

# L'INDE

DES RAJAHS

*LA. 10. 3*

## VOYAGE DANS L'INDE CENTRALE

ET

DANS LES PRÉSIDENCES DE BOMBAY ET DU BENGALE

PAR

LOUIS ROUSSELET

OUVRAGE CONTENANT

317 GRAVURES SUR BOIS

DESSINÉES PAR NOS PLUS CÉLÈBRES ARTISTES

ET SIX CARTES

---

PARIS

LIBRAIRIE HACHETTE ET C<sup>o</sup>

79, BOULEVARD SAINT-GERMAIN, 79

—  
1873

Droits de propriété et de traduction réservés.

*Handwritten notes and signatures in the bottom right corner.*

## VII

Vers la fin du mois de juin, les pluies nous laissèrent un peu de répit et le Guicowar profita de cette interruption de la saison pour commencer la série de fêtes qu'il s'était promis de nous donner. Ce ne furent plus que chasses, joutes, combats ; chaque jour amenait un nouveau programme.

La cour des Guicowars est la seule de l'Inde qui ait conservé jusqu'à nos jours les anciennes coutumes du moyen âge, dans leur splendeur primitive. L'appauvrissement de leurs États a obligé la plupart des autres Rajahs de dépouiller ces grandes cérémonies de beaucoup de leur luxe, et chez quelques autres l'influence anglaise a fait introduire des usages européens qui s'allient mal avec le goût du pays.

Les luttes d'athlètes ou d'animaux sont, de tous les divertissements, ceux que le Guicowar préfère ; il y dépense des sommes énormes. D'un caractère ardent et un peu sanguinaire, il aime avec passion ces jeux palpitants et cruels dans lesquels la vie des hommes est toujours en danger. Il organise lui-même tout ce qui y a rapport et pour ces fêtes il est d'une générosité qui va jusqu'à l'extravagance.

