

Alix Ducret

LES

# MYTHOLOGIES

GRECQUE - ROMANO-ÉTRUSQUE  
SCANDINAVE - CELTE - ÉGYPTIENNE



**Studyrama**  
perspectives

**STUDYRAMA PERSPECTIVES**

**LES  
MYTHOLOGIES  
GRECQUE, ROMANO-ÉTRUSQUE,  
SCANDINAVE, CELTE,  
ÉGYPTIENNE**

---

**Alix DUCRET**

|                     |    |
|---------------------|----|
| <b>INTRODUCTION</b> | 15 |
|---------------------|----|

---

**PARTIE I**

|                              |    |
|------------------------------|----|
| <b>LA MYTHOLOGIE GRECQUE</b> | 17 |
|------------------------------|----|

|                     |    |
|---------------------|----|
| <b>Achéron</b>      | 21 |
| <b>Achille</b>      | 21 |
| <b>Actéon</b>       | 21 |
| <b>Admète</b>       | 22 |
| <b>Adonis</b>       | 22 |
| <b>Agamède</b>      | 22 |
| <b>Alcmène</b>      | 23 |
| <b>Alphée</b>       | 23 |
| <b>Amalthée</b>     | 23 |
| <b>Amazones</b>     | 23 |
| <b>Amphitrite</b>   | 24 |
| <b>Antée</b>        | 24 |
| <b>Aphrodite</b>    | 24 |
| <b>Apollon</b>      | 24 |
| <b>Arès</b>         | 25 |
| <b>Artémis</b>      | 25 |
| <b>Asclépios</b>    | 25 |
| <b>Athéna</b>       | 26 |
| <b>Atlas</b>        | 26 |
| <b>Atrides</b>      | 26 |
| <b>Bellérophon</b>  | 28 |
| <b>Calliope</b>     | 28 |
| <b>Cassandre</b>    | 28 |
| <b>Castor</b>       | 28 |
| <b>Centaures</b>    | 29 |
| <b>Cerbère</b>      | 29 |
| <b>Charon</b>       | 30 |
| <b>Chimère</b>      | 30 |
| <b>Chiron</b>       | 31 |
| <b>Clytemnestre</b> | 32 |
| <b>Coré</b>         | 32 |
| <b>Cronos</b>       | 32 |
| <b>Cyclopes</b>     | 33 |

|                            |    |
|----------------------------|----|
| <b>Danaé</b>               | 33 |
| <b>Danaïdes</b>            | 33 |
| <b>Daphné</b>              | 34 |
| <b>Déméter</b>             | 34 |
| <b>Diomède</b>             | 35 |
| <b>Dionysos</b>            | 35 |
| <b>Dioscures</b>           | 36 |
| <b>Echidna</b>             | 36 |
| <b>Electre</b>             | 36 |
| <b>Enfers</b>              | 36 |
| <b>Eole</b>                | 37 |
| <b>Eos</b>                 | 37 |
| <b>Epaphos</b>             | 37 |
| <b>Epiméthée</b>           | 38 |
| <b>Erèbe</b>               | 38 |
| <b>Erichtonios</b>         | 38 |
| <b>Erinyes</b>             | 38 |
| <b>Eris</b>                | 38 |
| <b>Eros</b>                | 39 |
| <b>Europe</b>              | 39 |
| <b>Gaïa ou Gè</b>          | 39 |
| <b>Gorgone</b>             | 40 |
| <b>Grées</b>               | 41 |
| <b>Hadès</b>               | 41 |
| <b>Harpies</b>             | 42 |
| <b>Hébé</b>                | 42 |
| <b>Hécatonchires</b>       | 42 |
| <b>Hélène</b>              | 43 |
| <b>Héphaïstos</b>          | 43 |
| <b>Héra</b>                | 43 |
| <b>Héraclès ou Hercule</b> | 44 |
| <b>Hermaphrodite</b>       | 44 |
| <b>Hermès</b>              | 45 |
| <b>Hestia</b>              | 45 |
| <b>Heures</b>              | 45 |
| <b>Hippolyte</b>           | 46 |
| <b>Hydre de Lerne</b>      | 46 |
| <b>Hypnos</b>              | 46 |
| <b>Iacchos</b>             | 47 |

|                  |    |
|------------------|----|
| <b>Ilithye</b>   | 47 |
| <b>Io</b>        | 47 |
| <b>Iphiclès</b>  | 47 |
| <b>Ixion</b>     | 47 |
| <b>Jason</b>     | 48 |
| <b>Kères</b>     | 48 |
| <b>Lamies</b>    | 48 |
| <b>Lapithes</b>  | 49 |
| <b>Léda</b>      | 49 |
| <b>Léto</b>      | 49 |
| <b>Lycurgue</b>  | 49 |
| <b>Maia</b>      | 50 |
| <b>Mania</b>     | 50 |
| <b>Marsyas</b>   | 50 |
| <b>Médée</b>     | 50 |
| <b>Méduse</b>    | 51 |
| <b>Méliades</b>  | 52 |
| <b>Ménélas</b>   | 52 |
| <b>Mêtis</b>     | 52 |
| <b>Midas</b>     | 52 |
| <b>Minos</b>     | 53 |
| <b>Moires</b>    | 53 |
| <b>Morphée</b>   | 54 |
| <b>Muses</b>     | 54 |
| <b>Naïades</b>   | 54 |
| <b>Narcisse</b>  | 54 |
| <b>Némésis</b>   | 54 |
| <b>Nérée</b>     | 55 |
| <b>Néréides</b>  | 55 |
| <b>Nymphes</b>   | 55 |
| <b>Œdipe</b>     | 55 |
| <b>Olympe</b>    | 56 |
| <b>Olympie</b>   | 56 |
| <b>Olympiens</b> | 56 |
| <b>Orphée</b>    | 56 |
| <b>Ouranos</b>   | 57 |
| <b>Pan</b>       | 57 |
| <b>Pandore</b>   | 57 |
| <b>Pasiphaé</b>  | 57 |

|                   |    |
|-------------------|----|
| <b>Pégase</b>     | 58 |
| <b>Persée</b>     | 58 |
| <b>Perséphone</b> | 58 |
| <b>Phénix</b>     | 59 |
| <b>Pollux</b>     | 60 |
| <b>Poséidon</b>   | 60 |
| <b>Prométhée</b>  | 60 |
| <b>Pythie</b>     | 60 |
| <b>Python</b>     | 61 |
| <b>Rhadamante</b> | 61 |
| <b>Rhèa</b>       | 61 |
| <b>Satyres</b>    | 62 |
| <b>Sémélé</b>     | 62 |
| <b>Sibylle</b>    | 62 |
| <b>Sirènes</b>    | 62 |
| <b>Sisyphe</b>    | 63 |
| <b>Sphinx</b>     | 63 |
| <b>Tantale</b>    | 63 |
| <b>Thésée</b>     | 63 |
| <b>Thétis</b>     | 64 |
| <b>Ulysse</b>     | 65 |
| <b>Zeus</b>       | 65 |

## **PARTIE II**

### **LA MYTHOLOGIE ROMANO-ÉTRUSQUE**

|                         |    |
|-------------------------|----|
| <b>Abéona et Adéona</b> | 71 |
| <b>Acadine</b>          | 71 |
| <b>Acca Larentia</b>    | 71 |
| <b>Achate</b>           | 71 |
| <b>Acis</b>             | 71 |
| <b>Aïta</b>             | 71 |
| <b>Aius Locutius</b>    | 72 |
| <b>Albunéa</b>          | 72 |
| <b>Amata</b>            | 72 |
| <b>Amours</b>           | 72 |
| <b>Anchise</b>          | 73 |
| <b>Angerona</b>         | 73 |
| <b>Anna Perenna</b>     | 73 |

|                        |    |
|------------------------|----|
| <b>Apollon</b>         | 73 |
| <b>Ascagne</b>         | 74 |
| <b>Bacchus</b>         | 74 |
| <b>Bellone</b>         | 74 |
| <b>Bona Dea</b>        | 74 |
| <b>Cacu</b>            | 75 |
| <b>Cacus</b>           | 75 |
| <b>Calu</b>            | 75 |
| <b>Carmenta</b>        | 75 |
| <b>Carna</b>           | 76 |
| <b>Cérès</b>           | 76 |
| <b>Charun</b>          | 76 |
| <b>Cupidon</b>         | 77 |
| <b>Daphnis</b>         | 77 |
| <b>Diane</b>           | 77 |
| <b>Didon</b>           | 77 |
| <b>Enée</b>            | 78 |
| <b>Enyo</b>            | 78 |
| <b>Esculape</b>        | 78 |
| <b>Fatum</b>           | 78 |
| <b>Faunes</b>          | 78 |
| <b>Faunus</b>          | 79 |
| <b>Faustulus</b>       | 79 |
| <b>Féronia</b>         | 79 |
| <b>Fides</b>           | 79 |
| <b>Fortuna</b>         | 79 |
| <b>Furies</b>          | 80 |
| <b>Geryon</b>          | 80 |
| <b>Hercule</b>         | 80 |
| <b>Janus</b>           | 81 |
| <b>Junon</b>           | 81 |
| <b>Jupiter</b>         | 81 |
| <b>Justice</b>         | 82 |
| <b>Juventus</b>        | 82 |
| <b>Lara</b>            | 82 |
| <b>Lares</b>           | 82 |
| <b>Liber et Libera</b> | 83 |
| <b>Libitina</b>        | 83 |
| <b>Lupercus</b>        | 83 |

|                      |    |
|----------------------|----|
| <b>Mânes</b>         | 83 |
| <b>Mars</b>          | 83 |
| <b>Mater matuta</b>  | 84 |
| <b>Ménades</b>       | 84 |
| <b>Mercure</b>       | 84 |
| <b>Minerve</b>       | 84 |
| <b>Neptune</b>       | 85 |
| <b>Paix</b>          | 85 |
| <b>Parques</b>       | 85 |
| <b>Pénates</b>       | 85 |
| <b>Phersipnai</b>    | 86 |
| <b>Pluton</b>        | 86 |
| <b>Proserpine</b>    | 86 |
| <b>Psyché</b>        | 86 |
| <b>Quirinus</b>      | 87 |
| <b>Remus</b>         | 87 |
| <b>Rhèa Silvia</b>   | 87 |
| <b>Romulus</b>       | 87 |
| <b>Saturne</b>       | 88 |
| <b>Striges</b>       | 88 |
| <b>Tagès</b>         | 88 |
| <b>Tellus</b>        | 89 |
| <b>Tins ou Tinia</b> | 89 |
| <b>Uni</b>           | 89 |
| <b>Vanth</b>         | 89 |
| <b>Vegoia</b>        | 90 |
| <b>Véiovis</b>       | 90 |
| <b>Vénus</b>         | 90 |
| <b>Vertumne</b>      | 91 |
| <b>Vesta</b>         | 91 |
| <b>Vulcain</b>       | 91 |

### **PARTIE III**

#### **LA MYTHOLOGIE SCANDINAVE**

|                              |    |
|------------------------------|----|
| <b>Aegir</b>                 | 98 |
| <b>Angbroda ou Angerboda</b> | 98 |
| <b>Ases</b>                  | 98 |
| <b>Asgard</b>                | 98 |

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| <b>Ask</b>                   | 99  |
| <b>Audhumla</b>              | 99  |
| <b>Balder</b>                | 99  |
| <b>Beowulf</b>               | 99  |
| <b>Bifrost</b>               | 100 |
| <b>Bor</b>                   | 100 |
| <b>Brynhild ou Brunhilde</b> | 100 |
| <b>Buri</b>                  | 100 |
| <b>Dragon</b>                | 100 |
| <b>Effes</b>                 | 101 |
| <b>Embla</b>                 | 102 |
| <b>Fafnir</b>                | 102 |
| <b>Fenrir</b>                | 103 |
| <b>Freyja</b>                | 103 |
| <b>Freyr</b>                 | 104 |
| <b>Freyr, Freyja, Njord</b>  | 104 |
| <b>Frïja ou Frigg</b>        | 104 |
| <b>Garm</b>                  | 105 |
| <b>Géants</b>                | 105 |
| <b>Heimdall ou Heimdallr</b> | 106 |
| <b>Hel</b>                   | 106 |
| <b>Hermod</b>                | 107 |
| <b>Hoder</b>                 | 107 |
| <b>Jörmungand</b>            | 107 |
| <b>Jotunheim</b>             | 108 |
| <b>Lif et Lifthrasir</b>     | 108 |
| <b>Loki ou Lopt</b>          | 108 |
| <b>Magni et Modi</b>         | 110 |
| <b>Mjöllnir</b>              | 110 |
| <b>Nains</b>                 | 111 |
| <b>Nibelungen</b>            | 111 |
| <b>Njord</b>                 | 112 |
| <b>Normes</b>                | 112 |
| <b>Odin ou Wotan</b>         | 114 |
| <b>Ragnarök</b>              | 114 |
| <b>Ran et Aegir</b>          | 114 |
| <b>Sigur ou Siegfried</b>    | 115 |
| <b>Sigyn</b>                 | 115 |
| <b>Skinir</b>                | 115 |

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| <b>Sleipnir</b>            | 116 |
| <b>Thor</b>                | 116 |
| <b>Tyr ou Tiv ou Tiwaz</b> | 116 |
| <b>Vali</b>                | 116 |
| <b>Vanes ou Vanir</b>      | 117 |
| <b>Vé</b>                  | 117 |
| <b>Vidar</b>               | 117 |
| <b>Vili</b>                | 117 |
| <b>Walhalla</b>            | 117 |
| <b>Walkyries</b>           | 117 |
| <b>Yggdrasil</b>           | 118 |
| <b>Ymir</b>                | 118 |

#### **PARTIE IV**

### **LA MYTHOLOGIE CELTE** 119

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| <b>Aengus</b>               | 123 |
| <b>Airmed</b>               | 123 |
| <b>Aoifa</b>                | 123 |
| <b>Balor</b>                | 123 |
| <b>Banshee</b>              | 124 |
| <b>Bélénos</b>              | 124 |
| <b>Bélisama</b>             | 124 |
| <b>Bran</b>                 | 124 |
| <b>Brigit</b>               | 125 |
| <b>Cathbad</b>              | 125 |
| <b>Cernunnos</b>            | 125 |
| <b>Cian</b>                 | 126 |
| <b>Conchobhar Mac Nessa</b> | 126 |
| <b>Conlai</b>               | 126 |
| <b>Cuchulainn</b>           | 127 |
| <b>Dagda</b>                | 128 |
| <b>Dana</b>                 | 128 |
| <b>Dechtire</b>             | 128 |
| <b>Déesse-mères</b>         | 129 |
| <b>Deirdre</b>              | 129 |
| <b>Dian Cecht</b>           | 129 |
| <b>Epona</b>                | 130 |
| <b>Esus</b>                 | 130 |

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| <b>Fées</b>                  | 130 |
| <b>Fer Diad</b>              | 131 |
| <b>Fergus Mac Roig</b>       | 131 |
| <b>Fianna</b>                | 131 |
| <b>Finegas</b>               | 131 |
| <b>Finn Mac Cool</b>         | 131 |
| <b>Fintan</b>                | 132 |
| <b>Firbold</b>               | 132 |
| <b>Formorii</b>              | 132 |
| <b>Fuamnach</b>              | 133 |
| <b>Gaëls</b>                 | 133 |
| <b>Gnomes</b>                | 133 |
| <b>Goibhniu</b>              | 133 |
| <b>Gwrach</b>                | 133 |
| <b>Konerin</b>               | 134 |
| <b>Korrigan</b>              | 134 |
| <b>Licorne</b>               | 134 |
| <b>Lir ou Ler</b>            | 134 |
| <b>Lug</b>                   | 134 |
| <b>Macha</b>                 | 135 |
| <b>Maeve ou Medb</b>         | 135 |
| <b>Mag Tured</b>             | 136 |
| <b>Morgane</b>               | 136 |
| <b>Morrigan</b>              | 136 |
| <b>Morrigu</b>               | 136 |
| <b>Naoise</b>                | 137 |
| <b>Nechtan</b>               | 137 |
| <b>Nuada</b>                 | 137 |
| <b>Ogma</b>                  | 137 |
| <b>Ogmios</b>                | 137 |
| <b>Ossian</b>                | 137 |
| <b>Pryderi</b>               | 138 |
| <b>Pwyll</b>                 | 138 |
| <b>Rhiannon ou Rigantona</b> | 138 |
| <b>Scathach</b>              | 138 |
| <b>Sucellus ou Silvanus</b>  | 138 |
| <b>Taranis</b>               | 139 |
| <b>Teutatès</b>              | 139 |
| <b>Tuatha de Danann</b>      | 139 |

**PARTIE V****LA MYTHOLOGIE ÉGYPTIENNE**

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| <b>Aker</b>              | 145 |
| <b>Akh</b>               | 145 |
| <b>Amam</b>              | 145 |
| <b>Amaunet</b>           | 145 |
| <b>Amon</b>              | 145 |
| <b>Amset</b>             | 146 |
| <b>Anat</b>              | 146 |
| <b>Anhour</b>            | 146 |
| <b>Anoukis</b>           | 147 |
| <b>Anubis</b>            | 147 |
| <b>Apis ou Hep</b>       | 147 |
| <b>Apopis ou Apophis</b> | 148 |
| <b>Astarté</b>           | 148 |
| <b>Aton</b>              | 148 |
| <b>Atoum</b>             | 148 |
| <b>Ba</b>                | 149 |
| <b>Bastet</b>            | 149 |
| <b>Bès</b>               | 149 |
| <b>Douamoutef</b>        | 150 |
| <b>Geb</b>               | 150 |
| <b>Hapi</b>              | 150 |
| <b>Hapy</b>              | 150 |
| <b>Harmakhis</b>         | 151 |
| <b>Haroeris</b>          | 151 |
| <b>Harpocrate</b>        | 151 |
| <b>Harsaphès</b>         | 151 |
| <b>Hathor</b>            | 151 |
| <b>Héket</b>             | 152 |
| <b>Horus</b>             | 152 |
| <b>Hou</b>               | 152 |
| <b>Isis</b>              | 152 |
| <b>Ka</b>                | 153 |
| <b>Khnoum</b>            | 153 |
| <b>Khonsou</b>           | 153 |
| <b>Maât</b>              | 154 |
| <b>Mérour ou Mnévis</b>  | 154 |

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| <b>Meskhnet</b>          | 154 |
| <b>Min</b>               | 154 |
| <b>Mout</b>              | 155 |
| <b>Néfertoum</b>         | 155 |
| <b>Neith</b>             | 155 |
| <b>Nekhbet</b>           | 155 |
| <b>Nephtys</b>           | 155 |
| <b>Noun</b>              | 155 |
| <b>Nout</b>              | 156 |
| <b>Onouris</b>           | 156 |
| <b>Osiris</b>            | 156 |
| <b>Oupouat</b>           | 156 |
| <b>Ptah</b>              | 157 |
| <b>Qebesenouf</b>        | 157 |
| <b>Râ ou Rê</b>          | 157 |
| <b>Renenoutet</b>        | 157 |
| <b>Satis</b>             | 157 |
| <b>Sebek</b>             | 158 |
| <b>Sekmet ou Sekhmet</b> | 158 |
| <b>Selkis ou Selket</b>  | 158 |
| <b>Sérapis</b>           | 158 |
| <b>Seth</b>              | 158 |
| <b>Shou</b>              | 159 |
| <b>Tefnout</b>           | 159 |
| <b>Thot</b>              | 159 |

**CONCLUSION**

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| <b>L'HÉRITAGE MÉDIÉVAL</b> | 161 |
|----------------------------|-----|

**BIBLIOGRAPHIE**

167

**INDEX THÉMATIQUE**

169

Se lancer dans l'étude de la mythologie, ou même des mythologies, est un exercice déjà ancien. Presque aussi ancien que les mythologies elles-mêmes. Et c'est un exercice commun ; si commun d'ailleurs que les principaux personnages de ces mythologies paraissent familiers. Alors pourquoi un autre dictionnaire de mythologie ? Et pourquoi un dictionnaire de mythologie comparée ?

Georges Dumézil (1898-1986), le premier, a mis en exergue les points communs entre les différentes mythologies indo-européennes ; des mythologies qui, selon lui, participent d'un plan commun avec des divinités réparties en trois fonctions : la fonction régaliennne, la fonction guerrière et la fonction commerciale ou artisanale. Trois fonctions qui sont également celles de la société. Mais l'étude de Dumézil, la comparaison effectuée, se limitait presque exclusivement à cette répartition des tâches. Or il y a d'autres points communs, comme il existe une autre lecture des différentes mythologies. Des mythologies qui ont elles-mêmes évolué...

Qu'il s'agisse des mythologies grecque, celte, scandinave ou romano-étrusque, il apparaît clairement que les dieux ont eu plusieurs vies. Toutes, en effet, font état d'une race ancienne de dieux, une race finalement vaincue par celle qui, dans leur sphère propre, finira par faire l'objet de toutes les faveurs. Zeus, Odin, Lug sont les fils des anciens dieux et les divinités principales des peuples qui les adorent. Et si les rapports existent entre les familles divines les plus récentes, ils sont infinis entre les divinités archaïques. Des divinités anciennes qui, toutes, plongent leurs racines au plus profond de la terre. Dans les deux sens du terme... De fait, ces divinités anciennes sont profondément liées au monde des morts et de la vie. La terre est alors la nourricière, la pourvoyeuse de biens et le réceptacle des corps et des âmes. Mort et vie sont indissociables dans ce monde-là parce que c'est un monde naturel avant tout. Aussi parce que, depuis longtemps déjà, la mort n'apparaît pas comme la fin de toutes choses mais bien comme le commencement d'une nouvelle vie.

Gabriel Camps, un préhistorien célèbre, affirme que l'on peut « dater » le passage de l'hominidé à l'être humain proprement dit à la notion qu'il a de l'Au-delà. Les premières tombes, les premiers rituels seraient donc la preuve évidente de l'humanité, de la conscience humaine ou de son intelligence. Comment s'étonner, dès lors, que les civilisations les plus anciennes aient donné la priorité à la mort et à l'après-mort ? Et c'est exactement ce que l'on constate lors de l'étude des mythologies archaïques. Une étude

qui trouve également son plus grand intérêt dans la comparaison entre ces différentes mythologies archaïques qui toutes témoignent de la croyance profonde de l'homme en l'éternité.

Ce point commun est évident mais il n'est pas le seul que cette étude ait permis de mettre en exergue. En effet, si la mort est universelle et la croyance en une vie dans l'au-delà également, rien ne permet alors de dire que ces mythologies sont communes ou ont un socle commun comme le prétendait Dumézil. Nombre d'historiens, d'ailleurs, ont longtemps combattu la théorie de Dumézil en se basant sur l'unicité de son argumentaire. La récurrence des trois fonctions pouvait-elle s'expliquer uniquement par une religion unique ou tout simplement fallait-il y voir la transposition, dans l'univers mythologique, d'une réalité humaine ? De la même façon, la croyance en l'au-delà, s'il est prouvé qu'elle date des premiers hommes – ne surnomme-t-on pas l'homme de Néanderthal « *homo religiosus* » ? –, ne doit-elle pas logiquement se retrouver dans toutes les religions, toutes les mythologies ? Reste la « forme » de cette vision. Et sans doute est-ce là que se trouve la preuve la plus évidente d'une religion originelle commune, d'une mythologie première. Car toutes les mythologies indo-européennes – celte, scandinave, grecque ou romano-étrusque – sont également des mythologies de la *Mater prima*, de la Déesse-mère. Toutes affirment la réalité d'une divinité originelle unique, naturelle. Toutes voient dans cette divinité primitive le principe unique de toutes choses. La Terre, réalité cosmique, pourvoyeuse de vie et de fertilité, apparaît également comme le réceptacle d'une humanité appelée à se régénérer en son sein. La Terre fait l'homme, le nourrit et recueille son corps, parfois son âme. C'est certainement là que se trouve le principal point commun entre les différentes mythologies étudiées dans ce dictionnaire. Là et dans le devenir de cette divinité archaïque qui, de divinité unique, va devenir une divinité aux multiples visages avant d'être dotée d'enfants, d'ersatz, de complices divers ; avant enfin d'être détrônée par les divinités les plus récentes, les plus éloignées aussi de cette vision, simple et naturelle, du monde divin.

## PARTIE I

# LA MYTHOLOGIE GRECQUE

Comme chacun le sait, la mythologie grecque est loin d'être uniforme. Elle se joue en deux temps forts : le temps des Titans – c'est la mythologie ancienne ou archaïque – et le temps des Olympiens. Ce sont ces nouveaux dieux qui, au final, régneront sur les croyances grecques. Pourtant, jamais les anciens dieux ne disparaîtront réellement, survivant généralement sous l'apparence de divinités secondaires, de divinités chtoniennes. Liée à la nature et aux éléments – donc fondamentalement élémentaire –, l'ancienne mythologie grecque célèbre presque exclusivement la Terre, la naissance, le sang et la mort. Toutes les divinités anciennes, qui perdurent à travers les Titans et les êtres du monde souterrain, touchent à ces quatre éléments. Toutes ont ce double aspect, parfois déroutant, d'être à la fois des divinités célébrant la vie, la fécondité, la Terre et la naissance donc, et des divinités de la mort. Un double emploi si déroutant d'ailleurs qu'on a généralement préféré n'en privilégier qu'un. C'est ainsi que les Erinyes, les Moires, Perséphone ou même Hadès apparaissent respectivement comme des Furies vengeuses, les maîtresses du destin – essentiellement de la mort –, la déesse et le dieu des Enfers. Pourtant, les Erinyes sont également dispensatrices des bienfaits de la terre, les Moires règnent aussi bien sur la mort que sur la naissance et le mariage – c'est encore plus frappant avec les noms mêmes des Parques romaines –, Hadès et Perséphone sont l'un de « bon conseil » et l'autre déesse du blé...

