



Le Double

Voyage de l'âme dans le monde des morts...

mardi 1er août 2006, par [Iris](#)

La conception de l'âme a énormément changé au court des siècles, mais les anciennes croyances chamaniques ont survécu sous de nombreux aspects et ont fondé nombres de références symboliques du fantastique, médiéval comme contemporain.

Racines

Grandes lignes de la vision du monde chamanique et jusqu'à l'âge du Bronze...

L'individu

L'être humain est composé de plusieurs éléments :

- corps matériel : existe dans le monde matériel, tangible, susceptible d'être blessé, de vieillir et mourir

- une conscience : monde mental de perception et de synthèse du vécu du corps matériel

- un double : émanation de l'être, il lui ressemble trait pour trait, susceptible de voyager dans les mondes des morts / dans le monde des esprits, il peut aussi partir en un point lointain de la Terre, visiter des lieux et des personnes, leur parler, mais pas agir physiquement ; deux doubles peuvent combattre sous cette forme intangible et les conséquences peuvent en être graves pour chacun ; le double peut prendre la forme d'un animal qui sera ou non vu par d'autres personnes ; le double peut être dirigé consciemment ou partir « à sa guise », agissant selon « l'inconscient »

- une Fylgja : « la suiveuse », il s'agit d'une sorte d'esprit gardien, protecteur, qui se lie à l'individu le temps de sa vie et lui porte chance et conseil ; généralement mariage mystique ou spirituel, figure de la fée, mais parfois aussi le gardien peut être

plus effrayant ; peut se présenter sous forme animale ou comme une personne de l'autre sexe

Certaines variantes proposent en outre de distinguer les éléments constitutifs de la conscience. Il y aura alors l'âme osseuse, l'âme du sang ou du cœur, l'âme des entrailles... Les traités médicaux qui évoquent les « humeurs » sont les héritiers de cette vision de l'être. Les dérèglements des organes (trop de sang, trop de bile, etc.) étant réputés avoir une influence sur le tempérament ou l'humeur en plus de la santé.

Applications fantastiques

Dans cette vision de l'être, la magie est généralement une action du Double. Certaines personnes, par l'entraînement, des techniques particulières (transe ou absorption de certaines « potions ») sont en mesure de faire agir consciemment leur Double. Ils peuvent par exemple retrouver des choses ou des personnes perdues, ou bien attaquer un autre Double et par contre coup rendre son corps lié malade, le plonger dans le coma voire le tuer.

Le fait de pouvoir voyager par l'intermédiaire du Double a pour application d'attirer la Chance (par l'intermédiaire de la Fylgja avec laquelle s'allier) ; il s'agit aussi de connaître l'avenir. La divination est basée sur le fait que l'on pense que les Morts, « de là où ils sont » connaissent le passé et l'avenir. On les interroge par des pratiques de Nécromancie, la divination par les morts. Les divinations par

examens des entrailles d'un animal sacrifié peuvent aussi y être comparées. D'autres variantes, pratiquées par les Celtes : mise à mort d'un homme, on étudie la manière dont le sang jaillit de sa blessure.

Les protecteurs

Qui est la Fylgja ?

Le terme signifie « la suiveuse », il est utilisé chez les anciens peuples germaniques (Scandinavie et Europe Centrale) pour désigner un esprit qui reste proche de l'individu auquel il s'est lié. Différentes variantes de Fylgja se sont manifestées dans l'histoire :

- Un esprit animal partiellement ou totalement anthropomorphisé, on peut comparer cette Fylgja avec le « totem » de l'individu. On est en plein dans un système chamanique qui considère humain et esprit comme égaux et rivaux, un peu à la manière d'une compétition sportive, où tantôt l'un gagne, tantôt perd, la vieillesse finissant par donner la victoire finale aux esprits, tandis que les naissances sont autant de « points » pour les humains. Très souvent le chamane se « marie » avec son esprit, souvent en se transformant en animal par son Double, il se doit donc de bien traiter son « esprit-épouse »

- Un ancêtre bienveillant, un parent ou grand parent guide, à moins qu'il ne s'agisse du héros fondateur de la lignée clanique qui se manifeste. Il semble que cette forme de Fylgja date du passage de l'économie de chasseur cueilleur à celle d'éleveur

- Un elfe : le terme signifie « blanc / être blanc », il est utilisé essentiellement par les peuples germaniques pour désigner des personnes mortes depuis très longtemps, mais bienveillants et qui peuvent soutenir un humain. Les walkyries, femmes cygnes avant d'être guerrières de Odin, sont très probablement le résultat d'un mélange entre les deux autres formes de Fylgja précédentes

- Une fée : liée au destin, ce personnage est le résultat d'un syncrétisme de plusieurs figures, l'esprit animal demeure en filigrane (rencontre de la

fée lors d'une chasse), la figure humaine surnaturelle domine largement.

