n'entre pas dans la ville, s'il faut accepter ou refuser un brahmane.

A Sumer, l'être divin, Ishtar, est sur la muraille et interpelle le roi de la cité. La déesse se pose en défenderesse de la ville du roi et propose au roi tous les présents qu'un roi peut réclamer, y compris les prêtres qui s'inclinent devant le roi et les princes étrangers soumis. Astavakra doit montrer ses capacités, Gilgamesh sa volonté. Astavakra, le difforme, est déclaré divin, Ishtar, déesse de la beauté, de l'amour.... est repoussée comme déesse insensible et inconstante.

La ville d'Uruk est défendue par ses murailles et le taureau céleste n'a pas encore ravagé la ville mais seulement ses abords. C'est aux abords de la ville indienne que sont noyés dans la mer les brahmanes. Les ravages chez l'un s'entendent des habitants du pays du roi et, de l'autre, des brahmanes téméraires qui croyaient s'opposer victorieusement au joueur Bandin. Les murailles protègent la ville de façon efficace, contre le taureau et les méfaits de la déesse, dans un cas, et la mer contre les brahmanes pas assez érudits ou savants dans l'autre. Les murailles perdent leur utilité dès que l'animal est mort ou la mer dès que le maître de la joute est vaincu. La lamentation peut se tenir sur la muraille d'où l'on aperçoit toute la ville ou la résurrection se place, aux delà des murailles, au bord de mer, là où les brahmanes ont été noyés.

Quelle conclusion sur ces deux récits ?

Les deux rôles mauvais en quelque sorte sont tenus par des êtres plus ou moins divins. L'amour possède ses inconstances que les mythes de beaucoup de pays ne manquent jamais de souligner et les amours d'Ishtar détaillés par Gilgamesh sont là pour en témoigner. Mais

l'amour n'est pas ici en cause. Il y a, certes, un amour entre homme et femme, mais aussi un amour filial, celui auquel se référerait plutôt le récit indien. La joute ou l'énumération paraît le moyen d'arriver aux fins de chaque récit. Faut-il voir dans ces passages la force des hommes qui contrarient la volonté de dieux ou qui s'en accommodent ? Mais les dieux ne peuvent pas non plus intervenir impunément pour leur satisfaction personnelle dans le monde des hommes et un tel comportement de leur part dans la société de ce monde n'est pas absent du mythe, mais y est sévèrement stigmatisé.

La société ne peut se passer de la procréation des enfants pour survivre et se perpétuer. Le rôle de la déesse Ishtar est de faciliter cette procréation à tous les instants. Cette procréation n'est pas absente du récit indien qui commence par les motifs de la naissance d'un jeune brahmane difforme, mais savant et avisé, par des études que nous ne connaissons pas. L'accouplement proposé crûment et la grossesse décrite nous présentent de nouveau un autre raffinement en Inde qu'à Sumer. Que ce soit pendant l'accouplement, la gestation, la mise au monde ou les premiers moments de la vie des enfants, Ishtar est présente et le récit indien en retient quant à lui certains instants par des allusions non voilées, par la grossesse de la femme du disciple et sa demande de quelques subsides avant son accouchement. A la résistance de Gilgamesh à l'amour de la déesse qui s'est épris de sa beauté, de sa prestance et de son apparence en tant que roi et héros, s'oppose un être difforme, ermite pauvre, qui n'a ni prestance, ni apparence et qui est orphelin de surcroît. La condition sociale qui a une grande importance aux Indes en a une égale dans l'épopée sumérienne mais à un niveau différent. La prestance du roi héros est remplacée par l'appartenance à la caste la plus élevée. Mais Gilgamesh le magnifique s'oppose à Astavakra le huit fois difforme.

Les dieux interviennent dans le cours de la vie des hommes mais selon certains principes qui ne sauraient être violés impunément, même par les dieux. La société humaine ne peut se passer de la société du monde des dieux, mais les dieux ne peuvent pas intervenir seulement pour leur compte, mais se doivent d'agir pour celui des hommes. Si la pluie cesse de tomber, c'est parce que le roi a commis quelques fautes envers ses brahmanes. Le taureau céleste meurt par la force et l'audace des héros, parce qu'il ne fallait pas satisfaire le seul dépit de la déesse, mais les besoins des humains, même quand il est nécessaire de les réformer. L'épopée sumérienne ne nous donne aucune relation de la pensée des dieux après la mort du taureau céleste ; il faudra attendre le premier récit de la mort d'Enkidu pour avoir une légère idée de la volonté des dieux à cet égard.

L'épopée de Gilgamesh n'est pas en soi une épopée épique (malgré le pléonasme) où les héros sont guerriers, comme dans l'Iliade ou la bataille du Kurukshétra. Gilgamesh est le roi-prêtre qui dirige la cité en tant que roi et en tant que pontife : il apporte aux siens la paix face aux attaques de l'ennemi extérieur et il apporte la paix en exécutant les desiderata des dieux, ceux dont on peut exécuter les desiderata sans crainte : Shamash par exemple. La

prétention d'Ishtar est trop personnelle à la déesse pour mériter une suite favorable, même dans le monde des dieux. Les divers passages des pèlerinages du *Mahâbhârata* donnent le beau rôle à divers saints brahmanes dont on visite les ermitages et dont on demande de raconter l'histoire pour édifier les pèlerins qui passent. Ceux qui viennent dans les ermitages écouter ces récits en tirent un bénéfice immédiat et pour leur vie, sinon, le déplacement n'en vaut pas la peine. La position de Varuna constitue un pendant de celle d'Ishtar, le recours à la noyade pour obtenir des brahmanes capables d'assister à sa propre session sacrificielle ne se justifiait pas et un tel traitement est abusif. C'est pourquoi Varuna renvoie hors de la mer et vivants tous les brahmanes savants noyés car ils avaient péri pour son besoin personnel et non celui de la société des hommes. Ces récits nous rappellent que les dieux vivent aussi avec les hommes d'une façon plus proche et plus évidente qu'il n'y paraît, et, à Sumer ou Akkad, comme aux Indes, ils ne peuvent intervenir utilement pour leurs seules fins personnelles, mais pour les services ou les décisions qu'ils doivent rendre aux hommes. La grandeur des dieux disparaît dans les besoins que je qualifierai de personnels, et les ravages deviennent démesurés ou hors la mesure des résultats attendus.

Bibliographie sommaire :

- Mahâbhârata* Traduction G. Schaufelberger et G. Vincent, PUL, T I, 2005.
J. Bottéro *L'Epopée de Gilgamesh*, NRF, 1992.
J. Bottéro et S. Kramer *Quand les Dieux faisaient l'homme*, NRF, 2003.
L'Epopée de Gilgamesh traduction et commentaires de J. Tournay et A. Shaffer, Le Cerf. 2003.
(LAPO)
Labat, Caquot, Sznicer *Les Religions du Proche Orient*, Denoël, 1970.
Mircea Eliade *Histoire des croyances et des idées religieuses*, Payot, 1976.