

Mythologie

Le choc

DES MONSTRES ET DES HÉROS

Dans la mythologie grecque, les héros affrontent des créatures redoutables. Quels sont ces monstres ? Quels rôles jouent-ils ? Plonge au cœur d'un monde de légendes... à collectionner !

Texte : Elodie Chermann
Illustrations : Elisabeth Belhache



Où se cachent les monstres ?

- 1 **Typhon**
- 2 **Le Minotaure** : île de Crète
- 3 **L'Hydre de Lerne** : marais de Lerne, aux confins de la cité d'Argos
- 4 **Le Sphinx** : Thèbes
- 5 **Méduse** : Hespérides
- 6 **La Chimère** : Lycie
- 7 **Cerbère** : Enfers
- 8 **Charybde et Scylla** : détroit de Messine



Aux yeux des Grecs de l'Antiquité, le centre du monde se situait dans l'ancienne cité de **Delphes**, à 170 km d'Athènes. Plus on s'en éloignait, plus on s'écartait de la civilisation. Et plus on risquait, croyait-on, de rencontrer des "monstres" ! Comme si tout ce qui était "étranger" était forcément sauvage.

À découvrir

À toi de jouer

Qui sont ces peuples monstrueux ?

1. Nous sommes gigantesques et n'avons qu'un seul œil. Peuple de sauvages, nous vivons dans des cavernes et nous nous nourrissons de chair humaine.
2. Nous avons le corps d'un cheval et un buste d'homme. Grands amateurs de vin, nous nous comportons comme des brutes, notamment avec les femmes. Le peuple des Lapithes a fini par nous chasser...
3. Notre chant égare les marins et nous permet de les attirer au fond de l'eau pour les dévorer. Pour éviter d'y succomber, Ulysse met de la cire dans les oreilles de son équipage et demande qu'on l'attache au mât de son navire.

Réponses : 1. Les Cyclopes. Le plus connu est Polyphème, fils de Poséidon, qui retient prisonniers Ulysse et ses compagnons. Pour le déjouer, Ulysse lui fait boire du vin, creve son œil unique, puis s'enfuit avec ses hommes, cachés sous des moutons. 2. Les Centaures. Reputés pour leur sauvagerie, ils dans l'antiquité, il s'agissait de créatures mi-hommes mi-cheval. 3. Les sirènes. Aujourd'hui, on les représente avec un buste de femme et une queue de poisson. Mais au Jason. Il enseignait la chasse et l'art de la guerre, mais aussi la musique, la morale, la médecine. médicin et chirurgien, a éduqué des héros, tels Achille

Le feuilleton de... ou la mythologie grecque en 100 épisodes

Hermès, Thésée, Ulysse, Artémis... Dans cette collection, Murielle Szac revient dans des récits haletants ou poétiques sur le destin des personnages légendaires de la Grèce antique. La simplicité des illustrations ouvre la porte à l'imagination. Bayard éditions, 19,90 € le tome.



Merci à Valérie Gitton-Ripoll, maître de conférences à l'université de Toulouse Jean Jaurès, William Pilot, maître de conférences à l'université d'Angers, Karine Mackowiak, maître de conférences H.D.R. à l'institut des sciences et techniques de l'Antiquité.

D'où viennent les mythes ?

La quête des origines

Depuis la nuit des temps, l'homme se pose des questions sur l'origine du monde et les mystères de l'existence. Pour y répondre, les Grecs (puis les Romains) se sont inventé un tas d'histoires teintées de drames et d'exploits, que l'on appelle des mythes. Ils donnaient du sens à des phénomènes qui les dépassaient, et les rassemblaient autour d'une culture commune.

Du bouche-à-oreille

Les mythes, fruits d'une tradition orale, se racontaient et se transmettaient de génération en génération, en évoluant suivant les régions et les époques. Certains se sont perdus, faute d'avoir été écrits ou traduits. D'autres nous sont parvenus grâce aux œuvres de poètes grecs comme Homère, l'auteur de *L'Illiade* et *L'Odyssée*.

Des histoires de héros

Ces récits fondateurs mettent en scène des figures remarquables : des dieux, comme Zeus, roi de l'Olympe, et des héros ! Ces mortels, dotés de qualités incroyables, vivent des aventures hors du commun. Leur mission ? Rendre le monde plus harmonieux en le débarrassant des monstres qui y sèment le chaos.

Où sont les femmes ?

