

Les mythes sotériologiques

Mathieu Abelard

► **To cite this version:**

| Mathieu Abelard. Les mythes sotériologiques. Littératures. 2010. dumas-00517481

HAL Id: dumas-00517481

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00517481>

Submitted on 14 Sep 2010

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

**Université de Pau et des Pays de l'Adour
UFR de Lettres, Langues et Sciences Humaines**

**ABELARD Mathieu
Master 2 Poétique et Histoire Littéraire**

LES MYTHES SOTÉRIOLOGIQUES

Année 2009-2010

Directrice de recherche : M.F Marein

INTRODUCTION

- **Le système mythologique**

La mythologie grecque est régie pas un mécanisme où chaque entité – dont les principales sont les dieux, les mortels et les monstres – a un rôle précis. On remarque ainsi une interaction entre les différentes figures mythologiques : la fonction que chacune d'elle occupe met en valeur celle d'une autre, justifiant réciproquement leur statut dans la structure.

En effet, sans le monstre ravageant la contrée et opprimant les mortels, l'existence du héros n'a pas de sens, et c'est bien le monstre qui va lui permettre de justifier son rôle, à savoir, délivrer ses semblables du fléau qui les menace. De même, c'est l'opposition entre monde sauvage et milieu civilisé qui va fournir un des aspects les plus intéressants de la mythologie grecque, c'est-à-dire l'affrontement perpétuel mettant en conflit les dieux et les héros (ces derniers étant généralement mortels ou semi-divins) d'un côté et les monstres de l'autre.

Or, les mortels, et même les dieux parfois, sont confrontés à l'univers des monstres, ces derniers ayant pour finalité de répandre le désordre en détruisant toute forme de civilisation (d'où le fait que les monstres mythologiques séjournent dans des contrées sauvages, telles que les grottes, les plaines désolées ou les marais), tendant ainsi à ramener le monde dans son état premier, c'est-à-dire le Chaos. De ce fait, dieux ou mortels pénètrent dans ce milieu hostile, désolé et sauvage qui est celui des monstres, et s'il est déjà difficile de ressortir de cette périlleuse épreuve, il est en quelque sorte plus difficile de ne pas en garder des séquelles dans la mesure où ce monde chaotique, dans lequel les entités monstrueuses séjournent, a un effet corrompateur contre lequel il est difficile de lutter. Ainsi, si le héros a triomphé de l'adversité en alliant force, courage, mais aussi intelligence, il va ensuite devoir encore combattre l'aberration qu'il a vaincue, comme si cette dernière reprenait l'affrontement sous une autre forme que l'on pourrait presque qualifier de « forme fantomatique », c'est-à-dire que le héros porte la marque de ce milieu chaotique et qu'il va devoir lutter contre son effet de corruption. Ce combat, se déroulant alors sur un autre plan, s'avère éprouvant dans la mesure où il nécessite une régularité dans l'effort : l'homme peut malheureusement baisser sa garde, ou encore traverser une période pendant laquelle il se relâchera, permettant ainsi à cette « monstruosité » infiltrée en lui de le faire fléchir. Le parcours d'Héraclès en reste un excellent exemple : ce héros très connu dans la mythologie grecque, dont le principal défaut est son tempérament impulsif l'amenant malencontreusement au crime, affronte en effet de nombreux monstres, ces derniers étant bien le reflet de cette violence contenue en lui, mais malgré le fait qu'il triomphe d'eux, il est sempiternellement confronté à sa folie meurtrière qui l'amène à faire couler le sang, mais aussi à la recherche de la purification de ses actes qu'il regrette une fois sa raison retrouvée.

Le système mythologique met donc en rapport ces différents intervenants : dieux, mortels/héros, et monstres. Mais ces entités sont également les représentants des forces fondatrices qui régissent le monde. Ces dernières sont au nombre de quatre : Chaos, Gaïa, Eros, et Tartare¹. Or, les diverses figures mythologiques agissent au nom de ces mêmes puissances : chacune œuvre selon la catégorie à laquelle elle appartient, selon qu'elle tend à unifier, à créer, ou à détruire.

Déterminer la nature, la valeur et le rôle de ces forces permettra par conséquent de mieux comprendre le fonctionnement du mécanisme mythologique et ainsi d'établir la finalité dans laquelle les divers intervenants opèrent, révélant ainsi un enchaînement de plusieurs actions qui amène la plupart du temps à la chute ou, au contraire, au salut.

- **La colère divine et l'intervention du monstre**

Si, parmi les mortels, certains se comportent avec piété et honnêteté, d'autres en revanche agissent bien différemment et s'attirent par conséquent les foudres divines. Le monde est en effet régi par les dieux, et ces derniers ne cautionnent pas les comportements impies, injustes ou outrageants dont font preuve certains hommes, ces derniers tendant en effet à vouloir bouleverser les règles établies par les divinités : celles-ci étant les garantes de l'ordre qu'elles ont institué, c'est-à-dire la civilisation. Or, le domaine civil, reposant essentiellement sur la justice, la piété et l'organisation, marque de ce fait une opposition manifeste avec le milieu sauvage, ce dernier appartenant à l'ordre des monstres et présentant donc les caractéristiques propres à cette catégorie, c'est-à-dire le désordre, la désolation, l'hostilité.

Pourtant, si les dieux et les monstres marquent une contradiction du fait de leurs attributs diamétralement opposés, ils affichent également un lien dans la mesure où les uns affermissent l'existence, le rôle des autres et inversement. En effet, le monstre ne fait pas office de simple aberration venue au monde par un malencontreux coup de hasard, ou quelque défaillance du fonctionnement universel : ils ont leur raison d'être et incarnent ces forces chaotiques, effrayantes qui circulent dans le monde. Ils ont donc de multiples fonctions, mais la première que l'on distingue est inéluctablement le fait qu'ils sont une représentation physique du mal sous son aspect le plus terrifiant et le plus destructeur. Le monstre, de par sa forme repoussante, féroce, présente ainsi les aspects les plus inquiétants que l'on puisse trouver parmi les bêtes sauvages, à savoir, la forme du lion, du taureau, ou du serpent ainsi que leurs attributs tels que les griffes, les crocs, le venin, renforcés par la puissance de l'entité, allant du poison incurable de l'Hydre de Lerne à la peau impénétrable du Lion de Némée ; ils portent même des caractéristiques qui n'ont plus aucun rapport avec celles du commun des mortels comme le souffle ardent de la Chimère ou le regard pétrifiant de la Gorgone Méduse.

¹ HESIODE, *Théogonie*, vers 116 à 123.

En assimilant ces diverses propriétés en une seule entité, le monstre se présente bien comme le champion du désordre et de la sauvagerie, vivant donc dans un milieu désolé et hostile.

Les dieux, généralement opposés à cette famille chaotique, ont néanmoins recours à elle, en particulier pour punir les mortels qui auraient agi à l'encontre de leurs institutions. De ce fait, les hommes qui subissent le courroux des dieux se voient par conséquent bannis du monde civilisé pour être happés par le milieu chaotique où séjournent les monstres.

Or, lorsque les mortels commettent de terribles atrocités, ils sont passibles de subir la justice divine et également la marque du monstre qui les corrompt progressivement. C'est-à-dire que le coupable se « souille » et la question qui se pose alors est la suivante : tentera-t-il de réparer son erreur ou au contraire ira-t-il plus loin dans la voie du crime ? Aussi les dieux n'interviennent-ils pas sur le champ : ils attendent de voir quel stade atteindra cette marque maléfique jusqu'à ce que celle-ci soit irréversible, damnant l'individu et l'excluant du monde des hommes, le transformant en créature aberrante qui, quoique nuisible et inquiétante, restera faible si on la compare aux monstres originels de la mythologie, tels que Cerbère ou le gardien de la Toison d'or.

Le monstre est en l'occurrence une graine du mal, il naît des conflits, des dissensions entre dieux ou mortels. Un homme qui commet un crime s'attire donc inéluctablement la marque du monstre et se voit confronté à son univers de sauvagerie. De plus, outre que les dieux excluent parfois certains criminels de l'ordre civilisé, ils font parfois intervenir ces créatures chaotiques ; ces dernières devenant le châtiment d'une faute qui aurait été commise, mais n'aurait pas été condamnée. Cette apparition du monstre sous l'instigation des dieux marque alors une scission entre divinités et mortels : ces derniers, en effet, n'ayant pas suivi les règles du monde civilisé – c'est-à-dire ne pas laisser un crime impuni en rendant justice – s'exposent alors à être la proie de l'entité chaotique, image de cette faute qu'ils ont commise mais qu'ils n'ont pas condamnée.

- **La valeur sotériologique**

Confrontés au monde du monstre et à sa dimension chaotique, les mortels sont généralement amenés à connaître diverses finalités dont trois en particulier : la mort, la corruption définitive, ou la rédemption. La plupart des hommes sont effectivement incapables de lutter contre ces atrocités, en particulier le peuple qui subit le fléau parce que l'un d'entre eux, généralement un roi ou un héros, s'est rendu coupable d'un crime qui n'a pas été expié : aussi subissent-ils les sévices que leur inflige le monstre, attendant d'en être délivré en faisant appel aux dieux. Cela s'avère être un paradoxe, car les mortels demandent aux divinités d'être libérés d'un mal qui est pourtant « légitime » : la justice n'ayant pas été rendue, c'est la cité entière qui est abandonnée au milieu sauvage, bannie du monde civilisé : elle perd alors son statut de « πόλις » (cité), ou plutôt, elle est en phase de le perdre, car la faute n'est en fait pas

irréversible, et c'est aux mortels de faire le choix entre se réconcilier avec les dieux ou au contraire couper définitivement les liens avec eux, se vouant ainsi à leur perte, c'est-à-dire à l'éradication totale de la contrée où ils vivent.

Lorsqu'un mortel, ou parfois même, mais beaucoup plus rarement, un dieu, se rend passible d'un crime et commence alors à porter les traces de la marque du monstre, ou encore de la souillure, il se doit de réparer le mal qu'il a commis en passant par un procédé qui est appelé « rite de purification ». Ce dernier peut être exécuté par un roi ou, si le mal est trop important, par un dieu. En outre, il peut être demandé au criminel de passer par différentes épreuves, dans lesquelles il sera justement amené à lutter contre un monstre, incarnation du crime et du conflit, afin d'obtenir son salut. Généralement, on constate que celui qui s'est souillé doit quitter la cité où il résidait, et c'est sans doute le premier acte à faire pour éviter à la ville entière de subir le courroux divin en passant sous silence le méfait, mais aussi en gardant en son sein le fautif. Or, s'exiler soi-même confirme chez le coupable un regret en ce qui concerne son acte ainsi que l'horreur qu'il lui inspire : de ce fait, il prend finalement connaissance de la marque de la souillure et entreprendra alors de s'en détacher. Ce principe de l'exil est en effet très fréquent, et si le criminel n'éprouve pas un certain remords suite à son méfait, la ville peut, en le bannissant malgré sa volonté, s'affranchir de la sentence divine dans la mesure où elle a expulsé l'être souillé hors de ses murs, appliquant ainsi la justice instaurée par les dieux.

Malheureusement, il est très difficile, une fois que l'on a posé le pied sur le terrain chaotique des monstres, d'en revenir, et surtout, de ne pas y replonger, car cet univers ne semble effectivement pas vouloir effacer l'empreinte qu'il a posée sur ceux qu'il a corrompus ou qu'il essaye de corrompre, et c'est alors une véritable lutte qui va se mettre en place, dont le dénouement sera par une assimilation totale au milieu sauvage ou, inversement, une libération. Ainsi, s'affranchir de cette marque peut parfois être le travail de toute une existence, et même de toute une génération, les descendants devant réparer les erreurs de leurs ancêtres afin de mettre un terme à la malédiction dont ils ont hérité.

Le crime a, qui plus est, plusieurs visages : ce peut être un assassinat ou un meurtre sous l'impulsion d'une vive colère, une action impie généralement mue par l'orgueil ou l'arrogance, ou encore un outrage dû à une tendance irrespectueuse envers ses congénères, notamment membres d'une famille ou hôtes ; il s'avère que les hommes, et parfois même certains dieux, sont passibles de tomber dans les multiples filets du crime, et parvenir à se laver d'une faute n'épargne pas nécessairement de se rendre coupable d'une autre. Il s'agit en effet d'un double piège qui s'établit généralement sur la durée, et c'est parce qu'il fait finalement appel à une certaine régularité chez l'homme qu'il est difficile à surmonter : il y a effectivement des périodes de vulnérabilité qui peuvent se manifester suite à un événement heureux ou malheureux : comme un succès important engendrant l'orgueil ou la perte d'un être cher inspirant tristesse puis colère. Une chaîne négative peut alors partir de cet unique événement et s'étendre sur une lignée entière, pouvant même aller jusqu'à en contaminer d'autres : mettre fin à cette gangrène s'avère relativement complexe, car généralement, il est question d'une suite de rancunes, voir de rancœurs, et le pardon reste dès lors peu envisageable. Le problème est d'ailleurs assez conséquent, car il y a des vengeances légitimes

et des vengeances illégitimes : ne pas châtier un criminel en ne prenant pas en compte la faute qu'il a commise reste une offense faite aux dieux mais aussi aux morts, et même si celui à qui incombe cette tâche ne verse pas le sang en remplissant le devoir qui lui a été confié, il n'en encourt pas moins la colère des divinités, ainsi que celle de sa propre famille. Mais, une fois la juste vengeance accomplie et l'assassin exécuté, les événements ne s'arrêtent pas toujours à ce stade, car bien que le criminel soit légitimement éliminé, il n'en reste pas moins généralement lié à des proches, enfants, femme, ou amis, et il est manifeste que ces derniers voudront majoritairement le venger, même si cette vengeance se fait à l'encontre des règles instaurées par les dieux. C'est un foyer de haines qui, finalement, peut s'attiser progressivement et prendre des proportions incontrôlables : le sang appelle le sang, ceux qui se sont souillés sont amenés à être confrontés à des conspirations, des trahisons comme si cette marque du monstre devait les persécuter sempiternellement tant qu'ils ne s'en seront pas affranchis.

Pour briser cette chaîne chaotique, les actions sont diverses : la plus fréquente et surtout la plus périlleuse est la lutte contre le monstre, et en particulier les originels tels que l'Hydre de Lerne ou la Chimère. Cependant, abattre l'aberration ne met pas forcément un terme à la souillure qui infecte le héros et sa lignée : la confrontation avec le monstre a non seulement pour but d'identifier l'aspect que peut prendre cette force maléfique, mais aussi, par la vision de son aspect horrifiant et repoussant, de le détourner du crime. Malgré cela, vaincre le monstre ne semble pas marquer une séparation avec l'empreinte chaotique : la lutte se poursuit donc, mais le monstre ne se manifeste plus sous une apparence physique, c'est, en quelque sorte, son fantôme qui s'attache au héros, une force qui, d'ailleurs, tentera de le faire chuter, mais aussi qui pourra être exploitée par ce dernier, comme la peau du Lion de Némée qui protège Héraclès, par exemple.

Généralement, les « souillés » demandent l'avis d'un oracle, en particulier celui d'Apollon à Delphes, ou d'un devin, ces derniers leur révélant les décisions des dieux les concernant : cette démarche marque d'ailleurs un rapprochement avec l'ordre divin, et donc une volonté de se réconcilier avec lui en acceptant la condamnation susceptible de réparer la faute commise. L'oracle est en effet un point de jonction entre les hommes et les dieux : aussi remarquons-nous que l'une des qualités principales pour s'orienter vers la voie du salut – dans la mentalité grecque – est inéluctablement la piété : il est manifestement impossible de se laver de la souillure et de s'affranchir de la monstruosité sans avoir recours aux dieux. Cela n'est nullement étonnant dans la mesure où ce sont les divinités qui sont les garantes de l'Ordre et du domaine civilisé, par conséquent, ce sont elles qui sont les mieux habilitées à réintroduire un criminel qui aurait été banni du système qu'elles ont mis en place. En outre, les mortels ont tendance à osciller entre milieu civilisé et monde chaotique, bien que l'on remarque que certains ont plus d'affinités avec un côté qu'un autre : le statut d'homme intégré dans la cité est précieux chez les Grecs, et c'est pour cette raison que se voir happé par l'environnement sauvage puis se métamorphoser en aberration asservie aux monstres reste une horrible fin. Par conséquent, rester sous la protection des dieux garantit déjà une sauvegarde contre les monstres et l'univers effrayant dans lequel ils sont intégrés. Inversement, défier les dieux ou aller à l'encontre de leurs desseins brise le pacte conclu avec

eux et condamne l'homme à perdre son statut d'homme, ouvrant la porte aux forces chaotiques qui l'amèneront, lui et ceux qui l'ont suivi, à devenir peu à peu des bêtes sauvages, des corrompus.

La frontière qui sépare donc ces deux univers reste très mince, on pourrait même dire qu'elle est pratiquement inexistante, et on a lieu de s'en rendre compte par le fait que la mythologie nous montre qu'une unique action, un seul et bref geste peut être suffisant pour provoquer la chute d'un illustre héros ou au contraire la fin d'une lourde malédiction. Cet équilibre fragile est par conséquent relativement effrayant, car on se rend compte qu'il suffit de peu pour entièrement basculer d'un univers à l'autre : le système mythologique présente un rapport complexe entre ces différentes forces que sont les dieux, les monstres, les destins, Chaos, Eros, Gaia, Tartare et aussi Némésis qui semble représenter cette délimitation entre elles, faisant osciller certains mortels de milieu civilisé au monde sauvage et vice-versa.

De ce fait, on a lieu de s'interroger sur la complexité de ce rapport qu'entretiennent ces diverses forces qui tantôt s'opposent, tantôt semblent poursuivre le même dessein. A quel moment se mettent-elles à agir en corrélation, et quand commencent-elles à entrer en contradiction ? Quel rôle est tenu par les divinités, les mortels, dans lesquels se distinguent les héros et les monstres ? Pourquoi tantôt les dieux décident-ils de châtier les hommes par eux-mêmes, et tantôt en faisant appel aux monstres ? Quelle est l'action qui permet de s'affranchir de l'univers chaotique et d'obtenir son salut ?

Analyser ces principales puissances que sont Chaos, Gaia, Tartare et Eros sera donc le premier objectif, car cela amènera à mieux comprendre la fonction qu'elles occupent dans le système mythologique grec : définir leurs rapports autant dans leur adhésion que leur opposition permettra ainsi d'appréhender le mécanisme mythologique qui met en place des périodes d'accalmie, d'harmonie et de dissension.

Par la suite, il sera important d'analyser le concept de crime et de justice : on observera ce qui amène un mortel, ou même un dieu, à commettre une grave faute, que ce soit un complot, un défi impie ou un meurtre : un acte qui va à l'encontre des règles établies par les divinités garantes de l'ordre et duquel il résulte de multiples conséquences, comme une malédiction portant sur toute une lignée, la destruction massive d'un peuple et d'une ville ou encore l'apparition des monstres. Il sera par ailleurs primordial de faire le rapprochement entre ceux qui se retrouvent, volontairement ou involontairement, confrontés au monde chaotique des monstres et seront finalement voués à rencontrer des foyers de dissension dans la mesure où ceux qui se sont souillés sont amenés à être confrontés de manière récurrente aux conspirations et aux crimes.

Il est bien entendu primordial d'analyser en prenant en compte la mentalité grecque de l'antiquité, et de garder à l'esprit que la vengeance est considérée comme étant pratiquement obligatoire : les Grecs considèrent qu'il est en effet impensable de ne pas rendre le coup à celui qui est cause de l'hubris subi. On remarque aussi qu'il n'est parfois pas question de faire de concessions à l'ennemi : il y a des instants où l'on accède à la requête du suppliant, et d'autres où la compassion laisse place à la fureur guerrière, comme le montrent les scènes de combat lors de la guerre de Troie.

De surcroît, ce thème de la rédemption ne doit pas être abordé d'après un concept judéo-chrétien, mais selon la mentalité de la Grèce antique : il est en effet question d'une faute commise et d'une quête du salut, mais cela se fait selon le schéma de la mythologie hellénique dans laquelle se distinguent trois intervenants majeurs, c'est-à-dire les dieux, les mortels et les monstres.

Les écrits faisant allusion à la rédemption sont nombreux, mais les références se feront en majeure partie à l'*Illiade* et l'*Odyssée* d'Homère, la *Bibliothèque* d'Apollodore et les tragédies de Sophocle, Euripide et Eschyle : ces œuvres, outre les informations importantes qu'elles procurent quant au sujet traité, joueront aussi un rôle important en présentant une approche du crime, de la souillure, de l'instance divine et monstrueuse telle qu'en avaient les grecs à l'époque de l'Antiquité.

Le rapport entre naissance de la dissension et les conséquences qui en résultent pourra alors permettre d'aboutir à l'autre finalité, opposée au châtement, de cette chaîne chaotique, c'est-à-dire, la rédemption. Il conviendra alors d'analyser les différents aspects du salut, à savoir, l'affranchissement de la marque monstrueuse, la métamorphose ou l'ascension au rang de génie ou de divinité. Démontrer que la rédemption peut, qui plus est, s'obtenir par un long combat ou une brève action permettra en l'occurrence de souligner que les frontières entre milieu civilisé et monde chaotique sont pratiquement inexistantes, et que l'on peut aisément basculer de l'un à l'autre, ce qui marque par conséquent le rapport étroit entre les forces primordiales. Ainsi, on pourra insister sur le fait que si ces forces et les différentes entités qui les représentent sont indispensables, le salut n'en demeure pas moins la meilleure finalité pour l'être humain.

LES FORCES PRIMORDIALES ET LES
ENTITÉS MYTHOLOGIQUES

Dans la mythologie grecque, c'est la mise en branle des forces fondatrices (Chaos, Gaia, Eros et Tartare) qui donne naissance à l'origine du monde¹, par conséquent, en plus d'être l'essence de ce dernier, elles le régissent et sont donc garantes de son fonctionnement. Dès lors, les entités qui agiront par la suite dans la genèse mythologique, le feront dans l'optique d'une de ses puissances : on constate alors que les différents intervenants sont rattachés à une ou plusieurs de ces quatre forces, influant ainsi sur le mécanisme universel.

I. LES QUATRE PUISSANCES FONDATRICES.

- **Chaos, le vide et le désordre.**

Chaos est le premier à être cité dans la *Théogonie* d'Hésiode, il incarne le désordre et le vide : pourtant, ces deux notions n'ont pas véritablement la même définition. Présenter Chaos comme le vide, c'est évoquer un néant, un univers totalement creux, où ne se trouve aucune substance, et aucune architecture. En revanche, le désordre évoque déjà la présence de plusieurs corps, de diverses essences qui, par contre, ne sont nullement structurées, on reconnaît alors bien le Chaos comme étant opposé à l'Ordre puisqu'il tend à mélanger toutes les entités, et à faire abstraction de toute construction.

Chaos est une force qui tend à désordonner, à détruire, puis à annihiler : il divise, perturbe et tend à ramener le monde dans l'état d'origine qu'il représentait. Le fait que la création du monde soit issue de cette puissance peut s'avérer étonnant dans la mesure où une substance est sortie du vide pour donner naissance au monde et tout le mécanisme qui s'est établi. C'est un des paradoxes du système mythologique : il y a un néant, et pourtant, de ce même néant sortent des essences sans qu'il y ait véritablement une explication :

« Ἐκ Χάεος δ' Ἐρεβός τε μέλαινά τε Νύξ ἐγένοντο· Νυκτὸς »²

« Du Chaos sortirent l'Erèbe et la nuit obscure »

De ce fait, soit ces entités se sont créées « ex nihilo », sortant du Chaos en tant que Vide universel, soit elles se sont dissociées des autres énergies groupées en amalgame pour commencer à implanter un début d'ordre. Ces hypothèses au sujet des débuts de la création ont par conséquent tendance à concrétiser le fait que l'on ne puisse pas véritablement déterminer ce qu'est Chaos, ce dernier semblant tantôt nous apparaître comme le néant

¹ HESIODE, *Théogonie*, vers 114 – 123.

² HESIODE, *Théogonie*, vers 123 – 124. Traduction des Belles Lettres.

complet, tantôt comme un fantastique agglomérat de toutes les essences qui auront chacune leur rôle dans le monde au fur et à mesure que le procédé de création se concrétisera.

Il est important de préciser que Chaos n'agit pas de la même manière qu'une entité avec une volonté propre voulant absolument détruire et annihiler ce qui l'entoure pour revenir au vide originel : il est justement question d'une force, à laquelle il est difficile de trouver une raison quant à son agissement, un « pourquoi ? ». On pourrait comparer le monde à une embarcation remontant une rivière à contre-courant, et dans laquelle siègent les dieux et les mortels, mettant en place une structure pour stabiliser l'esquif ou même le faire avancer. Le courant inverse serait justement Chaos, qui, de manière absolument linéaire, ferait reculer l'embarcation pour la ramener en arrière : il est perpétuellement présent, tout comme son action. De plus, dans cette même embarcation, il y a parfois des dissidences qui se créent, ainsi que les monstres qui font leur apparition, baissant ainsi la cadence de l'esquif et menaçant de le laisser entraîner par le courant.

Chaos, en tant que force amenant au désordre, tend par conséquent à être la source des conflits qui naissent dans le monde, autant entre les dieux qu'entre les hommes. C'est ainsi que peu après la création, Ouranos agit déjà en concert avec Chaos dans la mesure où il fait obstacle au développement des autres entités : en effet, il précipite sa progéniture dans les plus profondes entrailles de Gaia¹, et le fait que les Titans, les Cyclopes et les Hécatonchires (ou Cent-Bras) soient tous regroupés dans les cavités de la Terre implique à nouveau cette notion de désordre puisque nous avons une fois de plus un amalgame, non pas d'essences comme Nyx, Erèbe ou Aether, mais des premiers êtres « de chair », qui s'approchent déjà d'une certaine forme humanoïde.

Ces agissements, venant de diverses figures mythologiques, menaçant de faire revenir le monde au Chaos sont omniprésents dans la mythologie grecque : l'affrontement entre Titans et Olympiens, puis les dissensions entre dieux, comme la grande conjuration d'Héra, Athéna et Poséidon à l'instigation de Zeus², ou entre mortels, tels que Lycaon³ se comportant avec impiété et sauvagerie. En outre, s'il y a toujours ces pulsions chaotiques, il se trouve toujours des opposants qui vont les contrecarrer afin de sauvegarder l'ordre et préserver l'architecture du monde tel qu'il est. On remarque néanmoins ce sempiternel balancement entre ces forces contraires, comme si c'était presque un jeu qui s'établirait entre elles. Chaos agit toujours, il est la puissance du désordre et est à l'origine du monde ainsi que son fonctionnement : il s'oppose par son retour au désordre à une autre force qui, à l'inverse, tend à créer et à structurer.

¹ HESIODE, *Théogonie*, vers 154 – 161.

² HOMERE, *Théogonie*, vers 396 – 403.

³ APOLLODORE, *La bibliothèque*, tome III, 8, 1.

- **Gaia, source de création.**

Gaia, la Terre, est la deuxième force à faire son apparition après Chaos¹. Une opposition se démarque alors de cette confrontation entre ces deux puissances : la première qui tend à désordonner et à annihiler, la deuxième qui au contraire amène à structurer et à engendrer. Gaïa, en tant que source de création, est la première à être issue du vide, et elle sera une des forces fondatrices responsables de toutes les entités qui vont peu à peu voir le jour et structurer (ou au contraire tenter de démanteler) le monde.

C'est ainsi que la mythologie présente Gaia comme toujours garante de la vie, quelle que soit sa forme : son litige avec Ouranos au sujet de sa descendance la montre comme protectrice et opposée à tout mouvement amenant au désordre, à la condamnation de l'existence. Aussi déploie-t-elle tout les moyens possibles pour parvenir à ses fins, et elle n'hésitera pas à faire mutiler Ouranos par Cronos pour que les enfants qui sont emprisonnés dans ses entrailles sous la contrainte de leur père puissent regagner la lumière du jour afin d'assurer le rôle qui leur revient dans le monde.

Gaia, à l'inverse de Chaos, semble être personnifiée : elle se crée elle-même, crée également Ouranos, mais c'est avec ce dernier qu'elle donne naissance aux Titans, aux Cyclopes et aux Hécatonchires, ce qui forme ainsi le premier couple engendrant une descendance. Gaia, en tant que force de création, donne naissance par elle-même ou avec une autre entité, se marquant ainsi comme point de jonction entre une force à l'état pur et les figures mythologiques qui vont venir par la suite, c'est-à-dire les dieux et les mortels, ces derniers s'affichant généralement avec un ou une conjointe, formant ainsi, à leur tour, le concept du couple.

Gaia se personnifie également par le complot qu'elle met en place avec ses enfants, elle leur donne le moyen de se libérer en donnant la faux à Cronos, mais surtout, elle leur adresse la parole, et c'est bien la seule parmi les quatre forces à présenter cette caractéristique². De plus, elle implique déjà une notion de jugement par « πρότερος γὰρ ἀεικέα μήσατο ἔργα » (le premier à commettre une action indigne), et aussi de sentiments « Ὡς φάτο· γήθησεν δὲ μέγα φρεσὶ Γαῖα πελώρη » (A ces mots, la Terre ressentit une grande joie dans son cœur), allant même jusqu'au terme de « φρεσὶ » (le cœur), ce qui s'avère étonnant, pour une force fondatrice, de présenter ces signes propres à des entités « de chair ». On a d'ailleurs cette même similitude lors de son intervention en faveur de Nyctimos, un des fils de Lycaon.

¹ HESIODE, *Théogonie*, vers 114 – 123.

² HESIODE, *Théogonie*, vers 164 – 167.

« Ζεὺς δὲ <μυσαχθεις> τὴν μὲν τράπεζαν ἀνέτρεψεν, ἔνθα νῦν Τραπεζοῦς καλεῖται ὁ τόπος, Λυκάονα δὲ καὶ τοὺς τούτου παιῖδας ἐκεραύνωσε, χωρὶς τοῦ νεωτάτου Νυκτίμου· φθάσασα γὰρ ἢ Γῆ καὶ τῆς δεξιᾶς τοῦ Διὸς ἐφαψαμένη τὴν ὀργὴν κατέπαυσε. »¹

« Zeus, dégoûté, renversa la table ; à l'endroit même qui aujourd'hui s'appelle Trapézonte, il foudroya Lycaon et ses enfants, excepté Nyctimos, le plus jeune, car Gaia l'arrêta en lui prenant la main et apaisant sa colère. »

Il est question cette fois de « prendre la main », ce qui marque une fois de plus une intervention physique avec des caractéristiques humanoïdes, s'opposant par conséquent aux manifestations métaphysiques représentées par des grondements de tonnerre ou des tremblements de terre par exemple : ce geste de Gaia la représente dès lors sous une forme différente : non pas en tant que force universelle, mais en tant qu'être de chair, avec, qui plus est, une attitude maternelle et opposée à la destruction (contrairement, là encore, à Chaos) : le passage de la sentence de la famille de Lycaon la montre voulant sauvegarder cette dynastie impie en préservant un seul fils de la colère céleste : ce dernier étant en effet le plus jeune, il lui est davantage possible de se détacher des pratiques sauvages instaurées par son père, de ce fait, Nyctimos donne à sa lignée l'occasion de se réconcilier avec les entités divines en se séparant des anciennes mœurs impies instaurées par Lycaon.

En tant que mère universelle, Gaia donne aussi naissance à d'autres créatures de manière indirecte avec Ouranos : lorsque Cronos sectionne les parties génitales de son père, le sang qui coule de la plaie entre en contact avec la Terre et engendre les Géants, les Erinyes et les Méliades². Etant nées d'un conflit et du premier acte de violence amenant à faire couler le sang, ces entités sont les graines d'une dissension et en portent donc les caractéristiques : les Géants sont en effet voués à combattre les dieux pour les renverser, tandis que les Erinyes, effrayantes déesses à la chevelure imprégnée de serpents, ont pour but de pourchasser et de tourmenter les criminels ; les Méliades, quand à elles, sont les nymphes des frênes dont le bois est utilisé pour faire les lances des guerriers³ : on s'aperçoit par conséquent que Gaia a engendré des « graines du conflit », aussi ces trois familles (Géants, Erinyes et Méliades) en présentent-elles les marques. Ce phénomène tend par ailleurs à souligner que si la création s'est issue de Chaos, ce dernier revient à son tour en se mêlant à certaines lignées auxquelles Gaia donne la vie, formant d'une certaine manière un cycle qui se retrouve régulièrement dans la mythologie : une génération établit un ordre qui se voit renversé par une descendance divisée par la dissension, puis cette dernière cède ensuite à une lignée qui reconstruit ce qui a été détruit.

Par ailleurs, Gaia est également la mère des monstres : outre les Géants, qui sont mi-hommes mi-serpents, et les Erinyes, elle donne aussi le jour à Python⁴, le serpent prodigieux désolant la contrée de Delphes et qui sera tué par Apollon. De même, ce sont des gouttes de

¹ APOLODORE, *La Bibliothèque*, Tome III, 8, 1.

² HESIODE, *Théogonie*, vers 182 – 199.

³ HESIODE, *Théogonie*, vers 176 – 188 et *Les travaux et les jours*, vers 145. HOMERE, *Illiade*, chant XVI, vers 143.

⁴ EURIPIDE, *Iphigénie en Tauride*, vers 1049.

sang tombant de la tête tranchée de Méduse, portée par Persée, sur la terre que naît le serpent au venin inguérissable responsable de la mort du devin Mopsos¹. Mais le monstre le plus connu engendré par Gaia est incontestablement Typhée, ce dernier possédant, à l'instar des nombreux enfants de la Terre, les marques ophidiennes, et qui sera surtout le père de toutes les créatures chaotiques les plus redoutables de la mythologie, telles l'Hydre de Lerne, Chimère ou le Lion de Némée. Ce qui s'avère particulièrement intéressant, c'est que l'on constate une fois de plus que ces aberrations naissent d'une dissension : la haine que porte Cronos à son père, la Titanomachie puis la Gigantomachie, toutes ces rivalités imprègnent la Terre qui en génère une descendance en conséquence.

Source de fécondité, Gaia est la terre nourricière qui engendre ou repousse la mort. Héra frappe le sol pour donner naissance à un fils sans le recours de Zeus, Homère fait d'ailleurs mention de « terre nourricière »². De même, Antée, fils de Poséidon et de Gaia, avait la particularité de reprendre ses forces et même des les amplifier en se jetant au sol, se mettant ainsi en contact avec la Terre : pour le vaincre, Héraclès dû le soulever et l'étouffer dans les airs³.

Gaia est par conséquent la force de vie par excellence, outre qu'elle est à l'origine de la création du monde, tout ce qui entre en contact avec elle est susceptible de donner naissance à une forme d'existence, que ce soit les gouttes de sang d'Ouranos générant les Géants, Erinyes et Méliades, celles de Méduse créant des serpents, ou encore les dents de dragon plantées par Cadmos⁴ et Jason⁵ faisant surgir des hommes-guerriers.

- **Une force qui unit : Eros.**

Eros, l'Amour, est la troisième force à se mettre en place juste après Gaia. Comme elle, il semble être personnifié en tant que dieu si l'on s'en réfère à la *Théogonie* d'Hésiode⁶. Néanmoins, Eros est resté une des puissances fondatrices qui pousse les êtres ou même les éléments à s'unir et à créer ainsi des entités nouvelles.

Gaia et Eros sont par conséquent les deux forces favorables à la création, mais si la première engendre par elle-même ou par le biais d'un autre élément (entité ou substance), le deuxième unit les essences entre elles, les poussant ainsi à leur tour à donner naissance à d'autres êtres qui renforceront le système mythologique. On s'aperçoit ainsi qu'Eros agit

¹ APOLLONIOS DE RHODES, *Argonautiques*, chant IV, vers 1515. Ce Mopsos est à différentier du petit-fils de Tirésias portant le même nom et qui est connu pour avoir remporté la compétition de divination l'opposant au devin Calchas, ce dernier se suicidant de dépit par la suite.

² HOMERE, *Hymnes*, vers 340 – 341.

³ APOLLODORE, *Bibliothèque*, Livre II, 5, 11.

⁴ APOLLODORE, *Bibliothèque*, Livre III, 4, 1.

⁵ APOLLONIOS DE RHODES, *Argonautiques*, Chant IV, vers 1320 – 1399.

⁶ HESIODE, *Théogonie*, vers 120 – 122.

véritablement de concert avec Gaia en participant à la genèse du monde : si la Terre crée Ouranos, c'est Amour qui rend possible leur union¹, formant ainsi le premier couple.

Par la même instance, Eros est une force qui s'oppose également à Chaos. Le premier unit les essences, alors que le deuxième les mélange, c'est ce qui marque la différence entre un couple ordonné et un amalgame dans lequel il est impossible de discerner les différentes substances : Amour amène généralement une entité à s'unir avec une autre qui lui est appropriée, ainsi Ouranos, le Ciel, va-t-il avec Gaia, de même Nyx, la nuit, s'unit-elle (φιλότητι μιγεῖσα : s'unir d'amour) avec son frère, l'Erèbe (les ténèbres infernales²) pour engendrer l'Aether et le Jour. L'attraction qu'exerce Eros entre les divers éléments aboutit à une naissance et donc à la construction d'un système non seulement par la formation des couples, comme l'ensemble Terre/Ciel ou le cycle Jour/Nuit, mais aussi par la descendance qu'ils font naître. De même, Zeus s'unit à Thémis³, Titanide de la loi, et engendre les Moires, c'est-à-dire les destinées qu'il est obligatoire de suivre : aussi remarquons-nous cette liaison entre le souverain des dieux et des hommes, la Loi, et les Destins, assurant ainsi que l'ordre soit établi dans le monde.