Occulter ainsi tout un pan de la personnalité de ces divinités anciennes, c'est oublier l'esprit même des anciens Grecs qui célébraient, à travers cette mythologie archaïque, la nature elle-même. Une nature bonne et bienfaitrice... jusqu'à ce que l'on s'oppose à elle. Une nature qui, parce qu'elle est l'ordre même de la vie, n'accepte aucun désordre, aucune transgression. De la même façon que l'homme, lorsqu'il viole la nature, en paie le prix un jour ou l'autre, ces divinités pouvaient donc se transformer en vengeurs implacables. Pas les vengeurs des dieux – même si par commodité on emploie généralement ce terme – mais les vengeurs de la nature elle-même.

Le panthéon des Olympiens est, quant à lui, le plus célèbre des panthéons mythologiques antiques. Si célèbre, d'ailleurs, qu'il sera également celui des Romains – du moins pour une bonne part. Un panthéon dont l'origine remonte au plus tard au VIII<sup>e</sup> siècle avant Jésus-Christ ; un panthéon dont Homère, dans son *Iliade* et son *Odyssée*, se fait l'écho, donnant à ces divinités un rôle déjà considérable. De fait, c'est avec les Olympiens, dans les épopées homériques, qu'apparaît le plus clairement l'abandon aux

ainsi du destin qui imprègne la religion grecque. C'est également aux Olympiens qu'étaient rendus les cultes les plus courants, les plus populaires et sans doute est-ce ce qui explique que ces mêmes divinités soient si « humaines » dans leurs passions, dans les conflits qui ponctuent leur histoire. De fait, c'est aux Olympiens qu'étaient élevés les sanctuaires les plus célèbres, quitte à être détournés de leur divinité originelle, comme celui de Delphes qui passe du culte de Gaïa à celui d'Apollon ; c'est sous leur protection, ou celle de héros mi-homme mi-dieu, que se plaçaient les cités.

De nombreux mythes évoquent l'origine du monde et donc celle des dieux. Et si aucun n'est vraiment universellement accepté, le récit le plus complet apparaît dans la *Théogonie* d'Hésiode (VIII<sup>e</sup> siècle avant Jésus-Christ), un récit qui retrace l'origine du monde et crée une véritable généalogie divine.

Au commencement, donc, était le monde. Ou plutôt Chaos. Et de ce Chaos devait naître Gaïa, la Terre, qui elle-même procréa Ouranos, le Ciel. De leur union allaient naître les principaux dieux, depuis les douze Titans, jusqu'aux Olympiens, eux-mêmes issus du Titan Cronos. Le règne des Titans, et notamment de Cronos qui avait évincé son père du trône divin, allait durer le temps de la révolte des Olympiens. Une guerre de dix années allait d'ailleurs opposer les Olympiens aux Titans ; dix années au bout desquelles les premiers allaient prendre le pas sur les seconds, les Olympiens supplanter les dieux anciens. Une métaphore qui justifie ou explique, poétiquement ou du moins de manière compréhensible et bien peu spirituelle, l'évolution religieuse du monde grec ; mais une métaphore qui est également commune à toutes les mythologies indo-européennes, de la mythologie scandinave à la celte en passant par la mythologie indienne ou même romaine. A partir de ce moment, donc, la mythologie grecque allait être totalement écrasée par les Olympiens, la religion et la littérature axées sur eux, ce qui explique leur célébrité.

## → Achéron

Avant de désigner les Enfers eux-mêmes, avant d'être un fleuve d'Épire, Achéron était le fils de Gaïa et d'Hélios, soit de la Terre-mère et du Soleil. Une double parenté qui en fait sans nul doute une divinité archaïque, un dieu naturel possédant les deux aspects de lumière et d'ombre, de mort et de vie qui est la caractéristique des anciens dieux.

**Voir :** Nechtan, Ran

## → Achille

Fils de la néréide – une divinité des eaux – Thétis et du roi de Thessalie, Pélée, Achille se verra doté de l'invincibilité lorsque sa mère le plongera dans les eaux du Styx. Pour ce faire, elle devra cependant le tenir par le talon, qui sera donc la seule partie de son corps encore faillible. Elevé par Chiron, le Centaure éducateur également de Jason, d'Asclépios et d'Héraclès, il fera tout, sur les conseils de sa mère, pour éviter de participer à la guerre de Troie. Piégé par le rusé Ulysse, il y prendra part malgré tout, montrant bien peu d'ardeur jusqu'à la mort de son ami et amant Patrocle. Achille se lancera alors véritablement dans la guerre, mettant au défi celui qui avait tué Patrocle : Hector. Sa vengeance était pourtant loin d'être assouvie et Achille traînera le corps du malheureux fils de Priam durant douze jours autour du tombeau de Patrocle. Une telle rage, une telle cruauté au-delà de la mort devait glacer d'horreur les Grecs et les dieux eux-mêmes et il fallut l'intervention de sa mère pour qu'enfin Achille abandonne Hector. Désormais totalement impliqué dans la guerre de Troie, Achille devait périr d'une flèche, habilement dirigée par Apollon lui-même, une flèche qui allait entraîner sa mort en le blessant au talon. Héros grec par excellence, archétype du guerrier, Achille est un héros tout en violence et adonné à ses instincts.

**Voir :** Cuchulainn, Dian Cecht

## → Actéon

Fils d'un berger mais, étonnamment, élève de Chiron, le célèbre Centaure, Actéon était l'un des plus habiles chasseurs de Thèbes. Une habileté telle qu'il se targuait d'être plus fin tireur qu'Artémis elle-même. Passablement irritée par une telle vantardise, la déesse chasseresse allait prendre excuse de l'intrusion d'Actéon, qui l'avait surprise dans son bain avec ses compagnes, pour le changer en cerf et le faire chasser puis dévorer par ses cinquante chiens. Une légende qui rappelle la cruauté de la nature, son indépendance aussi, quand certains mythographes ont également voulu voir dans les cinquante chiens le symbole des cinquante jours durant lesquels la végétation se met en sommeil.

**Voir :** Acis

## → Admète

Ce roi de Thessalie, compagnon de Jason, intime d'Apollon, avait oublié de sacrifier à Artémis pour célébrer ses noces avec la belle Alceste. Un oubli qui devait lui valoir la surprise de voir dans la chambre nuptiale des centaines de vipères en lieu et place de son épouse et qui devait même le conduire à la mort. Seul le sacrifice d'un de ses proches pouvait le sauver. Et seule Alceste accepta de mourir en lieu et place de son époux. Ce détachement et cet amour devaient lui obtenir les bonnes grâces de Perséphone qui, faisant preuve d'une bienveillance en opposition avec l'inflexibilité de la déesse chasserresse, offrit finalement la vie à Alceste comme à Admète. Si cette légende révèle une fois encore la dureté et l'inflexibilité de la jumelle d'Apollon, déesse de la nature, de la chasse et des jeunes animaux, elle met en exergue la bienveillance de celle qui, si elle régit également la nature, le fait dans la mort et la vie elle-même. Perséphone, puisque c'est d'elle qu'il s'agit, semble alors plus proche des divinités de la vie, telle que Freyja. Comme la déesse scandinave, elle se présente avec un double statut de divinité protectrice de la vie et de maîtresse du monde des morts.

**Voir :** Artémis, Perséphone

## → Adonis

Originaire de Syrie, Adonis est une divinité mineure de la Grèce antique, mais également de l'Égypte et de Chypre. La tradition mythologique veut que ce jeune homme, transformé en arbre à myrrhe, ait été confié par Aphrodite à Perséphone et que les deux déesses se soient éprises de lui. Zeus allait finir par trancher sur son devenir, accordant à Adonis un tiers de l'année dans le royaume de Perséphone, un autre tiers auprès d'Aphrodite et un dernier tiers selon son désir. Image de la végétation qui puise dans la terre – le royaume des morts – ses forces en hiver et qui, au printemps, apparaît au grand jour et fleurit, Adonis est également à l'image des divinités anciennes, de la Terre-mère elle-même qui plonge ses racines au plus profond pour ressurgir au printemps. Il est la parfaite illustration du cycle de la vie perpétuelle régénérée et paraît assez proche, dans cette optique, du dieu égyptien Osiris, mais surtout de la déesse grecque Perséphone, qui partageait son temps entre le monde terrestre en tant que déesse de la récolte et de la sève (printemps et été) et le monde des morts (hiver et automne).

**Voir :** Aengus, Perséphone, Freyja, Osiris

## → Agamède

Sa réputation sera celle de l'un des plus habiles architectes de la Grèce antique. Si habile qu'Apollon lui-même lui demandera d'édifier un temple à Delphes. Lorsque l'ouvrage fut

achevé, le fils de Zeus conseilla au mortel de profiter pleinement des six jours qui suivraient. Au septième, il lui offrit la mort, celle-ci apparaissant comme un don plus que comme une punition.

## → Alcmène

C'est contre sa volonté qu'Alcmène allait devenir la maîtresse de Zeus. Ce dernier, ne parvenant pas à la séduire, prendra les traits de son mari pour la mettre dans sa couche. Une trahison qui donnera naissance à Héraclès. A sa mort, Alcmène sera conduite par Zeus sur l'île des Bienheureux, qui désigne une partie des Enfers, et épousera l'un des juges des Enfers, Rhadamanthe.

## → Alphée

Une fois de plus, l'histoire d'Alphée, divinité incarnant un fleuve, rappelle à qui veut bien l'entendre que la nature ne saurait se laisser violer. De fait, Alphée, tout dieu qu'il était, s'éprit d'une nymphe, compagne d'Artémis. Voulant échapper au désir du dieu-fleuve, la nymphe trouva refuge auprès de la déesse de la chasse qui changea la nymphe en fontaine ou, selon d'autres versions, la macula de boue, empêchant le dieu de la reconnaître.

## → Amalthée

Suite à une prophétie d'Ouranos, Cronos, le dieu du temps et le maître des Titans, avait englouti, dès leur naissance, tous les enfants nés de son union avec Rhéa. A la sixième naissance, la déesse, lasse de perdre sa progéniture, échangea l'enfant nouveau-né contre une montagne et Zeus survécut. C'est la chèvre Amalthée qui allait devenir sa nourrice. C'est au cours d'un jeu que Zeus allait briser une de ses cornes, érigée dès lors en corne d'abondance.

Etonnamment, c'est également une chèvre, Heidrun, qui, dans la mythologie scandinave, abreuve les vaillants guerriers en hydromel ; l'abondance est là aussi le maître mot puisque ce nectar ne cesse jamais de couler de ses pis.

## → Amazones

Cette tribu de guerrières, originaires d'Asie mineure, probablement descendantes d'Arès, apparaît dans nombre de récits mythologiques, de celui d'Héraclès à la guerre de Troie. Guerrières implacables, refusant toute soumission aux hommes, archers de génie, elles sont, par définition, le peuple d'Artémis, à laquelle elles rendront un culte particulier, notamment à Ephèse.

**Voir :** Walkyries

## → **Amphitrite**

Déesse de la mer, épouse bafouée de Poséidon, cette néréide est la mère de Triton.

## → **Antée**

Fils de Gaïa et de Poséidon, Antée était un géant qui, ayant promis à son père de lui élever un temple fait de crânes humains – une légende qui rappelle une certaine coutume celte, où des portes entières seront édifiées avec les crânes des vaincus –, attaquait toute personne s'aventurant sur son territoire. Héraclès devait être son dernier adversaire. Mais, à chaque fois que le géant touchait le sol, abattu par le héros, ses forces se trouvaient décuplées, symbole de la force régénératrice de la terre. Le héros trouvera finalement la parade en étouffant le géant tout en le maintenant en hauteur.

**Voir** : Gaïa, Héraclès

## → **Aphrodite**

La déesse de l'amour n'est pas née de l'union de deux divinités mais du sperme tombé dans l'écume d'Ouranos. Cachée aux yeux des dieux sur l'île de Chypre, elle fera son apparition sur l'Olympe un beau jour. Epouse d'Héphaïstos, elle sera surtout la maîtresse de nombreux dieux tels qu'Arès, Poséidon, Hermès, Dionysos.

Ce n'est que progressivement que cette déesse, qui est sans doute un ersatz de Déméter, un reflet d'Artémis, acquerra ses pouvoirs : celui de protéger les unions, de faciliter l'entente amoureuse, de féconder les foyers mais également de favoriser la pousse des moissons.

Et c'est sans doute aussi parce qu'elle est « issue » du personnage de Déméter qu'elle peut être comparée avec Aengus, divinité celte de l'amour qui, comme Déméter – et donc comme Aphrodite –, est en lien avec le monde des morts.

**Voir** : Vénus, Déméter, Artémis, Aengus

## → **Apollon**

Le fils de Zeus et de Lété est un dieu aux multiples attributs : la divination, la musique, les arts, les archers, le soleil et la médecine. Divinité olympienne par excellence, Apollon va s'approprier – en quelque sorte – le sanctuaire de Delphes, lien entre le monde divin et les hommes. Et c'est aux femmes que ce dieu de la divination accordera ses faveurs en priorité, faisant d'elles sa « voix » : Cassandre, qui ne sera jamais crue, la Pythie sont parmi les plus célèbres. Mais Apollon apparaît également dans l'Iliade comme une divinité de la mort lorsque, « pareil à la nuit », il décoche ses flèches, créant une véritable

hécatombe dans les rangs grecs. Une particularité qui fait de cette divinité solaire par excellence un dieu sans doute d'origine archaïque avec ce double visage de lumière et d'ombre, de dispensateur de vie et de mort.

Apollon est doté de tant de dons qu'il est à mettre en rapport avec une multitude de divinités. Comme Lug, il annonce l'ère des nouveaux dieux, dont il est une figure essentielle ; comme Odin, il est le dieu de la divination ; comme Atoum et comme Rê, il est solaire et en lien avec le monde des morts comme des vivants.

**Voir** : Lug, Odin, Ré, Atoum

## → **Arès**

Fils de Zeus et d'Héra, dieu de la guerre et du combat, Arès est un être violent et frustré qui ne sera guère apprécié des Grecs. De fait, non seulement il est peu honoré, mais les récits mythologiques sont fort loin de lui faire la part belle, préférant, sans aucun doute, l'intelligence d'Athéna, sa principale « concurrente » dans le domaine guerrier. Notons qu'Arès apparaît bien moins important que les autres divinités guerrières des mythologies romaine ou scandinave, comparable en cela à Teutatès dans la mythologie celte.

**Voir** : Mars, Tyr, Thor, Teutatès

## → **Artémis**

Comme son frère jumeau Apollon, Artémis possède un double caractère, des attributs apparemment antinomiques qui peuvent la mettre au rang des divinités archaïques ayant survécu dans le monde des Olympiens. Fille de Zeus et de Lété, elle est la déesse de la chasse, de la nature, des animaux et... des enfants.

Elle détient donc un double voire triple statut et une parenté avec le dieu du soleil surtout qui permet de la mettre en parallèle avec Bélisama, protectrice des foyers et altération du dieu du soleil dans la mythologie celte, tout comme Hathor l'est dans la mythologie égyptienne. C'est certainement dans sa gémellité qu'Artémis puise ses principaux attributs. Une gémellité qui peut apparaître également comme une alternance avec la filiation, toutes deux permettant de révéler différents aspects d'une même divinité originelle.

**Voir** : Diane, Belisama, Amaunet, Hathor

## → **Asclépios**

Fils d'Apollon et de la nymphe Coronis, devenu le dieu de la médecine après avoir suivi l'éducation de Chiron, Asclépios allait porter son art à un tel niveau qu'Hadès lui-même

se plaignit à Zeus. Le dieu des dieux, soucieux de respecter l'ordre des choses, foudroya le zélé Asclépios, ce qui ne devait pas l'empêcher d'acquiescer un statut divin et d'être vénéré à travers toute la Grèce et plus spécifiquement à Epidaure, son sanctuaire. C'est d'ailleurs dans ce sanctuaire qu'il fait véritablement figure de digne héritier d'Apollon, apparaissant en songe aux malades, révélant les secrets de la guérison, bref, devenant, à l'image de son divin père, un lien entre les dieux et les hommes. Un attribut qui le rapproche fortement des divinités anciennes, ce que semble confirmer le serpent dont il fera son emblème.

**Voir :** Airmed, Serpent

## → Athéna

La déesse aux yeux pers, qu'Athènes a prise comme fondatrice et protectrice de la cité, est née de l'amour irrésistible de Zeus pour la nymphe Métis. Un amour tel que Zeus dévora la nymphe, entraînant ainsi une gestation au bout de laquelle devait naître Athéna. Et ce n'est certes pas anodin si cette déesse de la guerre, des arts et de l'intelligence sortit directement de la tête de Zeus. Protectrice des hommes et plus particulièrement des Grecs, elle est le symbole absolu de la domination grecque, l'image parfaite de toute une civilisation.

**Voir :** Minerve, Maeve, Brigit

## → Atlas

Parce qu'il avait pris le parti de son frère Cronos dans la guerre opposant les Titans aux Olympiens, Atlas sera condamné à porter le ciel pour l'éternité. Titan de la première génération divine, il est étroitement associé à la Terre, comme force soutenant l'univers.

## → Atrides

L'histoire des Atrides n'est rien de plus qu'une vendetta familiale s'étendant sur plusieurs générations. Une vendetta habilement et sournoisement alimentée par les dieux eux-mêmes et qui illustre admirablement le jeu dont les hommes sont victimes de la part des Olympiens. Une histoire qui est également l'illustration parfaite de l'impossibilité de lutter contre le Destin, maître de l'histoire des hommes.

On raconte que Pélopos, roi du Péloponnèse, provoqua la mort de Myrtille, fils d'Hermès, ou, du moins, qu'il offensa gravement le messager des dieux, attirant ainsi le malheur sur lui et sur sa descendance. Et c'est en attisant la convoitise des fils de Pélopos qu'Hermès inaugura ce que l'on pourrait appeler la malédiction des Atrides.

Pélopos avait trois fils, Atrée, Thyeste et Chysippe, qui tous trois désiraient s'emparer d'un bétail d'or qu'Hermès avait placé au milieu du troupeau de l'aîné, Chysippe. A force de se disputer, les frères en vinrent aux mains... puis au meurtre : c'est ainsi qu'Atrée et Thyeste assassinèrent Chysippe. Mais la jalousie et la haine fratricide n'en étaient qu'à leur commencement : Thyeste séduisit Aérope, la femme d'Atrée, qui, lorsqu'il découvrit leur liaison, tua son épouse et exila son frère. Quelques années plus tard, sous prétexte de se réconcilier avec lui, Atrée, qui avait la haine tenace, convia son frère à un banquet fastueux. Thyeste, ravi de cet heureux dénouement, s'en donna à cœur joie... jusqu'à ce qu'Atrée lui révèle qu'il venait de dévorer ses propres fils ! Ce jour-là, les dieux maudirent à nouveau la race d'Atrée et le soleil fut si horrifié qu'il arrêta sa course...

Thyeste, patiemment, ourdit sa vengeance avec l'aide de son dernier fils, Egisthe, qui avait survécu au massacre : les jours d'Atrée étaient comptés. Après son assassinat, Thyeste et Egisthe s'emparèrent du trône de Mycènes et bannirent les fils d'Atrée, Agamemnon et Ménélas. Ces deux derniers s'exilèrent à Sparte où ils épousèrent les filles du roi Tyndare, Clytemnestre et Hélène. Ménélas succéda plus tard à son beau-père alors qu'Agamemnon reconquit le trône de Mycènes et devint le plus puissant des princes de Grèce.

Après l'enlèvement d'Hélène par Pâris, les Grecs s'unirent pour lancer une expédition contre Troie et Agamemnon fut désigné pour en prendre la tête. Il fallut deux bonnes années pour que l'armée grecque soit fin prête mais, alors qu'elle était rassemblée dans le port d'Aulis, les vents favorables firent défaut. Agamemnon n'était pas le fils d'Atrée pour rien : il avait hérité de sa cruauté, au point de ne pas hésiter à sacrifier sa propre fille, Iphigénie, afin d'obtenir les bonnes grâces des dieux. Ce meurtre allait lui attirer la haine de son épouse, Clytemnestre, qui s'allia avec Egisthe et prépara sa vengeance. Et pour ce faire, Clytemnestre eut dix longues années...

Après la guerre de Troie, victorieux, Agamemnon revint donc avec les principaux princes grecs. Depuis son départ, Clytemnestre régnait sur Mycènes en compagnie d'Egisthe, devenu son amant. Et pendant tout ce temps, la haine de Clytemnestre et d'Egisthe à l'égard d'Agamemnon n'avait fait que grandir. Aussi, à peine fut-il revenu qu'il fut assassiné par sa femme et son cousin. Mais, comme toujours chez les Atrides, le sang appelle le sang : Oreste, fils unique d'Agamemnon et de Clytemnestre, vengea le meurtre de son père en tuant sa mère et son amant. Et, bien qu'ayant agi sur le conseil de l'oracle de Delphes, Oreste allait, par cet acte, déchaîner les Furies qui le poursuivirent sans relâche, jusqu'à ce qu'il obtienne le pardon des dieux devant le tribunal de l'Aréopage. Un jugement qui mit fin à la terrible malédiction des Atrides...

## → Bellérophon

Comme Persée, vainqueur de Méduse, tel un nouvel Héraclès, l'homme aux douze travaux, Bellérophon, banni, exilé, accusé bien qu'innocent mais craint de tous, va se voir contraint d'effectuer toutes sortes de hauts faits. Monté sur le cheval ailé Pégase – et le cheval est, dans nombre de mythologies, un animal psychopompe –, voilà qu'il soumet les Solymes et les Amazones, qu'il massacre une bande de pirates particulièrement nocive et, surtout, qu'il met fin à la carrière de la Chimère, un être monstrueux issu du monde des morts. Cet exploit, sans aucun doute, peut être mis en parallèle avec celui de Persée, mais également avec ceux de Siegfried, tueur du dragon Fafnir, de saint Georges et de saint Michel, vainqueurs de Satan. Une collection de vaincus qui, tous, représentent le monde des morts ; qui, concernant les mythologies grecque et scandinave, sont issus du monde archaïque. De fait, Bellérophon, comme les autres, dompte la mort en tuant la Chimère, mais, surtout, il est le monde nouveau dominant le monde ancien. Une représentation que la présence d'Athéna, qui lui permet de soumettre Pégase, renforce encore ici.

**Voir :** Siegfried, Chimère, Méduse, Persée, Serpent, Dragon

## → Calliope

Inspiratrice de la poésie épique, première des neuf muses, Calliope est également l'épouse d'Apollon, le dieu des arts. Un statut dont Apollon se prévaudra notamment dans le célèbre duel artistique qui l'opposera à Marsyas, duel dont Calliope, les autres muses et le roi Midas seront les juges.

## → Cassandre

Fille de Priam, souverain de Troie, Cassandre était une prophétesse infallible... pour son plus grand malheur. En effet, parce qu'elle avait refusé de céder à Apollon qui voulait la séduire, elle fut condamnée par le dieu de la divination à n'être jamais crue.

## → Castor

Héros de la guerre de Troie et demi-frère de Pollux. C'est dans un œuf que les deux héros sont nés : Castor, fils de Tyndare, est le jumeau de Clytemnestre ; alors que Pollux, fils de Zeus, est le frère d'Hélène. Une double gémellité qui s'effacera face à l'association « Castor et Pollux », tant les héros seront unis, au point d'ailleurs d'être désignés par un nom commun : les Dioscures.

**Voir :** Dioscures, Pollux

## → Centaures

Les Centaures étaient, pour les Grecs, l'image de l'homme avant les êtres hypercivilisés qu'ils étaient, une « allégorie » de l'homme non civilisé et donc de leurs ancêtres – mais cela, personne ne le disait. Lubriques, violents, grands buveurs de vin, les Centaures sont assez proches des satyres avec qui, d'ailleurs, ils cheminent dans les cortèges dionysiaques.

Peuple de la Thessalie selon Homère, poilus, sauvages, ils n'ont pas eu tout de suite l'apparence qu'on leur connaît, mi-hommes mi-chevaux. En fait, les Centaures ressemblent étrangement aux Gandharvas, dieux de l'Inde, velus, amateurs de vin et de femmes et pratiquant la médecine, les arts divinatoires et la musique. Comme les Centaures, qui, semble-t-il, ne sont pas si frustes ou si barbares. Plusieurs faits rattachent le mythe grec au mythe indien : le fait que « *gandharvas* » signifie « cheval » en sanscrit ; le fait également que, dans l'imaginaire indien, les chevaux soient l'incarnation des rayons du soleil ou des nuages tournant autour. Or, les Centaures sont fils d'Ixion, qui trahit Zeus en tentant de séduire Héra, et de Néphélé, la Nuée à laquelle le dieu des dieux avait donné l'apparence de son épouse. Le rapport entre la Nuée et les nuages est évident. Quant à Ixion, il sera condamné par Zeus à tourner éternellement sur une roue... qui représente couramment le soleil.

Les points communs entre les deux mythologies s'arrêtent là et, comme de coutume, les auteurs grecs et l'imaginaire vont broder à plaisir sur l'histoire des Centaures. Les épisodes les mettant aux prises avec des héros, comme Thésée dans le combat des Centaures et des Lapithes (une tribu du nord de la Thessalie d'où Ixion était originaire) ou comme Héraclès – Hercule – ne manquent pas. Toujours, les Centaures sont vaincus, rappelant la domination de l'homme civilisé sur la barbarie.

**Voir :** Cernunnos

## → Cerbère

Déjà, Homère évoque le gardien de la demeure d'Hadès, un monstre qu'Héraclès domptera, mais sans pour autant en donner la moindre description. Hésiode (au VIII<sup>e</sup> siècle avant Jésus-Christ) n'aura pas la discrétion d'Homère et fera de Cerbère « *un chien cruel et perfide, à la voix d'airain et aux cinquante têtes* ». Charmant ceux qui ont le malheur de s'approcher du séjour des morts, il les empêche, une fois entrés, de jamais ressortir. D'autres auteurs se limiteront à doter Cerbère de deux têtes, le plus souvent de trois, et il se verra affublé d'une multitude de têtes de serpents hérissant son corps ou son cou et, parfois, d'une queue de lion... Un monstre, un vrai qui, s'il semble se contenter, à l'époque homérique, d'empêcher les morts de quitter les Enfers, paraît avoir acquis fort rapidement une réputation inquiétante pour les vivants eux-mêmes. Sophocle le décrit

aboyant hors des Enfers ; d'autres, selon le dictionnaire Daremberg, en font « *un épouvantail des Enfers* ».