Dans l'Antiquité, l'égalité des sexes n'était pas au goût du jour ! Rares sont les héroïnes, les intrigues offrant surtout aux figures féminines une fonction d'alliée. Les femmes au premier plan sont souvent des déesses, ou bien... le monstre lui-même ! Méduse, transformée en monstre après son viol par Poséidon, était ainsi associée au péché, avant d'être, plus récemment, réhabilitée en symbole des violences faites aux femmes.



ZEUS Roi des dieux

FORCES
l'art de la transformation et du camouflage.

ATTRIBUTS
le foudre, l'aigle.

FAIBLESSE
séducteur invétéré et abusif.

GÉNÉALOGIE : fils de Rhéa et de Cronos, deux Titans. Marié à Métis, Thémis et Héra, qui personnifient la ruse, la justice et le mariage.

MISSION : assurer l'ordre cosmique en donnant une place à chaque créature.

STRATÉGIE : retenu prisonnier par Typhon, Zeus réussit à se libérer et récupère les tendons que son ravisseur lui a sectionnés. Puis il neutralise son agresseur à l'aide de son foudre (un faisceau de dards en forme d'éclairs) et l'enferme sous le mont Etna, en Sicile.

THÉSÉE Roi d'Athènes

FORCES
le courage, la sagesse et la ruse.

ATTRIBUTS
l'épée et le poignard.

FAIBLESSE
étourdi.

GÉNÉALOGIE : fils d'Egée, roi d'Athènes et d'Ethra. Marié à Phèdre (fille du roi de Crète).

MISSION : tuer le Minotaure, enfermé dans un labyrinthe en Crète, pour libérer Athènes de l'obligation de lui livrer en offrande, tous les 9 ans, 7 filles et 7 garçons.

STRATÉGIE : sur les conseils d'Ariane, fille de Minos, le roi de Crète, il accroche à l'entrée du labyrinthe une pelote qu'il déroule lors de sa progression. Une fois le monstre terrassé, il rembobine le fil pour retrouver la sortie.

HÉRACLÈS Demi-dieu, protecteur des athlètes

FORCES
la bravoure et l'endurance.

ATTRIBUTS
la massue, la peau de lion, l'arc.

FAIBLESSES
arrogant, sujet à de violents accès de passion et d'orgueil.

GÉNÉALOGIE : fils illégitime de Zeus et d'une mortelle, Alcmène.

MISSION : accomplir les 12 travaux imposés pour se faire pardonner d'avoir tué ses enfants. Parmi eux, neutraliser l'Hydre de Lerne dont les têtes tranchées repoussent en se multipliant.

STRATÉGIE : fait appel à son neveu Iolaos pour brûler les cous tranchés de l'hydre et empêcher ainsi toute repousse des têtes. Une fois le monstre terrassé, trempe ses flèches dans son venin pour ne laisser aucune chance à ses futurs adversaires.

OEDÈPE Roi de Thèbes

FORCES
l'intelligence, la détermination.

ATTRIBUTS
un chapeau, un bâton de marche.

FAIBLESSE
interprète mal l'oracle prédisant qu'il tuera son père et épousera sa mère.

GÉNÉALOGIE : fils de Laïos et Jocaste. Mari de sa propre mère. Père de quatre enfants, dont Antigone.

MISSION : débarrasser Thèbes du Sphinx qui dévore les voyageurs. Il doit pour cela résoudre une énigme : "Quel être marche à 4 pattes le matin, 2 le midi et 3 le soir ?"

STRATÉGIE : donne la bonne réponse : "L'homme ! Bébé, il se déplace à 4 pattes, adulte sur 2 jambes, âgé avec l'aide d'une canne." Le Sphinx se suicide alors. Thèbes offre à Oedipe la main de sa reine, dont il ignore qu'elle est sa mère, comme il ignore qu'un homme qu'il avait tué autrefois était son père.

LE MINOTAURE

La terreur du labyrinthe



GÉNÉALOGIE : fils d'un taureau, offert par Poséidon, et de la reine de Crète, Pasiphaé.

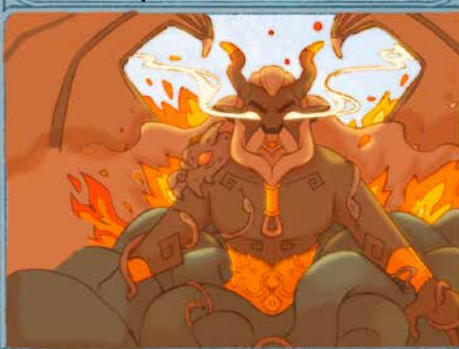
ASPECT : monstre à corps humain et tête de taureau. Fils de Pasiphaé, il est le demi-frère d'Ariane qui conduira à sa défaite.