Pourtant, l'œuvre d'Eros peut aussi se répercuter parmi les partisans du désordre : aussi Typhée, le père des monstres, en se liant à Echidna, engendre-t-il une famille comportant les plus puissantes aberrations de la mythologie : Cerbère, l'Hydre de Lerne, Chimère, le Chien Orthros, ce dernier donnant naissance, en s'unissant à sa propre mère, au Sphinx et au le Lion de Némée. Le fait que les monstres engendrent des monstres est similaire à celui des dieux et des mortels, et on constate par conséquent que généralement, Eros conduit une entité vers une autre qui lui est similaire. Ainsi, même parmi ceux qui agissent à l'encontre de l'ordre et de la construction, il y a une lignée qui s'établit, et c'est sans doute un point qui confirme que les monstres ne sont pas des « erreurs de fabrication », mais qu'ils ont bien un rôle crucial à jouer dans le système mythologique.

En outre, on remarque que certaines figures mythologiques ne sont pas touchées par Eros, et cela est certainement dû au fait que ce dernier tient à « isoler » certaines d'entre elles afin de justifier et concrétiser la fonction qu'elles occupent dans le mécanisme universel. Ainsi distinguons-nous les déesses Hestia, Athéna et Artémis qui sont les trois divinités vierges de la mythologie. De même, les descendants de Typhée, le Chien d'Orthros mis à part, ne sont pas concernés par l'attraction qu'exerce Eros entre différents êtres. Pour ces derniers, il semble manifeste qu'en tant que champions du Chaos, ils marquent une opposition avec Amour à l'instar de la force à laquelle ils sont rattachés : aussi sont-ils représentés comme vivant en solitaire dans une contrée désolée. Par conséquent, ils agissent totalement à l'inverse d'Eros qui rapproche les entités entre elles : les dieux, les mortels, vivent en communauté, y compris les trois déesses vierges, alors que les monstres sont séparés les uns des autres, Chimère résidant à Patéra, l'Hydre séjournant dans les marais de Lerne. Cette lignée découlant de Typhée se lie donc pleinement au Chaos, et si le père des monstres s'est uni à Echidna par la force d'Eros, c'est dans la finalité de perpétuer son effrayante race : on pourrait

¹ HESIODE, *Théogonie*, vers 132 – 153.

² HESIODE, *Théogonie*, vers 669 – 670.

³ HESIODE, *Théogonie*, vers 901 – 910.

parler de créer pour mieux détruire. Néanmoins, le fonctionnement de cette étrange famille n'est pas aussi simple que cela, aussi distinguons nous d'autres points majeurs qu'il est important de souligner. En premier lieu, il convient d'établir que les descendants de Typhée marquent une continuité de l'opposition entre leur père et Zeus en étant destinés à affronter les héros (rattachés aux dieux) et en particulier Héraclès. Rappelons que les monstres sont les « fruits des conflits divers » et qu'ils sont l'incarnation physique des travers implantés dans l'homme ; de ce fait, on constate finalement que ces entités destructrices peuvent être source de restructuration puisqu'en les affrontant, les héros obtiennent une chance de trouver le salut. Ainsi, Typhée engendre certes des fléaux, mais il donne également la possibilité aux mortels de se détourner d'une tendance chaotique en les confrontant à la forme la plus aboutie et donc la plus terrifiante de cette puissance destructrice. De plus, on s'aperçoit que si Eros et Chaos sont généralement opposés, ils peuvent aussi agir de concert pour assurer le fonctionnement du système mythologique, or, sans les monstres, ce dernier reste incomplet, et pour que ces créatures redoutées soient présentes, il faut qu'ils viennent au monde, or, cela implique forcément un procédé de création qui n'est possible que par le biais de deux forces : Gaia et Eros. Mais on constate justement que le père des monstres, Typhée, est venu au monde par le biais de ces deux puissances, et c'est sans doute ce qui souligne l'ambiguïté du rapport entre ces différentes forces que sont Chaos, Gaia et Tartare : une entité vient au monde mais celle-ci menace de ramener ce dernier à son état d'origine. Les monstres définissent donc le rapport paradoxal entre ces puissances : ils ont vu le jour par le procédé de création, mais ont un potentiel destructeur redoutable ; de plus, ils présentent le trait du Chaos dans la mesure où ils regroupent plusieurs caractéristiques qui n'ont pas véritablement de lien entre elles en une seule créature : Chimère comprend la chèvre, le lion et le serpent, Cerbère et Hydre ont plusieurs têtes... on y reconnaît bien ce concept « d'amalgame » propre au Chaos.

Eros peut donc parfois œuvrer dans le sens de Chaos : les défits amoureux ou les unions illégitimes en sont en effet majoritairement responsables. On y remarque par exemple de cas d'Ixion qui s'éprend d'Héra, l'épouse de Zeus et se voit condamné en conséquence à être enchaîné à une roue tournant sempiternellement dans le ciel. Outre qu'il encoure la colère de son bienfaiteur (Zeus l'ayant purifié d'un crime et convié à la table des dieux), il engendre aussi avec la nuée ressemblant à Héra, envoyée par le souverain des dieux afin de s'assurer de l'ingratitude de celui-ci, une race violente : les Centaures¹.

Si Eros agit généralement pour construire et garantir la perpétuité du monde, il peut également être source de dissension et de destruction, ce qui fait de lui une force particulièrement paradoxale. Dans l'Iliade, Amour est une des forces responsables de la guerre de Troie, l'enlèvement d'Hélène par Pâris amenant à l'expédition des chefs grecs liés par un serment les obligeant à porter secours à l'époux de la fille du roi de Tyndare. Dans cette épopée, Eros agit en quelque sorte dans la même finalité qu'Eris, la Discorde, cette dernière étant à l'origine du conflit par le différend qu'elle crée entre les déesses Héra, Athéna et Aphrodite.

¹ APOLLODORE, *L'Epithomé*, Livre I, chapitre 20.

De même, Sténébée (ou Antéa selon les versions), en s'éprenant de Bellérophon, amène le héros à encourir la colère de Proetos qui l'enverra auprès de son beau-père Iobatès, ce dernier l'enjoignant de combattre la Chimère¹. Une autre tragédie dont Eros est responsable est celle d'Hippolyte, le fils de Thésée, dont Phèdre s'éprend et, alors que le jeune homme la repousse, que cette dernière calomnie auprès de son père, celui-ci le maudissant alors : Hippolyte trouve ainsi la mort, Thésée regrette sa colère et Phèdre, de chagrin, se suicide². Ces quelques exemples concrétisent le fait selon lequel les forces primordiales, par leur système d'opposition et de synchronisation, tendent à faire fonctionner le mécanisme mythologique : ce dernier n'est en effet pas linéaire, et comprend une finalité qui nous échappe, il nous est difficilement possible de prévoir si une trame se conclura par un dénouement heureux ou tragique, car cela dépend de l'intervention de ces forces. Or, un seul acte, provoqué sous l'effet de la joie, de la compassion, de la pitié ou, au contraire, du doute, de la colère, de la tristesse, peut tout faire basculer : c'est la flèche de Lycaon lancée contre Ménélas qui va provoquer la terrible guerre entre les deux armées³, et c'est la poignée de poussière versée sur le cadavre de son frère Polynice qui met fin à la malédiction de la famille d'Œdipe.

De ce fait, on constate qu'il y a tout un ensemble de forces qui est prêt à se mettre en branle, parce que chacune est liée à l'autre, et reste en attente de l'événement qui sera le point déclencheur : on pourrait comparer cela à un échiquier sur lequel sont disposées toutes les pièces jusqu'à ce qu'un déplacement de l'une d'entre elles provoque une succession de mouvements.

Or Eros est toujours soit dans une des ces forces qui sont en attente, soit dans l'élément déclencheur, soit dans les deux. En outre, l'arrivée de l'événement peut être provoquée par l'autre puissance : Chaos. Mais ce que l'on constate, c'est que l'un est lié à l'autre, chacun ayant sa part d'activité dans le bouleversement qui va se produire.

- **Tartare : l'abîme et la prison des ennemis des dieux.**

Le Tartare est la dernière des quatre forces fondamentales⁴. C'est un vaste abîme situé au plus profond de la Terre, d'une distance égale à celle entre la terre et le ciel⁵, au dessous même des Enfers. Le Tartare est présenté comme un gouffre horrifiant craint par les dieux immortels eux-mêmes : c'est le lieu où l'on enferme les ennemis des divinités, les plus connus étant les Titans. Par conséquent, le Tartare est redouté de tous : il est terrifiant et sombre, or, être privé de la lumière du soleil pour se retrouver enfermé dans l'ombre est une horrible condamnation pour les Grecs, comme le témoigne la tragédie d'Iphigénie, cette dernière

¹ HOMERE, *L'Iliade*, Chant VI, vers 150 – 183 et APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre II, 3, 1.

² EURIPIDE, *Hippolyte*.

³ HOMERE, *L'Iliade*, Chant IV, vers 70 – 249.

⁴ HESIODE, *Théogonie*, vers 116 – 122.

⁵ HESIODE, *Théogonie*, vers 715 – 726.

disant « τὸ φῶς τὸδ' ἀνθρώποισιν ἥδιστον βλέπειν, τὰ νέρθε δ' οὐδέν » (« La lumière est bien douce à voir, la nuit souterraine ne l'est pas »)¹.

« Ἐνθα θεοὶ Τιτῆνες ὑπὸ ζόφῳ ἠερόεντι κεκρύφαται βουλῆσι Διὸς νεφεληγερέταο χώρῳ ἐν εὐρώεντι, πελώρης ἔσχατα γαίης. τοῖς οὐκ ἐξιτόν ἐστι. θύρας δ' ἐπέθηκε Ποσειδέων χαλκείας, τεῖχος δὲ περοίχεται ἀμφοτέρωθεν· ἔνθα Γύγης Κόττος τ' ἠδὲ Βριάρεως μεγάθυμος 735 ναίουσιν, φύλακες πιστοὶ Διὸς αἰγιόχοιο. Ἐνθα δὲ γῆς δνοφερῆς καὶ Ταρτάρου ἠερόεντος πόντου τ' ἀτρυγέτιο καὶ οὐρανοῦ ἀστερόεντος ἐξείης πάντων πηγαὶ καὶ πείρατ' ἔασιν, ἀργαλέ' εὐρώεντα, τὰ τε στυγέουσι θεοὶ περ' χάσμα μέγ', οὐδέ κε πάντα τελεσφόρον εἰς ἐνιαυτὸν οὐδας ἴκοιτ', εἰ πρῶτα πυλέων ἔντοσθε γένοιτο, ἀλλὰ κεν ἔνθα καὶ ἔνθα φέροι πρὸ θύελλα θυέλλῃ ἀργαλή· δεινὸν δὲ καὶ ἀθανάτοισι θεοῖσι τοῦτο τέρας². »

« Là, par l'ordre de Jupiter qui rassemble les nuages, les dieux Titans languissent cachés dans les ténèbres, au fond d'un gouffre impur, aux extrémités de la terre lointaine. Cette prison n'offre point d'issue ; Neptune y posa des portes d'airain ; des deux côtés un mur l'entourne. Là demeurent Gygès, Cottus et le magnanime Briarée, fidèles gardiens placés par Jupiter, ce maître de l'égide. Là sont tracées avec ordre les premières limites de la sombre terre, du ténébreux Tartare, de la stérile mer et du ciel étoilé, limites fatales, impures, abhorrées même par les dieux ! Gouffre immense ! Le mortel qui oserait en franchir les portes, ne pourrait au bout d'une année en toucher le fond ; il serait entraîné çà et là par une tempête que remplacerait une tempête plus affreuse encore. Ce prodigieux abîme fait horreur aux dieux immortels. »

Le Tartare est cette force sombre qui coupe totalement du monde ceux qu'il enferme : emprisonnés en lui, les Titans ne peuvent plus agir à l'encontre des dieux contre lesquels ils combattaient. De plus, c'est dans cet endroit que les diverses générations ont été cloîtrées par leurs prédécesseurs ou leur frères : les Titans y enferment les Cyclopes et les Hécatonchires, et enfin les Olympiens y enchaînent les Titans. On s'aperçoit que c'est le lieu où sont reclus ceux qui n'ont plus leur place dans le monde d'une part parce qu'ils ont commis une faute (Cronos dévore ses enfants afin de ne pas être détrôné), mais aussi parce qu'ils sont en rivalité permanente avec une autre lignée, celle des dieux, à laquelle ils doivent céder leur place concernant le règne universel.

On constate par ailleurs que si l'on ne peut sortir du Tartare de son plein gré, on peut en revanche en être délivré par une aide extérieure : les Olympiens en font sortir les Hécatonchires afin que ces derniers leur prêtent main-forte durant la Titanomachie³. Par ailleurs, une fois que les Titans y sont enfermés, les dieux mettent un mur autour du Tartare permettant de le délimiter ainsi que des portes d'airain à son entrée gardées par les Hécatonchires⁴. Le fait que les Titans soient enfermés et gardés par leurs frères soulève par ailleurs une ambiguïté : est-ce parce que les prisonniers pourraient se libérer par eux-mêmes ou est-ce pour empêcher qu'une aide extérieure vienne à leur secours ?

¹ EURIPIDE, *Iphigénie à Aulis*, vers 1250 – 1251.

² HESIODE, *Théogonie*, vers 729 – 744.

³ HESIODE, *Théogonie*, vers 617 – 671.

⁴ HESIODE, *Théogonie*, vers 729 – 735.

En effet, si être enfermé dans le Tartare marque une coupure avec le monde, cela ne signifie en rien que l'on est exclu du système mythologique dont cet abîme effrayant et ses prisonniers font toujours partie. Les Titans, bien qu'étant enchaînés, représentent toujours une menace potentielle, et malgré leur détention, leur puissance peut toujours parvenir vers le monde, peut-être d'ailleurs que c'est le fait que les Titans soient dans le Tartare qui leur donne un nouveau statut ainsi qu'une raison supplémentaire d'avoir davantage de ressentiment vis-à-vis des dieux et marque par conséquent un ensemble de forces que l'on peut invoquer : ils font en effet partie des puissances appelées par Héra afin de donner naissance à Typhée sans le recours d'un être de sexe opposé¹.

Terriblement redouté, le Tartare est le lieu dans lequel Zeus menace d'y jeter les divinités qui s'opposent à lui :

« ὄν δ' ἄν ἐγὼν ἀπάνευθε θεῶν ἐθέλοντα νοήσω ἐλθόντ' ἢ Τρώεσσιν ἀρηγέμεν ἢ Δαναοῖσι πληγείς οὐ κατὰ κόσμον ἐλεύσεται Οὐλύμπων δέ· ἢ μιν ἐλῶν ῥίψω ἐς Τάρταρον ἠερόεντα τῆλε μάλ', ἤχι βάθιστον ὑπὸ χθονός ἐστι βέρεθρον, ἔνθα σιδήρειαί τε πύλαι καὶ χάλκεος οὐδός, τόσσον ἔνερθ' Αἴδεω ὅσον οὐρανός ἐστ' ἀπὸ γαίης². »

« Le dieu que je verrai, se séparant des autres, volontairement, aller secourir les Troyens ou les Danaens, frappé sans égards, reviendra sur l'Olympe ; ou bien je le saisirai, je le jetterai dans le Tartare brumeux, très loin, au plus profond de l'abîme souterrain, là où sont les portes de fer et un seuil de bronze, aussi bas au-dessous d'Hadès que le ciel est loin de la terre. »

Cette puissance effrayante qu'est le Tartare nous est d'ailleurs majoritairement représentée par les poètes grecs comme étant très sombre, les termes « ἠερόεντα » (brumeux), « βάθιστον » (le plus profond), « ζόφωι » (ténèbres)... c'est l'abîme par excellence, le lieu sombre qu'il faut éviter à tout prix et qui absorbe ceux qui y sont précipités ; Hésiode précise en effet qu'une fois dedans on est « entraîné par une tempête que remplacerait une tempête plus affreuse encore »³ : on voit dans ces vers la représentation d'un entonnoir qui semble engloutir et, en quelque sorte, tourmenter toute forme de vie qui s'en approche.

Si l'on se réfère aux poèmes d'Hésiode, d'Homère et à la Bibliothèque d'Apollodore, le Tartare est bien présenté en tant qu'abîme dans lequel sont enfermés les Titans et où les dieux coupables de faute peuvent éventuellement être enfermés. Aussi ne faut-il pas le confondre avec le lieu de châtement des mortels situé dans les Enfers (alors que le Tartare est encore bien au-dessous de ces derniers) dans lequel on retrouve les suppliciés les plus connus, à savoir : Tantale, Sisyphes, les Danaïdes... aussi ces deux structures ont-elles été confondues dans des versions postérieures, ce qui peut ainsi prêter à confusion.

¹ HOMÈRE, *Hymnes*, vers 334 – 339.

² HOMÈRE, *L'Illiade*, Chant IV, vers 10 – 18.

³ HÉSIODE, *Théogonie*, vers 743 – 744.

On s'aperçoit aussi que parmi les quatre forces, deux sont matérielles et peuvent être situées : Gaïa et Tartare, ce dernier étant localisé, qui plus est, au plus profond de la Terre elle-même, amenant ainsi une puissance à être ancrée dans une autre. Le Tartare, parmi les forces fondamentales, semble avoir un rôle très ambigu : Gaïa crée, Eros unifie, Chaos désordonne et annihile, mais quelle est vraiment la fonction du Tartare, au-delà d'être une prison pour les Immortels ? Dire qu'il plonge ceux qu'il enferme dans l'oubli serait une erreur, car les seuls qui sont en lui, les Titans, restent profondément ancrés dans le système mythologique, nous l'avons dit, il y a une nette différence entre être coupé du monde et subir une annihilation supprimant toute forme existentielle. Mais c'est peut être la seule présence du Tartare, la crainte qu'il suscite, aussi bien aux dieux qu'aux mortels, qui participe au fonctionnement du monde et à l'Ordre instauré que Zeus tient à préserver ; le souverain des divinités pouvant justement faire appel à cet effroyable abîme pour dissuader toute infraction aux lois mais aussi l'opposition aux Destins, garants de l'équilibre universel.

II. LES ENTITÉS MYTHOLOGIQUES.

- **Les Immortels : le concept des dieux garants de l'Ordre et du milieu civilisé.**

Les dieux font partie, dans la mythologie grecque, de la troisième génération à venir au monde, la première étant constituée des Cyclopes, Hécatonchires et Titans, la deuxième des Géants, Erinyes, les Méliades et Aphrodite¹. Ce sont néanmoins ces derniers qui vont engendrer les divinités originelles, qui sont au nombre de six : Hestia, Héra, Déméter, Zeus, Poséidon et Neptune (famille à laquelle on peut rajouter Aphrodite née de l'organe génital d'Ouranos lors de sa mutilation par Cronos).

Il convient, avant de s'étendre davantage sur le sujet, de bien définir la différence entre les Immortels et les Dieux : en effet, lorsque le terme « dieux » est mentionné dans les récits mythologiques, il désigne généralement les entités appartenant à la troisième génération, cette dernière apparaissant avec les six enfants de Cronos. Ils sont représentés comme ressemblant physiquement aux hommes et c'est à eux que revient la régence du monde, la victoire leur ayant été acquise au terme de la Titanomachie. En revanche, les autres entités ont des appellations différentes : Cottos, Briarée et Gyès que Zeus apostrophe par « Γαίης τε καὶ Οὐρανοῦ ἀγλαὰ τέκνα » (nobles enfants de Gaïa et d'Ouranos) dans la Théogonie d'Hésiode², entrent dans la catégorie des Hécatonchires, de même que Brontès, Stéropé et Argès appartiennent à la catégorie des Cyclopes. Il en va de même pour les Erinyes qui sont qualifiés, dans la tragédie d'Eschyle, de « παλαιὰς διανομάς » (vieux démons) ou « ἀρχαίας θεάς » (déeses antiques)³. Or, ces diverses entités mythologiques revendiquent chacune leur appartenance à leur classe respective : par conséquent, les noms de « race » tels que Hécatonchires, Cyclopes, ou Erinyes, qui ont pour finalité de qualifier les différents groupes formés par ces êtres divins, sont équivalents au terme de « Dieux » censé se rapporter au Panthéon Olympien.

En outre, on remarquera que les Titans sont tantôt qualifiés de « Τιτῆνες τε θεοὶ » (Dieux Titans) par Homère et Hésiode⁴ au lieu de l'unique appellation « Titans », ce qui laisse à penser qu'en plus d'être le nom d'une catégorie, le terme « dieu » est également un titre particulièrement réservé aux entités participant à la régence du monde, ce qu'ont fait les Titans avant l'arrivée des Olympiens. En revanche, on s'aperçoit que les Cyclopes et les Hécatonchires ne possèdent justement pas ce titre : on peut alors penser, si l'on se réfère à cette explication selon laquelle ce terme s'applique généralement à ceux qui participent au gouvernement universel, que cela se justifie par le fait que les premiers sont justement retirés dans la forge d'Héphaïstos alors que les deuxièmes gardent les portes d'airain à l'entrée du

¹ HESIODE, *Théogonie*, vers 173 – 197.

² HESIODE, *Théogonie*, vers 644.

³ ESCHYLE, *Les Euménides*, vers 727 – 728.

⁴ HESIODE, *Théogonie*, vers 630 et HOMERE, *Hymnes*, vers 334 – 339.

Tartare, lieux qui ont le point commun d'être totalement inaccessibles au commun des mortels et qui sont donc, en quelque sorte, isolés de l'extérieur.

De ce fait, on constate une différence entre « Dieux » et « Immortels », car ce dernier terme regroupe justement toutes les entités descendant directement des forces primordiales et des trois premières générations : Hécatonchires, Cyclopes, Titans, Erinyes et finalement, les Dieux. Ainsi, lorsqu'Hésiode raconte l'arrivée de Typhée, il déclare qu'il aurait été « καὶ κεν ὁ γε θνητοῖσι καὶ ἀθανάτοισιν ἀναξεν »¹ (roi des mortels et des immortels), c'est-à-dire qu'il aurait gouverné toute forme de vie, toute l'œuvre de création de Gaia et d'Eros, puisque ces derniers sont les auteurs des diverses générations évoluant dans le monde.

Mais l'Immortalité n'est pas la seule qualité faisant d'une entité un être surnaturel à l'égal des dieux ou un dieu même ; c'est aussi la possession ou l'incarnation d'une puissance dépassant l'entendement du commun des mortels qui s'avèrera déterminante. Les Cyclopes ouraniens, en sont un excellent exemple : en effet, si Hésiode et Apollodore semblent éventuellement diverger sur leur immortalité², tous deux s'accordent sur ce point : ils sont fils d'Ouranos et de Gaia et ont donné la foudre à Zeus³. Leurs noms, Argès, Brontès et Stéropé (qui signifient la foudre, l'éclair et le tonnerre) déterminent la puissance qu'ils détiennent et qu'ils offrent au souverain des dieux : de ce fait, les Cyclopes sont des forces personnifiées et leur rôle est de la plus haute importance puisqu'en donnant à Zeus l'éclair, outre qu'ils lui apportent une arme lui permettant de lutter plus efficacement contre les Titans, ils lui confèrent également une capacité grâce à laquelle il peut assurer son autorité. En effet, cette foudre est redoutée même des immortels, et Zeus menace d'en faire usage sur ceux qui tenteraient de contrecarrer ses desseins :

« Ζεὺς δὲ πατὴρ Ἴδηθεν ἐπεὶ ἶδε χῶσατ' ἄρ' αἰνῶς, Ἴριν δ' ὄτρυνε χρυσόπτρον ἀγγελέουσαν· βάσκ' ἴθι Ἴρι ταχεῖα, πάλιν τρέπε μηδ' ἔα ἄντην ἔρχεσθ'· οὐ γὰρ καλὰ συνοισόμεθα πτόλεμον δέ. ὦδε γὰρ ἐξερέω, τὸ δὲ καὶ τετελεσμένον ἔσται· γυιώσω μὲν σφῶϊν ὑφ' ἄρμασιν ὠκέας ἵππους, αὐτὰς δ' ἐκ δίφρου βαλέω κατὰ θ' ἄρματα ἄξω· οὐδέ κεν ἐς δεκάτους περιτελλομένους ἐνιαυτοὺς ἔλκε' ἀπαλθήσεσθον, ἃ κεν μάρπησι κεραινός »⁴

« Zeus le père les vit du haut de l'Ida, s'irrita terriblement, et pressa Iris aux ailes d'or de leur porter un message; "Va, pars, rapide Iris, fais-les retourner, ne les laisse pas venir en face de moi. Ce ne sera pas beau, si nous nous rencontrons dans un combat ! Car, je le déclare et ceci s'accomplira : je rendrai boiteux, à leur char, leurs chevaux rapides; elles, je les jeterai hors de la plate-forme, et je briserai leur char. Même en dix années accomplies, elles ne guériront pas les blessures dont ma foudre les aura atteintes. Ainsi elle apprendra, cette fille aux yeux de chouette, à combattre son père. Contre Héra, j'ai moins de colère et de bile : car c'est toujours sa coutume de contrarier mes projets". »

¹ HESIODE, *Théogonie*, vers 837.

² Si Hésiode ne s'étend en effet pas sur le sujet de l'immortalité des Cyclopes, on peut éventuellement le supposer dans la mesure où ils sont les frères des Titans et forment la deuxième génération issue d'Ouranos et Gaia. Néanmoins, cela ne reste qu'une supposition puisqu'Hésiode ne fait nullement mention d'une éventuelle mortalité ou immortalité des Cyclopes. En revanche, Apollodore raconte la mort des Cyclopes, ces derniers étant tués par Apollon (APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Tome III, 10, 4).

³ HESIODE, *Théogonie*, vers 501 – 507 et APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Tome I, 1, 2.

⁴ HOMERE, *L'Iliade*, Chant VIII, vers 396 – 409.

Le fait que les Cyclopes soient les détenteurs d'une telle force pouvant malmenager les immortels eux-mêmes leur confère ainsi, qu'ils soient immortels ou non, une force hors du commun les rattachant au cercle divin, par conséquent, s'ils ne peuvent être qualifiés de dieux dans la mesure où, comme nous l'avons dit précédemment, ils n'assurent pas de régence sur le monde extérieur, ils sont assurément des êtres d'essence divine puisqu'ils en détiennent la puissance : c'est d'ailleurs grâce aux Cyclopes et aux Hécatonchires que les Dieux remportent la victoire sur les Titans¹.

Une entité d'essence divine se manifeste donc non pas forcément par le fait d'être Immortel, mais surtout par la détention de cette force hors du commun, comme en fait mention Homère au sujet des Hécatonchires dans un passage de l'Iliade :

« πολλάκι γάρ σεο πατρός ἐνὶ μεγάροισιν ἄκουσα
 εὐχομένης ὅτ' ἔφησθα κελαινεφέϊ Κρονίῳ
 οἷη ἐν ἀθανάτοισιν ἀεικέα λοιγὸν ἀμῦναι,
 ὅπποτε μιν ξυνδῆσαι Ὀλύμπιοι ἤθελον ἄλλοι
 Ἥρη τ' ἠδὲ Ποσειδάων καὶ Παλλὰς Ἀθήνη·
 ἀλλὰ σὺ τὸν γ' ἐλθοῦσα, θεὰ, ὑπελύσασο δεσμῶν,
 ὧχ' ἑκατόγχειρον καλέσασ' ἐς μακρὸν Ὀλυμπον,
 ὃν Βριάρεων καλέουσι θεοί, ἄνδρες δέ τε πάντες
 Αἰγαίων', ὃ γὰρ αὐτε βίην οὐ πατρὸς ἀμείνων·
 ὅς ῥα παρὰ Κρονίῳ καθέζετο κύδει γαίων·
 τὸν καὶ ὑπέδεισαν μάκαρες θεοὶ οὐδ' ἔτ' ἔδησαν. »²

« Souvent je t'ai entendue, dans le palais de ton père, te vanter d'avoir, seule parmi les immortels, écarté du fils de Cronos aux sombres nuages une calamité affreuse, quand les autres Olympiens voulaient l'enchaîner, Héra, et Poséidon, et Pallas Athéna. Toi, déesse, allant à lui, tu le préservas des chaînes, en appelant vite sur le vaste Olympe l'être aux cent mains, que les dieux nomment Briarée et tous les hommes Egéon, supérieur en force à son père. Près du fils de Cronos, il s'assit, fier de cette gloire; les dieux bienheureux en eurent peur, et n'enchaînèrent pas Zeus. »

Il est donc important de souligner qu'il n'y a pas de supériorité entre les différents types d'Immortels, comme les Hécatonchires et les Cyclopes³, et les Dieux (qui en outre entrent eux-mêmes dans la catégorie des Immortels) : chacun a tout simplement sa place dans le système mythologique : les dieux olympiens gouvernent le monde, les Titans sont enfermés dans le Tartare, les Cyclopes et les Hécatonchires sont retirés, les uns dans la forge d'Héphaïstos, les autres aux portes d'airain du Tartare.

¹ Titanomachie remportée à l'aide des Cyclopes : APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Tome I, 1, 2. Grâce aux Hécatonchires : HESIODE, *Théogonie*, vers 713 – 735.

² HOMÈRE, *L'Iliade*, Chant I, vers 396 – 406.

³ Malgré l'épisode de la mort des Cyclopes dans la version d'Apollodore, la *Théogonie* d'Hésiode tend à les mentionner comme immortels, même si elle ne nous le précise pas, les faisant ainsi entrer dans la même catégorie que celle des Hécatonchires, Titans et Dieux.

C'est donc généralement aux dieux que revient la régence du monde, précisément après la Titanomachie. On remarque ainsi que chaque divinité interagit avec l'extérieur en assurant que sa fonction apporte un bon fonctionnement dans l'ordre universel. Au sommet de la hiérarchie se situe Zeus qui est d'ailleurs souvent nommé «Ζεὺς δὲ πατὴρ» (Zeus le père), dans les récits d'Homère : dès la naissance, il justifie son statut de souverain des dieux en tant qu'aîné et par le fait qu'il délivre ses frères et sœurs du ventre de Cronos en les faisant recracher par ce dernier¹. De plus, il est présenté comme étant incontestablement le plus puissant de tous les dieux, non seulement avec la foudre, comme nous l'avons dit précédemment, mais aussi par sa seule force :

« γνώσετ' ἔπειθ' ὅσον εἰμὶ θεῶν κάρτιστος ἀπάντων.
 εἰ δ' ἄγε πειρήσασθε θεοὶ ἵνα εἴδετε πάντες·
 σειρῆν χρυσεῖην ἐξ οὐρανόθεν κρεμάσαντες
 πάντες τ' ἐξάπτεσθε θεοὶ πᾶσαί τε θέαιναί·
 ἀλλ' οὐκ ἂν ἐρύσαιτ' ἐξ οὐρανόθεν πεδίον δὲ
 Ζῆν' ὕπατον μήστωρ, οὐδ' εἰ μάλα πολλὰ κάμοιτε.
 ἀλλ' ὅτε δὴ καὶ ἐγὼ πρόφρων ἐθέλοιμι ἐρύσσαι,
 αὐτῇ κεν γαίῃ ἐρύσαιμι αὐτῇ τε θαλάσση·
 σειρῆν μὲν κεν ἔπειτα περὶ ῥίον Οὐλύμποιο
 δησαίμην, τὰ δέ κ' αὐτε μετήορα πάντα γένοιτο.
 τόσσον ἐγὼ περὶ τ' εἰμὶ θεῶν περὶ τ' εἴμ' ἀνθρώπων »²

« Vous reconnaîtrez, alors, à quel point je suis le plus fort de tous les dieux. "D'ailleurs, essayez donc, ô dieux, afin de le savoir tous. A une chaîne d'or suspendue au ciel, attachez vous tous, dieux, et vous toutes, déesses : vous ne sauriez tirer du ciel au sol Zeus, le sage suprême, malgré tous vos efforts. Mais que moi, décidément, je veuille tirer : avec la terre même je vous tirerais, avec la mer elle-même; et la chaîne, ensuite, autour du sommet de l'Olympe, je la fixerais, et tout cela serait suspendu dans les airs. Tellement, moi, je suis au-dessus des dieux, au-dessus des hommes". Il dit, et tous restèrent muets, en silence, admirant son langage car il avait parlé avec beaucoup de force. »

Outre la force, il est aussi présenté comme « ὕπατον μήστωρ », le « sage suprême », lui donnant ainsi une autre qualité essentielle pour régner sur les mortels et les immortels. Le souverain des dieux, en effet, ne conditionne pas le monde selon sa volonté, mais selon ce qu'il est préférable de faire, car une autre force joue un rôle prépondérant dans le système mythologique : ce sont les Destins.

Si l'on se réfère à Hésiode et Apollodore, Zeus lui-même a donné naissance aux Destins (ou Moires, personnifiées pas Clothô, Lachésis et Atropos) en s'unissant avec la

¹ HESIODE, *Théogonie*, vers 495 – 497. Notons que Zeus naît en dernier, mais comme il évolue dans le monde extérieur pendant que ses frères et sœurs sont « avalés » et les fait recracher par son père, le processus s'inverse, l'aîné devenant le plus jeune et le plus jeune devenant l'aîné.

² HOMERE, *L'Iliade*, Chant VIII, vers 17 – 27.

Titanide Thémis, personnifiant la Loi¹. Les liens établis entre ces trois entités attestent ainsi une corrélation entre la loi, les destins qui déterminent la finalité du système mythologique, et le dieu souverain qui s'assure que l'Ordre est donc maintenu.

Les Destins, en effet, régulent le fonctionnement universel, et ce qu'ils ont établi, il est impossible de le défaire. Cependant, ils offrent parfois aux mortels comme aux immortels la possibilité de faire un choix en ce qui concerne leur existence, comme Achille qui a l'alternative entre une existence longue et sans gloire ou une vie brève et illustre. De même, Zeus, dans l'Iliade, parle d'épargner la ville de Troie en suggérant aux dieux ce qu'ils décideraient sur ce sujet :

« ἡμεῖς δὲ φραζώμεθ' ὅπως ἔσται τάδε ἔργα,
ἢ ῥ' αὐτίς πόλεμόν τε κακὸν καὶ φύλοπιν αἰνὴν
ὄρσομεν, ἢ φιλότητα μετ' ἀμφοτέροισι βάλωμεν.
Εἰ δ' αὖ πως τόδε πᾶσι φίλον καὶ ἡδὺ γένοιτο,
ἦτοι μὲν οἰκέοιτο πόλις Πριάμοιο ἄνακτος,
αὐτίς δ' Ἀργεῖην Ἑλένην Μενέλαος ἄγοιτο. »²

« Délibérons donc, nous, de l'issue de cette affaire. Sera-ce encore la guerre mauvaise et la terrible mêlée que nous exciterons, ou jetterons-nous l'amitié entre les deux peuples? Si l'état actuel plaisait et agréait à tous, on continuerait d'habiter la ville du roi Priam; et l'argienne Hélène, Ménélas l'emmènerait. »

Mais il sait, malgré cette proposition, que le destin de la ville de Troie est scellé parce que diverses entités vont intervenir par la suite, les premières étant Héra et Athéna :

« Ὅς ἔφαθ', αἰ δ' ἐπέμυξαν Ἀθηναίη τε καὶ Ἥρη·
πλησῖαι αἶ γ' ἦσθην, κακὰ δὲ Τρώεσσι μεδέσθην.
Ἦτοι Ἀθηναίη ἀκέων ἦν οὐδέ τι εἶπε
σκυζομένη Διὶ πατρί, χόλος δέ μιν ἄγριος ἦρει·
Ἥρη δ' οὐκ ἔχαδε στήθος χόλον, ἀλλὰ προσηύδα·
αἰνότατε Κρονίδη ποῖον τὸν μῦθον εἶπες·
πῶς ἐθέλεις ἄλιον θεῖναι πόνον ἢδ' ἀτέλεστον,
ἰδρῶ θ' ὄν ἰδρῶσα μόγῳ, καμέτην δέ μοι ἵπποι
λαὸν ἀγειρούση, Πριάμῳ κακὰ τοῖό τε παισίν.
Ἔρδ'· ἀτὰρ οὐ τοι πάντες ἐπαινέομεν θεοὶ ἄλλοι. »³

« A ces mots murmurèrent Athénè et Héra. Elles étaient côte à côte, et méditaient des maux pour les Troyens. Cependant Athénè resta silencieuse, sans mot dire, irritée contre Zeus le père : une colère sauvage la prenait. Mais Héra ne put contenir la sienne en sa poitrine. Elle s'écria : "Terrible fils de Cronos, qu'as-tu dit?

¹ HESIODE, *Théogonie*, vers 901 – 906 et APOLLODORE, *Bibliothèque*, Livre I, 1, 3.

² HOMERE, *L'Iliade*, Chant IV, vers 14 – 19.

³ HOMERE, *L'Iliade*, Chant IV, vers 20 – 29.

Comment veux-tu annuler mes efforts, et les rendre vains, et la sueur que j'ai suée à la peine? Et les fatigues de mes chevaux, quand j'ai rassemblé ces troupes, malheur de Priam et de ses enfants? Fais. Mais nous ne serons pas tous à t'approuver, nous autres Dieux". »

C'est là où se trouve le paradoxe : Zeus a démontré qu'il était largement supérieur aux autres dieux en force, aussi pourrait-il appliquer ses volontés et refuser de provoquer la ruine de Troie pour laquelle il a de la considération. Cependant, il cède aux instances d'Héra et d'Athéna, et c'est certainement parce qu'il sait, en tant que « ὑπατον μήστωρ », que c'est un enchaînement de forces (c'est-à-dire le ressentiment des déesses Héra et Athéna, mais aussi le sort des mortels qui se joue ainsi que les répercussions futures dues à la guerre) qui a une finalité établie par les Destins auquel il est étroitement lié.