Même les morts se protègent de ses crocs en n'omettant pas de se munir de *melittouta*, un gâteau de farine et de miel que l'on déposait dans le tombeau avec la pièce destinée au nocher Charon. Ce gâteau, d'ailleurs, a son importance. Selon l'helléniste Immisch, il était habituellement offert aux divinités souterraines et aux héros personnifiés par des serpents. Or, on s'en souvient, Cerbère est couramment doté de serpents ornant son dos ou son cou ; au pire a-t-il une queue de serpent. On peut donc supposer, qu'à l'origine, par exemple à l'époque homérique, Cerbère était un serpent. Homère, on l'a dit, parle uniquement d'un monstre, sans pour autant le décrire. L'étymologie peut apporter quelques éclaircissements. En effet, si Cerbère est appelé « *kuôn Aidou* », ce qui signifie « chien d'Hadès », « *kuôn* » désigne également toutes sortes d'animaux mythologiques. La thèse du serpent des origines tient donc toujours et seule une facilité de traduction lui aurait donné par la suite l'apparence d'un chien. Mais qu'il soit un serpent ou un chien, Cerbère est, de toute façon, un monstre dévorant les hommes. Son nom, Kerberos en grec, viendrait de « *Kreôboros* », « le mangeur de chair » ou « le mangeur d'âme », « *-kêr* » signifiant âme. Tout est alors une question d'accent. Quoi qu'il en soit, cet attribut illustrerait la même chose : Cerbère est tout simplement l'illustration de l'absorption des chairs par la terre.

**Voir** : Anubis

## → **Charon**

Le nocher des Enfers, que tout le monde connaît, apparaît avec quelque incertitude dans la mythologie grecque, qui en fait, tardivement, un fils de l'Erèbe et de la Nuit.

**Voir** : Charon

## → **Chimère**

Fille d'Echidna et de Typhon, tous deux nés du sein de Gaïa, la Terre, la Chimère fait partie des nombreux êtres monstrueux qui hantent le monde souterrain, celui des Enfers. Comme tous ceux de sa « famille », d'ailleurs, elle est affublée d'un attribut reptilien, possédant, pour sa part, une tête de lion et une queue de dragon ou de serpent. Comme de nombreux êtres du monde souterrain, elle est également là pour punir les âmes des défunts, les impies notamment. Une offense qui, dans la conception homérique des Enfers, est bien la seule à mériter une quelconque réaction des dieux. Et quel est pire impie que celui qui offense les dieux ? Instrument de la vengeance divine, la Chimère va peu à peu devenir celui de la vengeance des défunts eux-mêmes, envahissant alors le monde des vivants. Et c'est dans ce cadre précis que se situe l'épisode célèbre du

combat opposant Bellérophon et la Chimère, que le héros, nouvel Hercule, finit par tuer grâce à des flèches plombées.

**Voir** : Serpent, Echidna, Dragon, Persée, Bellérophon

## → **Chiron**

Si les Centaures étaient des êtres frustes, libidineux, bagarreurs et plutôt portés sur le vin, Chiron paraît être tout le contraire. Doux, intelligent, savant même, il était réputé pour sa connaissance des simples et on raconte que c'est lui qui enseigna la médecine à Asclépios – Esculape chez les Romains. La légende thessalienne rapporte également qu'il était maître dans l'art de guérir les animaux. Rien à voir, donc, avec les autres Centaures. D'ailleurs, son origine elle-même diffère. Fils de Cronos et de l'océanide Philyra, Chiron ne doit son apparence d'hippocentaure qu'à la jalousie de Rhéa, la femme de Cronos. En effet, ce dernier, surpris par son épouse dans ses amours adultères, se serait métamorphosé en cheval pour lui échapper ou pour se cacher, selon d'autres légendes. L'ascendance titanique, divine de Chiron devait donc le placer au rang des immortels.

« *Arni des hommes* » pour Pindare, qualifié du « *plus juste des Centaures* » par Homère, Chiron régnait avec justice sur les riches vallées du Pélion. Il était également si sage qu'il allait devenir le précepteur de presque tous les héros de la mythologie grecque : Héraclès, Jason, Actéon, les Dioscures – Castor et Pollux –, mais surtout Achille et Pélée profiteront de son éducation. Un lien particulier semble d'ailleurs unir Chiron à la famille des Eacides – Pélée et Achille. Une tradition fait même du Centaure le grand-père de Pélée et donc l'arrière-grand-père d'Achille. D'ailleurs, c'est Chiron qui va permettre à Pélée d'épouser la nymphe Thétis. Bien que les dieux l'aient ordonné, la nymphe refusait une union avec un mortel, fut-il roi, tant elle lui paraissait dégradante. Et c'est grâce aux conseils de Chiron que le roi d'Egide va finir par faire céder la belle. On comprend qu'ensuite le Centaure se soit consacré avec autant d'énergie à l'éducation de Pélée puis d'Achille.

A moitié divin par sa naissance, Chiron était immortel. Sa mort ne pouvait donc qu'être volontaire. Mais pourquoi aurait-il désiré mourir ? Certaines légendes rapportent qu'en mourant, il aurait légué son immortalité à Prométhée, condamné par les dieux pour avoir offert le feu aux hommes. Mais Prométhée était un Titan, donc déjà immortel. A la rigueur, on peut supposer que Chiron ait désiré mourir afin de libérer le Titan de son châtimement. Un acte qui confirmerait la réputation de bonté du Centaure et son intérêt pour les mortels – ce n'est pas à n'importe quel Titan qu'il offre sa mort mais bien à celui qui a été condamné pour son amour des hommes... En résumé, Chiron apparaît comme l'incarnation d'un génie bienveillant de la nature.

## → Clytemnestre

Demi-sœur d'Hélène et de Pollux et sœur de Castor. Epouse infidèle d'Agamemnon, elle est un des derniers acteurs involontaires de la malédiction des Atrides.

## → Coré

Cette fille de Zeus et de Déméter devient, en tant qu'épouse d'Hadès, déesse des Enfers, fonction qu'elle exerce sous le nom de Perséphone. De fait, Coré ou Coré-Perséphone est un des meilleurs exemples de divinité de la vie, mais de la vie sous toutes ses formes. En tant que Coré, elle préside, à l'image de Freyja dans la mythologie scandinave, à la fécondité de la nature et des hommes ; mais comme Freyja, elle est déesse accueillant les morts, fonction méconnue chez la déesse scandinave mais qui fera la réputation de Perséphone. Un double statut courant chez les divinités archaïques et qui apparaît également chez Brigit, la déesse aux multiples visages – dont celui de la fécondité – de la mythologie celte.

**Voir :** Perséphone, Brigit, Freyja

## → Cronos

Dieu du temps et père de Zeus, Cronos est le seigneur des Titans, le chef apparent de la première génération de dieux. Une suprématie à prendre avec précaution tant il est fragile et sans grande portée, comme si, au fond, il n'était qu'une image.

De fait, ce n'est guère qu'en tant que père des Olympiens – Zeus, Héra, Poséidon, Déméter, Hadès... – que Cronos acquiert quelque importance. Parce qu'il craignait de se voir dessaisi de son statut de chef des dieux – une crainte issue d'une révélation de son père Ouranos –, Cronos dévora tous ses enfants... sauf le dernier, que sa compagne, Rhéa, avait remplacé par un morceau de montagne. C'est ainsi que Zeus délivra ses frères et sœurs et vainquit les Titans, Cronos étant alors à leur tête. Voilà qui était censé représenter la fin d'un monde divin et l'avènement d'un nouveau. Mais Cronos apparaît lui-même si peu important dans le monde ancien que l'on peut sérieusement douter de son statut de chef des dieux et du fait que sa chute annonce réellement la rupture. En réalité, il est à peu près certain que Cronos est là pour faire la jonction entre le monde des dieux archaïques – les plus importants et les plus intéressants – et celui des dieux nouveaux, comme les Fribold celtes font le lien entre les Formorii et les Tuatha de Dana.

**Voir :** Bor, Formorii, Fribold

## → Cyclopes

Il existe plusieurs races ou familles de Cyclopes, ces êtres fabuleux dotés d'un seul œil. Les premiers à apparaître dans la mythologie grecque sont des fils d'Ouranos et de Gaïa, trois frères que leur père craignit de voir se retourner contre lui et qu'il fit jeter dans le Tartare, à la suite des Hécatonchires. Tirés des profondeurs du monde par leur frère Cronos, ils y retourneront bien vite après l'avoir aidé à détrôner Ouranos, jusqu'à ce que Zeus décide lui aussi d'utiliser leur talent. C'est eux qui forgeront la foudre de Zeus, le casque rendant invisible d'Hadès et le trident, attribut de Poséidon. Ils seront finalement tués par Apollon qui leur fera payer la mort d'Asclépios, son fils, tué par la foudre de Zeus. Trois autres Cyclopes sont considérés comme les aides d'Héphaïstos, façonnant, avec le dieu du feu, les armes et armures des dieux et des héros.

La dernière famille de Cyclopes est, quant à elle, décrite par Homère. On en trouve d'ailleurs un exemple dans l'*Odyssée* et cette fois, les monstres fabuleux apparaissent comme des pasteurs brutaux, mangeurs d'hommes, frustes, bref, comme des êtres sauvages semblables aux Centaures. Comme ces derniers, ils représentent l'image du monde sauvage ancien, un monde qui est ou sera dominé par la civilisation que représente l'homme.

**Voir :** Balor, Firbold

## → Danaé

Maîtresse de Zeus et mère de Persée, Danaé était la fille du roi d'Argos, lequel, parce qu'une prophétie lui avait annoncé que la mort viendrait de la main de son petit-fils, avait enfermé sa fille dans une tour d'airain. Une action qui devait attirer l'attention de Zeus, qui se changea en pluie d'or pour séduire la belle. C'est ainsi que fut conçu Persée, le tueur de Méduse. Jetée à la mer dans une caisse par son père, Danaé trouva refuge sur une île des Cyclades, à Sériphos, où elle vécut avec son fils jusqu'à l'accomplissement de la prophétie.

## → Danaïdes

Originaires d'Égypte, les cinquante filles du roi Danaos font partie de ces âmes défuntes dont l'histoire rapporte qu'elles eurent à subir un châtement dans l'Au-delà. Tuées par leur beau-frère pour avoir mis à mort leurs époux, elles seront condamnées à remplir, pour l'éternité, un tonneau sans fond. Un châtement qui prouve la relative modernité du mythe, la conception archaïque et même homérique des Enfers n'acceptant nullement l'idée de payer pour un crime quelconque.

## → Daphné

Fille du fleuve Pénée, Daphné vaut sans doute plus que sa légende. Une légende qui fait d'elle une victime d'Apollon et qui raconte comment, pour échapper à l'étreinte du dieu, elle se transforma en laurier. Une histoire assez commune, notamment au vu de la très grande « consommation » de nymphes et de jeunes filles que devait faire le fils de Zeus. Pourtant, la transformation de la nymphe en arbre n'est pas anodine, pas plus que ne l'est sa fonction de prêtresse de Gaïa. L'histoire de Daphné serait alors l'illustration de la mythologie ancienne, des dieux anciens (par définition naturels) fuyant devant les dieux nouveaux, divinités dont Apollon est le représentant le plus abouti.

## → Déméter

Semblable à une graine qui, une fois plantée en terre, va renaître et produire une plante nouvelle, le corps, étant inhumé, retrouve la terre nourricière, s'y régénère et peut ainsi entamer une nouvelle vie. Ainsi succède éternellement la mort à la vie puis la vie à la mort, au sein même de la nature. Telle était la conception naturelle de la religion grecque archaïque, la religion des Grandes Déeses. Parmi celles-ci, Déméter joue un rôle essentiel.

Dans la religion primitive, la terre divinisée était représentée par une déesse unique, souveraine du sol fécond, de cette terre où germe la végétation et, découlant d'une démarche intellectuelle naturelle, des profondeurs mêmes de la terre. Une terre qui, naturellement, va devenir la dernière demeure des défunts, de ceux qu'elle avait nourris au fil des ans et des récoltes. Sans doute est-ce là qu'il faut chercher l'origine de l'inhumation. Sans doute est-ce là également qu'il faut voir la distinction dans la divinité même de la Terre qui, d'une personnification unique va prendre l'apparence de deux puis de trois déesses : Gè – ou Gaïa –, Déméter et Coré-Perséphone représentent tous les aspects de la terre, depuis l'entité cosmique jusqu'aux profondeurs des Enfers. A Déméter reviendra le rôle ô combien sympathique de déesse de la fécondité, celle qui règne sur la végétation et donne les moissons abondantes. Ces attributs feraient presque oublier le rôle « infernal » de la Déméter primitive, qu'elle délèguera ensuite à sa « fille » Coré-Perséphone.

On retrouve ce double rôle chez la déesse scandinave Freyja, déesse de la fécondité par excellence mais aussi, et cela est moins connu, déesse des morts (de certains du moins) ; un double visage que possède aussi Brigit et que l'on retrouve chez Hathor, déesse solaire et donc déesse de vie, « dame de l'Occident » et donc déesse des morts...

**Voir :** Freyja, Déesse-mère, Brigit, Hathor

## → Diomède

Le roi du peuple des Bistones avait pour habitude de nourrir ses chevaux de la chair des voyageurs qui avaient le malheur de s'arrêter sur ses terres. Chargé par les dieux de mettre un terme à cette coutume bien peu hospitalière, Héraclès offrira un dernier repas aux chevaux, en la personne de Diomède lui-même.

## → Dionysos

De prime abord, aucune divinité olympienne ne paraît plus futile que Dionysos, dieu du vin, de l'agriculture, des arts et du désir brutal. Traînant à sa suite un cortège de satyres, de silènes, de nymphes et de ménades déchaînés et ivres, il est vrai qu'il ne fait pas bien sérieux. Cette vision simpliste ne s'accorde qu'assez mal cependant au véritable culte dionysiaque pas plus d'ailleurs qu'à la personnalité complexe de ce dieu. L'origine de ce dieu itinérant est elle-même étonnante.

La mythologie grecque rapporte que Dionysos serait le fruit des amours de Zeus et d'une princesse grecque, Sémélé. Chaque jour, le dieu des dieux honorait son amante sous une apparence différente. Tragiquement inspirée par l'épouse jalouse de Zeus, Héra, Sémélé allait se laisser gagner par la curiosité et, dans un moment d'inconscience, demanda à son amant de lui apparaître dans toute sa splendeur. Sachant que cet acte serait fatal à la pauvre Sémélé, Zeus accepta cependant de céder à son désir et, dans une ultime étreinte, se révéla à elle. Sémélé se consuma littéralement d'émotion et Zeus n'eut d'autre consolation que de retirer l'enfant à naître du corps en feu de sa belle. Désireux de cacher le fruit de ses amours interdites à la vindicte d'Héra, Zeus cacha alors son fils à naître dans sa cuisse où Dionysos acheva tranquillement sa gestation. Dionysos avait beau être né « de la cuisse de Jupiter », sa naissance, quelques mois plus tard, ralluma la haine d'Héra à son égard. La terrible épouse de Zeus chargea les Titans d'éliminer tout simplement le demi-dieu. Le pauvre Dionysos n'allait devoir sa résurrection qu'à l'intervention de Rhéa qui récupéra ses membres épars pour le recoudre. Dionysos, qui était né deux fois – sorti une fois du ventre de sa mère et une seconde fois de la cuisse de son père –, était également mort et ressuscité, d'où son appartenance au monde des Enfers.

L'épisode des Titans et de Rhéa fait immédiatement penser à Osiris, divinité égyptienne et qui, comme Dionysos, sera démembré, recousu et ressuscité, grâce aux bons soins de son épouse, Isis. Pourtant, c'est avec la divinité védique Soma que les points communs sont les plus frappants et les plus nombreux.

Personnification divine d'une boisson alcoolisée utilisée lors des rites culturels, Soma serait né de la cuisse d'Indra et, selon une légende indienne, il serait issu du *mantham*, c'est-à-dire du feu divin. Tiré des flammes sacrificielles, Soma aurait été porté au

ciel grâce aux invocations des prêtres. Une double naissance qui vaut à Soma d'être désigné comme « deux fois né » ou comme « né sous deux formes ». Or, une des significations du nom Dionysos est effectivement « né deux fois ». Comme le dieu grec, on l'a vu, Soma échappe également au feu divin dont il est par ailleurs issu. Enfin, comme Dionysos qui est le dieu du vin, Soma est associé à une boisson alcoolisée.

**Voir** : Osiris, Balder

### → **Dioscures**

Nom donné aux faux jumeaux Castor et Pollux, le premier étant le fils de Tyndare, roi de Sparte, et de Lédè et le second de Zeus et de Lédè. Inséparables, les deux frères délivrèrent leur sœur Hélène, enlevée – déjà ! – par les Athéniens, participèrent à la guerre de Troie, aux aventures de l'Argo... jusqu'à ce que la mort frappe Castor et sépare les jumeaux. Immortel du fait de son ascendance divine mais inconsolable, Pollux se verra finalement accorder de partager son immortalité avec son frère un jour sur deux.

### → **Echidna**

Moitié femme moitié serpent, Echidna, dont la mythologie fait une fille de Gaïa, est la mère de tous les monstres du monde souterrain, du monde des morts. Tous, d'ailleurs, de Cerbère à Méduse ou à la Chimère, ont hérité d'un attribut reptilien qui accrédite leur appartenance à l'au-delà ; tous sont alors, comme Echidna elle-même, marqués de ce symbole de vie et de mort, d'éternel renouvellement que symbolise le serpent.

**Voir** : Serpent

### → **Electre**

Fille d'Agamemnon et Clytemnestre, elle est la seule survivante de la tragédie des Atrides. Éternel soutien de son frère Oreste, elle apparaît comme un personnage libre et indépendant, un personnage qui, contrairement à sa parenté, échappe au Destin vengeur.

### → **Enfers**

Si les Enfers grecs sont bien le lieu de résidence des morts, leur perception et la description qu'on en fera évolueront au fil des siècles. Une évolution qui, évidemment, va de pair avec celle de la vie même, de la vie après la mort. Pour Homère et ses contemporains, les âmes peuplant les Enfers ne sont guère plus que des êtres atones, évoluant dans une demi-conscience que seul le sang sacrificiel peut, provisoirement, réveiller.

Point de bons ou de mauvais, point de châtement alors, cette notion apparaissant vers le VII<sup>e</sup> siècle avant Jésus-Christ. Dès lors, les Enfers se séparent en champs Elysées et en Tartare – alors qu'originellement ce lieu est réservé aux divinités réprouvées –, les âmes étant conduites dans l'un ou l'autre lieu en fonction de leur conduite terrestre. Une vision largement entretenue par les cultes dits à mystères, comme l'orphisme ou le culte éleusien, des cultes qui impliquent une vision de continuité entre la vie et la mort alors que la conception archaïque se limitait à un renouvellement des corps et des âmes. La conception orphique ou éleusienne inclut également l'idée d'un jugement des âmes, jugement qui, évidemment, n'apparaissait nulle part dans la vision archaïque. Dès lors, Perséphone perd de son pouvoir aux Enfers, pour céder la place aux juges que seront Hadès ou, selon d'autres récits mythologiques, Minos, Rhadamante et Hermès, tous trois fils de Zeus, quand le juge n'est pas le dieu des dieux lui-même.

### → **Eole**

Fils de Poséidon, Eole règne sur les Vents, conduisant les héros – comme Ulysse – ou provoquant les tempêtes. Un détail à relever : les tempêtes, qui entraînent désastres et naufrages, ne sont que la résultante de la désobéissance d'Eole envers Zeus, comme si la nature faisait payer au dieu son désir d'indépendance.

### → **Eos**

Personnification de l'aurore, Eos est à compter au nombre des divinités anciennes et, de fait, elle est une divinité entièrement tournée vers la nature. Elle est aussi, comme souvent les divinités anciennes, sœur d'Hélios, le soleil, et de Séléné, la lune, une fratrie unie autour des manifestations du soleil... Au point que l'on peut s'interroger sur la compréhension qu'avaient les anciens Grecs de la lune. Car si Hélios est le soleil, si Eos apparaît dans le ciel pour annoncer l'arrivée de son frère, la lune n'est pas le soleil et pourtant Séléné est bien la troisième personne de la fratrie.

### → **Epaphos**

Epaphos est l'un des nombreux fils de Zeus, dont la mère, Io, que le dieu des dieux avait transformée en génisse, sera poursuivie par la vengeance d'Héra. La mythologie de ce dieu et de sa mère est étroitement liée à l'Égypte puisque l'on raconte que c'est sur les bords du Nil qu'Io trouva refuge et sur l'Égypte qu'Epaphos régna ensuite, prenant après sa mort l'aspect du dieu Apis.

**Voir** : Apis

## → Epiméthée

Frère de Prométhée et époux de Pandore, il est « celui qui pense après ». C'est lui qui permettra à Pandore d'ouvrir la fameuse boîte contenant tous les malheurs du monde, lesquels allaient alors se répandre sur la Terre.

## → Erèbe

Lieu reculé des Enfers, l'Erèbe devient une divinité, fils du Chaos et frère de la Nuit, à laquelle il s'unit.

**Voir** : Enfers

## → Erichthonios

Mi-homme mi-serpent, Erichthonios est le produit d'un viol manqué : celui qu'Héphaïstos tenta de faire subir à la déesse Athéna. Un viol manqué qui n'empêchera pas le sperme laissé sur la cuisse de la déesse de produire, mélangé avec la terre, cet être extraordinaire qui deviendra ensuite le souverain d'Athènes et qui introduira le culte de la déesse aux yeux pers dans cette cité.

## → Erinyes

Des serpents forment leur chevelure, du sang coule de leurs yeux et elles sont armées de fouets : les Erinyes parcourent le monde, prêtes à frapper de folie ceux qui méritent leur vengeance. Et quel est le crime qui peut mériter leur colère ? Avoir enfreint l'ordre naturel dont elles sont les gardiennes. Ni les hommes ni même les dieux ne peuvent arrêter leur vengeance tant le crime est grand. Un fils qui tue sa mère, une mère son enfant : voilà qui peut transformer ces Euménides – Bienveillantes – en furies – qui est leur nom latin d'ailleurs. Et c'est bien normal car que représentent vraiment les Erinyes si ce n'est l'esprit des morts eux-mêmes ? Que représentent-elles si ce n'est la nature elle-même, une nature qui, dès lors qu'on agit contre elle, se venge ?

**Voir** : Serpent, Furies, Nains

## → Eris

Apparue tardivement dans la mythologie grecque, Eris, déesse de la discorde, serait la sœur jumelle d'Arès, qu'elle accompagnait sur les champs de bataille afin d'exciter la haine des combattants. Elle est surtout un personnage tardif mais essentiel des origines de la guerre de Troie, celle qui fera don des fameuses pommes d'or et de discordes que

Pâris aura à remettre à la plus belle des déesses... Son rôle ne s'arrête pas là puisqu'elle enfantera une multitude de fléaux au nombre desquels la faim, la peine...

## → Eros

Ce sont les poètes classiques (VIIe siècle avant Jésus-Christ) qui vont faire d'Eros le compagnon d'Aphrodite, le dieu de l'amour physique. En réalité, Eros est une divinité ancienne et naturelle, symbole de la procréation ou, plus exactement, du pouvoir attractif qui permet aux êtres et aux végétaux de s'unir.

C'est à travers cet aspect de fécondité naturelle et d'attractivité que le dieu grec peut être comparé au Cernunnos celte, divinité naturelle également, divinité de la fécondité naturelle surtout.

**Voir** : Cernunnos

## → Europe

Petite-fille de Poséidon, Europe sera enlevée par Zeus qui, pour l'occasion, avait pris l'apparence d'un taureau blanc. De leur union devait naître Minos, Rhadamanthe et Sarpédon, les deux premiers devenant, avec Hermès, juges des âmes dans les Enfers.

## → Gaïa ou Gê

Gê : deux lettres qui, en grec, suffisent à désigner la déesse la plus importante de la mythologie archaïque. Deux lettres qui nomment la Déesse-mère de tous, la déesse originelle.

Directement née du Chaos, Gê ou Gaïa est la Terre mais la terre cosmos, la terre humus, la terre féconde. D'elle naîtra toute la lignée des Titans puis des Olympiens, mais également les Cyclopes, les Hécatonchires, les Furies, Typhon ainsi que nombre de divinités infernales, des Harpies à Python. Divinité du monde souterrain donc – elle s'est unie à Tartare – et célébrée comme telle, elle délèguera ce rôle à sa « fille » puis à la « fille » de celle-ci, soit à Déméter puis à Coré-Perséphone. Gaïa, Déméter et Coré-Perséphone, trois déesses qui représentent un aspect de la Terre : cosmos, fécondité et fertilité, accueil des morts. Trois déesses qui n'étaient qu'une à l'origine, qui n'était que Gaïa, la grande déesse, qui va se dissocier, laissant à des représentations d'elle-même le soin de gérer tel ou tel aspect de sa divinité. Mais, de la même façon qu'on ne saurait nier l'unité du concept de Terre porteuse de vie et de mort, les trois déesses ne cessent de se « télescoper », dans leurs attributs comme dans les cultes qui leur sont rendus. C'est ainsi que Gaïa est représentée, avant ou avec Déméter, portant l'erkos, la clef des Enfers ; c'est ainsi également qu'elle est, avant Déméter, la déesse de la fécondité et que dans

les chants homériques elle est célébrée comme la protectrice du sol nourricier et de la multiplication de la race humaine. Elle qui a tout engendré, elle qui est mère de tous, est également détentrice de toute la connaissance du monde. Elle est l'oracle par excellence. Et c'est à Delphes qu'elle exerçait cette fonction, dans le temple où siégeait l'oracle de la Terre-mère. Une fonction et un lien avec l'humanité qui lui sera ravi par Apollon et la Pythie après que le fils de Zeus se soit vengé de Python, le serpent monstrueux engendré par Gaïa. Un épisode de la mythologie qui n'a rien d'anodin puisqu'il affirme la « prise de pouvoir » des Olympiens sur les divinités archaïques et qu'il confirme, une fois encore, le concept d'unicité du cycle de vie et de mort. Un cycle représenté, dans toutes les mythologies, par le serpent.

