

Aurore PETRILLI

UNE VISION DU HEROS GREC : ASPECTS DE L'HOMME, ASPECTS DE L'ANIMAL

A André Laronde, mon directeur de thèse, et à Perrine Galand-Hallyn, pour leur confiance.

INTRODUCTION

Tout comme on se fait souvent une fausse idée du preux chevalier médiéval, on se trompe sur la personnalité du héros grec. Les sources qui sont parvenues jusqu'à nous, souvent fragmentaires, contribuent parfois à la notoriété de certains héros au détriment d'autres. Le caractère incomplet de ces sources peut également nous induire en erreur sur leur nature et leurs fonctions. Le héros n'est pas un type mythologique monolithique, mais est, bien au contraire, très diversifié. On a tendance à oublier que la mythologie de la Grèce antique a été bien vivante et qu'elle a subi de nombreuses mutations avant de se figer sous sa forme actuelle. De ce fait, les personnages qui la constituent, quels qu'ils soient, ont évolué avec elle et ont donc eu à subir, eux aussi, des modifications parfois profondes. De plus, le statut de héros est loin d'être un acquis. Il est soumis à de nombreuses conditions de naissance et d'actes. Il faut alors prendre en compte l'identité de l'adversaire. En effet, on ne peut concevoir un héros sans son adversaire, puisque le combat est l'activité qui semble occuper la plus grande partie des récits. Qui sont ces ennemis qui apparaissent sans cesse plus nombreux et qui viennent défier la fine fleur des combattants hellènes ? C'est à travers l'étude des créatures qui croisent le chemin de ces êtres sur-humains que nous allons explorer les différents types de héros grecs.

Ces créatures sont souvent perçues comme des faire-valoir pour les héros, sans plus de consistance que n'en aurait un figurant. Nous n'envisagerons que certaines d'entre elles, celles que l'on qualifie de monstres. Il nous faudra, en premier lieu, bien distinguer ce qu'est un monstre, dans la représentation comme dans le vocabulaire. Nous devons ensuite spécifier les types de monstres qui se partagent la capacité d'affronter l'un ou l'autre des héros hellènes. Nous tenterons également de dégager les rôles de ces créatures et leurs significations. Il existe autant de types de héros que de types de monstres. Nous tenterons donc d'en mettre certains en lumière : ceux que l'on qualifie de civilisateurs, de fondateurs. Nous verrons ensuite que les héros s'identifient beaucoup à des animaux dont la symbolique est forte et que les types de créatures qu'ils combattent s'accordent plus ou moins avec leur personnalité. Il est vrai également que tous les héros ne connaissent pas la même notoriété à nos yeux et nous tenterons d'en comprendre la raison. Enfin, nous évoquerons les buts, explicites ou non, des combats qui opposent héros et monstres : la renommée, le conflit avec la divinité et la volonté de changer de statut.

LE CHOIX D'UN ADVERSAIRE A SA MESURE

Que faut-il pour faire un bon héros grec ? Un bon adversaire, à sa mesure, et si possible un monstre. Dans la plus part des cas, le monstre est un animal fabuleux doté de capacités physiques exceptionnelles et surtout d'un corps hybride, composite, qui rassemble dans un même être des parties de corps d'animaux réels pour former un animal unique et inédit dans la nature. Mais la monstruosité ne se réduit pas seulement à cette définition. Il existe de nombreuses créatures dont la monstruosité réside plutôt dans la taille ou la force démesurées ou dans les innombrables ravages qu'elles commettent. Le monstre, par sa différence, constitue un bon moyen d'exprimer l'enjeu du combat pour le héros. Lorsqu'ils

s'affrontent, c'est souvent au profit d'une région entière, tributaire de la réussite du héros. Le caractère très anthropocentrique de la culture grecque aide à voir dans un ennemi monstrueux quelque chose de plus fort et de plus parlant qu'un ennemi humain.

Le monstre est, en quelque sorte, l'incarnation d'un fléau. En réalité, ce n'est pas vraiment le héros qui choisit son adversaire, c'est la divinité qui s'en charge : elle peut placer un ennemi sur le chemin du héros ou conduire celui-ci vers son adversaire. Ces rencontres forcées sont légion dans la vie mouvementée d'Héraklès qui, dès sa naissance, dut combattre les deux serpents que la jalouse Héra avait fait introduire dans son berceau. Plus tard, il est envoyé, par la même divinité, à travers toute la Grèce, pour combattre des créatures terrifiantes et en rapporter un trophée. Rien n'est jamais vraiment le fruit du hasard, puisque l'existence même du héros est placée sous le patronage d'un dieu ou d'une déesse. La question de l'anthropomorphisme est donc cruciale.

La question de l'anthropomorphisme

L'anthropocentrisme de la mythologie grecque tend à opposer au héros grec, éclatant sauveur de la situation, un adversaire monstrueux, sombre, aux caractéristiques animales et donc forcément dangereux. Ce dernier est, cependant, destiné à être inférieur. L'étude comparative de ce que l'homme considère comme monstrueux et de ce qui lui semble relever du « normal » est nécessaire.

On constate que les membres de la famille de Phorkys et de Kétô se rangent dans une catégorie où la non-anthropomorphie est flagrante. La famille de Phorkys et Kétô n'est pas la seule lignée monstrueuse de la mythologie grecque, mais c'est sans doute la plus vaste et la plus diversifiée. Elle compte parmi ses membres des créatures aussi différentes que les Grées, les Gorgones, mais aussi la Sphinx, la Chimère ou le lion de Némée, toutes considérées, par nous comme par les Anciens, comme des monstres bien que certaines aient encore forme humaine. La non-anthropomorphie est une des caractéristiques fondamentales de ce qui constitue un être monstrueux, par opposition aux êtres normalement constitués¹. Les dieux qui constituent le panthéon principal ne sauraient être autres que des figures masculines et féminines harmonieuses à tous points de vue, en apparence pour le moins. Ils sont le reflet immortel des humains mortels, pareillement constitués, ayant les mêmes sentiments et à peu près les mêmes besoins, exceptés ceux de boire et de manger. Mis à part leur caractère divin et leur immortalité, ils peuvent aussi se montrer concupiscent, jaloux, amoureux, emportés... Au contraire, les monstres semblent ne savoir exprimer que la colère, comme s'ils ne pouvaient passer que du calme à la tempête. De plus, leurs morphologies chaotiques ne correspondent à aucune réalité observable dans la nature. Ils représentent le « côté obscur » dans le cosmos. Le profond anthropomorphisme de la religion et de la mythologie grecques implique une classification identifiable à l'œil nu des personnages qui y appartiennent. La forme du corps induit le rôle et le caractère du personnage. Les Olympiens et les héros revêtent les formes les plus abouties, tandis que les personnages secondaires ou destinés au trépas peuvent endosser les formes les plus diverses, et partant, les plus effrayantes. Si parfois l'élément humain vient se glisser chez certaines créatures hybrides, comme la Sphinx, Echidna ou les Sirènes, c'est pour mieux en dégager le côté perfide. La parole, normalement dévolue à l'Homme, sert aussi à convaincre, à tromper et, finalement, à perdre le mortel qui s'aventure dans les filets de celui qui en use. La plupart du temps, il s'agit, de surcroît, d'éléments féminins, comme pour rappeler la dangerosité de la femme, de la séductrice². C'est, en effet, ce que l'on peut

¹ Voir notamment la thèse vétérinaire de Michèle Legrand, *Les Animaux Monstrueux dans la Mythologie Grecolatine*, ENVA, 1993, p. 70-74 et p. 89-91.

² Oserions-nous parler de femme tentatrice, sans verser dans le vocabulaire chrétien ?

reprocher à Echidna, cette créature mi-femme mi-serpent. Si l'on étudiait cette figure du point de vue du christianisme, on y trouverait une symbolique particulièrement prononcée du péché. Il est vrai que la vision grecque n'est pas, par certains côtés, très éloignée de cette représentation : si le serpent n'a pas une aussi mauvaise réputation que dans la symbolique chrétienne, la femme, en revanche, est un symbole du « mauvais » ou, du moins, synonyme d'ennuis à venir (Pandore). La belle femme qu'est Echidna, par le haut de son corps, cache la difformité de sa queue de serpent jusqu'au dernier moment, fatal pour l'homme.

Cela pose aussi la question de la difformité en général dans l'Antiquité grecque. Cette question est surtout représentative d'une certaine société de la fin de l'époque archaïque et de l'époque classique. On ne trouve pas, pour ces périodes, de représentation du laid, excepté des représentations symboliques à visées apotropaïques, comme la figure de la Gorgone grimaçante (féminine). L'iconographie tend vers un idéal, et l'on représente plus volontiers des personnages idéalisés, aux traits parfaits. Au contraire, à la période hellénistique, on se plaît à représenter des corps vieux et décrépits, ou difformes, avec le souci d'une esthétique novatrice et surtout de réalisme, d'humour et d'individualisation. Dans la société telle qu'elle est construite par les humains, il semblerait que tout ce qui relève de l'erreur de la nature, en définitive, doit être détruit. Les obstacles qui surgissent pour empêcher le développement de la cité doivent être arasés tout comme le sont les obstacles naturels. Ainsi, les héros, sortes de chevaliers de la *kal o-kagqia*³, sont amenés à combattre et à vaincre les créatures hybrides représentant les dérapages et les égarements de la nature, finalement tout ce qui contribue à désordonner le *kosmos*.

Vocabulaire de la monstruosité

Il existe un vocabulaire assez riche, en grec, pour parler de la monstruosité. Il s'agit d'un aspect important de la pensée grecque : on essaie de l'être le moins possible, on s'efforce d'être harmonieux ; c'est la recherche de la *kal o-kagqia*. D'où la nécessité d'avoir en retour des exemples de laid pour avoir un point de comparaison. Dans la logique des Anciens, le beau va de pair avec le bon, et par conséquent, le laid avec le méchant, ou le mauvais. Les termes de la monstruosité sont assez variés⁴. Ils peuvent aller de la simple évocation de la taille de la bête par des mots comme « grand », qui ne désignent pas forcément le monstrueux à l'origine⁵. Mais il existe également des termes comme « monstrueux » ou « monstres » qui précisent le caractère des êtres évoqués⁶. Il y a encore le vocabulaire du danger : « terrible », « féroce », qui ajoute le péril à la laideur⁷.