« Ἐρξον ὅπως ἐθέλεις· μὴ τοῦτό γε νεῖκος ὀπίσσω
σοὶ καὶ ἐμοὶ μέγ' ἔρισμα μετ' ἀμφοτέροισι γένηται.
[...]καὶ γὰρ ἐγὼ σοὶ δῶκα ἐκὼν ἀέκοντί γε θυμῶ·
αἶ γὰρ ὑπ' ἠελίῳ τε καὶ οὐρανῶ ἀστερόεντι
ναιετάουσι πόλῆες ἐπιχθονίων ἀνθρώπων,
τάων μοι περὶ κῆρι τίεσκετο Ἴλιος ἰοῆ
καὶ Πριάμος καὶ λαὸς ἐϋμμελίῳ Πριάμοιο.
Οὐ γὰρ μοί ποτε βωμὸς ἐδέυετο δαιτὸς εἴσης
λοιβῆς τε κνίσσης τε· τὸ γὰρ λάχομεν γέρας ἡμεῖς. »¹

« Fais ce que tu voudras que cette dispute ne soit pas, plus tard, entre toi et moi, un grand sujet de discorde [...]. Car je t'accorde la ruine de Troie de mon gré, mais malgré mon cœur. Parmi les villes que, sous le soleil et le ciel étoilé, habitent, nombreuses, les hommes de la terre, plus que toutes, mon cœur estimait la sainte Ilios, Priam et le peuple de Priam à la forte lance. Là, jamais mon autel ne manquait de repas où tous sont égaux, de libations, de fumées grasses; et tels sont les honneurs qui nous reviennent. »

Préserver toute dissension au sein des dieux régnant sur le monde reste primordial pour le souverain des divinités, en particulier vis-à-vis de son épouse Héra, car cela briserait le couple divin qu'ils forment et serait certainement préjudiciable pour le monde, tant en ce qui concerne les mortels que les immortels. En effet, les antagonismes entre Ouranos et Gaia, ou Rhéa et Cronos (la Titanide voulant sauver ses enfants du funeste sort que leur réserve leur père) ont en effet provoqué des bouleversements qui ont amené à de terribles guerres. Il en fût d'ailleurs de même entre Zeus et Héra dans le passé : outre la haine dont la déesse est capable de faire preuve comme celle qu'elle exerce envers les rejetons des unions du père des dieux avec diverses mortelles (en particulier Héraclès), elle peut être source de destruction lors de ses colères ; c'est elle qui élève l'Hydre de Lerne dans son ressentiment vis-à-vis d'Héraclès²

¹ HOMERE, *L'Iliade*, Chant IV, vers 37 – 49.

² HESIODE, *Théogonie*, vers 313 – 315.

et dans la version d'Homère, elle est responsable de la naissance de Typhée, le père des monstres¹.

On remarque aussi qu'en tant que souverain des dieux et des hommes, Zeus est généralement bienveillant : comme il le dit lui-même, c'est à contrecœur qu'il livre Troie à sa tragique destinée, car cette dernière est en effet une ville pieuse et respectueuse des lois divines : on s'aperçoit alors qu'une ville possédant ces caractéristiques reste importante aux yeux des dieux et que ces derniers ne l'abandonnent pas, comme le montrent les propos tenus par Zeus à son sujet, mais aussi l'assistance que lui portent d'autres divinités, tels Aphrodite ou Apollon. Il est en effet important de souligner cette particularité ; Troie est liée à son funeste destin, elle encourt effectivement la colère de certains dieux et déesses (en particulier Héra et Athéna), mais, ayant respecté les lois divines, elle garde la bienveillance et la compassion de Zeus, son sort étant donc différent de celui d'autres villes qui perdent leur statut de « πόλις » (cité) et sont soit anéanties par les dieux eux-mêmes, soit livrées aux monstres.

Ce qui atteste également du statut de Zeus, et par la même instance des autres dieux, en tant que protecteur et garant du milieu civilisé, outre sa qualification de « Ζεὺς δὲ πατὴρ » (Zeus le père) et « ὑπάτων μῆστωρ » (le sage suprême), c'est aussi l'aversion qu'il éprouve vis-à-vis de son fils Arès. Ce dernier, étant dieu de la guerre, incarne aussi la violence, la soif de sang dans le combat et s'apparente alors, malgré son statut de dieu, au monde sauvage des monstres qui tendent justement à détruire toute forme de civilisation : il est en effet qualifié de « Ἄρηι πτολιπόρθωι » (Arès destructeur de ville) dans la *Théogonie* d'Hésiode². Arès s'oppose ainsi à la déesse Athéna, l'autre divinité guerrière de la mythologie grecque, mais aussi déesse de la Raison qui permet au combattant de garder son statut d'homme et non de se transformer entièrement en bête sauvage lorsqu'il est plongé dans un affrontement. En effet, malgré que la guerre soit cruelle et sanguinaire, les passages de l'*Iliade* nous la présentant bien sous cet aspect, on remarque une différence entre le guerrier gardant sa raison – même s'il est confronté à la colère ou la fureur du combat – et celui qui se met dans un état de folie furieuse, le fameux « furor » qui fait perdre toute conscience de ses actes, comme il en est d'Héraclès massacrant malgré lui ses enfants³. Si Athéna est souvent représentée comme très proche de son père Zeus, il n'en est pas du tout de même pour Arès dont le rattachement à la dissension et la sauvagerie n'est pas cautionné par le souverain des dieux :

« Τὸν δ' ἄρ' ὑπόδρα ἰδὼν προσέφη νεφεληγερέτα Ζεὺς.
Μή τί μοι ἀλλοπρόσαλλε παρεζόμενος μινύριζε.
Ἐχθιστος δέ μοι ἔσσι θεῶν οἱ Ὀλυμπον ἔχουσιν·
αἰεὶ γάρ τοι ἔρις τε φίλη πόλεμοί τε μάχαι τε.

¹ HOMÈRE, *Hymnes*, vers 334 – 339.

² HÉSIODE, *Théogonie*, vers 936.

³ APOLLODORE, *Bibliothèque*, Livre I, 1, 3 et Euripide, *Hercule furieux*, vers 900 – 1016. Notons d'ailleurs, dans la pièce d'Euripide, que c'est Athéna, en tant que personnification de la Raison, qui met fin à la folie d'Héraclès.

Μητρός τοι μένος ἐστὶν ἀάσχετον οὐκ ἐπεικτὸν
 Ἕρης· τὴν μὲν ἐγὼ σπουδῇ δάμνημ' ἐπέεσσι·
 τῷ σ' οἴω κείνης τάδε πάσχειν ἐννεσίησιν.
 Ἄλλ' οὐ μάν σ' ἔτι δηρὸν ἀνέξομαι ἄλγε' ἔχοντα·
 ἐκ γὰρ ἐμεῦ γένος ἐσσί, ἐμοὶ δέ σε γείνατο μήτηρ·
 εἰ δέ τευ ἐξ ἄλλου γε θεῶν γένευ ᾧδ' ἀΐδηλος
 καὶ κεν δὴ πάλαι ἦσθα ἐνέρτερος Οὐρανιῶνων. »¹

« Avec un regard en dessous, Zeus assembleur de nuées répondit : "Ne viens pas, toi qui parles différemment à chacun, te lamenter près de moi. Tu m'es le plus odieux de tous les dieux qui habitent l'Olympe; car toujours tu n'aimes que la discorde, la guerre et les combats. De ta mère, tu as l'ardeur insupportable, intraitable, celle d'Héra, que j'ai peine à dompter par mes paroles; aussi est-ce, je crois, à ses conseils que tu dois ces maux. Pourtant je ne te laisserai pas plus longtemps souffrir, car tu es de ma race ; c'est pour moi que ta mère t'a enfanté. Mais si tu étais né de quelque autre dieu, destructeur comme tu l'es, depuis longtemps tu serais plus bas que les fils d'Ouranos". »

Ces paroles de Zeus adressées à Arès confirment le fait que la majorité des dieux œuvrent pour le milieu civilisé et donc pour les villes pieuses et rattachées à l'ordre divin. Ne pas suivre les règles instaurées par les dieux équivaut donc à être écarté de la civilisation pour être livré au monde sauvage. Les dieux permettent aux mortels de garder leur statut d'homme civilisé en les protégeant des forces chaotiques qui tendent à tout déformer, supprimant ainsi l'ordre que les olympiens ont instauré et qu'ils tentent de préserver. Même si les divinités peuvent intervenir dans la guerre qui reste certes source de destruction mais qui a néanmoins un rôle à jouer dans le système mythologique, elles gardent toujours une finalité constructive (mises à part les divinités comme Arès), faisant des ruines d'une cité le début de la construction d'une autre, comme Poséidon et Héra, qui, malgré qu'ils leurs soient hostiles aux Troyens, tentent cependant de préserver Énée².

Pratiquement tous les dieux ont un rôle important qui tend à apporter son appui à la civilisation : Déméter enseigne aux hommes la culture du blé³, leur permettant de transformer un lieu sauvage en terrain civilisé, le champ reste en effet l'empreinte d'un acte ordonné, une marque de l'homme sur une parcelle de la nature avec laquelle il apprend à composer. Apollon donne les oracles de Zeus à Delphes, Athéna rend sa justice⁴ et enseigne l'art de tisser, Héphaïstos crée de multiples œuvres, les armes d'Achille étant parmi les plus connues⁵... tous ont une fonction créatrice et constructive pour le bienfait de la « πόλις », ce qui marque une fois de plus un contraste avec les divinités telles qu'Arès, dont l'appellation de « Ἄρηι πτολιπόρθωι » n'est pas usurpée.

¹ HOMERE, *Iliade*, chant V, vers 300 – 351.

² HOMERE, *Iliade*, chant XX, vers 300 – 351.

³ HOMERE, *Hymne à Déméter*.

⁴ ESCHYLE, *Les Euménides*.

⁵ HOMERE, *Iliade*, chant XVIII, vers 395 – 617.

- **Les mortels : un statut d'homme civilisé parfois difficile à préserver.**

Les mortels, c'est-à-dire généralement les hommes, sont rattachés aux dieux et protégés par ces derniers si néanmoins ils respectent les règles instaurées par l'ordre divin. Comme nous l'avons vu précédemment, faire preuve de piété est l'une des qualités primordiales que doivent posséder les habitants d'une cité, comme le confirme Zeus vis-à-vis de Troie en disant que son autel ne manquait jamais d'offrandes. On constate d'ailleurs que l'acte de sacrifice et d'offrande aux dieux permet de rester en contact avec ceux-ci ainsi que de s'assurer leur bienveillance et leur protection. Le mythe de Prométhée n'est pas sans rappeler les conséquences qui peuvent découler d'une rupture entre entités divines et hommes : en trompant Zeus, Prométhée attire le courroux divin sur les mortels, lesquels en payent le prix, c'est-à-dire la suppression du feu au départ, puis l'arrivée de Pandore et sa tragique boîte répandant les maux dans le monde des hommes¹. Hésiode fait d'ailleurs la constatation suivante : « οὕτως οὔτι πη ἔστι Διὸς νόον ἐξαλέσθαι. » (Nul ne peut donc échapper à la volonté de Zeus).

Il est par conséquent manifeste que les mortels doivent composer avec le cercle divin et s'exposer à son jugement. Les dieux peuvent les châtier d'une faute s'ils ont manqué aux règles établies, ou au contraire leur prodiguer des bienfaits et leur protection contre les divers maux qui peuvent éventuellement se présenter.

Aussi les hommes doivent-ils également faire appliquer dans la cité la loi et la justice : rappelons en effet que Zeus, en tant que souverain, s'est uni avec la Titanide Thémis, personnification de la Loi, inscrivant définitivement cette dernière dans le cercle divin et en faisant une nécessité au maintien de l'Ordre et donc du milieu civilisé. Appliquer la loi et rendre justice, c'est donc affirmer le statut de « πόλις » à la ville, ne pas laisser un méfait, ou pire, un crime rester impuni et de davantage se répandre, coupant alors les mortels du divin et amenant la redoutée « souillure » corrompre la cité.

« Ζεὺς δ' ὀλέσει καὶ τοῦτο γένος μερόπων ἀνθρώπων,
 εὖτ' ἂν γεινόμενοι πολιοκρόταφοι τελέθωσιν.
 οὐδὲ πατήρ παίδεσσιν ὁμοίος οὐδέ τι παῖδες,
 οὐδὲ ξεῖνος ξεινοδόκῳ καὶ ἐταῖρος ἐταίρῳ,
 οὐδὲ κασίγνητος φίλος ἔσσεται, ὡς τὸ πάρος περ.
 αἶψα δὲ γηράσκοντας ἀτιμήσουσι τοκῆας·
 μέμψονται δ' ἄρα τοὺς χαλεποῖς βάζοντες ἔπεσσι
 σχέτλιοι οὐδὲ θεῶν ὄπιν εἰδότες· οὐδέ κεν οἷ γε
 γηράντεσσι τοκεῦσιν ἀπὸ θρεπτήρια δοῖεν
 {χειροδίκαι· ἕτερος δ' ἑτέρου πόλιν ἐξαλαπάξει.}

¹ HESIODE, *Théogonie*, vers 532 – 570, *Les travaux et les jours*, vers 50 – 105 et APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre I, 7, 1.

οὐδέ τις εὐόρκου χάρις ἔσσεται οὔτε δικαίου
οὔτ' ἀγαθοῦ, μᾶλλον δὲ κακῶν ῥεκτῆρα καὶ ὕβριν
ἀνέρες αἰνήσουσι· δίκη δ' ἐν χερσὶ, καὶ αἰδῶς
οὐκ ἔσται· βλάβει δ' ὁ κακὸς τὸν ἀρεῖονα φῶτα
μύθοισιν σκολιοῖς ἐνέπων, ἐπὶ δ' ὄρκον ὁμείται.
ζῆλος δ' ἀνθρώποισιν ὀϊζυροῖσιν ἅπασιν
δυσκέλαδος κακόχαρτος ὁμαρτήσῃ, στυγερώπης.
καὶ τότε δὴ πρὸς Ὀλυμπον ἀπὸ χθονὸς εὐρυοδείης
λευκοῖσιν φάρεσσι καλυψαμένα χρῶα καλὸν
ἀθανάτων μετὰ φῦλον ἴτον προλιπόντ' ἀνθρώπους· Αἰδῶς καὶ
Νέμεσις· τὰ δὲ λείψεται ἄλγεα λυγρὰ
θνητοῖς ἀνθρώποισι· κακοῦ δ' οὐκ ἔσσεται ἀλκή. »¹

« Zeus détruira cette race d'hommes doués de la parole lorsque presque dès leur naissance leurs cheveux blanchiront. Le père ne sera plus uni à son fils, ni le fils à son père, ni l'hôte à son hôte, ni l'ami à son ami ; le frère, comme auparavant, ne sera plus chéri de son frère ; les enfants mépriseront la vieillesse de leurs parents. Les cruels ! Ils les accableront d'injurieux reproches sans redouter la vengeance divine. Dans leur coupable brutalité, ils ne rendront pas à leurs pères les soins que leur enfance aura reçus : l'un ravagera la cité de l'autre ; on ne respectera ni la foi des serments, ni la justice, ni la vertu ; on honorera de préférence l'homme vicieux et insolent ; l'équité et la pudeur ne seront plus en usage ; le méchant outragera le mortel vertueux par des discours pleins d'astuce auxquels il joindra le parjure. L'Envie au visage odieux, ce monstre qui répand la calomnie et se réjouit du mal, poursuivra sans relâche les hommes infortunés. Alors, prompts à fuir la terre immense pour l'Olympe, la Pudeur et Némésis, enveloppant leurs corps gracieux de leurs robes blanches, s'envoleront vers les célestes tribus et abandonneront les humains ; il ne restera plus aux mortels que les chagrins dévorants, et leurs maux seront irrémédiables. »

Lorsque les mortels marquent une rupture avec les dieux, ils sont bannis malgré eux du milieu civilisé et sont alors livrés au monde sauvage, se retrouvant alors, par l'absence de lois, à la dissension et inévitablement à la destruction. Hésiode nous parle, dans les *Travaux et les jours*, des quatre âges, et parmi eux, on distingue l'âge d'airain (cité aussi par Apollodore)², qui est qualifiée comme « se livrant aux travaux d'Arès » ; ceux-ci ne vivant que de combats, ils finissent par succomber à la guerre et sont alors totalement éradiqués, Hésiode précisant qu'ils meurent « νόνημοι » (sans laisser de nom). Ayant fait du monde dans lequel ils vivent un lieu sauvage sur lequel les dieux ne veillent plus, le désordre réapparaît, les forces chaotiques sont à nouveau présentes parmi les hommes, et ce terme de « νόνημοι », qui laisse à penser que ces mortels de la race d'airain sont véritablement annihilés, n'est pas sans rappeler qu'ils finissent justement dans la finalité de Chaos, c'est-à-dire qu'après le désordre, ils sont confrontés au vide originel, disparaissant ainsi sans laisser leurs noms parmi les hommes et les dieux³.

Les mortels sont destinés à vivre dans le milieu civilisé placé sous la protection des dieux : se comporter comme des créatures sauvages est condamnable, comme le démontre le

¹ HESIODE, *Les travaux et les jours*, vers 180 – 202.

² APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre I, 7, 2.

³ HESIODE, *Les travaux et les jours*, vers 143 – 155.

mythe des cinq races d'Hésiode, la sentence de Lycaon foudroyé par Zeus, ou le Déluge provoqué par les dieux auquel subsistent notamment Deucalion et Pyrrha dont le rôle sera de redonner naissance à l'existence humaine¹.

Mais si les hommes ont recours aux dieux pour rester sous la bannière de l'Ordre, ils ont aussi parmi eux des champions susceptibles de lutter contre les forces chaotiques menaçant le milieu civilisé : il s'agit des héros. Ces derniers sont en effet à la frontière entre les dieux et le commun des mortels : vulnérables à la vieillesse et à la mort, ils possèdent cependant des capacités exceptionnelles telles la force, le courage, ou l'ingéniosité. Les héros font alors le voyage suivant : ils quittent la « πόλις » pour pénétrer dans la contrée sauvage dans laquelle ils sont amenés à rencontrer le monstre qui y séjourne et à lutter contre celui-ci, pour ensuite revenir parmi leurs pairs. Cependant, une fois ce parcours accompli (ce dernier pouvant d'ailleurs s'effectuer une ou plusieurs fois), le héros porte une empreinte du lieu qu'il est allé visiter que l'on pourrait qualifier de « marque du monstre » contre laquelle il devra lutter sous peine d'en faire pâtir ses semblables. En effet, confronté à cette force chaotique, le héros, qui n'en reste pas moins un mortel, présente une certaine vulnérabilité et peut éventuellement y succomber, faisant alors preuve des comportements suivants : meurtre sous l'emprise de la folie furieuse, orgueil tournant à l'impiété, actes de brigandage en dépit de ses responsabilités... c'est une forme d'égarement, une tendance à se séparer des dieux pour rejoindre l'univers des monstres ; or, il s'agit d'un terrain avec lequel l'homme est, comme nous l'avons dit précédemment, incompatible.

Le concept de la rencontre entre le héros et le monstre reste par ailleurs relativement paradoxal, car s'il a été vu auparavant que le champion des mortels revient du monde sauvage avec une empreinte chaotique, il reste néanmoins à penser (si l'on s'en réfère à certains d'entre eux) qu'il en portait déjà la graine dès le début de son existence et qu'il était donc voué à rencontrer le monstre dans sa contrée, ce dernier étant, rappelons-le, la personnification d'un mal, de cette part chaotique qui peut se retrouver dans certains hommes. En effet, le système mythologique repose également sur le concept des Destins, démarquant ainsi chaque homme (et même les dieux), à être confronté à diverses formes d'existence, certains étant amenés à rester liés au milieu civilisé, et d'autres à être confrontés aux forces chaotiques, et ce même s'ils ne quittent pas la ville dans laquelle ils résident. C'est d'ailleurs généralement un événement ou une série d'événements qui les pousse à rencontrer le monstre, comme un meurtre les exilant du lieu où ils résidaient, ou une contrainte imposée à la cité qui prendrait fin si l'entité maléfique disparaissait. De ce fait, on s'aperçoit que si, parmi les mortels, nombreux sont ceux qui ne sont pas en lutte sempiternelle avec les forces chaotiques, ils doivent néanmoins leur protection aux dieux, mais aussi aux héros qui exécutent le périlleux rite de la rencontre avec le monstre. Il a été dit que le champion des hommes pouvait éventuellement avoir en lui cette graine de monstruosité dès le début de sa naissance, mais à ce sujet, les schémas sont divers : le héros peut subir dès sa naissance la colère d'un dieu, comme Héraclès vis-à-vis d'Héra, prendre sur lui la malédiction de toute une lignée, ou encore combattre, en la personne du monstre, l'incarnation d'un crime impuni dont se serait rendu coupable un ou plusieurs membres d'une cité, voire la cité entière.

¹ APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre I, 7, 2.

Ce qu'il est important de souligner, c'est qu'en combattant le monstre, le héros se confronte au plus haut point aux forces chaotiques, et marque par cet acte, en quelque sorte, un rite qui s'opère entre lui et ces mêmes puissances. Cela aura ainsi pour conséquence qu'il s'en retrouvera définitivement changé, se destinant ainsi, selon les actes dont il fera preuve dans les temps à venir ainsi que les entités, divines ou monstrueuses, vers lesquelles il tendra, à une ascension ou une fin tragique.

- **Les monstres : les champions du Chaos.**

Les monstres naissent après l'arrivée des mortels et des immortels dans le monde. Les premiers à faire leur apparition sont les Gorgones, descendantes de Phorcys et Céto, les Erinyes, issues du sang d'Ouranos et qui ont la caractéristique d'être monstres et déesses à la fois, et surtout Typhée, qui, en plus d'avoir le titre de monstre le plus redoutable qui soit, sera aussi le géniteur des entités chaotiques les plus connues dans la mythologie grecque.

La naissance des monstres n'est pas due à une anomalie dans le système mythologique : leur arrivée dans le monde est provoquée par la dissension, le conflit, ou même une succession d'antagonismes qui se seraient accumulés, et c'est peut-être parce que la guerre a une finalité destructrice que ces entités chaotiques sont associées aux bêtes sauvages et aux lieux désolés, ravagés. Les Erinyes naissent du sang d'Ouranos ayant coulé à cause du coup de faux porté par Cronos, ce dernier étant qualifié comme « θαλερόν δ' ἤχθηρε τοκῆα »¹ (l'ennemi du florissant auteur de ses jours), Typhée vient au monde après la longue Titanomachie, l'Hydre de Lerne est élevée par Héra haineuse envers Héraclès... les monstres sont le fruit de la mésentente, comme si la disharmonie donnait naissance à une graine qui se développerait et prendrait des proportions effrayantes.

Si les dieux garantissent en effet l'ordre et la civilisation, les monstres sont en revanche les champions de la première des quatre forces ; le Chaos. Amenant la destruction, ces entités maléfiques sont toujours installées dans des contrées sauvages, définissant leur opposition au milieu civilisé. De ce fait, ces lieux de résidence des monstres ont la particularité d'être ravagés par l'entité qui y demeure, de même que les traces de civilisation qui y sont avoisinées (c'est-à-dire les cultures ou le bétail) en subissent les conséquences.

« δεύτερον δὲ ἄθλον ἐπέταξεν αὐτῷ τὴν Λερναίαν ὕδραν κτεῖναι· αὕτη δὲ ἐν τῷ τῆς Λέρνης ἔλει ἐκτραφεῖσα ἐξέβαινεν εἰς τὸ πεδίον καὶ τὰ τε βοσκήματα καὶ τὴν χώραν διέφθειρεν ».²

« Son deuxième travail fut de tuer l'Hydre de Lerne. Ce monstre vivait dans les marais de Lerne, mais souvent il s'aventurait dans la plaine et ravageait le bétail et la campagne. »

¹ HESIODE, *Théogonie*, vers 138.

² APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre II, 5, 2.

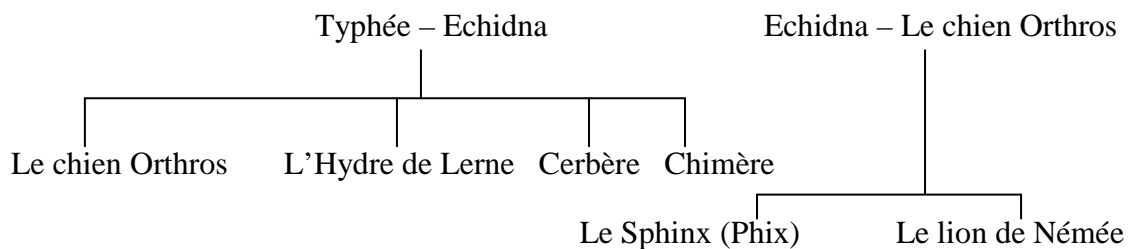
« καὶ τὴν χώραν διέφθειρε, καὶ τὰ βοσκήματα ἐλυμαίνετο· μία γὰρ φύσις τριῶν θηρίων εἶχε δύναμιν .»¹

« Le monstre dévastait la région tout entière, et détruisait le bétail, car en une seule créature, il réunissait la force de trois bêtes féroces. (En parlant de la Chimère). »

De plus, en tant que créatures chaotiques, les monstres présentent souvent une apparence « amalgamée », c'est-à-dire qu'en plus de leur aspect effrayant, ils possèdent les traits de différentes bêtes sauvages ainsi qu'une « anomalie » affirmant leur différence avec ce qui répond du domaine de l'ordre et du rationnel : cela se caractérise par les nombreuses têtes de L'Hydre ou de Cerbère, le lion, le serpent et la chèvre réunis en Chimère, ou la triple nature du Sphinx.

En plus de cette apparence « amalgamée », les monstres disposent de caractéristiques particulièrement redoutables, outre, bien entendu, une force propre à l'animal qu'ils ont intégrée, ils ont également des capacités dépassant le concept de la normalité et surtout susceptibles d'être une puissante source de destruction : le venin de l'Hydre est pratiquement incurable et est capable de corrompre tout ce qu'il touche, comme le fleuve Anigros² qui en subit les conséquences, la Chimère possède son souffle ardent, les Gorgones peuvent changer en pierre tout être vivant d'un simple regard. Ces attributs, dépassant l'entendement du commun des mortels regroupés dans l'image du monstre, accentuent ainsi leur caractère effrayant tout comme leur potentiel puissant, mais de surcroît, ils concrétisent leur statut d'entité chaotique passible de déséquilibrer l'ordre du monde.

Il est important de préciser qu'il y a deux catégories de monstres : les monstres originels issus d'entités divines (Ouranos, Phorcys et Céto...) comme les Gorgones ou les Erinyes, et ceux issus d'un mortel (généralement suite à une faute), tels que les Centaures nés d'Ixion. Mais les monstres qui se distinguent particulièrement pour leur opposition aux divinités et leur tendance à répandre la destruction sont Typhée et sa descendance :



Ce qu'il est important de souligner, c'est le rapport qu'entretient Typhée, le père des monstres, avec les quatre forces primordiales : par l'instance d'Eros³, Gaia et le Tartare s'unissent et lui donnent naissance, c'est ce que l'on peut constater sur son origine si l'on se réfère à la *Théogonie* d'Hésiode :

¹ APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre II, 3, 1.

² PAUSANIAS, *Le Tour de la Grèce*, Livre V, chapitre 5.

³ On constate qu'Hésiode ne cite pas Eros, la force, mais la divinité qui le représente, c'est-à-dire Aphrodite.

« Αὐτὰρ ἐπεὶ Τιτῆνας ἀπ' οὐρανοῦ ἐξέλασεν Ζεὺς, ὀπλότατον τέκε παῖδα Τυφωέα Γαῖα
πελώρη Ταρτάρου ἐν φιλότῃ διὰ χρυσέην Ἀφροδίτην »¹

« Lorsque Zeus eut chassé du ciel les Titans, la vaste Terre, s'unissant au Tartare, grâce à Vénus à la
parure d'or, engendra Typhoë, le dernier de ses enfants »

Or, en tant que père des monstres, Typhée a pour finalité de propager la destruction et
œuvre par conséquent pour le Chaos, son premier acte dès sa naissance étant de vouloir
renverser les dieux :

« Καί νύ κεν ἔπλετο ἔργον ἀμήχανον ἤματι κείνῳ, καί κεν ὄ γε θνητοῖσι καὶ ἀθανάτοισιν
ἄναξεν »²

« Sans doute le jour de la naissance de Typhoë aurait été témoin d'un malheur inévitable ; il aurait
usurpé l'empire sur les hommes et sur les dieux »

Bien entendu, ce vers ne concrétise pas forcément le fait que Typhée a l'intention de
ravager le monde et de mettre fin à toute forme d'ordre et de civilisation, il pourrait très bien
renverser les dieux pour régner sur l'univers, comme l'ont fait les Olympiens vis-à-vis des
Titans ; ce qui nous permet de vraiment déterminer cette nature chaotique du père des
monstres, c'est d'abord la description que nous en donne Hésiode, cette dernière nous
permettant d'y discerner l'aspect chaotique de l'entité par l'amalgame de diverses bêtes
sauvages qui se regroupent en lui (chiens, taureaux, lions, et surtout serpents), ainsi que la
descendance à laquelle il donne le jour (Hydre, Lion de Némée, Chimère...), cette dernière
ayant pour finalité, nous l'avons vu précédemment, de ravager les contrées dans lesquelles
elles séjournent.

Pourtant, l'arrivée de Typhée affirme et rend légitime la souveraineté de Zeus sur les
mortels et les immortels. En effet, nous avons entre eux un unique affrontement entre le père
des dieux et des hommes et celui des monstres ; de plus, Zeus est le seul à lui faire face, car
les autres divinités, en voyant l'aspect effrayant de Typhée, prennent la fuite³. Ce combat
entre ces deux entités opposées reste un événement important dans la mythologie grecque, car
il marque la dissension entre deux puissances, l'une étant garante de la civilisation, de l'ordre,
et l'autre étant partissant de la destruction et donc du Chaos. Nous sommes ainsi confrontés à
un moment-clé où l'avenir du monde se décide sur ce conflit opposant Typhée à Zeus, qui
n'est plus comme la Titanomachie où plusieurs Immortels luttaient contre d'autres, mais un

¹ HESIODE, *Théogonie*, vers 820 – 823.

² HESIODE, *Théogonie*, vers 836 – 837.

³ APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre I, 6, 3.

affrontement au un contre un, le dernier qui a lieu en ce qui concerne les divinités, et c'est sans doute grâce à cette victoire remportée par le souverain des dieux sur la plus puissante des entités chaotiques que son autorité devient quasiment incontestable. On s'aperçoit alors que le monstre ne joue pas uniquement le rôle du destructeur : paradoxalement, il permet à ce qui appartient au domaine du divin et de la civilisation de mieux s'affermir. Typhée, de par sa descendance, perpétuera ainsi son œuvre, mais surtout, il donnera ainsi la possibilité aux mortels, plus particulièrement les héros, de se hisser vers leur salut s'ils remportent pleinement la bataille contre le monstre qu'ils combattront, comme il en est d'Héraclès parvenant, aux termes de ses pénibles épreuves, à obtenir son ascension parmi les dieux.

CRIME, SOUILLURE, ET JUSTICE DIVINE

I – LE CONCEPT DU CRIME.

- **Origine et fonctionnement**

Il est difficile de déterminer l'origine du crime : qu'est ce qui le provoque ? Quel est l'événement ou surtout la force qui pousse à le faire ? Généralement, on s'aperçoit que la source du crime reste la dissension entre entités, qu'elles soient divines ou mortelles, ainsi que les sentiments qui s'y rattachent, à savoir, la haine, la convoitise, ou aussi la crainte... les états d'âmes pouvant susciter le crime sont nombreux, et il n'est pas sans dire que ceux-ci sont rattachés au Chaos. On constate par ailleurs que ces énergies liées à la disharmonie découlent d'une entité, ou plutôt une essence, car cette figure mythologique est plus présentée comme une puissance que comme une créature personnifiée : il s'agit de Nyx, la nuit ténébreuse, redoutée des immortels eux-mêmes. Sœur de l'Érèbe (les ténèbres souterraines présentées comme une figure masculine), elle s'extrait elle-même de Chaos¹ et enfante à elle seule (comme Gaïa crée Ouranos uniquement par elle-même) une progéniture relativement horripante pour les mortels et aussi les immortels :

« Νύξ δ' ἔτεκε στυγερόν τε Μόρον καὶ Κῆρα μέλαιναν καὶ Θάνατον, τέκε δ' Ὕπνον, ἔτικτε δὲ φύλον Ὀνειρώων. οὐ τι νικηθεῖσα θεὰ τέκε Νύξ ἐρεβεννὴ δεύτερον αὖ Μῶμον καὶ Ὀϊζὺν ἀλγινόεσσαν Ἑσπερίδας θ', αἷς μῆλα πέρην κλυτοῦ Ὠκεανοῖο χρύσεια καλὰ μέλουσι φέροντά τε δένδρεα καρπὸν καὶ Μοίρας καὶ Κῆρας ἐγείνατο νηλεοπίουσι, {Κλωθὴ τε Λάχεσιν τε καὶ Ἄτροπον, αἷ τε βροτοῖσι γεινομένοισι διδοῦσιν ἔχειν ἀγαθὸν τε κακὸν τε,} αἷ τ' ἀνδρῶν τε θεῶν τε παραιβασίας ἐφέπουσιν, οὐδέ ποτε λήγουσι θεαὶ δεινοῖο χόλοιο πρὶν γ' ἀπὸ τῶι δῶωσι κακὴν ὄπιν ὅστις ἀμάρτη. τίκτε δὲ καὶ Νέμεσιν, πῆμα θνητοῖσι βροτοῖσι, Νύξ ὀλοή· μετὰ τὴν δ' Ἀπάτην τέκε καὶ Φλόττητα Γῆρας τ' οὐλόμενον, καὶ Ἔριν τέκε καρτερόθυμον. Αὐτὰρ Ἔρις στυγερὴ τέκε μὲν Πόνον ἀλγινόεντα Λήθην τε Λιμόν τε καὶ Ἄλγεα δακρυόεντα Ὑσμίνας τε Μάχας τε Φόνους τ' Ἀνδροκτασίας τε Νείκεά τε Ψευδεά τε Λόγους τ' Ἀμφιλλογίας τε Δυσνομίην τ' Ἄτην τε, συνήθεας ἀλλήλησιν, Ὅρκον θ', ὅς δὴ πλεῖστον ἐπιχθονίους ἀνθρώπους πημαίνει, ὅτε κέν τις ἐκῶν ἐπίορκον ὁμόσσηι »²

« La Nuit enfanta l'odieux Destin, la noire Parque et la Mort ; elle fit naître le Sommeil avec la troupe des Songes, et cependant cette ténébreuse déesse ne s'était unie à aucun autre dieu. (214) Ensuite elle engendra Momus, le Chagrin douloureux, les Hespérides, qui par delà l'illustre Océan, gardent les pommes d'or et les arbres chargés de ces beaux fruits, les Destinées, les Moires impitoyables, Clotho, Lachésis et Atropos qui dispensent le bien et le mal aux mortels naissants, poursuivent les crimes des hommes et des dieux et ne

¹ HESIODE, *Théogonie*, vers 124 – 126.

² HESIODE, *Théogonie*, vers 211 – 232. Remarquons une ambiguïté : Nyx engendre les Moires alors que cette naissance appartient aussi à Zeus et Thémis. Il semblerait que ces vers au sujet de la descendance de Nuit soient empruntés à une autre partie du poème, c'est-à-dire les vers 901 – 906. Les Destinées enfantées par Nyx sont apparemment les Kères (Κῆρας), ces génies sombres qui sont rattachés à chaque mortel. Voir aussi la référence 1 dans la *Théogonie* d'Hésiode, Les Belles Lettres, Paris, 1996.

déposent leur terrible colère qu'après avoir exercé sur le coupable une cruelle vengeance. (223) La Nuit funeste conçut encore Némésis, ce fléau des mortels, puis la Fraude, l'Amour criminel, la triste Vieillesse, Éris au cœur opiniâtre. L'odieuse Éris fit naître à son tour le Travail importun, l'Oubli, la Faim, les Douleurs qui font pleurer, les Disputes, les Meurtres, les Guerres, le Carnage, les Querelles, les Discours mensongers, les Contestations, le Mépris des lois et Até, ce couple inséparable, enfin Horcus, si fatal aux habitants de la terre quand l'un d'eux se parjure volontairement. »

Pourtant, il serait faux d'établir que Nyx est maléfique ou surtout chaotique, car même s'il s'agit d'une puissance ténébreuse, elle n'en reste pas moins indispensable à l'équilibre et l'ordre du monde. De plus, bien que la lumière du jour soit aussi précieuse aux yeux des Grecs que l'obscurité leur semble redoutable, une entité ténébreuse ne doit pas systématiquement être considérée comme nuisible ou négative, elle n'a en effet pratiquement pas de lien, voire même aucun, avec les forces chaotiques et le monde sauvage. Par ailleurs, il est important de souligner qu'en s'unissant, Nyx et l'Érèbe donnent naissance à la Lumière du jour et Aether (la lumière pure qui se situe au plus haut du ciel), ce qui confirme encore une fois que ces puissances, bien que terrifiantes, n'ont pas de finalité destructive et n'appartiennent donc pas à la même famille que celle des monstres. De ce fait, la naissance de ces entités susceptibles de répandre la dissension comme Éris (déesse de la discorde) ou l'Amour criminel, ne dépend pas forcément de la nature des entités qui les enfantent, que ces dernières soient terrifiantes, sombres, ou particulièrement bienveillantes, mais plutôt de l'influence des forces primordiales, et dans ce schéma, celle qui était bien avant la création du monde : Chaos. C'est ainsi que dans toutes les familles, toutes les hiérarchies, on remarque que son empreinte est toujours présente : il se crée sempiternellement des dissidences, lesquelles ont commencé avec l'aversion qu'éprouvait Ouranos vis-à-vis de sa descendance alors que la création venait à peine de se mettre en place, et elles se poursuivent jusqu'à l'opposition régulière qui se distingue au sein du couple Héra – Zeus. C'est ainsi que si Nyx a enfanté de nombreuses entités rattachées à la disharmonie, il en va de même pour Zeus lui-même qui a donné naissance à Arès, ce dernier étant d'ailleurs présenté comme le compagnon d'Eris dans l'Iliade¹. Poséidon engendre également nombre de monstruosité tels que Polyphème, le cruel cyclope auquel Ulysse crève l'œil, ou Antée qui tuait les voyageurs et se servait de leurs ossements pour élever un temple à son père. De ce fait, les entités au comportement destructeur ne viennent pas au monde par la volonté, le statut, ou la nature de celui ou celle qui les engendre, mais bien par l'ascendance, d'une part sans doute, des Destinés qui veillent au fonctionnement du mécanisme universel, mais surtout de la force d'origine qu'est Chaos et qui tend à ramener le monde dans son état premier.