Gaïa est si essentielle, si primordiale, qu'on peut la comparer à une multitude de divinités. A ses « filles » bien sûr, Déméter et Perséphone, avec lesquelles elle partage le principe même de la Terre-mère ; avec Brigit, comme elle divinité primordiale ; avec Freyja, qui est sans doute un visage d'une divinité primordiale et qui, comme Gaïa, est dispensatrice de vie et de fécondité ; avec Dagda, le « dieu bon » de la mythologie celte et qui, comme Gaïa, se divisera en une triade. Autant de liens évidents, naturels. Ceux qui le sont moins sont les liens avec les divinités de la connaissance, telles Odin qui, comme Gaïa, fait le lien entre le monde des dieux et celui des hommes, Odin en offrant aux hommes le langage des dieux, les runes, Gaïa à travers le Python, devenu le site de la Pythie, à Delphes. Un parallèle sur la connaissance que l'on retrouve avec Dagda, dieu de la connaissance et de la magie – comme Odin –, divinité capable de rappeler les morts quand Gaïa les accueille en son sein pour leur ouvrir les portes d'une autre vie.

**Voir :** Déméter, Perséphone, Python, Serpent, Brigit, Freyja, Macha, Déesse-mère, Dagda, Geb, Odin

## → Gorgone

« Pour qui sont ces serpents qui sifflent sur vos têtes ? » interroge Racine dans *Andromaque*.

Ces serpents ne sont rien d'autre que les attributs les plus marquants des Gorgones. Filles de Phorcys et de Ceto selon Hésiode, elles sont plus vraisemblablement à placer dans le terrible arbre généalogique de Typhon et Echidna. Une filiation, évidente au vu de leur chevelure vipérine, qui passerait par la conception de la Gorgone, elle-même mère de Méduse, Euryale et Sthéno. « Les » Gorgones seraient en fait une, comme le suggère la lecture d'Homère ou d'Euripide. Une Gorgone unique devenue trois avec le temps et la modification des mythologies. Une fois de plus, une divinité ancienne, possédant des attributs différents, parfois opposés, se voit donc démultipliée ; une fois de plus, une divinité unique a engendré trois divinités distinctes, la Gorgone étant la divinité primordiale. Et elle en a le profil : elle appartient au monde chthonien et engendre aussi bien la mort que la vie.

Tout le monde connaît la crainte dont on entourait la ou les Gorgones, leur don pour figer celui qui les regardait. Mais on oublie que le sang de la Gorgone, d'après la découverte d'Asclépios, pouvait ressusciter les morts autant qu'il pouvait donner la mort, selon le côté – ou la veine – d'où il s'écoulait. On oublie également que le nom même de Méduse, une des Gorgones, signifie « celle qui protège ». Une étymologie qui ne doit rien au hasard et qui accrédite le rôle positif de la Gorgone. Car c'est sans doute à la divinité primitive que Méduse doit cette particularité, elle-même assumant, plus que ses sœurs, cet aspect de la divinité archaïque. De fait, Méduse étant « celle qui protège », le Gorgonéion, c'est-à-dire la tête de Méduse coupée par Persée, aura les mêmes atouts. Après avoir orné le bouclier d'Athéna, il sera repris par nombre de Grecs qui le feront figurer sur les armures, les boucliers, les tombes mêmes, avec pour réputation d'éloigner le mauvais œil.

**Voir :** Méduse, Bellérophon, Nornes, Persée, Erinyes

## → Grées

Péphrédos, Enyo et Dino : ce sont leurs noms. Ces trois « vieilles femmes » – c'est la signification de leur nom, Grées –, dotées à elles trois d'un seul œil et d'une dent unique, sont les gardiennes de la demeure des Gorgones. C'est du moins ce qu'il apparaît dans le récit de l'épopée de Persée. Mais une question alors se pose : pourquoi les Gorgones ont-elles le droit et l'avantage d'avoir des gardiennes ? Sont-elles donc si importantes dans la mythologie grecque ?

Certes, l'aventure de Persée donne la première place à la victime, Méduse. Mais de là à leur attribuer une garde rapprochée... De fait, la présence des Grées et leur rôle confirment la place qu'avaient, aux temps archaïques, les Gorgones. Divinités primordiales reléguées dans le monde souterrain, elles représentent la mort elle-même, elles en sont une des incarnations. Leur chevelure vipérine autant que la situation de leur demeure, dans le monde souterrain, en font des divinités chthoniennes, liées à la vie comme à la mort. Mais la mort de Méduse, autant que la représentation de la domination olympienne sur le monde archaïque, invite à voir également une représentation de la victoire de la vie sur la mort elle-même et donne aux Gorgones une stature plus élevée, ce que la présence des Grées ne fait que souligner.

## → Hadès

Alors qu'il y a tant à dire sur le royaume des morts, force est de constater que son maître, Hadès, paraît relativement insipide. Fils de Cronos et de Rhéa, frère de Zeus et doté par les Cyclopes du Kuneë – un casque qui rend invisible –, il compte, logiquement, au nombre des Olympiens. Du moins le devrait-il. Pourtant, son statut de divinité olympienne est fortement discuté par les spécialistes. Il faut dire qu'Hadès n'apparaît que fort

peu dans la mythologie grecque, qu'elle soit homérique ou classique. Eschyle lui conteste même son rôle de juge des morts ! Pourtant, n'est-ce pas de son nom même que l'on désigne le plus souvent le monde des morts, l'Ère homérique ?

Maître d'un monde peuplé d'âmes errantes et à demi conscientes à l'époque homérique, Hadès devrait étendre son pouvoir au fur et mesure que les Enfers « s'éveillent », devant le lieu des peines et des consolations. Pourtant, il n'en est rien et plus les Enfers sont décrits, plus les auteurs anciens lui dénie le moindre rôle. De fait, Hadès est la divinité la moins présente de la mythologie olympienne. Associé pour l'éternité à Perséphone, son épouse, il fait bien pâle figure comparé à la déesse des Enfers ; c'est tout juste si on lui accorde un culte à Eleusis – lieu par excellence du culte de Coré-Perséphone et de Déméter, sa mère. Comme si Hadès ne pouvait recevoir d'hommage qu'à travers ceux rendus à son épouse... Au final se pose sérieusement la question de savoir si Hadès est une divinité ayant donné son nom au lieu qu'elle est censée dominer ou si ce n'est pas plutôt un lieu qui a été divinisé. Hadès serait alors une incarnation des Enfers, chargé d'accompagner Perséphone et non l'inverse.

**Voir :** Aïta, Pluton, Hel, Osiris

### → Harpies

Alors qu'elles paraissent, de prime abord, relativement secondaires, les harpies deviennent, au fil des légendes, des êtres étonnants, nettement plus mystérieux qu'une étude superficielle ne le laisserait à penser. Leur origine elle-même est sujette à controverse. Filles du dieu marin Thaumás et de l'Océanide Electre, Nicothé (la bourrasque), Ocyptès (vole-vite) et Célaeno (sombre nuée) seraient des femmes ailées dotées d'une magnifique chevelure. Certes, rien ne dit, dans la tradition ancienne, qu'elles aient perdu leurs cheveux mais leur laideur, peut-être due avant tout aux ravages climatiques qu'elles provoquaient, devait leur faire acquérir une réputation nettement moins flatteuse. Et si l'on en croit Homère, les dieux eux-mêmes les craignaient.

### → Hébé

Fille de Zeus et d'Héra, Hébé fait partie des trois seuls enfants légitimes du couple divin. Déesse de la jeunesse et de l'immortalité, elle épousera Héraclès après son entrée dans l'Olympe.

### → Hécatonchires

Dotés de cinquante têtes et de cent bras, les Hécatonchires sont les frères monstrueux des Titans. Nés de Gaïa et d'Ouranos, ils seront précipités dans le Tartare par le dieu du

ciel, jusqu'à ce que Zeus fasse appel à leur force dans le combat contre les Titans. Vainqueurs avec les Olympiens, ils retrouveront bien vite leur primitive demeure. Leur unique consolation sera d'être dotés du titre de gardiens de ce monde.

**Voir :** Titans, Géants

### → Hélène

Fille de Zeus et de Lédá, sœur jumelle de Pollux dont elle partageait l'œuf à la naissance, Hélène sera enlevée par Thésée avant de devenir reine de Sparte en épousant Ménélas ; elle s'enfuira avec Pâris et deviendra la cause de la guerre de Troie. Une destinée abandonnée à la fatalité, qui fait de ce personnage un des acteurs majeurs de la littérature antique.

### → Héphaïstos

Parce que son époux avait fait de l'adultère un art de vivre, Héra, par vengeance, décida de « faire un bébé toute seule ». Initiative malheureuse qui devait donner naissance à Héphaïstos, sans doute le plus laid des Olympiens. Rendu boiteux par sa mère qui, de rage, l'avait jeté du haut de l'Olympe, Héphaïstos sera élevé par la nymphe Thétys qui révélera son don pour la forge. Dieu du feu, il fabriquera toutes sortes de machines ingénieuses, parmi lesquelles un trône emprisonnant sa mère ou un filet d'or qui servit à piéger Aphrodite – son épouse – et Arès. On lui doit également l'armure d'Achille, la cuirasse d'Héraclès ou les armes de Pélée.

**Voir :** Vulcain, Goibhniu

### → Héra

Sœur et épouse « officielle » de Zeus, Héra est dotée, de par son statut, de la fonction de déesse du mariage et, avec sa fille Ilithyie, des femmes en couches. De bien curieux attributs pour cette déesse jalouse, poursuivant de sa vindicte les – multiples, reconnaissons-le – maîtresses de son époux volage et leur progéniture. A cause d'Héra, Léo, mère d'Apollon et Artémis, se réfugiera à Délos ; Héraclès devra à la déesse de faire mourir sa femme et ses enfants, d'où le châtement des douze travaux – un châtement qui lui vaut le nom de « gloire d'Héra » – ; c'est elle encore qui inspire à Sémélé le désir de voir Zeus dans sa splendeur : une action dont la jeune princesse ne se relèvera pas ; lo, Europe comptent également au nombre de ses victimes, trouvant refuge en Egypte pour l'une, en Crète pour l'autre.

**Voir :** Junon

## → Héraclès ou Hercule

La légende d'Héraclès, le plus célèbre des héros grecs, est fortement rattachée à Héra, l'épouse de Zeus, et d'ailleurs son nom grec, Héraclès, signifie « gloire d'Héra ».

Ayant besoin d'un héros mortel pour combattre les géants, Zeus se fit passer pour le roi de Thèbes, séduisit la reine Alcmène et engendra Héraclès. Héra, comme toujours terriblement jalouse, allait poursuivre Héraclès de sa haine... au point de le rendre fou. C'est au cours d'une crise de folie qu'Héraclès, déjà célèbre dans toute la Grèce pour ses exploits et sa force prodigieuse, tua sa femme et ses trois fils. Afin d'expier ce crime abominable, les dieux le contraignirent à accomplir douze travaux. Ainsi, Héraclès tua-t-il le lion de Némée, à main nue et armé seulement d'une massue, puis l'Hydre de Lerne, un serpent à neuf têtes consacré à Héra. Il captura ensuite la biche de Cérynie, le sanglier d'Erymanthe, qui ravageait l'Arcadie, nettoya les écuries d'Augias en détournant le cours de deux fleuves et abattit les oiseaux de Stymphales, qui tuaient les hommes grâce à leurs plumes dont les extrémités étaient constituées de griffes de fer. En Crète, Héraclès captura le taureau consacré à Poséidon puis il se rendit en Thrace où il dompta les juments mangeuses d'hommes de Diomède en les nourrissant de la chair de leur maître. Les quatre derniers travaux d'Héraclès furent bien différents et surtout moins sanglants : il prit la ceinture d'Hippolyte, reine des Amazones, s'empara des troupeaux de Geyron, un roi à trois têtes, ramena les pommes du jardin des Hespérides et se rendit aux Enfers où il s'empara de Cerbère qu'il conduisit durant quelques instants à la surface de la terre. Une fois les douze travaux accomplis, Héraclès se vit pardonner son crime et gagna même l'immortalité. Il est le seul héros grec à y être parvenu...

Par son caractère, sa force et son destin malheureux, Héraclès est très certainement le pendant grec du héros celtique Cuchulainn, également assassin de son fils, également fils d'un dieu, également guerrier invaincu. Voilà pour le plus évident, reste le lien avec le monde des morts qui est présent dans les deux légendes : chez Hercule lorsqu'il dompte Cerbère, chez Cuchulainn lorsqu'il accepte de se voir décapité pour avoir tué un monstre ; deux histoires qui présentent ces héros comme capables de braver la mort, de la dompter en quelque sorte...

**Voir :** Cuchulainn

## → Hermaphrodite

Enfant asexué d'Hermès et d'Aphrodite, Hermaphrodite était d'une beauté incomparable. Une beauté et une androgynie qui, selon Platon, était la nature originelle de l'homme, lequel se scinda en genre masculin et féminin parce que les dieux eurent peur de leur trop grande puissance, préférant, dès lors, diviser pour régner.

## → Hermès

Fils de Zeus et de Maia, elle-même fille d'Atlas, Hermès acquit sa réputation dès les premières heures de sa vie. En effet, il s'échappa de son berceau et enleva quelques-uns des bœufs sacrés d'Apollon. Quand ce dernier constata le vol, il entra dans une colère noire ; colère qui s'amplifia quand il découvrit que de ses bœufs, il ne restait que la peau, les os et quelques boyaux, avec lesquels il fabriqua la lyre... qu'il s'empressa d'offrir à Apollon. Artiste et inventeur né – notamment de l'alphabet et des poids et mesures –, Hermès avait surtout prouvé qu'il était également le roi des beaux parleurs, d'où son statut multiple de dieu des commerçants, des avocats et des voleurs. Mais ce n'était pas suffisant pour le fils de Zeus qui allait se faire, sinon l'avocat, du moins le pilote des âmes défuntes : messager des dieux, il est surtout le dieu psychopompe par excellence, celui qui conduit les défunts devant le tribunal de Zeus ou de Perséphone ou d'Hadès ou de Minos, Rhadamante et lui-même... et on peut supposer qu'il savait mettre ses dons au service des pauvres voyageurs des Enfers.

Psychopompe, Anubis, le chien ou le chacal égyptien l'est aussi, autant que Charun, la divinité étrusque qui inspirera le personnage de Charon mais qui, contrairement au nocher grec, n'a aucun caractère agressif. Dieu des voyageurs et notamment des voyageurs vers l'Autre monde, Hermès apparaît alors bien proche du personnage des Enfers étrusque.

**Voir :** Mercure, Lug, Charun, Anubis

## → Hestia

Sœur de Zeus, délivrée, comme les autres Olympiens, pour le combat contre les Titans, Hestia se verra offrir le statut, assez calme et reposant, de déesse du feu et du foyer. Protectrice de la famille, elle n'en est pas moins une vierge farouche qui, comme Vesta, avec laquelle elle sera assimilée, s'entoure de gardiennes pures.

**Voir :** Vesta

## → Heures

Filles de Thémis et de Zeus, les Heures étaient à l'origine au nombre de trois. Plus que les heures – les douze – que nous connaissons, elles représentaient alors les saisons, du moins le printemps, l'été et l'hiver, qui président à l'ordre de la nature.

## → Hippolyte

Fils de Thésée et de la reine des Amazones, Hippolyte ou Antiope, selon les traditions, Hippolyte le fils devait vouer un culte tout particulier à Artémis, déesse de la chasse, tout en se montrant fort distant avec la gente féminine. Furieuse de cette indifférence généralisée, Aphrodite devait inspirer à sa belle-mère, Phèdre, une passion aussi coupable qu'unilatérale. Repoussée par le jeune homme, Phèdre allait l'accuser d'avoir tenté de la violer. Condamné à l'exil par son père, Hippolyte allait même payer de sa vie son indifférence, lorsqu'une écume, provoquée par Poséidon, l'emporta. Victime, une fois encore, de la fatalité, Hippolyte connaîtra un sort meilleur... dans la littérature latine qui le fera ressusciter grâce à Asclépios. Réfugié à Italie, il prendra l'apparence du dieu Virbius.

**Voir :** Virbius

## → Hydre de Lerne

Comme Cerbère, gardien des Enfers, comme les Gorgones ou comme Chimère encore, l'Hydre de Lerne fait partie de la nombreuse et monstrueuse famille de Typhon et Echidna. Contrairement à eux, cependant, c'est bien dans une grotte, près du lac de Lerne, que l'Hydre résidait, le reste de sa « famille » peuplant les Enfers.

Un corps de chien, neuf têtes de serpent dont une seule était immortelle, l'haleine seule de cet être suffisait à provoquer la mort. Un être parfaitement monstrueux, donc, mais qui n'offre que peu d'intérêt. Tout juste si Hercule lui trouvera quelque attrait, le principal étant d'épingler ce monstre à son tableau de chasse. C'est ainsi qu'il représente le second des douze travaux d'Hercule. L'Hydre a juste valeur de faire-valoir et ne mérite l'attention que par son physique, notamment le serpent – les neuf têtes qui le guident –, symbole du cycle de la vie et de la mort, symbole de la régénération, du renouveau – parce qu'il mue –, bref, symbole d'éternité.

**Voir :** Serpent, Echidna, Enfers, Hercule

## → Hypnos

Frère jumeau de la Mort, Hypnos est un génie ailé capable d'endormir les hommes comme les dieux. On le confond souvent avec son fils, Morphée, divinité présidant aux songes. Une parentée plus intéressante qu'on le croit généralement, plus instructive surtout. Car si Hypnos est le jumeau de la Mort, Morphée, à travers les songes, est celui qui permet aux morts de communiquer, le rêve – ou le cauchemar – étant considéré, dans toutes les mythologies, comme le langage des âmes défuntées, leur moyen de communication.

## → Iacchos

Fils de Zeus et de Déméter, Iacchos est une divinité relativement tardive apparue avec le développement des mystères éleusiens. Une divinité parente de Déméter et de Coré-Perséphone et qui présidait aux cérémonies en l'honneur de sa mère et de sa sœur.

## → Ilithye

Fille de Zeus et d'Héra, déesse des accouchements, cette divinité assez fade a pour symbole la lumière – sous forme de flambeau –, image de la vie naissante.

**Voir :** Meskhnet

## → Io

Vestale prêtresse d'Héra et amante de Zeus, Io fut transformée en génisse et consacrée à Héra par son amant. Réfugiée en Egypte où elle reprit son apparence originelle, elle mit au monde un fils, Epaphos, et acquit, sur les bords du Nil, une telle réputation qu'on l'assimila à Isis puis, après sa mort, à la déesse de la Lune.

Elle est l'ancêtre directe d'Europe, une autre conquête de Zeus, avec laquelle elle partage l'apparence de la génisse. Une apparence que l'on retrouve chez une autre divinité égyptienne, également déesse de vie et de fécondité, Hathor.

**Voir :** Isis, Hathor

## → Iphiclès

Frère utérin d'Héraclès, né à peine une nuit avant le demi-dieu, Iphiclès a une histoire assez semblable à celle de Pollux, le demi-frère jumeau de Castor. Compagnon d'Héraclès lors de ses expéditions, il périt au cours de la guerre contre les fils d'Hippocoön.

## → Ixion

Le roi des Lapithes avait tué son beau-père et avait bafoué la parole donnée, deux actions qui auraient dû lui valoir les pires tourments des Enfers... si le principe du châtement avait existé. Du moins, pas pour les crimes commis sur les hommes. C'est ainsi qu'Ixion se trouva l'hôte de Zeus et qu'il tenta de séduire Héra, un crime qui lui valut un tour à la façon du seigneur de l'Olympe : ce dernier créa une nuée, lui donnant l'apparence d'Héra. Ixion s'unit à elle et procréa ainsi les Centaures – du moins est-ce une des légendes expliquant leur origine. Pour avoir bafoué l'hospitalité olympienne, il fut ensuite

condamné à tourner, lié par deux serpents, sur une roue placée au fond du Tartare.

**Voir :** Centaures

## → Jason

Héritier spolié du trône d'Iolcos, Jason sera élevé par Chiron, le Centaure savant, qui lui enseignera non seulement l'art de la guerre mais également celui de la médecine, d'où son surnom de « guérisseur ». De retour à Iolcos où il espérait reconquérir son trône, Jason se verra chargé de ramener la fameuse Toison d'or, conservée en Colchide et placée sous la garde d'un dragon ou d'un serpent géant. Inspiré par Athéna, aidé des plus grands héros de la Grèce antique, les Argonautes – parmi lesquels Héraclès, Castor et Pollux, Orphée le poète –, Jason atteint la Colchide et, aidé de Médée, la fille du roi, conquiert la Toison qu'il ramena, avec Médée, en Iolcos. Maître de son royaume, il commit alors l'erreur de se désintéresser de Médée, qui était magicienne, lui préférant la fille de Créon, Créüse. La mort de cette dernière, suivie de celle des enfants de Jason et Médée, sera le prix de la vengeance de Médée. Quant à Jason, il périt sottement, assommé par une poutre de l'*Argo*.

## → Kères

C'est Hésiode qui les présente ainsi : filles de Nyx, la Nuit, les trois Kères sont des mauvais génies, des inspiratrices de mort, dotées d'ailes grâce auxquelles elles survolent les champs de bataille, où elles sucent le sang des morts et enfoncent leurs griffes acérées dans les corps exsangues. Porteuses de mort ou de malheur, elles emportent les âmes des guerriers défunts, à l'image des Walkyries, leurs cousines scandinaves. Comme les déesses nordiques, leur rôle ne se limite pas uniquement à la mort mais aussi à la destinée. Certes, elles ne sont pas protectrices de la famille ou d'un guerrier, mais, comme les Moires archaïques – également au nombre de trois –, elles offrent un choix : celui de la destinée. Gare à celui qui choisit mal, car, selon Homère, elles sont l'incarnation même de cette destinée...

**Voir :** Walkyries, Moires

## → Lamies

Il était une fois une belle jeune femme, fille du roi Bélus. Elle était si belle qu'elle attira le regard caressant de Zeus, toujours avide d'aventures amoureuses. De son union avec le maître de l'Olympe, Lamia donna naissance à plusieurs enfants... sur qui allait tomber la terrible vengeance d'Héra, l'épouse jalouse de Zeus. Tous périrent. La tragédie devait avoir un effet radical sur Lamia : parce qu'on lui avait pris ses enfants, elle se transforma en un monstre terrifiant prêt à tout pour tuer les enfants des autres. Dotée d'ailes et

d'une queue de serpent ou de dragon, pâle comme un fantôme, elle était crainte à travers toute la Grèce, au même titre que les striges, elles aussi friandes du sang des nouveau-nés. Véritables vampires, les lamies – le nom devient générique – seront craintes jusqu'au Moyen Âge où, sous le nom de *nava* en Macédoine, elles se repaissaient du sang des enfants et des femmes en couches.

**Voir :** Striges

## → Lapithes

Fils d'Ixion et donc demi-frères et sœurs des Centaures, les Lapithes peuplent les épisodes mythologiques mais c'est essentiellement pour leur incessant combat contre les Centaures qu'ils sont célèbres, le premier d'entre eux étant Pirithoos, ami de Thésée.

## → Léda

Léda est une des innombrables amantes de Zeus, lequel la séduisit sous la forme d'un cygne. Neuf mois plus tard, la reine de Sparte devait mettre au monde deux œufs, l'un contenant Hélène et Pollux, les enfants de Zeus, l'autre Castor et Clytemnestre, nés de Tyndare, son époux légitime.

## → Léto

Petite-fille de Gaïa et d'Ouranos, Léto est de la famille des Titans ; elle est également et surtout une des maîtresses de Zeus et la mère d'Apollon et d'Artémis, qu'elle mit au monde à Délos, île désolée, rocher aride qui seul avait accepté d'accueillir la Titanide. Il faut dire que cette dernière faisait alors l'objet des menaces d'Héra. Pour ce service inestimable, Délos fut récompensée et devint une des îles les plus riches, les plus fertiles de la Méditerranée.

## → Lycurgue

Roi des Eodiens, Lycurgue est célèbre pour sa tentative d'opposition à Dionysos et à son cortège de Bacchantes. Un cortège que le souverain avait fait prisonnier, ce qui lui valut d'être frappé de démence par le dieu du vin. Sous l'emprise de la folie, Lycurgue devait mettre à mort son propre fils, le prenant pour un sarment de vigne. Un crime qui, comme tous les parricides ou infanticides de la mythologie grecque, devait révolter la nature elle-même – nature contre laquelle ce type de crime allait : le pays tout entier devint stérile, abandonné aux vents... jusqu'à ce que le peuple éodien sacrifie son roi.

**Voir :** Erinyes, Furies

## → **Maia**

Fille d'Atlas et donc Titanide elle-même, Maia est une autre des maîtresses de Zeus, qui fera d'elle la mère d'Hermès, le dieu messager.

## → **Mania**

A l'image des Erinyes, Mania est chargée par les dieux de poursuivre les âmes coupables de sacrilège. Un châtement sous forme de folie qui terrifie les criminels.

## → **Marsyas**

Un jour qu'Apollon, dieu, entre autres, de la musique, avait décidé de se faire célébrer, il convoqua un jury chargé de le désigner comme le plus grand musicien, ce qui était le moindre des choses pour le dieu de la musique. Ne dédaignant pas de pimenter l'affaire, le dieu se dota d'un concurrent, Marsyas, célèbre joueur de flûte. Joueur, Apollon l'était... à condition d'être sûr de gagner. Or Marsyas était un musicien chevronné. Aussi le dieu ajouta-t-il une règle de dernière minute : le vainqueur devait pouvoir jouer et chanter à la fois... ce qu'Apollon pouvait accomplir avec sa lyre, mais qui était impossible à Marsyas. Le jury, fait des neuf muses et du roi Midas, n'eut d'autre choix que de prononcer la perte de Marsyas. Abandonné au bon vouloir d'Apollon, qui au final lui en voulait d'avoir tenté de le supplanter, Marsyas fut écorché vif et pendu à un arbre.

