

**La mise en question de l'idée de l'emprunt des épopées:
Étude du cadre spatio-temporel dans l'*Épopée de
Gilgamesh, l'Iliade* et l'épisode Esfandiyâr du
*Chahnameh***

GHAFOURI Alireza

Maître assistant

Université Azad Islamique, branche Mashhad

E-mail : ghafouri@voila.fr

(date de réception : 28/02/2013 - date d'approbation : 26/11/2013)

Résumé :

À travers l'étude de l'*Épopée de Gilgamesh, l'Iliade* et l'épisode de la vie et des exploits d'Esfandiyâr dans le *Chahnameh* nous entreprenons de saisir les fonctionnements de l'espace, du temps et du merveilleux dans les trois épopées mésopotamienne, grecque et persane. Nous tenterons de cerner le rôle du cadre spatio-temporel aussi bien que celui du merveilleux dans l'accomplissement des exploits de Gilgamesh, Achille et Esfandiyâr, les héros respectifs des trois épopées en question. Notre objectif consiste à remettre en questions des théories erronées de certains comparatistes reposant sur l'influence directe d'une épopée sur ses homologues postérieurs. En revanche, nous proposons de réfléchir pour bâtir les piliers d'un nouveau genre transculturel qui serait fédéré par le concept de l'«épique».

Mots-clés : Espace, Temps, Merveilleux, Gilgamesh, Achille, Esfandiyâr.

Introduction

Œuvres de trois nations différentes, tant sur le plan géographique que culturel, l'*Épopée de Gilgamesh*, l'*Iliade* et le *Chahnameh* occupent une place prépondérante dans le panthéon de la littérature épique universelle. Si nous jetons un regard sur l'histoire de la critique littéraire en Occident, nous voyons que dans cette zone de civilisation, les textes homériques ont longtemps été considérés comme le modèle originel du genre. Une telle prise de position impliquait qu'on pensât les œuvres d'autres cultures susceptibles de lui être comparées comme découlant de lui, c'est-à-dire en termes de postérité et d'héritage culturel. Suivant le chemin de leurs prédécesseurs occidentaux ainsi que celui des critiques orientaux, les chercheurs contemporains iraniens et occidentaux du *Chahnameh* furent amenés, d'une part, à appeler «Ferdowsi, l'Homère de l'Orient¹» et, d'autre part, à chercher des scènes comparables dans l'œuvre du poète grec et son homologue iranien.

On ne peut pas ici donner une liste complète de tous les témoignages dans lesquels les critiques et les experts ont essayé de trouver les traces des légendes et des histoires homériques dans l'œuvre de Ferdowsi², nous nous contentons d'en donner quelques exemples.

Une première œuvre qui a lancé l'idée de la ressemblance d'Achille et d'Esfandiyâr est celle d'un savant indien nommé Jahangir Cooverjee Coyajee pour qui toutes les ressemblances d'Achille dans l'*Iliade* avec celles de l'épisode d'Esfandiyâr dans le *Chahnameh* impliquent que ce dernier et ses légendes sont des héritiers de l'ancienne mythologie aryenne³. Mehrdâd Bahâr a élaboré, sur les ressemblances présentées par Coyajee, les piliers de sa théorie qui est aujourd'hui encore acceptée par plusieurs experts

1. Aryanpûr, 1973, p. 80.

2. Pour une bibliographie détaillée des travaux faits sur Ferdowsi, voir Iraj Afshâr, *Ketâbshenâsi-e Ferdowsi*, Téhéran : Nashr-e Markaz, 1390/2011.

3. Coyajee, 1939, p. 235-50 ; voir aussi Ehsan Yarshater, «ESFANDĪĀR», *Encyclopaedia Iranica*, vol. VIII, Fasc. 6, pp. 584-592.

du *Chahnameh* : il dit dans l'introduction de son livre *Asâṭir-e Īrân* : « les Iraniens ont emprunté l'histoire de " Rostam et Esfandiyâr " aux Grecs, donc son origine remonte à l'*Iliade* et à l'*Odyssée* ». (Bahâr, 1973 : 61 de l'introduction) Bahâr répète les mêmes témoignages dans son livre intitulé *Jostâr-î čand dar farhang-e Īrân* et indique explicitement que pour former « l'histoire de Rostam et Esfandiyâr, les traits principaux de l'*Iliade* d'Homère ont été empruntés ». (Bahâr, 1995 : 117) La preuve qu'il donne en faveur de son affirmation consiste en « une forte similitude entre des personnages » des deux histoires, à savoir Agamemnon et Goshtâsp, Achille et Esfandiyâr, Hector et Rostam et enfin Paris et Zâl. À la différence de Coyajee qui prenait ces ressemblances comme le résultat d'un héritage indo-européen commun, Bahâr insiste sur le rôle d'un mélange des cultures grecque, persane et bouddhique – qui coexistaient sous la forme de la culture kushani dans le nord-est de l'Iran – dans la pénétration des histoires de l'*Iliade* dans la littérature épique persane. Il estime aussi que les autres histoires du *Chahnameh* qui portent la marque de la tragédie ont été formées sous l'influence de cette culture car selon lui, la « tragédie » n'avait pas d'antécédent dans la culture de l'ancien Iran. Ainsi, il pense que même les histoires de « Rostam et Sohrab », « Siâvosh¹ et Sudâbeh » et « Siâvosh et Afrâssiâb » pouvaient être aussi avoir été formées sous l'influence de la culture grecque. (Bahâr, 1995 : 117, 139, 142, 155-156)

Il faut noter que Bahâr n'est pas le seul savant iranien qui ait cru à l'origine grecque de certaines histoires tragiques du *Chahnameh*, comme « Rostam et Sohrab » ou « Rostam et Esfandiyâr » ; par exemple S. Ḥamîdiân écrit aussi dans son livre *Darâmadi bar andîsheh wa honar-e Ferdowsi* :

« Apparemment les origines de cette histoire ne remontent pas à l'épopée iranienne [...] et elles ont pris forme sous l'influence de la culture arsacide d'après les règles de la tragédie grecque ». (Hamîdiân, 1993 : 394)

1. Siâvakhsh » est une variante étymologique que Khaleghi-Motlagh reconnaît pour ce nom.

On trouve la même opinion chez Ehsan Yarshater (1998 : 584-592) aussi bien que chez A. Esmaîlpoor. (Esmaîlpoor, 2007 : 43-54) De tels points de vue ainsi que ceux des comparatistes occidentaux considérant les épopées plus tardives découlant de l'œuvre de l'aède grec sont aujourd'hui battus en brèche pour deux raisons. D'une part, à la fin du XIX^e siècle, la suprématie et l'antériorité de l'épopée homérique se trouvent remises en cause par les travaux des archéologues sur la civilisation mésopotamienne, qui mettent au jour des récits comparables stylistiquement et thématiquement aux récits homériques, mais largement antérieurs, par exemple l'*Épopée de Gilgamesh*. D'autre part, depuis la fin du XIX^e siècle, le développement croissant du comparatisme culturel à l'échelle planétaire, favorisé par la facilité de plus en plus grande des moyens de communication, a donné à l'Occident l'occasion de faire connaissance avec des œuvres telles que le *Mahâbhârata* ou le *Râmâyana* indien et le *Chahnameh* (*Le livre des rois*) iranien. Il est très vite apparu à la critique que ces œuvres avaient un certain nombre de propriétés communes avec le modèle homérique telle que la tradition en avait établi les grands traits. Et pourtant, même si, chronologiquement parlant, la plupart de ces poèmes ont été créés en aval de ce modèle, rien dans l'histoire littéraire ne permet de supposer qu'elles lui soient redevables en quoi que ce soit. Il apparaît au contraire évident que la plupart d'entre elles n'ont aucun lien direct avec lui.