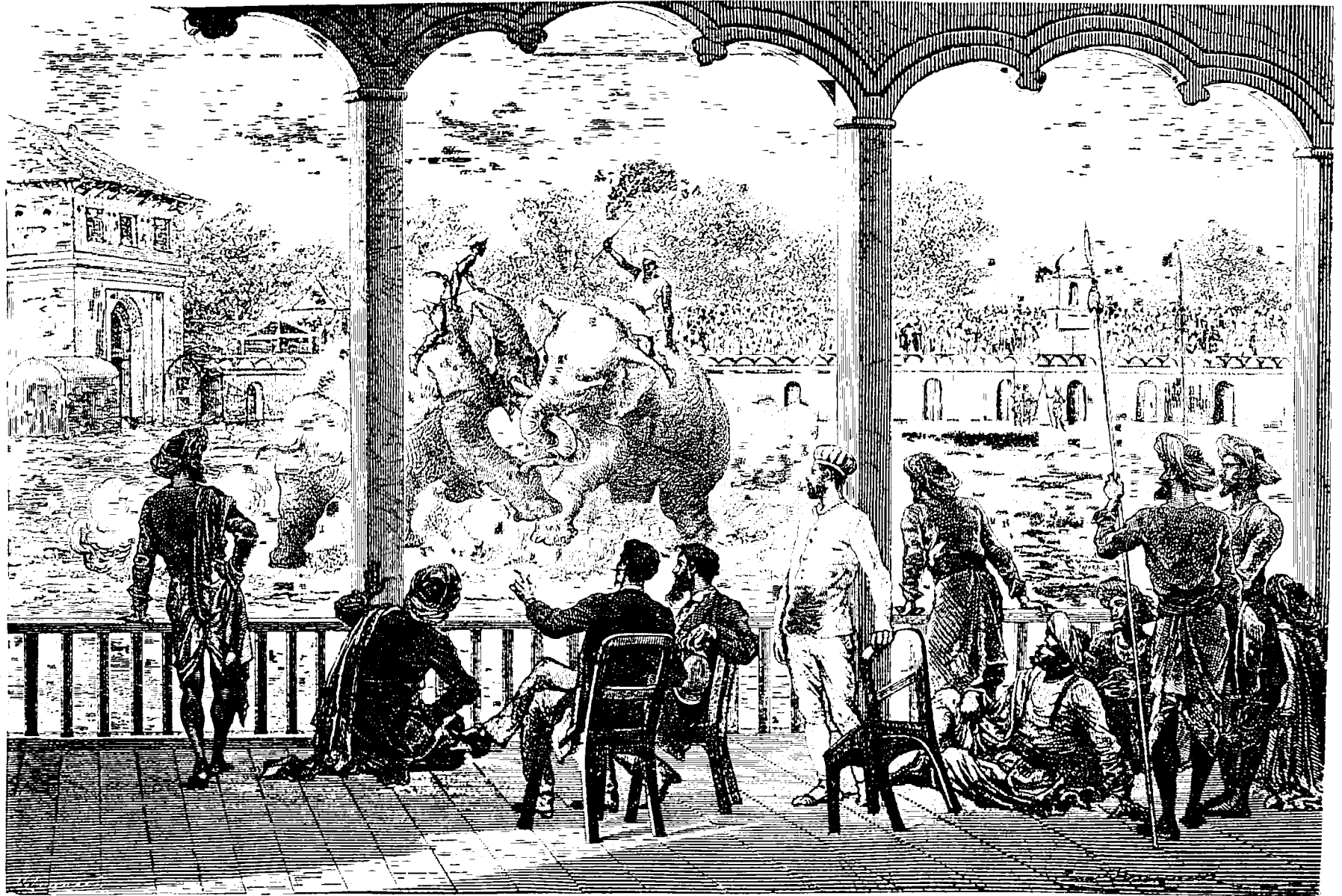
Ses parcs renferment un grand nombre d'éléphants employés spécialement pour les combats, et une semaine se passe rarement sans un de ces spectacles. L'éléphant, qui est en général un animal d'une grande douceur, peut être amené par un système de nourriture excitante à un état de rage que les Indiens appellent *musth* ; il devient alors furieux et attaque tout ce qui se présente à lui, hommes ou animaux. Les mâles seuls sont susceptibles d'être *musth* ; pour obtenir ce résultat il faut généralement les nourrir pendant trois mois de sucre et de beurre.

Le Maharajah m'annonça un jour, avec un bonheur évident, que les préparatifs étaient terminés et que le lendemain aurait lieu le premier combat d'éléphants. Nous allâmes voir les deux animaux qui devaient lutter et sur lesquels de nombreux paris étaient déjà engagés. Ces deux énormes bêtes, chargées de chaînes en fer d'un poids considérable, étaient enfermées chacune par une clôture épaisse. Une foule compacte se pressait tout autour, louant ou critiquant les qualités ou les défauts de chaque animal. Le roi allait et venait au milieu des courtisans, comme un simple particulier, gesticulant et criant comme les autres. Les paris marchaient avec entrain et j'en fis quelques-uns avec le Rajah, Bhao et plusieurs nobles, simplement pour suivre l'exemple général, car j'eusse été fort embarrassé de savoir pourquoi je donnais la préférence à l'un des éléphants plutôt qu'à l'autre.