## → **Médée**

Fille du roi de Colchide, Médée, qui était un peu magicienne, fera tout le succès de Jason en endormant pour lui le monstre gardien de la Toison d'or. Toute à son amour, elle ira jusqu'à faire mourir son frère, qui poursuivait les fugitifs, puis, prise de jalousie lorsque Jason la délaissa, mit à mort ses propres enfants ainsi que la nouvelle épouse du héros. Une tradition raconte qu'elle mourut à son tour et qu'elle s'unit à Achille aux champs Élysées. Une fin heureuse pour cette magicienne pour le moins vindicative et qui ressemble étrangement au destin – pas si mauvais que cela – de Morgane, magicienne du cycle arthurien, qui, après avoir provoqué la guerre en terre de Camelote, recueillera le corps de son frère afin de lui permettre le passage vers Avalon. Comme si les magiciennes (Morgane est aussi une fée) étaient plus à l'aise et plus heureuses dans l'Autre monde.

**Voir :** Morgane, Maeve

## → **Méduse**

Pourquoi, des trois Gorgones, Méduse est-elle la seule mortelle ? Qu'est-ce qui explique cette distinction pour le moins radicale puisqu'elle exclut Méduse du monde divin ? Certains mythes antiques lui donnent d'ailleurs une origine différente de celle de ses « sœurs ». Séduite ou violée par Poséidon dans un temple dédié à Athéna, Méduse aurait subi la colère de la déesse aux yeux pers qui aurait transformé cette belle nymphe en l'être monstrueux que l'on connaît. D'autres mythes racontent que c'est Aphrodite, jalouse de sa beauté, qui lui aurait « jeté ce sort ». Voilà qui expliquerait la mortalité de Méduse et sa place à part dans la triade des Gorgones.

Mais si Méduse n'est pas ou plus une divinité, elle deviendra cependant la plus célèbre des Gorgones, celle qui apparaîtra dans le plus de mythes. Et dans ces derniers, elle a bien tout d'une Gorgone : une chevelure vipérine, des dents de sanglier, des ailes et un regard glaçant, pour ne pas dire pétrifiant. Malgré la ressemblance physique, Méduse est bien différente de ses « sœurs ». C'est d'abord celle qui semble provoquer le plus de terreur, sans doute parce qu'elle est la plus reconnue ; c'est celle aussi « qui protège », comme l'indique son nom et comme le confirme le pouvoir protecteur du Gorgonéon qui orne murailles, portes, armures ou boucliers en Grèce. Deux aspects absolument antinomiques que l'on retrouve dans le pouvoir de vie et de mort du sang même des Gorgones et donc de Méduse.

On a dit que Méduse était la plus ambivalente mais également la plus célèbre des Gorgones. C'est sans conteste au mythe mettant en scène sa mort qu'elle le doit. Fils des amours adultères de Zeus et de Danaé, Persée sera élevé à la cour du roi Polydectès qui, désespérant de séduire la mère, tentera d'éloigner le fils devenu adulte. Pour ce faire, il l'enverra en mission, avec pour objectif de lui ramener la tête de Méduse. Première étape : trouver la Gorgone. C'est en volant l'œil unique des trois Grées qu'il obtient de pénétrer dans le monde des morts. Doté du casque d'Hadès, le Kunéê qui rend invisible, d'un bouclier et d'une épée offerte par Athéna et Hermès, Persée pénètre donc dans l'ancre des Gorgones. Là, invisible au regard des autres, il présenta son bouclier à Méduse, laquelle, s'étant vue, se figea... ce qui laissa tout le temps à Persée pour lui trancher la tête. Du sang qui s'écoulait devait naître Pégase, le cheval ailé, et Chrysaor, père, selon Hésiode, d'Echidna – qui rappelons-le serait la mère de Gorgone et donc « grand-mère » de Méduse.

Cette aventure, qui en annonce d'autres pour Persée, s'apparente évidemment à un rite d'initiation. Comme les douze travaux d'Héraclès, comme le trésor des Nibelungen que Siegfried devait rapporter. Le parallèle entre le héros grec et le héros scandinave ne s'arrête d'ailleurs pas là. L'un est un dragon, l'autre est dotée d'une chevelure de serpents ; le sang de l'un rend invulnérable alors que le sang de l'autre redonne la vie. Tous deux sont des symboles du monde des morts, des symboles du cycle de la vie et de la mort.

Quant aux exploits de Siegfried ou de Persée, ils sont à voir comme une victoire de la mythologie nouvelle sur la mythologie antique, comme une victoire sur la mort aussi, comme le sera celle de saint Georges sur le dragon...

**Voir :** Dragons, Gorgones, Echidna, Hadès, Persée, Serpent

### → Méliades

La tradition antique veut que les Méliades soient nées, comme Aphrodite, du sang versé par Ouranos lorsque Cronos l'émascula. Si Aphrodite prit finalement une part non négligeable à la vie de l'Olympe, les Méliades se consacrèrent à la protection des enfants abandonnés et des troupeaux sans berger.

### → Ménélas

Comme son frère Agamemnon, Ménélas est un des personnages centraux de la malédiction des Atrides et de la célèbre guerre de Troie. Un personnage central mais relativement insipide, voire attentiste. En effet, lorsque Thyeste s'appropriâ le trône d'Argos, Ménélas se réfugia auprès du roi de Sparte, Tyndare, lequel lui offrit sa fille puis son trône – ce qui est assez curieux puisque Tyndare avait également un fils, Castor. L'époux d'Hélène allait donner de nombreux enfants à la cité spartiate, jusqu'à ce qu'il accueille Paris, fils du roi de Troie. Ce dernier enleva la belle Hélène, ce qui allait provoquer la guerre de Troie. Et si Ménélas est bien présent, il laisse, tout au long du conflit, la première place à son frère Agamemnon, comme si le droit d'aînesse était plus fort que celui de l'offensé. Le conflit achevé, Ménélas devait pardonner à sa trop belle épouse et finir ses jours paisiblement à Sparte.

### → Mêtis

Titanide, fille d'Océan et de Téthys, Mêtis incarnait la Prudence. Amante de Zeus, elle aurait dû donner naissance à Athéna, si le dieu de l'Olympe ne l'avait dévorée. C'est donc de la tête même de Zeus que devait naître Athéna.

### → Midas

Un homme bien peu diplomate que ce roi de Phrygie : convoqué pour faire partie du jury devant départager Apollon et Marsyas, Midas avait osé donner sa voix au second. Une liberté de choix qu'Apollon allait lui faire payer en le dotant d'oreilles d'âne. Bien peu diplomate, le roi de Phrygie et bien peu réfléchi si l'on en croit cette autre tradition qui raconte que Midas, ayant aidé Dionysos, demanda au dieu pour prix de ce service de changer tout ce qu'il toucherait en or. Incapable de rien manger, de rien boire quand

tout devenait le précieux métal, Midas réalisa alors sa sottise et fut finalement délivré de cette malédiction.

### → Minos

Fils de Zeus et d'Europe, Minos est le roi de Crète et le « père » du Minotaure. En fait, c'est sa femme, Pasiphaé, qui est la mère de ce monstre, le père étant un taureau. Véritablement maudit des dieux, artisan de l'assassinat d'un de ses fils, Minos aura malgré tout la réputation d'un roi sage et juste, deux qualités qui, avec son frère Rhadamante, allait lui donner la charge de juge des Enfers.

**Voir :** Enfers, Hadès, Hermès, Maât

### → Moires

Filles de la Nuit (Nyx) ou peut-être de Gaïa et d'Ouranos (la Terre et le Ciel), elles font sans aucun doute partie de ces divinités anciennes que la promotion des dieux de l'Olympe va reléguer au rang de divinités secondaires. Au point d'ailleurs qu'au final, on ne leur accorde pas même le statut divin. Sans doute est-ce d'ailleurs à cette même époque qu'elles quittent l'apparence de belles et jeunes déesses pour apparaître sous les traits de vieilles femmes.

Les Moires ne sont cependant pas égales aux yeux des hommes ou des dieux, ne serait-ce que parce qu'elles n'ont pas les mêmes fonctions. A moins, bien entendu, que cette triade ne soit la représentation d'une seule divinité, finalement distinguée en raison de ses différents attributs. Un passage de l'*Illiade*, qui utilise le mot de Moire au singulier, permettrait d'aller dans ce sens. Mais cette question récurrente – elle se pose également pour les triades celtiques – de l'unicité d'une divinité à fonctions multiples sera finalement conclue par la mythologie grecque elle-même. Car si, aux temps anciens, les Moires ont pu n'être qu'une, l'époque classique en distingue clairement trois. Hésiode les nomme d'ailleurs pour la première fois dans sa *Théogonie* : Clotho est la Fileuse, Lachésis la Réparatrice et Atropos l'Implacable. La deuxième se distingue alors. A elle et à elle seule est dévolue la distribution des sorts qui guideront la vie future des âmes défuntées... Le thème de la réincarnation est effleuré. Dès lors, si les âmes défuntées doivent revivre sous les traits d'êtres humains, Lachésis retrouve la fonction des Nornes scandinaves ou des fées médiévales qui, penchées sur le berceau, dotaient les nouveau-nés. Probablement, la notion de destinée elle-même ne peut qu'impliquer celle de dons, de sorts jetés par celles qui tiennent les fils de la vie. Cela expliquerait qu'on la retrouve dans les principales mythologies et qu'elle ait perduré de façon aussi flagrante dans les contes populaires, réceptacles des plus anciennes croyances.

**Voir :** Parques, Fées, Nornes

## → Morphée

Fils d'Hypnos, Morphée est le dieu du sommeil mais surtout des songes. Or, les songes étaient un des moyens les plus courants pour les âmes défuntées d'entrer en contact avec les vivants, voire de se venger d'eux. Voix des défunts mais aussi voix des dieux, les songes font partie de l'art divinatoire autant que de la vengeance des défunts – rôle qu'ils conserveront jusqu'au Moyen Âge.

**Voir :** Odin, Enfers

## → Muses

Filles de Zeus et de la Titanide Mnémosyne, les muses, qui sont au nombre de neuf, n'avaient pas originellement de spécialités, d'attributions précises. Ce n'est que plus tard qu'elles verront leur rôle limité pour l'une à la poésie épique (Calliope), érotique ou lyrique (Erato), à la musique (Euterpe), à la danse (Terpsichore), à l'histoire (Clio), à la comédie (Thalie), à la tragédie (Melpomène) et à l'astronomie (Uranie).

## → Naïades

Nymphes des eaux et des fontaines ayant Zeus pour père ou, selon certains spécialistes, Océan. Sans fonction précise, elles n'apparaissent généralement que comme objet ou victime du désir des dieux comme des hommes.

## → Narcisse

Il était dit que Narcisse, jeune homme d'une grande beauté, ne devait vivre que tant qu'il ne verrait pas son propre reflet. Tel était du moins l'oracle qu'avait prononcé Tirésias à propos du fils de la nymphe Liriopé. Or, Echo aimait Narcisse d'un amour unilatéral mais Narcisse était uniquement préoccupé de sa propre personne. Némésis, la justice, décida donc de punir cet être si imbu de lui-même et, alors qu'il chassait, poussa le jeune homme à boire l'eau d'une fontaine. Lorsqu'il se pencha au-dessus de l'eau, Narcisse se vit... et ne put dès lors détacher son regard de sa propre vue, au point d'en oublier de se nourrir, de boire même. Et c'est ainsi qu'il mourut, se transformant alors en fleur.

## → Némésis

Contrairement aux Erinyes, auxquelles elle était sans doute originellement unie, Némésis n'est pas le bras armé d'une nature avide de vengeance. Son rôle est tout dévolu à la préservation du statut divin au point que, de déesse de la justice immanente, elle est

chargée de contenir les hommes à leur sphère, à leur monde, sans espoir, dès lors, d'égaliser les dieux.

## → Nérée

Avant même Poséidon, Nérée régnait sur les océans et les mers. De fait, cette ancienne divinité grecque va totalement disparaître au profit du frère de Zeus, symbole de la victoire des Olympiens sur les Titans. Une victoire qui n'est pas à l'avantage de la religion olympienne, Poséidon se révélant cruel, envieux, lunatique quand Nérée est un être sage et juste, symbole de l'équité – qu'on l'apprécie ou non – de la nature. Nérée disparaîtra mais ses filles, au nombre de cinquante, perdureront dans la mythologie grecque sous le nom de Néréides.

Et si la mythologie grecque élimine littéralement Nérée, ce personnage des océans trouve son pendant dans la mythologie scandinave en la personne de Njord, père de Freyr et de Freyja et incarnation de la richesse de la mer. Un personnage central pour un peuple marin comme le furent les Vikings quand les Grecs vont arrêter, peu à peu, de se tourner vers la mer. Peut-être d'ailleurs est-ce de là que date la disparition du dieu des océans.

**Voir :** Néréides, Poséidon, Njord, Aegir

## → Néréides

Pendant maritime des nymphes, les Néréides comptent parmi les divinités naturelles antiques.

## → Nymphes

Présentes dans les bois, les forêts, les grottes ou les vallées, les nymphes peuplent la nature, sont la nature elle-même, dans tout ce qu'elle a de plus beau et de plus fécond. Symboles de la nature, mère de tout, et de la fertilité, elles ont également un pouvoir guérisseur.

## → Œdipe

La fatalité est, sans nul doute, le trait principal du mythe d'Œdipe. Né de l'union de Jocaste et de Laïos, Œdipe avait été abandonné à sa naissance parce qu'un oracle avait prédit à son père que son fils le tuerait et épouserait sa mère. Or Œdipe, une fois devenu adulte, croisa un jour son père, Laïos, et, sans savoir qui il était, se prit de querelle avec lui et le tua. Ayant quitté Delphes où avait eu lieu l'accrochage, il arriva aux abords de Thèbes où un sphinx, monstre mi-femme mi-animal, tuait tous ceux qui désiraient entrer

dans la cité... à moins de répondre à une énigme. Œdipe résolut la fameuse énigme, poussant le sphinx au suicide, et fut accueilli triomphalement dans la cité, enfin libérée de la malédiction. Tout auréolé de sa nouvelle gloire, il épousa la veuve du roi... sa mère. Des années et quatre enfants plus tard, la peste allait s'abattre sur la cité thébaine, signe que la gangrène morale était installée dans la ville. Ce sera l'occasion pour Œdipe, sa mère-épouse et leurs enfants de découvrir la terrible vérité, le parricide suivi de l'inceste, deux actes contre-nature qui appelaient la vengeance des dieux. Jocaste se suicida, ses enfants s'entre-tuèrent et Œdipe subit la vengeance des Erinyes qui, une fois encore, confirmaient leur statut de gardienne de la nature humaine.

### → Olympe

Montagne merveilleuse où les dieux décidèrent d'établir leur lieu de résidence.

**Voir :** Asgard

### → Olympie

Ce sont les jeux qui s'y déroulaient qui allaient faire la réputation de la cité d'Olympie, des jeux initialement dédiés à Héra mais rapidement placés sous le patronage, plus évident, de Zeus lui-même.

### → Olympiens

C'est sous ce nom que devraient être désignés les dieux grecs de la seconde génération. Dans les faits, il n'est que rarement utilisé, tant les nouveaux dieux sauront occuper l'espace divin au détriment des Titans.

### → Orphée

Fils de la muse Calliope et du roi de Thrace, Orphée est sans doute le plus merveilleux et le plus célèbre poète de l'Antiquité. Un poète légendaire cependant, à qui Apollon lui-même avait fait don d'une lyre, un poète qui allait parcourir toute la Grèce et atteindre jusqu'à l'Égypte où il devait s'initier aux mystères d'Osiris et d'où allaient naître les mystères dits orphiques. Une façon comme une autre d'excuser l'apport oriental à la religion grecque, de plonger les racines du mysticisme grecque à la source même du divin – du moins selon les Antiques : l'Égypte.

Marié à la nymphe Eurydice, Orphée devait tenter, en vain, de la faire sortir des Enfers où la morsure d'un serpent l'avait envoyée.

**Voir :** Ossian

### → Ouranos

Personnification du Ciel, il est l'époux et le « fils » de Gaïa, le père d'Aphrodite et de tous les Titans. « Principe » masculin de toute la mythologie antique, Ouranos apparaît comme un personnage relativement anodin, préoccupé seulement de se défaire de sa progéniture – Titans, Cyclopes, Hécatonchires –, jusqu'à subir leur juste revanche.

Buri subira presque le même sort que son pendant grec en se voyant dépouillé et son corps utilisé pour former le monde. Geb, en revanche, s'il est bien le père des principales divinités égyptiennes ne subit aucune vengeance.

**Voir :** Geb, Buri

### → Pan

Ce satyre dieu de la fécondité est un fils d'Hermès. Et, comme son divin père, il est doté de multiples attributs, parmi lesquels la protection des troupeaux, bergers et autres gardiens d'animaux. De fait, son physique, mi-homme mi-bouc, devait tendre vers cette fonction. Mais comme le suggère son côté animal, Pan est, comme tous les satyres, le symbole du désir brutal, animal, sauvage – des satyres qui forment d'ailleurs le cortège habituel de Dionysos. Du moins l'était-il avant de se voir doté d'attributs plus conformes à sa divine et exceptionnelle ascendance : médecin, prophète, inventeur de la flûte qui porte son nom, Pan est un être à part dans le monde des satyres.

Des satyres qui, parce qu'ils sont marqués physiquement par le côté animal, rappellent le principe de la vie dans ce qu'elle a de plus frappant, voire brutal, aspect que l'on retrouve, dans une moindre mesure cependant, chez Cernunnos.

**Voir :** Apis, Cernunnos

### → Pandore

Pandore est la première femme, la créature de Prométhée. C'est elle qui ouvrira la boîte permettant aux malheurs de se répandre sur Terre, ne refermant le couvercle que pour y conserver l'espérance.

### → Pasiphaé

Fille du Soleil, épouse de Minos, lui-même fils de Zeus, Pasiphaé est la mère d'Ariane, d'Electre et du terrible Minotaure, un monstre né de son union contre-nature avec un taureau.

## → Pégase

Cheval ailé né des amours de Méduse et de Poséidon ou, selon d'autres mythologues, du sang de Méduse après que Persée lui eut tranché la tête, Pégase est le symbole par excellence des animaux psychopompes, c'est-à-dire porteurs d'âmes. Un rôle dévolu aux chevaux dans la mythologie scandinave – les chevaux des Walkyries – ou celte – Epona la déesse cheval.

**Voir :** Epona, Sebek, Walkyries

## → Persée

Fils de Zeus et de la belle Danaé, Persée relèvera la plus terrible et la plus dangereuse des aventures : tuer Méduse. Divinité chtonienne dotée d'une chevelure reptilienne, Méduse était la seule des Gorgones à être mortelle. Comme ses sœurs, cependant, son regard était si terrible qu'il pétrifiait qui le croisait.

Même pour le fils de Zeus, l'affaire s'annonçait difficile. Heureusement, Persée n'était pas seul : guidé par Hermès et Athéna, il obtint les indications qui le conduiraient auprès des nymphes, gardiennes des sandales ailées et du casque d'Hadès qui rendait invisible. A ces présents inestimables, Hermès ajouta une faucille et Athéna un miroir ou, selon certaines rumeurs, un bouclier. Le jeune héros enfila les sandales ailées et vola jusqu'au repère des Gorgones. Prenant bien soin, comme le lui avait conseillé Athéna, de ne regarder Méduse que dans le reflet du bouclier – ou du miroir –, il lui trancha la tête, la mit dans un sac et, se coiffant du casque, s'enfuit aussi vite qu'il était venu.

A travers le personnage de Méduse, c'est bien la mort que Persée avait vaincue. Et à travers cette mort, celle du monde archaïque, ce que la présence active d'Athéna et d'Hermès, deux Olympiens, ne fait que confirmer. Une double victoire donc et qui se retrouve comme un écho dans les personnages de Siegfried et de saint Michel.

**Voir :** Gorgone, Méduse, Dragon, Siegfried

## → Perséphone

La mythologie classique raconte comment Hadès, le dieu des Enfers, ayant aperçu celle qui était sa nièce par deux fois – elle était fille de Zeus et de Déméter –, la désira tant qu'il fit tout pour l'obtenir. A l'insu de Déméter, Zeus l'avait finalement promise à son sombre frère qui, un jour que Coré ramassait des fleurs, fit s'ouvrir la terre et, armé de son plus beau casque, conduit par son char le plus sombre, enleva la belle. Folle d'inquiétude, Déméter allait se mettre en quête de sa fille – d'ailleurs Coré signifie « la fille » – sur toute la surface de la Terre, en vain... Neuf jours et neuf nuits durant, elle erra telle une âme en peine. Elle était si triste que même le Soleil s'en émut et lui dévoila finale-

ment le nom du ravisseur. On imagine aisément la colère de Déméter qui, pour se venger de l'acte de Zeus et d'Hadès, se mit en grève : la terre cessa de donner du fruit, les fleurs cessèrent de pousser et d'embellir, le monde connut soudain l'aridité, le froid, le vent... Rien ne semblait pouvoir infléchir la colère de Déméter. Quant à Hadès, il comptait bien garder sa déesse. Devant la menace de voir la terre semblable à un vaste terrain vague, les protagonistes acceptèrent cependant un compromis et il fut établi que Coré reviendrait auprès de sa mère la moitié de l'année, l'autre moitié lui permettant d'exercer ses qualités de déesse des Enfers...

C'est donc ainsi que furent créées les saisons, le temps durant lequel Coré réside aux Enfers étant celui de l'automne et de l'hiver, alors que l'été et le printemps, des saisons qui marquent l'épanouissement de la nature, rythment le retour de la déesse auprès de sa mère.

Tout le monde connaît ce mythe et l'explication qui s'y rattache. Mais la vraie question est de savoir pourquoi Coré passe du statut de fille de la Terre nourricière, de déesse des blés et des arbres en fleurs, à celui de déesse des Enfers. Un statut qui l'emportera d'ailleurs très largement au point que l'on connaît plus le nom de Perséphone – sous lequel elle officie aux Enfers – que celui de Coré.

Il est vraisemblable que la religion grecque archaïque ait célébré le culte d'une divinité naturelle majeure, une Grande Déesse, la Terre-mère. Cette divinité était donc la terre, mais la terre sous toutes ses formes : la terre réalité cosmogonique, la terre nourricière et productrice des fruits nourrissant les hommes. Ainsi, Gaïa, la Terre, et Déméter seraient une seule et même divinité originelle. Une même divinité qui se serait encore divisée pour représenter le troisième aspect de la terre, sa troisième fonction qui est l'accueil des morts. Un triple aspect de la terre qui a engendré un triple statut de la divinité originelle puis une triade. Une évolution assez logique et que l'on rencontre d'ailleurs dans d'autres mythologies, une évolution qui paraît confirmée par l'association, presque perpétuelle, de Déméter et de Perséphone, dans les mystères d'Eleusis notamment, mais également dans nombre de pratiques funéraires et cultuelles – à Sparte, notamment, la période de deuil s'achevait par un sacrifice à Déméter...

**Voir :** Aïta, Hel, Freyja, Osiris

## → Phénix

C'est en Egypte que se situe l'origine légendaire du Phénix, un oiseau merveilleux qui, dit-on, renaissait de ses cendres. En fait, c'est là le pendant oriental du concept de renaissance par la terre, de la terre source de vie. C'est là le symbole parfait de la différence entre le monde oriental et les mythologies indo-européennes.

**Voir :** Atoum

## → Pollux

Le demi-frère de Castor était le fils de Zeus et de Lédä. Un demi-dieu donc mais qui réussira à partager sa célébrité ou plutôt son statut héroïque avec le fils de Tyndare au point qu'on finira par confondre les deux frères, désignés sous le nom commun de Dioscures. La gémellité est une constante dans la mythologie grecque et scandinave. On la retrouve dans des personnages tels qu'Apollon et Artémis, Freyr et Freyja. Mais contrairement aux Dioscures, elle distingue généralement différents aspects de ce qui était commun à une même divinité. Dans le cas des Dioscures, point d'attributs divins... pour la simple raison qu'il n'y a pas de dieu, tout juste un demi-dieu. Pourtant, l'association des deux, la confusion de l'homme et du demi-dieu permet d'élever le premier au niveau du second et confirme, par ce raisonnement inverse, le principe général gémellité-unité originelle des divinités.

## → Poséidon

Fils de Rhéa et de Cronos, frère de Zeus, il se verra offrir le monde de la mer lors du partage des attributs divins par les Olympiens. Mais c'est un dieu vindicatif qui se fait jour et qui succède, dans sa fonction de dieu des mers et des océans, à Nérée. Une divinité mauvaise comme le sont les géants de la glace Ran et Aegir dans la mythologie scandinave.

**Voir :** Neptune, Ran, Aegir, Nérée

## → Prométhée

Titan créateur et protecteur des hommes. Pour avoir volé le feu sacré, il fut condamné à être enchaîné sur un rocher où un aigle lui dévorait le foie, organe qui repoussait chaque jour.

## → Pythie

Le temple de Delphes, consacré à Apollon, abritait le plus célèbre des oracles : la fameuse Pythie. C'est là en effet que les pèlerins se rendaient en masse afin d'obtenir la fameuse consultation de la prêtresse d'Apollon. Penchée sur les entrailles de la terre, s'étant abreuvée à la source de la cité, la Pythie, entrée en transe, était seule capable de répondre à la question du demandeur. Elle n'apparaissait jamais et l'on n'entendait que sa voix. L'histoire veut que la première de ces Pythies, Daphné, ait été une prêtresse de Gaïa, la Terre – à l'origine, Delphes était un haut lieu du culte chtonien (le monde souterrain). Premier amour d'Apollon, Daphné va donc faire de Delphes un centre de divi-

nation universellement connu et contribuer à faire, avec Cassandre et la Sibylle, du dieu Apollon le maître en communication envers les hommes.