Face à la diversité des nouveaux textes assimilables à l'épopée, plusieurs chercheurs, dont Georges Dumézil (*Mythe et épopée*, 1995), se sont livrés à l'exercice comparatiste sur des ensembles de civilisation plus ou moins étendus. La question n'est toutefois pas absolument tranchée. Dès 1974 Étienneble¹ récusait toutes les définitions classiques de l'épopée en montrant

1. Cf. Article « Epopée », dans *Encyclopædia Universalis*, t. 8 (dans ses deux premières éditions, 1974 et 1992), repris dans *Essais de littérature (vraiment) générale*, sous le titre « L'épopée de l'épopée », Gallimard, 1974. Voir aussi l'article de F. Goyet (« L'Epopée », 2009) dans lequel elle représente une piste visant à sortir l'épopée de la perplexité provoquée par l'appel d'Étienneble.

qu'elles ne s'appuyaient que sur un nombre infime de textes, presque tous issus de la tradition occidentale et appelait à « repartir de zéro » :

« Maintenant que nous connaissons un peu mieux les épopées du Caucase, de l'Asie centrale [...], dix autres de l'Afrique noire ou blanche [...], il faut repartir à zéro. [...] Alors, alors seulement, il sera possible de constituer une théorie générale. Toujours est-il qu'un Africain est venu me proposer de travailler sur le Mvett des Fangs : ses rapports avec l'épopée homérique». (Étiemble, 1974 : 194-200).

Nous voyons que l'appel d'Étiemble s'adresse, à titre d'exemple, aux érudits du monde africain mais peut, bien entendu, être considéré comme une demande adressée à tous les chercheurs du monde entier et a pour but les encourager à travailler sur les textes diversifiés afin de montrer la familiarité des épopées tout en acceptant la diversité des traditions. C'est dans cette perspective comparatiste qu'entend se situer également le présent article pour apporter sa modeste contribution à cette réflexion sur l'universalité de l'épopée¹.

Cadre d'évolution et action des personnages

Les actions du héros se déroulent dans des espaces et des temps

1. L'ouvrage récemment publié sous la direction d'Ève Feuillebois-Pierunek propose une étude vaste sur plusieurs épopées du monde entier et son objectif a cette même finalité, cf. *Épopées du monde. Pour un panorama (presque) général*, sous la direction d'Ève Feuillebois-Pierunek, Paris, Classiques Garnier, coll. Rencontres, 2012.

NB. Les citations du texte du *Chahnameh* renvoient à l'édition de DJ. Khaleghi-Motlagh, *The Shahnameh/ The Book of Kings*, éd. Khaleghi-Motlagh, vol. V, Téhéran: Markaz-e dâyerat alma âref-e bozorg-e eslâmî, 1389/2010. Pour la traduction du *Chahnameh*, cf. *Le livre des rois*, éd et tr. J. Mohl, vol. IV, Paris : Adrien Maisonneuve, (1838-78) 1977 [édition bilingue persan-français]. Cependant, nous avons parfois modifié l'orthographe des noms propres.

Les citations du texte et de la traduction de l'*Iliade* renvoient à l'édition de F. Mugler, texte bilingue présenté par Claude Michel Cluny, Paris : Editions de la Différence, 1989, rééd. Actes Sud, Babel Poche, 1995. Les références à l'*Épopée de Gilgamesh* sont empruntées à la traduction de J. Bottéro, *l'Épopée de Gilgameš : le grand homme qui ne voulait pas mourir*, Paris, Gallimard, 1992.

spécifiques et, aussi, dans un environnement merveilleux. Nous examinons d'abord la façon dont le cadre spatio-temporel détermine l'action héroïque pour analyser ensuite le merveilleux dans les trois épopées en question.

Le cadre spatial

Dans le cadre de cette étude, l'espace nous intéressera de deux points de vue principaux, d'abord en tant que lieu témoin des batailles puis comme facteur d'une initiation.

L'espace comme lieu témoin des batailles

Dans l'épopée d'origine mésopotamienne, il s'agit de trois combats proprement dits dont l'un se situe à la Forêt des cèdres et les deux autres dans le sein même de la ville d'Uruk. Le premier combat qui évoque la lutte de Gilgamesh et d'Enkidu, a lieu sur la « grand-place » de la ville d'Uruk¹, c'est-à-dire en un lieu où divers chemins se croisent. On connaît l'importance universelle du carrefour dans le domaine symbolique : « elle est liée à cette situation de croisée des chemins, qui fait du carrefour comme un centre du monde pour celui qui s'y trouve placé. [...] Le carrefour, lieu de passage par excellence, est aussi l'endroit où l'on peut, préservé par l'anonymat, se débarrasser des forces résiduelles, négatives, inutilisables, dangereuses pour la communauté. [...] Le carrefour est la rencontre avec le destin » (1973-74, vol. 1 : 274-275). Bref, quelles que soient les civilisations, le carrefour « c'est la source de toutes les virtualités, dans la mesure où l'on peut y choisir sa route, la bonne ou la mauvaise, dans la mesure surtout où l'on y fait des rencontres. C'est là que les choses se jouent, là que l'avenir se décide » (Forest, 2002 : 121-122).

1. *Épopée de Gilgamesh*, Anc. Bab. II. VI, 11. Suivant J. Bottéro (1992 : 22), Uruk était une Cité-Etat dont les ruines (appelées aujourd'hui Warka) sont bien connues. « Elle était célèbre, en Mésopotamie, tant pour son antiquité reculée et son importance culturelle et politique, que pour la présence, dans ses murs, d'un sanctuaire fameux entre tous : l'*Eanna* (*Eanna*), en sumérien " Temple du Ciel" ».

Le lieu où se situe le deuxième affrontement de l'*Épopée de Gilgamesh* s'appelle la Forêt des cèdres, elle se situe sur une montagne cosmique et inviolée où l'on situait la demeure des dieux et où régnait l'immortalité¹. « C'est l'endroit où Ciel et Terre se rejoignent et s'unissent, le "centre du monde" où toute création a lieu » (*Ibid.* : 135-136). Aussi y prolifère-t-il une végétation tellement exubérante que sa vue seule rend les deux héros médusés : « Immobiles, à la lisière de la Forêt, ils contemplaient l'altitude des Cèdres et ils examinaient l'orée² ».

Le troisième affrontement des héros de l'épopée mésopotamienne se fait contre le Taureau céleste « en plein centre d'Uruk ». Capitale du royaume de Gilgamesh, cette ville nous est présentée avec ses remparts au début de l'*Épopée de Gilgamesh* comme témoignant par sa prospérité de la sagesse du roi³. Cité idéale, Uruk est divisée en quatre parties : un *sar* (un peu plus de 250 hectares) d'habitations urbaines, un *sar* de palmeraies-jardins, un *sar* d'espace de travail, rassemblés sous la dénomination de « glaisière » et symbolisés par le travail du potier et un demi *sar* occupé par le sanctuaire de la déesse Ishtar.

Dans l'épopée grecque le combat proprement dit se situe dans la plaine de Troie, c'est là que les armées se présentent face à face⁴. La première image que l'aède en donne se trouve dans le chant II :

« Comme l'on voit, par groupes denses, des oiseaux ailés,
[...] Voler de-ci, de-là, en battant fièrement des ailes [...]
Ils [les Achéens] sillonnaient la plaine du Scamandre, et un bruit sourd
Montait du sol sous les pas des guerriers et des chevaux.
Ils s'arrêtèrent dans les près tout fleuris du Scamandre,
[...] Ainsi, face aux Troyens, les Achéens aux longs cheveux

1. *Épopée de Gilgamesh*, Nin. V. I, 7 ; cf. aussi Bottéro, 1992, p.112, note 2.

2. *Épopée de Gilgamesh*, Nin. V. I, 1-2.

3. *Ibid.*, Nin. I. I, 9-22.

4. *Il.*, XVI, 96; cf., aussi III, 133; IV, 244; V, 87; V, 222; VI, 2 etc.

S'installaient dans la plaine, impatients de les détruire¹. »

Viennent ensuite ça et là quelques allusions aux paysages² et aux plantes³ de Troie. La plaine troyenne placée entre le rempart et l'océan, est tout au long de l'épopée le théâtre d'un nombre très important de combats entre Troyens et Achéens. Il est présenté comme un espace vaste car il doit permettre le déferlement viril de milliers de combattants redoutables. C'est là que se produisent successivement les exploits personnels des vaillants combattants achéens ainsi que troyens.

Mais tous les combats de l'*Illiade* n'ont pas lieu uniquement dans la poussiéreuse plaine troyenne. Nous voyons ainsi, au chant XIX, qu'Achille manifeste son ardeur épique en massacrant les Troyens dans le Scamandre.