Le terme de « monstre » revêt, en grec comme en français, au moins deux significations. Un monstre est un être contre-nature, et par extension, c'est un homme cruel⁸. Nous n'utiliserons pas cette seconde définition puisqu'elle concerne l'homme. En revanche, la première retiendra notre attention. La progéniture issue de Phorkys et Kétô défie souvent

³ Même si ce n'est vrai qu'en principe, car certains héros se distinguent par leurs actions pour le moins répréhensibles (Héraklès, Thésée...).

⁴ Nous avons eu recours, pour cette étude, à l'aide de plusieurs dictionnaires : Ch. Georjgin, *Dictionnaire Français-Grec*, Hatier, Paris, 1963 ; P. Chantraine, *Dictionnaire Etymologique de la Langue Grecque*, Klincksieck, Paris, 1974 ; éd. revue par L. Séchan et P. Chantraine, *Dictionnaire Grec-Français, "le Grand Bailly"*, Hachette, Paris, 2000.

⁵ Références littéraires concernant *Mega* : *Bailly*, p. 1235-37 ; Chantraine, p. 674.

⁶ *Teratwde* : *Bailly*, p. 1915-16. *Pel wrio* : *Bailly*, p. 1509-10 ; Chantraine, p. 879, s.v. « *Pel wr* ». *Pel wron* : *Bailly*, p. 1510 ; Chantraine, p. 879, s.v. « *Pel wr* ». *Tefa* : *Bailly*, p. 1915 ; Chantraine, p. 1105-06. *Qhr* : *Bailly*, p. 935 ; Chantraine, p. 435-36.

⁷ *Deino* : *Bailly*, p. 439. *Qhrioth* ou *qhriwdh* : *Bailly*, p. 936.

⁸ Le mot grec employé est *toqhriôn* : *Bailly*, p. 936 ; Chantraine, p. 435, s.v. « *Qhr* ».

les lois de la biologie et peut donc être considérée comme contre-nature. Le grec emploiera le terme *to\tera*». Ce qui est monstrueux peut aussi n'être finalement que sauvage, c'est-à-dire étranger à l'homme civilisé. Si quelque chose de sauvage se dit *abrio*⁹, une bête sauvage se dira en revanche *to\qhribn*. La bête fauve est également appelée *o(qhr, qhro*», *to qhribn*¹⁰. Au propre, comme au figuré, *qhribn* désigne bien une créature monstrueuse. Chantraine dit de *qhr* que c'est un terme qui s'emploie pour les animaux tels que le lion ou le sanglier et qui parfois s'oppose aux poissons et oiseaux. Dans ce cas précis, il revêtirait le sens plus général de mammifère sauvage. On peut également le trouver pour qualifier la vermine, prise comme un ensemble formant une sorte de gros animal mouvant, un homme, ou encore un animal légendaire. Il peut, enfin, qualifier le gibier (cerf...). Tous ces termes, pris au figuré, deviennent bien évidemment injurieux. Lorsqu'on parle de *tera*», on évoque plutôt une sorte de signe divin, ou de prodige. C'est, en quelque sorte, une « chose étonnante ». Un dérivé, *teratwdh*», signifie aussi bien prodigieux que monstrueux. C'est, en réalité, souvent ce qu'on entend dans le terme de monstre : une chose tout à fait prodigieuse dont on a du mal à croire qu'elle existe. Pour désigner le monstre, ou le prodige, le grec a un troisième mot : *pel wr*, dont le champ sémantique coïncide en partie avec le terme précédent. Mais c'est un terme surtout poétique¹¹. On le trouve, entre autre, chez Homère, employé pour qualifier des êtres vivants, animaux ou créatures hybrides. Par extension, *pel wron* désigne, par exemple, des monstres enfantés par la terre¹². Un dernier terme existe : *megakhth*», dans lequel on reconnaîtra aussitôt les deux mots qui le composent : *mega*» (grand, puissant, important) et *khto*» (monstre marin, baleine...) ¹³. Ce dernier terme semble donc directement lié aux créatures marines.

Les êtres monstrueux n'existent qu'à travers cette apparence physique redoutable et ne sont dotés, pour la plupart, d'aucune psychologie ni d'aucun vécu¹⁴. C'est toujours un rapport de force qui les oppose aux héros qu'ils affrontent. Cependant, ce rapport est variable en fonction du comportement de l'animal. Ainsi les monstres ayant des parts d'humanité auront une attitude différente et une réflexion plus grande que ceux dont l'hybridation n'est qu'animale.

Classification des créatures à combattre

Lorsqu'on parle de « monstres », on a tendance à tous les placer dans une même catégorie hétéroclite et vociférante de créatures à l'aspect étrange et rebutant. Pourtant, les créatures qui peuplent les récits mythologiques sont loin de toutes se définir de la même manière. Nous pouvons distinguer au moins trois catégories de ces étranges créatures dont les corps défient les lois de la nature : les « bêtes », les « monstres », les « semi-humains ».

Qu'entendons-nous par ce terme de « bêtes » qui peut paraître quelque peu général ? C'est la catégorie que l'on pourrait dire la plus inoffensive et, en tout cas, la moins impressionnante et exubérante. Elle ne regroupe que des animaux sauvages comme les sangliers, les lions, les aigles, des créatures qui ne sont ni multiformes ni hybrides, comme le lion de Némée, les sangliers de Calydon et d'Erymanthe, la laie de Crommyon et l'aigle

⁹ Un lieu sauvage est dit *erhmo*».

¹⁰ On notera que la couleur fauve qui, en français, rappelle le pelage des félins sauvages, se conçoit différemment en grec. En effet, il rappelle plutôt la couleur du feu : *purro*».

¹¹ Chantraine, p. 1106, s.v. « *Tera* ».

¹² Hésiode, *Théogonie*, 295 : à propos d'Echidna, et 845 : à propos de Typhon.

¹³ *Megakhth* : Bailly, p. 1232.

¹⁴ Voir à ce sujet, Michèle Legrand, *Les Animaux Monstrueux dans la Mythologie Gréco-Latine*, Thèse, ENVA, 1993, p. 67-69.

du Caucase. En vérité, ce ne sont que des animaux qui n'ont de monstrueux que leur taille : point de double tête, ni de queue serpentine. L'intérêt de les combattre est donc ailleurs.

Le Lion de Némée, comme presque tous les autres membres de cette catégorie, n'a pas de nom particulier et ne s'identifie que par le lieu où il vit. Ce qui le distingue des autres lions, c'est sa stature surnaturelle. En effet, sa taille et sa force hors du commun en font un animal exceptionnel. Non-hybride, sa particularité, qui le rend digne de figurer au rang des créatures les plus dangereuses, est de bénéficier tout de même d'un pouvoir particulier : l'invulnérabilité. En effet, aucune arme humaine d'aucune sorte ne peut venir à bout de lui. Il ne pourra être vaincu que grâce à la force proprement surhumaine des bras d'Héraklès¹⁵. Il constitue le premier travail qu'Eurysthée imposa à Héraklès¹⁶. Lorsqu'il arriva devant sa tanière, dans une caverne à deux entrées, logée à la base d'une montagne¹⁷, Héraklès essaya sur la bête toutes les armes à sa disposition. Puis, il décida d'un stratagème : boucher l'une des deux entrées de la grotte et y pénétrer par l'autre. Attrapant le lion par le cou, il le serra jusqu'à ce que la bête meure étouffée¹⁸. Lorsqu'Héraklès voulut écorcher le lion, il dut utiliser les propres griffes de l'animal tant sa peau était impénétrable. Il revêtit cette peau et se coiffa de la gueule de la bête. Cet accoutrement devint emblématique du héros à la massue¹⁹. Héraklès a dû faire preuve d'une grande ingéniosité et avoir recours à une stratégie spécifique pour parvenir à ses fins. C'est une mise à l'épreuve de l'homme.

Le sanglier, bien que suffisamment représenté dans la mythologie sous forme de bête sauvage, reste assez rare en tant que créature monstrueuse. On connaît tout de même trois sangliers qui ont accédé à ce rang : le sanglier de Calydon, la laie de Crommyon et le sanglier d'Erymanthe²⁰. Ces animaux sont, eux aussi, de très gros animaux particulièrement féroces, plus que de véritables monstres. Ils sont malgré tout mus par de mauvaises intentions qui leur sont le plus souvent inspirées par d'autres²¹. C'est durant une chasse que les héros auront raison d'eux.

Pour son quatrième travail, Eurysthée envoya Héraklès capturer le sanglier de l'Erymanthe, qui vivait sur les pentes du mont Erymanthe ou bien dans les fourrés du mont Lampéia²², en Arcadie, et mettait à mal la région. Héraklès l'attira dans un piège où il l'enchaîna. Puis, il le chargea sur son dos, tout vivant, et reparti pour Mycènes. Le sanglier fut tué, mais on ignore par qui. Pausanias dit que les défenses de la bête ont été gardées et exposées dans le temple d'Apollon à Cumes²³.

¹⁵ Hésiode, *Théogonie*, 330-32 ; Apollodore, *Bibliothèque*, II, 75 ; Valerius Flaccus, I, 34.

¹⁶ L'animal avait été envoyé par Héra pour ravager la région de Némée et terroriser ses habitants. Une autre tradition veut que Séléne ait laissé le lion dévorer tout le monde pour punir la population d'avoir oublié de lui offrir des sacrifices. Sur la filiation Séléne-lion de Némée, voir : Elien, *Nature des Animaux*, XII ; Hygin, *Fables*, 30, 2.

¹⁷ Hésiode précise qu'il s'agit des monts de Trète et d'Apésas : *Théogonie*, 331. Virgile parle de la « roche de Némée » : *Enéide*, VIII, 295.

¹⁸ Puis il rapporta son butin jusqu'à Mycènes. Voir Apollodore, II, 74-75. On dit aussi qu'Héraklès revint avec le lion entier et que ce n'est qu'après qu'il l'eut montré à Eurysthée qu'il se mit en devoir de le dépecer.