On constate par ailleurs, si l'on observe les entités qui se rattachent à Chaos, c'est-à-dire les monstres, que celles-ci ne sont justement pas en conflit entre elles-mêmes : elles échappent au concept de discorde, et on ne verra ainsi jamais un affrontement opposant Cerbère au lion de Némée, ou L'Hydre à Chimère. Ce principe s'explique par le fait qu'étant l'incarnation physique des forces chaotiques, les monstres en sont les propagateurs, et n'en

¹ HOMÈRE, *Iliade*, chant IV, vers 440. Notons cependant une divergence entre Hésiode et Homère, alors que le premier présente Éris comme fille de Nyx, Homère la déclare, en plus d'être sa compagne, comme sœur d'Arès.

subissent par conséquent pas les effets. Si l'on observe bien leur comportement, on remarque qu'ils ne quittent jamais leur territoire pour empiéter sur un autre appartenant à l'un de leurs semblables, ils restent à leur place et ravagent la contrée dans laquelle ils séjournent (et éventuellement les terrains avoisinants marqués par la civilisation) : les monstres n'entrent pas en conflit les uns contre les autres. Lorsque l'on parle de forces chaotiques, on cite en effet ce qui menace l'harmonie, l'équilibre, c'est-à-dire la haine, la convoitise, tout ce qui peut créer une dissension et conduire alors, justement, au crime amenant à faire couler le sang. La sauvagerie présente dans le monstre, sa finalité à tout ravager, à briser ce qui est ordonné, construit, civilisé marquent un lien entre cette entité maléfique et ce qui mène au crime tout comme le crime lui-même. Aussi est-il très important de souligner qu'un mortel qui se souille du sang d'un de ses semblables est voué à se confronter au monstre et son univers.

Par conséquent, la force qui pousse au crime, et qui dépend de Chaos, peut intervenir pratiquement à tout moment et sous plusieurs formes, c'est-à-dire qu'elle peut agir par la naissance d'un être destructeur et se présenter ainsi dans n'importe quelle lignée : que ce soit parmi les mortels comme parmi les dieux, ou aussi se manifester en suscitant des sentiments, des pensées malsaines dans le cœur de l'individu, comme nous l'avons dit précédemment, à savoir, jalousie, orgueil, haine... il suffit que cette graine de dissension se développe pour que l'engagement sur la voie du crime progresse de plus en plus.

Le premier criminel, parmi les mortels, à se rendre passible du crime est Ixion : prince des Lapithes, il voulut épouser Dia, la fille du roi Déionée et promit à ce dernier de lui offrir de nombreux présents en échange de la main de la princesse. Néanmoins, cela n'était que des paroles mensongères, et lorsque Déionée réclama les cadeaux promis, Ixion le précipita dans une fosse remplie de charbons ardents, se rendant ainsi coupable de parjure, mais aussi de crime contre un membre de sa famille, une personne avec laquelle il avait établi un lien étroit (il peut en effet s'agir d'amitié, de filialité, de paternité : le lien en question se pose ainsi sur le plan affectif, mais aussi religieux, les dieux s'en portant garants). Saisi d'une terrible culpabilité (ou aussi pourchassé par les Erinyes), Ixion chercha à obtenir le pardon, mais personne ne consentit à le purifier, homme ou dieu, de par l'horreur de son crime. De ce fait, ce fut Zeus en personne, que l'on considère d'ailleurs comme le patron des suppliants¹, qui accepta de le laver de sa souillure et le convia même à un banquet parmi les dieux. Cependant, Ixion s'éprit d'Héra, et, au mépris de la gratitude qu'il se devait d'observer envers son bienfaiteur, fit des avances à l'épouse du roi des dieux, ce que cette dernière repoussa et en informa de surcroît Zeus. Pour s'assurer de la véracité des propos d'Héra, celui-ci conçut une nuée à l'image de sa compagne et l'envoya à la rencontre d'Ixion qui renouvela sa démarche et s'unit avec elle. Ayant la preuve de son ingratitude, le dieu souverain attachait le prince des Lapithes à une roue qui devait tourner sempiternellement dans le ciel en guise de châtement².

Premier criminel, Ixion est d'abord poussé au crime par la convoitise : elle le pousse à désirer Dia et la demander en mariage en argumentant au moyen de mensonges, et elle l'amène à se déclarer à Héra sans accorder une quelconque attention à la gravité de son acte,

¹ HOMERE, *Odyssée*, Chant IX, vers 262 – 264.

² APOLLODORE, *L'Épitomé*, Tome I, chapitre 20. Voir aussi GRIMAL PIERRE, *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, p. 240.

c'est-à-dire l'outrage commis envers son bienfaiteur même. Son crime se concrétise ainsi par la dérogation qu'il fait à l'égard des lois divines : le parjure, l'assassinat de son beau-père, l'ingratitude exprimée envers Zeus sont autant de procédés de destruction mis en place qui menacent l'existence même du criminel. C'est d'ailleurs parce qu'il est confronté à cette même destruction après le meurtre de Déionée qu'Ixion cherche à être délivré de son crime : comme nous l'avons dit précédemment, le criminel, lorsqu'il verse le sang d'un de ses semblables (excepté dans un certain contexte tel que la guerre), établit un lien avec la famille des monstres ; or, ces entités chaotiques ont la particularité de ravager la contrée où elles demeurent, de même que se rendre passible d'un crime amène également à ravager ce qui est autour et en soi : pour être plus explicite, l'homme crée bien une grande ouverture aux forces chaotiques qui vont de plus en plus s'y engouffrer ; ce à quoi il ne pourra opter qu'entre deux choix, se soustraire à ces forces ou davantage s'y assujettir. Malheureusement, en ce qui concerne Ixion, le constat amène à conclure que malgré la purification de Zeus, cette graine de monstruosité, ou encore cette empreinte chaotique, l'entraîne à sombrer davantage et, qui plus est, de manière définitive, et c'est ainsi que de l'union d'Ixion et la nuée ressemblant à Héra va naître une forme de monstre : le Centaure.

A l'exception de certains d'entre eux comme Chiron, les centaures sont totalement liés au monde sauvage : de mœurs brutales, ils ont pour habitude de consommer la viande crue et sont de tempérament violent¹. De plus, en tant que créatures sauvages, ils supportent difficilement l'effet du vin², ce dernier étant généralement un produit du milieu civilisé (c'est, qui plus est, une boisson reliée à un dieu), on le constate d'ailleurs davantage avec la scène d'Ulysse et du cyclope Polyphème, entité plus proche des monstres que des hommes pour son comportement violent et sanguinaire, se faisant enivrer aisément dans la mesure où, ne connaissant qu'un vin basique, celui que lui apporte le héros lui semble être du nectar d'ambrosie³. En effet, les centaures et les cyclopes non-ouraniens sont à la frontière entre les monstres et les hommes : s'ils ont des pratiques totalement sauvages, ils ont cependant la possibilité de parler, vivent en communauté, et ont recourt à la culture du blé comme à l'élevage du bétail. Ainsi, quoiqu'ayant d'une certaine manière le statut de « monstre », ils ne sont néanmoins pas au sommet de cette hiérarchie chaotique où l'on y retrouve Typhée et sa descendance.

Ce qu'il est important de souligner, c'est le monstre qui naît de l'union d'Ixion et la nuée (ayant la forme d'Héra), car il concrétise le crime commis : nous avons dit en effet que les créatures chaotiques sont issues des dissensions, et ici, le Centaure naît bien du sacrilège dont se rend coupable Ixion, et il marquera à jamais le monde puisque par la suite, cette race de créatures sauvages se multipliera, formant ainsi une véritable communauté aux mœurs brutales.

Et pourtant, là encore, on s'aperçoit que si le crime pose son empreinte, il peut toujours ressortir une partie positive. C'est-à-dire que le même phénomène qui, sous l'influence de Chaos, amène une entité négative parmi les dieux garants de l'ordre, peut aussi

¹ APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre I, 6, 3.

² APOLLODORE, *L'Épitomé*, Tome I, chapitre 21.

³ HOMÈRE, *Odyssée*, Chant IX, vers 347 – 363.

agir de manière inverse : ainsi, au sein d'une famille comme celle des Centaures, il peut venir au monde un être qui n'agisse pas systématiquement de la même façon que ses pairs. On s'aperçoit par conséquent que parmi les Centaures naît un certain Pholos, qui suit les mêmes rites que ses semblables mais respecte aussi les règles des dieux, telles celles de l'hospitalité que l'on se doit d'accorder aux voyageurs : il reçoit par exemple Héraclès, en lui faisant cuire de la viande pendant qu'il mange la sienne crue¹. Il est en revanche difficile d'établir quelle est la force qui tend à faire surgir le bénéfique du maléfique, s'il s'agit de Gaïa, la puissance créatrice, ou plutôt une essence, ou peut-être les Destins.

De ce fait, le crime semble détenir son origine des forces chaotiques ; malheureusement, une fois qu'il a été commis, il a alors posé sa marque, ce qui ne manque pas bien entendu d'engendrer de lourdes conséquences pour celui qui l'a commis, mais également pour ce qui est lié, directement ou indirectement, à lui, telle que la ville dans laquelle il demeure ou sa propre lignée.

- **Subir le courroux des dieux.**

Se rendre passible de crime équivaut à enfreindre les règles du monde civilisé imposées par les dieux, cependant, le concept de crime ne regroupe pas uniquement le meurtre ou l'assassinat, il y a aussi d'autres et multiples variantes.

On constate de ce fait que les mortels se rendent souvent responsables, dans la mythologie grecque, de la faute suivante : l'orgueil conduisant à l'impiété (ces deux notions sont en effet la plupart du temps étroitement liées l'une à l'autre). Il est manifeste que dans le passé, les dieux ont souvent été confrontés à des guerres les opposant à des entités qui tentaient de les détrôner : les Géants et surtout Typhée². Aussi n'est-il guère étonnant que le crime, naissant sous l'influence des forces chaotiques, s'oppose à l'œuvre des dieux en commençant par remettre en cause leur statut ou même leur existence : Lycaon et ses fils, se distinguant par leur impiété et leur orgueil³, ont un comportement sacrilège vis-à-vis des lois de l'hospitalité dont Zeus est le garant. En effet, le statut de l'hôte est sacré, et ce dernier doit donc recevoir l'aide (généralement le logement et la nourriture) et la protection de celui qui le reçoit :

« Ἴσον δ' ὅς θ' ἰκέτην ὅς τε ξεῖνον κακὸν ἔρξῃ,
ὅς τε κασιγνήτοιο ἑοῦ ἀνὰ δέμνια βαίνη
κρυπταδῆς εὐνῆς ἀλόχου, παρακαίρια ῥέζων,

¹ APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre II, 5, 4.

² Notons que la guerre contre les Titans n'est pas à situer dans le même contexte puisque ceux-ci régnaient sur le monde avant l'arrivée des dieux, d'autant plus que les Titans, contrairement aux monstres, ne tendaient pas à propager le Chaos.

³ APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Tome III, 8, 1.

ὅς τε τευ ἀφραδίας ἀλιταίνεται ὀρφανὰ τέκνα,
 ὅς τε γονῆα γέροντα κακῶ ἐπὶ γήραος οὐδῶ
 νεικεΐη χαλεποῖσι καθαπτόμενος ἐπέεσσιν·
 τῶ δ' ἦ τοι Ζεὺς αὐτὸς ἀγάζεται, ἐς δὲ τελευτὴν
 ἔργων ἀντ' ἀδίκων χαλεπὴν ἐπέθηκεν ἀμοιβήν. »¹

« Il est aussi coupable que celui qui maltraiterait un suppliant ou un hôte, qui, monté en secret sur la couche d'un frère, souillerait sa femme d'embrassements illégitimes, dépouillerait par une indigne ruse des enfants orphelins ou accablerait d'injurieux discours un père parvenu au triste seuil de la vieillesse. Zeus s'irrite contre cet homme et lui envoie enfin un châtement terrible en échange de ses iniquités. »

C'est aussi au nom de Zeus qu'Ulysse revendique cette règle lorsqu'il s'adresse au cyclope Polyphème², de même que Glaucos et Diomède, lors de la guerre de Troie, refusent de se combattre du fait qu'ils sont hôtes l'un envers l'autre de par leurs parents³. Œdipe revendique également cette loi lorsqu'il se réfugie à Athènes :

« καὶ μὴ θεοὺς τιμῶντες εἶτα τοὺς θεοὺς
 μοίρας ποιῆσθε μηδαμῶς· ἡγεῖσθε δὲ
 βλέπειν μὲν αὐτοὺς πρὸς τὸν εὐσεβῆ βροτῶν,
 βλέπειν δὲ πρὸς τοὺς δυσσεβεῖς, φυγὴν δὲ τοῦ
 μήπω γενέσθαι φωτὸς ἀνοσίου βροτῶν.
 ξὺν οἷς σὺ μὴ κάλυπτε τὰς εὐδαίμονας
 ἔργοις Ἀθήνας ἀνοσίοις ὑπηρετῶν,
 ἀλλ' ὥσπερ ἔλαβες τὸν ἰκέτην ἐχέγγυον,
 ῥύου με κακφύλασσε »⁴

« En voulant honorer les dieux, craignez de les outrager; croyez qu'ils ont les yeux toujours ouverts sur le juste et sur l'impie, et que jamais le criminel n'a pu leur échapper. N'allez donc pas en leur nom ternir la gloire de l'heureuse Athènes par des actions impies. Mais défendez, sauvez le suppliant que vous avez accueilli et qui compte sur votre foi. »

Ce concept est donc sacré, et manquer à ces institutions, c'est aller à l'encontre des règles instaurées par les dieux : en servant à l'étranger venu trouver refuge en leur contrée de la chair humaine, Lycaon s'attire inéluctablement le châtement divin par Zeus en personne lequel le foudroie, lui et ses fils, pour ce comportement qui s'apparente plus à celui du monde sauvage qu'à la « πόλις » grecque.

L'orgueil, couplé à une ambition souvent démesurée, provoque chez les hommes le désir de défier les dieux, non qu'ils veuillent forcément usurper leur place ou contester leur existence, mais il reste manifeste qu'ils entrent dans la catégorie des mortels dont les projets vont en quelque sorte à l'encontre du cercle divin. Pour être plus explicite, il convient de citer

¹ HESIODE, *Les travaux et les jours*, 327 – 334.

² HOMERE, *Odyssée*, Chant IX, vers 260 – 268.

³ HOMERE, *Illiade*, Chant VI, vers 119 – 236.

⁴ SOPHOCLE, *Œdipe à Colone*, vers 277 à 285.

l'exemple de Thésée et Pirithoos, ce dernier appartenant par ailleurs à la race des Lapithes descendant en l'occurrence d'Ixion¹.

Ces deux personnages de la mythologie grecque se rencontrent en effet, Thésée étant alors roi d'Athènes (après sa victoire sur le Minotaure), et Pirithoos se livrant à de nombreuses activités de brigandage dans la campagne. Les deux héros se combattirent, marquant par ailleurs une confrontation entre milieu civilisé (le roi) et monde sauvage (le brigand). Or, durant la lutte, ils éprouvèrent une admiration mutuelle, et se lièrent par conséquent d'amitié, formant alors le projet de n'épouser que des filles de Zeus, désignant alors Héléne et Perséphone. Si enlever la première restait dans l'ordre du raisonnable dans la mesure où elle est une mortelle dans le monde des hommes, convoiter la deuxième était quelque peu démesuré puisque celle-ci est la compagne d'Hadès, le dieu des Enfers. On remarque ainsi que l'entreprise dans laquelle ils se lancent est beaucoup trop ambitieuse et empreinte d'une forte connotation orgueilleuse : outre qu'ils ne s'estiment dignes de n'être qu'après d'une femme engendrée par le souverain des dieux, ils font également abstraction totale du respect qui doit être rendu à une divinité en tentant de lui ravir son épouse. Aussi Thésée et Pirithoos en paieront-ils le prix puisqu'arrivés aux Enfers, ils seront emprisonnés par Hadès, ce dernier les faisant asseoir sur une roche de laquelle il leur sera impossible de s'y arracher². De même que l'ancêtre de Pirithoos, Ixion, est enchaîné à sa roue tournoyante pour avoir manqué de gratitude envers son bienfaiteur de par sa conduite outrageante, de même son descendant est lié sur sa pierre. Or, on s'aperçoit ainsi que le crime (ici, celui de l'offense faite aux dieux), ne se dissout pas avec le châtement de celui l'ayant commis et que son germe est latent, pouvant ainsi contaminer la lignée : c'est ce qui arrive avec la naissance des Centaures et le comportement de Pirithoos. Il s'avère en effet que ce dernier et Ixion sont responsables du même méfait : convoiter l'épouse d'un dieu, d'autant plus qu'il y a un certain parallélisme puisqu'Hadès et Zeus sont frères (Zeus étant l'aîné), et il est à penser que cela ne soit pas le fruit du hasard, et que les Destins, appelés par les Grecs « Moires », tout comme les forces chaotiques, ont leur part d'influence. Le crime ne prend donc pas fin par la punition, divine ou humaine ; c'est pour cela que les descendants de celui qui s'est rendu coupable du méfait endossent une certaine responsabilité dans la mesure où ils vont soit perpétuer la faute de leur ancêtre, soit au contraire se réconcilier avec le cercle divin : lorsque Zeus foudroie Lycaon et ses fils, nous avons mentionné précédemment l'intervention de Gaia dont la finalité était de soustraire le plus jeune rejeton de cette famille impie de la colère divine, car ce dernier peut effectivement marquer une rupture avec les pratiques condamnables de ses aînés, offrant ainsi une chance potentielle de s'attirer les faveurs des dieux, et non leur jugement fatidique. Mais pour Pirithoos, on s'aperçoit que les forces chaotiques sont déjà à l'œuvre puisque son activité principale, l'amenant en l'occurrence à rencontrer Thésée, est le brigandage. En elle-même, cette « activité » n'est pas un crime : il s'agit certes d'une action quelque peu illicite, pouvant effectivement apporter une certaine contrariété dans un royaume ou une cité, mais cela n'est pas non plus passible d'un châtement divin. En effet, il convient de rappeler que le dieu Hermès lui-même est le protecteur des voleurs et qu'il commet un larcin

¹ Selon Homère (HOMÈRE, *Iliade*, Chant I, vers 262), Pirithoos descend de Zeus est de Dia, l'épouse d'Ixion. Néanmoins, d'autres versions en font le fils de Dia et d'Ixion lui-même.

² APOLLODORE, *L'Épitémè*, Livre 1, chapitre 23.

en dérobant les troupeaux de son frère aîné Apollon, ce qui a pourtant pour effet d'amuser Zeus, et non de susciter sa colère, contrairement à ce qu'il en est au sujet de son autre fils Arès¹. De ce fait, il est important de souligner que ce qui est condamnable, ce n'est pas le brigandage même, mais la manière dont il est commis : Hermès use de ruse, d'intelligence, et d'éloquence (lors de son plaidoyer devant Zeus), mais en aucun cas il ne fait appel à la force ou pire, la violence, contrairement, par exemple, à un brigand connu et tué par Thésée lui-même : Procuste². Aussi n'est-ce pas parce qu'il agit en tant que voleur que Pirithoos est coupable, c'est plutôt la tournure que vont prendre les événements qui est à prendre en considération : or, à partir du moment où Pirithoos projette de faire de Perséphone l'objet de son larcin, son « activité » est marquée par les forces chaotiques puisque l'on y voit la démesure, l'orgueil, l'outrage envers les dieux, et peut être même, d'une certaine manière, un léger manque de raison. De plus, lorsqu'Héraclès entre à son tour dans les Enfers pour y chercher Cerbère, il entreprend de délivrer les deux héros, mais alors qu'il parvient à arracher Thésée de sa roche, il entend en revanche un lourd grondement laissant deviner que les dieux n'accordent pas à Pirithoos la possibilité d'être libéré. Pourquoi, sur les deux héros, l'un est-il acquitté et l'autre définitivement condamné ? Il est difficile d'y répondre avec certitude, mais divers critères peuvent néanmoins affirmer certaines hypothèses, comme le fait qu'Hélène devait revenir à Thésée et Perséphone à Pirithoos, mettant ainsi ce dernier dans la position de celui qui reste le plus outrageant vis-à-vis d'Hadès. En outre, c'est Pirithoos qui a entraîné Thésée dans la voie du brigandage, l'écartant alors de ses fonctions de roi d'Athènes, ce qui eut pour conséquence de laisser la cité en proie à l'assaut des Tyndarides, c'est-à-dire Castor et Pollux, les frères d'Hélène venus reprendre leur sœur³. Mais il est possible que le point qui prévaut, surtout dans le jugement de Pirithoos, reste certainement son échec dans la possibilité qu'il avait de réconcilier sa lignée, celle d'Ixion, avec le cercle divin qu'il a finalement courroucé en se lançant dans son entreprise démesurée.

Le châtement divin finit toujours par survenir, et les premiers touchés par celui-ci sont incontestablement les mortels (ou même parfois des immortels) qui leur manquent de respect et démentent leur existence. L'impiété et l'orgueil, une des formes du crime, sont donc très souvent condamnés par les dieux eux-mêmes, c'est-à-dire que ceux-ci interviennent directement, comme Zeus foudroyant Lycaon ou Hadès attendant que Thésée et Pirithoos pénètrent dans son antre pour les immobiliser.

En l'occurrence, il est incontestable que le crime d'impiété et d'orgueil le plus marquant reste celui que l'on retrouve dans la famille de Sisyphe. Là encore, il est question de germe du crime qui se propage sur une lignée entière. En effet, Sisyphe et son frère Salmonée eurent pour particularité commune de défier les divinités, chacun à sa manière : Salmonée voulant imiter Zeus, interdisait que l'on offrit des sacrifices au souverain des dieux, faisait rouler un char traînant des vases d'airain pour imiter le tonnerre et projetait des torches enflammées en guise d'éclair. Zeus le foudroya tandis que la ville sur laquelle il régnait fût

¹ HOMERE, *Hymne à Hermès*, 389 – 391.

² Procuste, fils de Poséidon, arrêtait les voyageurs et les forçait à s'allonger sur un lit : si l'individu était plus court, il lui étirait les membres jusqu'à la bonne taille, et si il était trop long, il tranchait ce qui dépassait.

³ APOLLODORE, *L'Épitomé*, Livre 1, chapitre 22.

anéantie¹. Sisyphe s'attire également la colère du roi des dieux, notamment en enfermant la Mort, ce qui perturbe l'ordre du monde, et en mentant à Hadès, maître des Enfers, afin de rallonger son séjour sur Terre². Son châtement, qui consiste à rouler perpétuellement une grosse pierre de haut en bas (ou plus précisément, il doit caler un rocher sur le sommet d'un monticule, ce dernier étant façonné pour qu'il n'y ait pas d'équilibre possible), est parmi les plus connus de la mythologie grecque. Il eut pour fils Glaucos, que ses juments dévorèrent, rendues furieuses par Aphrodite qui s'estimait insultée parce que leur maître les empêchait de s'accoupler afin de les rendre plus rapides. Ce dernier engendra Bellérophon, particulièrement célèbre pour sa victoire sur la Chimère ; malheureusement, ayant conçu un projet aussi insensé que celui de Pirithoos, et s'estimant l'égal des dieux, il s'éleva dans les airs à l'aide de Pégase, le cheval ailé. Voyant cela, Zeus envoya un taon piquer la monture du héros qui chuta et finit, à cause de ses blessures irréversibles, tristement ses jours. Laodamie, Isandros et Hippochos lui succèdent, la première enfantant, avec Zeus, Sarpédon et le dernier donnant le jour à Glaucos (portant le même nom que son arrière grand-père), qui combattront aux côtés des Troyens lors de la guerre de Troie³.

Ce qui s'avère particulièrement intéressant, c'est l'étroite liaison qu'entretient cette lignée avec les dieux, et plus particulièrement avec Zeus. Ce dernier châtie en effet Sisyphe et Bellérophon pour leur acte d'orgueil couplé à l'impiété, mais s'unit également à Laodamie, la fille de Bellérophon, et protège le fils qu'il a d'elle : Sarpédon. Mais excepté ce dernier et son cousin Glaucos, il reste manifeste que Sisyphe et sa descendance sont la cible du courroux des dieux se manifestant, en plus de Zeus, par le biais d'Aphrodite, Artémis et Arès.

Ἄλλ' ὅτε δὴ καὶ κείνος ἀπήχθετο πᾶσι θεοῖσιν,
ἦτοι ὁ κὰπ πεδίον τὸ Ἀλφειῶν οἶος ἀλᾶτο
ὄν θυμὸν κατέδων, πάτον ἀνθρώπων ἀλεείνων·
Ἴσανδρον δέ οἱ υἷὸν Ἄρης ἄτος πολέμοιο
μαρνάμενον Σολύμοισι κατέκτανε κυδαλίμοισι·
τὴν δὲ χολωσαμένη χρυσήνιος Ἄρτεμις ἔκτα.⁴

« Mais quand Bellérophon lui-même eut encouru la haine de tous les dieux, à travers la plaine d'Alion, seul, il erra, rongé par son cœur, évitant les traces des hommes. Isandros, son fils, Arès insatiable de guerres le tua, tandis qu'il luttait contre les Solymes glorieux. Irritée contre Laodamie, Artémis aux rênes d'or la tua »

De plus, il est question d'une famille qui oscille entre les forces divines et les forces chaotiques : si Sisyphe et Salmonée sont difficilement pardonnables à cause de leur comportement offensant vis-à-vis des dieux, Bellérophon se présente en revanche comme un

¹ APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre I, 9, 7.

² GRIMAL PIERRE, *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, p. 425.

³ HOMERE, *Illiade*, chant VI, vers 150 – 211.

⁴ HOMERE, *Illiade*, chant VI, vers 200 – 205.

héros qui lutte contre ce qui appartient à l'ordre du chaotique, en particulier par son combat contre Chimère, descendante de Typhée. Cette victoire sur la créature maléfique le rapproche par conséquent du cercle divin, ce qui lui vaut l'appellation, dans l'*Iliade*, de « θεοῦ γόνον » (rejeton d'un dieu), et lui confère, qui plus est, un statut de régisseur, puisqu'il obtient un domaine à gouverner¹. De ce fait, Bellérophon appartient alors à la catégorie de ceux qui sont garants de l'ordre, il est un héros, celui qui se trouve à mi-chemin entre les dieux et les hommes. Et pourtant, on s'aperçoit qu'il suffit d'un unique geste pour renverser l'œuvre de plusieurs années en un bref instant : son succès, ses nombreux triomphes, ont alors nourri le germe lié à ses prédécesseurs, c'est-à-dire l'orgueil et l'impiété.

Pourtant, il est à noter que si cette spécificité du crime semble inscrite dans cette lignée, son empreinte peut être beaucoup plus inquiétante si l'on observe attentivement son évolution au sein de la descendance de Sisyphe. En effet, ce dernier se distingue particulièrement par son impiété, et non son orgueil : ingénieux, il parvient à enfermer la mort et met en place une ruse pour qu'Hadès lui permette de quitter les Enfers à condition qu'il revienne une fois qu'il aura accompli ce qu'il avait à faire parmi les vivants ; ce à quoi il se soustrait après avoir quitté le royaume des morts. Plus que tout, Sisyphe défie les dieux, non qu'il remette leur existence en cause, mais il semble en revanche, d'une certaine manière, contester leur autorité : le fait qu'il enferme la mort confirme sa volonté d'arriver à ses fins sans se soucier du fait qu'il pourrait déséquilibrer l'ordre du monde. De même, manquer de parole vis-à-vis du dieu infernal est un acte qui relève d'une certaine arrogance envers le cercle divin, car s'attirer la colère divine n'est pas ce qu'il y a de plus souhaitable dans l'existence d'un mortel, et pourtant, Sisyphe, lui, n'éprouve ni remords, ni crainte, peut-être parce qu'il est convaincu que son ingéniosité, qu'il a démontrée en parvenant à enfermer la mort, lui permettra de se soustraire au châtement des divinités. C'est d'ailleurs pour cette raison que ces dernières lui ont imposé l'épreuve du rocher, car cette pierre qu'il doit caler en équilibre est justement censée concentrer toute son intelligence sur cette lourde tâche. Salmonée, son frère, agit d'une autre manière : si l'on s'en réfère à Apollodore, on ne peut déterminer si ce personnage impie voulait usurper la place de Zeus malgré la présence évidente de ce dernier, ou s'il niait son existence même, toujours est-il qu'à la différence de Sisyphe qui défiait les dieux en agissant souvent à leur encontre et en rusant contre eux, Salmonée entreprend véritablement de se substituer à eux en s'octroyant d'une part les sacrifices qui leur sont destinés, mais aussi en imitant le souverain des dieux. Par conséquent, une différence s'établit entre les deux frères impies : l'un lie l'impiété à la ruse et au mensonge, l'autre à l'orgueil. Or, qu'en est-il de Bellérophon ? Il est possible que sa rencontre avec la Chimère soit liée aux forces chaotiques concernant sa famille, un germe de cette opposition vis-à-vis des dieux (ainsi qu'un autre point que nous verrons ultérieurement), le monstre étant l'incarnation de ces mêmes forces, d'autant plus qu'il ne s'agit pas de n'importe quelle entité maléfique : Chimère est la descendante de Typhée, celui qui a tenté de renverser Zeus, ce qui marque, d'une certaine manière, un parallélisme avec l'attitude de Sisyphe et Salmonée qui agissent à l'encontre des dieux et de leur souverain lui-même. De plus, Bellérophon agit, d'une certaine manière, avec le même orgueil que son grand-oncle Salmonée, puisqu'il s'estime être l'égal des dieux et entreprend de s'élever parmi eux ; bien

¹ HOMERE, *Iliade*, chant XVI, vers 191 – 199.

qu'il y ait une nuance entre celui qui veut usurper leur place et celui qui s'estime leur égal, il est manifeste que l'entrée dans le cercle divin n'est possible que sous certaines conditions, et la première semble justement être l'attente du consentement des divinités, comme nous le montre l'épopée d'Héraclès qui doit son ascension non pas à sa propre décision, mais à tout un mécanisme l'amenant à cette finalité, c'est-à-dire le désir de vengeance du centaure Nessos, la jalousie de Déjanire, et le venin de l'Hydre de Lerne. Il est vrai qu'Héraclès bénéficie d'un avantage sur Bellérophon : étant fils de Zeus, il est à moitié d'essence divine, mais cette caractéristique n'est pas décisive non plus, cela se confirme par la présence d'autres rejetons du souverain des dieux ne séjournant pas sur l'Olympe une fois leur existence achevée, tel que Persée, Sarpédon (petit-fils de Bellérophon), ou même Tantale, qui est même durement châtié par son père. Prétendre s'élever parmi les dieux est également une faute dans la mesure où les Moires (les destins), doivent jouer un rôle très important en ce qui concerne la finalité d'une existence : en observant les diverses unions divines (en particulier celles de Zeus), il apparaît que la nature de celui qui né de ces amours est relativement aléatoire et qu'elle ne dépend donc pas d'une déduction logique mais d'une force qui tient peu compte des autres vecteurs mis en place ; ainsi Zeus et Laodamie vont donner naissance à un homme vulnérable au trépas comme Sarpédon, alors qu'avec une autre mortelle du nom de Sémélé, le souverain divin conçoit un dieu : Dionysos. De ce fait, l'acte de Bellérophon, poussé par l'orgueil, va à l'encontre de l'ordre instauré et auquel veillent les Moires, le héros n'a pas été appelé à séjourner dans le ciel, et il ne doit pas y aller de sa propre décision, et sur ce plan, on reconnaît le comportement de Sisyphe, c'est-à-dire celui qui n'hésite pas à dérégler le mécanisme universel pour sauvegarder son propre intérêt. Par conséquent, on s'aperçoit que Bellérophon cumule les deux fautes dont se sont rendus coupables ses deux prédécesseurs, certes, pas exactement de la même manière, mais ce qui s'avère inquiétant, c'est que ce germe chaotique est suffisamment infiltré dans la lignée pour récidiver sous les diverses formes dont il a fait preuve parmi les générations antérieures de la famille.

Il est difficile d'établir la raison selon laquelle une descendance est davantage touchée par les forces chaotiques qu'une autre, et il en est de même pour la spécificité de la force en question, c'est-à-dire si elle orientera sur l'assassinat, l'impiété, la dissension entre parents et enfants... le crime a, comme il l'a été dit précédemment, plusieurs faces, dont l'une d'elles concerne, à l'instar de la famille de Sisyphe touchée par l'orgueil et l'impiété, une génération sur laquelle elle tend à revenir perpétuellement.

II – UNE MALÉDICTION SE RÉPERCUTANT SUR DES LIGNÉES ENTIÈRES

Comme nous l'avons commenté précédemment, le crime peut se répercuter sur plusieurs générations, ces dernières étant apparemment marquées par l'empreinte des forces chaotiques, d'où le fait que très souvent, l'un ou même plusieurs des membres de cette même famille soient amenés à être confrontés à un milieu de dissension, une situation de déséquilibre, dont le summum est la rencontre avec le monstre mythologique.

De ce fait, le personnage sera amené tantôt à fuir cette atmosphère malsaine propre à l'univers chaotique pour tenter de rompre avec lui, tantôt à y faire face, que cela soit de sa propre volonté ou qu'il y soit contraint. Ainsi, celui qui est pourchassé par ces forces mettra généralement tout en œuvre pour s'en affranchir, et en premier lieu par la fuite ou, pire, l'exil, acte qui s'avère être un véritable sacrifice pour les Grecs, car il signifie que l'on coupe tous ses liens avec sa cité – ces derniers étant très importants à leurs yeux – pour migrer vers une autre contrée où il peut être difficile de recouvrer sa situation de citoyen. Malheureusement, l'exil n'est pas véritablement le remède au mal commis, généralement le meurtre ou l'assassinat, du moins pour le criminel lui-même, car l'aspect positif de cet acte est qu'il retire de la cité où le méfait a eu lieu sa marque et lui sauvegarde ainsi son statut de « πόλις » puisque celle-ci applique bien les institutions divines en ne cautionnant pas le comportement du coupable en le bannissant. Il est fréquent, par ailleurs, que l'auteur du méfait, en constatant l'horreur du crime, s'exile par sa propre volonté, évitant ainsi à sa cité de subir le châtement divin, et tente ainsi de s'acquitter de son forfait, ce dernier étant très souvent, dans ce cas de figure, un meurtre ou un assassinat, c'est ce que nous avons vu avec Ixion tourmenté après que celui-ci ait tué son beau-père. L'important à souligner, c'est que dans le schéma du criminel s'exilant de son propre gré, on remarque qu'il n'est pas, dans la plupart des cas, poursuivi par la colère divine, et ce, sans doute parce que d'une certaine manière il s'est imposé son propre châtement. Mais en revanche, s'il semble malgré tout s'être « acquitté », d'une certaine manière, auprès des hommes et des dieux, il ne peut pas en revanche se débarrasser de l'empreinte du monde chaotique sur lequel il a posé le pied. Les diverses raisons, si on peut du moins les qualifier de « raisons », qui poussent un individu à répandre le sang d'un semblable sont multiples, nous l'avons déjà dit auparavant : l'envie, la jalousie, la vengeance légitime ou illégitime, la colère ou la haine, l'une étant très souvent liée à l'autre et menant à la folie et la furie meurtrière, ou encore, et c'est la circonstance la plus atténuante, un tragique accident. En cédant à ses sentiments, ses pulsions qui sont pratiquement incontrôlables, l'homme ouvre la porte qui mène à l'univers chaotique, le terrain des monstres, et il va généralement faire tout son possible pour la refermer. Néanmoins, tout cet amalgame de vecteurs malsains ne se met pas en place soudainement, c'est-à-dire qu'il peut être ancré depuis longtemps dans une lignée et ressurgir soudainement à la génération suivante : le « germe » qui est inscrit et qui peut ainsi se développer agit de manière latente au sein de certaines familles. Les forces chaotiques agissent en effet de manière irrégulière, ce

qui signifie qu'elles peuvent se manifester lors d'une période pour ensuite s'interrompre, et enfin se remettre en action plusieurs années après.

Ce concept de malédiction peut s'établir selon deux processus : il peut en premier lieu affecter une lignée entière, et ce sur plusieurs cycles, mais aussi, et c'est ce qui reste remarquable dans le concept mythologique, plusieurs familles qui, liées par cette fatalité, vont être par conséquent vouées à se rencontrer par l'intermédiaire de certains de leurs membres. De plus, il est important de préciser que contracter une malédiction peut se faire de deux manières différentes : elle peut d'abord être déjà ancrée, c'est-à-dire qu'elle est rattachée au germe chaotique qui peut éventuellement sommeiller au sein d'un mortel, dans une lignée dès son origine : on peut identifier ce type de malédiction quand on s'aperçoit qu'un procédé négatif revient perpétuellement parmi les diverses générations d'une même famille. Le deuxième cas de malédiction peut être, quant à lui, provoqué par une tierce personne, une divinité ou même un mortel ; généralement, ce procédé a très souvent tendance à renforcer la malédiction appartenant au premier cas de figure.

- **Une malédiction brisant le lien entre le père et le fils : les Labdacides.**

L'une des malédiction qui reste manifeste dans la mythologie grecque est celle se rapportant au thème du père. Dans cette catégorie se distingue bien entendu la famille d'Œdipe dont la triste destinée a fait l'objet de diverses tragédies antiques¹. Un point demeure important, dans cette lignée : cette malédiction concernant le père semble être mise en place bien avant la naissance d'Œdipe, et elle tend apparemment, au cours du temps, à se renforcer, notamment par des interventions extérieures.

Famille d'Œdipe ou lignée de la « rupture père/fils » :

Labdacos (petit-fils de Cadmos) -----> Laïos -----> Œdipe -----> Polynice, Étéocle, Antigone.