L'épopée iranienne a plusieurs endroits pour cadre de guerre : lors de la première invasion d'Arjâsp, les deux armées s'affrontent au bord du fleuve Jihûn; la deuxième invasion d'Arjâsp a pour cadre Balkh, la capitale du règne de Goshtâsp ; la troisième guerre d'Esfandiyâr se situe sur le territoire de l'ennemi à Dež-e Rûyîn et enfin la quatrième et la plus importante expédition du héros iranien se fait dans le Sistân, région natale de Rostam. Le *Goshtâspnama*⁴ de Daqîqî qui raconte les deux premières guerres d'Esfandiyâr, donne plus d'importance à la description des armées et des

1. *Il.*, II, 459-473.

2. *Il.*, X, 344; XXI, 448; XXII, 144-155; XXIII, 116-122, 326-333, 418-421 ; XXIV, 349-351.

3. *Il.*, V, 693 ; VI, 39, 433 ; VII, 22 ; IX, 354 ; X, 466 ; XXI, 242-245, 350-352 ; XXIII, 119.

4. C'est le nom qu'on a donné aux 1,015 distiques (selon l'édition de Khaleghi-Motlagh, pp. 76-174; cf. 1009 distiques dans l'édition de Moscou, VI, pp. 66-135) du règne de Goshtâsp dans le *Chahnameh* qui ne sont pas d'ailleurs écrits par Ferdowsi. Selon celui-ci qui relate sincèrement pour son lecteur qu'une nuit le poète rêvait que le poète Daqîqî parut devant lui et se mit à lui parler. Il dit à Ferdowsi: « tu as fait quelques progrès dans ce livre, et maintenant tu as atteint tout ce que tu désirais ; et moi aussi j'avais de la même manière, avant toi, commencé ce poème; si tu retrouves mes vers, ne sois pas avare envers moi; j'avais composé mille distiques sur Goshtâsp et Arjâsp lorsque ma vie s'est terminée; mais si ce trésor arrive auprès du roi des rois, mon âme s'élèvera de la poussière jusqu'à la lune. » (*Chahnameh*, vol. V, p. 76, v. 9-12). C'est ainsi que Ferdowsi décide de répéter sans aucune modification les paroles de son prédécesseur.

mêlées qu'à celle des paysages. C'est à partir des poèmes de Ferdowsi que nous voyons une description plus minutieuse des espaces.

Aux dires de Gorgsâr, ennemi captif d'Esfandiyâr qui joue pour lui le rôle de guide dans le parcours de son chemin vers Dež-e Rûyîn, celui-ci est un château tel que personne n'en a vu de pareil ni n'en a entendu parler. La crête de ses remparts s'élève plus haut que les nuages noirs, il est rempli de troupes et d'armes et entouré d'une rivière d'eau courante dont la vue trouble l'esprit. Le roi la traverse en bateau quand il se rend dans la plaine pour chasser. Gorgsâr ajoute que même si Arjâsp était assiégé cent ans dans ce fort, il pourrait tenir sans avoir besoin de rien tirer de la campagne, car il y a à l'intérieur du château des champs ensemencés et des prairies, des arbres fruitiers et des moulins¹.

Lors de son expédition au Sistân, Esfandiyâr conduit son armée vers la demeure de Rostam, mais avant d'y arriver, il fait couper la tête de son chameau qui s'est couché au croisement de deux routes dont l'une mène à Dež-e Gonbadân et l'autre à Kâbol². Il emprunte cette dernière route et arrive sur les bords de la rivière Hirmand où il fait ériger ses tentes. Bahman qui veut transmettre le message de son père à Rostam, doit traverser Hirmand et entrer dans le territoire de Zâvolestân. Il rencontre Rostam à l'endroit de la chasse, « une prairie tout autour de laquelle on voyait des arbres, des pâturages et des eaux vives ». Ensuite, la rencontre des deux héros a lieu au bord de Hirmand dans les tentes d'Esfandiyâr. Quant au premier combat de Rostam et Esfandiyâr, Ferdowsi ne décrit pas précisément le lieu de l'affrontement. On sait seulement que Rostam vient se

1. *Ch.*, vol. V, p. 224, v. 52-56.

2. Selon le *Dictionnaire des symboles* (J. Chevalier et A. Gheerbrant, 1973-74, op. cit, p. 278-279) « quelles que soient les civilisations, le carrefour c'est l'arrivée devant l'inconnu et comme, en face de l'inconnu, la réaction humaine la plus fondamentale est la peur, le premier aspect du symbole est l'inquiétude...D'après l'enseignement symbolique de toutes les traditions, un arrêt au carrefour semble de rigueur, comme si une pause de réflexion, de recueillement sacré, voire de sacrifice, était nécessaire avant la poursuite du chemin choisi ».

placer sur une hauteur, au bord du Hirmand d'où il appelle Esfandiyâr à la lutte et finit, à la fin de la journée, par s'enfuir au sommet de la montagne.

Pour appeler l'oiseau légendaire Sîmorgh, Zâl se rend sur une haute montagne où, suivant leurs conventions, il allume une plume de l'oiseau et attend son arrivée. Ce dernier soigne Rostam et son cheval au même endroit, puis pour aller cueillir une branche de tamaris, il conseille au fils de Zâl de monter sur son cheval et de chevaucher jusqu'à ce qu'il ait atteint la mer. Sîmorgh accompagne aussi le héros dans ce voyage et le guide vers la destination indiquée, puis il se perche sur un tamaris qui se trouve au bord de la mer et donne les instructions nécessaires à Rostam. Le deuxième combat singulier, qui s'engage le lendemain matin, a pour cadre les bords de la rivière Hirmand où Rostam vient exhorter son adversaire. Nous voyons à la fin qu'Esfandiyâr, blessé par la flèche de Rostam, s'écroule dans la poussière¹.

Ce qui apparente ces deux derniers lieux de combats, Dež-e Rûyîn et le Sistân, avec le cadre de bataille de l'épopée grecque, c'est leur emplacement dans des régions ennemies et leur destruction à la fin de chacune des guerres. Mais nous ne pouvons pas arriver à partir de la destruction finale de Troie et du Sistân à l'idée d'une similitude entre les deux légendes et conclure -comme le font les spécialistes tel que Bahâr- que le Sistân est le parallèle de Troie et que Ferdowsi a fabriqué cette légende en imitant la tradition grecque pour la raison qu'à la fin des deux traditions les deux espaces sont détruits. Nous savons en effet que la cause de la destruction de Troie est, selon la légende, l'enlèvement d'Hélène, reine de Sparte, par le prince troyen Pâris. A la suite de cet affrontement, Ménélas, l'époux bafoué, lève avec son frère Agamemnon une expédition rassemblant la plupart des rois grecs, qui assiège Troie et détruit finalement la cité. Dans la légende iranienne, la destruction du Sistân est due, d'un côté, à la volonté d'indépendance de Rostam qui même au prix de la perte de sa famille et de

1. *Ch.*, vol. V, p. 412-413.

sa patrie refuse de s'incliner devant le pouvoir royal ; et de l'autre, à l'ingratitude de Bahman qui, une fois couronné, oublie l'hospitalité de son tuteur et après la mort de ce dernier extermine toute sa famille. Il s'agit donc ici de deux légendes bien distinctes qui se nourrissent des traditions des peuples différents et ne peuvent pas par un dénuement très grossièrement comparable nous conduire à poser l'hypothèse de l'influence de l'une sur l'autre.

L'espace comme facteur d'une initiation

L'espace comme facteur d'une initiation, apparaît seulement dans les épopées d'origine mésopotamienne et persane. Dans l'*Illiade*, Homère ne mentionne aucun univers préalable où Achille aurait été formé.

L'*Epopée de Gilgamesh*, comme l'affirme G. Tolini, lieu de « rencontre entre deux mondes à la fois opposés et complémentaires : le monde sauvage des steppes et des montagnes et le monde des villes du pays de Sumer » (Tolini, 2010 : 50), renvoie à cet espace. Après la mort de son compagnon Enkidu, lors de sa quête de l'immortalité, Gilgamesh commence son parcours initiatique à partir du monde sauvage des steppes et des montagnes et ainsi il arrive d'abord aux Monts-Jumeaux¹, gardés par les Hommes-Scorpions, puis, se dirigeant vers l'orient², il se trouve au Jardin enchanté des Gemmes³ et plus loin, sur la plage où réside la Tavernière Siduri. De là, conduit par le Nocher d'Utanapishtim, il s'embarque pour rejoindre ce dernier dans son refuge, séparé de tout et de tous, à l'extrémité du monde, et défendu par la terrible passe des « Eaux-mortelles ».