¹⁹ De nombreux auteurs y font allusion, comme Pindare, *Isthmiques*, VI, 47-48 : « Que son corps soit invulnérable comme cette peau qui flotte autour de moi, cette peau du fauve qui fut mon premier exploit, quand je l'ai tué, jadis à Némée ! ». On confond parfois cet épisode avec une autre chasse au lion effectuée par le héros. Une version du mythe veut que le lion du Cithéron soit le premier exploit d'Héraklès, âgé d'à peine dix-huit ans, et que ce serait à cette occasion qu'il se vêtit de la peau du fauve.

²⁰ De nombreux auteurs en ont fait le récit : Antoninus Liberalis, *Métamorphoses*, II ; Lucrèce, *De la Nature*, V, 24-25 ; Euripide, *Les Suppliantes*, 325 ; Ovide, *Métamorphoses*, VIII, 268-350 ; VII, 433-36 ; *Héroïdes*, IX, 82-96 ; IX, 33-40 ; Pausanias, *Périégèse de la Grèce*, V, 10, 9 ; V, 26, 7 ; Hérodote, *Histoires*, I, 36-43 ; Apollodore, *Bibliothèque*, II, 83 et *Épitome* I, 1 ; Hésiode, *Catalogue des Femmes*, 98.

²¹ Voir Ovide, *Métamorphoses*, VIII, 268-97, pour le sanglier de Calydon.

²² Ovide, *Héroïdes*, IX, 82-96 ; Pausanias, V, 26, 7.

²³ Pausanias, VIII, 24, 2 ; Apollonios Rh. I, 122sq.

Afin de tenter de rivaliser avec les exploits de son cousin Héraklès qu'il admirait beaucoup et dont il voulait être l'émule, Thésée, pour son voyage jusqu'à Athènes, refusa de prendre la voie maritime qui était de loin la plus sûre et emprunta la voie de terre. Sur sa route, il rencontra et élimina de nombreux ennemis en tout genre. Parmi eux figure la laie de Crommyon. Les sources restent muettes sur les circonstances qui le poussèrent à accepter cette quête, mais il partit en chasse d'une féroce truie, ou laie, qui ravageait tout sur son passage²⁴. Elle avait été recueillie par une vieille femme qui habitait la région et qui se nommait Phaia. La bête avait été appelée du nom de cette femme qui l'avait nourri²⁵. Thésée le trouva et le tua. Mais aucune source ne donne de détail sur cette chasse, ni sur la manière dont le héros remplit son engagement ; ce qui en fait pour nous une quête mineure.

Le dernier récit concerne Artémis. Vexée d'avoir été oubliée par le père de Méléagre lors des sacrifices annuels en l'honneur des Douze Dieux, elle conçut de se venger en envoyant un énorme sanglier ravager le territoire des Calydoniens. Pour combattre ce fléau, on fit appel aux guerriers les plus courageux de toute la Grèce. L'appel fut entendu par de nombreuses personnalités, outre Méléagre et les hommes de sa famille, parmi lesquelles Castor et Pollux de Sparte, Thésée d'Athènes, Jason d'Iolcos ainsi qu'Atalante, dont la présence dans la troupe en exaspéra plus d'un. Après une lutte acharnée et une terrible mêlée qui vit la mutilation ou la mort de certains compagnons, le sanglier fut enfin tué par Méléagre. Il l'écorcha aussitôt et offrit la peau à Atalante. Ce geste déclencha une querelle au sein de la troupe, et bientôt une guerre, qui embrasa la cité entière... On constate ici que la chasse est mise en scène de manière plus accusée que dans les deux récits précédents. Elle semble bien plus importante car elle est liée au déclenchement d'une guerre civile à Thèbes.

La catégorie des « monstres » est plus complexe. Elle se subdivise, en effet, en plusieurs branches. Les « monstres » sont des créatures typiquement difformes, dont le corps présente des excroissances qui appartiennent à un ou plusieurs autres animaux. Le degré d'hybridation dépend notamment de l'origine géographique de la créature. Plus celle-ci est inspirée de créatures orientales ou a subi l'influence d'un courant orientalisant, plus elle est hybride et multiplie les étrangetés. C'est le cas de Cerbère, de l'Hydre, de la Chimère, d'Orthos, du dragon de Colchide et de Ladon, le dragon gardien du jardin des Hespérides.

La Chimère est un bon exemple de cette influence orientale. Elle associe, dans un seul corps, trois animaux fort différents : le lion, la chèvre et le serpent. Le roi de Carie gardait cette créature en tant qu'animal familier et l'envoya contre la Lycie voisine pour qu'elle la dévaste. Bellérophon se vit demander un terrible service par le roi de Lycie : tuer le triple monstre femelle crachant le feu. Il partit à sa recherche, monté sur Pégase. Volant au-dessus d'elle, il la cribla de flèches²⁶, et/ou lui enfonça dans le gosier un morceau de plomb, à l'aide de sa lance, qui fondit aussitôt que l'animal voulut cracher des flammes et coula dans sa gorge en lui brûlant les entrailles. Ce combat rappelle un peu celui du dieu babylonien Marduk contre la divinité marine Tiamat. Le contexte micrasiatique du mythe vient soutenir la thèse d'une origine orientale.

Le deuxième travail d'Héraklès fut de tuer l'Hydre de Lerne, dragon d'eau aux multiples têtes, élevé par Héra pour éprouver Héraklès en ravageant la région de Lerne²⁷. Pour l'aider

²⁴ Apollodore, *Épitome*, I, 1 ; Euripide, *Les Suppliantes*, 325 ; Ovide, *Métamorphoses*, VII, 433sq.

²⁵ On remarquera que ce nom n'apparaît que très tardivement dans les sources, avec pour effet d'individualiser l'animal.

²⁶ Apollodore, II, 31-21.

²⁷ Hésiode, *Théogonie*, 313-318. On dit qu'il avait son repaire sous un platane, à la septuple source du fleuve Amymoné et qu'il hantait le marais de Lerne et le lac Alcyonien voisin.

dans sa tâche, Héraklès s'adjoignit le concours de son neveu Iolaos. Le fils de Zeus entreprit d'abattre les têtes de l'Hydre une à une, à coup de *harpè* ou de massue, mais elles repoussaient sans cesse plus nombreuses. L'intervention de Iolaos devenait nécessaire au héros. Il fut chargé de cautériser, à l'aide de torches enflammées, les blessures infligées à l'animal par Héraklès pour empêcher la repousse des têtes²⁸.

Héraklès dut encore, pour son dixième travail, voler le fameux troupeau de Géryon, dans l'île d'Erythie, située près de l'Océan²⁹. Ce troupeau était gardé par le bouvier Eurytion et par Orthos (ou Orthros), un chien à deux têtes³⁰. Dès qu'il le vit, Orthos se jeta sur Héraklès. Mais le héros l'abattit d'un seul coup de massue. De même, il tua Eurytion. Géryon, lui-même monstrueux puisqu'il possédait trois têtes et trois corps qui se rejoignaient à la taille, le défia en combat singulier, mais Héraklès le tua également avant de repartir avec le troupeau. Là encore, le passage est assez rapide, comme s'il ne s'agissait que d'une formalité³¹.

Le onzième travail confié à Héraklès consistait à rapporter les fruits du pommier d'or du jardin des Hespérides, qui appartenait à Héra. Celle-ci, soupçonneuse, envoya un gigantesque dragon, Ladon, s'enrouler autour du tronc pour en interdire l'approche³². Plusieurs traditions existent sur ce qui se passa lorsqu'Héraklès arriva au jardin des Hespérides. Certains disent qu'il demanda à Atlas, le porteur de la voûte du ciel, de cueillir les fruits pour lui. Ce dernier craignait Ladon et Héraklès tua donc l'animal d'un trait envoyé depuis l'extérieur du jardin. Mais, appréciant sa liberté retrouvée (le héros s'était chargé un temps de son fardeau), Atlas ne voulut pas reprendre sa place et lui dit qu'il apporterait lui-même les pommes d'or à Eurysthée pourvu qu'Héraklès tienne encore un peu la voûte céleste. Héraklès fit mine d'accepter tout en échafaudant une ruse pour le contraindre à reprendre sa place et Atlas retrouva finalement son fardeau. D'autres disent que c'est Héraklès lui-même qui se chargea du larcin après avoir tué Ladon ou bien l'avoir mis « hors d'état », sans plus de précision. Le héros fait là encore preuve d'une grande imagination pour remplir certaines étapes de sa mission.

Le dernier, et sans doute le plus difficile de tous les travaux, fut, pour Héraklès, de ramener à la surface le terrible chien gardien des Enfers, Cerbère, pourvu, selon les auteurs, de trois à cinquante têtes³³. Une fois purifié, le héros descendit aux Enfers, guidé par Athéna et Hermès. Il dut réclamer le chien à son maître Hadès, puis le maîtriser. Cerbère eut beau se débattre, Héraklès, avec l'aide d'Athéna, le ramena à la surface³⁴. Cet épisode ressemble fort à un rite de passage qui vise à procurer l'immortalité : la descente aux Enfers est en effet un événement exceptionnel, même pour Héraklès.

²⁸ Apollodore, II, 77-80. La seule tête immortelle fut coupée puis enterrée sous un énorme rocher.

²⁹ Géryon était roi de Tartessos, en Espagne. Pausanias, IV, 36, 3 ; Apollodore, II, 5, 10, Virgile, *Enéide*, VI, 289 ; Hésiode, *Théogonie*, 287-294.

³⁰ Hésiode, *Théogonie*, 309 ; Apollodore, II, 106-108.

³¹ En revanche, la fonction du monstre est différente, voir *infra*, p. 10.

³² Euripide, *Héraklès*, 396 ; Apollonios de Rhodes, IV, 1396. On dit aussi qu'Atlas lui-même aurait envoyé Ladon auprès de l'arbre pour parer à cet avertissement de Thémis : « Un jour, bientôt, Titan, ton arbre sera dépouillé de son or par un fils de Zeus ».

³³ Hésiode, *Théogonie*, 311-12 : « *pentkontakēfal on* » ; Apollodore, II, 122. Toutefois, c'est la forme tricéphale qui semble être la plus souvent mentionnée.