**Voir :** Apollon, Gaïa, Python, Ba

## → Python

Avant d'être un haut lieu de la divination apollonienne, de célébrer, par les jeux Pythiques, la gloire du fils de Zeus, Delphes se nommait Pytho. Sise au pied du mont Parnasse, cette cité était considérée comme placée au centre du globe terrestre, là où les aigles de Zeus avaient fondu, désignant le nombril du monde, l'*omphalos*. Gardé par un serpent monstrueux, Python, le nombril du monde était un lien direct entre les hommes et le monde divin et souterrain. C'est de cette ouverture, plongeant dans les profondeurs, que l'oracle de la Terre-mère guidait les pèlerins. Certains mythes veulent que des prêtres hyperboréens aient détrôné la Terre-mère au profit d'Apollon. D'autres racontent que Python, pourtant fils de Gaïa, était une invention d'Héra pour se venger de l'infidélité de son époux, Zeus. Sa mission, qui était de pourchasser sans relâche Letô, lui aurait valu de subir la vengeance d'Apollon, le fils de Letô. Mais si la disparition de Python, qui précède de peu celle de l'oracle de la Terre-mère, est à mettre au compte de la suprématie des Olympiens sur la religion archaïque à l'époque classique, il n'en demeure pas moins que Python, serpent de son état, représente l'éternel et universel symbole du cycle de la vie et de la mort. Quant à son exécution par Apollon, elle ressemble à s'y méprendre aux combats livrés contre les dragons par Siegfried ou saint Michel.

**Voir :** Jormügangand, Serpent, Dragon, Apollon, Asclépios

## → Rhadamante

Fils de Zeus et d'Europe, Rhadamante aurait été, avec ses frères Minos et Sarpédon, recueilli avec leur mère par le roi de Crète. Plus tard, Minos hérita du gouvernement de l'île quand Rhadamante fut chargé d'en rédiger les lois. Ce statut de juriste explique qu'il soit devenu, après sa mort, un des juges des Enfers.

**Voir :** Hermès, Minos, Enfers, Hadès

## → Rhéa

Femme de Cronos et mère de Zeus, elle compte au nombre des Titans ayant été officiellement épargnés par la victoire des Olympiens sur les anciennes divinités. En réalité, force est de constater que cette divinité ancienne disparaît totalement des cultes et, finalement, de la religion.

## → Satyres

Mi-hommes mi-boucs, les satyres, dont la principale préoccupation est d'assouvir leurs désirs, symbolisent la nature expansive, la nature incontrôlée et incontrôlable, celle que redoutent les hommes.

## → Sémélé

Fille de Cadmos, un Titan, fondateur de Thèbes, Sémélé allait devenir l'une des nombreuses amantes de Zeus. Héra, qui avait eu vent de l'aventure, conseilla alors à la jeune princesse de demander au dieu des dieux de lui apparaître dans toute sa splendeur... idée qui enthousiasma tant Sémélé qu'elle n'eut de cesse d'obtenir gain de cause auprès de Zeus. Et c'est ainsi que se présenta Zeus dans une ultime étreinte ; et c'est ainsi que mourut Sémélé, consumée devant tant de splendeur. C'est tout juste si Zeus eut le temps de sauver le fils qu'attendait Sémélé : Dionysos.

## → Sibylle

Sœur, amante ou encore esclave d'Apollon, la première Sibylle est la dépositaire de la connaissance des dieux. Plus simplement, on fera d'elle la détentrice d'écrits prophétiques mais, certainement, il faut voir dans ce personnage un acteur de la révélation divine au même titre que la Pythie ou que Tagès chez les Etrusques.

**Voir :** Pythie, Tagès

## → Sirènes

Un corps de femme se terminant par une queue de poisson : telle est l'image classique de la sirène. Une image relativement classique et même moderne qui ne correspond guère à celle du monde antique, à celle des poètes grecs. Car si les sirènes apparaissent effectivement dans *l'Odyssée*, rien ne dit qu'elles vivaient ou provenaient de la mer. De fait, ce sont des femmes ailées, des êtres mi-oiseau mi-femme qu'il faut imaginer. Des êtres, surtout, dotés d'un don particulier pour le chant... Mais quel est donc ce chant des sirènes si propre à éblouir, à transporter ceux qui l'écoutent ? Quel est ce chant qui annonce la perte des hommes mais qu'Ulysse désire entendre à ses risques et périls ? Quel est-il si ce n'est la voix de la connaissance, la révélation de toutes choses que l'homme, de tout temps, a désiré posséder mais qui, certainement, entraîne sa perte ?

## → Sisyphé

Roi de Corinthe et ancêtre de Bellérophon, Sisyphé aurait commis l'outrage suprême de vouloir révéler aux hommes les mystères des dieux. Une tentative qui ressemble étrangement à celle de Prométhée et qui, comme pour le Titan, appellera un châtement exemplaire de la part des dieux. Touché par la mort, Sisyphé sera condamné à rouler une pierre au sommet d'une montagne... pour l'éternité.

**Voir :** Prométhée

## → Sphinx

Un visage et une poitrine de femme, hérités de sa mère Echidna, une queue de dragon et un corps de lion – héritage de Typhon, son père – : le sphinx est apparenté à presque toutes les créatures monstrueuses de la mythologie grecque. Avec Chimère, il – ou elle – partage le corps de lion et l'appendice reptilien ; avec les Harpies, ses autres sœurs, des ailes, semblables à celles d'un grand oiseau. Quant au lion de Némée, son jumeau, il est doté d'un cri strident, une arme que l'on retrouve chez les Harpies et chez les sphinx égyptiens.

## → Tantale

Comme tous ceux qui ont voulu offrir aux hommes une connaissance supérieure, divine, Tantale, fils de Zeus et de la nymphe Plouto, sera condamné par les dieux à remplir, pour l'éternité, un vase sans fond. Car Tantale avait voulu révéler aux hommes le secret du culte des dieux, comme Sisyphé avant lui, comme Prométhée qui leur offre le feu et la connaissance. Tous, de fait, seront condamnés à des supplices éternels car tous avaient commis le pire des crimes : rendre les hommes semblables aux dieux.

## → Thésée

Avant d'être un héros grec, Thésée est un héros athénien qui allait faire de la cité une des plus prospères de l'Attique. Fils caché du roi athénien Egée et de la princesse Aethra, Thésée vint à Athènes sur le conseil de sa mère afin de se faire reconnaître par son père et d'hériter du trône. En chemin, Thésée prouva sa vocation héroïque en tuant une truite monstrueuse et en s'emparant du trône d'Eleusis. Arrivé à Athènes, Thésée se fit reconnaître par Egée en arborant une épée que ce dernier avait laissée à Aethra. Devenu l'héritier déclaré du vieux souverain, il décida de faire cesser la coutume qui voulait que, chaque année, Athènes livre sept jeunes garçons et sept jeunes vierges à Minos, roi de Crète, afin qu'ils soient livrés en pâture au terrible Minotaure.

Arrivé en Crète, Thésée, sur l'inspiration d'Aphrodite, séduisit Ariane, la plus jeune des filles de Minos. Elle donna à Thésée une épée et une pelote de fil dont le bout serait attaché à l'entrée du labyrinthe où demeurait le Minotaure. Thésée tua donc le Minotaure et put ressortir en tenant le précieux fil de la belle Ariane, qu'il avait promis d'épouser. Mais, alors qu'il repartait pour Athènes avec la jeune fille, Thésée, on ne sait pourquoi, l'abandonna sur une île... où elle devait bientôt être consolée par Dionysos lui-même. Mais Thésée devait payer cher cette lâcheté : alors qu'il approchait de sa ville, il oublia de changer la voile du navire afin de signaler à son père qu'il avait survécu, comme cela avait été convenu au moment de son départ. Croyant son fils mort, Egée se jeta dans la mer qui porte désormais son nom. Egée mort, Thésée devint le nouveau roi d'Athènes et, durant tout son règne, il tâcha de consolider l'influence de la ville et d'unifier toutes les villes d'Attique. Son statut de héros ne lui laissait cependant pas de répit. C'est ainsi qu'il eut à combattre les Amazones et qu'il captura leur reine, Hippolyte, qui devait lui donner un fils, appelé également Hippolyte. Privé de femme et de descendance après la double mort de Phèdre et d'Hippolyte, Thésée résolut d'enlever Hélène, fille de Zeus et de Lédà, qui était alors âgée de douze ans ! Mais Hélène avait également deux frères, Castor et Pollux, qui triomphèrent des Athéniens et exilèrent Thésée. Thésée se réfugia alors à Scyros où sa carrière de héros s'acheva misérablement : effrayé par sa réputation, le roi de l'île le poussa du haut d'une falaise. Durant des années, les os blanchis du héros grec devaient rester aux pieds de la falaise, jusqu'à ce que les Athéniens daignent se souvenir de celui qui fut leur plus grand roi...

**Voir :** Cuchulainn, Héraclès, Conchobhar Mac Nessa

## → Thétis

Mère adoptive d'Héphaïstos, la néréide Thétis est la première à déceler les dons extraordinaires du dieu du feu. C'est cependant pour son action auprès de son fils naturel, Achille, qu'elle est la plus connue. Obligée par les dieux d'épouser un simple mortel, Pélée – sous peine de voir le fruit de son union avec un dieu détrôner Zeus lui-même –, Thétis n'aura de cesse de voir ses enfants acquérir l'immortalité. Un désir qui allait coûter la vie de tous les fils nés de son union avec Pélée... jusqu'à ce qu'un seul survive : le grand Achille. Plongé par sa mère dans les eaux du Styx, il ne devait craindre aucune flèche, aucun coup d'épée... si ce n'est au talon par où la néréide l'avait tenu. Une action qui rappelle étrangement le geste que faisait Dian Cecht qui trempait les morts dans la Fontaine de Vie pour les ressusciter. Résurrection-invincibilité : la frontière est étroite et le néréide l'avait cru possible.

**Voir :** Dian Cecht

## → Ulysse

Après Héraclès et Achille, Ulysse est sans doute le plus célèbre des héros grecs, le plus célèbre et le plus rusé. C'est en effet lui qui permit aux Grecs de piéger Achille afin qu'il participe au conflit ; c'est lui qui imagina le fameux cheval, qui allait permettre la victoire des Hellènes à Troie ; c'est lui enfin qui, après dix ans à être ballotté par le bon vouloir des dieux, put, grâce à sa ruse, reconquérir son trône. Contrairement à Achille et Héraclès, Ulysse n'est pas un demi-dieu ; contrairement à eux, il n'a pas ce côté violent ou soumis à la fatalité. Ulysse est la Grèce, sa civilisation, son intelligence et c'est sans doute ce qui fera son succès.

**Voir :** Sirènes

## → Zeus

Outre ses multiples et pittoresques aventures amoureuses, le dieu des dieux est loin d'être la plus intéressante des divinités grecques. Sans doute parce qu'il n'est jamais que le symbole, le représentant d'une mythologie policée, plus humaine quand la mythologie archaïque, représentée par les Titans et tous les anciens dieux, plonge dans le naturel, dans le cercle de la vie et de la mort.

Pourtant, Zeus conserve un intérêt : celui d'avoir établi une hiérarchie entre les dieux et entre les hommes. Une hiérarchisation que l'on retrouve chez les Scandinaves où, sur ordre d'Odin, Heimdall établit les trois classes sociales séparant le genre humain. Enfin, si Zeus acquit une telle prépondérance dans le monde antique, grec ou romain, c'est certainement en raison de ses attributs originels qui font de lui le maître du ciel... et donc de la terre. Parce que les Grecs et les Romains étaient des peuples de paysans, de cultivateurs plus que de marins, parce qu'ils étaient particulièrement sensibles aux aléas du temps – dans le sens de la météorologie –, il prit le pas sur son frère Poséidon.

**Voir :** Jupiter, Odin, Heimdall

PARTIE II

**LA MYTHOLOGIE  
ROMANO-  
ÉTRUSQUE**

Parce qu'elle reprend les noms et souvent les fonctions des divinités grecques, on a tendance à faire de la religion romaine une pâle imitation de la religion grecque. Pourtant, la religion romaine existe. Elle est même assez particulière, d'abord du fait de son héritage étrusque, un héritage qu'elle revendiquera, pour lequel elle se passionnera et qui, jusqu'à l'apparition des cultes orientaux « importés » en quelque sorte par les légions romaines, sera le fondement même de la pratique religieuse et culturelle. Une pratique particulièrement intense d'ailleurs, à l'image de celle des Etrusques. En effet, les premiers Romains, comme les Etrusques avant eux, avaient un véritable don pour faire de chaque instant de leur vie un sujet de pratique religieuse. Au point que la moindre action quotidienne, comme sortir de sa maison, se laver ou manger pouvait donner lieu à un rite culturel. Trop de rites tue-t-il le rite ? C'est la question que l'on pourrait se poser, notamment lorsque l'on sait quel sera le destin de la religion romaine primitive, rapidement cantonnée à des libations, des gestes ou des prières dénués de sens pour la plupart de ceux qui les pratiquaient, une religion qui perdra de son intérêt au point que les Romains se tourneront avec ferveur et intérêt vers d'autres religions, plus orientales, plus mystiques, plus exotiques aussi. Une religion qui, de fait, pâtira d'être incomprise plus qu'indifférente. Seul peut-être l'aspect le plus « ésotérique », le plus sujet au mystère de la religion romano-étrusque perdurera, dans la pratique purement romaine elle-même, mais également dans la pratique de cultes importés d'Orient. Cette pratique est celle de la divination. Haruspices, astrologie, lecture des livres sacrés constituent la base même de la divination romano-étrusque. Une divination qui est même en soi une forme de religion, la connaissance de l'avenir, plus ou moins proche, ne constituant pas le fondement de cette pratique. Dans toutes les religions orientales ou antiques – qui toutes la pratiquent –, elle en est plutôt une conséquence, la conséquence de l'acquisition de la connaissance. Car c'est cela la divination : la communication avec le monde divin, la connaissance que l'on peut en retirer, un pas dans le divin en quelque sorte. Ce désir, cette volonté de connaissance divine constitue la base même de la religion étrusque, dont Macrobe dit un peu sévèrement qu'elle est la « mère de toutes les superstitions ». Une réflexion qui confirme la méconnaissance du sens réel des pratiques culturelles héritées de l'antique Etrurie. De fait, la religion étrusque est une des rares religions révélées de l'Antiquité. Contrairement aux religions du Livre cependant, cette révélation ne concerne nullement celle de l'existence de Dieu ou du destin de l'homme,

mais uniquement des rites culturels à suivre. Des rites qui permettent d'entrer en contact avec les dieux, de pénétrer leur monde, notamment par les rites divinatoires. De fait, il s'agit donc de la démarche strictement inverse à celle des religions du Livre qui ont établi les rites en fonction de la connaissance qu'elles avaient de Dieu et des rapports humains-divins. Là, les rites permettent de pénétrer le monde des dieux et, accessoirement, on l'a dit, de connaître le futur. Et les Etrusques, comme les Romains, ont une croyance, une foi profonde même dans cette espèce de « révélation » permanente que constitue la pratique des *haruspices* – qui n'est autre que la lecture des organes internes d'animaux sacrifiés – ou d'autres rites divinatoires. D'ailleurs, la révélation étrusque elle-même est avant tout d'ordre divinatoire puisque l'objet de cette révélation sera les *Libri haruspicini*, c'est-à-dire un manuel de divination à l'usage des hommes. L'histoire romano-étrusque elle-même est marquée du sceau de ces pratiques : la fondation de Rome est annoncée bien avant la naissance des jumeaux, Romulus et Remus se soumettent eux-mêmes à la main du destin pour savoir qui d'entre eux fondera la cité de Rome, César enfin se verra mettre en garde lors des ides de mars... Et les exemples sont infinis !

Voilà qui est bien concernant la religion elle-même, la pratique même, mais qu'en est-il du panthéon romain ? De fait, le panthéon étrusque est assez succinct, par méconnaissance des historiens mais également parce qu'à l'origine il était assez peu fourni. D'où la nécessité d'un apport extérieur, d'où l'importance de l'héritage grec. On aurait tort, cependant, de voir dans le panthéon romain la simple copie du panthéon grec. Et c'est avec ses influences propres que ce panthéon s'est développé.

## → **Abéona et Adéona**

Divinités du voyage, la première présidant au départ, la seconde étant invoquée par ceux qui reviennent.

## → **Acadine**

Nom d'une fontaine située en Sicile. Une croyance populaire voulait que si l'on jetait les tablettes sur lesquelles on avait inscrit un serment, ce dernier révélait sa sincérité si la tablette s'enfonçait.

## → **Acca Larentia**

Épouse du berger Faustulus, Acca Larentia élèvera les fameux Romulus et Remus que son mari avait trouvés.

## → **Achate**

Fidélité, tel pourrait être le surnom de ce personnage, héros de *L'Énéide*, parti de Troie avec Enée, fidèle compagnon jusqu'en Italie.

## → **Acis**

Fils du dieu Faunus et de la nymphe Symæthis, Acis était un jeune berger de Sicile qui s'éprit de la néréide Galatée. Un amour partagé, ce qui allait lui attirer les foudres du géant Polyphème, lequel écrasa Acis d'un coup de rocher. Du sang qui jaillit devait naître une rivière.

L'histoire d'Acis, par la beauté qui lui est attribuée, par la fin tragique de son amour, est autant une ode à la nature qu'à sa cruauté.

**Voir :** Actéon

## → **Aita**

Un personnage vêtu d'une peau de loup ou de chien, tenant dans sa main un long sceptre autour duquel s'enroule un serpent : telle est l'image d'Aita, l'Hadès étrusque, dans la célèbre tombe Golini d'Orvieto. Accompagné de son épouse, la déesse étrusque Phersipnai, Aita préside à un banquet auquel sont conviés les défunts... à moins que ce ne soit les vivants. Car en effet, rien, vraiment, ne distingue les vivants des défunts, rien, si ce n'est la présence des deux divinités. Au point que l'on en viendrait à voir dans ce

banquet une célébration de la vie plus que de la mort, tant les personnages paraissent sereins, joyeux même. De fait, Aita, plus encore que l'Hadès grec, apparaît comme une divinité de la vie autant que de la mort, comme une divinité de l'autre vie, du renouvellement de la vie, symbolisé par le serpent. Quant à la scène du banquet, il est intéressant de se souvenir qu'un banquet présidait aux obsèques barbares et, plus tard, chrétiennes.

**Voir :** Hadès, Osiris, Odin

### → **Aius Locutius**

390 avant Jésus-Christ : les Gaulois de Brennus marchent sur Rome. Une voix sortit alors de la voûte céleste pour annoncer l'invasion de la Cité. En vain... Les Romains se repentiront longtemps d'avoir négligé cet avertissement et diviniseront cette prophétie sous le nom d'Aius Locutius, entité imaginaire qui rappelle étrangement les prophéties jamais crues de la Troyenne Cassandre.

**Voir :** Cassandre

### → **Albunéa**

Nymphe et célèbre sibylle d'Italie, Albunéa était réputée non seulement pour la justesse de ses prédictions mais également à cause du lieu où elle officiait. En effet, c'est dans un bois, aux abords d'une chute d'eau qui passait pour la voix même de Jupiter, que la nymphe rendait ses oracles. Un lieu environné d'un lac et de sources sulfureuses qui, comme la source de la Pythie en Grèce, permettait un lien direct avec les dieux, lien certifié notamment par la profondeur de la source et par son activité...

**Voir :** Python, Apollon, Pythie

### → **Amata**

Reine du Latium, Amata est la mère de Lavinia qui sera accordée en mariage à Enée. Une union faite sans l'accord d'Amata, ce qui l'incitera à la guerre. Apprenant la défaite de ses alliés et la victoire des Troyens, elle se suicidera.

### → **Amours**

Bien plus que dans l'antique Grèce, les Amours seront « à la mode » en Italie. Petits angelots musiciens, compagnons habituels de Vénus, ils étaient pressentis comme des génies bienfaisants, ce qui ne les empêchait pas de s'adonner également à la guerre ou à la chasse, ce qui explique notamment leur armement : un arc et des flèches devenus célèbres.

### → **Anchise**

Père d'Enée, amant d'Aphrodite, Anchise est, par certains côtés, l'ancêtre direct du peuple romain. Un peuple qu'il ne connaîtra pas, n'atteignant jamais les rives du Latium. La mythologie romaine veut également que l'amant d'Aphrodite-Vénus ait payé cher pour s'être vanté de ses amours divines : frappé d'un coup de foudre par Jupiter, il restera boiteux et aveugle jusqu'à la fin de ses jours.

### → **Angerona**

Divinité du monde des morts, Angerona accueille le nouveau venu en l'incitant au silence qu'elle réclame par un doigt sur les lèvres ou un bâillon sur la bouche. Comme si le silence était indispensable à la mort, au monde des morts. Et sans doute en est-il une marque particulière que l'on retrouve dans les mythes celtes avec les Chaudrons de Résurrection, lesquels, s'ils rendent la vie, condamnent les guerriers ressuscités au silence.

**Voir :** Bran

### → **Anna Perenna**

Didon, qui avait tant aimé Enée, avait une sœur : Anna. Après la mort de la reine de Carthage, cette dernière s'enfuit et atteint le Latium où l'épouse d'Enée, Lavinia, soupçonnant quelque intrigue amoureuse, entreprit de la faire périr. Avertie par sa sœur en songe, Anna s'enfuit à temps et se changea en nymphe.

### → **Apollon**

Alors que la notoriété de l'Apollon grec paraît progressive, alors que son rôle et ses attributs sont multiples, l'Apollon « à la romaine » fait figure de personnage majeur du panthéon et semble se consacrer, essentiellement, aux arts. Personnage solaire par excellence, il perd tout côté sombre, tout aspect obscur et chtonien qui faisait son intérêt principal. De fait, l'Apollon des Romains est bien plus un être divin de type oriental que de type indo-européen et donc occidental. Comme les divinités majeures de l'Égypte, il est tourné vers le soleil et la vie, sans plus de référence, sans attache aucune avec la terre nourricière, la terre de la mort et de la vie.

**Voir :** Amon, Rê, Horus, Lug

## → Ascagne

Fils d'Enée et de Créüse pour les uns, d'Enée et de Lavinia pour d'autres, Ascagne est le véritable fondateur de la dynastie troyenne en Italie. Fondateur d'Albe-la-Longue, il serait également, sous le surnom de Iule – contraction du nom de Jupiter –, l'ancêtre direct de la famille de Jules César... telle était du moins la version du célèbre consul.

## → Bacchus

Contrairement à ce que l'on croit souvent, Bacchus était une divinité de faible importance à Rome. Assimilé au Dionysos grec, dieu du vin, de la vigne, de la débauche et de l'ivrognerie, il est surtout célèbre pour les fêtes qui se donneront en son « honneur » et pour la décadence qu'elles engendreront.

Mais contrairement à son « homologue » grec, Bacchus n'a aucun rapport avec la vie et la mort, avec la résurrection, un aspect fondamental du dieu grec et qui explique que les célébrations en son honneur aient évolué en mystères quand celles rendues au dieu romain n'étaient guère que des excuses à la débauche.

**Voir :** Dionysos

## → Bellone

D'origine sabine, cette divinité a été associée à Mars, le dieu de la guerre. Casquée, armée d'une lance comme lui, elle conduisait son char sur les champs de bataille. En cela elle paraît bien semblable aux Walkyries, au premier rang desquels on retrouve Brynhild : des divinités chargées de conduire les morts au Walhalla mais également de les « sélectionner » et donc de provoquer leur mort.

**Voir :** Walkyries, Brynhild, Athéna

## → Bona Dea

La Bonne Déesse, comme son nom l'indique, est une des divinités des Romains mais surtout des Romaines. D'ailleurs, seules les matrones avaient le droit d'assister à ses « mystères », un bien grand mot en l'occurrence pour désigner une divinité porteuse d'oracles et surtout maîtresse de la fécondité. De fait, Bona Dea est sans doute un titre désignant tout simplement la grande déesse, la Déesse-mère.

## → Cacu

Devin célèbre de l'Etrurie qui était au service de Tarquin le Superbe. Fait prisonnier lors d'un soulèvement, il aurait été la « voix des dieux », un prophète cautionnant la politique du souverain étrusque.

## → Cacus

Fils de Vulcain, ce géant doté de trois têtes et qui soufflait du feu vivait dans une caverne de l'Aventin. Alors que Cacus avait volé les bêtes du troupeau de Géryon à Hercule, qui en avait alors la garde, le héros se mit en quête du géant et, l'ayant trouvé, le tua de ses mains. La légende pourrait paraître anodine, n'était la nature même de Cacus, qui est un géant, et sa situation, puisqu'il vit dans une montagne. Deux faits qui lui accordent le droit de prétendre au statut de divinité ancienne et peut-être de divinité en rapport avec l'Autre monde.

**Voir :** Géants, Nains, Vulcain

## → Calu

Divinité chtonienne du panthéon étrusque, Calu, que l'on connaît essentiellement par quelques inscriptions funéraires, serait une divinité proche d'Aita-Hadès à moins qu'elle n'en soit un avatar. Honorée par des statuettes de chiens, recevant sans doute des canidés en sacrifice, Calu est très certainement une divinité gardienne des Enfers, sans pour autant que l'on sache à quel degré, au même titre que les gardiens des autres mythologies que sont Fenrir, Cerbère et Anubis.

**Voir :** Cerbère, Anubis, Fenrir

## → Carmenta

Divinité romaine douée du don de prophétie, Carmenta avait également le don de protéger les femmes en couches. Deux attributs qui feront dire à certains que l'origine de Carmenta est multiple, voire qu'il y avait plusieurs Carmenta. Or, la protection des jeunes mères et la prophétie ne sont pas incompatibles et feraient même de cette divinité l'équivalent d'une Parque ou d'une Norne scandinave, lesquelles protègent tout au long de la vie – naissance, mariage, mort – et, de fait, ont connaissance de la fin de chacun, donc de l'avenir... Le don de prophétie est d'ailleurs le don propre des âmes défuntées ou du monde des morts, seule cette situation permettant de prétendre à la connaissance absolue. Un lien avec la mort que la présence de fèves dans sa couronne ne fait

que renforcer (les fèves sont un des aliments le plus souvent évoqués dans les mythes sur les Enfers).