Le poète du *Chahnameh* reste silencieux sur le lieu de formation de son héros Esfandiyâr. Celui-ci, dès son apparition, semble déjà formé et déjà

1. *Épopée de Gilgamesh*, Nin. IX. II, 1-5. Montagne cosmique, son nom fait allusion aux deux montagnes que traversent l'astre chaque jour, l'une à son lever, l'autre à son coucher, Cf. Tournay et Shaffer, 1994, p. 191, note j.

2. Cf. Table de la cosmographie mésopotamienne, dans Bottéro, 1992, p. 13.

3. Sur ce jardin et sa position mythologique, cf. *ibid.*, p. 163, note 3.

puissant. Cependant, pour quelques spécialistes¹ de l'épopée nationale persane, les sept exploits du héros kayanide sur le chemin de Dež-e Rûyîn, doivent être considérés comme les épreuves initiatiques d'Esfandiyâr au terme desquelles il serarûyîn-tan (invulnérable) et donc en mesure de conquérir la forteresse impénétrable de l'ennemi Dež-e Rûyîn. Ainsi, parmi les trois chemins qui mènent à Dež-e Rûyîn, nous pouvons considérer le chemin le plus court qu'emprunte Esfandiyâr comme l'espace initiatique du héros. D'après les descriptions de Gorgsâr, la troisième route est parcourue en une semaine, et l'armée arrivera le huitième jour devant le château d'airain ; mais elle est pleine de lions, de loups et de dragons cruels, des griffes desquels personne ne réchappe. Ensuite, il y a une magicienne dont les ruses sont pires que les loups et les lions et même les puissants dragons. On rencontre aussi sur cette route des déserts, des oiseaux magiques tels des Sîmorghs, et un froid affreux qui fait éclater les arbres quand le vent s'élève².

Empruntant le chemin le plus court et le plus dangereux, Esfandiyâr rencontre les loups, les lions et le dragon dans une plaine. La Magicienne de la quatrième station lui apparaît dans une forêt semblable au paradis ; on n'y aperçoit pas le soleil à travers les arbres, et partout on voit des sources dont l'eau est pareille à l'eau de rose. Sîmorgh qu'Esfandiyâr doit affronter dans la cinquième station, demeure sur « une montagne dont la cime est dans les nuages ». Voici la description, par Gorgsâr, de la plaine que le héros doit parcourir durant la sixième station :

« -Tu auras de la neige haute comme une lance [...] ; tu resteras, ô noble Esfandiyâr, dans la neige avec ton armée glorieuse [...].
Ensuite, quand tu seras arrivé dans la plaine, tu auras devant toi une marche de trente farsangs à travers des sables brûlants, de la poussière

1. M. Omîdsâlâr, "Râz-e rûyîn-tanî-e Esfandiyâr," dans *Īrân-nâma* 1/2, 1983, pp. 254-81. Cet article est réédité dans *Jostarha-ye shahnameh-shenâsî wa mabâhef-e adabî*, Téhéran : 1381/2002., p. 3-30, ici p. 17-18, 29-30.

2. *Ch.*, vol. V, p. 223, v. 47-51.

et des terres stériles, sur lesquels ni les fourmis, ni les serpents, ni les sauterelles ne passent ; tu n'y trouveras nulle part une goutte d'eau, et le sol y bouillonne sous l'ardeur du soleil ; aucun cheval ne peut passer sur cette terre, aucun aigle aux ailes rapides ne peut traverser ce ciel ; dans ce sol stérile et ces sables ne pousse aucune herbe, et la terre n'est qu'un sable mouvant. »¹

Dans la suite de son histoire Ferdowsi nous décrit comment Esfandiyâr arrive à parcourir ce chemin à l'aide de son Dieu et de sa foi.

Le cadre temporel

De même qu'il est lié à des espaces, le combat l'est à un temps cosmique. Dans cette perspective, on constate qu'aussi bien dans l'épopée mésopotamienne que dans ses homologues grecs et iraniens, chaque évocation du temps est fonctionnelle. Le temps est destiné à marquer un événement capital dont il ponctue le début ou la fin.

D'après l'analyse de Jean-Daniel Forest (Forest, 2002 : 101-195, 27-38), la quête de Gilgamesh est dite « solaire » et fondée sur une structure duodécimale. Comme il y a douze mois par an, ceci expliquerait le nombre de tablettes qui composent l'épopée. Ainsi, le récit commence au solstice d'hiver et avec la mise en branle du principe créateur masculin, nous entrons dans la phase du Capricorne. La symbolique de cette première phase du cycle est traduite par la plainte des habitants d'Uruk auprès des dieux contre les excès de leur roi ; la création d'Enkidu, un double sombre de Gilgamesh qui est lui-même un héros solaire, le représentant des forces de lumière ; l'envoi d'Enkidu dans la steppe, au milieu des animaux dont il partage la nourriture et dont il comprend le langage. Vient ensuite la phase du Verseau, avec sa symbolique de fécondation qui s'exprime dans l'*Épopée de Gilgamesh* par l'union d'Enkidu et de la Joyeuse. La phase suivante est celle des Poissons et elle marque la gestation. Elle symbolise dans l'*Épopée*

1. *Ibid.*, p. 244-245, v. 292-301.

Gilgamesh par l'exploit des deux héros dans les montagnes du Liban. Les trois phases suivantes du cycle, Bélier, Taureau et Gémeaux se traduisent respectivement dans l'*Épopée de Gilgamesh* par le retour triomphal des héros à la Cité, l'envoi du Taureau céleste à Uruk par Anu et l'ultime triomphe des héros contre le monstre. Les trois phases suivantes, Cancer, Lion et Vierge qui symbolisent la maladie, la mort et la mise en terre sont traduites dans l'*Épopée de Gilgamesh* par la maladie, la mort et les funérailles d'Enkidu. Viennent, à la fin, les trois dernières phases du cycle, la Balance, le Scorpion et le Sagittaire qui sont liées toutes les trois à l'autre monde et symbolisent la quête initiatique de Gilgamesh à la recherche de l'immortalité.

À part cet arrière-plan duodécimal, l'*Épopée de Gilgamesh* met aussi en œuvre l'ordre chronologique. Ainsi, il est dit par exemple que l'étreinte de la Joyeuse et d'Enkidu a duré six jours et sept nuits¹, que le voyage vers la Montagne des cèdres a duré six jours², qu'Enkidu est mort au terme d'une agonie de douze jours³, et que Gilgamesh a pleuré six jours et six nuits sur son corps avant de l'ensevelir. Mais tout cela est dans le premier cycle de l'histoire qui prend fin avec la mort d'Enkidu. Ce dernier événement relance le cycle narratif de l'*Épopée de Gilgamesh* et entraîne désormais le lecteur dans le royaume de l'ombre, là où Gilgamesh remonte le temps, en prenant le chemin du soleil à rebours, pour s'approcher de la divinité créatrice et en découvrir les mystères (1992 :158, note 1). Arrivé chez Utanpishitim, Gilgamesh apprend par ce dernier que s'il arrive à rester sans dormir pendant six jours et sept nuits, il deviendra immortel⁴. Le héros échoue, bien entendu, dans cette épreuve et doit aller chercher « la plante de jouvence ». Mais une fois la plante conquise, Gilgamesh la perd à cause d'un serpent qui l'avale et rejette sa vieille peau. Ainsi, le héros n'a pas pu s'emparer de l'écoulement

1. *Épopée de Gilgamesh*, Nin. I. IV, 22.

2. Cf. Bottero, 1992, p.98, note 1 et p.283 qui indique la même durée dans la version hittite de l'*Épopée de Gilgamesh*.

3. *Épopée de Gilgamesh*, Nin. VII. VI, 5-18.

4. *Épopée de Gilgamesh*, Nin. XI. IV, 197- V, 233.

du temps, et va donc à la mort ; cependant à la fin du récit, il est devenu un homme neuf, non sur le plan physique comme il y aspirait, mais sur le plan moral.