Phénomène étrange, Labdacos, le grand-père d'Œdipe, ne connaîtra pas son père, car ce dernier meurt alors que son fils est âgé d'un an. Il en va de même pour Laïos, rejeton de Labdacos, car le schéma va se répercuter d'une manière relativement similaire : Laïos était alors très jeune quand son père partit en guerre et y trouva la mort. Ainsi, on s'aperçoit que par deux fois, il s'établit une rupture entre le père et le fils, ces derniers n'ayant pas l'occasion de se connaître ; il s'agit bien entendu d'une rupture involontaire, dont il est important de mentionner qu'elle n'est que liée, du moins probablement, au fil des Destins, et qui reste surtout exempte de sentiments malsains, tels que la haine ou la convoitise. Cependant, un

¹ SOPHOCLE, *Œdipe Roi* et *Œdipe à Colone*. Euripide, *Les phéniciennes*. ESCHYLE, *Sept contre Thèbes*.

détail mérite de retenir notre attention : Labdacos est un descendant de Cadmos, celui qui a épousé la déesse Harmonie et à qui les dieux offrirent une robe et un collier. Ces deux présents furent respectivement tissés et forgés par Athéna et Héphaïstos, lesquels, par aversion pour Arès et Aphrodite, les parents de la déesse Harmonie¹, maudirent les deux objets. Ce collier et cette robe vont se léguer de génération en génération, et il reste possible que la malédiction qu'ils portent ait une ascendance sur la lignée des Labdacides dans laquelle il se marque cette rupture entre père et fils. Néanmoins, cela n'est pas non plus une certitude, et il est donc possible que ces deux objets apportent un maléfice d'une autre manière.

« ἀρχαῖα τὰ Λαβδακιδᾶν οἴκων ὄρωμαι
 πῆματα φθιτῶν ἐπὶ πῆμασι πίπτοντ',
 οὐδ' ἀπαλλάσσει γενεὰν γένος, ἀλλ' ἐρείπει
 θεῶν τις, οὐδ' ἔχει λύσιν. »²

« Depuis l'ancien temps je vois, sous le toit des Labdacides,
 malheur sur malheur frapper les vivants après les morts.
 Le père n'en garde point les enfants,
 un dieu les abat à leur tour,
 il n'est point de rémission ! »

C'est à partir de Laïos que les forces chaotiques vont accentuer cette malédiction, car ce dernier va se rendre passible d'une faute : reçu par Pélopos (le fils de Tantale)³, il eut des amours coupables avec le fils de ce dernier, Chrysispe. De ce fait, il encourut alors une double malédiction : celle de Pélopos car il avait enlevé son fils, et celle d'Héra s'indignant de ses rapports honteux. Maudire, c'est justement faire appel aux forces chaotiques, les faire venir du monde des monstres pour frapper les mortels (ou même, éventuellement, bien que ce cas soit beaucoup plus rare, les dieux), et c'est à partir de cet épisode dans l'existence de Laïos que le sort de la famille va sérieusement tourner à la tragédie. De plus, on peut s'apercevoir que la malédiction prononcée par Pélopos est celle d'un père que l'on a justement privé de son fils, et il demeure fort probable que cela ne soit pas une coïncidence, et que cette même malédiction sèmera le germe (ou le renforcera car si l'on s'en réfère à Labdacos et Laïos, il semblerait qu'il soit déjà présent) malsain qui ébranlera la relation entre le père et le fils.

Ainsi, la naissance d'Œdipe, marquera déjà un premier tournant tragique dans la lignée des Labdacides puisque cette fois, non seulement le fils ne connaîtra pas son père, à l'instar de Laïos et Labdacos vis-à-vis du leur, mais en plus de cela, il sera même responsable de sa mort. Nous avons par conséquent une évolution négative de cette malédiction : il y avait celle d'origine entraînant une scission (sans sentiments malsains) entre le père (mourant lors d'une guerre) et le fils, à laquelle se rajoutent celles de Pélopos et d'Héra qui ont donc pour

¹ GRIMAL PIERRE, *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, p. 174.

² SOPHOCLE, *Antigone*, vers 594 – 597.

³ APOLLODORE, *La bibliothèque*, Livre III, 5, 5.

effet de la renforcer. C'est pour cela que nous avons une fois de plus le même schéma répétitif dans lequel le fils ne connaît nullement son père, mais cette fois, et c'est certainement à cause des deux autres malédictions que l'on pourrait qualifier d'acquises au cours d'une existence, le géniteur ne succombe pas de la main d'une tierce personne, totalement étrangère à la lignée, lors d'un affrontement, mais sous les coups de son propre fils. Cet accident tragique, dans lequel des êtres liés par le sang s'affrontent sans connaître leur identité, est aussi dû à la connaissance d'un oracle : celui que reçoit Laïos selon lequel « Œdipe tuera son père et épousera sa mère ». Très souvent, dans la mythologie grecque, ceux qui prennent connaissance d'un tragique destin mettent tout en œuvre pour l'éviter, cela commence déjà par Cronos engloutissant ses enfants pour qu'ils ne le détrônent pas, ou Acrisios enfermant Danaée dans une pièce scellée, et Laïos demandant à ce que l'on abandonne son fils aux bêtes sauvages ; pourtant, c'est justement en mettant en place un procédé visant à prévenir d'un sort funeste que ce même sort se trouve être dans des conditions optimales pour se réaliser : ainsi, c'est en voulant fuir son petit-fils Persée (dont la prophétie disait que ce dernier tuerait son grand-père) qu'Acrisios, en se cachant dans une foule de spectateurs assistant à une compétition de lancer de disques, rencontra le trépas en recevant un disque lancé par Persée (qui y prenait effectivement part) et malencontreusement détourné par le vent. De même, Œdipe, en étant éloigné de ses parents, va déjà être privé de la connaissance de sa véritable origine et, retrouvé par des bergers et recueilli par un roi d'une autre ville, va quitter la cité dans laquelle il a été longuement admis une fois âgé de vingt ans. Il prendra en effet à son tour connaissance de son tragique destin, et en voulant, à l'instar de Laïos, éviter qu'il s'accomplisse, s'éloignera de ses parents adoptifs pour rencontrer, lors de son voyage, Laïos avec lequel il aura un différend qui le mènera à tuer son père sans connaître, du moins pour l'instant, sa véritable identité.

Le crime de sang commis envers son père poursuivra Œdipe, mais pas de la même manière que pour Oreste pourchassé par les Erinyes suite à l'assassinat de sa mère : pour le deuxième, le châtement (infligé par des entités étant à mi-chemin entre dieux et monstres) est instantané, pour le premier, il va d'abord provoquer un regroupement de forces maléfiques avant de se prononcer. En effet, bien qu'Œdipe parvienne à débarrasser Thèbes du Sphinx, qui est lié à la faute de Laïos vis-à-vis de Chrysis, le fils de Pélops, il n'en lave pas pour autant la sienne, et c'est ainsi qu'un deuxième fléau s'abat sur la cité : la peste¹. La ville, en effet, subit le courroux divin puisqu'elle a laissé un crime impuni, et ce crime doit être expié en châtiant le meurtrier de Laïos : ainsi, le fléau qui s'abat sur Thèbes n'est plus d'origine monstrueuse (le Sphinx), mais entièrement d'origine divine où une cité subit le courroux des dieux car elle ne suit pas les règles qu'ils ont instaurées². C'est ainsi qu'une autre malédiction va se rajouter aux précédentes : celle proférée par Œdipe contre le meurtrier de Laïos, qu'il s'adresse, sans le savoir, à lui-même :

¹ SOPHOCLE, *Œdipe Roi*, vers 20 – 40.

² SOPHOCLE, *Œdipe Roi*, vers 100 – 115.

« Ἐγὼ μὲν οὖν τοιόσδε τῶ τε δαίμονι
 τῶ τ' ἀνδρὶ τῶ θανόντι σύμμαχος πέλω?
 κατεύχομαι δὲ τὸν δεδρακότ', εἴτε τις
 εἷς ὧν λέληθεν εἴτε πλειόνων μέτα,
 κακὸν κακῶς νιν ἄμορον ἐκτρῖψαι βίον?
 ἐπεύχομαι δ', οἴκοισιν εἰ ξυνέστιος
 ἐν τοῖς ἐμοῖς γένοιτ' ἐμοῦ ξυνειδότος,
 παθεῖν ἄπερ τοῖσδ' ἀρτίως ἠρασάμην.
 Ὑμῖν δὲ ταῦτα πάντ' ἐπισκῆπτω τελεῖν,
 ὑπὲρ τ' ἐμαντοῦ τοῦ θεοῦ τε τῆσδέ τε
 γῆς ὧδ' ἀκάρπως καθέως ἐφθαρμένης. »

« Je maudis le meurtrier inconnu, qu'il ait commis seul ce crime ou que plusieurs l'aient aidé. Que le malheur consume sa vie. Que je souffre moi-même les maux que mes imprécations appellent sur lui, si je le reçois volontairement dans mes demeures ! Or, je vous commande d'agir ainsi, pour moi, pour le Dieu, pour ce pays frappé de stérilité et d'abandon. »

C'est ensuite, lorsque le devin Tirésias va révéler l'identité du meurtrier, que le malheur va s'abattre sur Œdipe : le sentiment d'horreur qu'il éprouvera à son égard l'amènera à s'infliger son propre châtement en s'arrachant les yeux avec les agrafes de son manteau et en voulant s'exiler lui-même de Thèbes¹ : Œdipe entre ainsi dans la catégorie des meurtriers se bannissant de leur propre volonté afin d'épargner la cité dans laquelle ils demeurent, lui évitant ainsi de porter toute marque du crime pouvant susciter un éventuel courroux divin.

Cette malédiction amenant la rupture entre le père et le fils dans la lignée des Labdacides ne va par ailleurs toujours pas s'arrêter et donnera une suite avec les deux enfants d'Œdipe : Polynice et Étéocle. Plus encore, elle va même empirer : alors que Laïos est mort de la main de son fils sans que celui-ci le reconnaisse, Polynice et Étéocle vont, en revanche, renier leur père et agir de manière outrageante à son égard. En effet, lors du bannissement d'Œdipe hors de Thèbes, alors qu'Antigone sera toujours auprès de son père en le guidant lors de son voyage vers Colone, ses fils ne feront aucune action susceptible de lui porter secours : pour ce comportement, Œdipe les maudit, et c'est ainsi que s'ajoute une fois de plus une malédiction dans la lignée des Labdacides, c'est un procédé d'accumulation qui se crée et qui va ainsi durement éprouver cette nouvelle génération². Selon le récit d'Athénée de Naucratis, Œdipe prononce même une triple imprécation contre ses fils, car ceux-ci lui avaient servi la table d'argent et la coupe d'or de Cadmos malgré la défense qui leur en a été faite, à cela, il leur avait dit qu'ils ne pourraient vivre en paix tous les deux, sur terre et jusque dans la mort ; par la suite, Polynice et Étéocle, lors d'un sacrifice, envoyèrent à leur père les os de la victime au lieu de la viande, ce qui résulta du fait que ce dernier, outragé, leur prédit qu'ils se tueraient réciproquement. Enfin, lorsqu'ils enfermèrent Œdipe dans un cachot pour le faire oublier, celui-ci leur affirma qu'ils se partageraient son héritage le fer à la main³. Ainsi, on s'aperçoit que le mal a proliféré de manière croissante, et qu'il en est sans doute au plus haut

¹ SOPHOCLE, *Œdipe Roi*, vers 1022 – 1530.

² APOLLODORE, *La bibliothèque*, Livre III, 5, 8.

³ ATHENÉE DE NAUCRATIS, *Les Deipnosophistes (ou le Banquet des sages)*, Livre XI, page 465.

degré sur le plan de la rupture entre le père et le fils, car non seulement les descendants rejettent totalement leur géniteur en se comportant irrespectueusement envers lui, mais en plus, le père laisse libre cours à sa colère en maudissant sa progéniture, marquant ainsi une réciprocité dans cette scission entre parents et enfants où s'affiche, on pourrait pratiquement le dire, la haine. On peut alors se rappeler de certains vers d'Hésiode dans les *Travaux et les jours*, lorsqu'il déclare qu'arrivera la cinquième race, celle du fer, où il parle justement de cette mauvaise tournure que prendraient les rapports familiaux :

« οὐδὲ πατὴρ παιδεσσιν ὁμοίος οὐδέ τι παῖδες,
οὐδὲ ξείνος ξεινοδόκῳ καὶ ἑταῖρος ἑταίρῳ,
οὐδὲ κασίγνητος φίλος ἔσσεται, ὡς τὸ πάρος περ.
αἶψα δὲ γηράσκοντας ἀτιμήσουσι τοκῆας·
μέμψονται δ' ἄρα τοὺς χαλεποῖς βάζοντες ἔπεσσι
σχέτλιοι οὐδὲ θεῶν ὄπιν εἰδότες· οὐδέ κεν οἴ γε
γηράντεσσι τοκεῦσιν ἀπὸ θρεπτήρια δοῖεν ».¹

« Le père ne sera plus uni à son fils, ni le fils à son père, ni l'hôte à son hôte, ni l'ami à son ami ; le frère, comme auparavant, ne sera plus chéri de son frère ; les enfants mépriseront la vieillesse de leurs parents. Les cruels ! Ils les accableront d'injurieux reproches sans redouter la vengeance divine. Dans leur coupable brutalité, ils ne rendront pas à leurs pères les soins que leur enfance aura reçus ».

Bien qu'Œdipe, Polynice et Étéocle n'appartiennent pas à la race de fer, cette désunion qui s'établit entre eux semble bien en avoir les caractéristiques décrites par Hésiode, et montre par conséquent une famille dérogeant aux lois divines et étant de plus en plus aux prises avec les forces chaotiques.

Les imprécations d'Œdipe vont ainsi donner naissance à une nouvelle malédiction que l'on retrouve régulièrement dans la mythologie grecque : il s'agit de la rivalité entre frères. Ce qui va s'avérer très intéressant, c'est qu'outre qu'il y ait plusieurs lignées touchées par ce mal, on constate aussi que ces dernières vont aussi se rencontrer, ce qui n'est pas sans laisser penser que le germe qui peut sommeiller en elle semble agir comme un aimant, amenant par conséquent les porteurs à être confrontés à des situations peu engageantes, telles que des complots, des guerres, ou éventuellement le contact avec un autre personnage victime de la même malédiction.

- **La rivalité entre frères : une malédiction venant des dieux.**

La dissension se créant entre frères peut avoir à l'origine différentes raisons : cela est parfois dû, et c'est un schéma assez classique, à une mésentente sur le partage de l'héritage

¹ HESIODE, *Théogonie*, vers 182 – 188.

légué à la mort des parents, en particulier lorsque c'est le roi qui meurt, divisant son royaume en fonction du nombre de ses fils. Il peut aussi être question d'une haine réciproque se manifestant dès la naissance et qui perdure au fil du temps, par conséquent, soit cette discorde perdure avec les descendants, soit ces derniers arrivent à mettre en place un procédé de réconciliation. En outre, il peut arriver que cette rupture entre frères ne soit pas due à des sentiments malsains permanents mais tout simplement à un tragique accident, dont l'origine peut être une pulsion colérique, à cause d'un désaccord, ou encore par une fatalité du destin, où le meurtre se commet par erreur.

A l'origine, la première rivalité fraternelle que l'on peut distinguer remonte aux dieux, où s'opposent régulièrement Zeus et Poséidon. On apprend dans un passage de l'*Illiade* que Poséidon avait déjà pris part à une conjuration (avec Héra et Athéna), pour enchaîner son frère. On ignore les motivations qui ont poussé ces trois divinités à mettre en place leur projet, mais il est manifeste qu'il s'agit d'une lutte pour une prise de pouvoir, processus qui se répètera plusieurs fois parmi les mortels en ce qui concerne la régence d'un royaume. Ce qui s'avère étonnant, c'est que sur les trois frères olympiens, seul Poséidon semble avoir des désaccords avec Zeus, ce qui n'est pas le cas d'Hadès, ce dernier semblant être en « aparté » par rapport aux deux autres divinités : ainsi cette rivalité fraternelle tend sans cesse à se focaliser uniquement sur une dualité, comme si cela marquait une opposition claire entre deux camps luttant l'un contre l'autre.

En outre, la mésentente entre Zeus et Poséidon peut aussi naître pour une autre raison que la revendication de la régence du monde : les deux divinités présentent des convictions parfois différentes, alors que Zeus tient à s'assurer que les événements se déroulent selon le sort fixé par les Destinées, Poséidon a tendance à prendre parti pour certaines factions, de même qu'il est souvent représenté comme un dieu dont la colère reste redoutable : Ulysse, qui agit légitimement en crevant l'œil du cyclope Polyphème, sera durement éprouvé par la rancune que lui vouera cette divinité des mers, cette dernière voulant absolument venger son fils, même si celui-ci a eu un comportement outrageant et impie, puisqu'il n'a pas appliqué la règle selon laquelle on doit accueillir un hôte et venir en aide au suppliant, d'autant plus que Zeus est le protecteur de ces derniers ; cependant, Polyphème ne se soucie nullement de ces principes relatés par Ulysse et lui répond d'autant plus qu'il ne redoute pas Zeus en déclarant que sa race est supérieure aux dieux bienheureux.

« νῆπιός εἰς, ὦ ξεῖν', ἧ τηλόθεν εἰλήλουθας,
ὅς με θεοὺς κέλεαι ἧ δεῖδίμεν ἧ ἀλέασθαι
οὐ γὰρ Κύκλωπες Διὸς αἰγιόχου ἀλέγουσιν
οὐδὲ θεῶν μακάρων, ἐπεὶ ἧ πολὺ φέρτεροί εἰμεν·
οὐδ' ἂν ἐγὼ Διὸς ἔχθος ἀλευάμενος πεφιδόιμην
οὔτε σεῦ οὔθ' ἐτάρων, εἰ μὴ θυμὸς με κελεύει. »¹

¹ HOMERE, *Odyssée*, Chant IX, vers 273 – 278.

« Tu n'es qu'un niais, étranger, ou tu arrives de loin, pour me conseiller de craindre ou d'éviter les dieux ! Les Cyclopes ne se soucient pas de Zeus qui tient l'égide, ni des dieux bienheureux, car nous leur sommes, certes, bien supérieurs. Moi-même, je ne saurais, pour éviter la haine de Zeus, t'épargner ni toi, ni tes compagnons, à moins que mon cœur ne m'y pousse. »

Le fait que la descendance de Poséidon défie le souverain des dieux n'est pas anodin : les cyclopes (ceux-là n'ayant aucun rapport avec les Cyclopes ouraniens) manifestent en effet ce fragment de rivalité fraternelle, et se présentent par conséquent plus comme des créatures du monde sauvage que du milieu civilisé, on le remarque à la sauvagerie dont fait preuve Polyphème lorsqu'il dévore les compagnons d'Ulysse ; bien entendu, il n'est pas aussi ancré dans le contexte chaotique que les monstres puisqu'ils ne désolent pas leur contrée et qu'ils ont un certain rudiment de civilisation dans la mesure où ils exercent la fonction de berger. Cependant, on constate que cet aspect de sauvagerie se retrouve en la personne de Poséidon, d'autant plus que Polyphème n'est pas la seule atrocité engendrée par le dieu : il y a également Antée qui massacrait les voyageurs et érigeait un temple d'ossements à son père, celui-ci sera par ailleurs vaincu par Héraclès, ce dernier étant en outre le fils de Zeus. De ce fait, Poséidon reste un dieu paradoxal, regroupant la divinité bienveillante et soucieuse du respect de la loi et un être à la colère redoutable, capable de se soulever contre ses semblables et d'éprouver durement les mortels. Un passage de l'*Illiade* nous révèle la tension que peuvent atteindre les rapports entre Zeus et Poséidon, dans lesquels demeure cette rivalité ; le dieu des mers déclarant qu'il a autant droit d'agir sur terre que son aîné dans la mesure où, lors du partage des royaumes respectifs entre les dieux, chacun eut respectivement la régence du ciel, des mers, et des profondeurs souterraines, laissant ainsi le plan des mortels sous la juridiction d'aucune divinité en particulier :

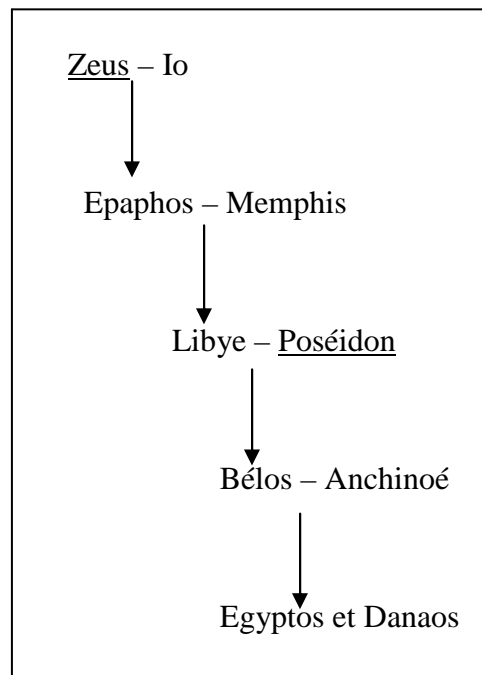
« τὴν δὲ μέγ' ὀχθήσας προσέφη κλυτὸς ἐννοσίγαιος·
ὦ πόποι ἦ ῥ' ἀγαθὸς περ ἐὼν ὑπέροπλον ἔειπεν
εἰ μ' ὀμότιμον ἐόντα βίη ἀέκοντα καθέξει.
τρεις γάρ τ' ἐκ Κρόνου εἰμὲν ἀδελφεοὶ οὗς τέκετο Ῥέα
Ζεὺς καὶ ἐγὼ, τρίτατος δ' Αἴδης ἐνέροισιν ἀνάσσω.
τριχθὰ δὲ πάντα δέδασται, ἕκαστος δ' ἔμμορε τιμῆς·
ἦτοι ἐγὼν ἔλαχον πολιὴν ἄλα ναιέμεν αἰεὶ
παλλομένων, Αἴδης δ' ἔλαχε ζόφον ἠερόεντα,
Ζεὺς δ' ἔλαχ' οὐρανὸν εὐρὺν ἐν αἰθέρι καὶ νεφέλησι·
γαῖα δ' ἔτι ξυνή πάντων καὶ μακρὸς Ὀλυμπος. »¹

« Indigné, l'illustre ébranle-terre répondit : « Ah ! Quelle que soit sa valeur, il a parlé avec arrogance, si moi qui l'égalé en dignité, il va me retenir de force. Nous sommes trois fils de Cronos, trois frères qu'enfanta Rhéa : Zeus, moi, et le troisième est Hadès, qui règne sur les morts. On fit trois parts de l'Univers, et chacun obtint sa dignité. Il m'échut d'habiter toujours la mer blanchissante, quand nous fîmes jaillir les sorts ; à Hadès échurent les ténèbres brumeuses, à Zeus échut le vaste ciel, dans l'éther et les nuées. La terre est encore commune à tous, ainsi que le vaste Olympe. »

¹ HOMERE, *Illiade*, Chant XV, vers 189 –217.

Il est fort possible que ce germe de rivalité fraternelle qui apparaît pour la première fois entre Zeus et Poséidon ait influencé une lignée de mortels que l'on pourra qualifier de branche principale étant donné qu'elle semblera être parmi celles qui présenteront les premiers signes de dissension entre frères en raison de son ancienneté, de la récurrence du phénomène, et par le fait qu'elle attirera apparemment en elle les membres d'autres familles victimes de la même malédiction, cette dernière agissant visiblement de la même manière que celle amenant la rupture père/fils : il y a une scission qui se crée entre individus du même sang, ce qui tend à mettre fin à un patrimoine, une communauté, ce qui reste très similaire à la destruction d'une cité corrompue par le crime ; ici, c'est une famille qui se divise.

La lignée que l'on pourrait qualifier de branche-mère est celle qui comprend deux personnalités connues dans la mythologie, c'est-à-dire Danaos et Egyptos, descendants de Io et Zeus (après quatre générations). Or, un détail mérite d'attirer l'attention : si Zeus reste l'aïeul de ses deux frères, il se trouve que Poséidon, s'avère être leur grand-père. Ainsi, le fait que Danaos et Egyptos vont justement être victimes de cette rivalité fraternelle n'est peut-être pas dû au hasard, ceux-ci reprenant par conséquent l'antagonisme qui peut surgir de temps à autre entre les deux Olympiens. Cependant, il est nécessaire de préciser qu'il est question d'un différend, une dissension, mais la relation entre Egyptos et Danaos, quoique sérieuse, ne semble pas véritablement présenter les plus inquiétants signes de la rivalité comme la colère ou la haine.



Néanmoins, les deux frères finiront effectivement par se quereller, on ignore exactement pour quelle raison, et Danaos s'enfuira pour fonder un royaume à Argos. Il semble donc que ce différend porte éventuellement sur la régence d'un royaume, bien que celui-ci ait été partagé équitablement par leur père Bélos. Ainsi, une fois Danaos chassé, Egyptos règnera sur l'ensemble des terres. Bien que cette querelle ne soit pas forcément, à l'origine, une dispute territoriale, toujours est-il qu'une scission s'est formée entre Egyptos et

Danaos, et que celle-ci aura des répercussions définitives. Un point reste en outre capital : c'est la façon dont va s'exprimer cet antagonisme entre les deux rois : alors qu'Egyptos va engendrer, avec des femmes différentes, cinquante fils, Danaos, avec le même procédé, va s'assurer une descendance de cinquante filles : il reste étonnant que ce type de parallélisme s'établisse, et il est ainsi fort probable que le germe de rivalité ait une certaine action, tendant ainsi à perpétuer cette malédiction¹.

De ce fait, la dissension va se transmettre aux descendants : elle va toujours concerner les deux frères Egyptos et Danaos, c'est-à-dire qu'elle aurait très bien pu amener les cinquante fils de l'un à s'entre-déchirer et faire de même avec les cinquante filles de l'autre, mais finalement, la lutte entre leurs pères respectifs les mènera à rester unis sous la même bannière. Cependant, si les fils d'Egyptos iront en Argos, ce ne sera pas pour poursuivre le différend entre les deux frères, mais au contraire pour réconcilier les deux partis différents en demandant la main de leurs cousines à leur oncle. Malheureusement, comme il l'est mentionné dans le récit d'Apollodore, Danaos éprouve toujours de la rancune envers son frère (μνησικακῶν), et c'est ce ressentiment qui, au lieu de clore cette querelle, va au contraire la poursuivre : les cinquante filles seront en effet bien données en mariage aux fils d'Egyptos, mais celles-ci vont recevoir un ordre de leur père : poignarder pendant la nuit leur mari respectif, ce qui fut fait à l'exception d'Hypermnestre qui épargna Lyncée².

Néanmoins, le différend qui s'était établi entre Egyptos et Danaos a pris des proportions encore plus importantes puisqu'il est passé à l'assassinat, où une fois de plus, le sang a coulé. Par conséquent, le crime est à présent sérieusement ancré dans la lignée, et il ne sera pas aisé d'en effacer l'empreinte. Malgré le fait que Danaos permet par la suite à Hypermnestre et Lyncée de vivre ensemble, et aussi qu'Athéna et Hermès, sous l'ordre de Zeus, purifient les filles meurtrières, le germe ne semble pas avoir été éradiqué pour autant. Il n'est pas aisé d'en affirmer les raisons, mais il reste possible que cela soit dû à l'importante responsabilité qui revient à Danaos dans ce règlement de conte sanglant : ses filles ne font qu'agir selon la volonté de leur père, et c'est sans doute parce qu'elles n'en sont pas les instigatrices qu'elles obtiennent la clémence des dieux. Il n'est en effet pas question d'un conflit entre les cinquante fils et les Danaïdes, mais c'est à travers eux que se fait la vengeance de Danaos, ce qui signifie que l'antagonisme revient alors aux deux frères rivaux.

C'est pour cette raison que la malédiction amenant cette dissension entre frères se manifesterà une fois de plus quelques générations après. Il y aura effectivement une période de répit avec Lyncée et Hypermnestre, ainsi qu'avec leur fils Abas, ce dernier épousant Aglaea. C'est avec les enfants qui naîtront de cette union que la dissension reviendra une fois de plus : il s'agit de Proetos et Acrisios.

Cette fois, le conflit commence de manière beaucoup plus inquiétante, car les deux frères se disputent dès qu'ils sont dans le ventre de leur mère³. On constate donc une reprise de l'antagonisme opposant Egyptos à Dardanos, celui-ci se manifestant cette fois avant même

¹ APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre II, 1, 4.

² APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre II, 1, 5.

³ APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre II, 2, 1.

la naissance des nouveaux descendants, témoignant pas conséquent que la malédiction est profondément ancrée dans la lignée et que malgré la purification des dieux, celle-ci est toujours restée présente. Aussi Proetos et Acrisios, une fois l'âge adulte atteint, lutteront-ils l'un contre l'autre pour obtenir le pouvoir, ce qui aboutira à l'exil de Proetos en Lycie : on constate qu'à l'instar de leurs prédécesseurs, l'affrontement se finit une fois de plus par le bannissement d'un des deux frères, schéma qui présente bien un aspect symétrique avec les événements antérieurs.

Proetos, en se réfugiant à la cour du roi lycien Iobatès, eut l'appui de celui-ci et obtint son aide pour récupérer son royaume : les deux frères finirent pas se partager les terres, et alors que Proetos récupérait Tyrinthe, Acrisios obtenait l'Argos.

C'est chez Proetos que va justement se réfugier Bellérophon car après avoir commis un meurtre, il s'était lui-même exilé de sa propre ville. Le crime dont s'est rendu coupable le héros n'est pas n'importe lequel, car il se trouve que celui-ci a justement tué son propre frère¹. Comme il l'a été dit précédemment, ceux qui sont victimes du même type de malédiction ont facilement tendance à attirer d'autres mortels portant la même empreinte : on ignore pour quel motif Bellérophon en est venu au meurtre, mais étrangement, c'est Proetos, celui qui avait également un différend avec son frère, qui va le purifier. Néanmoins, cette purification sera-t-elle suffisante pour venir à bout de cette marque chaotique ? Cette dernière ne disparaît pas aisément, nous l'avons déjà constaté, et c'est malheureusement ce qui va se produire une fois de plus, car il n'y aura effectivement pas de répit, aussi bien pour Proetos que pour Bellérophon.

Bien qu'accepté à la cour du roi, Bellérophon ne tardera pas à être confronté à une situation dangereuse puisque la femme de son hôte, Sténébée, tombera amoureuse de lui, amour auquel le héros ne répondra pas, probablement par égard à celui qui l'avait reçu et purifié. Outrée, Sténébée calomnierait Bellérophon auprès de son époux, disant qu'il avait tenté de la séduire. Il a été vu auparavant qu'Eros, agissant plutôt en corrélation avec Gaia, était une des principales forces créatrices, puisqu'il amenait les essences et les entités à s'unir entre elles. Pourtant, l'exemple de Bellérophon confirme cependant qu'il peut aussi être source de destruction : ici, l'action qu'il exerce est incluse dans l'enchaînement des forces chaotiques qui sont ici en mouvement, c'est-à-dire que cet amour refusé à Sténébée ne va pas amener à l'union, mais bien au contraire à la désunion. Il y a en effet une rupture qui se crée entre Proetos et Bellérophon, mais aussi au sein du couple royal dans lequel s'installe le mensonge. Il est donc ici question d'un cas de figure où Eros semble agir dans la même finalité que Chaos : une disharmonie s'installe, celui qui porte la marque du crime, bien qu'ayant tenté de s'en détacher en s'exilant, se retrouve néanmoins toujours confronté à celle-ci, c'est ainsi qu'en la personne de Sténébée, Bellérophon ne parvient toujours pas à retrouver le repos. Pourtant, il n'est pas certain qu'Eros ait forcément le même objectif que Chaos, car s'il bouleverse la situation du criminel (malgré la purification de celui-ci), on ne peut en revanche déterminer si cette action est positive ou négative, mais ce qui reste par contre très apparent,

¹ APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre II, 3, 1.

c'est que l'intervention d'Eros et des forces chaotiques vont amener inéluctablement Bellérophon à se confronter avec l'un des champions du Chaos : la Chimère.

On ne peut affirmer si la Chimère est la source de la malédiction qui pèse sur la lignée de Sisyphe dont Bellérophon est le descendant, ni si elle est responsable de l'impiété récurrente qui s'est manifestée dans cette famille, ou encore si c'est elle qui a une influence dans le crime du héros. C'est un enchaînement de forces qui ont « balisé » le parcours de Bellérophon, ce dernier cumulant la malédiction amenant la rivalité entre frères et le germe d'impiété qui reste pour l'instant latent et ne s'est toujours pas manifesté : mais tant que la rencontre avec le monstre, incarnation physique d'un regroupement de forces chaotiques ne sera pas faite, le héros ne pourra pas être libéré de son tourment.

Pourtant, ceux qui sont destinés à lutter contre un monstre, et en particulier un rejeton de Typhée, sont peu nombreux, et il n'est pas aisé de déterminer les critères amenant à cette confrontation. Egyptos, Danaos, Proetos et Acrisios, en dépit de leurs différends et de la malédiction qui pèse sur eux, ne devront pas s'aventurer dans une contrée désolée et ravagée dans laquelle siège la créature chaotique ; cependant, il semblerait que ceux qui croiseront inévitablement la route d'une entité maléfique, notamment un descendant de Typhée, partagent apparemment le même trait commun : ils ont tous fait un crime dans lequel ils se sont souillés de sang. Ainsi, il semblerait que le concept de malédiction, rattaché aux forces chaotiques, n'est en revanche pas forcément lié aux monstres mythologiques, il peut éventuellement y jouer un rôle, mais il faut malgré tout une autre condition pour que la rencontre soit possible.

Proetos, recevra également deux autres personnalités à sa cour : le devin Mélampous et son frère Bias qui ne seront en revanche pas victimes de la même malédiction dont sont atteints le roi lui-même et ses prédécesseurs. En échange d'un service rendu, qui consistait à guérir les filles du roi atteintes de folie (soit sous l'instance de Dionysos, soit d'Héra), les deux frères obtinrent les deux tiers du royaume qu'ils se partagèrent¹. Mais fait étrange, si Mélampous et Bias étaient en très bons termes, l'antagonisme va en revanche s'établir parmi leur descendance, et c'est entre cousins que va avoir lieu le déchirement : Amphiaraios et Adraste petits-fils respectifs des deux précédents. On ne saurait, là encore, déterminer si la famille de Proetos a eu une influence sur celle de Mélampous, et si dans le partage du royaume il y a eu également un don, involontaire, de la malédiction, mais c'est en tout cas cette lignée récemment installée qui va à présent être sous l'emprise des forces chaotiques. Le premier vecteur responsable de cette scission est un différend entre Adraste et Amphiaraios², selon certaines versions, Amphiaraios aurait tué Talaos, le père d'Adraste et chassé ce dernier³ ; par la suite, les deux cousins se sont finalement réconciliés, mais alors qu'Amphiaraios le faisait sincèrement, Adraste gardait toujours de la rancune.

Ce qui va ensuite aggraver cette dissidence entre la descendance de Mélampous et celle de Bias va être l'expédition contre Thèbes provoquée par un nouvel arrivant victime de

¹ APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre II, 2, 2.

² APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre III, 6, 2.

³ GRIMAL PIERRE, *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, p.31.

la même malédiction : Polynice. Comme il l'a été dit précédemment, ce dernier, avec son frère Étéocle, portant déjà l'empreinte de la rupture entre le père et le fils, avaient également subi les imprécations d'Œdipe, lequel leur avait affirmé qu'ils seraient sans cesse en conflit et se partageraient son héritage le fer à la main : chassé de Thèbes par son frère, Polynice s'était réfugié dans le domaine d'Adraste. C'est un schéma qui revient perpétuellement dans ce type de malédiction enjoignant les frères, qui sont d'ailleurs irréversiblement au nombre de deux, à s'entre-déchirer : l'un chasse l'autre qui va se réfugier auprès d'un roi et repart ensuite en conflit contre celui qui l'a banni. Polynice ne déroge pas à cette règle et obtiendra le soutien d'Adraste, lequel mettra en place une expédition contre Thèbes afin qu'il reprenne le pouvoir : cette même guerre ne fait pas que régler le différend entre les fils d'Œdipe, elle permet aussi à Adraste de se venger d'Amphiaraos, celui-ci sachant qu'il trouvera la mort dans ce conflit. L'opposition qui s'établit est certes une disharmonie plus entre cousins qu'entre frères, mais elle est, d'une certaine façon, similaire au massacre des fils d'Égyptos par les Danaïdes, si ce n'est que ces dernières agissent sous les ordres de leur père, n'étant qu'un instrument, l'instigation de l'assassinat se rapportant à Danaos ; cependant, le lien qui s'est formé entre Proetos, Bias et Mélampous lequel a demandé au roi une part de son royaume pour lui mais également pour son frère, témoignant ainsi d'un bon rapport entre eux, semble avoir perduré à travers les générations, et cette dissidence entre cousins à travers les descendants, marque la fin de l'union entre la lignée de Bias et celle de Mélampous. De plus, le fait qu'Adraste reçoive Polynice en lutte contre son frère Étéocle (qui s'entretueront lors de la bataille de Thèbes), n'est pas anodin, et l'effet aimant, selon lequel quelqu'un portant une malédiction rencontre une autre personne victime du même phénomène, apparaît une fois de plus dans ce cas de figure : il y a un enchaînement de forces chaotiques dont les conséquences éprouveront diverses lignées.

- **La malédiction du collier et de la robe d'Harmonie.**

Lors du mariage de Cadmos avec la déesse Harmonie, fille d'Arès et de Vénus, les dieux assistèrent aux noces et remirent deux présents à la nouvelle épouse : une robe et un collier forgé par Héphaïstos¹. Ces deux objets vont être la source d'une dissension dans les temps à venir, car par leur effet corrupteur, plusieurs lignées vont être victimes des nombreux conflits dans lesquels ils joueront un rôle décisif.