POUVOIR : il mange de la chair humaine dans le labyrinthe construit par Dédale où il a été enfermé par le roi Minos, époux de Pasiphaé.



TYPHON

Le père de tous les monstres



GÉNÉALOGIE : fils de Gaïa (la Terre) et du Tartare, un autre dieu primitif.

ASPECT : titan, divinité à la taille gigantesque, souvent représenté comme un singe ailé aux yeux qui éclairent d'une lueur de feu. Des dragons et des serpents sortent de ses épaules. Il a engendré nombre de monstres.

POUVOIR : pour rivaliser avec Zeus, il engendre des vents violents. C'est pour cela qu'on utilise le terme de typhon pour désigner un cyclone particulièrement violent. Il peut aussi ébranler les montagnes.



LA CHIMÈRE

La cracheuse de feu



GÉNÉALOGIE : fille de Typhon et d'Echidna la vipère.

ASPECT : créature hybride dont la première moitié du corps est celle d'un lion, la seconde celle d'une chèvre, qui se poursuit par une queue de serpent.

POUVOIR : ravageant la région de Lycie, en Asie Mineure (l'actuelle Turquie), elle vomit des flammes et dévore les humains.



MÉDUSE

La gorgone pétrifiante



GÉNÉALOGIE : fille de deux divinités marines, Phorcys et Cétéo ; transformée en monstre après avoir été violée par Poséidon.

ATTRIBUTS : Gorgone à la chevelure de serpents, au cou recouvert d'écailles, affublée d'une bouche énorme, à la langue pendante et aux dents de sanglier.

POUVOIR : elle transforme en statue de pierre les mortels qui croisent son regard. Même une fois coupée, sa tête conserve son pouvoir de pétrification.



LE SPHINX

La voix des énigmes



GÉNÉALOGIE : fille de la vipère Echidna et du chien à deux têtes Orthos

ASPECT : Cette créature a un buste de femme, un corps de lion et des ailes d'oiseau. Elle a été envoyée par la déesse Héra pour punir le roi de Thèbes.

POUVOIR : Postée à l'entrée de Thèbes, elle pose des énigmes aux voyageurs, auxquelles personne ne sait répondre. Elle dévore ensuite ceux qui ont échoué.



L'HYDRE DE LERNE

Le serpent des marais



GÉNÉALOGIE : fille de Typhon et d'Echidna, mi-femme mi-vipère.

ASPECT : monstre à corps de chien et 9 têtes de serpents, doté d'une haleine empoisonnée qu'elle souffle sur le marais de Lerne, près d'Argos.

POUVOIR : ses têtes repoussent à mesure qu'on les lui coupe. En en venant à bout, Héraclès accomplit le deuxième de ses douze travaux.



CHARYBDE ET SCYLLA

La double terreur des marins



GÉNÉALOGIE : fille de Poséidon et de Gaïa pour la première, fille de Phorcys et de la nymphe Crataïs pour la seconde.

ASPECT : Charybde était une jeune fille, changée en tourbillon géant par Zeus. Scylla était une nymphe, transformée par Circé en monstre marin à corps de femme, entouré de chiens.

POUVOIR : Charybde "englutit" puis "régurgite" tous les navires qui passent à sa portée. Scylla, perchée sur une falaise non loin, dévore les marins qui échappent au naufrage.



CERBÈRE

Le gardien des Enfers



GÉNÉALOGIE : fils de Typhon et d'Echidna (comme la Chimère et l'hydre de Lerne).

ATTRIBUTS : chien à trois têtes, qu'on représente aussi avec une multitude de serpents sur le dos et une queue de dragon.

POUVOIR : doté d'une force colossale, il garde la porte des Enfers, empêchant les morts d'en sortir et les vivants d'y rentrer.



PERSÉE

Roi d'Argos, puis de Tirynthe



FORCES

la vaillance, la ruse.

ATTRIBUTS

les sandales ailées, la serpe, le casque d'Hadès, le bouclier d'Athéna.

FAIBLESSE

orgueilleux.

GÉNÉALOGIE: fils de Zeus et de Danaé; mari d'Andromède, une princesse éthiopienne.

MISSION: tuer Méduse. Polydecte, un roi ayant des vues sur la mère de Persée, cherche à l'éloigner de celle-ci en lui confiant cette tâche ardue.

STRATÉGIE: tient son bouclier devant lui et l'utilise comme un miroir, dans lequel il peut voir Méduse sans croiser son regard pétrifiant. Il lui tranche la tête, et en fait cadeau à Athéna pour la remercier de sa protection.