L'*Illiade* d'Homère a pour cadre temporel les quelques mois qui précèdent la fin du conflit qui a opposé pendant presque dix ans les Achéens venus de toute la Grèce contre les Troyens et leurs alliés. Le poète ne raconte pas l'ensemble de la guerre de Troie, ni même sa conclusion ; il relate seulement les événements majeurs de quelques journées et quelques nuits dans la dernière période de la guerre. Dans son livre *Parier sur le temps*, C. Collobert définit deux conceptions homériques du temps : le temps dans sa dimension cosmique et le temps dans sa dimension humaine. Selon elle, « bien qu'il n'existe pas, à proprement parler, de concept de temps chez Homère, nous pouvons dégager une représentation du temps d'une part, en analysant les termes qui renvoient directement ou indirectement à cette notion, et d'autre part, en examinant l'expérience que le héros fait du temps». (2011 :27)

A l'instar de ce témoignage- en se référant aux passages qui renvoient à la notion du temps- on voit que la première journée de combat dans l'*Illiade* se situe dans les chants II à VII : on y découvre le rêve trompeur que Zeus envoie à Agamemnon aussi bien que le Catalogue des vaisseaux (chant II). Viennent ensuite la trêve des deux camps et le combat singulier entre Pâris et Ménélas (chant III), la rupture de la trêve (chant IV), l'aristie de Diomède (chant V), la bataille et l'arrivée d'Hector (chant VI) et enfin le duel entre Hector et Ajax (chant VII).

Les événements des chants VIII à X se déroulent durant la deuxième journée de combat et la nuit qui la suit. Une nouvelle bataille et les succès troyens sont décrits dans le chant VIII. Le chant IX est consacré à l'ambassade auprès d'Achille et dans le chant X, Homère évoque une expédition d'espionnage, d'ailleurs réciproque (Ulysse et Diomède, espions grecs, rencontrent Dolon, espion troyen, et le tuent). La troisième journée de combat couvre les chants XI à XVIII : on y assiste à la déroute des Achéens

qui aboutit finalement à l'intervention de Patrocle et à sa mort par Hector sur le champ de bataille.

A travers la description des événements de la dernière journée de combat, chant XIX à XXII, l'*Iliade* nous parle du retour d'Achille au combat et de la mort d'Hector.

Les chants I et XXIII-XXIV dont les événements circonscrivent ces quelques journées et nuits de combat peuvent être considérés respectivement comme un prélude et une conclusion au récit des événements de la guerre. Dans le chant I, nous sommes informés sur la cause de la peste qui ravage durant neuf jours l'armée des Achéens. La colère d'Achille éclate pendant la dixième journée et sa mère doit intercéder auprès de Zeus onze jours après cette colère fameuse. Le chant XXIII dont les événements se déroulent tout de suite après la mort d'Hector est consacré tout entier aux funérailles de Patrocle et aux jeux funèbres qui se déroulent pour rendre hommage au compagnon d'Achille. Finalement, douze jours plus tard se situe l'ambassade de Priam auprès d'Achille. Homère dit également que les funérailles d'Hector se dérouleront pendant onze jours (chant XXIV). Voici comment l'aède grec raconte un épisode de quelques journées de la guerre de Troie, qui commence par la colère d'Achille, entraîne des conséquences funestes pour les deux camps de la guerre et qui finit par la restitution pacifique du corps d'Hector contre rançon et l'annonce de ses funérailles.

Le *Chahnameh*, sur le plan du temps, se divise en trois grandes parties de caractère différent : la partie mythologique, la partie épique et la partie historique¹. La première partie relate la création de l'univers, suivie du règne des premiers rois du monde, les Pishdadian (les premiers ayant établis des lois) qui sont engagés dans la lutte contre les démons. Siâmak, fils de

1. Voir Sh. Meskûb(2001 : 3-32). Il faut noter que cette répartition du *Chahnameh* proposée d'abord par A. E. Bertels (1943 : 58-157) n'est pas approuvée par tous les chercheurs, cf. Sarkârâtî (2006 : 73). Certains en proposent une autre, basée sur un classement de deux parties mythico-héroïque et historique. Ève Feuillebois-Pierunek, dans son article (Feuillebois-Pierunek, 2012 : 155) renvoie à Nöldeke.

Gayômart (ou Gayûmart), le Premier Homme, est tué par un de ces démons, mais il sera vengé par son propre fils, Hushang. Sous les rois de cette dynastie, on suit pas à pas les progrès de la civilisation naissante. Hushang découvre l'art d'extraire et de forger le fer. L'art de faire des habits avec les peaux et les fourrures des animaux est attribué également à ce roi. Sous son fils Tahmorat, on apprend à tondre la laine sur le dos des brebis et à la filer, à dompter, à apprivoiser les bêtes sauvages.

Avec l'avènement de Jamshid, la notion du temps à proprement parler est introduite dans le *Chahnameh*. Il s'agit d'un roi civilisateur dont la montée au ciel sur un trône magique lors du premier jour du mois de Farvardin, sera nommée Nowruz (l'An nouveau). La chute du règne de sept-cents années de Jamshid, due à son orgueil, amène la fin de l'âge d'or et l'apparition de Zâhâk, incarnation du mal. Après mille ans de tyrannie, Zâhâk, envahisseur et usurpateur arabe, sera supprimé par Fereydûn et commence ainsi la partie épique de la tradition nationale iranienne. Fereydûn partage le monde entre ses trois fils. L'Iran est donné à Îraj; Tûr reçoit le Turân, pays des Turcs d'Asie centrale; et Rûm, c'est-à-dire l'Occident est confié à Salm. Mais ces deux derniers rois se soulèvent contre leur frère Îraj et finissent par tuer le roi d'Iran. Cette mort atroce provoque l'aveuglement ainsi qu'un grand chagrin de Fereydûn. Celui-ci ne sera consolé que par la naissance d'un fils d'Îraj qui s'appelle Manûçehr et vengera plus tard sur ses deux oncles la mort de son père. Commence ensuite une suite de guerres interminables entre Iran et Turân. Ces guerres engagent pendant des siècles les rois et les héros des deux côtés. C'est seulement dans le dernier épisode de ces guerres que se placent les faits et les gestes d'Esfandiyâr, le plus brillant héros de l'Iran après l'invincible Rostam.

Dès lors, Ferdowsi indique assez précisément la durée de chaque événement de son histoire. Ainsi, au début de l'avènement des rois, il nous est dit combien de temps ils ont régné : le règne de Lohrâsb dura 120 ans; le règne de Goshtâsp dura 120 ans, etc. Cette précision dans l'indication du temps ne se limite pas seulement à la durée du règne des rois, nous

apprenons aussi par exemple que la première guerre des Iraniens contre Arjâsp dura deux semaines, qu'après avoir emprisonné son fils Esfandiyâr à Dež-e Gonbadân, Goshtâsp se rendit au Sistân et y resta pendant deux ans. Viennent ensuite les précisions sur la durée de la guerre des Iraniens contre l'armée de Turan lors de la deuxième invasion d'Arjâsp. Avant l'engagement d'Esfandiyâr dans la guerre, les deux camps se battent pendant trois jours, puis le héros kayanide retourne sur le champ de bataille et en une seule journée, met l'ennemi en déroute avant de se consacrer avec son père à l'adoration de Dieu pendant toute une semaine. Dans son expédition à Dež-e Rûyîn, Esfandiyâr parcourt pendant cinq jours les cinq premières stations. Puis, il est pris avec son armée durant trois jours et trois nuits dans le tourbillon d'un vent violent. Sauvé de cette épreuve, ils passent trois autres jours dans le lieu où ils étaient. Le quatrième jour, au soir, l'armée iranienne se rend vers la forteresse de l'ennemi. Entré dans les murs par la ruse, Esfandiyâr a besoin de quelques jours (trois jours?) pour accomplir son plan et faire table rase de Dež-e Rûyîn. Vient finalement le récit de *Rostam et Esfandiyâr* qui dure sept jours, quatre jours à la cour de Goshtâsp et trois jours au Sistân. La mort d'Esfandiyâr à la fin de cette expédition met un terme définitif sur la partie épique du *Chahnameh* qui doit céder la place à la partie historique commençant par le règne de Bahman.