³⁴ Apollodore, II, 125-26. On dit que sa salive coula sur l'herbe et qu'elle donna naissance à une plante vénéneuse nommée *aconit* (ou *hécatéi*). Il existe plusieurs trajets différents d'aller et de retour, plus ou moins précis, mais qui laissent entrevoir la contiguïté des géographies réelles et mythiques dans l'Antiquité. Entré par le Ténare, en Laconie, ou par la Chersonèse de l'Achéron, près d'Héraclée, sur la mer Noire, Héraklès ressort des Enfers par la fissure située près de Trézène ou par la caverne d'Aconé près de Mariandyne sur la mer Noire. Plus tard, Cerbère fut ramené aux Enfers, où il réintégra sa place.

Jason, quant à lui, accepta de rendre service à Pélias en allant s'emparer de la Toison d'or. Ce dernier s'engagea à le récompenser en lui cédant la royauté³⁵. Cette peau de bélier était suspendue à un arbre dans le bois sacré d'Arès Colchidien et gardée jour et nuit par un gigantesque dragon qui ne dormait jamais. Pour l'accompagner dans ce périlleux voyage, Jason invita tous les volontaires à se manifester : Héraklès, fils de Zeus, et Méléagre de Calydon répondirent notamment à l'appel³⁶. Jason, sans le savoir, reçut le concours d'Aphrodite et d'Éros qui allumèrent dans le cœur de Médée, fille du roi Aeétès, une passion subite pour lui. Aeétès n'avait pas l'intention de se séparer de la Toison d'Or et il imposa donc au fils d'Aeson des défis qui devaient être irréalisables : mettre sous le joug les deux taureaux aux pieds d'airain, labourer le champs d'Arès et y semer les dents du Dragon qui restaient de l'aventure de Cadmos. Médée proposa son aide à Jason s'il promettait de l'épouser. Elle le conduisit au bois sacré d'Arès où se trouvait la Toison. En magicienne aguerrie, elle assoupit le terrifiant dragon pour que Jason s'empare de la Toison d'Or. Cet épisode rappelle celui du jardin des Hespérides à cause de la présence du dragon et de l'arbre. De plus, la confusion dès l'antiquité sur la signification du terme *mh̄on* (pommés/mouton) ajoute à cette similitude de situation.

Les « semi-humains » appartiennent à une catégorie de monstres un peu particulière et néanmoins fort représentée en mythologie. Ils arborent des caractéristiques humaines : telle ou telle partie anatomique ou la parole. C'est donc une famille extrêmement variée qui comprend les Gorgones, mais aussi les sirènes, les centaures et même Echidna, le Minotaure et la Sphinx. On constate que les composantes humaines peuvent être minimes ou bien majeures selon les cas.

Les centaures sont un type de monstre particulier car ils sont tantôt des sages et des précepteurs pour les héros, comme Chiron, tantôt des brutes frustes et sans états d'âme, comme Nessos. Les rapports du héros avec ces créatures mi-homme mi-cheval sont tout aussi violents qu'avec les autres créatures. Héraklès fut un temps l'hôte du centaure Pholos tandis qu'il traquait le sanglier d'Érymanthe. Une altercation au sujet d'une jarre de vin éclata bientôt, qu'Héraklès réprima dans le sang. Utilisant ses flèches empoisonnées, il en décocha une par mégarde à Chiron. Ce passage quasi anecdotique témoigne du caractère fougueux et indomptable tant d'Héraklès que des centaures.

Enfant incestueux et monstrueux de Pasiphaé et d'un taureau, le Minotaure est une victime et un danger à la fois. Le tribut en jeunes gens qu'on lui paie chaque année ressemble fort à un sacrifice pour s'assurer sa tranquillité³⁷. Thésée le traqua dans le labyrinthe, le combattit et le tua afin de faire cesser la terrible saignée imposée à la cité d'Athènes. Cet épisode du cycle théséen semble illustrer la récupération du héros au profit de la cité d'Athènes.

Les créatures de cette catégorie sont aussi souvent des femelles. Les trois Gorgones sont monstrueuses par leur physique mais également par leur personnalité : elles sont supposées faire peur et tiennent lieu à la fois d'épouvantail pour les humains et de répulsif pour les démons. Selon Hésiode³⁸, elles étaient filles de Phorkys et Kétô : Sthéno, Euryale et Méduse, la seule des trois qui était mortelle³⁹. Durant la période archaïque, on les

³⁵Apollodore, I, 109 et 132 ; Diodore, IV, 40 ; Homère, *Odyssée*, XII, 70.

³⁶L'équipage est composé de cinquante rameurs dont la plupart sont des héros célèbres, Jason inclus.

³⁷Selon les auteurs, tous les ans ou tous les neuf ans, sept jeunes gens et sept jeunes filles lui sont envoyés, en expiation du meurtre d'Androgée.

³⁸Hésiode, *Théogonie*, 274.

³⁹Hygin donne une filiation différente : Gorgone serait issue de Typhon et d'Echidna, puis engendra Méduse et ses sœurs. Euripide ne mentionne qu'une Gorgone, conçue par Gaïa pour aider les Géants dans leur lutte contre les dieux, et qui fut tuée par Athéna.

représentait comme des jeunes femmes, ailées et munies de défenses de sanglier, leur chevelure étant constituée de serpents. Selon Ovide, seule Méduse avait reçu cette apparence en punition pour s'être unie à Poséidon dans le temple d'Athéna. Persée la décapita après s'être protégé de son terrible regard pétrifiant en le réfléchissant dans son bouclier. Du sang de la Gorgone naquirent Chrysaôr, déjà tout armé, et Pégase, le cheval ailé. La tête de Gorgone (le *Gorgonéion*) revint à Athéna qui en fit l'un de ses attributs⁴⁰.

Les Sirènes, êtres mi-femme et mi-oiseau, forment également un groupe. Leur chant attire les navigateurs afin de les perdre⁴¹. Leur première mention littéraire se trouve chez Homère⁴², lorsqu'Ulysse se fait attacher au grand mât de son navire pour pouvoir écouter le chant des sirènes, pendant que ses compagnons rament, les oreilles bouchées par de la cire. Il faut cependant noter qu'Homère ne fait aucune allusion à des femmes-oiseaux. C'est Apollodore qui prétend que, de la taille aux pieds, elles avaient l'aspect d'oiseaux. Il prétend également qu'une prophétie annonçait que les Sirènes mourraient si un navire passait devant elles sans s'arrêter et, de fait, elles périrent au passage d'Ulysse.

Quant à Echidna, créature mi-femme mi-serpent, elle représente une certaine vision du mal. La figure du serpent, bien que moins négative que dans l'imaginaire judéo-chrétien, n'en reste pas moins une figure associée au monde d'en bas et par conséquent à un certain type de créatures maléfiques. Son histoire est assez brève. Il n'existe pas, ou du moins n'en a-t-on pas retrouvé, de mythe la concernant précisément. On disait qu'elle gîtait dans les profondeurs d'une caverne au pays des Arimes⁴³. Elle attirait les hommes en les charmant puis les dévorait dans son antre. Elle enfanta une nombreuse et terrifiante progéniture, principalement avec son époux Typhon : Orthos, Chimère, Cerbère, Hydre. On y ajoute parfois Ladon, Phaia, le Dragon de Colchide et l'Aigle du Caucase, ainsi que la Sphinx et le lion de Némée. On dit enfin qu'elle fut tuée dans son sommeil par Argos Panoptès⁴⁴. On ne sait pas dans quelles conditions se déroula cet épisode, car Apollodore ne l'aborde que très brièvement. On constate que la fonction de génitrice d'Echidna prime sur l'épisode anecdotique de sa mort, bien que son bourreau soit un héros assez particulier.

Enfin, la Sphinx, également bonne représentante de la catégorie précédente du point de vue de son hybridation est non seulement hybride d'humain, mais de plus, ailée⁴⁵. Ce trait physique peut, de la même manière, souligner une influence orientale. Animal unique et mystérieux doué de parole, c'est un adversaire redoutable. Après le meurtre de Laïos, Œdipe continua son chemin jusqu'à Thèbes, victime de ce monstre à tête de femme, corps de lion, queue de serpent, serres (parfois) et ailes d'aigle⁴⁶. Elle était venue, dit-on, d'Éthiopie jusqu'à Thèbes, en Béotie. On prétend parfois qu'Héra l'avait envoyée pour punir Thèbes de l'enlèvement, par Laïos, du petit Chrysippos. Installée non loin de la cité, la bête soumettait aux voyageurs une énigme que lui avaient apprise les Muses : « Peux-tu me nommer l'être unique qui marche tantôt à deux pattes, tantôt à trois et tantôt à quatre et qui est le plus faible lorsqu'il a le plus de pattes? ». Ceux qui ne trouvaient pas la solution étaient dévorés sur-le-champ. Lorsque la créature interrogea Œdipe, il trouva aussitôt la réponse : « L'homme, répondit-il, parce qu'il marche à quatre pattes lorsqu'il est enfant, sur

⁴⁰Apollodore, II, 4, 2-3.

⁴¹Filles d'Achéloos et d'une Muse, de Phorkys et Kétô, ou encore d'Éagre et Calliope selon les versions, elles sont généralement au nombre de trois mais certains auteurs en comptent jusqu'à douze.

⁴²Homère, *Odyssée*, XII.

⁴³Hésiode, *Théogonie*, 295-305.

⁴⁴Apollodore, II, 4. On l'appelait *Panoptès* (« Celui qui voit tout »), car il avait des yeux sur tout le corps.

⁴⁵Nous adoptons le féminin employé par J.M. Moret dans son livre, et rejetons l'usage assez courant d'utiliser le terme de « Sphinge ». En effet, le terme grec n'est pas féminisé bien que la créature le soit.

⁴⁶Selon les versions, elle est fille de Typhon et d'Echidna ou bien d'Orthos et de la Chimère ou bien encore d'Orthos et d'Echidna. Apollodore, III, 52-54 ; Hésiode, *Théogonie*, 326 ; Sophocle, *Œdipe-roi*, 391.

deux pieds quand il est adulte et s'appuie sur un bâton quand il est vieux ». La Sphinx, vaincue et humiliée, se jeta du haut de la falaise. Les Thébains acclamèrent Œdipe, et le proclamèrent roi, ce qui n'était que le début de ses ennuis.