Le lendemain, Haribâdada, le grand veneur, vint nous chercher en voiture au Moutibâgh pour nous conduire à l'*Hâghur*, ou arène des éléphants. Celle-ci se trouve dans l'ancien palais des Nawabs du Goujérate, édifice d'une assez grande antiquité. Un beau portique conduit dans une vaste cour entourée de bâtiments en briques, avec revêtements de pierres sculptées, dont l'ensemble a beaucoup du style François I<sup>er</sup>. Après avoir traversé des appartements sombres et abandonnés, nous entrâmes dans la loge du roi, où se trouvaient déjà réunis les principaux courtisans. Trois fauteuils avaient été préparés pour nous et le roi, et des coussins pour les nobles. L'arène, que nous dominions en entier, a la forme d'un vaste parallélogramme de trois cents mètres de long sur deux cents de large ; elle est complètement entourée de murailles épaisses ; un grand nombre de portes étroites permettent aux hommes d'entrer ou de sortir, sans que l'éléphant puisse les suivre. Le sommet des murs est garni d'estrades, livrées à la multitude, qui paraît passionnée pour ces sortes de spectacles ; les toits des maisons voisines, les arbres même, sont couverts d'une foule bigarrée et bruyante comme à toutes les fêtes. Sur un tertre élevé se groupent les éléphants femelles, qui semblent prendre grand plaisir à ce spectacle. Dans

l'arène même sont les deux mâles, enchaînés chacun à l'une des extrémités ; ils expriment leur fureur par des sons de trompe et enfoncent avec rage leurs défenses dans le sable. Par un curieux instinct, l'éléphant *musth* reconnaît toujours son *mahout* ou cornac, et s'en laisse approcher même dans cette circonstance. De gracieux jeunes gens, presque nus, se promènent par groupes ; ce sont les *sâtmarivallah*, qui remplissent ici le même rôle que les *toreadors* dans les combats de taureaux et que l'on me permettra d'appeler *éléphantadors*. Ils ne portent qu'un léger turban de couleur et un petit caleçon très-collant, qui ne doit offrir aucune prise à la trompe de l'éléphant. Les plus agiles ont pour seule arme une cravache en nerf de bœuf et un voile de soie rouge ; d'autres sont munis de longues lances, et enfin un petit nombre portent une fusée, placée au bout d'un bâton et une mèche allumée. Ces derniers ont la mission la moins brillante et la plus grave : ils doivent se poster dans différents points de l'arène et accourir pour sauver l'éléphantador en danger. Ils se placent devant l'animal en furie et font éclater sur lui leur fusée ; l'éléphant effrayé recule et l'on peut alors secourir le blessé. Mais il ne leur est permis d'user de ce moyen que lorsque le danger est réel : s'ils se trompent, ils sont réprimandés ; s'ils laissent tuer l'éléphantador, ils sont punis sévèrement. Tous ces jeunes gens, généralement choisis parmi les plus beaux et les mieux faits, sont d'une agilité surprenante.