Le Merveilleux

Selon J. Suberville, le merveilleux « consiste en une manifestation des forces surnaturelles dans la vie humaine. C'est comme une divination d'une force supérieure, le pressentiment de la divinité » (Suberville, 1968 : 249-250). *L'Épopée de Gilgamesh*, *l'Iliade* et l'épisode Esfandiyâr du *Chahnameh* offrent de nombreux exemples de ces interventions surnaturelles qui constituent la substance du merveilleux épique.

Dans *l'Épopée de Gilgamesh*, le merveilleux sous forme de la transcendance ne cesse d'intervenir pour amplifier les actions du héros. Cette

transcendance, comme force actantielle¹, s'y situe tantôt sur l'axe de la quête tantôt sur celui de l'auxiliarité. Quand elle est sur le premier, elle peut être considérée comme l'antagoniste essentiel du héros, comme par exemple Humbaba, l'ogre monstrueux gardien de la Forêt des cèdres et le Taureau-céleste, envoyé par les dieux pour venger le rejet de la déesse Ishtar par Gilgamesh ; en revanche celle qui se situe sur le deuxième axe représente des alliés du héros qui le guident vers son but final, par exemple, les Hommes-scorpions² ou Utanapishtim, l'homme immortel et sa femme. Cette transcendance représente aussi l'objet-même de quête qui se présente dans l'*Épopée de Gilgamesh* sous forme de la recherche de l'immortalité.

A part ce schéma transcendantal, nous pouvons aussi citer une autre manifestation du merveilleux dans l'*Épopée de Gilgamesh* qui se présente sous forme du dialogue du héros vivant avec son compagnon mort. Dans un passage de la dernière tablette de l'épopée mésopotamienne³, Gilgamesh obtient la permission du dieu des Enfers pour que l'ombre de son compagnon Enkidu puisse remonter jusqu'à lui. L'*Épopée de Gilgamesh* se clôt sur un bref dialogue des deux héros à travers lequel Gilgamesh cherche à savoir le sort des hommes dans le pays du néant et n'obtient que les

1. Le modèle actantiel a été proposé pour la première fois dans les années soixante par Algirdas Julien Greimas (cf. *Sémantique structurale : recherche et méthode*, Larousse, 1995). Ce modèle actantiel, inspiré des théories de Vladimir Propp (cf. *Morphologie du conte*, Seuil (Points / Essais), 1970) est un dispositif permettant, en principe, d'analyser toute action réelle ou thématique (en particulier, celles dépeintes dans les textes littéraires ou les images). Dans le modèle actantiel, une action se laisse analyser en six composantes, nommées actants. L'analyse actantielle consiste à classer les éléments de l'action à décrire dans l'une ou l'autre de ces classes actantielles. Pour plus de détails sur ce sujet, voir Louis Hébert, *Dispositifs pour l'analyse des textes et des images*, Limoges, Presses de l'Université de Limoges, 2007.

2. D'après Bottéro (1992 : 158, note2) « les Hommes-scorpions sont connus, ça et là, dans le folklore mésopotamien, fertile en monstres de toute sorte, et volontiers composites ». L'*Épopée de Gilgamesh* (Nin. IX. II, 7-10) dit que selon le gardien des Monts-Jumeaux, ce sont des créatures effrayantes et en raison de la puissance qu'ils irradient, Gilgamesh ne peut les approcher qu'en se voilant la face.

3. Il y a aussi pour ce passage une version sumérienne plus ancienne et plus longue, cf. Tournay et Shaffer, 1994, p. 248 sqq.

réponses effrayantes d'Enkidu¹.

Le merveilleux se manifeste aussi dans l'œuvre d'Homère. Les dieux se mêlent sans cesse à l'action², ils s'assemblent, prennent parti avec passion pour l'un des belligérants, et même s'affrontent³. Certains héros, comme Achille et le Troyen Énée, ont pour mère des déesses. Beaucoup d'autres sont en relation directe et constante avec quelque divinité qui les conseille, les encourage, leur donne la victoire ou assure leur retraite. Les événements humains sont gouvernés par les dieux, qui parfois même, prenant une forme humaine, descendent en personne des hauteurs de l'Olympe dans la plaine de Troie pour prendre part à la mêlée. Cependant, il faut remarquer qu'en comparaison avec des autres épopées, parmi lesquelles l'*Odyssée* (Cyclopes, Sirènes...), le merveilleux est bien moins développé dans l'*Iliade* : ici pas de monstre, pas de métamorphoses en plantes, en bêtes etc. Les dieux eux-mêmes, quand ils veulent intervenir, se manifestent en prenant des formes humaines ! Et leurs miracles ressemblent à l'expérience humaine : une flèche détournée (quand on rate sa cible, on incrimine la malchance... ou le matériel), un rajeunissement brutal, un dieu qui parle à un homme, comme une voix intérieure.... Le merveilleux d'Homère s'inscrit donc dans l'expérience, le quotidien. Ce n'est pas une rupture brutale avec le réel. (Jacqueline de Romilly, 1995 : 58-59).

Nous pouvons alors, en nous basant sur la théorie répandue de Todorov

1. Gabriel Germain(1954 : 342 sqq.)met cette scène en parallèle avec celle de l'*Odyssée* durant laquelle Ulysse « comme Gilgamesh ne pénètre pas à l'intérieur du royaume funèbre ; il fait venir à lui... les ombres qu'il désire consulter. Parmi elles, il retrouve plusieurs compagnons d'armes ; c'est l'un d'eux, et non le moindre, Achille lui-même, qui juge la vie des Morts d'une façon non moins absolue qu'Enkidu ». Avant de rétablir ce parallèle il avait attiré l'attention du lecteur sur une autre ressemblance entre l'*Épopée de Gilgamesh* et l'*Iliade* cette fois: dans l'épopée mésopotamienne nous lisons « l'esprit d'Enkidu, comme un souffle sortit des Enfers » (Tablette XII, col. 3, 1-29 sqq.). Au chant XXIII (100-101) de l'*Iliade*, l'aède dit qu'Achille tend les bras pour saisir son compagnon, mais « l'âme avait disparu sous terre, ainsi qu'une fumée », cf. Germain, eadem, p. 340, note 3.

2. Voir la division des dieux assemblés entre partisans des Grecs et des Troyens (*Il.*, XX).

3. *Il.*, XXI, 383-513.

(1970 : 29), dire que ce merveilleux est peut-être plus proche du fantastique, pour lequel se superpose toujours une possible explication rationnelle aux phénomènes étranges. Quelques miracles quand même : la pluie de sang qui salue la mort de Sarpédon, quand Zeus lui-même doit céder au destin¹. Avec les chevaux d'Achille nous entrons aussi dans le domaine du merveilleux. Après la mort de Patrocle, ils versent des larmes et ils refusent d'obéir aux ordres d'Automédon. Ils ne veulent ni retourner auprès des vaisseaux, ni marcher au combat. Ils restent immobiles, « pareils à une stèle dressée au-dessus du tombeau d'un mort ou d'une morte² ». Zeus lui-même s'apitoie sur leur sort : « Ah ! Malheureux ! Pourquoi vous ai-je donnés à Pélée (un mortel !), vous que l'âge ni la mort ne peut atteindre ?³ ». Mais les chevaux d'Achille n'ont pas fini de nous étonner : doté par Héra d'une voix humaine, l'un d'entre eux, Xanthos, se met à parler et annonce à son maître sa mort prochaine : « ton destin, dit le cheval à Achille, est de périr victime à la fois d'un dieu et d'un homme⁴ ». A part la prophétie du cheval⁵, la fabrication des armes d'Achille par Héphaïstos nous révèle également un autre aspect du merveilleux homérique. Quand Thétis pénètre dans la demeure du dieu forgeron, elle y découvre une vingtaine de trépieds en or, montés sur des roulettes et capables de se déplacer seuls⁶. Autre merveille : deux servantes en or « qui semblables aux vierges vivantes, avaient de la raison, possédaient voix et force, et tenaient des dieux mêmes leur science du travail⁷ ».

1. *Il.*, XVI, 458-461.

2. *Il.*, XVII, 434-435.

3. *Il.*, XVII, 443-444.

4. *Il.*, XIX, 416-417.

5. Gabriel Germain (1954 : 321), en procurant des allusions dans l'*Avesta* et chez Hérodote à propos des Perses, suppose que « les Indo-Européens ont cru, en commun, au sens prophétique du cheval ». Rakhsh, le cheval de Rostam et Behzâd celui de Key Khosrow, sont dans le *Chahnameh* dotés de ce « sens prophétique ». Surtout le premier tire au moins une fois son propriétaire d'embarras grâce à son savoir surnaturel.