Rôles et significations

Les critiques contemporains voient, dans l'affrontement des héros contre les monstres, des explications plus profondes que le simple récit d'aventures extraordinaires. Ces luttes incessantes correspondraient au combat du sauvage contre le civilisé-domestiqué, à l'élargissement des limites de la cité, à la conquête de terres encore non dévolues à « l'agriculture ». Bref, les héros sont des civilisateurs et parfois même des fondateurs.

Les monstres n'ont pas toujours le même rôle face à leurs adversaires. On observe plusieurs comportements qui conditionnent leur existence toute entière. On distingue trois catégories de fonctions : les fléaux, les gardiens et les « monstres errants ». Par le terme de fléaux, entendons tout ce qui concerne la destruction par vengeance ou l'exécution d'une sentence quelconque. Cette fonction est la plus représentée car la plus emblématique du rôle du monstre. Les envoyés divins sont mandatés, dans la grande majorité des cas, afin de punir les mortels de leurs impiétés. La divinité offensée se venge en lâchant sur un territoire un fléau sous les traits d'une bête monstrueuse qui aura pour seule tâche de tout ravager sur son passage. La punition semble démesurée du point de vue des humains car, la plupart du temps, toute la contrée paie les erreurs d'une seule personne. Ainsi, l'Hydre fut envoyée par Héra à des fins destructrices et pour provoquer dans le même temps la mort d'Héraklès. Il en va de même pour la Chimère, lâchée par Amisodaros, roi de Carie, pour le lion de Némée, envoyé par Héra, ou encore pour les trois sangliers envoyés par Artémis afin de punir les mortels.

La surveillance et la garde sont d'autres fonctions habituellement confiées aux monstres. Les gardiens ont un rôle plus ambigu que les fléaux car la violence de leur fonction ne se présente pas de la même manière : ils doivent attendre que le héros vienne les trouver, les déranger même. Le principe est le même que celui qui sera repris plus tard dans les récits médiévaux narrant les exploits de hardis chevaliers partis terrasser les dragons dans leur caverne. Pourtant, dans les textes, on constate qu'il est moins glorieux de se débarrasser de tels monstres, car ils n'ont pas de réel caractère agressif. Ils accomplissent uniquement la fonction pour laquelle ils ont été placés là. Ainsi, Orthos est un gardien de troupeau appartenant à Géryon. Il défend le territoire et les biens de son maître avec l'aide du bouvier Eurytion. Cerbère est le gardien de la porte des Enfers. Son rôle est des plus important, car il est chargé de la surveillance des abords du monde des morts. Il appartient dans le même temps à Hadès et à l'Hadès⁴⁷. Cerbère est le seul monstre à ne périr dans aucune version. Le dragon Ladon est le gardien du jardin des Hespérides. S'il fut envoyé par Héra, c'est uniquement pour assurer la sauvegarde de l'arbre. Il n'est pas l'élément destructeur de l'histoire. Lorsqu'Héraklès s'introduit dans le jardin pour y voler les pommes, les sources deviennent parfois laconiques sur ce qu'il advient du gardien, comme si son meurtre était honteux et qu'on préférerait taire un tel acte. Enfin, l'aigle du Caucase pose problème : on hésite à voir en lui un fléau. En effet, il représente Zeus et il est l'émanation de sa justice divine en étant le bourreau perpétuel de Prométhée. Nous le considérons plutôt comme un gardien à cause de son attachement à la seule personne de Prométhée. En ce sens, il est une sorte de geôlier-bourreau.

Il existe aussi des monstres dont les rôles sont beaucoup moins évidents. Ils agissent plutôt en nuisibles occasionnels. Postés dans un lieu fixe, ils attendent que passe une

⁴⁷ Ces deux termes se confondent souvent : le roi du monde souterrain personnifie également le monde des morts lui-même.

victime. Cette dernière catégorie, celle des « monstres errants », est sans doute la moins représentée. Cette fonction est assez particulière car il ne semble pas qu'il y ait de véritable raison à l'action des monstres. Ils paraissent agir gratuitement, pour leur propre compte, un peu à l'instar de pirates. Ils ne sont ni envoyés, ni pourvus d'une mission officielle, ils ne gardent rien non plus ; et pourtant, ils sont là, prélevant une sorte de dîme personnelle sur la population du lieu qu'ils terrorisent. Echidna, d'après les sources, semble avoir toujours été là où on la rencontre dans le mythe. La Sphinx, quant à elle, s'est installée d'elle-même près de Thèbes. Ces deux créatures prélèvent sur la population, au hasard, soit des voyageurs, soit ceux des habitants de la région qui se risqueraient à les croiser. La Sphinx représente pourtant une menace beaucoup plus grande qu'Echidna à cause de sa localisation aux abords de Thèbes, alors que la seconde gîte dans un lieu plus reculé et plutôt mal défini. Les Sirènes sont, elles, postées sur une île également difficile à localiser. Leur champ d'action semble plus réduit encore que celui d'Echidna, puisque cantonné à une île. Cependant, le passage du navire d'Ulysse leur procure une occasion. Mais c'est une occasion manquée qui verra leur perte, puisque les marins sont protégés de leur chant mortel. Le cas du Minotaure est encore différent : il a été placé au centre du labyrinthe pour y être caché et même oblitéré, mais on lui envoie tout de même régulièrement un tribut sanglant. C'est l'existence de ce tribut qui le fait entrer dans cette dernière catégorie.

DES PERSONNALITES BIEN DIFFERENTES

De multiples variétés de monstres appellent de multiples sortes de héros. Qu'est-ce qu'un héros ? C'est un personnage qui est, le plus souvent, issu d'une divinité et d'un ou une mortel(le). On lui reconnaît pourtant quasiment toujours un père putatif humain, afin de le relier à une famille importante de sa région de naissance. Il doit accomplir un certain nombre de prouesses qui feront, au final, changer son statut. Les références au monde animal sont courantes pour décrire les héros qui se divisent en plusieurs groupes. Certains privilégient la force physique, tandis que d'autres privilégient la réflexion.

Identification à l'animal

Le poète identifie souvent le héros à l'animal. Ce dernier doit s'en approprier les qualités et les caractères pour pouvoir être distingué des simples humains, mais également pour pouvoir affronter ces mêmes animaux. Les types d'animaux auxquels les héros peuvent s'identifier sont ciblés et symboliques. Il s'agit du lion, du sanglier et du taureau, dans la plupart des cas. S'y ajoute, de temps à autres, l'aigle, autre symbole prégnant de la royauté. L'identification ne se fait pas que dans un sens positif : le héros emprunte également les défauts des créatures auxquelles il est associé, le chien par exemple.

Le lion est un animal très souvent représenté dans les mythologies méditerranéennes et orientales, que ce soit tel quel ou dans l'élaboration d'un animal composite. Dans les bestiaires fabuleux orientaux et indiens, on trouve ainsi des créatures à moitié lion⁴⁸. En Asie Mineure, il est représenté sur les monnaies de certaines cités d'Ionie, comme Milet. Le lion est la bête féroce par excellence (le *qhriôn*). Dans la réalité de l'époque, la chasse au lion est rare. Des « lions des montagnes » peuvent, certes, attaquer les troupeaux, mais les hommes se contentent de repousser leurs assauts⁴⁹. La figure du lion est cependant très présente en Grèce propre, ne serait-ce que dans le cycle héracléen.

Héraclès, au cours de ses nombreux travaux, eut, entre autres rivaux, le lion, qui devient par ailleurs son emblème. Sur les nombreux exemples qui sont parvenus jusqu'à nous, il est

⁴⁸La Manticore, par exemple, en fait partie. Elle est généralement représentée avec une tête d'homme ou de lion, ayant trois rangées de dents par mâchoire, sur un corps de lion, avec une queue de scorpion.

⁴⁹ Homère, *Iliade*, XVII, 61-67.

l'animal représentant le mieux la force. Comme nous l'avons déjà observé plus haut, les chasses héroïques et les combats contre les lions ont pour dessein de montrer la supériorité du monde civilisé sur le monde sauvage. C'est, en quelque sorte, le symbole de la victoire humaine sur l'agressivité irrationnelle. De nombreuses occurrences iconographiques présentent un héros aux prises avec l'animal. Le combat se déroule souvent à mains nues, pour montrer la valeur de l'homme, qui saisit la bête par la queue ou par la crinière. Héraclès semble le mieux incarner la figure du lion, en lui empruntant son côté fougueux et instinctif. Dans l'exégèse du mythe de Circé par Porphyre, le porc et le lion incarnent respectivement les appétits de l'*ἐπιθυμία* et les fureurs du *θυμός*⁵⁰. Héraclite illustre, dans ses *Allégories d'Homère*, l'amalgame du héros et du fauve⁵¹ : « Le sanglier dont il (Héraclès) fit sa proie est l'intempérance, habituelle aux hommes ; le lion, c'est le penchant instinctif qui nous entraîne au mal ».

L'identification du héros à son adversaire est omniprésente dans l'épopée, mais elle ne traduit pas que des valeurs positives. Les héros sont comparés à des lions fougueux avec tout ce que cela comporte de violence indomptable⁵². Dans l'*Iliade*, Homère dresse soixante-cinq comparaisons animales dont quarante sont consacrées au lion. Il y établit un code hiérarchique des valeurs héroïques⁵³. Les fables du poète Esope mettent elles aussi le lion en scène. Dans de nombreux cas, celui-ci est brutal et sans foi ni loi, comme dans *L'Âne, le Renard et le Lion*⁵⁴. Mais même pour Esope, le lion est le roi des animaux avant tout. Zeus lui a conféré tous les attributs que lui-même possède. Il peut aussi incarner le comble des vertus du guerrier. Le *μηρός*, la fureur guerrière, saisit aussi bien l'animal que le héros. Ce n'est plus alors le monstre rugissant et déchirant ses victimes qui apparaît, mais un véritable double du héros. La poésie funéraire grecque nous en apporte une parfaite illustration⁵⁵ : « Dis-moi, lion, de quel mort gardes-tu le tombeau, / Dévoreur de boeufs ? [...] / J'apporte en quelque sorte / L'illustration de la vigueur de ce héros, / Car pour ses ennemis, il était bien un lion ». Le lion est donc un animal double, rare dans le paysage grec, qui allie la violence sauvage et la noblesse du guerrier⁵⁶. Il jouit d'une très grande renommée aussi bien dans les textes que dans l'imagerie. On retiendra surtout son côté sanguinaire et sa fougue aveuglante. Lorsqu'il se déchaîne, il devient incontrôlable, comme l'illustre un passage des *Halieutiques* d'Ovide⁵⁷ : « Voici le lion infatigable qui s'acharne à renverser des troupes de chasseurs [...] il a fait saillir ses muscles et accru ses forces par sa colère ; il s'affale et, victime de sa vaillance, il hâte son trépas ».