De manière globale, la Fylgja est une incarnation de la Chance. Tout se passe comme si chaque individu disposait d'une certaine valeur et s'il atteint un seuil particulier, il bénéficie du soutien d'une Fylgja. Tout le monde n'en a pas, et certains en ont plusieurs. Elle permet d'accomplir des exploits, de grandes œuvres dangereuses.

Rapport à la Fylgja

Les variantes concernant le pacte de la Fylgja à l'individu qu'elle protège sont nombreuses mais on trouve certaines constantes. Précisément cette notion de « pacte » : chacune des parties s'engage à respecter certaines règles, des tabous qui peuvent a priori paraître absurdes. Il n'est pas rare que le pacte soit scellé par un mariage, qu'il soit uniquement spirituel ou également matériel.

Quoi qu'il en soit, il arrive un moment où l'Humain « doit » mourir et peu avant sa Fylgja vient prendre congé de lui, éventuellement elle annonce qu'elle protégera un autre membre de sa famille, un enfant qui vient de naître ou un jeune homme sur le point de devenir adulte...

Les gardiens chrétiens

Le thème des esprits gardiens a été traité de deux manières par le christianisme. Dans certains cas la Fylgja a été assimilée à un Ange gardien.

Dans les autres, la notion de rencontre d'un être surnaturel qui proposerait un pacte a été totalement diabolisée. Le contrat de Faust qui vend son âme au Diable est très connu, mais est loin d'être le premier du genre. Pour conclure : toute l'imagerie de contrat maléfique est une diabolisation d'un pacte qui devait à l'origine protéger l'individu. Il n'est pas impensable que la relation privilégiée avec un être surnaturel autre que Dieu seul ait joué en défaveur de cette ancienne croyance qui heurtait de front un point central du dogme.

Le voyage du Double

Le monde onirique

Ceux qui ont un Double puissant (les sorciers, les chamanes...) peuvent retrouver leur chemin dans le monde onirique. Ils peuvent se retrouver entre eux, décider d'apparaître aux Humains qui les croisent ou pas. Ceux qui peuvent utiliser consciemment leurs Doubles perçoivent toujours la présence d'un Double autre proche.

Le royaume des Morts

La base est que tout voyage du Double qui ne se fasse pas sur Terre dans notre monde matériel a lieu dans le Monde des Morts. Par la suite des versions et variantes se sont développées à partir des différentes entrées ou des aspects du royaume des Morts.

Portes

Toute d'abord il faut préciser que les Morts sont liés dans le fond symbolique indo-européen à l'eau et aux ombres. Leurs différents aspects combinés des centaines de fois ont donné naissance à la plupart des univers parallèles utilisés en jeux fantastiques :

- Le cours du temps est toujours très différent de celui du monde matériel, on croit y passer un jour, c'est une année...

- on y entre par le brouillard (Ravenloft...), la brume est pratiquement une matérialisation d'un concentré « d'âmes » (le thème est central dans Final Fantasy 9, et aussi dans le Brume de Stephen KING, en version très malfaisante, cela s'entend)

- autres entrées : passer une rivière (songer au Styx que les âmes des Grecs doivent traverser grâce au passeur Charon) ou s'endormir sur une colline (il s'agit d'un reste de la pratique proche du chamanisme qui consistait à dormir sur les tertres ou dans les cimetières pour obtenir une vision, un conseil, des défunts) ; suivre un animal blanc et se perdre en forêt (le lapin blanc d'Alice au Pays des Merveilles est une reprise de la chasse du cerf blanc, du sanglier blanc ou du lièvre blanc jusqu'à son « monde ») ; aller sur une île, souvent à bord d'une nef blanche (motif de l'île des Morts, très présent

chez les Celtes), traverser un ravin sur un pont aussi, passer la croisée des chemins... Chacune de ces « coupures » d'avec le monde ordinaire est très souvent utilisées dans la filmographie, servant à introduire des éléments fantastiques inquiétants et reprenant de fait une longue tradition de mythes de voyages dans l'Au-delà

- Les Morts errants sont réputés apprécier les carrefours des grandes routes (bien se rappeler à quoi ressemble une grande route, la nuit, durant l'Antiquité !), le choix d'installer des gibets à ces endroits est apparemment postérieure à la croyance de la présence de ces morts malveillants que le condamnés allait rejoindre

- les Morts sont dans des royaumes aquatiques : les sacrifices humains des Germains dans les marais, les ondins, les roussalki, le royaume de Ran la ravisseuse dans la mythologie viking, les nombreux palais sous marins de la mythologie chinoise, le monde des morts aquatiques aztèques auquel on accède par des lacs souterrains...