Ce n'est qu'avec la dissension entre Étéocle et Polynice que la collier et la robe vont sérieusement intervenir : Amphiaraos s'étant réconcilié avec Adraste suite à leur différend, ce dernier lui avait donné sa sœur en mariage, Ériphyle. Amphiaraos avait alors promis qu'en cas d'opposition avec son cousin, il s'en remettrait à la parole de son épouse. Or, lorsqu'advint l'expédition contre Thèbes à laquelle Amphiaraos, qui était devin, se montrait réticent car il savait qu'il allait y trouver la mort, Polynice parvint à corrompre Eriphyle en lui offrant le

¹ APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre III, 4, 2. Plus précisément, Héphaïstos aurait donné le collier et la robe à Cadmos pour que ce dernier les offre à son épouse.

collier d'Harmonie, celle-ci se déclarant alors favorable au mouvement de guerre. Nous avons donc une chaîne qui se met en place, où plusieurs forces différentes interviennent : la rancune qu'éprouve Adraste envers son cousin, la malédiction qui pèse sur Étéocle et Polynice les poussant à s'entre-déchirer, et le collier d'Harmonie. A cela va s'en ajouter une autre : conscient de la trahison d'Ériphyle, Amphiaraios, avant de partir au combat, demanda à ses fils, une fois ceux-ci devenus adultes, de le venger en tuant leur mère¹. Cette forme de vengeance ne peut qu'inévitablement rappeler l'épopée d'Oreste devant se souiller du sang de sa mère pour venger son père, et c'est pour cette raison que cette demande d'Amphiaraios à ses enfants ouvrira à son tour la porte aux forces chaotiques puisqu'il sera question d'un crime, même s'il semble être légitime, apposant son empreinte sur celui qui l'a commis.

Par la suite, l'expédition dites des « Sept chefs » contre Thèbes fut vaincue : leurs descendants prirent alors les armes, mais Alcméon, le fils d'Amphiaraios, refusait de partir tant qu'il n'aurait pas accompli les volontés de son père en punissant sa mère. Une fois de plus, un effet de symétrie se met en place : c'est le fils de Polynice, Thersandre, qui corrompra cette fois Ériphyle en lui remettant la robe d'Harmonie². Ayant trahi son époux, elle en fera de même vis-à-vis de ses enfants en les persuadant de partir en guerre. Le comportement d'Ériphyle est plutôt condamnable dans la mesure où elle sacrifie sa famille pour ces deux présents, ces derniers semblant apparemment exercer un attrait plus que considérable, excitant alors une forte convoitise. C'est ce qui fait partie de la malédiction portée par le collier et la robe d'Harmonie, car Eriphyle ne sera pas la seule à vouloir les posséder : la descendance d'Amphiaraios, dans laquelle la lignée des Labdacides a intégré ces deux présents apparemment maudits, en subit déjà de lourdes conséquences.

Alcméon, pourchassé par les Erinyes du meurtre de sa mère de la même manière qu'Oreste, trouvera refuge chez le roi Phégée qui le purifiera et lui donnera sa fille : Arsinoé à laquelle sera offert le collier et la robe d'Harmonie³. Pourtant, à l'instar des Danaïdes purifiées par Hermès et Athéna, la marque du crime ne sera pas, là aussi, effacée : l'assassin est pourtant bien Alcméon, mais il est fort possible que le processus de purification ne soit pas suffisant, d'une part parce que le collier et la robe exercent toujours leur action, et d'autre part parce que le mal dont est victime le fils d'Amphiaraios est trop important pour être purgé par un mortel. Or, lorsqu'un homme souillé par le meurtre demeure dans une cité, cette dernière en subit les représailles, car elle contredit involontairement les règles des dieux, ces derniers l'abandonnant alors au monde sauvage. L'arrivée de celui-ci ne tarde d'ailleurs pas à se manifester, car la terre est soudainement frappée de stérilité : c'est une première marque du terrain désolé dans lequel vivent les monstres ; si le criminel n'agit pas en cherchant à se laver de sa faute, pourtant légitime, il va alors aimer les forces chaotiques et les laisser s'introduire dans le milieu civilisé. C'est ce que comprend Alcméon, et après avoir interrogé l'oracle, il quitte le royaume de Phégée pour rencontrer le dieu-fleuve Achéloos afin de se faire purifier : le mal dont souffre Alcméon semble alors beaucoup trop important, nous l'avons dit précédemment, pour qu'un mortel puisse l'en libérer, aussi cela appartient-il au

¹ APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre III, 6, 2

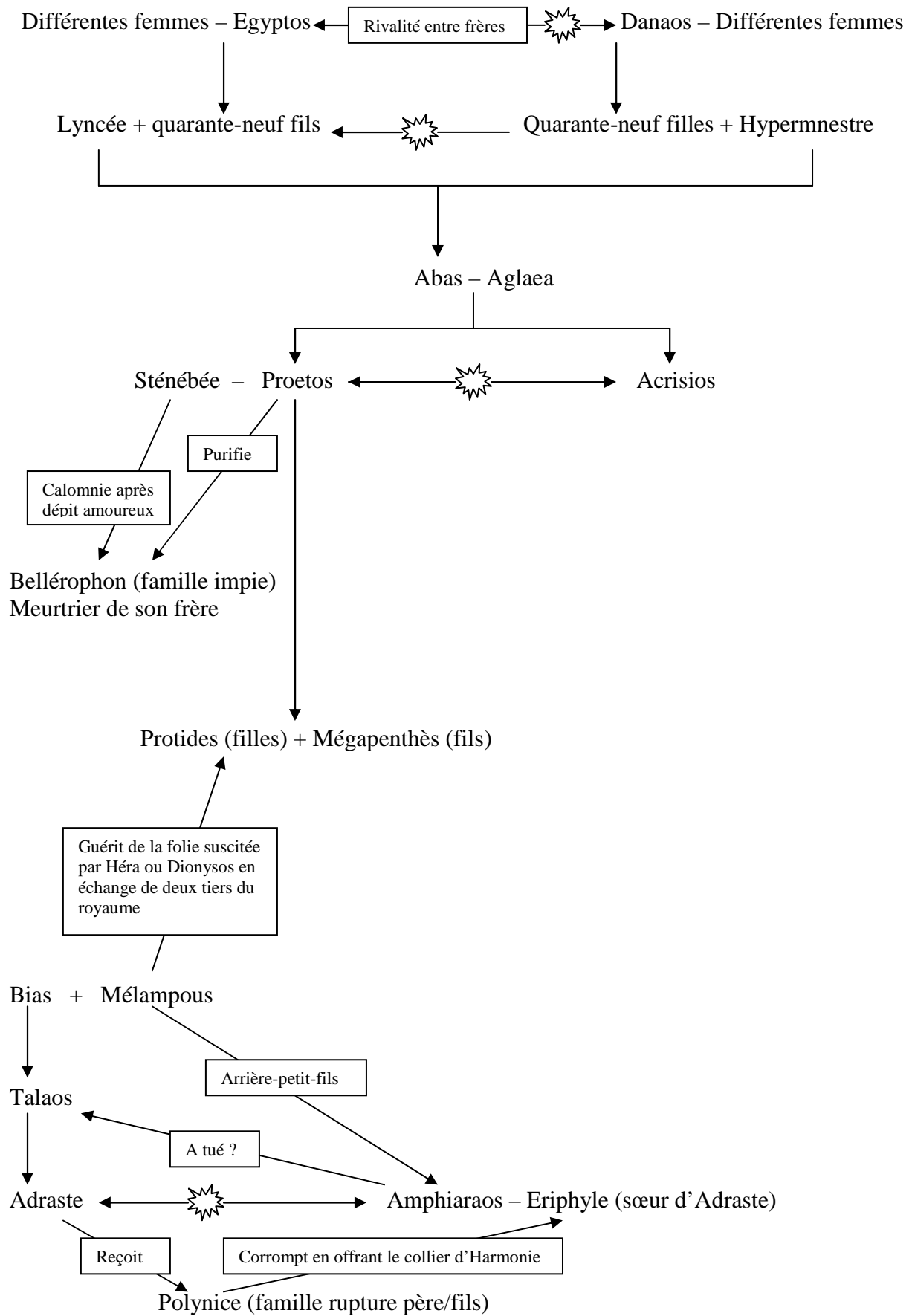
² APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre III, 7, 2

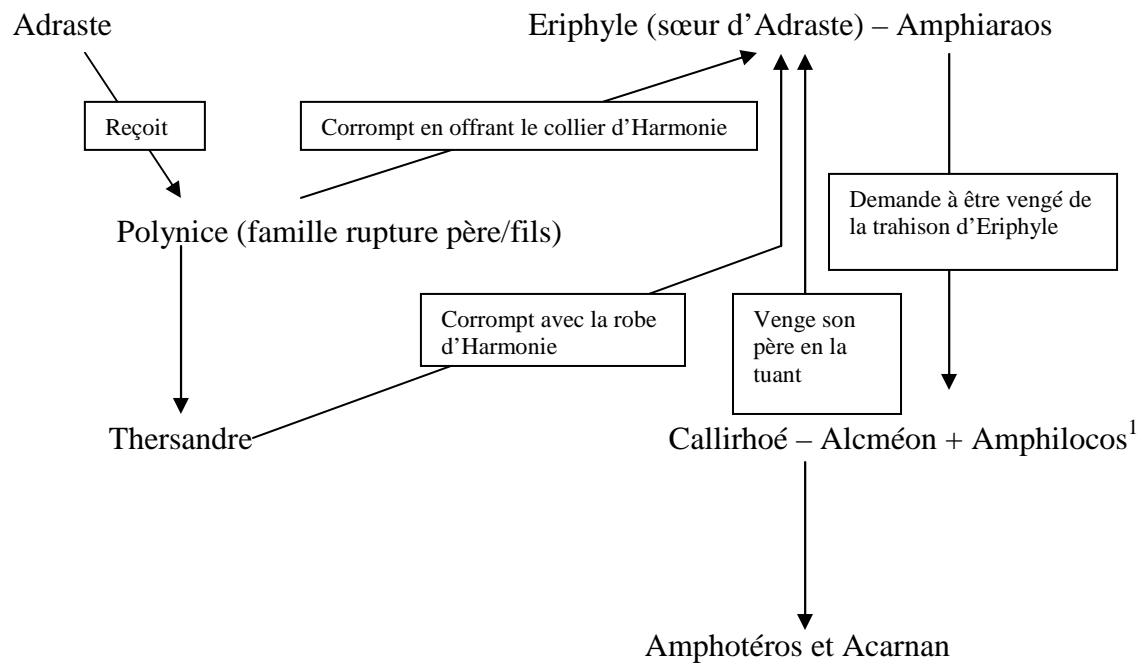
³ APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre III, 7, 5.

ressort d'une force dépassant le consentement du commun des mortels, c'est-à-dire une divinité.

Bien qu'Achéloos ait purgé efficacement Alcméon de sa souillure, le collier et la robe d'Harmonie exerceront toujours leur malédiction qui ne va pas tarder à agir une fois de plus. Le dieu-fleuve accordant sa fille Callirhoé à son nouvel hôte, cette dernière réclamera justement les deux présents offerts aux noces d'Harmonie, condition qu'elle déclarera nécessaire à leur union. Revenant chez le roi Phélée pour les y reprendre, Alcméon prétextera qu'il lui était demandé de consacrer le collier et la robe au sanctuaire de Delphes afin d'être définitivement libéré de sa folie : il est malheureusement trahi par un esclave, ce dernier révélant au roi le véritable motif d'Alcméon ; et de colère, le souverain fera tendre une embuscade à son gendre dans laquelle il trouvera la mort.

Le collier et la robe d'Harmonie sont ainsi à l'origine de nombreux malheurs : étrangement, ils commencent plus à exercer leur malédiction dans la lignée d'Amphiaraios que dans celle d'Œdipe (à moins qu'ils n'aient une influence dans la rupture père/fils). Ils sont la source d'un enchaînement de vengeances, et tant que leur action ne prendra pas fin, il semble qu'ils feront toujours, indirectement, couler le sang.





¹ Bien qu'Amphiarao ait demandé à être vengé par ses fils, seul Alcmeon se chargera pleinement de cette tâche.

III – LA SOUILLURE : LA MARQUE DU CRIME.

- **Origine et concept.**

A la différence de la malédiction pesant sur une lignée, la souillure est une marque maléfique qui peut survenir instantanément sur un individu, quelle que soit la famille à laquelle il appartienne. Cependant, plusieurs vecteurs peuvent amener un mortel, voire un dieu, à être affecté par cette empreinte.

Certaines personnalités peuvent avoir, dès leur naissance, un germe chaotique latent qui peut les amener à commettre un meurtre ou un assassinat. A la différence de la malédiction, ce « germe » ne concerne pas non plus une lignée entière, et il concentre en lui tout ce qui peut conduire l'homme sur la voie du crime : la jalousie, la convoitise, ou une possibilité de rentrer dans un état de colère meurtrière, le *furor*.

Néanmoins, germe chaotique et malédiction sont très souvent liés : tous deux ont la possibilité d'entraîner les mortels à se rendre coupables du crime ; si l'on prend l'exemple d'Œdipe, on peut remarquer qu'ils ont effectivement leur part d'action dans la tragédie de ce héros, car outre que ce dernier rencontre son père sans le connaître suivant la malédiction des Labdacides, c'est aussi l'altercation, la colère qui ressort entre les deux individus qui amène à la mort de Laïos.

Cependant, le crime ne se conclut pas toujours par le sang : il peut être question de vouloir remettre le règne des dieux en question, ou de prendre une place qui ne revient légitimement pas à celui qui l'usurpe.

La souillure, c'est lorsque les forces chaotiques, généralement concentrées dans la malédiction et/ou le germe, poussent un mortel à répandre le sang pour parvenir à ses fins. On parle de « répandre le sang » dans la mesure où c'est la forme de meurtre ou d'assassinat la plus courante, il peut ensuite y avoir différents procédés ; ce qui reste important, c'est qu'il y a par la suite un mort, et que cela va entraîner de lourdes conséquences sur son agresseur, mais aussi sur deux lignées : celle de celui qui a tué, et celle de celui qui a trépassé.

En effet, l'acte meurtrier conduit à l'ouverture de la porte aux forces chaotiques : il a été vu auparavant que le souillé peut entraîner les membres de sa cité à être la proie du monde sauvage puisqu'il y a une dérogation aux règles instaurées par les dieux et que ces derniers abandonnent, par courroux, les mortels à l'univers des monstres qu'ils acceptent en cautionnant l'assassin.

Ainsi, la souillure, ou la marque du sang, est l'empreinte par excellence du meurtre sur son semblable : elle inclut par conséquent d'être confronté à un sempiternel tourment, de sans cesse se retrouver dans des situations épineuses (comme Bellérophon s'attirant la colère de Sténébé) ou, dans le cas où l'assassinat aurait fait couler le sang de sa propre lignée, d'être

poursuivi par les divinités vengeresses, les Erinyes s'apparentant aussi bien aux monstres, en ce qui concerne leur manière d'agir et leur aspect effrayant, qu'aux dieux puisque malgré tout, leur action vise à préserver le monde du méfait en châtiant celui qui s'en est rendu coupable.

Il y a aussi une précision à apporter : la souillure est liée au meurtre ou à l'assassinat, c'est-à-dire tout ce qui est en rapport avec une dissension sur le plan civique. Par conséquent, si le sang est versé dans un autre contexte, alors celui qui en est l'auteur ne portera pas la marque de la souillure, et s'il y a un milieu dans lequel on peut trouver cette exception, c'est celui de la guerre. Il y a en effet une différence entre un assassin, un meurtrier, et un guerrier : ce dernier ne combat pas véritablement pour ses intérêts personnels, mais en général pour les intérêts communs de sa patrie. De plus, l'état de guerre est une dissension déclarée et approuvée par les camps opposés, le sang ne coule plus dans le milieu civil (c'est-à-dire entre les murs de la cité ou au-dehors mais sous sa juridiction, comme la protection des voyageurs), mais sur un autre terrain, à la frontière entre le lieu civil et le monde sauvage. Les forces chaotiques sont certes présentes : fureur, colère, bestialité... mais l'opposition est légitime, tout comme le droit de faire couler le sang. En outre, les hommes qui trépassent sur le champ de bataille n'ont pas de rapports sacrés avec ceux qui les ont vaincus : à savoir, le lien entre membres d'une famille (père, mère, frère), ceux établis avec une autre lignée (beau-père, épouse...) ou un hôte, ou encore ceux que l'on se doit de respecter envers un suppliant et celui réfugié auprès de l'autel d'un dieu. C'est d'ailleurs selon ces principes que Glaucos et Diomède, lors de la guerre de Troie, refusent de se combattre en constatant qu'ils sont des hôtes héréditaires.

« Τῷ νῦν σοὶ μὲν ἐγὼ ξεῖνος φίλος Ἄργεῖ μέσσω
εἰμί, σὺ δ' ἐν Λυκίῃ ὅτε κεν τῶν δῆμον ἴκωμαι.
Ἐγχεα δ' ἀλλήλων ἀλεώμεθα καὶ δι' ὀμίλου »¹

Ainsi, maintenant, je suis ton hôte cher en plein pays d'Argos, et toi le mien dans la Lycie, quand j'irai voir ce pays. De nos piques évitons-nous l'un l'autre, même dans la mêlée.

- **Pélops et sa descendance : la famille sanglante.**

Bien que Tantale figure parmi les suppliciés les plus connus aux Enfers, ce n'est pas de lui que viendra le mal dont va longtemps pâtir sa lignée, mais de son fils Pélops et du crime qu'il commettra contre le cocher Myrtilos, ce dernier l'ayant aidé, grâce à une ruse, à obtenir la main d'Hippodamie, fille d'Oenomaos qui en faisait le prix d'une course de char à laquelle il participait lui-même, tuant les prétendants qui y échouaient. Comprenant que son cocher l'avait trahi, Oenomaos le maudit en appelant sa mort de la main de Pélops.

¹ HOMERE, Iliade, Chant VI, vers 119 – 236.

Ce fut plus tard que Myrtilos, amoureux d'Hippodamie, tenta de la violer : à ses cris, Pélopos intervint et jeta le cocher dans la mer : avant d'être englouti, il maudit à son tour Pélopos et sa descendance¹.

C'est ainsi que les enfants de Pélopos, Atrée et Thyeste, furent déjà victimes de cette malédiction qui n'est autre que celle décrite dans les chapitres précédents : la rivalité entre frères. Malheureusement, cette dissension ne se fera pas aussi « amicalement » que celle entre Egyptos et Danaos, ou encore Proetos et Acrisios car très rapidement, le sang va couler au sein de cette lignée, et, qui plus est, de manière relativement cruelle.

Après s'être disputé le pouvoir que prendra finalement Atrée, l'aîné, et ce grâce à une intervention divine, Thyeste, ayant été banni, reçu de son frère une invitation devant les amener à se réconcilier : néanmoins, Atrée n'était pas sincère, et c'est ainsi que se fait le premier acte, horrible et aux conséquences irréversibles, entre les deux frères : Atrée servit à Thyeste les enfants de ce dernier lors d'un banquet, lui révéla l'origine du mets qu'il avait consommé par la suite et, finalement, l'exila².

L'atrocité commise révèle ainsi une terrible haine entre les deux frères, on pourrait même parler d'exécration, car il n'y a plus de mesure dans ce qui a été accompli. Il est évident qu'Atrée porte alors la marque de la souillure, mais celle-ci, outre qu'elle est exercée sur des enfants, ne se limite pas uniquement à cela : ces derniers ont en effet été tués alors qu'ils étaient en suppliants sur l'autel de Zeus, leur protecteur par excellence. Il y a donc une faute accumulant non seulement le meurtre, mais aussi l'impiété : il est d'ailleurs étonnant de voir qu'Atrée n'a nullement craint le courroux divin en procédant ainsi, d'autant plus qu'il n'a aucune raison de douter de leur existence puisque c'est grâce à eux qu'il a obtenu la régence de son royaume. Cette action irréfléchie témoigne cependant d'un point relativement important : il est possible que la haine entre les deux frères ait atteint des proportions tellement grandes que tous deux en sont finalement aveuglés et ne sont motivés que par une seule obsession : se venger de l'autre en lui faisant le plus de mal possible.

De cette manière, la porte donnant sur les forces chaotiques est grande ouverte, et c'est ainsi que les actes qui vont en découler ne manqueront pas d'être particulièrement horribles : germe chaotique, malédiction et souillure y sont tous regroupés : les dieux n'interviennent pas dans cette tragédie, et s'il n'y a pas l'arrivée d'un éventuel monstre, il est manifeste que c'est la haine réciproque des deux frères qui sera, d'un certain point de vue, leur châtime. En effet, l'enchaînement des vengeances conduira inmanquablement à leur trépas, et ce, notamment par l'intermédiaire de leurs descendants qui ne manqueront pas de reprendre la lutte de leurs pères respectifs.

Recevant d'un oracle la prédiction selon laquelle il pourrait se venger de son frère en ayant un fils de sa propre fille, Thyeste n'hésita pas à s'unir à elle et engendra ainsi Egisthe. L'attitude de Thyeste témoigne également du désir de vengeance qui le tenaille : la répulsion liée à l'inceste ne l'arrête effectivement pas, bien que celui-ci soit pourtant condamnable.

¹ APOLLODORE, *L'Epithomé*, Livre II, chapitre 5 – 8.

² APOLLODORE, *L'Epithomé*, Livre II, chapitre 13.

L'exemple de la naissance d'Adonis, dans laquelle Smyrna s'unit à son propre père, et cela, sans que ce dernier l'identifie, révèle l'horreur qu'inspire ce comportement : lorsqu'il eut alors découvert la supercherie, le père de Smyrna poursuivit sa fille dans le but de la mettre à mort, cette dernière devant son salut à sa métamorphose en arbre (la myrrhe)¹. La colère du père à l'égard de sa fille et son intention de la tuer malgré son amour paternel confirme ainsi qu'il est bien question d'un crime auquel il est primordial de porter un châtiment (ce à quoi s'ajoute sans doute le dépit d'avoir été trompé par sa propre descendance), car ce même crime est empreint d'une gravité telle qu'il est très difficilement pardonnable. Pourtant, Thyeste n'hésite nullement à y avoir recours, tant que cela peut lui permettre de satisfaire la haine qu'il éprouve pour son frère, ce dernier partageant exactement la même mentalité. Aucune des deux parties n'est donc disposée à revenir sur ses intentions, et cette haine ne manquera donc pas d'être l'héritage légué aux futurs cousins. De même que les Danaïdes massacrant les fils d'Egyptos ne font que perpétuer la rivalité entre les deux frères, de même les successeurs des fils de Pélopos reprendront-ils une lutte dont le noyau sera toujours Atrée-Thyeste, même après leur mort.

Egisthe, le fils de Thyeste, tuera finalement son oncle et remettra son père sur le trône, pendant que Ménélas et Agamemnon, les fils d'Atrée, seront amenés auprès du roi Tyndare chez lequel ils trouveront refuge. C'est bien après qu'ils reviendront, avec le soutien de leur hôte, ce qui révèle une fois de plus le schéma selon lequel des membres d'une famille s'exilent afin de se protéger de ceux qui leur sont hostiles (frère rival ou, ici, cousin vengeur) pour ensuite récupérer leurs droits avec l'aide d'un roi-hôte ; Thyeste sera contraint de laisser son royaume à ses neveux et sera ensuite banni.

Les intrigues qui suivent ont fait l'objet de nombreuses tragédies, dont la trilogie d'Eschyle : *Agamemnon*, *Les Choéphores*, *Les Euménides*, dans lesquelles on peut remarquer les divers enchaînements de vengeance liées aux diverses rancunes, outre celle d'Egisthe voulant poursuivre les intérêts de son père, mais aussi Clytemnestre, la femme d'Agamemnon qui éprouve un ressentiment vis-à-vis de son mari depuis qu'il a poussé leur fille Iphigénie à être sacrifiée pour l'intérêt de l'expédition contre Troie. Alliée à Egisthe qui parvient à la persuader, elle participe elle-même à l'assassinat d'Agamemnon. Il convient de souligner que depuis la divergence entre Atrée et Thyeste, les forces chaotiques se sont véritablement infiltrées dans la maison de Pélopos : il s'agit d'une lignée marquée par le sang, une descendance de souillés dans laquelle l'assassinat donne sans cesse naissance à l'assassinat. Cette succession de vengeance meurtrières brise finalement cette famille, car dès qu'une partie a pris le pouvoir, aussitôt, la branche rivale ne tarde pas à se manifester et à prendre à son tour la place convoitée pour systématiquement subir les représailles peu après. Chacun rend le coup qui lui a été donné, on a pu le voir de par l'atrocité des actes dont se sont rendus coupables Thyeste et Atrée : le thème de la graine chaotique, celle qui se développe à force de conflits divers, a ici son importance, car il est bien question d'une spirale maléfique qui ne semble nullement prendre fin. Le désir de revanche n'est d'ailleurs pas le seul à avoir son influence dans ce processus, car il n'est justement pas uniquement question de « désir », motivé par la haine ou la colère, mais c'est également, et c'est ce qui fait partie de la fatalité

¹ APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre III, 14, 4.

du système, une obligation : laisser un mort sans avoir puni son agresseur est absolument inconcevable, plus encore si ce dernier a eu recours à la lâcheté et la trahison pour arriver à ses fins. Le fait que la vengeance appartienne autant au domaine de la rancune (ou la rancœur), qu'à l'obligation, au devoir, forme ainsi un paradoxe et conduit souvent certains descendants à se souiller malgré eux.

« οὔτοι προδώσει Λοξίου μεγασθενῆς
χρησμός κελεύων τόνδε κίνδυνον περᾶν,
κάξορθιάζων πολλά καὶ δυσχειμέρους
ἄτας ὑφ' ἧπαρ θερμὸν ἐξαυδόμενος,
εἰ μὴ μέτειμι τοῦ πατρὸς τοὺς αἰτίους
τρόπον τὸν αὐτόν, ἀνταποκτεῖναι λέγων,
ἀποχρημάτοισι ζημίαις ταυρούμενον
αὐτόν δ' ἔφασκε τῇ φίλῃ ψυχῇ τάδε
τεῖσειν μ' ἔχοντα πολλά δυστεροπῆ κακά. »¹

« Non, non, la trahison ne saurait survenir
De l'oracle puissant de Loxias, qui m'enjoint,
Tu le sais, à franchir cette épreuve : « Debout ! »
Criait-il, de sa voix terrible, insoutenable,
Jurant que je serais maudit – j'étais alors
Pétrifié d'effroi – si je ne tuais point
Les meurtriers du roi, en me faisant cruel
Comme eux. Il m'ordonnait de tuer les tueurs,
Dans un talion farouche. Et si, par grand malheur,
Je n'agissais, alors je le paierai d'un prix
Effroyable au milieu de tourments innommables ! »

Mais dès cette souillure contractée, il est alors impossible de s'en défaire, et c'est pour cette raison que celui qui porte son empreinte doit s'attendre, à son tour, à en subir les représailles, soit d'un autre mortel, soit d'un dieu, ou soit d'un monstre. L'assassin est donc très souvent dans une certaine expectative, car il doit s'attendre à son tour à voir arriver un proche, c'est-à-dire un parent, un descendant ou un ami de celui qu'il a tué.

« δι' αἵματ' ἐκποθένθ' ὑπὸ χθονὸς τροφοῦ
τίτας φόνοσ πέπηγεν οὐ διαρρῦδαν.
διαλγῆσ ἄτη διαφέρει
τὸν αἴτιον παναρκέτασ νόσου βρῦειν
{τοὺσ δ' ἄκραντοσ ἔχει νύξ}. »²

¹ ESHYLE, *Les Choéphores*, vers 269 – 277.

² ESHYLE, *Les Choéphores*, vers 66 – 70.

« Le sang qui imbibe la terre,
Oui, ce sang renferme une souillure
Que nul ne saurait essuyer.
Oui, l'horreur implacable
À jamais poursuivra l'assassin. »

Ces vers de la tragédie d'Eschyle, sont à l'intention d'Egisthe venant il y a peu de tuer, avec l'aide de Clytemnestre, Agamemnon. Oreste, le fils de ce dernier, vient d'entrer en scène : c'est à lui que revient la vengeance de son père. Ce qui s'avère inquiétant, c'est que l'on a lieu de penser que le futur assassinat qui va être perpétré en engendrera à son tour un autre, faisant que le sempiternel processus devra irrémédiablement se répéter : la souillure donne naissance à la souillure.

« ἀντί μὲν ἐχθρᾶς γλώσσης ἐχθρὰ
γλῶσσα τελείσθω· τοῦφειλόμενον
πράσσοῦσα Δίκη μέγ' αὐτεῖ·
ἀντί δὲ πληγῆς φονίας φονίαν
πληγὴν τινέτω. δράσαντα παθεῖν,
τριγέρον μῦθος τάδε φωνεῖ. »¹

« "Qu'à la haine sans frein, une haine répond !"
Justice veut son dû, c'est son cri implacable.
"Au coup que l'on assène, un autre coup doit suivre !"
Depuis la nuit des temps résonne cet adage. »

Un autre point important est l'attraction qu'exercent ici les forces chaotiques : si l'enchaînement de vengeances se déroule sur le système père-fils, ces derniers se souillant du sang de leur oncle ou de leur cousin, il peut être étonnant de voir cette fois un personnage qui déroge alors à cette règle, c'est-à-dire Clytemnestre. Si elle se range en effet aux côtés d'Egisthe c'est pour la raison suivante, nous l'avons énoncé auparavant : elle ne pardonne pas à Agamemnon d'avoir sacrifié Iphigénie :

« οὐτ' ἀνελεύθερον οἶμαι θάνατον
τῷδε γενέσθαι.
οὐδὲ γὰρ οὗτος δολίαν ἄτην
οἴκοισιν ἔθηκ'·
ἀλλ' ἐμὸν ἐκ τοῦδ' ἔρνος ἀερεθέν,
τὴν πολὺκλαυτὸν τ' Ἰφιγενεῖαν,
ἄξια δράσας, ἄξια πάσχων,

¹ ESCHYLE, *Les Choéphores*, vers 309 – 314.

μηδὲν ἐν Ἄιδου μεγαλαυχεῖτω,
ξίφοδὴλήτω
θανάτῳ τείσας ἅπερ ἔρξεν. »¹

« Non, cette mort n'est point indigne de lui. N'employa-t-il pas la ruse pour faire mon malheur ? Ah ! S'il a traité le fruit de notre hymen, la déplorable Iphigénie, comme elle ne le méritait pas, il est traité, lui, comme il le mérite. Certes, il n'aura pas lieu de se glorifier chez les ombres. En mourant par le fer, il a payé le prix de son crime. »

Ce différend créé dans le couple va ainsi agir comme une faille dans laquelle vont pouvoir s'engouffrer les paroles d'Egisthe visant à la retourner contre son mari et à en faire son alliée pour le complot qui se mettra en place. Outre qu'il y a une rupture dans le couple, il va également s'établir une scission entre une mère et ses enfants : c'est un véritable déchirement qui a lieu, la famille se brise de toute part, et surtout, la dissension naît cette fois entre parents et enfants. C'est en quelque sorte un parallélisme avec les Labdacides, si ce n'est que l'antagonisme ne se crée pas vis-à-vis du père mais de la mère. La situation empire : car si le sang versé était celui d'un frère ou d'un cousin, c'est cette fois celui de la mère qui va couler, car Oreste, guidé par la nécessité de la vengeance, va à son tour se souiller, mais pas de n'importe quel sang, outre que ce sera celui d'Egisthe, le descendant de la branche rivale, il y aura aussi celui de celle qui l'a mis au monde. Les proportions qu'ont prise cette souillure qui a longtemps couvert la lignée de Pélops ont atteint un stade très inquiétant avec cette nouvelle tournure, et il est à craindre que le sang ne cessera alors jamais de couler, mais qu'aussi le lien entre parents et enfants se brise : Œdipe tue son père, mais il ignore tout de son identité, Polynice et Étéocle renient le leur, mais n'en viennent pas au crime pour se détacher de lui. Et pourtant, point paradoxal, Oreste est tiraillé entre l'horreur de ce meurtre envers sa mère et le fait de laisser son père mort et sans vengeance. Car ce qui a surtout guidé son acte, ce sont les ordres qu'il a reçus de l'oracle, mais malgré le fait que ce qu'il a commis est légitime, il n'en reste pas moins qu'il est effectivement marqué par cette souillure, qui en est, en plus de cela, à son stade le plus redoutable : le meurtre contre son propre sang. En outre, l'apparition des Erinyes dont le but est de châtier le criminel est pleinement indépendante des dieux de l'Olympe. Les Erinyes sont en effet d'antiques déesses issues du sang d'Ouranos lorsque celui-ci fut mutilé par Cronos : elles sont ainsi à l'origine du premier sang versé, et qui plus est, d'un antagonisme entre parent et enfant. Bien qu'incarnant la justice dans la mesure où elles pourchassent les assassins, elles semblent véritablement plus porter les marques des créatures chaotiques que des dieux : ce sont des entités hybrides, leur forme humanoïde leur confère un statut de déesse, mais leur aspect caractérisé en particulier par leur chevelure en serpents et leur regard effrayant les apparente particulièrement avec les monstres :

¹ ESHYLE, *Agamemnon*, vers 1521 – 1530.

« ἄ, ἄ,
δμωαὶ γυναῖκες· αἶδε, Γοργόνων δίκην,
φαιοχίτωνες καὶ πεπλεκτανημέναι
πυκνοῖς δράκουσιν· οὐκέτ' ἂν μείναιμ' ἐγώ [...]
ἄναξ Ἀπολλον, αἶδε πληθύουσι δῆ,
κάξ ὀμμάτων στάζουσι νᾶμα δυσφιλές. »¹

« Mais qui va là ? Horreur ! Des femmes de noir vêtues
Et ces serpents grouillant autour d'elles... Fuyons ! [...]
Ô seigneur Apollon ! Vois comme elles fourmillent !
Et je vois de leurs yeux un sang noir s'égoutter ! »

Ces entités ont un point de liaison avec le monde sauvage, l'univers chaotique d'où découle justement cette souillure, la marque du crime de sang qui entraîne celui qui l'a commis. C'est pour cette raison qu'il est question de tourment et de folie, et qu'Oreste, en les voyant est pris de peur : il est totalement confronté au terrain du monstre, le lieu désolé, ravagé, qui est source de terreur pour les mortels, voire pour les dieux.

« κακῶν δ' ἕκατι κάγέροντ', ἐπεὶ κακὸν
σκότον νέμονται Τάρταρόν θ' ὑπὸ χθονός,
μισήματ' ἀνδρῶν καὶ θεῶν Ὀλυμπίων. »

« Elles ne sont nées que pour le mal. Elles habitent les mauvaises ténèbres et le Tartare souterrain en horreur aux hommes et aux dieux Olympiens. »

C'est cette caractéristique, que l'on retrouve d'ailleurs aussi chez Arès, bien qu'elle soit peut-être moins prononcée que chez les Erinyes, si ce n'est que le premier a tendance à semer le désordre, alors que les déesses vengeresses œuvrent finalement pour dissuader les criminels d'agir à l'encontre des règles divines. Mais ce que l'on remarque, c'est que ce trait chaotique a bien une particularité, c'est d'être « en horreur » aux dieux ; les propos d'Apollon le confirment, de même que les réprimandes de Zeus à l'égard d'Arès citées dans l'*Iliade*². Un mortel qui se souille pose inévitablement le pied sur ce terrain hostile et malveillant, le lieu où séjournent les monstres, et pour en sortir, il devra alors se défaire de cette marque : malheureusement, s'en affranchir ne sera pas aisé, car selon la gravité du crime, le processus de purification devra alors dépendre de critères importants, comme la puissance de celui qui purifie, ou aussi de ce qu'il faudra s'acquitter vis-à-vis de l'univers chaotique.

¹ ESHYLE, *Les Choéphores*, vers 1048 – 1058.

² HOMERE, *Iliade*, chant V, vers 300 – 351. Voir aussi p.26 de ce dossier.

- **Une marque pouvant être la source de graves préjudices.**

Lorsqu'un « souillé » demeure dans une ville, les conséquences peuvent en être très préjudiciables car celui-ci fait courir un risque à ses congénères. En effet, des signes inquiétants se manifestent, et il convient alors d'éradiquer le mal avant qu'il ne s'étende davantage.

Œdipe, en portant la marque, c'est la ville de Thèbes qui en pâtit, et le fléau s'installe dans les murs de la cité¹ : les femmes n'enfantent plus, la terre ne produit plus, la stérilité est la manifestation la plus courante du mal qui s'abat à cause de cette souillure qui y est installée ; cela n'est pas anodin, car l'absence de fertilité est la caractéristique du terrain où séjourne le monstre, d'autant plus que ce dernier a très souvent tendance à le ravager, le rendant hostile, effrayant, et dangereux. C'est pour cette raison que le crime et l'univers des monstres sont absolument liés : la souillure équivaut, nous l'avons dit, à ouvrir la porte à ce monde sauvage qui va modeler la « πόλις » selon son image. Chasser celui qui porte cette marque est donc indispensable pour éviter que ces forces s'engouffrent davantage ; or, il convient d'agir rapidement, de trouver ce qui a provoqué ce phénomène et d'agir en conséquence, car d'une part les dieux demandent à ce que la justice soit faite, et d'autre part le monde sauvage étend de plus en plus son emprise, et celle-ci pourrait alors être irréversible.