⁵⁰ Philosophe néoplatonicien, élève de Plotin, il reprend le modèle de Platon de la tripartition de l'âme, *nouos*, l'intellect, *θυμός*, le « cœur », la valeur, et *ἐπιθυμία*, « l'estomac », les instincts, l'appétit. Le *θυμός* semble ici être pris dans son acception négative de fureur, rage.

⁵¹ Héraclite est un auteur mal connu. Le titre de l'ouvrage est peu sûr et la date incertaine. Des versions divergentes de plusieurs copistes donnent le nom d'Héraclite du Pont, puis d'Héraclide du Pont. Concernant la chronologie du personnage, la tendance générale est de le placer aux alentours du Ier siècle après J.C. Les contemporains d'Héraclite ont pu être Diodore, Onésandre et Hiéroclès le Stoïcien. Héraclite se réfère à des auteurs tels qu'Apollodore, Cratès de Mallos et Hiérodicos de Babylone.

⁵² Homère, *Iliade*, IX, 237-39. Voir aussi Dumézil, *Mythe et Épopée*, Paris, Gallimard, 1995 (198) ; *Heur et Malheur du Guerrier*, Paris, PUF, 1969, p. 127 : « fatalité de la fonction guerrière » ; Smoes, *Le Courage chez les Grecs*, Bruxelles, Ousia, 1995, p. 47 et 50-55 : il y aborde entre autre le sujet des comparaisons homériques.

⁵³ Le lion, agresseur, bousculant tout, le héros par excellence ; le sanglier, défenseur ferme ; l'aigle, à la vue perçante ; le loup, sauvage et rusé ; et tout en bas du tableau, les biches affolées, les brebis bêlantes et les sauterelles.

⁵⁴ « Le lion, voyant que l'âne ne pouvait s'échapper, saisit d'abord le renard, et se tourna ensuite vers l'âne ».

⁵⁵ Roques D., *Tombeaux Grecs, Anthologie d'épigrammes*, Gallimard, [Le promeneur], Paris, 1995.

⁵⁶ A ce sujet, on peut aussi consulter l'article de C. Parisi-Presicce, « Eracle e il leone : Paradeigma andreaia », *Kernos, supplément 7, Le Bestiaire d'Héraclès. IIIème Rencontre Héracléenne*, 1998, p. 142.

⁵⁷ Ovide, *Halieutiques*, 53-57.

Le sanglier, lui, est un animal commun des forêts méditerranéennes. Sangliers et porcs sont les deux facettes d'une même espèce animale. Si le porc est un animal de sacrifice assez courant, en revanche, en règle générale, on ne sacrifie pas d'animaux sauvages à la divinité. Le sanglier se trouve donc exclu de la *qusiā*. Cependant, il est tout de même propre à la consommation et à l'utilisation par les humains⁵⁸. Il existe autant de récits mythiques de chasse au sanglier que de chasse au lion. Ces chasses revêtent d'ailleurs le même caractère. C'est un moyen de montrer la vaillance du héros dans un combat qui semble déséquilibré car le sanglier est une bête imposante et armée de dangereuses défenses. De même, dans l'iconographie des personnages historiques, comme celle des rois hellénistiques, l'affrontement avec le sanglier exalte la valeur du personnage qui s'y prête. Sa férocité n'a d'égal que son caractère borné. En cela, la symbolique du sanglier rejoint tout à fait celle du lion. Son caractère destructeur réside aussi dans le fait qu'il est omnivore, mais mange surtout des végétaux : ainsi le sanglier de Calydon fait « choir de toute leur hauteur nombre de grands arbres, avec leurs racines, les fleurs, les fruits »⁵⁹. C'est donc un prédateur de la végétation et il empiète sur le territoire des hommes.

Le taureau quant à lui n'est pas nécessairement agressif, mais en raison de sa force et de son poids, il reste toujours dangereux. Ce sont ces caractéristiques qui ont fait de lui un symbole de puissance, mais aussi de fécondité. Cet animal, très courant dans la littérature grecque, partage avec le lion et le sanglier le champ de l'agressivité, bien qu'avec quelques nuances. Ce sont des taureaux d'airain qu'affronte Jason dans sa quête de la toison d'or. De surcroît, ces animaux de métal sont sensés souffler le feu par les naseaux. Ils soulignent, par ce détail, l'opiniâtreté dont fait preuve le taureau. D'autres héros affrontent des taureaux, dont les représentations sont similaires. Les taureaux de Crète et de Marathon sont réputés invincibles à cause de leur carrure et de leur poids. Quant au Minotaure, il représente le côté sanguinaire de la bête féroce. Même si le taureau semble avoir été moins apprécié des Anciens que le lion, il n'a cependant rien à envier au roi des animaux du point de vue de la force et de la férocité. Cependant, et encore plus que le sanglier, il appartient à une famille animal qui peut faire partie de la *qusiā*. La facette douce et paisible de la race est représentée par le bœuf, alors que le taureau est farouche et indompté. Les poètes reprennent ce trait de caractère pour qualifier des héros digne d'éloges.

Les oiseaux apparaissent dans les mythes surtout lorsqu'interviennent la divination, les oracles et Apollon. Le corbeau, la colombe et tous les petits volatiles en général comptent parmi les intermédiaires privilégiés d'Apollon et font également partie de la classe des animaux familiers, pour les Grecs. Chaque divinité est dotée d'un représentant animal, dont certains sont des oiseaux : le milan pour Apollon, l'ibis pour Hermès⁶⁰. À Zeus échoit l'aigle, autre symbole de puissance et de fierté. L'aigle est le roi des animaux célestes, tout comme le lion est le roi des animaux terrestres⁶¹. On constate que l'oiseau possède une symbolique bien plus diffuse que le lion et que c'est le genre « oiseau », éventuellement « oiseau de proie », que l'on représente plutôt qu'une race en particulier. Lorsque l'on prend la peine de spécifier qu'il s'agit d'un aigle, c'est pour montrer la qualité du personnage

⁵⁸ Cf. F. Bader, « Mars, Avril, Mai », *L'Animal dans l'Antiquité*, dir. G. Romeyer-Dherbey, Vrin, Paris, 1997, au sujet de la dépouille du sanglier tué par Méléagre qui sera l'objet d'une contestation entre les Courètes et les Etoliens (Homère, *Iliade*, IX, 548 : « kefal hēkai\dermati l axnhēnti »).

⁵⁹ Homère, *Iliade*, IX, 541-542 (cité par F. Bader, « Mars, Avril, Mai », traduction Mazon modifiée).

⁶⁰ Lorsque Typhon menaçait l'Olympe et que les dieux, terrifiés, s'enfuirent en Egypte, ils se changèrent en animaux ; certains en oiseaux : Antoninus Liberalis, *Les Métamorphoses*, XXVIII. Ailleurs, Zeus se métamorphose en cygne pour séduire Lédè. Athéna et la cité d'Athènes, sont représentées par la chouette.

⁶¹ Il est une créature qui représente au mieux la puissance et le pouvoir royale : c'est le griffon, qui n'est rien d'autre qu'un hybride de lion et d'aigle. Il apparaît quelque fois dans les mythes d'origine asianique et souvent dans l'art grec.

évoqué. On louera par exemple l'acuité visuelle d'un héros en le comparant à l'aigle car la supériorité de ce rapace vient de sa vue perçante et de sa capacité à regarder le soleil en face. Le faucon, quant à lui, fait l'objet d'une certaine admiration car, tout comme l'aigle ou le vautour, c'est un guerrier.

La dernière identification concerne le chien et n'est pas très souvent utilisée, étant donné son caractère particulièrement méprisant. La domestication du chien par l'homme intervient très tôt dans l'histoire de l'humanité⁶². Il est donc déjà, dans l'antiquité, considéré comme le fidèle compagnon de l'homme, et comme son auxiliaire. En effet, il est le gardien de la maison et du troupeau, et il aide à la chasse. Cependant, et comme bon nombre d'animaux dans l'antiquité, il est pourvu d'une symbolique à plusieurs facettes, souvent antinomiques. En effet, il est considéré comme une créature assez vile et c'est être taxé de fourberie que d'être comparé à un chien. D'ailleurs, Ulysse en fait lui-même les frais. Celui qu'on nomme Ulysse-aux-mille-tours est un rusé : il use de lâcheté et de fourberie pour parvenir à ses fins, tandis qu'Ajax, lui, agit en héros typique, en multipliant les coups d'éclat⁶³. La valeur guerrière d'un animal est une donnée importante pour comprendre la symbolique qu'on lui attribue. Homère considère le chien comme un charognard et une source de danger pour le héros tombé au combat. En outre, il est l'image même de l'impudence. L'effronterie, sexuelle notamment, est sanctionnée par les termes de « chien » ou « chienne ». Ainsi, à toutes les époques, on retrouve ce vocabulaire dans la littérature grecque⁶⁴. Aristophane et Euripide utilisent la même métaphore injurieuse⁶⁵ : « Je te frapperai le dos comme à un chien » ou « ... incendia les mille têtes meurtrières de la chienne de Lerne, l'Hydre... »⁶⁶ ; Esope met en exergue la sottise et l'avidité du chien. Ovide s'arrête quant à lui sur les méthodes de défense dévolues à l'animal : son arme de prédilection est la morsure⁶⁷. Le chien est également lié à la magie et aux cultes chthoniens. Il peut, dans certains rares cas, faire partie des animaux de sacrifice. Parmi des exemples, majoritairement romains, Ovide, dans les *Fastes*, mentionne ce genre de pratique⁶⁸ : « J'ai vu que les Sapéens et les habitants de tes pentes neigeuses, ô Hémus, offrent à Trivia des entrailles de chien », « le flamine se rendait au bois sacré de l'antique Robigo, pour livrer aux flammes la fressure d'une chienne, la fressure d'une brebis ». Il est également couramment utilisé dans la pharmacopée antique, dans la fabrication de remèdes⁶⁹. Il partage avec le serpent la caractéristique ambiguë d'être à la fois le mal et le remède.