6. *Il.*, XVIII, 373-375.

7. *Il.*, XVIII, 418-420.

L'épopée nationale iranienne aussi est peuplée de Div, de dragons, de princes et de princesses aux destins hors du commun¹. Nous essayons ici de montrer plus précisément la présence du merveilleux dans les épisodes en relation avec la vie et les exploits de notre héros Esfandiyâr².

La première manifestation du merveilleux dans l'histoire d'Esfandiyâr commence par le voyage de son père Goshtâsp en Roum. Là, il doit affronter un dragon qui dévaste pendant toute l'année le pays et en fin de compte il le tue en frappant un coup de son épée sur sa tête. Vient ensuite, lors du règne de Goshtâsp, la description d'un arbre merveilleux, Sarv-e Kashmar que selon Daqîqî, Zoroastre avait rapporté du Paradis :

« Goshtâsp le planta devant la porte du temple du feu, écrivit sur cet arbre que Goshtâsp avait adopté la bonne croyance, et il prit pour témoin le noble cyprès que c'est ainsi qu'il répandait la foi donnée de Dieu. Quelques années passèrent, le cyprès continua à croître, et devint si grand qu'on n'aurait pas pu entourer son tronc avec un lacet ; lorsqu'il eut poussé bien de hautes branches, le roi jeta autour de l'arbre les fondements d'un palais haut de quarante coudées et large de quarante, dans lequel on n'employa depuis les fondations ni eau ni argile. »³

Les traditions islamiques presque contemporaines à Daqîqî (204-395/819-1005) ont aussi confirmé l'existence d'un tel arbre et ont fait des allusions à son sort⁴.

Avec « les sept exploits d'Esfandiyâr » va nous être révélé un autre

1. Pour une étude du merveilleux dans le *Chahnameh*, voir H. Razmju, vol. 2, 2002 : 351-362.

2. Pour la présence du merveilleux dans l'histoire d'Esfandiyâr, cf. Mansour Rastgar-Fasaî, 2009 : 53-57, 95-97, 248-252.

3. *Ch.*, vol. V, p. 244-245, v. 292-301.

4. Cf. Ḥamza Eṣfahâni, *Mowâzana bayn al- arabî wa'l- ajamî* et Abû Manṣûr Abd-al-Malek Ṭa'âlebî Nishâbûrî, *Temâral-qolûb fi'l-mozâf wa'l-mansûb*, (éd. M. A. Ebrâhîm, Cairo, 1965 :590-91), cité par H.A. Iam, «CYPRESS (sarv) », dans *Encyclopaedia Iranica*, 1993, vol. VI, Fasc. 5 : 505-508.

aspect du merveilleux dans cette histoire. Quand Esfandiyâr s'engage dans la conquête de Dež-e Rûyîn pour sauver ses deux sœurs, il affronte et vainc à la troisième station un dragon « terrible, qui attire avec son haleine le poisson de la mer, dont le souffle brûlant met tout en feu, dont le corps est une montagne de roche¹ ». Pour se débarrasser de ce monstre, le héros kayanide se fait construire un chariot de bois, garni tout autour par des épées, et sur lequel il avait fait placer une caisse. C'est ainsi qu'Esfandiyâr arrive à tuer le dragon. Ensuite, il doit affronter à la station suivante une magicienne nommée « Ghouh » qui peut « convertir en mer le désert et [faire] descendre à l'horizon le soleil² ». Lorsque cette créature impure, couverte de rides et hideuse, voit le héros assis dans la forêt en train de chanter, elle se met à prononcer ses formules de magie dans les ténèbres, et se change en une belle fille turque, avec des joues comme les brocarts de Chine et des cheveux noirs comme le musc. Pour tuer cette créature impure, le héros utilise « une belle chaîne d'acier » que Zoroastre avait apportée du paradis pour Goshtâsp et avait attachée au bras d'Esfandiyâr. Celui-ci lance cette chaîne autour du cou de la magicienne de manière à lui enlever ses forces. Elle prend la forme d'un lion, mais le héros tire son épée et lui demande de reprendre sa forme réelle. Alors paraît, prise dans la chaîne, une vieille femme puante dont la tête et les cheveux sont blancs comme la neige, et le visage noir, et Esfandiyâr la frappe d'un coup de son glaive tranchant³.

Au moment où la magicienne expire, le ciel devient sombre, de sorte que tout devient invisible; puis, un orage s'élève, et une poussière noire rend aussi invisibles le soleil et la lune.

La cinquième station conte l'affrontement du héros et de l'oiseau légendaire Sîmorgh. Celui-ci remplit dans le *Chahnameh* en général, et dans le destin d'Esfandiyâr en particulier, un rôle important. C'est d'abord cet oiseau qui après l'abandon de Zâl par son père dans la montagne, l'élève

1. *Ch.*, vol. V, p. 231, v. 131-132.

2. *Ch.*, *Ibid.* : 235, v. 185.

3. *Ch.*, vol. V, p. 238-239, v. 220-225.

avec ses propres enfants. C'est encore lui, qui appelé pour assister à la naissance de Rostam, pratique l'opération de la césarienne sur la mère du futur héros/meurtrier d'Esfandiyâr, endormie par la force d'un narcotique. Protecteur attiré de Zâl et de son fils Rostam, l'oiseau femelle Sîmorgh a dans l'épopée nationale iranienne un homologue maléfique appelé du même nom¹. Ce dernier qui n'apparaît que dans la cinquième station d'Esfandiyâr, est un oiseau gigantesque qui a deux petits aussi grands que lui. Au moment où Esfandiyâr demande à son guide Gorgsâr de lui décrire ce qui lui arrivera durant cette station, il entend :

« - Tu verras une montagne dont la cime est dans les nuages ; c'est là que demeure un oiseau puissant ; les voyageurs l'appellent Sîmorgh, c'est comme une montagne ailée et avide de combat. S'il voit un éléphant, il l'emporte dans ses serres ; il enlève de la mer un crocodile, et de la terre un léopard, et n'a aucune peine à les porter. Ne le compare pas aux loups ou à la magicienne. Il a deux petits qui sont grands comme lui, et ils agissent toujours de concert. Quand il s'élance dans les airs et étend ses ailes, la terre perd ses forces et le soleil sa majesté. »²

Vient ensuite le récit de la bataille du héros qui tue cet oiseau légendaire à l'aide de la caisse et du chariot dont il s'était servi dans son affrontement contre le dragon.

L'oiseau Sîmorgh fait enfin sa dernière manifestation dans le *Chahnameh* lors du combat de Rostam et Esfandiyâr : après la première défaite de Rostam, son père Zâl appelle à l'aide Sîmorgh qui guérit son fils sorti du combat grièvement blessé et lui donne une branche de tamaris qu'il transforme en une flèche. Il lui révèle également le seul point faible d'Esfandiyâr, ses yeux, en indiquant qu'en le visant à cet endroit, Rostam

1. Dans l'épisode « Rostam et Esfandiyâr », Sîmorgh femelle qui vient au secours de Rostam dit que Sîmorgh qui fut tué par Esfandiyâr était son couple, cf. *Ch.*, vol. V, p. 401, v. 1279.

2. *Ch.*, vol. V, p. 240, v. 243-248.

pourra s'assurer la victoire.

Un dernier aspect merveilleux dans l'histoire d'Esfandiyâr qui a déjà été mentionné dans l'analyse du temps est l'âge exceptionnel des personnages. Le poète nous dit par exemple que « Lohrâsp régna 120 ans », ou que « le règne de Goshtâsp fut de 120 ans ». Dans un échange verbal avec son adversaire, Rostam affirme pour se glorifier: « voilà plus de cinq cents ans que je suis sorti des reins de Zâl¹ ».