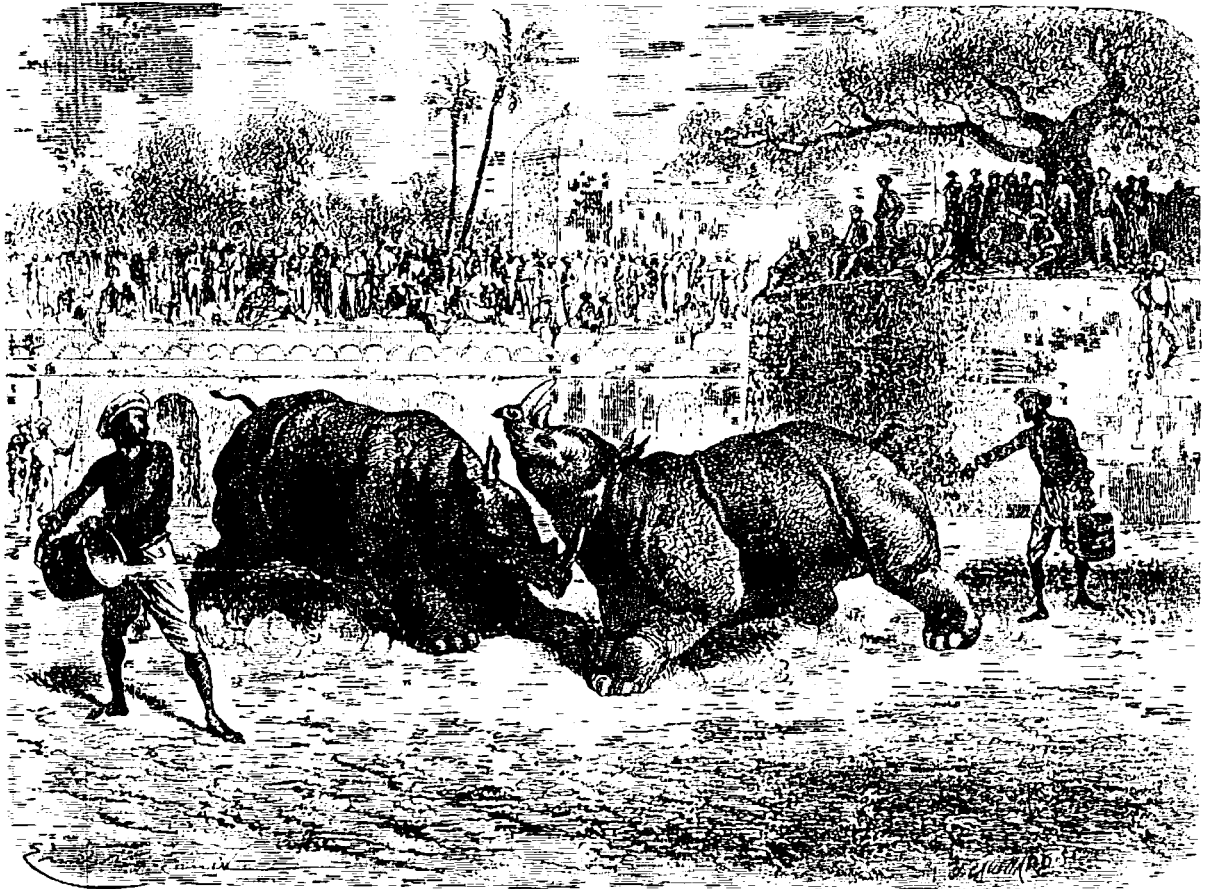
Quelques instants après notre arrivée, Sa Hautesse le Guicowâr entra dans la loge et prit place entre nous deux ; le signal fut donné et l'arène évacuée pour le *kousti* (lutte). Les mahouts prennent place sur le cou de leur éléphant, les chaînes sont enlevées et les deux animaux se trouvent en présence. Après un instant d'hésitation, ils marchent l'un vers l'autre, la trompe levée et rugissant. La rapidité de leur course va en augmentant et la rencontre a lieu au centre de l'arène. Leurs fronts se heurtent avec un bruit formidable et la violence du choc est telle que leurs pieds de devant perdent terre et qu'ils restent arc-boutés l'un contre l'autre. Chacun d'eux voit avec fureur le mahout de son adversaire et tâche de le saisir. La lutte s'engage, les trompes s'enlacent comme des bras, et les cornacs ont quelquefois à se défendre avec leurs piques. Pendant quelques minutes, les éléphants restent front contre front, jusqu'à ce que l'un d'eux, se sentant plus faible, voit qu'il va être vaincu. Ce moment est critique, car l'animal sait bien que pour fuir il doit présenter le flanc à son ennemi, qui peut le percer de ses défenses ou le renverser. Aussi le vaincu, réunissant toutes ses forces, repousse d'un seul coup son adversaire et prend la fuite. Le combat est décidé, des clameurs éclatent de tous côtés et les assistants s'occupent plus de leurs paris que des éléphants. Il s'agit alors d'emmener le vaincu et de laisser le champ libre au vainqueur. Des hommes arrivent portant de grandes pinces en fer dentelées et dont les manches très-longs sont réunis par un ressort. Ils lancent avec adresse une de ces pinces à un des pieds de derrière de l'animal : par l'effet du ressort, cette pince y reste fixée, les longs manches s'engagent alors entre ses jambes et les dents entrant à chaque pas un peu plus dans la peau, l'éléphant s'arrête court. Immédiatement, il est entouré, enchaîné, lié et conduit par une troupe d'hommes armés en dehors de l'arène. Le vainqueur y reste seul : son mahout en descend, la pince est retirée et le *sâtmarî* commence. C'est le second acte, c'est-à-dire le combat entre l'éléphant et les hommes. L'Hâghur est envahie par les éléphantadors et les porte-fusées, et cette brillante troupe se précipite en criant vers l'animal. Celui-ci, ahuri par cette invasion subite, reste indécis ; mais bientôt il reçoit un coup de cravache sur la trompe, des lances le piquent de toutes parts, et furieux il s'élance sur un des assaillants. L'un d'eux passe devant lui en agitant son voile rouge ; l'éléphant le poursuit, mais, continuellement taquiné, il change souvent de direction et ne saisit personne. Après un quart d'heure d'efforts inutiles, il comprend enfin son erreur et, changeant de tactique, il attend son adversaire. Alors un des meilleurs éléphantadors s'avance vers lui, lui donne un vigoureux coup de cravache.