Différents héros

⁶² Selon J. Dumont et L. Bodson, le chien est domestiqué dès 12 000 avant notre ère, en Europe du Nord et au Proche Orient : J. Dumont, *Les Animaux dans l'Antiquité Grecque*, Paris, l'Harmattan, 2001, p. 17 ; L. Bodson, « Points de vue romains sur l'animal domestique et la domestication », *Hommes et Animaux dans l'Antiquité Romaine*, Centre de recherche A. Piganiol, Tours, 1995, p. 7-49.

⁶³ Voir le fragment conservé d'une déclamation d'Antisthène concernant la dispute d'Ajax et d'Ulysse pour les armes d'Achille.

⁶⁴ Homère utilise beaucoup ce genre de comparaison : *Iliade*, IX, 372-3 ; III, 180 ; VI, 356 ; VI, 344 ; *Odyssée*, IV, 145 ; VIII, 319 ; XI, 424.

⁶⁵ Aristophane, *Cavaliers*, 289. Euripide, *La Folie d'Héraklès*, 418-20.

⁶⁶ Cette dernière comparaison est à prendre dans le sens de « serviteur », mais aussi dans un sens injurieux.

⁶⁷ Ovide, *Halieutiques*, 1-6.

⁶⁸ Ovide, *Fastes*, I, 389-90. Trivia n'est autre que la déesse Hécate, éminemment mystérieuse qui préside aux carrefours et à la magie. Cf. : A. Petrilli, *Hécate. D'Hésiode aux Papyrus Magiques*, mémoire de DEA, 2001. Ovide, *Fastes*, IV, 904-08. Robigo est une ancienne divinité masculine romaine dont le nom viendrait du mot rouille, qui interviendrait au printemps. Robigo et les Robigalia sont rapidement évoqués dans : M. Béard, J. North, S. Price, *Religions de Rome*, Picard, Paris, 2006.

⁶⁹ Voir Valérie Bonet, « Les Animaux Occidentaux dans la Pharmacopée de Pline », *Homme et Animal dans l'Antiquité Romaine*, Centre de recherche A. Piganiol, Tours, 1995, p.163-172.

Après avoir passé en revue les principales caractéristiques animales qui peuvent être utilisées par les héros, voyons plus précisément leur personnalité. Écartons d'emblée, de cette partie, des héros tels qu'Achille et Ajax, dont on a rapidement évoqué le caractère plus haut, car ce sont des guerriers. Nous souhaitons nous orienter plus spécifiquement sur le cas des héros dits fondateurs et civilisateurs, ceux qui sont appelés à combattre les monstres.

Un grand nombre de héros choisissent d'utiliser la force. Héraklès est le premier des héros grecs, en terme de célébrité et en terme de force destructrice. Il compte à lui seul plus de quêtes accomplies et plus d'adversaires vaincus que tous les autres héros. Il réunit aussi le plus d'actions concernant les monstres. Il n'y a que Thésée qui puisse éventuellement rivaliser avec lui, en se plaçant dans un contexte d'émulation. Derrière eux, les autres n'ont à leur actif que quelques coups d'éclats : Bellérophon, Persée, Jason... Les réactions d'Héraklès face à un adversaire sont somme toute assez diverses, même si elles sont souvent assez radicales : il tue. En effet, sur les quinze créatures qu'il croise durant ses divers périples⁷⁰, depuis sa naissance jusqu'à sa mort, huit périssent de sa main, dont cinq de la famille de Phorkys. Quatre seulement survivent, parmi lesquels Cerbère, seul représentant de la famille de Phorkys. Les trois derniers, dont deux de cette même famille, sont tués, mais de la main d'un autre. Ce total de onze victimes (dont sept de la famille de Phorkys) est loin d'être négligeable. Quand aux autres héros, s'ils croisent moins de créatures que le grand Héraklès, ils ne les exterminent pas moins : Jason, dans certaines versions, tue le dragon de Colchide ; Bellérophon, la Chimère ; Méléagre, le sanglier de Calydon. Thésée, quant à lui, élimine la laie de Krommyon, le Minotaure et le taureau de Marathon. Persée décapite Méduse et tue le monstre marin qui menaçait de dévorer Andromède. Certaines traditions prétendent qu'Argos Panoptès terrassa Echidna. La violence semble être le plus court et efficace chemin vers la victoire.

Cependant, les héros n'usent pas uniquement de la violence. En effet, certains se distinguent par leur capacité à déjouer des pièges ou bien à en tendre. Leur intelligence et leur ruse priment parfois sur la force physique, même s'ils connaissent des combats : Ulysse trouve une parade pour pouvoir écouter le chant des sirènes sans danger ; Œdipe, grâce à la vivacité de son esprit, résout l'énigme de la Sphinx. Certes, les créatures qu'ils affrontent finissent également par périr, mais en se suicidant, vaincues par la volonté et l'intelligence des héros. Même Héraklès, dont on vient de dire qu'il était de la race des pourfendeurs, est parfois amené à ruser et à inventer des stratagèmes. Pour combattre le lion de Némée, il élabore une méthode de capture. Pour voler les pommes d'or, il invente une ruse pour se soustraire au fardeau que veut lui laisser Atlas. Cependant, dans tous ces cas, l'effort mental requis semble transparaître avec beaucoup moins d'évidence que l'effort physique.

De grands cycles

Certains héros s'intègrent dans des cycles, multipliant ainsi les aventures et les adversaires : Jason et les Argonautes, la geste hérakléenne, celle de Thésée, le retour d'Ulysse... Tandis que d'autres apparaissent de loin en loin, ces grands héros très charismatiques ont leur propre histoire, mais participent également aux quêtes de héros que l'on pourrait dire secondaires. Les sources, plus ou moins fragmentaires, parvenues jusqu'à nous contribuent à faire de certains épisodes héroïques de véritables histoires à part entière

⁷⁰Les serpents de son berceau, le lion du Cithéron, le lion de Némée, le sanglier d'Erymanthe, Cerbère, l'Hydre de Lerne, les chevaux de Diomède, Ladon du jardin des Hespérides, la biche de Cérynie, les oiseaux du lac de Stymphale, Orthos le chien de Géryon, le taureau de Crète, le sanglier de Calydon, le Dragon de Colchide et l'aigle du Caucase.

et concourent également à la notoriété du héros. Ainsi Thésée est devenu le héros officiel d'Athènes par récupération progressive. Héraklès, s'il est le héros dorien par excellence, a gagné une envergure panhellénique. Divinisé, il est également associé à bon nombre de divinités romaines et même celtiques, preuve de la pérennité du personnage, de sa grande adaptabilité et de son pouvoir de syncrétisme. Rares sont les héros qui peuvent justifier d'une si grande notoriété encore de nos jours, en raison de la disparition des sources.

LE BUT A ATTEINDRE PAR LE HEROS

Valorisation personnelle : la renommée

Le héros doit effectuer des exploits afin d'accroître sa renommée et son prestige. La renommée est une question importante dans le monde grec. Dans la mentalité des Anciens, c'est tout ce qui reste d'une personne après sa mort, puisque la vie dans l'au-delà n'est qu'un simulacre. On retrouve cette volonté de glorification dans la dispute d'Ajax et d'Ulysse pour les armes d'Achille. Ajax prétend que les petites actions nocturnes d'Ulysse sont bien moins valorisantes que les siennes, exécutées en plein jour, sous le regard de l'ennemi. Les travaux confiés aux héros sont des moyens pour eux d'accroître leur valeur aux yeux des Grecs. Il est vrai que l'on pourrait voir en leurs adversaires des sortes de faire-valoir pour eux. Mais il serait réducteur de ne reconnaître là qu'un stratagème destiné à mettre en valeur le héros.

Une tâche à accomplir, le rapport à la divinité

Au-delà de cette mise en valeur par la réalisation d'actes extraordinaires, il y a aussi une tâche à accomplir. Cette dernière est souvent imposée par la divinité. Sinon, elle l'est indirectement, par l'entremise d'une tierce personne : un souverain la plupart du temps.

Il n'y a pas de méthode canonique pour se débarrasser d'un monstre. De plus, certaines créatures sont seulement capturées. Celles qui périssent sont, le plus souvent, vaincues grâce à l'utilisation par le héros d'une de leurs caractéristiques qui s'avère être une faiblesse. Diverses méthodes peuvent être employées indifféremment par tous les héros, cependant on constate que certains ont une arme de prédilection. Héraklès est un héros archer, bien que son second attribut soit la massue. Cette fonction lui vient de très loin, mais il n'utilise l'arc que très rarement dans ses combats. C'est le cas sur un cratère corinthien où l'on voit le héros tirer des flèches sur un monstre marin pendant qu'Hésioné lui jette des pierres⁷¹. Héraklès lui préfère souvent une arme blanche, comme la *harpè*, ou l'épée. La *harpè* ne lui est pourtant pas réservée, on la rencontre chez plusieurs autres héros, comme Persée lorsqu'il affronte le monstre marin. Mais c'est un cas isolé. En effet, cet épisode est représenté sur une hydrie campanienne à figures rouges, datée du milieu du IV^e siècle⁷². On y voit le héros brandissant la *harpè*, alors qu'il est bien plus courant de voir, pour ce type de scène, des héros armés de pierres ou d'une épée, comme c'est le cas pour le même Persée sur une amphore provenant de Caeré, datée de 560 av. J.C.⁷³. Bellérophon utilise, selon les versions, uniquement l'arc ou l'arc et la lance qui est une arme guerrière. Les autres types d'armes fréquemment utilisées sont des armes contondantes, comme la massue, ou des armes simples, comme l'épieu. La massue est l'arme des brigands et des voyageurs. Les Centaures s'en servent également. L'épieu sert surtout à la chasse au sanglier. De fait, on le retrouve lors de la chasse de Calydon. Le feu est quelquefois utilisé, mais en tant qu'aide

⁷¹Voir Th. Carpenter, *Les mythes dans l'art grec*, Thames & Hudson, l'Univers de l'Art, Londres-Paris, 2006 (1991), fig. 199.