- entrée par une caverne : les exemples mythologiques sont vraiment nombreux, on peut citer Ulysse, Enée, Dante... Les grottes d'où provenait des sources ou des vapeurs plus ou moins toxiques ont été d'aussi loin qu'on puisse le dire, pour des lieux magiques, sacrés, particulièrement propice aux Oracles (se rappeler que les Morts sont capables de divination).

- existence d'un monde des ombres : dans cette version, l'ombre d'une personne est une matérialisation de son double, perdre son ombre, c'est risquer de mourir, cela peut aussi être le signe qu'un chamane ou médium voyage par son Double, à moins qu'on ait volé l'âme de la personne qui n'a plus d'ombre... Deux applications contemporaines : Peter Pan qui court après son ombre, le plan des ombres dans Donjon & Dragon

- entrée par un miroir : c'est une version un peu plus tardive (il faut avoir les moyens de fabriquer le miroir !!), mais elle s'est très vite assimilée à la tradition qui fait que notre reflet (sur l'eau ou dans le miroir) est à l'image de notre ombre, une forme

matérielle de notre double. Les vampires n'ont plus de reflets parce qu'ils sont morts, qu'une partie de leur être vivant est « parti ».

Éléments symboliques et narratifs récurrents

Au fil des siècles, les motifs narratifs sont demeurés alors que la compréhension « consciente » de ceux-ci s'est étiolée. Il s'agit ici de récapituler la base, le noyau, de ce qui s'est développé, en gardant bien à l'esprit que nombre de motifs ont été diabolisés par le christianisme avant de devenir des topoi du fantastique :

- On rencontre souvent les morts à des moments clefs : ils sont autorisés à errer sur terre lors de certaines nuits (Halloween le 31 octobre, Walpurgis le 31 mai, et de manière plus floue entre novembre et février, période des nuits sombres). Les horaires de manifestation : midi pile (assez rare et uniquement dans des mythes anciens...) ; le crépuscule ; et de 23h à plus tard. Minuit est considéré comme un moment hors du temps, le temps s'arrête quelques fractions de secondes et c'est pourquoi les Morts peuvent plus facilement se manifester. Jusqu'au chant du coq, animal solaire qui les chasse.

- Le chien est le gardien des morts (Cerbère est un exemple parmi de nombreux autres)

- Le cheval est un animal psychopompe, cela signifie qu'il peut emmener un Vivant dans le monde des morts

- les Morts connaissent le passé et l'avenir (comment précisément, ce n'est pas précisé)

- les Morts se cachent de la lumière du soleil, surtout ceux qui sont malveillants (ceux des grottes généralement)

- on peut les interroger en utilisant leurs ossements (l'âme résiduelle qui s'y trouve sert de « support », de lien)

- les Morts détiennent les richesses. A l'origine ils sont responsables de la fertilité / fécondité de la terre, d'où des rites rendus à des divinités

chtoniennes (=souterraines, liées aux grottes, aux morts, aux serpents, à la sexualité, aux initiations secrètes...). L'évolution du mythe a fait des Morts les détenteurs de trésors : l'anneau des Nibelungen par exemple raconte, une fois décrypté, le fait qu'on ne peut vivre avec l'or des morts sans en subir les conséquences tragiques d'une suite d'événements sanglants conduisant inéluctablement à la mort...

- On peut survivre à un voyage dans le Monde des Morts, et même entretenir de bonnes relations avec eux, mais il faut pour cela respecter les « tabous », les règles souvent très contraignante ou apparemment absurde. Elles permettent en quelque sorte à l'espace sacré de permettre la rencontre de ce qui serait normalement inconciliable.

- quiconque mange quelque chose dans le royaume de Morts devra y rester. On n'identifie pas toujours clairement le monde des Morts en tant que tel, il convient de le reconnaître : hors du monde, aucun contact avec les « vivants » (dans les variantes contemporaines, il n'y a pas de téléphone, radio, télévision, la voiture est en panne...), atmosphère surnaturelle, silence étrange, les hôtes qui ont des manières étranges... La question de la nourriture des morts est le tabou le plus courant. Il est au centre du mythe de Koré qui devient Perséphone, reine des Enfers grecs aux côtés d'Hadès pour avoir mangé trois grains de grenade...

Non- morts et morts : caractéristiques

Affamés de sang

Les genres des morts et leurs caractéristiques dépendent de la culture à laquelle on fait référence. Les éléments fournis valent avant tout pour les civilisations à base Indo- européenne (Celts, Vikings, Germains, Grecs, Romains...). En plus de détenir la richesse de la terre (germination des plantes et bijoux), de connaître le passé et l'avenir, ils sont toujours assoiffé / affamés de sang.