COMBAT D'ÉLÉPHANTS. A BARODA.

heurtent avec bruit, leurs énormes lèvres sont couvertes d'écume et leur front est ensanglanté. Des valets les entourent et leur jettent des baquets d'eau pour les rafraîchir et leur permettre de soutenir la lutte. Le Guicowar ordonne enfin de faire cesser le combat ; une fusée sépare les deux bêtes qui sont attachées, lavées et emmenées.

Dans les combats d'animaux, les buffles aussi montrent une fureur terrible. Leurs cornes énormes sont une arme redoutable que craint le tigre lui-même et leur agilité les rend bien plus dangereux que l'éléphant. Mais la plus bizarre de toutes les luttes est celle que je vis une fois dans l'Hâghur de Baroda entre un âne et une hyène, et qui le croirait ! c'est à l'âne que resta la victoire. La vue de l'hyène l'avait rendu tellement furieux, qu'il l'attaqua aussitôt et l'eut



COMBAT DE RHINOCÉEROS, A BARODA

promptement mise hors de combat par ses ruades et ses coups de dents. Couvert de guirlandes et de fleurs, il fut emmené au milieu des bravos de la foule.

La passion du Guicowar ne se borne pas à faire combattre tous les animaux qu'il est possible de dresser pour ces sortes de jeux, il entretient encore à sa cour une véritable armée d'athlètes, célèbre dans l'Inde entière. Il se glorifie du reste d'être lui-même un *pehlwan* (lutteur) et se livre journellement à ces exercices. Chaque matin, après avoir fait ses ablutions, il se rend sur la terrasse du palais et lutte avec un de ses *pehlwhans*. Amateur consommé, il est très-jaloux de son talent, et serait certainement furieux si le lutteur laissait voir la moindre condescendance dans le jeu : celui-ci est donc obligé de se battre franchement avec le roi, et cependant de finir en bon courtisan par lui laisser la victoire. Ces lutteurs sont recrutés dans toutes les provinces de

et bondit de côté au moment où la trompe va le saisir. Mais l'éléphant ne le quitte plus, cette fois il a choisi son ennemi et rien ne peut le lui faire abandonner ; il ne reste plus au coureur qu'à gagner une des petites portes et à sortir de l'arène. L'animal, aveuglé par la furie, vient frapper la muraille, et se figurant tenir enfin son assaillant, piétine le sol avec rage.