Conclusion

De notre étude il s'ensuit que la vie des héros dans les trois épopées en question, comme d'ailleurs dans toutes les épopées anciennes, est, à des moments cruciaux, particulièrement liée aux éléments merveilleux considérés comme des facteurs d'une puissance extérieure à l'homme. En outre, hormis quelques nuances, la convergence des trois œuvres est évidente pour ce qui est de la fonction du cadre spatio-temporel. En effet, l'analyse de l'espace et du temps dans l'*Épopée de Gilgamesh*, l'*Iliade* et le *Chahnameh* montre que ces deux facteurs apparaissent comme un élément de l'ensemble qu'est la totalité du texte. Ils fonctionnent, du reste, en entière solidarité, dans la mesure où un espace géographique est toujours nécessaire à la perception d'un temps et dans la mesure où, inversement, l'espace n'est envisageable que dans une étendue ayant une certaine durée.

Outre ces points de convergence, notre analyse du cadre spatio-temporel et celle du merveilleux dans les trois épopées montre que ces dernières ont chacune des particularités qui les distinguent les unes des autres. L'*Épopée de Gilgamesh* et le *Chahnameh* relatent l'existence d'un espace d'initiation pour leur héros tandis que chez l'aède de l'*Iliade* cette notion spatiale ne trouve pas à s'exprimer. En outre, les remarques de G. Germain que nous avons évoquées permettent de voir qu'il y a autant de parallèles entre l'*Iliade* et l'*Épopée de Gilgamesh* que ceux que les comparatistes ont voulu voir

1. *Ch.*, *Ibid.*, p. 348, v. 674.

entre l'*Illiade* et le *Chahnameh*. Ce dernier bénéficie des motifs propres à lui comme par exemple la présence et la fonction de l'oiseau fabuleux Simorgh qui n'a aucun homologue ni dans l'épopée mésopotamienne ni dans celle des peuples grecs.

De telles considérations peuvent nous conduire à nous éloigner des théories erronées reposant sur l'influence directe d'une épopée sur l'autre. En revanche, il faudrait réfléchir, comme d'ailleurs l'évoque Jean Derive dans l'introduction du livre *L'épopée* (Derive, 2002 : 7), de bâtir les piliers d'un nouveau genre transculturel qui serait fédéré par le concept de l'« épique ».

Bibliographie

- A LAM H., (1993), «CYPRESS (sarv)», dans *Encyclopaedia Iranica*, E. Yarshater (dir.), Vol. VI, Fasc. 5, London/Boston : Routledge and Kegan Paul, pp. 505-508.
- BAHÂR M., (1352/1973) *Asâţîr-e Êrân*, Téhéran.
- , (1374/1995), *Jostâr-î ĉand dar farhang-e Êrân*, Téhéran.
- BERTELS A. E., (1322/1943), «ManZûr-e asâsi-ye Ferdowsi » dans *Ketâb-e hezâra-ye Ferdowsî*, Téhéran, pp. 58-157.
- BOTTERO J., (1992), *l'Épopée de Gilgameš : le grand homme qui ne voulait pas mourir*, Paris, Gallimard.
- CHEVALIER J.& A. GHEERBRANT, (1973-1974), *Dictionnaire des symboles : mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, vol. 1, Paris, Seghers.
- COLLOBERT C., (2011), *Parier sur le temps. La quête héroïque d'immortalité dans l'épopée homérique*, Paris, Les Belles Lettres, coll. Etudes anciennes, série grecque.
- DUMEZIL G., (1995), *Mythe et épopée I, II, III*, Paris, Gallimard.
- Épopées du monde. Pour un panorama (presque) général*, (2012), Ève Feuillebois Pierunek (dir.), Paris, Classiques Garnier, coll. Rencontres.
- ESMA ÎLPOOR A., (1386/2007), «Barresi-ye taţbiqi-ye shakhsiat-e Achille-

- Esfandiâr wa Rostam-Hector dar *Iliade* wa *Chahnameh*», dans *Chahnameh Pažuhî*, vol. II, pp. 43-54.
- ETIEMBLE R., (1974), « Épopée », *Encyclopædia Universalis* (1974 et 1992), repris sous le titre « L'épopée de l'épopée », dans *Essais de littérature (vraiment) générale*, Paris, Gallimard.
- FERDOWSI A., (1838-78), *Le livre des rois*, éd et tr. J. Mohl, 7 vol., Paris, Adrien Maisonneuve, 1977[édition bilingue persan-français].
- , (1960-71), *Shâhnâme. Krititcheskii tekst*, éd. E. E. Bertels *et al.*, Nushin, 9 vols, Moscou.
- , (1988), *The Shahnameh/ The Book of Kings*, éd. Khaleghi-Motlagh, 6 vol., New York & Costa Mesa, Bibliotheca Persica & Mazda Publishers; (1389/2010), Téhéran, Markaz-e dâyerat al-ma âref-e bozorg-e eslâmî.
- FEUILLEBOIS-PIERUNEK È, (2012), « L'épopée iranienne : le Livre des rois de Ferdowsi », dans *Épopées du monde. Pour un panorama (presque) général*, Ève Feuillebois Pierunek (dir.), Paris, Classiques Garnier, coll. Rencontres, pp. 143-179.
- FOREST J.-D., (2002), *l'Épopée de Gilgamesh et sa postérité : introduction au langage symbolique*, Paris, Paris-Méditerranée.
- . « L'Épopée de Gilgamesh », (2012), dans *Épopées du monde, Pour un panorama (presque) général*, Ève Feuillebois Pierunek (dir.), Paris, Classiques Garnier, coll. Rencontres, pp. 27-38.
- GERMAIN G., (1954), *Genèse de l'Odyssée : le fantastique et le sacré*, Paris, Presses universitaires de France.
- GOYET F., « L'Épopée », mise en ligne le 25/06/2009 sur *Vox Poetica*, URL : <http://www.vox-poetica.com/sflgc/biblio/goyet.html>, consulté le 09/06/2012.
- GREIMAS A. J., (1995), *Sémantique structurale : recherche et méthode*, Larousse.
- ḤAMÎDÎÂN S., (1372/1993), *Darâmadi bar andîsheh wa honar-e Ferdowsi*, Téhéran.
- HÉBERT L., (2007), *Dispositifs pour l'analyse des textes et des images*, Limoges, Presses de l'Université de Limoges.
- HOMÈRE, *L'Iliade*, trad. du grec Frédéric Mugler ; texte bilingue, Claude Michel

- Cluny, (1989), Paris, Editions de la Différence ; 2è éd., (1996), Arles, Actes Sud.
- , *L’Odyssée* ; trad. Philippe Jaccottet (2007) préface, choix, notices et commentaires Paul Demont, Paris, Librairie Générale Française, impr.
- L’épopée : Unité et diversité d’un genre*, (2002), J. Derive (dir.), Paris, Editions Karthala.
- OMÎDSÂLÂR M., (1983), « Râz-e rûyîn-tanî-e Esfandiyâr, » dans *Îrân-nâma* 1/2, pp. 254-81.
- , (1381/2002), *Jostarha-ye shahnameh-shenâsî wa mabâhef-e adabî*, Téhéran.
- MESKÛB SH., (1380/2001), « Zamân wa sarnevesht dar *Chahnameh* », dans *Iran-nâme*, 20^e année, no 1, pp. 3-32.
- PROPP V., (1970), *Morphologie du conte*, Paris, Seuil (Points / Essais).
- RASTGAR-FASA Î M., (1388/2009), *Peykargardani dar Asâfîr*, Téhéran.
- RAZMJU H., (1381/2002), *Qalamrow-e adabiyat-e hamâsi-e Irân, vol. 2, Ferdowsi: hakim-e farzâne-ye Tus wa nâme-ye nâmvar-e u, Chahnameh*, Téhéran, Pažuheshgâh-e ‘olum-e ensâni wa motâlle’ât-e farhangi.
- ROMILLY J. DE, (1995), *Rencontres avec la Grèce antique* : 15 études et conférences, Paris, de Fallois.
- SARKÂRÂTÎ B., 2^{ème} éd. (1385/2006), *Sâyehâ-ye shekâr shode*, Téhéran, 1^{ère} éd. (1378/1999).
- TODOROV T., (1970), *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil.
- TOLINI G., (2010), « Entre désert et montagne », dans *l’Histoire*, n° 356, pp. 50-51.
- TOURNAY R.J. & A. SHAFFER, (1994), *l’Epopée de Gilgamesh*, Paris, Le Cerf.
- YÂRSHÂTER E., (1998), « ESFANDĪÂR », dans *Encyclopaedia Iranica*, Vol. VIII, Fasc. 6, London/Boston, Routledge and Kegan Paul, pp. 584-592.