Le sang d'un animal, de préférence noir et consacré (= il a toujours été gardé à l'écart des autres, n'a jamais travaillé...) doit être versé selon le rituel. Les sacrifices aux divinités chtoniennes (= souterraines / infernales) ne servent jamais pour des banquets,

au contraire des sacrifices aux divinités ouraniennes (= du ciel...). Les cadavres sont brûlés intégralement (Grèce) ou bien jeté dans des fosses du sanctuaire dans lesquels ils se décomposeront lentement (Celts). Le sang attire les mânes des morts (Odyssée).

Les sacrifices humains ont bien- sûr existés à des époques archaïques essentiellement (300 avant notre ère et auparavant), ils ont diminués en fréquence avec le temps. Parmi les exemples de culte rendu aux Morts, les combats de Gladiateurs étaient censés plaire aux Morts, assoiffés de sang, humain cette fois. Dans les crises graves, les Celts et les Germains sacrifiaient leur roi. Cette fonction, avant d'être celle d'un gouvernant politique était avant tout religieuse, un intercesseur entre humains et dieux. Et donc, si quelque chose allait vraiment mal, à lui d'en subir les conséquences et de mourir pour sa communauté. L'une des méthodes sacrificielles qui a le plus choqué et est donc passée à la postérité était l'aigle de sang qui consistait à tenir la victime sur le ventre, de lui ouvrir le dos en découpant les côtes des deux côtés de la colonne vertébrale puis de sortir les poumons pour ce qui devait ressembler justement à une figuration d'un aigle de sang.

La soif de sang du vampire est très certainement à tirer de ce passé lointain. Le sang représentant quelque part l'énergie vitale, l'âme vivante liée au souffle... On en revient là à la question de la composition de l'âme humaine, habitant entre os et sang.

Dans les traditions plus tardives, les aspects effrayants et chtoniens du culte des morts, ont été édulcorés et gommés jusqu'à décrire les Elfes ou les Fées ou les Lutins comme des végétariens abhorrant la viande et le sang...

Blanc, vert, noir

En Europe, trois traditions de représentation des Morts se sont mêlées. Au final, ils sont tantôt de chacune de ces trois couleurs. Les « bons » morts, les « Elfes » des Germains sont blancs. Il en est resté la représentation des Dames Blanches, des

fées...

Les mauvais morts des Germains et de manière globale les ombres et les mânes grecs comme romaines sont noirs. Les Drows et les Duergars de Donjon & Dragon avec leur peau d'obsidienne sont les héritiers de cette vision : malveillants, très malins, riches, usant d'une magie dangereuse, ne supportant pas la lumière...

Les morts verts sont issus des traditions celtiques. Ils ont donnés toute l'imagerie des lutins verts vivants dans les Sidhs (demi- monde souterrains à l'éclairage surnaturel tout à la fois monde des morts et monde parallèle hors du temps).

A noter que d'un point de vue symbolique, l'alliance dans un vêtement de blanc- vert- noir est une des compositions qui choque très souvent l'œil européen. A cela on peut ajouter que l'esthétique colorée des films fantastiques et de science fiction a très souvent tendance à représenter ce qui est dangereux / hors du monde / empoisonné / menaçant / malveillant dans un mélange de ce trio de couleur, ce qui n'est en revanche absolument pas le cas dans les codes de couleur des films fantastiques chinois ou japonais...

Genres de Morts- Vivants

Revenants

Le Revenants est à l'origine un mort disposant de son corps pour hanter voire malmener les Vivants. Les rituels funéraires ont pour but de s'assurer que même s'il est mécontent, le Mort ne reviendra pas.

Fantômes

Le Fantôme est en quelque sorte le Double résiduel du Mort. Il est lié au squelette de son corps défunt. Comme un Double, il peut voyager dans le monde des rêves et rendre visite à ses proches de cette manière. Il peut aussi leur apparaître en vision.

Bibliographie pour approfondir :

L'essentiel de la recherche sur le Double est entreprise par Claude LECOUTEUX (professeur de



littérature et de civilisation du Moyen- âge à Paris IV- Sorbonne). Ses ouvrages sont touffus et débordent d'exemples qui sont autant de sources d'inspiration possibles. Parmi les ouvrages qu'il a publié : Fantômes et Revenants au Moyen âge (1986), Les Nains et les Elfes au Moyen âge (1988), Chasses fantastiques et cohortes de la nuit au

Moyen -âge (1999), Histoire des vampires (1999)...

On pourra lire avec plaisir également Le Monde des fées dans l'occident médiéval de Laurence HARF-LANCNER , hachette littérature (2003). Très bien écrit, pleins d'exemples, mais peut être plus accessibles pour commencer que les ouvrages de Lecouteux.