⁷²*Ibidem*, fig. 161.

⁷³*Ibidem*, fig. 158.

plus qu'en tant qu'arme véritable. C'est le cas pour l'Hydre dont les têtes, une fois coupée à l'arme blanche, sont brûlées pour empêcher leur repousse.

Le héros doit combattre pour déjouer les pièges que lui tend la divinité, plus que pour aider les populations. Il leur vient en aide en remportant la victoire. C'est surtout Héraclès qui subit le plus les conséquences de la jalousie d'une déesse. Héra n'a de cesse de se venger de son existence, preuve de l'adultère de son volage époux. C'est elle, par exemple, qui souffla l'idée à Eurysthée de lancer des défis au héros, les uns après les autres. Le cycle des Douze Travaux est, en quelque sorte, une gigantesque épreuve de force pour le héros. Les épreuves, les travaux, les quêtes sont autant de moyens de tester la combativité et les réactions du héros, et aussi autant de tentatives pour l'éliminer. Les exploits accumulés ajoutent de plus au prestige de celui qui les accomplit : nous rejoignons là l'idée de grandeur, de valeur et de renommée que nous avons abordée plus haut.

Les créatures monstrueuses sont envoyées par les divinités en punition, en représailles contre les humains et parfois aussi contre les héros eux-mêmes. Les humains bafouent régulièrement les lois divines et les dieux sont particulièrement attentifs au moindre faux-pas. Des fléaux s'abattent donc souvent sur des régions entières. Nous savons combien les colères d'Artémis sont dévastatrices. La chasseresse ne laisse passer aucun manquement et aucun oubli concernant son culte et frappe aussitôt la communauté de nombreux fléaux, qui prennent souvent la forme d'une créature de la forêt : le sanglier. Ces défis doivent donc aussi être relevés par le héros pour le bien de la communauté.

Le dépassement de soi-même, le changement de statut

Au cours de ses aventures, on constate une progression du statut et de la personnalité du héros. Ses actes sont, à tout moment, contrôlés et approuvés ou non par une entité supérieure. Outre la recherche de la gloire, plusieurs objectifs peuvent pousser le héros à multiplier les exploits : la réparation d'un tort, l'acquisition de la royauté ou sa récupération, et l'accession à un stade supérieur d'existence (passage à l'état divin, gain de l'immortalité).

La réparation d'un tort causé, ou prétendument causé, à un personnage important, roi ou reine, par le héros est un prétexte déclenchant la mise en œuvre d'un travail ou d'une quête. Lorsqu'un tort est causé à la divinité, elle demande violemment réparation et c'est encore au héros de relever le défi à la place du fautif : lorsque Andromède est livrée au monstre marin, lorsque des villageois subissent les attaques d'une créature envoyée en représailles par une divinité mécontente. Le héros est, en effet, le seul à pouvoir assumer ce rôle.

Il s'agit aussi souvent de récupérer ou d'acquérir la royauté d'une cité. Thésée, Œdipe, Bellérophon et Jason partent à l'aventure pour ces raisons. Mais la royauté ne peut s'acquérir de manière aisée. Il faut, pour être légitime, montrer des preuves de sa valeur et/ou de sa naissance. Pour détrôner les imposteurs qui détiennent la cité, il faut réussir à surmonter les épreuves injustes qu'ils imposent.

Il existe enfin des considérations plus spirituelles qui poussent le héros à accomplir des exploits. En effet, certains des travaux confiés aux héros relèvent plus du rite de passage que de l'épreuve de force. Les travaux effectués dans des zones situées au-delà du monde connu ont un aspect mystique qui ne se retrouve pas dans les autres, ne serait-ce que par le fait qu'ils touchent à des lieux divins et difficilement, voire pas du tout, identifiables⁷⁴. Les meilleurs exemples se retrouvent, une fois encore, dans les travaux d'Héraclès : la capture de Cerbère dans l'Au-delà et le vol des pommes d'or dans le mystérieux pays des Hespérides. Le résultat de ces séries d'exploits doit mener à la divinisation du héros,

⁷⁴Voir notamment : Alain Ballabriga, *Le Soleil et le Tartare*, Paris, EHESS, 1986.

comme c'est le cas pour Héraklès. Pour Œdipe, il s'agit d'accomplir une prophétie. Le cheminement qui le conduit jusqu'au trône de Thèbes doit finalement lui ouvrir les yeux sur sa propre identité. Œdipe est double et énigmatique. Il n'est pas celui qu'il croit être et fait l'inverse de ce qu'il pense être le bien. Clairvoyant en ce qui concerne l'énigme, il est aveugle sur son propre cas. Du « meilleurs des mortels », il devient « haï des dieux »⁷⁵. Sauveur de la cité de Thèbes, il se révèle parricide et incestueux. Malgré son caractère de héros exposé et sauvé, il ne parvient pas à échapper à son destin⁷⁶.

CONCLUSION

Le héros n'est donc pas le parfait chevalier antique que l'on imagine. Soumis à des myriades de contraintes, il doute, cherche, se remet en question, même si ces interrogations se font en arrière-plan de l'action glorieuse. On le définit aussi bien par sa naissance que par ses actes et par les créatures qu'il affronte. Ces dernières, à travers les animaux qui les composent, sont presque toujours un reflet de lui-même. La tâche du héros est rude car il doit combattre non pas seulement pour lui mais pour toute une région, toute une ville. Il doit faire preuve de courage, de force, d'habileté, mais aussi d'inventivité, voire de ruse. Si certains sont doués de nature pour cela, d'autres en revanche doivent s'adapter. La renommée qu'il acquiert en accomplissant ces travaux rend le héros digne de mémoire et digne de représenter la cité. Les héros grecs, par leurs actions, sont élevés à un rang supérieur et ils font parfois l'objet d'un culte. Ces cultes existent lorsqu'on reconnaît aux bénéficiaires soit une notoriété d'envergure cosmique, comme à Héraklès, soit lorsqu'il existe une tradition de fondation ou de royauté légendaire, comme dans le cas de Thésée. Mais s'il n'est pas rare de rencontrer un *héroôn*, il l'est bien plus de savoir de qui il abritait le culte : de très nombreux héros sont tombés dans l'oubli au cours du temps, fautes de source attestant de leur existence.

⁷⁵ *Œdipe-Roi*, 46 et 1345.

⁷⁶ Voir Jean-Pierre Vernant et Pierre Vidal-Naquet, *Œdipe et ses mythes*, Bruxelles, Ed. Complexe, 1988, p. 29-39 et p. 52-53.

BIBLIOGRAPHIE

- APOLLODORE, *Bibliothèque et Epitomes*, Paris, Les Belles Lettres, 1991, traduction : Carrière J.C. et Massonnie B.
- AMANDRY P., « PURPNOOS XIMAIRA », *Revue Archéologique*, Mélanges Charles Picard, 1948.
- ATHERTON C., *Monsters and Monstrosity in Greek and Roman Culture*, Bari, Levante, 2002.
- BALLABRIGA A., *Le Soleil et le Tartare*, Paris, EHESS, 1986.
- BLOCH R., *D'Héraklès à Poséidon. Mythologie et protohistoire*, Genève, Droz = Paris, Champion, 1985.
- BONNET C., JOURDAIN-ANNEQUIN C. et PIRENNE-DELFORGE V., *Kernos, Suppl. 7 : Le Bestiaire d'Héraclès. IIIème Rencontre Héracléenne*, Centre International d'Etude de la Religion Grecque Antique, Liège, 1998.
- BREWER D.J., CLARK T., PHILLIPS A., *Dogs in Antiquity : Anubis to Cerberus : the origins of the domestic dog*, Warminster, Aris & Phillips, 2001.
- CALAME C., *Thésée et l'imaginaire athénien*, Lausanne, Payot, 1996.
- CENTRE DE RECHERCHE A. PIGANIOL, *Homme et Animal dans l'Antiquité Romaine*, Tours, 1995.
- DEONNA W., « Essai sur la genèse des monstres dans l'art », *REG*, 28, 1915, p.288-349.
- DUMONT J., *Les Animaux dans l'Antiquité Grecque*, Paris, l'Harmattan, 2001.
- GOURMELEN L., *Entre l'Homme et l'Animal*, (thèse) Paris, 1998.
- GRAVES R., *Les Mythes Grecs*, Paris, Fayard, 1991 (Londres, 1958).
- HESIODE, *Théogonie*, CUF, Paris, 1996, trad. Paul Mazon.
- LACARRIERE J., *Au Cœur des Mythologies*, Gallimard, Paris, 2005 (1984).
- LEGRAND M., *Les Animaux Monstrueux dans la Mythologie Gréco-latine*, (thèse) ENVA, Maison-Alfort, 1993.
- MAINOLDI C., *L'Image du Loup et du Chien dans la Grèce Ancienne*, Paris, Ophrys, 1984.
- MORET J.M., *Cedipe, la Sphinx et les Thébains: Essai de Mythologie Iconographique*, Rome, 1984 = Genève, 1984.
- PIRENNE-DELFORGE V. et SUAREZ DE LA TORRE E., *Kernos, Suppl. 10 : Héros et Héroïnes dans les Mythes et les Cultes Grecs*, Centre International d'Etude de la Religion Grecque Antique, Liège, 2000.
- ROMEYER-DERBEY G., CASSIN B., LABARRIERE J.L., *L'Animal dans l'Antiquité*, Paris, Vrin, 1997.
- SCHNAPP-GOURBEILLON A., *Lions, Héros, Masques, la Représentation de l'Animal chez Homère*, Paris, Maspero, 1981.
- VERNANT JEAN-PIERRE ET VIDAL-NAQUET PIERRE, *Cedipe et ses Mythes*, Bruxelles, Ed. Complexe, [coll. Historique], 1988.