« {ΚΡΕΩΝ}Λέγοιμ' ἂν οἷ ἤκουσα τοῦ θεοῦ πάρα
 Ἄνωγεν ἡμᾶς Φοῖβος ἐμφανῶς ἄναξ
 μίασμα χῶρας ὡς τεθραμμένον χθονὶ
 ἐν τῆδ' ἐλαύνειν μηδ' ἀνήκεστον τρέφειν.
 {ΟΙΔΙΠΟΥΣ} Ποίω καθαρωῶ; τίς ὁ τρόπος τῆς ξυμφορᾶς;
 {ΚΡΕΩΝ} Ἀνδρηλατοῦντας, ἢ φόνω φόνον πάλιν
 λύοντας, ὡς τόδ' αἶμα χειμάζον πόλιν. [...]
 Ἐν τῆδ' ἔφασκε γῆ? τὸ δὲ ζητούμενον
 ἀλωτόν, ἐκφεύγει δὲ τὰμελούμενον. »²

« {Créon} Je dirai ce que je tiens du Dieu. Le roi Apollon nous ordonne d'effacer la souillure qui a grandi dans ce pays, de l'extirper, loin de l'y entretenir, de peur qu'elle soit inexpiable.
 {Oedipe} Quelle est la nature de ce mal ? Par quelle expiation ?
 {Créon} En chassant un homme hors des frontières, ou en vengeant le meurtre par le meurtre, car c'est ce meurtre qui ruine la Ville. [...]
 L'oracle dit que cette trace est dans la Ville. On trouve ce qu'on cherche, et ce qu'on néglige nous fuit. »

C'est aussi ce qui se produit avec Alcméon, le fils d'Amphiaraos, lorsqu'il se réfugie auprès du roi Phégée : la cité est confrontée à la stérilité³. De ce fait, le sort est très souvent le même pour les souillés mettant la cité en péril : ils sont contraints de s'exiler, de leur propre volonté ou contraints par leurs congénères. L'impact créé par l'acte du crime est porteur d'un

¹ SOPHOCLE, *Œdipe-Roi*, vers 170 – 205.

² SOPHOCLE, *Œdipe-Roi*, vers 95 – 111.

³ APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre III, 7, 5.

choc violent pour celui qui s'en est rendu coupable : porter cette marque de souillure semble être vécu comme une abomination. Bellérophon s'exile également après le meurtre de son frère, et Héraclès, poussé par la folie à massacrer ses propres enfants, meurtre sur des êtres de son propre sang, éprouve un tel dégoût de lui-même qu'il veut mettre un terme à son existence.

« Οἴμοι· τί δῆτα φείδομαι ψυχῆς ἐμῆς
τῶν φιλτάτων μοι γενόμενος παίδων φονεύς;
κούκ εἶμι πέτρας λισσάδος πρὸς ἄλματα
ἢ φάσγανον πρὸς ἥπαρ ἔξακοντίσας
τέκνοις δικαστῆς αἵματος γενήσομαι;
ἢ σάρκα τὴν ἔμηνεν ἐμπρήσας πυρί,
δύσκειαν ἢ μένει μ' ἀπώσομαι βίου;
Ἄλλ' ἐμποδῶν μοι θανασίμων βουλευμάτων
Θησεὺς ὄδ' ἔρπει συγγενῆς φίλος τ' ἐμός.
Ὅφθησόμεσθα, καὶ τεκνοκτόνον μύσος
ἐς ὄμμαθ' ἥξει φιλτάτῳ ξένων ἐμῶν.
Οἴμοι, τί δράσω; ποῖ κακῶν ἐρημίαν
εὕρω, περωτὸς ἢ κατὰ χθονὸς μολών;
φέρ' ἄν τι κρατὶ περιβάλω σκότον.
Αἰσχύνομαι γὰρ τοῖς δεδραμένοις κακοῖς·
καὶ τῶνδε προστρόπαιον αἶμα προσλαβῶν
οὐδὲν κακῶσαι τοὺς ἀναιτίους θέλω. »¹

Hélas! Pourquoi épargner ma vie quand je suis devenu le meurtrier de mes fils chéris ? Pourquoi ne pas aller me précipiter d'un roc escarpé dans les flots ? Ou ne pas m'enfoncer un glaive dans le foie pour venger le sang de mes enfants ? Ou ne pas consumer mon corps dans les flammes pour échapper à l'ignominie qui attend ma vie. Mais voici un obstacle à mes projets de mort : Thésée, mon parent et mon ami, s'avance. Il va me voir et mon crime abominable souillera la vue du plus cher de mes hôtes. Hélas! Que faire ? Où trouver un désert pour y cacher mes maux ? M'envoler, ou descendre sous la terre ? Allons! Que l'obscurité enveloppe ma tête! (Il se couvre la tête de son manteau.) J'ai honte des crimes que j'ai commis et si j'ai contracté la souillure de leur sang, je ne veux pas attirer le malheur sur des innocents.

Il y a clairement une manifestation du milieu chaotique sur les souillés : la rencontre avec les monstres, tels la Chimère, le Lion de Némée ou l'Hydre de Lerne, ou la poursuite par les Erinyes. Il y a aussi le fait que celui qui est marqué par cette empreinte est amené à être soit toujours confronté à des dissensions, tel Bellérophon avec Sténébée soit se voir rejeté par ses congénères, y compris des membres de sa famille, comme Œdipe.

Pour qu'un souillé puisse effacer cette marque, si cela lui est néanmoins permis, car certaines fautes atteignent le stade de l'irréversibilité, il va devoir faire face à des épreuves qui lui seront imposées, et dans lesquelles il sera nécessaire de faire preuve de nombre de qualités, telles la force, le courage, mais aussi la pitié. Ce sont en effet les dieux qui sont les garants de

¹ EURIPIDE, *Hercule furieux*, vers 1145 – 1162.

l'ordre et du milieu civilisé, et pour être à nouveau intégré à ce domaine, il conviendra de suivre ce qu'ils ont demandé afin de s'affranchir de cette empreinte chaotique et de quitter ce terrain des monstres sur lequel le criminel a posé le pied.

LA RÉDEMPTION : LA RÉCONCILIATION AVEC LE CERCLE DIVIN

Comme il l'a été dit dans le chapitre précédent, il y a plusieurs manières de se rendre passible d'un crime : en provoquant le courroux des dieux, en étant passible d'une malédiction, ou en se marquant de la souillure. Quelle que soit la catégorie du crime, celui-ci est toujours dû à l'influence des forces chaotiques, cependant, le premier cas, celui outrageant les divinités, met plus celui qui le commet en rapport avec la colère divine qu'avec l'emprise de l'univers chaotique, ce qui se conclura systématiquement par une condamnation ou une rédemption selon le fait que le criminel interprètera correctement ou non les signes, souvent surnaturels, qui lui seront envoyés.

Dans les deux autres cas, en revanche, il est question de poser le pied sur le terrain des monstres, un lieu qui restait pratiquement inconnu et dont l'horreur se dévoile subitement, et dont on tente de s'extirper. Pour briser les liens qui ont été créés avec le monde chaotique, il convient d'avoir recours à la purification en souhaitant que celle-ci soit suffisante et qu'elle soit effectuée par une entité capable de contenir le mal qui affecte celui qui en est touché : par la suite, le processus peut se poursuivre par une suite d'épreuves qu'il convient de remporter.

Même les dieux peuvent être affectés par ces forces chaotiques, et c'est alors à Zeus de sauver celui qui en a été touché : outre qu'il est le seul à purifier Ixion, il prévient également son fils Apollon des représailles liées à la mort de Python :

« [...] ὄθι ποικιλόνωτος οἰνωπὸς δράκων
σκιεῖν κάτεχ' ἄλσος εὐφυλλον δάφναι,
γᾶς πελώριον τέρας, ἀμφέπει μαντεῖον χθόνιον
ἔτι νιν ἔτι βρέφος, ἔτι φίλας
ἐπὶ ματέρος ἀγκάλαισι θρώσκων
ἔκανε, ὦ Φοῖβε, μαντείων δ' ἐπέβας ζαθέων
τρίποδὶ τ' ἐν χρυσέωι θάσσεις, ἐν ἀψευδεῖ θρόνωι
μαντείας βροτοῖς θεσφάτων νέμων
ἀδύτων ὑπο, Κασταλίας ῥεέθρων γείτων, μέσον
γᾶς ἔχων μέλαθρον.
Θέμιν δ' ἐπεὶ Γαῖων
παῖδ' ἀπενάσσατο ἀπὸ ζαθέων
χρηστηρίων, νύχια
Χθῶν ἐτεκνώσατο φάσματ' ὄνειρων,
οἱ πόλεσιν μερόπων τὰ τε πρῶτα
τὰ τ' ἔπειθ', ὅς' ἔμελλε τυχεῖν,
ὑπνωι κατὰ δνοφερὰς χαμεύνας
ἔφραζον· Γαῖα δὲ τὰν
μαντείων ἀφείλετο τιμὰν
Φοῖβον φθόνωι θυγατρὸς.
ταχύπους δ' ἐς Ὀλυμπον ὄρμαθεις ἄναξ
χέρα παιδὸν ἔλιξεν ἐκ Διὸς θρόνων,
Πυθίων δόμων χθονίαν ἀφελεῖν μῆνιν θεᾶς.
γέλασε δ' ὅτι τέκος ἄφαρ ἔβα
πολύχρυσά θέλων λατρεύματα σχεῖν·
ἐπὶ δ' ἔσεισεν κόμαν παῦσαι νυχίους ἐνοπάς,
ὑπὸ δ' ἀλαθοσύναν νυκτωπὸν ἐξεῖλεν βροτῶν,

καὶ τιμὰς πάλιν θῆκε Λοξίαι
πολύανορί τ' ἐν ξενόεντι θρόνῳ θάρση βροτοῖς
θεσφάτων ἀοιδαῖς. »¹

« [...] Où un dragon à la peau tachetée, aux yeux sanglants, comme un gardien couvert d'une armure d'airain, monstre enfanté par la Terre, veillait à l'ombre d'un laurier touffu, sur l'oracle souterrain. Encore enfant, encore dans les bras de ta mère, tu le tuas, ô Apollon, et tu t'emparas des oracles divins : tu sièges sur le trépied d'or, trône d'où jamais ne sort le mensonge, et tu dévoiles aux mortels tes oracles qui partent des entrailles du sol ; ton sanctuaire, voisin de la fontaine Castalie, est situé au centre de la terre. Mais après qu'il eut attaqué Thémis, fille de la Terre, et qu'il l'eut dépossédée des oracles divins, la Terre ténébreuse enfanta les fantômes des songes, qui annonçaient aux mortels, pendant leur sommeil, le passé, le présent et l'avenir, du sein des cavernes souterraines ; et, partageant le ressentiment de sa fille, elle ravit à Apollon le don de prédire l'avenir. Aussitôt Apollon s'élance vers l'Olympe, et, du trône de Jupiter, il agite sa main enfantine, comme pour chasser du temple Pythien la colère de la Terre et les oracles nocturnes. Jupiter sourit de l'empressement de son fils jaloux de s'assurer le culte de l'opulent sanctuaire de Delphes. Il secoua sa chevelure redoutable et dissipa les songes nocturnes, il délivra les mortels des prédictions parties du sein des ténèbres, et rendit à Phébus ses honneurs, et aux hommes la confiance dans ses oracles chantés dans ce temple célèbre et révééré. »

Il est en effet question de forces ténébreuses, horribles, malsaines, liées au monstre et à celle qui l'a engendré : la Terre. Il est étonnant de voir ce lien entre une entité chaotique et cette force créatrice qu'est Gaia, mais il est aussi question d'autres puissances : les ténèbres souterraines, celles qui horrifient les mortels et sont détestées par les dieux, rattachées à Nyx ou plutôt l'Erèbe, voire même Tartare : il est d'ailleurs important de rappeler que le père des monstres, l'entité chaotique par excellence, est issu de l'union entre Gaia et Tartare, or, seul Zeus est parvenu à vaincre cette aberration afin de préserver l'ordre du monde, ce qui lui confère particulièrement une force lui permettant de faire front à ces forces chaotiques contre lesquelles Apollon lui-même semble difficilement lutter. Il est d'ailleurs étonnant de voir que d'une certaine manière, le jeune dieu rentre en contact avec la souillure et l'univers des monstres, exactement de la même manière qu'Oreste dont il se montrera le protecteur : on y distingue un parallélisme et c'est peut-être parce que ce dieu a été soumis à cette épreuve qu'il est à présent le protecteur des souillés (du moins si leur action a été légitime) auxquels il offre la possibilité de s'acquitter de l'univers chaotique de la même manière que son père Zeus l'en a libéré.

¹ EURIPIDE, *Iphigénie en Tauride*, vers 1245 – 1283.

I – LA RÉDEMPTION : SIGNES ET DÉMARCHE.

- **Se libérer du milieu chaotique par repentir ou par contrainte.**

Lorsqu'un mortel, ou plus rarement un dieu, a laissé libre cours à sa fureur, sa haine ou sa colère, et qu'il s'est finalement rendu coupable d'un acte ayant entraîné la mort d'un proche ou d'un congénère auquel il est très souvent rattaché par des liens sacrés, lui conférant alors un statut de criminel, il suit alors une brève période d'accalmie pendant laquelle il semble s'effectuer une prise de conscience : on le voit avec Héraclès lorsqu'il y a avec Amphitryon un échange bref de questions et d'affirmations¹, on le remarque également lors du discours entre Œdipe et le serviteur lui révélant, par ce dialogue comprenant de brèves réparties, l'affreuse vérité². On approche alors de ce que l'on pourrait appeler le « point d'impact », où le meurtrier apprend d'abord qu'il y a eu un mort, que ce dernier partage un lien avec lui, et qu'en finalité, l'auteur de l'atrocité n'est autre que lui-même. La vérité se révèle peu à peu, et c'est lorsqu'elle éclate et qu'elle est pleinement acceptée, dans la mesure où il n'y a aucune possibilité de la contester, que le criminel sait avec certitude qu'il a perdu son statut d'homme, de citoyen, et qu'il appartient à présent aux rangs des souillés, ceux qui sont inscrit sur le terrain des monstres.

Par conséquent, le premier sentiment qui vient aux criminels, après cette prise de conscience, n'est autre qu'un dégoût de lui-même qui va l'amener à une mesure d'auto-condamnation, car c'est, pour eux et à ce moment là, leur seule vision de « salut » qu'ils ont à l'esprit. En agissant ainsi, ils semblent justement retourner sur leur propre personne cet ensemble de forces chaotiques qu'ils ont libéré sur celui qu'ils ont mis à mort : haine envers eux-mêmes, répulsion, pulsion meurtrière. Héraclès veut ainsi mettre fin à ses jours, et Œdipe s'arrache les yeux avec l'agrafe de son manteau. Ces deux actes témoignent véritablement de l'horreur que peut éprouver un criminel lorsqu'il s'aperçoit de ce qu'il est véritablement, au point de vouloir renoncer à ce qui lui est particulièrement précieux : la vie et la lumière du soleil.

« τὸ φῶς τόδ' ἀνθρώποισιν ἥδιστον βλέπειν,
τὰ νέρθε δ' οὐδέν· μαίνεται δ' ὅς εὐχεται
θανεῖν· κακῶς ζῆν κρείσσον ἢ καλῶς θανεῖν. »³

La lumière est bien douce à voir, la nuit souterraine
ne l'est pas. Insensé qui souhaite de mourir! Mieux vaut
une misérable vie qu'une mort glorieuse.

¹ EURIPIDE, *Hercule furieux*, vers 1050 – 1140.

² SOPHOCLE, *Œdipe-Roi*, vers 1120 – 1184. La prise de conscience d'Œdipe se fait à partir du vers 1180.

³ EURIPIDE, *Iphigénie à Aulis*, 1250 – 1252.

La marque de la souillure est donc au-delà de ce que puisse vivre un mortel, et c'est par sa mort, par une destruction envers lui-même, qu'il tente d'effacer cette empreinte chaotique : y mettre fin en éradiquant son porteur, c'est ainsi qu'Œdipe, ou Bellérophon, ont recours à l'exil (contraint pour le premier et de plein gré pour le deuxième). Il faut alors souvent l'intervention d'une tierce personne pour détourner le criminel de son premier acte (bien que cela ne soit pas systématique, comme Œdipe que personne n'arrête, ou aussi Ajax, que nul ne parvient à convaincre de mettre fin à son existence), tel Thésée convaincant Héraclès d'avoir recours à un autre procédé. Dans le cas du meurtrier, il est plus aisé de rendre responsable de l'acte, non pas le mortel, mais les forces qui l'ont conduit à se souiller, c'est-à-dire, en ce qui concerne Héraclès, la folie envoyée par Héra, la haine qu'il éprouve envers Eurysthée et ses proches, ainsi que le monstre qui s'y est manifesté : l'Hydre de Lerne dont la présence est matérialisée par les flèches imprégnées de venin¹. A partir de là, le mortel n'est plus entièrement le responsable du crime, il est relégué au stade de simple instrument sans volonté propre, un « jouet », pourrait-on dire, aux mains de ces puissances chaotiques.

Le cas s'avère différent pour l'assassin, celui qui a pleinement planifié son acte : bien qu'il soit lui aussi poussé par des forces, il reste cependant conscient de son acte et le « point d'impact » sera différent, il n'y a pas de révélation sur l'identité de l'auteur de l'atrocité après une folie passagère, mais en revanche, il peut lui aussi être marqué par le contact avec la souillure et les conséquences qui en découlent (notamment l'arrivée des Erinyes). Cependant, ce qui le mène à tuer n'incombe pas uniquement aux forces chaotiques, mais également à d'autres puissances, dont celles de nature divine, c'est pour cela qu'il est nécessaire de différencier deux types différents d'assassins : il y a d'abord celui qui est poussé uniquement par ce qui appartient au registre malsain, c'est-à-dire la convoitise, le mensonge, la haine... afin de parvenir à ses fins et de conserver ses intérêts, comme Ixion trompant son beau-père au moyen de fausses promesses et le tuant par la suite ; généralement, il est particulièrement difficile, pour cette catégorie d'assassins, de se réconcilier avec le cercle divin et de réintégrer le rang des hommes civilisés, à moins que celui-ci n'éprouve, justement, un regret sincère lié à l'horreur inspirée par le crime, ce « point d'impact » qui bouleverse la conscience : c'est là encore ce qu'il advient d'Ixion suscitant finalement la compassion de Zeus. Le deuxième type d'assassin, dont Oreste et Alcméon font partie, est celui qui est obligé de se souiller par l'obligation, généralement divine, de rétablir une justice en vengeant un mort de sa famille, aussi se confronte-t-il à une situation paradoxale puisqu'il agit de manière entièrement légitime mais est aussi amené inéluctablement à se souiller : il bénéficie ainsi du soutien des dieux en ayant respecté leurs règles, mais en même temps, il est également en proie aux forces chaotiques ; par conséquent il est d'une certaine manière au centre d'une opposition mettant deux puissances contraires, tiraillé entre la bienveillance des dieux et le tourment des entités monstrueuses. Aussi son salut est-il systématiquement entre les mains des divinités dont le soutien lui permettra, s'il suit les consignes qui lui sont données, de s'affranchir du terrain des monstres qui, de leur côté, réclament l'homme qui s'est souillé.

¹ EURIPIDE, *Hercule furieux*, vers 1189 – 1190. Cette apparition de L'Hydre au moyen des flèches rappelle que le monstre n'est pas annihilé après sa mort, il revient sous une « forme fantomatique » et s'attache au héros, lui conférant d'une part sa force, comme ces armes empoisonnées ou la peau invulnérable du Lion de Némée, mais pouvant aussi l'influencer, comme il en est ici le cas dans la mort des enfants d'Héraclès.

Pour les meurtriers et les assassins repentis, le procédé de purification est alors envisageable, et c'est très souvent un roi qui sera chargé de le faire : Iobatès pour Bellérophon, Thésée pour Héraclès¹, Phégée pour Alcméon... cependant, celui-ci peut souvent être insuffisant, car les forces qui se sont attachées au meurtrier sont toujours ancrées en lui, et pour s'en délivrer, il faudra alors se résoudre à passer des épreuves : il y a une démarche à suivre, et pour cela, il est d'abord essentiel de se renseigner sur ce qu'il convient de faire, c'est le premier pas vers la rédemption.

- **Les signes des dieux et parfois des monstres.**

Trouver le salut peut se faire en se lavant d'un crime commis, mais aussi en évitant d'agir à l'encontre des institutions divines : en cela, les dieux donnent souvent des avertissements, ou des indications pour éviter de faire un acte irréparable ou pour s'affranchir des forces chaotiques. Malheureusement, il se peut que ces manifestations surnaturelles ne soient pas toujours suffisamment convaincantes aux yeux de certains, de même qu'il peut parfois y avoir des erreurs d'interprétation.

De manière générale, pour savoir ce qu'il convient de faire pour obtenir sa rédemption en mettant fin au tourment lié au crime ou à une malédiction, il convient d'aller demander conseil à ceux qui sont rattachés au cercle divin et peuvent ainsi transmettre leurs intentions, c'est-à-dire les devins ou l'oracle. Lorsque les marques des puissances malfaisantes commencent à faire leur apparition, les mortels savent alors qu'il y a eu une dérogation aux règles divines et qu'il est important de s'enquérir de ce qu'il convient de faire afin de se réconcilier avec les dieux. Mélampous, grâce à ses dons de divination, est le seul qui parvient à délivrer les filles du roi Proetos, les Protides, de leur folie, parce que ses aptitudes lui permettent de connaître les desseins des dieux. Œdipe, pour connaître la cause du mal qui oppresse Thèbes, envoie Créon consulter l'oracle de Delphes², celui d'Apollon, car c'est ce dieu qui rend compte des volontés de Zeus aux mortels et leur indique la route qu'ils doivent suivre. C'est aussi à lui qu'a recours Oreste pour se protéger des Erinyes, et il bénéficie de sa protection dans la mesure où il a suivi scrupuleusement ce que le dieu lui a demandé :

« οὔτοι προδώσω διὰ τέλους δέ σοι φύλαξ,
ἐγγὺς παρεστῶς καὶ πρόσωθ' ἀποστατῶν,
ἐχθροῖσι τοῖς σοῖς οὐ γενήσομαι πέπων. [...]
καὶ μὴ πρόκαμνε τόνδε βουκολούμενος
πόνον· [...]
μέμνησο, μὴ φόβος σε νικάτω φρένας.
σὺ δ', ἀντάδελφον αἶμα καὶ κοινοῦ πατρός,

¹ Dans la version d'Euripide seulement.

² SOPHOCLE, *Œdipe-Roi*, vers 95 – 111.

Ἑρμῆ, φύλασσε, κάρτα δ' ὦν ἐπώνυμος
πομπαῖος ἴσθι, τόνδε ποιμαίνων ἐμὸν
ικέτην· σέβει τοι Ζεὺς τὸδ' ἐκνόμων σέβας
ὀρμώμενον βροτοῖσιν εὐπόμπῳ τύχη. »¹

« Je ne te trahirai pas. Je veillerai toujours debout près de toi, et, de loin, je tiendrai tête à tes ennemis [...]. Ne succombe pas à tant d'épreuves [...]. Souviens-toi, et ne laisse pas la crainte dompter ton cœur. Et toi, frère, né du même sang, Hermès, veille sur lui. Sois le bien-nommé, sois son conducteur et protège mon suppliant. Zeus même respecte ce droit sacré que les lois garantissent aux suppliants. »

Il en est de même pour Alcméon qui apprend grâce à son oracle qu'il doit trouver le dieu-fleuve Achéloos pour être définitivement purifié de son crime : les forces qui sont ici en jeu, dans le cadre du meurtre ou de l'assassinat, semblent dépasser l'entendement du commun des mortels et ne peuvent donc être arrêtées par la seule purification d'un roi, c'est pour cette raison que Proetos et Phégée ne parviennent pas, malgré leur action, à mettre fin à cette souillure contractée par Bellérophon et Alcméon, et qu'un déséquilibre se crée dans leurs royaumes (amour de Sténébée pour l'un et stérilité des terres pour l'autre). Les destins ont aussi leur influence, et ce sont les divers enchaînements qui peuvent mener les héros à leur salut : Proetos, ne pouvant mettre à mort Bellérophon à cause des liens qui unissent l'hôte à celui qui le reçoit, l'envoie à la cour de son beau-père le roi Iobatès avec une missive demandant de faire périr son porteur, mais ce dernier ne prend connaissance qu'après avoir lui aussi traité le héros en hôte, ce qui en résulte c'est que pour répondre aux attentes de son gendre, il n'a d'autre choix si ce n'est de demander à Bellérophon de vaincre la Chimère. Souvent, les meurtriers tels qu'Héraclès ou Bellérophon sont amenés à lutter contre un monstre, ce qui n'est pas le cas des assassins, comme Oreste ou Alcméon pour lesquels le salut se trouve, au contraire, par la rencontre avec un dieu, en étant éventuellement poursuivis par les Erinyes. Comme les meurtriers sont les instruments des forces chaotiques, il semble qu'ils doivent par conséquent se confronter à ces dernières, sous leur forme physique la plus aboutie, et déjà se hisser vers leur salut en remportant une victoire sur le monde sauvage. C'est en quelque sorte le signe qui se manifeste à travers le monstre et les puissances qui sont liées à lui, ces mêmes énergies qui ont créé la situation dans laquelle s'est trouvé Bellérophon parce que sa souillure était trop importante pour que la purification du roi Iobatès soit suffisante à lui conférer à nouveau un statut de citoyen ; seule la lutte contre la Chimère, championne du Chaos, pouvait accorder une chance au héros de s'affranchir de la dette qu'il avait contractée auprès du monde sauvage. Il en est de même pour Alcméon, si ce n'est que l'on remarque une symétrie inverse : si le fait qu'il soit cause de stérilité du royaume dans lequel il s'est réfugié est un signe attestant ainsi que son parcours en quête de rédemption n'est pas achevé, message qu'il parvient à comprendre rapidement, c'est que la purification du roi Iobatès était également insuffisante contre la souillure dont il porte l'empreinte. Cependant, ce n'est pas un monstre qu'il devra rencontrer, mais un dieu, Achéloos, qui le sauvera : il n'y a pas d'affrontement avec les forces chaotiques, ni de monstre à vaincre, peut-être parce qu'Alcméon est un assassin, et non un meurtrier, et que celui-ci n'a fait, à l'instar

¹ ESCHYLE, *Les Euménides*, vers 64 – 93.

d'Oreste, que suivre les ordres des dieux en vengeance son père Amphiaraios, aussi était-ce auprès d'une divinité qu'il devait obtenir sa libération.

Les interventions divines sont généralement bienveillantes et orientent les mortels vers leur salut, à condition qu'ils suivent les règles de l'ordre divin. Lorsqu'Oreste se rend auprès de l'oracle pour savoir ce qu'il doit faire au sujet de la mort de son père, celui-ci lui laisse un choix : soit il accepte d'être un vengeur et il se marque de la souillure, soit il refuse mais se rend coupable vis-à-vis du trépassé et des dieux, ce qui lui vaudra de mener une existence tourmentée. De ce fait, agir d'une certaine manière peut amener à ouvrir la porte aux forces chaotiques, mais ne pas agir peut aussi conduire au même résultat. Il y a un enchaînement de diverses forces, bienveillantes et maléfiques, qui entraînent le mortel à être inévitablement confronté à une épreuve, cette dernière étant déterminante selon qu'il en ressortira triomphant ou vaincu.

- **Les avertissements des dieux.**

Si certains mortels doivent suivre une démarche particulière afin de s'extraire de leur statut de criminel, d'autres ont l'opportunité d'être prévenus avant que le malheur ne s'abatte sur eux, ce qui leur sera la plupart du temps fatal et ne leur laissera, qui plus est, pratiquement aucune occasion de réparer la faute qu'ils ont commise. Dans la majeure partie des cas, les avertissements sont donnés à ceux qui vont être amenés non pas à entrer en contact avec le monde chaotique, mais à courroucer les dieux par un comportement condamnable (impiété, orgueil, respect de la loi...).

Lorsque Dionysos, étant enfant, est embarqué de force sur un navire par des pirates projetant d'en tirer une rançon, ces derniers sont alors victimes de phénomènes étranges : les liens censés entraver le jeune dieu, toujours souriant, se défont sans cesse et tombent loin de lui. C'est la phase d'avertissement, celle où il est possible pour ceux qui agissent mal de se remettre en question et d'échapper au courroux divin, car les dieux, avant de châtier les criminels, leur offrent une dernière chance d'obtenir leur salut, la dernière épreuve qu'ils se doivent de remporter. Cet avertissement témoigne d'une bienveillance de leur part car ils tentent avant tout de sauver ceux qui dérogent à leurs règles. Malheureusement, cette phase d'avertissement n'est pas toujours visible pour tous, et elle se heurte souvent à un scepticisme prononcé dû au fait que ceux qui agissent à l'encontre des règles divines (ici par une activité de piratage) ne croient pratiquement pas, voire aucunement, à l'existence des dieux. C'est ainsi qu'un seul membre de l'équipage jugera que l'enfant qu'ils ont enlevé n'est pas un mortel mais un être divin et qu'il serait préférable de le relâcher avant qu'ils ne subissent les conséquences de leur mauvaise action. Le scepticisme se manifestera en revanche en la personne du capitaine qui niera le prodige en se fiant uniquement à sa vision réaliste ainsi qu'à l'appât du gain. Difficile de dire si la convoitise, l'idée que l'enlèvement du jeune Dionysos permettra d'acquérir une certaine fortune, aveugle le capitaine et ne lui permet pas de constater que l'impossibilité de l'entraver découle d'une nature divine, à moins qu'il soit

tout simplement question d'un homme totalement convaincu que les dieux n'existent pas, ou du moins ne condamnent pas leurs actions illicites ; il semble en tout cas avoir totalement rompu tout lien avec le cercle divin et les règles qui en découlent, et bien que ce dernier lui donne l'occasion, par le prodige de Dionysos, de se réconcilier avec lui, le capitaine ne voit pas cet avertissement et reste donc sur ses positions. Il y a alors une opposition qui se crée entre celui qui croit au prodige et celui qui n'y croit pas, et va se mettre en place par un affrontement oratoire, où chacun va essayer de convaincre l'autre, en particulier les autres membres de l'équipage apparemment indécis et ne sachant vraiment pas quel parti prendre ; or, le capitaine va tourner en dérision les arguments de son pilote en lui laissant penser qu'il se comporte comme un fou, quelqu'un qui n'a aucunement le sens de la réalité :

« Mon pauvre ami, ait l'œil au vent propice : tiens bien tous les agrès et hisse donc avec moi la voile du navire »

Ces propos semblent inciter le pilote à ne pas préférer des inepties et à se concentrer sur leur entreprise plutôt que de s'en détourner pour des idées stupides, on le ressent bien avec l'apostrophe « Mon pauvre ami ». De même, le « vent propice » peut également être, en plus des conditions maritimes optimales pour naviguer, la bonne fortune dont ils bénéficient (ou croient bénéficier) et qui va leur permettre de s'enrichir. Pourtant, le capitaine semble d'une certaine manière penser que les dieux, ou une entité surnaturelle peuvent se manifester dans la mesure où il émet l'hypothèse qu'un être immortel leur a donné cette occasion de s'enrichir. Il ne prononce effectivement pas le terme « θεος » (dieu) mais « δαίμον » (démon) ce qui est strictement différent, car si les premiers ont pour tâche de gérer le monde, les deuxièmes n'ont pas cet objectif de gouverner et de veiller à ce que l'ordre soit maintenu, intervenant en effet rarement pour rétablir la justice chez les mortels ; ce sont eux qui peuvent amener la fortune comme le malheur, sans être forcément bienveillants ou malveillants¹. C'est à cette entité que se réfère le capitaine, ce qui lui permet d'accepter que le sort intervienne en sa faveur, sans qu'il ait à subir des représailles de son action de piratage que Dionysos, par ses signes, l'incite à mettre fin.

A partir du moment où le discours argumentatif a pris fin et que les deux parties restent sur leur position, la situation prend alors une tournure irréversible, c'est-à-dire que ce qui va advenir par la suite ne dépend plus d'eux, mais des dieux qui vont appliquer leur sentence. En interprétant faussement les signes qui se sont manifestés auparavant, le capitaine a scellé son sort et celui de son équipage, ce dernier ayant apparemment été convaincu par ses paroles, laissant échapper cette occasion de se racheter que lui a offerte le cercle divin. Ce sont en effet d'autres phénomènes qui vont ensuite se manifester et dont l'explication va

¹ Il y a des démons bienveillants ou malveillants, mais en général, ils gardent une certaine neutralité et peuvent apporter aux mortels le bonheur ou le malheur de manière totalement aléatoire, que celui-ci ait agi selon les règles divines ou au contraire à l'encontre de ces dernières. Il va de soit que le démon grec n'a strictement rien à voir avec ceux des chrétiens qui sont absolument maléfiqes, mis à part certaines exceptions, et s'apparentent aux monstruosité destructrices.

radicalement échapper aux membres de l'équipage, celui-ci, en proie à l'inquiétude, demandant alors au pilote de les ramener vers la terre : malheureusement, il est à présent trop tard, car les dieux ne reviendront plus sur leur décision. Par conséquent, le châtiment va ensuite se mettre en place par l'apparition d'un ours et la métamorphose de Dionysos en lion, lequel va se jeter sur le capitaine, le meneur qui avait incité ses subalternes à ne pas se préoccuper des avertissements qui désapprouvaient leur conduite et les a détournés de la voie du salut. En ce qui concerne d'ailleurs les autres marins, moins fautifs dans la mesure où ils étaient moins convaincus que leur supérieur et n'ont fait que le suivre, ils seront transformés en dauphins en se jetant à l'eau afin d'échapper au lion : la métamorphose en cet animal bienveillant peut être par ailleurs une forme de salut, leur donnant une chance de se racheter, d'autant plus qu'ils évitent également une des pires condamnations : la mort. Celui qui obtiendra entièrement sa rédemption sera finalement le pilote, lequel sera épargné et même protégé par le dieu : ce mythe met en rapport deux finalités différentes : le condamné en la personne du capitaine et le mortel ayant acquis son salut en celle de celui qui a su interpréter justement leurs prodiges¹.

Les dieux ont souvent plus l'intention de donner une rédemption qu'un châtiment, car leur principale préoccupation est de maintenir l'ordre dans le monde en permettant aux mortels de réintégrer le milieu civil sous leur juridiction lorsque ces derniers ont tendance à agir à l'encontre des lois visant à sauvegarder l'équilibre universel. Lorsque Lycaon et ses fils se distinguent par leur comportement particulièrement impie, Zeus tente tout de même de leur accorder leur chance avant d'avoir recours au châtiment : il n'a pas recours aux prodiges pour donner un avertissement puisqu'il ne fait que demander l'hospitalité sous les traits d'un mendiant, mais il tient cependant à constater par lui-même le degré d'impiété dont ils sont capables de faire preuve afin de décider si leurs pratiques sont vraiment condamnables et s'il y a lieu d'y appliquer une sentence.

« Ζεὺς δὲ αὐτῶν βουλόμενος τὴν ἀσέβειαν πειρᾶσαι εἰκασθεὶς ἀνδρὶ χερνήτη παραγίνεται. »²

« Zeus voulut néanmoins les mettre à l'épreuve : il prit l'aspect d'un mendiant et se rendit chez eux. »

Comme dans le mythe de Dionysos, Lycaon et ses fils vont se condamner en persistant dans leur erreur et serviront au souverain des dieux de la chair d'un enfant mélangée à la viande d'un sacrifice, ce qui leur valut d'être foudroyés, à l'exception de plus jeune, Nyctimos, devant sa vie à l'intervention de Gaia. En ce qui concerne cette dernière, l'une des quatre forces fondamentales dont la fonction est la création et la source de vie, sa bienveillance permet justement d'accorder une rédemption à la lignée de Lycaon, en sauvant le plus jeune fils et sans doute le moins « souillé », lui accordant ainsi une chance de salut

¹ HOMERE, *Hymne à Dionysos*.

² APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre III, 8, 1.

dans la mesure où il peut également témoigner de l'existence des dieux et des conséquences pouvant advenir lorsque l'on provoque leur courroux.

Obtenir sa rédemption se fait le plus souvent avec l'assistance des forces divines : il y a aussi différentes manières de procéder selon la nature du crime dont l'homme s'est rendu coupable, c'est-à-dire l'interprétation des signes divins et/ou la rencontre avec le monstre, bien que cela soit surtout réservé aux meurtriers. Cependant, le salut ne se manifeste pas de la même manière pour tous : comme le crime, il a plusieurs aspects qu'il peut faire bénéficier à ceux qui parviendront à l'acquérir.

II – LES DIFFÉRENTES FORMES DE RÉDEMPTION.

- **Un seul geste peut-il être suffisant ? Devoir familial et piété.**

Les frontières entre milieu civil et monde sauvage peuvent être très minces, et il suffit parfois d'une seule et brève action pour basculer de l'un à l'autre. Comme il l'a été vu auparavant, le fait de tuer, exécuter en l'espace d'un instant, ouvre la porte aux forces chaotiques dont l'emprise ne se libérera que par l'intermédiaire d'une démarche à suivre. Or, le parcours de la rédemption n'est pas le même pour tous, il dépend généralement de la personnalité ainsi que de la nature et des circonstances du crime dont s'est rendu coupable celui qui l'a commis. Si ces deniers, le plus souvent, demandent assistance aux devins ou surtout à l'oracle de Delphes pour obtenir les informations nécessaires quant à la voie du salut, d'autres, en agissant différemment, parviennent aussi à fermer la porte donnant sur ces forces malsaines qui influent sur leur entourage ou leur lignée entière. La mythologie grecque met en effet en scène un personnage qui sans effectuer de démarche particulière, va mettre fin à une malédiction qui pèse sur sa famille : il s'agit de la fille d'Œdipe, Antigone.

En effet, si cette dernière ne s'est rendue coupable d'aucune faute et n'est empreinte par conséquent ni de la marque du germe chaotique, ni de celle d'une éventuelle souillure, on s'aperçoit en revanche qu'elle porte un très grand fardeau : celui des fautes, volontaires ou involontaires, de son père et de ses frères. Sans chercher à obtenir un éventuel pardon des dieux pour ses proches comme pour elle-même (la lignée étant maudite), Antigone va pourtant réussir à briser le lien avec le monde chaotique en mettant un terme à la malédiction responsable de la rupture entre le père et le fils et en reconstruisant les rapports familiaux qui s'étaient désagrégés. Antigone, en effet, se distingue par son sens du devoir, celui qu'elle doit observer vis-à-vis de son père, contrairement à Polynice et Étéocle qui, à l'inverse, se sont comportés de manière outrageante, en le soutenant malgré le malheur qui l'accable : au lieu de le renier comme l'ont fait ses frères, elle reste auprès de lui en le guidant et en demandant l'hospitalité des étrangers parmi lesquels ils tentent de se réfugier¹. En respectant les liens sacrés qui unissent parents et enfants, Antigone suit ainsi les règles instaurées par les dieux, et en procédant ainsi, elle offre le salut à sa lignée, d'autant plus qu'à ses efforts s'ajoutent ceux d'Œdipe lui-même, le meurtrier repent, celui qui a éprouvé un sentiment d'horreur envers sa propre personne allant jusqu'à s'en arracher les yeux, Œdipe qui va lui aussi obéir aux instances divines lorsqu'il lui sera demandé de mourir².