**Voir :** Parques, Nomes

### → **Carna**

Divinité du monde infernal dont elle porte un des attributs, la fève, Carna serait une nymphe des bords du Tibre, ayant subi les assauts du dieu Janus, lequel devait lui offrir, en compensation, tout pouvoir sur les gonds des portes. Un pouvoir infime ? Pas tant que cela et en rapport indirect avec le monde des morts. De fait, Carna serait donc une divinité infernale présidant au retour ou non des âmes des défunts, au retour des revenants...

### → **Cérès**

Pendant romain de la déesse Déméter, Cérès est tout entière décrite dans son nom même, un nom dont l'étymologie la rattache au verbe « *crescere* », « pousser », et qui implique la plongée dans les profondeurs terrestres autant que la poussée de la sève.

**Voir :** Déméter

### → **Charun**

Si on le compare volontiers au nocher grec Charon, c'est avant tout pour la similitude de nom. Pour le reste, il y a bien plus à dire sur Charun, l'Etrusque, que sur Charon, le Grec. En effet, si Charun apparaît effectivement sur les fresques funéraires comme une divinité psychopompe, accompagnant, avec Vanth – ou les Vanth –, l'âme des défunts, il est également le gardien des portes des Enfers. Gardiens – au pluriel – des portes. Charun, comme Vanth, est une divinité multiple, chacune de ses entités gardant une porte définie ou l'accompagnant dans un cortège hideux. Tous ces reflets de lui-même sont à son image : un visage laid, portant déjà les stigmates de la mort, un nez crochu, des oreilles pointues, comme celles des satyres, et, parfois, d'immenses ailes. Sa chevelure – leur chevelure d'ailleurs – est envahie de serpents, ce qui rappelle sans se tromper le cycle de régénération entamée au moment de la mort. Quant à ses attributs, que l'on retrouve encore dans ses « doubles », ils permettent d'ouvrir les différentes portes conduisant aux Enfers, de lever les obstacles. Car c'est bien de cela qu'il s'agit : faciliter le voyage vers le monde des morts. Pour cela, Charun et ses frères portent un maillet qui permet de frapper et de faire glisser les barres bloquant ces portes – c'est du moins ainsi que se présentaient les entrées principales des villes étrusques –, des pinces et des clefs. De quoi lever tous les obstacles. Contrairement à son homologue grec – qui, on le voit, n'a

d'homologue que le nom –, Charun est une divinité de la mort, certes, mais une divinité infiniment positive.

**Voir :** Charon, Hermès, Oupouat

### → **Cupidon**

Plus qu'Eros chez les Grecs, Cupidon est « le » compagnon de Vénus. Un compagnon fort semblable dans l'aspect aux Amours, dont il est sans doute issu ; un compagnon qui personnifie le désir amoureux le plus intense.

**Voir :** Eros

### → **Daphnis**

Fils d'Hermès et d'une nymphe, devenu une divinité agreste de Sicile, Daphnis représente avant tout l'objet du désir. De fait, s'il est lui-même berger, si celles dont il attire le désir le sont également, son côté agreste est tout à fait secondaire. Daphnis est, surtout, celui que tout le monde désire, de la bergère Nomia à Apollon lui-même ; celui que tout le monde se dispute, au point de lui faire payer ce désir en le rendant aveugle. Finalement, Daphnis aura eu un destin tragique jusqu'au bout puisqu'il périra en tombant dans un précipice alors qu'il errait, mélancolique.

### → **Diane**

Ancienne divinité italique, Diane sera rapidement assimilée à Artémis, la déesse chasse-resse de l'Antiquité grecque. Mais à Rome plus qu'ailleurs, c'est avant tout comme déesse sœur de la Lumière, donc d'Apollon, qu'elle sera honorée, en tant que pourvoyeuse de richesses.

**Voir :** Artémis, Neith

### → **Didon**

Reine de Carthage, héroïne de *L'Énéide*, Didon, dont le véritable nom était Elissa, est avant tout un personnage majeur dans l'approche de la divination. Majeur parce qu'elle est avertie en songe des sinistres projets de son époux qui désirait la faire périr, mais également parce que c'est Didon qui prévient sa sœur Anna Perenna du danger dont la menaçait Lavinia, l'épouse d'Énée. Rendue célèbre pour son rôle dans *L'Énéide*, Didon est un personnage mythique bien antérieur à Virgile et à son œuvre, un personnage qui était déjà vénéré à l'égal d'une divinité.

## → Enée

Fils d'Anchise et d'Aphrodite, parent de Priam, Enée est le héros choisi par Virgile pour faire plonger les racines de Rome dans celles de l'antique et légendaire Troie. Un héros déjà existant puisqu'il apparaît dans les récits grecs. Elevé par Chiron, il aurait été un des survivants de Troie et, après la destruction de la ville, aurait entrepris de fonder une nouvelle Troie. Se fondant sur cette légende, Virgile va conduire les pas d'Enée en Italie et faire de son fils le fondateur d'Albe-la-Longue, et donc de Jules César et d'Auguste les héritiers, non seulement d'un Troyen mais également d'une déesse.

## → Enyo

Comme Bellone, sa compagne, Enyo est une des divinités romaines qui entourent Mars. Messagère du dieu, elle se fait particulièrement cruelle lorsqu'elle se repaît du rôle des mourants, des cris de douleurs.

**Voir :** Walkyries, Mars, Odin

## → Esculape

Divinité de la médecine, Esculape sera rapidement assimilé, avec tous ses attributs et ses légendes, au fils d'Apollon, Asclépios.

**Voir :** Asclépios, Bastet

## → Fatum

Ce mot signifie « destin ». Il est un des acteurs essentiels de la religion romaine autant que grecque et exprime la volonté inflexible des dieux, le sort qui poursuit chacun durant sa vie. De fait, l'histoire grecque et romaine regorge de légendes qui rappellent l'impossibilité d'échapper à son destin, le *fatum*.

**Voir :** Atrides, Parques, Moires, Nornes, Fortuna

## → Faunes

Equivalents des satyres grecs, les faunes romains, fils du dieu Faunus, peuplent les bois et les forêts.

## → Faunus

Si la mythologie romaine tardive lui a donné les mêmes attributs, la même apparence que Pan, Faunus est pourtant une divinité originale du panthéon romain, une des plus anciennes aussi. Dieu de la fertilité – il arbore d'ailleurs la fameuse corne d'abondance –, protecteur des troupeaux et du bétail – il est vêtu d'une peau d'animal –, il a la particularité, typiquement étrusque, de rendre des oracles. Sans doute d'ailleurs faut-il voir dans ce dieu un des multiples liens avec le monde des dieux et des morts, bref avec le monde de l'au-delà, lien accrédité par l'attribut de la massue qui, symboliquement, désigne la plupart des divinités en rapport avec l'Autre monde.

**Voir :** Pan, Cernunnos, Thor

## → Faustulus

Avant d'être placé au rang de divinité, Faustulus fait partie de la légende de Rome. Berger d'Albe-la-Longue, c'est lui qui, guidé par une louve, découvre Romulus et Remus et, avec son épouse Acca Laurentia, les élève. C'est également Faustulus qui dévoilera aux jumeaux leur origine divine et royale. Il périra en tentant de s'interposer entre les frères qui se disputaient le pouvoir.

## → Féronia

Divinité secondaire du panthéon étrusque, Féronia, qui assure la fertilité de la végétation, apparaît comme ayant eu un culte essentiellement régional, ce qui explique peut-être sa disparition. De fait, le panthéon étrusque est presque exclusivement tourné vers deux mondes : celui de la mort et celui de la fertilité, d'où la multiplication des divinités protégeant ou appartenant à ces deux mondes.

## → Fides

Divinité allégorique de la parole donnée, Fides ou Bona Fides est une ancienne déesse du panthéon romain. Elle possédait même son propre temple sur le mont Palatin. Aussi vieille que le monde, elle avait un alter ego masculin, Dius Fidus, invoqué comme gage de vérité.

## → Fortuna

La déesse du hasard, celle du destin aveugle : telle est Fortuna, la plus redoutée, sans doute, des divinités romaines. Une déesse que l'on peut aisément assimiler aux Moires

et aux Parques, dont elle est sans doute une émanation. En effet, comme ces triades, Fortuna préside aux destinées des hommes, offrant, selon ses choix, la fortune ou la pauvreté, le bonheur ou le malheur, la puissance ou la servitude. Une destinée dont elle décide dès la naissance et tout au long de la vie, une destinée à laquelle nul ne saurait échapper. Contrairement aux Moires grecques et aux Parques, cependant, Fortuna s'était vue élever des sanctuaires, les deux plus célèbres étant à Antium et à Préneste, des lieux où elle daignait rendre ses oracles.

**Voir :** Parques, Moires, Nornes

### → Furies

Divinités vengeresses, les Furies, contrairement aux Erinyes grecques auxquelles elles empruntent leur fonction et leurs attributs, n'ont rien de positif. Messagères de la vengeance divine, sans concession, elles sont comme la justice divine qu'elles servent : aveugles. Seule différence avec les divinités grecques, elles n'ont pas pour fonction de défendre la nature, elles ne sont pas la réponse de la nature elle-même à une transgression quelconque, d'où leur aspect uniquement malveillant.

**Voir :** Erinyes, Maât

### → Geryon

Personnage apparaissant dans la célèbre tombe dell'Orco, le triple Geryon est le pendant étrusque de Cerbère, animal gardien des Enfers dont il possède la fonction et le signe caractéristique des trois têtes.

**Voir :** Cerbère, Anubis

### → Hercule

Si Héraclès est si célèbre, et cela depuis la nuit des temps, c'est sans aucun doute grâce à Hercule. De fait, les Romains, autant voire plus que les Grecs, vont faire de ce héros des Hellènes un héros universel. Devenu Hercule, il se verra adjoindre deux exploits par les auteurs romains qui le décrivent comme combattant le géant Cacus puis comme tuant Faunus, un souverain qui avait la désagréable habitude de tuer tous les étrangers mettant le pied sur son territoire. Comme Sophocle et Euripide avant lui, Sénèque se fera le chantre du héros devenu l'illustration parfaite de la force de caractère face à l'adversité.

**Voir :** Héraclès, Cuchulainn

### → Janus

L'homme – la divinité plutôt – aux deux visages. De fait, rares sont les dieux qui affichent si clairement leur double nature. « Bifrons » lorsqu'il regarde d'un côté et de l'autre d'une cité ; dieu de la guerre en temps de guerre, de la paix lorsque celle-ci est terminée ; dieu du commencement de toutes choses (januarius signifie janvier), mais aussi, d'après Ovide, dieu du ciel et de la terre, Janus est sans doute la divinité masculine majeure de l'Antiquité romaine, au même titre qu'Apollon et bien avant que le culte de Jupiter, avec lequel on le confond souvent, atteigne l'ampleur qu'on lui connaîtra avec l'Empire.

Plus que Jupiter, il est une divinité primaire ou primordiale, statut qui le rapproche de l'Odin scandinave, de la Celte Brigit, également dotée de plusieurs visages, et de toutes les divinités archaïques.

**Voir :** Odin, Brigit

### → Junon

Si on l'assimile volontiers à Héra, du panthéon grec, Junon n'en a guère que le statut marital. Epouse de Jupiter comme Héra est celle de Zeus, déesse du ciel et des dieux, elle est avant tout la première des matrones, celle que les femmes invoquent lors de leur mariage, de leurs accouchements, en tant que mère de famille. Proche des êtres humains, elle n'a absolument pas le caractère vengeur et souvent cruel d'Héra et paraît trouver son salut au service de Rome – dont elle est une des divinités tutélaires – et des Romains.

**Voir :** Héra, Isis, Frig

### → Jupiter

Plus que Zeus, Jupiter va acquérir un statut particulier dans le monde romain. Un statut qui provient d'abord de la multiplication de ses attributs, représentée par celle des adjectifs le désignant (*Fulminator*, *Fulgurator*, *Stator*, etc.) ; un statut qui atteindra un niveau inégalé dès lors que les empereurs se présenteront comme les incarnations de ce dieu, comme ses héritiers. Ainsi, la divinisation des empereurs, tout en annihilant la ferveur envers les dieux, en détournant les Romains des divinités classiques pour des dieux et des cultes plus orientaux et plus mystiques, va servir admirablement le culte du dieu « survivant » en quelque sorte : Jupiter lui-même.

**Voir :** Horus, Zeus

## → Justice

Comme souvent dans le monde romain, Justice est une divinité allégorique. La légende veut cependant que Justice ait vécu parmi les hommes... jusqu'à ce que ceux-ci deviennent iniques, criminels. Elle décida alors de s'enfuir et gagna le ciel où elle prit la forme d'une constellation, celle de la Vierge.

**Voir :** Némésis

## → Juventus

Associé ou confondu avec Hébé, la divinité grecque de la jeunesse, Juventus était particulièrement invoqué lors du passage des enfants dans le monde adulte, un passage symbolisé par la remise de la toge prétexte.

**Voir :** Hébé

## → Lara

Divinité du silence et de la mort, Lara était une nymphe que Jupiter condamna à avoir la langue arrachée et à être conduite aux Enfers parce qu'elle avait révélé à Junon et à Juturne la convoitise dont cette dernière faisait l'objet de la part du dieu des dieux. C'est à Mercure, divinité psychopompe, que revint la corvée de conduire la nymphe au royaume de Pluton ; une corvée qui n'en était peut-être pas une d'ailleurs puisque le dieu séduisit Lara et la rendit ainsi mère des dieux lares.

## → Lares

Les dieux lares sont infinis : il y a ceux de la cité, ceux de la famille, de chaque cité, de chaque famille. Représentés sous la forme de petites statuettes auxquelles on prenait bien garde de rendre un culte, que l'on ne manquait jamais d'honorer, les dieux lares, notamment les domestiques, sont en fait les représentations des âmes défuntes, celles des ancêtres de la famille généralement. Des ancêtres censés protéger la famille, la maison ou, pour les Lares publics, la cité. D'ailleurs, l'origine même du nom de Lares, « Lar » en étrusque, fait référence au prince ou au chef. Il faut certainement voir dans ce culte une transposition du culte des ancêtres, un culte des défunts, qui, en tant que tels, deviennent les protecteurs attirés de la famille.

**Voir :** Mânes, Elfes, Pénates

## → Liber et Libera

Divinités archaïques de l'Italie ancienne, Liber et sa sœur Libera étaient en charge des cultures des champs, pour Libera, et de celle de la vigne pour Liber, d'où leur assimilation à Bacchus et Cérés.

**Voir :** Bacchus, Cérés

## → Libitina

Voici une divinité ancienne qui n'a ni légende ni mythe propres mais une fonction, très clairement définie, d'assistance lors des cérémonies funéraires. Divinité du monde souterrain, sans doute est-elle également psychopompe à moins que l'on ne doive voir en elle l'incarnation d'une des Parques, lesquelles devaient assurer l'harmonie céleste et naturelle, une harmonie à laquelle la mort et son bon déroulement participent évidemment.

**Voir :** Aita, Proserpine, Phersipnai, Parques

## → Lupercus

Divinité associée et parfois confondue au dieu Faunus, Lupercus est un équivalent du Pan des Grecs. Comme lui, il est considéré comme le protecteur des bergers et des troupeaux mais, à l'image de Pan, il est surtout invoqué pour combattre la stérilité. Un dernier attribut qui sera fortement mis en valeur lors des Lupercales, fêtes données en son honneur et qui se retrouve chez le dieu de la fécondité scandinave, Freyr.

**Voir :** Pan, Freyr

## → Mânes

Comme les dieux lares, comme les Pénates, les Mânes sont à compter au nombre des divinités protectrices de la famille. Ces divinités sont en fait les âmes divinisées des défunts. Par contre, c'est plus comme protecteurs attirés d'une maison que d'une famille qu'ils apparaissent, un peu comme des revenants sont attachés à un lieu avant de l'être à des personnes.

**Voir :** Elfes, Pénates, Lares

## → Mars

Contrairement à l'Arès grec, dont il tire ses principaux attributs, Mars apparaît comme une divinité majeure du panthéon romain. Une divinité guerrière, comme Arès, et dont le rôle

a infiniment plus de valeur pour un peuple aussi guerrier que le peuple romain ; mais une divinité dont on oublie souvent qu'elle était également celle de la prospérité, protégeant la végétation, assurant son épanouissement. Un attribut qui n'apparaît guère que dans le choix du mois qui lui aura été attribué, le mois de mars étant, sans conteste, celui de la renaissance végétale.

Ce dieu de la guerre est le compagnon idéal de Thor, dieu guerrier scandinave mais aussi divinité protectrice des enfants et de la famille.

**Voir :** Arès, Thor, Tyr, Odin, Athéna, Freyr, Teutatès

### → Mater matuta

Déesse de la fécondité selon les Romains primitifs, devenue celle de l'Aurore avec l'hellénisation du panthéon romain. Devenue une déesse marine, elle aurait été rejetée sur les côtes italiennes après son suicide.

### → Ménades

A ne pas confondre avec les Furies, les Ménades, dont le nom signifie pourtant les « furieuses », désignaient le cortège dionysiaque.

### → Mercur

A l'exclusion de la paternité des dieux lares, Mercure n'a rien de romain, si ce n'est le nom. « *Merx* » qui signifie « marchandise » ou « *mercari* », « trafiquer » incite à voir en Mercure une divinité du négoce. Associé à l'Hermès grec, il en prendra rapidement tous les attributs, notamment le rôle de divinité psychopompe. Dieu aux multiples attributs, il connaîtra un culte particulièrement développé dans certaines des provinces conquises, notamment en Gaule où les Romains le superposeront au dieu Lug.

**Voir :** Hermès, Lug

### → Minerve

Troisième personne de la triade capitolienne – avec Jupiter et Junon –, Minerve est certainement plus que le simple reflet de l'Athéna grecque. Divinité ancienne, peut-être étrusque, Minerve est certes la déesse de l'intelligence, mais aussi et surtout des arts, de la musique, des lettres en sus de la sagesse.

**Voir :** Athéna

### → Neptune

Parce que les peuples latins n'étaient pas des peuples de marins, il est fort peu probable que Neptune, divinité ancienne du panthéon romain, ait été un dieu marin. Tout juste peut-on lui accorder d'avoir été un dieu des eaux, de la pluie éventuellement, un statut accredité par les fêtes des Neptunalia, qui se déroulaient au plus fort des chaleurs de juillet.

### → Paix

Divinité allégorique dont le culte paraît avoir été relativement tardif, ce qui n'est guère étonnant pour un peuple aussi combatif que le peuple romain.

### → Parques

Assimilées presque totalement aux Moires grecques, dont elles sont les héritières directes, les Parques de l'ancienne religion romaine ne se contentaient pas de dérouler le fil de la vie des hommes et de le couper le moment venu. Nona, Decima et Morta présidaient respectivement à la naissance, au mariage et à la mort. C'est donc elles qui déterminaient les conditions de vie de chacun... et on peut comprendre qu'un culte particulièrement fervent et respecté leur ait été rendu. Parce qu'elles connaissaient l'avenir, on les invoquait fréquemment, notamment aux moments clefs de l'existence, la naissance, le mariage ; on sacrifiait des brebis, espérant sans doute que la vie dont elles avaient doté un tel ou un tel à sa naissance soit favorable, que le fil de son existence soit plus long que les autres. Tout se jouait cependant à la naissance et les Parques elles-mêmes, qui présidaient à ce moment, ne pouvaient rien changer une fois le destin de l'enfant gravé dans l'airain. Redoutées pour ce pouvoir, détentrices de l'avenir de chacun, elles étaient également gardiennes de l'harmonie céleste et donc du monde des dieux autant que de celui des hommes...

**Voir :** Moires, Nornes, Fées

### → Pénates

Protecteurs du foyer et de la maison, avec Vesta et les Lares, les Pénates sont censés veiller sur chaque demeure italienne.

**Voir :** Lares, Vesta

## → Phersipnai

Divinité étrusque du monde des Enfers, Phersipnai peut être associée à Perséphone et à Proserpine. Elle est en fait, comme Aita, une divinité tournée aussi bien vers le monde des défunts que vers celui des vivants, une divinité de la vie éternelle autant que de la mort.

**Voir** : Perséphone

## → Pluton

Si son nom est directement inspiré du mot grec « *ploutos* », richesse, Pluton désignait à l'origine le père des richesses, la divinité de la fécondité dans le panthéon romain. Une divinité qui, comme Déméter-Perséphone, va devenir exclusivement celle des morts ou des Enfers, rappelant, plus sûrement encore, la croyance en la richesse de la mort, en la pérennité de la vie par-delà la mort, en un cycle souterrain. Divinité de la vie autant que de la mort donc, Pluton va finalement prendre un aspect redoutable chez les Romains, au point que c'est à ce dieu que l'on vouera les criminels au moment de la mort.

**Voir** : Hadès

## → Proserpine

Plus que Phersipnai, Proserpine incarne Perséphone romanisée. Une Perséphone qui avait, comme chez les Grecs, une origine subterrestre, en tant que déesse de la germination des plantes, mais une déesse devenue bien vite le simple pendant de Pluton.

## → Psyché

Psyché était la plus belle et la plus jeune des trois filles d'un roi. Elle était si belle que tous se pressaient autour d'elle pour rendre un véritable culte à sa beauté, au point que Vénus en prit de l'ombrage. La déesse de l'amour, jalouse en diable, ordonna alors à son fils Cupidon de toucher Psyché afin qu'elle s'éprenne du plus laid des hommes. Bien entendu, la voyant, Cupidon en tomba amoureux. L'oracle d'Apollon, que le père de Psyché consulta, allait jouer un rôle majeur dans cette histoire. En effet, il conseilla à Psyché de se vêtir de noir et de s'abandonner à l'époux que les dieux lui donneraient, fût-il le plus hideux des monstres. Psyché et son père s'inclinèrent et la jeune fille se vit bientôt transportée dans le monde des dieux où elle épousa et s'unit à un être dont elle n'avait pas vu les traits. En effet, Cupidon – car c'était lui – lui avait demandé expressément de ne pas tenter de le voir, ce qui sembla ne guère gêner Psyché, du moins au commencement. De retour chez ses parents et ses sœurs, elle paraissait si heureuse, si

amoureuse que ses sœurs en conçurent une extrême jalousie, insinuant le doute dans son cœur. Qui était vraiment son époux ? Ne pouvait-il s'agir d'autre chose que d'un monstre ? Bref, tout fut fait pour que Psyché, de retour dans son foyer, désire voir enfin les traits de son époux. Alors qu'il était endormi, elle approcha une lampe de son visage et découvrit le plus beau et le plus aimable des dieux ! Mais une goutte d'huile tomba, brûlant et réveillant du même coup le dieu, lequel lui reprocha vivement son manque de confiance. Désespérée d'avoir offensé son époux, Psyché courut demander l'aide de Vénus qui, toujours prête à assouvir sa haine, allait faire de Psyché son esclave...

## → Quirinus

A mi-chemin entre Mars et Jupiter, Quirinus apparaît comme une sorte de dieu de la guerre « *light* ». Dotée d'une lance et d'un casque, cette antique divinité sabine prend des allures de pacificateur et de protecteur des agriculteurs lorsque cela est nécessaire. Certains mythographes voient en lui l'incarnation divine de Romulus, le fondateur de Rome.

**Voir** : Romulus, Mars, Jupiter, Lug, Freyr, Teutatès

## → Remus

Frère jumeau de Romulus, Remus apparaît comme le grand perdant de la légendaire fondation de Rome.

## → Rhèa Silvia

La légendaire mère de Romulus et Remus, amante du dieu Mars lui-même, ne pouvait guère demeurer au rang des simples mortels. Sans doute est-ce ce qui explique la divinisation de cette figure légendaire de Rome.

## → Romulus

Fils de Mars et de Rhèa Silvia, une descendante d'Enée et donc d'Aphrodite, Romulus avait un frère jumeau, Remus, avec qui il fut abandonné à la naissance, recueilli par une louve puis par un couple de paysans. Destiné depuis toujours à une existence hors du commun, Romulus s'associera à son frère pour se défaire de son oncle, l'usurpateur Amulius et pour rétablir son grand-père Numitor sur le trône d'Albe-la-Longue. Ceci fait, il allait enfin accomplir son véritable destin : la fondation d'une nouvelle cité, celle qui deviendra Rome. C'est en 753 avant Jésus-Christ que, selon l'écrivain antique Varron, Romulus traça le sillon fondateur de la cité. Un sillon que transgressera son frère, ce qui

lui coûtera la vie. Fondateur de la première Rome, la *Roma quadrata*, Romulus le sera également de la première dynastie de souverains. Après un règne de trente ans, Romulus achèvera son règne terrestre et c'est enlevé par son père, le dieu Mars, qu'il gagnera l'Au-delà avant, selon certains mythographes, de réapparaître sous les traits divins de Quirinus.

## → Saturne

Divinité originellement agreste, le Saturne romain va perdre la totalité de ses attributs pour être associé au Cronos des Grecs. Une transposition étonnante, à laquelle on ne voit guère d'explication si ce n'est dans le désir d'hellénisation totale du panthéon romain. Certains écrivains, comme Virgile, inventeront même une légendaire retraite du dieu grec, chassé de l'Olympe, sur les riches terres italiennes.

Plus que Cronos, d'ailleurs, Saturne trouve son pendant dans les divinités originelles des mythologies scandinave et celte, notamment en Bor et en Dagda, dieu bon, assurant la fécondité de la terre. Mais Saturne ayant tout perdu, dut aussi abandonner, à moins qu'il ne l'eût jamais, le rôle de maître de la vie et de la mort que l'on trouve chez la divinité celte.

**Voir :** Cronos, Bor, Dagda

## → Striges

Des femmes à corps d'oiseaux, aux serres de rapaces : telle est l'image des striges, craintes pour s'attaquer aux petits enfants. Si la plupart des mythographes voient dans les striges une émanation évidente des vampires, il est assez étonnant de constater que ces êtres ont toute l'apparence des sirènes antiques.