Quiconque n'a pas vu un éléphant dans un de ces combats, ou à l'état sauvage, ne peut se faire une idée de la rapidité de sa course : un homme poursuivi qui aurait à parcourir une distance d'un peu plus de deux cents mètres sans rencontrer d'abri serait infailliblement perdu. Dans ce premier combat auquel j'assistais, l'éléphant poursuivait avec acharnement un jeune homme excellent coureur et, malgré les coups de lance qui l'assaillaient, ne le perdait pas un instant de vue. Éperdu, le fuyard voulut gagner une des issues ; mais, au moment où il l'atteignait, la trompe de l'animal le saisit au poignet ; il fut enlevé en l'air et jeté avec force contre terre. Une minute de plus et l'énorme pied déjà levé lui écrasait le crâne, quand un des porte-fusées, se précipitant au-devant de l'éléphant, le couvrit de flammes ; l'animal épouvanté s'enfuit en rugissant.

Enfin les trompettes sonnent, et les éléphantadors disparaissent par les étroites issues. L'éléphant ne comprend pas cette fuite soudaine et paraît s'attendre à quelque attaque imprévue. Une porte s'ouvre et un cavalier maharate entre dans l'arène, la lance au poing, monté sur un élégant cheval. Il vient en caracolant devant notre estrade et fait un gracieux salut. Je remarque que le cheval a la queue coupée très-court et l'on m'explique que c'est afin d'empêcher que l'éléphant ne puisse la saisir. Celui-ci accourt avec fureur la trompe levée, afin d'anéantir l'être qu'il hait le plus. Il a en effet pour le cheval une aversion toute particulière, qu'il manifeste même dans ses moments de plus grande douceur.

Ce troisième acte du combat est le plus gracieux. Le cheval, admirablement dressé, ne bouge que sur l'ordre du cavalier, et celui-ci permet à l'éléphant de le toucher presque avec la trompe, avant de le faire bondir de quelques pas. Il attaque de sa lance l'énorme bête, tantôt en arrière, tantôt sur les flancs ; il l'amène au paroxysme de la rage ; mais en ce moment même l'éléphant manifeste son intelligence extraordinaire ; feignant de ne plus s'occuper du cavalier, il se laisse approcher par derrière et, faisant volte-face avec une étonnante rapidité, il est sur le point de saisir le cheval, qui ne se sauve que par un bond désespéré. Enfin le combat est terminé, le cavalier nous fait une nouvelle courbette et s'éloigne. Les porteurs de pinces, accueillis par les huées de la foule, entrent pour reprendre l'éléphant. Ces pauvres gens ont fort à faire, car l'animal les charge et ils ne l'arrêtent qu'avec difficulté. Le roi fait amener le porte-fusée qui a sauvé la vie au pauvre éléphantador et lui donne en récompense une pièce d'étoffe brochée et une bourse de cinq cents roupies.

Un autre genre de combat, quoique moins beau et moins grandiose, ne manque pourtant pas d'originalité : c'est celui des rhinocéros. On a enchaîné à des extrémités opposées de l'arène les deux animaux qui doivent combattre. L'un d'eux est peint en noir et l'autre en rouge, afin qu'on puisse toujours les reconnaître, car ils se ressemblent autrement de point en point. A notre arrivée, les deux vilains animaux sont mis en liberté et parcourent la place d'un trot disgracieux et en poussant des rugissements. Leur vue paraît être très-mauvaise, car ils se croisent plusieurs fois sans s'arrêter ; enfin ils se rencontrent et s'attaquent avec rage. Corne contre corne, ils font des séries de tierces, de quarts, de feintes, absolument comme avec une épée, jusqu'à ce que l'un d'eux réussisse à passer sa corne sous la tête de son ennemi. C'est du reste là leur seul point vulnérable : aussi celui qui se trouve dans cette mauvaise position tourne-t-il subitement la tête, de manière que la pointe repose sur l'os de la mâchoire au lieu de traverser la gorge. Ils restent ainsi immobiles quelques minutes, puis se séparent et l'un d'eux prend la fuite. Pendant une heure, ils combattent à plusieurs reprises, avec une fureur croissante ; leurs cornes se