BELLÉROPHON

Roi de Corinthe



FORCES

la bravoure.

ATTRIBUTS

l'armure d'airain, la lance.

FAIBLESSE

arrogant.

GÉNÉALOGIE: fils d'Eurynomé et, selon les versions, de Glaucos (un mortel, roi de Corinthe) ou du dieu Poséidon; mari de Philonoé.

MISSION: vaincre la Chimère. Le roi Iobatès, qui lui confie cette tâche, pense alors se débarrasser de lui en l'envoyant vers une mort certaine.

STRATÉGIE: un devin lui ayant prédit que la Chimère ne serait vaincue que par les airs, Bellérophon décide de dompter Pégase, le mythique cheval ailé, pour survoler le monstre et le frapper à la queue à l'aide d'une lance.

ORPHÉE

Poète et musicien



FORCES

sa voix et son sens inné de la musique.

ATTRIBUTS

la lyre à neuf cordes, la cithare.

FAIBLESSE

impatience, désobéissant, passionné.

GÉNÉALOGIE: fils de la Muse Calliope et d'Œagre, roi de Thrace; mari de la nymphe Eurydice.

MISSION: pénétrer dans l'au-delà et libérer de la mort sa bien-aimée Eurydice.

STRATÉGIE: grâce à sa lyre et à ses chants, il endort Cerbère, le chien des Enfers, et pénètre ainsi dans le royaume des morts, où il supplie Hadès

de lui rendre sa femme. Le dieu accepte à une condition: qu'Orphée ne regarde pas Eurydice avant d'avoir rejoint la lumière du soleil. Pensant être de retour parmi les vivants, il se retourne tandis qu'Eurydice est encore dans l'ombre... et la perd à jamais.

ULYSSE

Roi d'Ithaque



FORCES

l'intelligence, la ruse, l'éloquence.

ATTRIBUTS

sa barbe et sa chevelure bouclées.

FAIBLESSE

amoureux de la gloire, fier.

GÉNÉALOGIE: fils de Laërte et d'Anticléa, mari de Pénélope, père de Télémaque.

MISSION: rentrer chez lui après la Guerre de Troie. Échapper à Charybde et Scylla fait partie des épreuves qu'il affronte dans son long voyage. Un périple que relate L'Odyssée d'Homère.

STRATÉGIE: le navire d'Ulysse réchappe de Charybde, mais Scylla dévore six de ses compagnons. Une seconde fois, seul sur un radeau, Ulysse est englouti par Charybde, mais s'en sort en s'agrippant à une branche de figuier.

Pourquoi tant de monstres ?

Des mises à l'épreuve

C'est en se confrontant aux créatures les plus redoutables que Persée, Héraclès et les autres révèlent leur vraie valeur. Après sa victoire sur les Troyens, Ulysse, personnage central de L'Odyssée, affronte de nombreux êtres terrifiants durant son voyage retour vers Ithaque. Un long parcours initiatique qui l'oblige à se surpasser.

Jusque dans les mots

La mythologie imprègne fortement le langage courant. On qualifie par exemple de "cerbère" un gardien inflexible. Et connais-tu l'expression "tomber de Charybde en Scylla" pour dire "aller de mal en pis" ?

Des références toujours actuelles

Source d'inspiration pour les artistes, les mythes ont fait l'objet, au fil des siècles, de quantités d'interprétations en peinture, en pièces de théâtre, en romans, en films, en jeux vidéo... *Harry Potter*, par exemple, regorge de références à l'Antiquité, du prénom Hermione (fille du roi de Sparte Ménélas et d'Hélène) aux centaures de la Forêt interdite.

Des codes de conduite

En véhiculant une idée du bien et du mal, héros et monstres permettent d'établir des règles et de fixer des interdits. La légende qu'un homme civilisé ne peut pas tuer son père ni épouser sa mère. L'inceste est d'ailleurs un crime puni par la loi.

Un monstre en nous ?

Le monstre n'est pas toujours celui qu'on croit... Dans un accès de folie provoqué par la déesse Héra, Héraclès va ainsi jusqu'à massacrer ses propres enfants. C'est pour expier cette faute qu'il est condamné à accomplir ses 12 travaux. Devant de tels crimes, chacun est invité à s'interroger sur sa vraie nature : quelle part de sauvagerie sommeille en moi ? Comment arriver à la dompter pour vivre en société ? Les mythes permettent de poser ces questions essentielles.