¹ SOPHOCLE, *Œdipe à Colone*.

² SOPHOCLE, *Œdipe à Colone*, vers 1460 – 1461.

En acceptant cet ordre divin, Œdipe remplit déjà une première condition en ce qui concerne la rédemption de lui-même mais aussi de sa lignée : en premier lieu, sa mort est particulièrement douce, en plus d'être, d'une certaine manière, divinisée : on ne sait en effet exactement comment il finit ses jours, seules demeurent des hypothèses selon lesquelles la terre se serait entrouverte pour l'engloutir doucement, ou si un dieu serait allé le chercher ; toujours est-il que cette forme de mort étroitement liée au cercle divin marque déjà, par elle-même, une rédemption : le criminel qui se réconcilie, malgré sa malédiction et sa souillure, avec les divinités à un point tel que ces dernières lui adressent même la parole, ce qui donne l'impression qu'un pacte est conclu entre elles et le mortel :

« καλεῖ γὰρ αὐτὸν πολλὰ πολλαχῆ θεός·
ὃ οὔτος οὔτος, Οἰδίπους, τί μέλλομεν
χωρεῖν; πάλαι δὴ τὰ πὸ σοῦ βραδύνεται.
ὁ δ' ὡς ἐπήσθητ' ἐκ θεοῦ καλούμενος,
αὐδᾶ μολεῖν οἱ γῆς ἄνακτα Θησέα. »¹

« Le dieu l'appelait à plusieurs reprises : "Oedipe, Oedipe, qu'attendons-nous? Partons, tu tardes trop longtemps". OEdipe, entendant le dieu qui l'appelle, ordonne à Thésée d'approcher de lui. »

De plus, il ne sera par la suite plus question de malédiction, celle qui pèse sur les Labdacides, mais au contraire de bénédiction, puisque le tombeau d'Œdipe sera source de bienfaits et offrira ainsi la prospérité à la contrée dans laquelle repose à présent le héros, à condition, néanmoins, que Thésée ne révèle jamais l'emplacement de sa tombe², détail qui n'est pas sans similitude avec le bûcher d'Héraclès dont Philoctète ne devait pas divulguer le lieu sous peine d'en subir de lourdes représailles.

Ainsi, des liens importants sont entretenus entre le père et ses filles, Antigone et Ismène, qu'Œdipe remercie et il semble même les bénir, effet inverse que celui produit avec les fils responsables actuellement de l'unique malédiction qui pèse sur la famille, celle amenant la dissension entre les deux frères³.

Antigone, qui fut toujours présente auprès de son père, tente aussi de le réconcilier avec ses fils, malgré les fautes de ces derniers : c'est elle qui l'incite à recevoir Polynice alors qu'il a été chassé de Thèbes et s'est rendu dans la même ville que son père en tant que suppliant. Le personnage d'Antigone, une fois de plus, se démarque particulièrement par son sens du devoir et du sacré : elle est bienveillante envers son père mais aussi envers ses frères malgré leur comportement qu'Œdipe qualifie de « parricide », de même qu'elle tient à se conformer aux principes religieux ; ainsi, lorsque Thésée demande à Œdipe de bien recevoir Polynice car ce dernier s'est présenté en tant que suppliant, ce à quoi le héros s'oppose,

¹ SOPHOCLE, *Œdipe à Colone*, vers 1460 – 1461.

² SOPHOCLE, *Œdipe à Colone*, vers 1765 – 1768.

³ SOPHOCLE, *Œdipe à Colone*, vers 1350 – 1369.

Antigone argumente alors pour que celui-ci revienne sur sa décision et ne mette pas Thésée en mauvaise posture vis-à-vis des dieux en expulsant un suppliant. De plus, le fait de pousser Œdipe à accepter de recevoir Polynice au lieu de l'éconduire contribue à mettre fin à cette rupture entre le père et le fils : même si le héros maintient ses imprécations selon lesquelles les frères se tueront mutuellement, un échange a eu lieu, et si par ailleurs Polynice ne rétorque pas, c'est parce que les paroles de son père, quoique dures et quelque peu chargées de rancune, restent malgré tout légitimes.

Ce qui mettra définitivement un terme à l'emprise de ces forces malsaines, c'est encore l'action d'Antigone, le personnage réconciliateur, qui, mené par son sens du religieux, ira jusqu'au bout de ses convictions, apportant ainsi à chaque membre de sa famille ce qui lui revient. En effet, lorsque Polynice tombera, avec son frère, sous les murs de Thèbes, Créon, le nouveau roi, autorisera l'enterrement d'Étéocle mais pas celui de Polynice, dans la mesure où ce dernier avait combattu contre sa propre patrie¹. Or, malgré cette interdiction, Antigone offre à son frère les honneurs que l'on se doit de rendre aux morts, et ce, par un simple geste, dont le temps d'action reste court, aussi court que celui qui couvre de souillure un meurtrier ou un assassin lorsqu'il lève son arme sur un congénère : elle verse la terre sur le corps du trépassé afin de l'ensevelir. La symétrie entre les deux actes opposés, le fait qu'en un instant on puisse ouvrir la porte aux forces chaotiques, tout aussi bien que de la même façon, on parvienne à la refermer n'est pas anodin : elle rappelle que les limites entre les deux mondes sont parfois pratiquement inexistantes. En se comportant avec pitié, Antigone met un terme aux malédictions qui pèsent sur sa lignée, d'autant plus qu'elle n'hésite pas à en payer le prix en restant sur ses positions lorsqu'elle est confrontée à Créon qui la condamnera à mort.

La pitié d'Antigone, qui sera également cause de sa mort, a cependant permis de mettre un terme à cette malédiction des Labdacides cause de dissensions entre enfants et parents (et plus particulièrement entre pères et fils) : elle a ainsi pour rôle celui du personnage réconciliateur, celui qui déploie toute son énergie pour mettre fin à toutes formes de ruptures, et en particulier au sein de la famille. Ainsi, malgré le différend entre Œdipe et Polynice, Antigone les soutient tout les deux et leur rend les honneurs qui leur sont dus, son frère Étéocle ayant lui aussi reçu sa sépulture en tant que défenseur de Thèbes. Aux efforts d'Œdipe s'ajoutent ainsi sa bienveillance et son dévouement ce qui a pour conséquence de réintégrer la lignée sous la juridiction divine et de la libérer ainsi de l'emprise chaotique qui s'y exerçait auparavant.

- **L'intervention et le jugement divin.**

Ce type de rédemption s'applique généralement aux souillés responsables d'un crime envers une personne avec laquelle ils avaient des liens sacrés. La faute dont ils se sont rendus coupables est tellement horifiante que seules les forces divines peuvent leur porter secours.

¹ APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre III, 7, 1.

L'épreuve que devra alors subir le criminel n'est pas celle visant à se purifier par une suite de travaux pénibles, comme la lutte contre un monstre, mais de rechercher l'entité qui l'affranchira de l'emprise chaotique. Il y a une nette différence entre ces deux types de parcours, car le premier amène à une rédemption lente et progressive, alors que le deuxième offre une purification instantanée : il y a ainsi une opposition entre se laver de ses fautes par sa propre action ou avec une intervention extérieure. Le point commun à ces deux modalités de salut, c'est qu'il y a une démarche à accomplir, que ce soit en consultant des oracles, en sollicitant l'aide d'un dieu, ou en affrontant une entité chaotique.

L'assassin a généralement recours au deuxième type de procédé : la quête d'un purificateur. Malheureusement, cette tâche n'est jamais aisée, car l'horreur de son crime l'amène très souvent à ne se heurter qu'à des refus : c'est ce qu'il en est d'Ixion finissant par être finalement sauvé par Zeus en personne, ainsi que d'Héraclès qui, après avoir tué Iphitos, demande à en être lavé auprès de Nélée, lequel n'accorde pas cette requête au héros qui devra alors se vendre en tant qu'esclave chez Omphale.

Alcméon, le fils d'Amphiaros, constatant que la purification du roi Phégée est insuffisante, se rendra auprès du dieu-fleuve Achéloos qui l'absoudra de son crime : on remarque qu'une fois que la rencontre avec la divinité rédemptrice est accomplie, la rédemption est instantanée, faisant ainsi écho avec cette même brièveté qui se manifeste lors de l'assassinat et faisant basculer celui qui en est responsable dans l'univers chaotique.

Oreste, coupable de la même faute, a recours à la déesse Athéna et au tribunal d'Athènes qui joueront le rôle de purificateurs en votant pour sa cause. C'est donc un jugement qui s'établit alors, dans lequel les deux parties seront écoutées : Oreste, lequel sera appuyé par Apollon, et les Erinyes¹. C'est après les délibérations que les Athéniens se déclareront en faveur d'Oreste, ce dernier étant finalement lavé de son crime, et avec lui la série de crimes sanglants inscrite dans sa lignée prendront définitivement fin. Si le fils d'Agamemnon n'avait pas suivi les instructions divines lui demandant de venger légitimement son père, il aurait probablement conservé, voir même intensifié le malheur qui perdurait sur sa famille depuis la malédiction encourue par Pélops. Ainsi, la poursuite des Erinyes l'amène finalement à Athènes, ville dans laquelle Apollon lui avait demandé de demeurer afin de se détacher de sa souillure pour ensuite faire appel à l'aide d'Athéna : par conséquent, cette suite d'interventions de forces divines et chaotiques peut éventuellement affirmer que bien qu'elles ont majoritairement tendance à s'opposer, elles semblent cependant étrangement agir, parfois de concert : l'assassinat d'Oreste, le crime le plus horrifiant qu'ait connu la lignée de Pélops, va pourtant être responsable, entre l'assistance d'Apollon et la colère des Erinyes, de la rédemption d'Oreste et de sa famille.

¹ EURIPIDE, *Les Euménides*.

- **La métamorphose**

La transformation de l'homme en animal, végétal ou autre forme de vie se révèle être un processus relativement étonnant dans la mesure où il peut être utilisé pour appliquer un châtiment comme une rédemption. Cependant, une différence s'établit clairement entre la métamorphose par punition ou celle pour le salut, car la première amène celui qui en est frappé à se changer en nuisance ou en animal censé apporter le malheur, un organisme devant généralement vivre la nuit ou dans l'obscurité, comme la chauve-souris ou l'araignée, menant ainsi une existence pendant laquelle le criminel est privé de la lumière du jour, ce qui revient presque à une condamnation à mort résultant par l'arrivée dans le monde souterrain des ombres. En revanche, la métamorphose bienveillante transforme la personne qui en bénéficie en une forme de vie appréciée par les hommes, voire aussi par les dieux, telle la myrrhe ou les oiseaux de bon augure.

Dans l'hymne à Dionysos d'Homère, nous avons vu que les pêcheurs dubitatifs, ceux qui ne savent pas vraiment s'ils doivent s'en remettre aux paroles du pilote ou du capitaine, ne meurent pas par le lion dont le dieu a revêtu la forme, ni en se noyant, mais sont transformés en dauphins. C'est une forme de rédemption, car en prenant cette nouvelle existence, celle que les pirates menaient auparavant est par conséquent « effacée », c'est-à-dire que leurs anciens crimes ne leur vaudront plus le courroux divin, et qu'en étant à présent des dauphins, ils obtiennent ainsi la possibilité de réparer leurs erreurs par leurs nouveaux actes qu'ils seront peut-être poussés à faire par ce changement acquis par la mutation en un animal bienveillant¹. Cette rédemption se démarque en quelque sorte par une réincarnation en un autre être vivant : ce sont les méfaits commis par les marins qui les ont conduits à être métamorphosés ainsi, par conséquent, leurs fautes n'étaient pas suffisamment importantes pour qu'ils soient punis de mort, tel Lycaon ou leur capitaine, c'est-à-dire ceux qui sont allés trop loin et ne peuvent revenir en arrière parce qu'ils sont sous une emprise trop importante de l'univers chaotique, ils ont par conséquent une chance donnée par les dieux de se racheter grâce à cette nouvelle vie qui leur est donnée ; leur ancienne existence est morte, celle de pirate, et c'est un nouveau cycle qui débute avec la forme du dauphin. En outre, cette métamorphose est aussi un salut puisqu'elle leur permet d'échapper à la mort et les profondeurs des enfers où l'on est privé de la lumière du soleil, sort que les Grecs, il l'a été vu précédemment, redoutent particulièrement.

Si la métamorphose offre ainsi la rédemption en évitant le trépas à celui qui en bénéficie, à condition, bien entendu, qu'elle ne soit pas punitive, il est important de souligner que certaines transformations sont plus bénéfiques que d'autres ; bien qu'il ne soit pas aisé de faire un classement de toutes les catégories de métamorphoses, qu'il s'agisse du végétal, animal, voire parfois minéral, il reste manifeste que l'une d'entre elles se distingue particulièrement : la transformation en constellation.

¹ HOMERE, *Hymne à Dionysos*.

Ceux qui obtiennent ce type de métamorphose les conduisant au ciel, phénomène qui lierait pratiquement rédemption avec ascension, sont peu nombreux et les critères qui permettent d'y accéder restent particulièrement difficiles à définir : être fils d'un dieu, par exemple, n'y contribue pas forcément si l'on se réfère à Persée ou Sarpédon, tous deux issus de Zeus, et dont l'existence post-mortem est similaire à celle des mortels. En revanche, une mortelle, ou une nymphe selon les différentes versions, du nom de Callisto, s'unit avec Zeus qui la transforma en ourse afin de la soustraire à la colère d'Héra. Malgré cette prévention, la déesse déjoua le stratagème et, pour se venger, persuada Artémis, dont Callisto était autrefois l'une de ses compagnes, de percer l'animal de ses flèches. A sa mort, Zeus l'éleva au rang de constellation, celle de la grande Ourse. Le parcours de ce personnage mythologique reste intrigant, car Callisto subit en effet une double métamorphose : celle de l'ourse et ensuite celle de la constellation, or, il semblerait que pour arriver à cette finalité, il lui était apparemment obligatoire de passer par cette existence animale : car sa dernière transformation est étroitement liée à la première, plus encore, on pourrait s'interroger s'il ne s'agit pas de la métamorphose d'une autre métamorphose, étant donné que d'ourse elle devient constellation de l'ourse¹. Bien qu'elle ne soit pas directement coupable d'un quelconque crime, et que le courroux d'Héra soit dirigé sur sa personne à cause de sa responsabilité involontaire d'une infidélité de Zeus, Callisto subit un châtement divin de la main d'Artémis, et si l'aspect de l'ours était une transformation préventive, l'élévation en constellation est bien une métamorphose rédemptrice.

- **Consacrer un objet aux dieux.**

Si la lignée des Labdacides met fin à sa malédiction par les actions d'Œdipe et Antigone, elle transmet en revanche, par l'intermédiaire de Polynice et son fils Thersandros la malédiction de la robe et du collier d'Harmonie à Amphiaraios et ses descendants, lesquels devront par conséquent s'en affranchir pour obtenir, à leur tour, leur rédemption.

Ces deux objets ont en effet été source de corruption et de dissension, puisqu'ils sont responsables des deux expéditions contre Thèbes, la première ayant été menée par Adraste et six chefs de factions, et la deuxième par leurs descendants, ainsi que du meurtre d'Ériphyle par son propre fils Alcmeon en raison du fait qu'elle ait sacrifié son époux et ses enfants pour obtenir le collier et la robe d'Harmonie. Nous ne reviendrons pas sur le parcours d'Alcmeon au cours duquel il se fit purifier par le roi Phégée puis Achéloos qui le libéra définitivement de sa souillure : en revanche, si cette trace du matricide fut lavée, les deux objets maudits continuèrent à exercer leur maléfice, car Callirhoé, la fille qu'Achéloos donna en mariage à Alcmeon, réclama à son tour le collier et la robe en guise de cadeau de noces, et ce dernier dut, donc, entreprendre d'aller les récupérer à la cour du roi Phégée dans la mesure où ils étaient en la possession de son ancienne femme Arsinoé. Le roi prit cependant connaissance

¹ APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre III, 8, 2.

des véritables raisons de son gendre, et lui tendit alors une embuscade dans laquelle Alcméon perdit la vie¹.

Les deux fils que le héros avait eu avec Callirhoé, du nom d'Acarnan et Amphotéros, tuèrent à leur tour Phégée et ses fils en accord avec le principe de la vengeance légitime, s'emparèrent du collier et de la robe et se rendirent ensuite à Delphes où ils les consacrerent au dieu Apollon². Cet acte met ainsi fin à la malédiction liée à ces deux objets : les forces chaotiques auxquelles ils sont liés, et dont la particularité semble surtout susciter de la convoitise, amenant ainsi un enchaînement de malheurs sur leurs propriétaires, restent présentes, mais elles sont contenues par les puissances divines : le collier et la robe ont d'ailleurs été créés par des dieux, Aphrodite et Héphaïstos, et il est donc légitime que ceux-ci reviennent à nouveau sous leur garde. Les fils d'Alcméon rendent ainsi aux dieux ce qui leur appartient, Harmonie étant d'ailleurs une déesse issue de l'union d'Arès et Aphrodite : une éventuelle dissension pouvant naître de la convoitise exercée par ces deux objets et par conséquent écartée, et cette malédiction n'est donc ni retransmise à leur descendance, ni à une autre lignée.

Cet attrait causé par la robe et instillant ainsi le désordre s'apparente par ailleurs aux armes d'Achille soulevant un conflit entre Ajax et Ulysse ; il est ainsi étonnant de constater qu'un présent divin, au lieu d'amener l'ordre, génère au contraire un antagonisme pouvant aller jusqu'à la sauvagerie : Ajax, pris de douleur et de folie, massacre le bétail en le prenant pour ses ennemis, Ériphyle sacrifie sa famille, et Callirhoé condamne Alcméon en l'envoyant auprès de Phégée. C'est pour cette raison que ces œuvres divines sont considérées comme maudites : la plupart des mortels éprouvent une forte difficulté à résister à leur attrait, ce qui engendre finalement un flot de sang, soit pour leur magnificence, soit pour ce qu'ils peuvent représenter, Ajax étant saisi de colère parce qu'il se voit supplanté par Ulysse alors qu'il estime avoir vaillamment combattu lors de la guerre de Troie.

Les rendre aux dieux, c'est donc prévenir les mortels d'une dissidence quant à la propriété de ces œuvres divines : c'est sans doute l'action la plus sage qui soit, dans laquelle se discerne une fois de plus la piété, vertu essentielle pour rester sous la juridiction des divinités, ces dernières assurant une bienveillance à l'égard des mortels.

- **Héraclès : la rédemption finale par le monstre.**

Bien qu'étant présentés comme des destructeurs, des créatures semant le désordre dans les contrées où ils vivent et celles dans lesquelles ils s'aventurent, les monstres peuvent pourtant jouer un rôle primordial dans le processus de la rédemption.

¹ APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre III, 7, 5 et 7, 6.

² APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre III, 7, 7.

Lorsqu'un héros parvient à vaincre un de ces champions du Chaos, ce dernier semble s'attacher à lui à travers l'une de ses caractéristiques, telles les flèches imprégnées du venin de l'Hydre, par exemple. La présence du monstre auprès du héros n'est donc pas forcément anormale : elle lui confère une force, laquelle peut être nécessaire, voire parfois indispensable pour affronter d'autres épreuves : la peau du lion de Némée permet à Héraclès de saisir Cerbère sans être inquiété par les morsures venimeuses de celui-ci¹. Cette « aide » ne se fait pas que par une présence matérielle, cette puissance est aussi utilisée lors des affrontements, probablement parce que la fureur, la sauvagerie qui se dégage des créatures chaotiques, offrent un avantage unique, lorsque l'on en use : cependant, il est important pour celui qui en a recours de ne pas laisser cette énergie propre au monstre envahir son esprit, car à ce moment, il n'y a plus de discernement, plus de raison, on retrouve de ce fait l'opposition entre le guerrier éclairé lié à Athéna et le combattant aveuglé par la fureur d'Arès.

Cela se manifeste aussi par l'effrayant dragon figurant sur le bouclier d'Héraclès, objet de force, mais aussi de terreur pour les ennemis, particularité commune à tous les monstres qui fait trembler une communauté entière par son aspect, lequel ne répond pas aux critères rationnels du milieu civil.

La lutte contre les diverses créatures maléfiques lors des travaux du héros lui a donc permis d'établir un contact avec le monde sauvage, et si cela avait justement pour finalité de se détacher de son emprise, action qui dut se répéter plusieurs fois à cause des divers meurtres ou assassinats d'Héraclès, c'est pourtant grâce à ce même univers que le demi-dieu parviendra à obtenir sa rédemption définitive.

En effet, la machination du centaure Nessos, en se servant de la jalousie de Déjanire, l'épouse d'Héraclès, amènera ce dernier à revêtir une tunique laquelle avait été imprégnée, à son insu, du venin de l'Hydre de Lerne. Mortellement affecté par ce poison, le héros construisit lui-même son bûcher afin de mettre fin aux souffrances qu'il endurait. Il y a dans cette scène un enchaînement de forces négatives : le désir de vengeance du centaure, la colère de Déjanire craignant une rivale, et le venin du monstre. C'est pourtant ce mécanisme qui va permettre à Héraclès de se libérer de ce qui l'entravait, en l'occurrence de cette fureur l'amenant à tuer, pour accéder au royaume des dieux. Pourtant, il aurait alors été envisageable, pour le héros, de se donner immédiatement la mort afin de séjourner dans l'Olympe ; mais ce qui rend cela impossible, outre le fait que la vie est considérée comme un bien précieux, c'est qu'il n'y avait aucun élément déclencheur susceptible de signaler que l'existence parmi les mortels touchait à sa fin. Il a été question précédemment de signes divins permettant aux criminels de se détourner d'un méfait ou de s'orienter vers la voie de la rédemption. La fin d'Héraclès se base sur le même phénomène, si ce n'est que l'on peut se demander si ce même signe est finalement de nature divine ou monstrueuse, car c'est bien ces mêmes forces chaotiques qui sont finalement responsables de la rédemption, laquelle est ici liée à une ascension du héros.

¹ APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Livre II, 5, 12.

CONCLUSION

Obtenir sa rédemption est généralement une étape finale, celle dans laquelle on s'affranchit du monde chaotique et où l'on se réconcilie avec les dieux (ou un dieu en particulier dont on s'était attiré le courroux). De ce fait, c'est ensuite une phase d'accalmie qui est censé suivre : Héra ne voue plus de haine à Héraclès, Ulysse, lorsqu'il arrivera dans une contrée dans laquelle on ne connaîtra pas la mer, mettra fin à la malédiction de Poséidon, et Oreste, après le jugement à Athènes, ne subira plus l'existence tourmentée liée à sa famille.

Cependant, cela ne vaut que lorsque la rédemption finale a été atteinte, c'est-à-dire qu'il n'y aura donc absolument plus aucun retour possible des forces chaotiques. Or, le procédé de purification n'est souvent qu'une étape, ce qui signifie que d'autres épreuves peuvent toujours survenir : les remporter sera alors primordial, car l'échec peut amener à retomber dans l'univers chaotique duquel le criminel était parvenu à se libérer. Il est ainsi toujours question de signes divins, de qualités à préserver telle la piété demandant à maintenir, finalement, une régularité dans l'effort.

Ainsi, Bellérophon, en se laissant aveugler par son orgueil suite à ses nombreux succès, fait l'erreur de s'estimer à l'égal des dieux et entreprend de s'élever dans les cieux au moyen de Pégase. Il réitère alors l'erreur propre à sa lignée, l'impiété, et au final, bien qu'il ait remporté un combat contre les forces chaotiques qui l'oppressaient, il s'est ensuite laissé dominer par ces dernières, comme si la Chimère, ou son spectre, était resté auprès de lui, l'exhortant à défier à son tour, comme ses prédécesseurs. L'espoir de se réconcilier avec les divinités sera donc brisé, et c'est finalement l'un de ses descendants, Sarpédon, issu de l'union de Laodamie et Zeus, qui, à l'instar d'Antigone avec la lignée d'Œdipe, clora cette impiété, les dieux se chargeant de transporter son corps, après sa mort lors de la guerre de Troie, auprès des siens pour qu'il y reçoive les honneurs funèbres¹.

Plonger dans le monde des monstres peut dépendre d'un seul geste, de même pour trouver le salut, car une seule action peut certes, être très brève, mais elle peut aussi dégager une certaine intensité, que ce soit par la bienséance ou la sauvagerie. De ce fait, Tydée, en dévorant la cervelle de son ennemi, ce qui se rattache plus au monstre qu'à l'homme, dissuade la déesse Athéna de lui offrir l'immortalité, cette dernière constatant l'horreur contenue dans ce comportement².

Par conséquent, la rédemption peut être unique et instantanée, ou au contraire progressive, se faisant étape par étape, faisant de la lutte contre l'univers chaotique et les monstres qui en sont les représentants un combat perpétuel, dont le terme ne sera fixé que par la scission définitive avec ce monde hostile : une fois ce stade atteint, c'est enfin une période de repos, de tranquillité, qui, souvent, est offerte à celui qui a su triompher de ces pénibles travaux.

¹ HOMERE, *Iliade*, Chant XVI.

² APOLLODORE, *La bibliothèque*, Livre III, 6, 8.

CONCLUSION GENERALE

Pour partir en quête de la rédemption, il faut auparavant avoir posé le pied sur le terrain des monstres sans que ce dernier finisse par happer celui qui s'y aventure. Cette expérience n'est bien entendu nullement agréable à vivre, et les dieux comme les mortels mettent ainsi tout en œuvre pour être éloignés de cet univers effrayant. Malgré cela, ces forces malsaines sont toujours en action et c'est ainsi que certains se laissent corrompre sous leur influence : convoitise, cupidité, amour déçu, haine... l'homme peut parfois présenter une faille qui peut l'amener à commettre une atrocité.

Basculer du statut d'homme à celui de criminel est une épreuve difficile à supporter, sauf peut être pour celui qui n'a aucun retour de conscience comme le capitaine enlevant Dionysos ; cependant, qu'il y ait un regret ou non, un méfait ou un acte sanguinaire engendre toujours un bouleversement, que ce soit un dégoût de soi-même, une colère divine ou une ouverture sur les forces chaotiques.

Pourtant, il y a finalement une possibilité d'être réintroduit sous la juridiction divine, à condition que celui qui se soit rendu coupable parvienne à décrypter les signes se manifestant et qu'il agisse en conséquence. Le chemin de la rédemption est parfois pénible à parcourir, mais c'est cette même difficulté qui, en fin de compte, fait elle-même partie du processus de purification. Il est vrai qu'il serait plus souhaitable de ne jamais avoir recours à ce procédé en n'ayant pas à se souiller du sang de l'un de ses semblables ; mais d'autre part, peut-être que celui qui traverse ces épreuves, dans lesquelles il est confronté au monde sauvage et parfois aux champions du Chaos, acquiert une certaine expérience, et qu'ayant vu de très près ces forces malsaines, il sera plus à même de ne jamais retomber sous leur influence, et surtout, aura le potentiel d'aider ceux qui sont sous leur emprise : Thésée, dans la tragédie d'Euripide, déclare à Héraclès qu'il se doit de porter assistance à celui qui est accablé d'un lourd fardeau, les amis devant partager les bons comme les mauvais moments de l'existence¹. De plus, en luttant contre les monstres, les souillés en quête de rédemption parviennent finalement à délivrer les hommes ayant gardé leur statut de citoyen de l'oppression de l'entité chaotique² : un mécanisme est en place, et en combattant l'aberration, le héros, outre qu'il œuvre pour sa libération, en fait autant, mais sous un autre aspect, pour ses congénères, passant alors du criminel au sauveur.

Le système mythologique, dans lequel destins, dieux, mortels et monstres jouent tous un rôle primordial dépasse le concept de rationalité : il est difficile de vraiment définir la

¹ EURIPIDE, *Hercule furieux*, vers 1200 – 1249.

² Il y a ainsi deux types d'oppressions : celle propre au criminel, qui se retrouve sur le terrain des monstres et est perpétuellement tourmenté par les forces qui s'y propagent, et celle qui met en péril les citoyens, lorsque le monstre sort de ses frontières et ravage ce qui appartient au milieu civilisé, comme l'Hydre détruisant les récoltes, ou Porcé et Chariboea, les serpents géants tuant Laocoon (ou ses fils), horrifiant les guerriers de Troie. C'est ainsi que très souvent, le héros est celui qui fait, ou doit faire face à ces entités chaotiques, alors que ceux qui ne se sont pas liés au monde sauvage, on pourrait presque parler d'une initiation, n'ont aucune possibilité de lutter : la peur suscitée par le monstre, sa sauvagerie, ses caractéristiques exceptionnelles, sa force, tout cela forme un ensemble totalement inconnu, contre lequel il est inconcevable de combattre.

raison selon laquelle plusieurs mouvements se mettent en branle, et ce de manière totalement différente : pourquoi une famille est accablée par une malédiction, pourquoi soudainement une personnalité va agir avec piété alors qu'une autre va se comporter avec un orgueil démesuré ; il y a une multitude de liens avec l'héritage transmis de génération en génération, l'influence des entités de nature différente que l'on ne parvient parfois pas à identifier, c'est pour cette raison que des oppositions s'affichent et qu'il est difficile de savoir si un événement peut être dû à un dieu désireux de faire justice ou si c'est juste l'œuvre d'un démon aux intentions purement aléatoires.

Les quatre forces fondamentales ont des finalités qui sont parfois ambiguës, parfois même indéfinissables : Eros, celui qui unit, peut pourtant être source de dissension, Gaia, la puissance créatrice, engendre Typhée, le plus redoutable destructeur menaçant de ramener le monde à son état d'origine si Zeus ne l'avait pas arrêté. Chaos, la première force présente avant qu'il n'y ait une structure d'établie, cette force qui désordonne et annihile, n'ayant pas forcément de raison d'agir mais qui joue probablement un rôle important, même si celui-ci peut amener la dissension que les dieux et les mortels n'apprécient guère, tend sempiternellement à ramener l'univers dans son état d'origine, avec ses représentants, les monstres, qui ravagent les contrées et ont par eux-mêmes un aspect de sauvagerie et de désordre. Mais une fois de plus, on distingue finalement les Erinyes, ces dernières ayant les mêmes empreintes, mais qui ont le souci, malgré leurs liens avec ces puissances horribles, de préserver le monde du crime ; car c'est en fin de compte ces mêmes entités maléfiques qui détournent les mortels du méfait, en leur montrant ce visage malsain et la face du monde sauvage, situé à l'opposé du milieu civil duquel ils ont été exilés en se souillant du sang d'un de leurs semblables. De même, ce sont les Erinyes qui poussent les mortels à s'affranchir de leur crime, non seulement en se détachant de l'emprise chaotique, mais aussi en s'acquittant auprès de leurs semblables : le tribunal d'Oreste étant ainsi une réunion de mortels, de dieux et de monstres.

La recherche du salut met, par conséquent, en rapport ces trois entités principales et révèle du rapport étroit qui s'établit entre elles. Bien qu'ils meurent lors de leur affrontement avec le héros, ils restent attachés à celui-ci lui prodiguant parfois des avantages pour les épreuves à venir, que ce soit par des armes liées à leurs caractéristiques ou le succès engendré par la victoire sur la créature maléfique, mais c'est en définitive au terme de ce perpétuel combat que surviendra la chute ou la rédemption.

BIBLIOGRAPHIE

CIVILISATION GRECQUE

BASLEZ Marie-Françoise, *Les sources littéraires de l'histoire grecque*, ARMAND COLIN, 2003.

BAURAIN Claude, *Les grecs et la Méditerranée orientale : Des siècles obscurs à la fin de l'époque archaïque*, Presses Universitaires de France, 1997.

BRIANT Pierre et LEVEQUE Pierre, BRULE Pierre, DESCAT Pierre Raymond, MACTOUX Marie-Madeleine, *Le Monde Grec aux temps classiques, Tome 1, Ve siècle*, Presses Universitaires de France, PUF, 1995.

BRULE Pierre et DESCAT, BRUN Patrice, LAMBOLEY Jean-Luc, LE BOHEC Sylvie, OULHEN Jacques, *Le Monde Grec aux temps classiques, Tome 2, Ive siècle*, Presses Universitaires de France, PUF, 2004.

HOFFMANN Geneviève, *La culture grecque*, Ellipses, 2002.

JACQUEMIN Anne, *Guerre et religion dans le monde grec (490-322 av. J-C.)*, SEDES, 2000.

SYSTEME MYTHOLOGIQUE

HOMERE, *Hymnes*, Les Belles Lettres, Paris, 1976.

HOMERE, *Iliade*, Les Belles Lettres, Paris, 1977.

HOMERE, *Odyssée*, Les Belles Lettres, Paris, 1984.

HESIODE, *Théogonie*, Les Belles Lettres, Paris, 1996.

HESIODE, *Les travaux et les jours*, Les Belles Lettres, Paris, 1996

HESIODE, *Le bouclier*, Les Belles Lettres, Paris, 1996.

ESCHYLE, *Les Choéphores*, Les Belles Lettres, Paris, 1996.

ESCHYLE, *Les Euménides*, Les Belles Lettres, Paris, 1955.

ESCHYLE, *Sept contre Thèbes*, Les Belles Lettres, Paris, 1955.

EURIPIDE, *Les phéniciennes*, Les Belles Lettres, Paris, 1977.

SOPHOCLE, *Œdipe-roi*, Les Belles Lettres, Paris, 1957.

SOPHOCLE, *Œdipe à Colone*, Les Belles Lettres, Paris, 1957

SOPHOCLE, *Antigone*, Les Belles Lettres, Paris, 1957

APPOLONIOS DE RHODES, *Argonautiques*, Chant III et IV, Les Belles Lettres, Paris, 1981.

APOLLODORE, *La Bibliothèque*, Hodoi Elektronikai.

APOLLODORE, *L'Épitomé*, Hodoi Elektronikai.

PAUSANIAS, *Le Tour de la Grèce*, Les Belles Lettres, Paris, 1957.

OVIDE, *Les Métamorphoses*, Les Belles Lettres, Paris, 1989.

LEVI-STRAUSS C., *Mythologiques : Du miel aux cendres*, LIBRAIRIE PLON, 1966.

ÉLIADE M., *Aspects du mythe*, Folio essais, Gallimard, Paris, 1963.

VERNANT J-P, *Mythe et pensée chez les Grecs, Etudes de psychologie historique*, François Maspero, Paris, 1965.

DICIONNAIRES

MYTHOLOGIE :

GRIMAL P., *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, Presses Universitaires de France, Paris, 1969 (4^{ème} éd.).

LANGUE :

BAILLY A., *Dictionnaire grec-français*, Hachette, Paris, 1950 (16^{ème} éd. revue et corrigée par CHANTRAINE P. et SÉCHAN L., 1^{ère} éd. 1894).

SITES INTERNET

HODOI ELEKTRONIKAI.

Excellent site qui répertorie un grand nombre d'anciennes œuvres, notamment l'ensemble de la *Bibliothèque* et *L'Épithome* d'Apollodore, relativement difficile à trouver en bibliothèque.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION ----- p.1

- **Le système mythologique ----- p.1**
- **La colère divine et l'intervention du monstre ----- p.2**
- **La valeur sotériologique ----- p.3**

LES FORCES PRIMORDIALES ET LES ENTITÉS MYTHOLOGIQUES -- p.8

I. LES QUATRES PUISSANCES FONDATRICES. ----- p.9

- **Chaos, le vide et le désordre. ----- p.9**
- **Gaïa, source de création. ----- p.11**
- **Une force qui unit : Eros. ----- p.12**
- **Tartare : l'abîme et la prison des ennemis des dieux. ----- p.16**

II. LES ENTITÉS MYTHOLOGIQUES. ----- p.20

- **Les Immortels : le concept des dieux garants de l'Ordre et du milieu civilisé. ----- p.20**
- **Les mortels : un statut d'homme civilisé parfois difficile à préserver. ----- p.28**
- **Les monstres : les champions du Chaos. ----- p.31**

CRIME, SOUILLURE, ET JUSTICE DIVINE	p.35
<u>I – LE CONCEPT DU CRIME.</u>	p.36
• Origine et fonctionnement	p.36
• Subir le courroux des dieux.	p.40
<u>II – UNE MALÉDICTION SE RÉPERCUTANT SUR DES LIGNÉES ENTIÈRES</u>	p.47
• Une malédiction brisant le lien entre le père et le fils : les Labdacides. ----	p.48
• La rivalité entre frères : une malédiction venant des dieux.	p.52
• La malédiction du collier et de la robe d’Harmonie.	p.58
<u>III – LA SOUILLURE : LA MARQUE DU CRIME.</u>	p.63
• Origine et concept.	p.63
• Pélops et sa descendance : la famille sanglante.	p.64
• Une marque pouvant être la source de graves préjudices.	p.71
LA RÉDEMPTION : LA RÉCONCILIATION AVEC LE CERCLE DIVIN	p.74
<u>I – LE SALUT : SIGNES ET DÉMARCHE.</u>	p.75
• Se libérer du milieu chaotique par repentir ou par contrainte.	p.75
• Les signes des dieux et parfois des monstres.	p.77
• Les avertissements des dieux.	p.79

<u>II – LES DIFFÉRENTES FORMES DE RÉDEMPTION.</u> -----	p.85
• Un seul geste peut être suffisant ? Devoir familial et piété. -----	p.85
• L’intervention et le jugement divin. -----	p.87
• La métamorphose -----	p.88
• Consacrer un objet aux dieux. -----	p.90
• Héraclès : la rédemption finale par le monstre. -----	p.91
<u>CONCLUSION</u> -----	p.93
CONCLUSION GÉNÉRALE -----	p.94
BIBLIOGRAPHIE -----	p.96
TABLE DES MATIÈRES -----	p.99