**Voir :** Sirènes, Erinyes

## → Tagès

Cicéron ou encore Ovide, qui comme nombre de Romains se sont passionnés pour la religion étrusque, ont rapporté la plus célèbre de ces révélations. Elle serait le fait de Tagès. Un jour qu'un paysan labourait son champ, un enfant parut au milieu des sillons, comme sorti de terre. Tagès, puisque tel était son nom, devait enseigner au paysan ainsi qu'à tous les véritables Etrusques, c'est-à-dire les membres des douze peuples, les rites et les choses sacrées qui seront transcrits dans les *Libri haruspiscini*. D'autres ouvrages verront le jour suite à cette révélation, sans pour autant que leur origine soit certaine. D'autant que d'autres révélations, provenant d'autres « révélateurs », comme Cacuo ou Vegoia, feront leur apparition, sans pour autant avoir l'impact de celle de Tagès. A croire

même qu'elles ont été le fait de quelques grandes familles, avides d'asseoir leur pouvoir politique ou même terrien sur la possession et la compréhension de textes sacrés. Et il est clair que cette connaissance rituelle et culturelle avait son importance : son poids était réel au niveau politique. Il sera même tel qu'Auguste fera tout pour rassembler ces mêmes textes à Rome afin de les placer sous sa garde.

## → Tellus

La Mère des mères, la Déesse-mère : Tellus est, sans conteste, une émanation de cette divinité originelle que l'on retrouve dans toutes les mythologies indo-européennes. Associée à la déesse des Enfers, elle en est le côté positif, celui de la richesse, de la fécondité et de l'abondance, des traits que ses multiples mamelles rappellent volontiers. En ce sens, elle peut être assimilée à la Déméter des Grecs.

**Voir :** Déméter, Brigit

## → Tins ou Tinia

Divinité étrusque que l'on rapporte généralement au Jupiter romain.

## → Uni

Nom étrusque désignant la déesse Junon.

## → Vanth

Si les dieux des Enfers étrusques sont bien Aita et Phersipnai, les équivalents d'Hadès et Perséphone, deux divinités infernales caractérisent l'Au-delà de l'ancienne Etrurie : Charun et Vanth. Charun est Charon, le nocher des Enfers, mais un nocher typiquement étrusque. Quant à Vanth, que certains associent à la déesse grecque Hécate, elle ne devra son évolution en une sorte de Furie qu'à l'influence grecque et sans doute aussi à l'évolution de son homologue.

A l'origine, et dans la mythologie étrusque proprement dite, Vanth est une jeune et belle déesse, clairement reconnaissable sur de nombreuses tombes. Elle ne distribue nul bienfait, mais nul méfait non plus. Son rôle est de recueillir le dernier soupir du défunt puis de le guider vers les Enfers, en l'éclairant de sa torche. A la tête d'un véritable cortège de déesses ou de génies qui lui ressemblent trait pour trait, la déesse encapuchonnée, parfois dotée d'ailes, est une divinité clairement psychopompe. Son voyage, elle l'accomplit, telle l'Epona celte, à dos de cheval, d'hippocampe ou même, comme le révèle une urne trouvée dans une tombe de Volterra, chevauchant une sorte de dragon,

nommé le *kettos*. Son cortège, lui, poursuit sa route à pied, mais c'est bien la seule différence entre Vanth et celles qui peuplent son cortège. Au point que les spécialistes ont vu dans ces divinités accompagnatrices des échos de la déesse, une divinité multiple... comme son compagnon Charun.

Au final d'ailleurs, c'est bien au pluriel qu'il faudrait évoquer cette divinité, de la même façon que Lamie ou Gorgone sont devenues les Lamies et les Gorgones.

**Voir** : Charun, Walkyries, Epona

### → Vegoia

Prophétesse ou nymphe de Chiusi, en Etrurie, Vegoia fait partie de ces personnalités porteuses d'une révélation. Mais une révélation très terre à terre puisque portant essentiellement sur les lois, la limitation des terres, le cadastre et, accessoirement, sur l'interprétation des foudres. Un texte relativement peu porté sur le divin donc et qui permet de se demander si la révélation de Vegoia n'aurait pas été celle d'une famille importante de la cité de Chiusi ; une révélation qui aurait donné à cette famille plus « d'assise » ou d'autorité parce que portant une sorte de caution divine.

**Voir** : Tagès, Vegoia

### → Véiovis

Apollon pour les uns, Pluton pour les autres, Véiovis est l'antithèse de Jupiter et, donc, pour les Romains primitifs, la divinité présidant au monde terrestre et sous-terrestre. Des traits typiquement « plutoniens » qui ne convenaient guère à l'hellénisation du panthéon romain, d'où la transformation de Véiovis en double d'Apollon. Mais pour qu'une telle transformation ait eu lieu, il faut, incontestablement, qu'à l'origine Véiovis ait été plus qu'une divinité des Enfers ; il faut qu'il ait déjà possédé tout ou partie des attributs solaires du fils de Jupiter.

**Voir** : Apollon, Osiris

### → Vénus

Si Aphrodite n'a qu'un rôle relativement mineur dans la mythologie grecque, son culte, en Italie et dans le monde romain, prendra une tout autre ampleur. La raison en est à l'assimilation que cette déesse fera de divinités locales plus importantes. Divinité italique de la fécondité, la Vénus des origines n'a guère de choses à voir avec celle dont le culte prédominera à Rome, si ce n'est par l'importance même de son culte originel, dans un territoire où toute la richesse résidait dans la culture de la terre. De fait, elle va perdre tout caractère positif et naturel pour n'être plus, dans la Rome antique, qu'une divinité négative, favorable aux amours illicites, à la passion aveugle, à l'adultère et aux vices

les plus divers. Des attributs fort peu sympathiques que les Romains symboliseront par la grenade, un fruit aux multiples pépins, qui deviendra celui de la déesse de l'amour.

**Voir** : Isis, Aphrodite

### → Vertumne

Divinité étrusque associée à la fécondité et à la culture, Vertumne est le dieu aux multiples aspects, des aspects aussi divers que ceux de la nature elle-même.

### → Vesta

La légende romaine veut que la mère de Romulus, Rhéa Silvia, ait été elle-même vestale. Véridique ou non, cette croyance illustre parfaitement l'ancienneté du culte de la déesse Vesta. Une déesse qui est une des plus importantes de Rome, que l'on dit même avoir été adorée à Troie. Une déesse qui était celle du foyer, gardienne du feu sacré de la cité et que l'on a tardivement assimilée à Hestia. D'ailleurs, les Grecs eux-mêmes semblent avoir rendu un culte à Hestia, bien plus qu'ils ne le faisaient pour leur propre déesse, preuve, s'il en est, de son rôle prépondérant. Gardienne du foyer et de la cité, on l'a dit, Vesta n'était que rarement représentée sous les traits d'une statue, trouvant sa vie autant que sa représentation dans le feu qu'entretenaient les vestales.

**Voir** : Hestia, Isis

### → Vulcain

Connu chez les Etrusques sous le nom de Velch, le Vulcain romain va perdre pratiquement toutes ses particularités italiennes pour se fondre dans les attributs et les légendes de l'Héphaïstos grec. Dieu du feu, divinité ancienne de la nature et de l'éternité – symbolisé par le feu qui se nourrit de lui-même – et, en tant que telle, divinité de premier plan, Vulcain va finalement se voir réduit à un rôle parfaitement secondaire de dieu forgeron quand ses fils ou divinités secondaires conserveront leurs particularismes.

**Voir** : Héphaïstos, Thor, Cacus

PARTIE III

# **LA MYTHOLOGIE SCANDINAVE**

On connaît peu et mal la mythologie nordique, notamment parce que, contrairement à ce qui s'est passé en Irlande, personne n'a pris la peine de mettre par écrit les sagas des héros et des dieux scandinaves... Personne, sauf un érudit islandais, Snorri Sturluson, qui s'y attelle au XIII<sup>e</sup> siècle, alors que la Scandinavie est christianisée depuis de nombreuses années.

Cette mythologie a ceci de particulier que toute l'histoire de ces dieux, depuis la fondation de l'univers, est tendue vers un seul but : leur propre fin, le fameux Crépuscule des dieux.

À l'origine des temps, racontent les sagas nordiques, n'existaient que deux entités : le monde du feu et celui de la glace. De leur union naquit Ymir, père de tous les géants, fruits de sa sueur. En même temps qu'Ymir, et on ne sait trop comment, apparut la vache Audhumla, dont les pis abreuvaient les géants. La vache, quant à elle, ne se sustentait qu'en léchant la glace et c'est ainsi qu'elle fit apparaître Buri. Ce dernier eut un fils, Bor, qui, en s'unissant à une géante, engendra trois fils : Odin, Vili et Vé. C'était le début de la race des dieux.

Odin et ses frères, une fois devenus grands, en eurent rapidement assez de l'ingérence constante des géants, êtres cruels et rustres. Ils tuèrent donc Ymir et noyèrent toute sa précieuse progéniture dans son propre sang. Seul un couple de géants put s'enfuir et créa une nouvelle race de géants qui devait vivre au pays des glaces.

Odin et ses frères décidèrent ensuite de créer l'univers et, pour ce faire, ils utilisèrent... le corps même d'Ymir ! La chair du géant devint la terre, son sang donna les fleuves et les rivières, ses os les montagnes et ses dents les rochers. Puis, voyant une multitude de vers qui pullulaient dans la chair en décomposition, ils créèrent la race des nains, condamnée à vivre sous terre. Poursuivant leur projet, ils s'emparèrent du crâne d'Ymir et en firent la voûte céleste, soutenue par quatre nains qui portaient les noms des quatre points cardinaux. Pour finir, ils utilisèrent les cils et les sourcils du géant pour élever un rempart quasi infranchissable entre le monde des géants et leur propre monde, Asgard. Les dieux relièrent leur demeure aux huit autres mondes par un pont, nommé Bifrost, semblable à un arc-en-ciel.

Les dieux étaient seuls, cependant ils savaient déjà qu'il leur fallait se préparer au Ragnarök. Pour ce faire, ils avaient besoin de combattants : prenant deux troncs d'arbre, ils les sculptèrent et, soufflant dessus, leur donnèrent la vie, créant ainsi la race des hommes.

Une fois la disposition de l'univers réglée, la paix entre les Ases et les Vanes, les dieux les plus anciens, établie, Odin et ses pairs se préoccupèrent enfin des hommes. Et ce qu'ils virent ne leur plut absolument pas : le Midgard, le monde des hommes, manquait très sérieusement d'ordre, aussi décidèrent-ils de régler tout cela. C'est Heimdall, le gardien du Bifrost, qui fut chargé de cette besogne.

Parvenu dans le monde des hommes, Heimdall aperçut tout d'abord une modeste chaumière dans laquelle vivait un vieux couple : Ai et Edda. Malgré leur indigence, le couple l'accueillit volontiers et cela pendant trois jours. Leur hospitalité était d'ailleurs telle qu'Edda lui proposa de partager sa couche ! Neuf mois plus tard, elle mettait au monde un fils, Thrall, qui, adulte, devint un être laid, ayant le dos courbé et les mains calleuses. Thrall se maria avec une femme à son image et engendra une nombreuse descendance. Ainsi fut créée la caste des esclaves.

Heimdall, quant à lui, avait poursuivi sa route et rencontré un couple tout à fait honorable. Ils le reçurent trois jours durant, lui offrirent de dormir en leur compagnie et, neuf mois après, la femme mit au monde un fils, Karl, qui allait devenir le père des hommes libres.

Enfin, Heimdall acheva son périple chez un couple riche et oisif, vivant dans une magnifique demeure. Vater et Mutter, tels étaient leurs noms, l'accueillirent comme les autres et, une fois encore, Heimdall fit plus que prodiguer ses conseils. Le fils d'Heimdall et Mutter, en grandissant, se révéla être un jeune homme fort intelligent, beau, au regard perçant et possédant de façon innée l'art du commandement. C'est son fils cadet, Konr, qui donna son nom à la race des rois. Il acquit de vastes domaines qu'il distribua ensuite aux fils de Karl afin qu'ils les exploitent.

Les hommes étant désormais organisés selon le vœu des dieux, Heimdall put enfin regagner la demeure de ses pairs.

En Asgard, il existait en réalité plusieurs demeures : chaque dieu avait la sienne et chacun possédait une « halle », c'est-à-dire une vaste pièce où vivaient certains hommes morts. Freyja, déesse de l'amour, en avait une, de même que nombre de dieux, mais la halle la plus célèbre est, sans aucun doute, celle d'Odin que l'on appelait le Walhalla. C'est là, après les batailles des hommes, que les Walkyries, des géantes au service du dieu des dieux, conduisaient les plus vaillants d'entre eux, destinés à se battre à nouveau lors du Crépuscule des dieux. Chaque jour, ces guerriers valeureux s'entraînaient, se battant jusqu'à ce que mort s'ensuive. Le soir venu, ils étaient conviés à un immense festin, avec pour plat principal un cochon extraordinaire dont la chair se reconstituait chaque matin. Ce festin quotidien était bien sûr arrosé d'hydromel, la boisson des dieux, tiré aux pis de la chèvre Heidrun. Odin présidait toujours au banquet de ses guerriers, ce qui ne l'empêchait nullement de se tenir au courant de tout ce qui se passait dans le monde des hommes, notamment sur les champs de bataille.

Dès la genèse du monde, tout est donc en place pour le Ragnarök dont, bien qu'il n'ait pas encore eu lieu, on connaît déjà le déroulement et la fin... inéluctable.

C'est dans le monde des hommes, le Midgard, que se jouera le premier acte du Crépuscule des dieux. Trois années durant, des combats terribles décimeront la race humaine, personne ne pourra se fier à quiconque et le lucre, l'inceste, la haine envahiront les cités. Un grand hiver viendra, suivi d'une véritable apocalypse, lorsque le soleil et la lune seront engloutis, plongeant l'univers dans les ténèbres. Loki et Fenrir se libéreront alors de leurs liens, annonçant ainsi l'ultime assaut contre les dieux.

Venant des terres glacées, les géants marcheront sur Asgard par cohortes entières ; Hel, la déesse des Enfers, se joindra à son père et à son frère, accompagnée des morts de son royaume. Ils détruiront Bifrost et rencontreront les dieux dans la vaste plaine de Vigrid, aux portes d'Asgard. Odin, à la tête de son armée de valeureux guerriers et entouré des dieux, tentera de repousser ses ennemis... en vain.

Cet ultime combat sera marqué par de hauts faits de la part des dieux. Ainsi, Thor combattra Jörmungand, le terrible serpent, qu'il achèvera à grands coups de marteau. Mais, empoisonné par le venin de son ennemi, il ne survivra pas à cet affrontement. Odin lui-même succombera face à Fenrir, mais il sera vengé par un de ses fils, Vidar, qui, saisissant la mâchoire du loup, l'écartèlera littéralement. Les dieux s'écrouleront, faisant cependant de terribles ravages dans les rangs ennemis. Des guerriers du Walhalla, pas un ne survivra et la demeure d'Odin sera également dévastée. Finalement, l'océan déchaîné engloutira le monde.

Cette mort de l'ancien monde appelle cependant une renaissance : de l'océan ressurgira une terre, riche et fertile ; une aube nouvelle se lèvera sur ce monde régénéré où un couple d'hommes, Lif et Lifthrasir, jadis caché dans les rameaux d'Yggdrasil, perpétuera la race humaine ; Balder et Hoder reviendront alors du monde des morts et rejoindront Vidar et Vali, les fils d'Odin, Modi et Magni, les fils de Thor. Et les dieux survivants du Ragnarök régneront sur ce monde nouveau, où rien n'est encore écrit...

Tel est le destin des dieux et celui des hommes : ni les uns ni les autres n'y peuvent rien changer.

## → Aegir

Dieu de la mer et père de neuf filles – les vagues –, Aegir est une divinité naturelle et ancienne, une divinité que l'on peut associer à la famille des Vanes.

**Voir** : Ran, Neptune

## → Angbroda ou Angerboda

De l'union de cette géante avec Loki devait naître trois êtres monstrueux : Hel, déesse de l'Enfer, Jörmungand, le serpent qui encercle le Midgard, et Fenrir, le loup qu'Odin conservera sous sa garde. Dès leur naissance, on sut que tous trois auraient un rôle déterminant dans la destruction des dieux, qu'ils y étaient prédestinés. Quant à leur mère, elle ne disparaît pas totalement des récits mythologiques et apparaît lorsqu'Odin lui-même vient la consulter pour se faire expliquer les rêves de son fils Balder. Un épisode qui met en avant un attribut particulier de la géante et qui confirmerait, là encore, le lien étroit entre les géants et l'Au-delà, l'Autre monde étant seul apte à renfermer tous les secrets, à connaître toutes les destinées.

**Voir** : Echidna

## → Ases

L'une des branches de la famille des dieux, ayant Odin à sa tête. Comme les Olympiens de la mythologie grecque, les Ases représentent la plus jeune dynastie de dieux ; une dynastie qui prend le pas sur les dieux les plus anciens, les Vanes, dont ils sont cependant issus.

**Voir** : Olympiens, Tuatha de Danan

## → Asgard

Forteresse où réside la famille des Ases, Asgard renferme plusieurs demeures. Plus que le monde des dieux, Asgard est la représentation de l'Autre monde, celui de l'Au-delà qui regroupe les demeures des dieux, certes, mais également les lieux de résidence des âmes défuntes, comme le Walhalla, la plus célèbre d'entre eux, où les âmes des guerriers défunts se préparent au Ragnarök, mais aussi Gimlé, la demeure des âmes bénies, sorte de « Paradis » scandinave, ou Alfheimr, celle des elfes blancs.

**Voir** : Olympe

## → Ask

Il est le premier homme, formé à partir d'un frêne.

## → Audhumla

Vache originelle à laquelle le premier dieu, le géant Ymir, se nourrit. C'est également elle qui, en léchant la glace l'environnant, mit au jour Buri, l'ancêtre des dieux.

## → Balder

Fils d'Odin et de Frigg, il répandait la lumière. Sa mère avait fait jurer à chaque chose des neuf mondes de ne jamais faire de mal à son fils. Elle avait cependant négligé le gui, si fin et si petit. Guidé par Loki, Holder, son frère, allait être l'instrument de la mort de Balder, touché d'une flèche en gui. Après le Ragnarök, Balder reviendra dans le monde.

**Voir** : Bélénos, Horus, Apollon, Osiris

## → Beowulf

Jadis, il y a fort longtemps, vivait un monstre marin du nom de Grendel, qui terrorisait les habitants du château de Heorot, appartenant au roi des Danois, Hrothgar. Chaque nuit, il prélevait son quota de chair humaine, sans que personne ne sache comment l'arrêter. Un jour vint cependant où le roi des Danois vit se présenter à lui un jeune homme, venu de Suède, qui prétendait délivrer le château du monstre. Après l'avoir blessé une première fois, le jeune héros poursuivit Grendel, effrayé, dans sa tanière, située au fond d'un lac. Après un combat épique, le jeune Suédois tua la mère de Grendel puis le monstre lui-même et s'en retourna dans son pays auréolé de gloire. Là, le neveu du roi des Guètes (des Suédois du Sud), puisqu'il s'agissait de lui, succéda à son oncle. Mais ses aventures continuèrent et, tandis qu'il régnait déjà depuis de nombreuses années, notre héros eut, à nouveau, à déployer sa force et son courage. Alors qu'un dragon, détenteur d'un fabuleux trésor, ravageait la région, le prince reprit les armes, sachant pourtant pertinemment que ce combat serait le dernier. Et tel fut le cas : mortellement blessé par le dragon, qu'il tua cependant, il devait mourir peu après et c'est accompagné du trésor du dragon qu'il sera enterré.

**Voir** : Persée

## → **Bifrost**

Pont sous forme d'arc-en-ciel reliant Asgard, le domaine des dieux, le monde de l'Autre, et Midgard, la terre des hommes.

## → **Bor**

Père d'Odin, Vili et Vé, Bor est certes un Vanes mais sans doute est-il également un géant. De fait, son union avec une géante l'associe directement à cette « race » que l'on peut sans risque de se tromper confondre avec les Vanes. Géant uni à une géante, Vanes par sa naissance divine, il est le fondateur de la famille des Ases qui domineront bientôt le monde divin scandinave.

**Voir :** Ases, Titans, Olympiens, Cronos, Geb, Formorii, Cian

## → **Brynhild ou Brunhilde**

Walkyrie qui, après avoir défié Odin, fut bannie sur terre et enfermée dans un cercle de feu dont Sigur – ou Sigfried – la libéra. Brunhilde est, à l'image de toutes les Walkyries, une géante psychopompe, c'est-à-dire apte à guider les âmes défuntées vers le monde des dieux.

**Voir :** Walkyrie, Epona, Vanth

## → **Buri**

Ancêtre des dieux libéré de la glace par la vache Audhumla, Buri, père de Bor et grand-père donc d'Odin, Vili et Vé, est à l'origine de la famille des Vanes, comme Ouranos et Gaïa le sont à celle des Titans grecs.

**Voir :** Ouranos, Gaïa, Titans, Geb

## → **Dragon**

Donjons et dragons : voilà qui pourrait être un résumé du monde médiéval fantastique avec, d'un côté, des chevaliers combattant et de l'autre un bestiaire merveilleux dans lequel le dragon a la part du lion. Ce dernier apparaît dans toutes les mythologies, dans toutes les légendes nationales, au point que des sauroctones – des tueurs de dragons – vont acquérir le statut de saint patron des royaumes de France et d'Angleterre avec saint Michel pour l'un et saint Georges pour l'autre. En Allemagne, en Scandinavie, en Russie enfin, l'archange et le saint seront remplacés par des héros, Sigur ou Siegfried et

Dobrynya Nikitich en Russie, mais le principe est le même. On peut alors s'interroger sur l'omniprésence, à travers les siècles et les lieux, de cet animal fantastique. Et sans doute son historique et sa symbolique y sont pour beaucoup.

Avatar du serpent, dont il s'inspire physiquement, le dragon est, comme lui, un animal chtonien, un être appartenant au monde des morts. Le plus célèbre d'entre eux, le dragon Fafnir, gardien du trésor des Nibelungen, en est la preuve la plus évidente. De fait, ce dragon n'en a pas toujours été un. Son « animalité », même fantastique, n'est qu'apparente, de même que sa monstruosité. Snorri Sturluson, qui a compilé la mythologie et les sagas scandinaves, rapporte que le trésor des Nibelungen faisait l'objet de la convoitise de deux frères, qui devaient en être les gardiens : Fafnir et Reginn. Deux frères qui étaient également deux nains. Or, les nains comme les géants sont des êtres de l'Autre monde, peuplant, comme les dragons, les grottes et les montagnes. Passés maîtres dans l'art de la métamorphose, les nains pouvaient prendre n'importe quelle apparence mais c'est sous celle d'un dragon que Fafnir choisit d'assurer la garde du trésor. Sans doute ce choix n'est-il pas anodin. La saga scandinave veut également que le sang de Fafnir rende invulnérable et que le boire donne la connaissance du langage des oiseaux. Or invulnérabilité et immortalité sont étroitement liées. Quant à la connaissance animale, elle s'apparente à la connaissance universelle. Deux choses qui ne s'acquièrent que dans la mort, comme le rappelle la symbolique des sirènes, des êtres infernaux détenteurs de la connaissance du monde. Définitivement, les dragons sont donc à compter au nombre des créatures infernales, comme le serpent, symbole du cycle de la vie et de la mort. Et les légendes chrétiennes mettant en scène des dragons ne disent pas autre chose : saint Michel et saint Georges, vainqueurs de dragons, sont surtout vainqueurs du mal, du monde infernal, ouvrant ainsi la porte de l'éternité.

**Voir :** Jörmungand, Nains, Sirènes, Fafnir, Beowulf, Echidna, Python

## → **Elfes**

Lorsque l'on étudie les croyances anciennes, notamment les croyances populaires, il est relativement rare qu'un être originellement bon soit perçu comme mauvais – ou inversement – et cela sans raison apparente. Ce sera pourtant le cas des elfes et des nains qui vont en quelque sorte interchanger leurs qualités morales en quelques décennies. A l'origine d'ailleurs, les elfes n'étaient pas des génies mais sans doute des dieux...

Certains textes scandinaves, comme le Voyage de Skirnir, semblent mettre sur un pied d'égalité les Ases – famille d'Odin et de Thor notamment –, les Vanes – parmi lesquels Freyr et Freyja – et les elfes. Cela n'a rien de particulièrement étonnant et on suppose que nombre de représentants de la petite mythologie – comme les nains et les elfes – ont été, il y a fort longtemps, des divinités à part entière. Absorbées, elles ont été fina-

lement réduites à la petite mythologie par les Ases – qui renvoient également au petit monde la plupart des Vanes. Avant que la suprématie des Ases ne soit absolue, les trois familles de divinités ont donc sans doute été sur un relatif pied d'égalité, comme le suggère le *Chant magique de Hrafn* qui dit qu'Odin « a la puissance, les Elfes la compréhension et les Vanes le savoir ».

On sait même que, dans l'Asgard – le monde des dieux –, existait un royaume des elfes, Alfheimr, qui coïnciderait, selon le spécialiste Claude Lecouteux, « avec Gimlé, la plus belle des demeures célestes... en laquelle on a reconnu le séjour des âmes, la retraite des hommes justes et bons ».

Voilà donc les elfes passant du statut de divinités à celui d'êtres bons, sans doute d'âmes mortelles justes, ce qui donne à Alfheimr une certaine apparence de Paradis. Il est certain en tout cas que les elfes ont été, lors de leur apparition en petite mythologie, des êtres bons, lumineux. Leur nom même le suggère qui signifie, en se basant sur l'étymologie indo-européenne « *albh* », « blanc », « briller ». Or, au Moyen Age et avant, le nom correspondait le plus souvent à une description et le physique sous-entendait le moral. Ainsi les nains – dont le nom signifie tordu – étaient-ils trompeurs, voleurs. De la même façon, des êtres purs physiquement ne peuvent que l'être moralement.

Les elfes sont associés aux âmes justes ; et l'on sait que les nains participaient du monde de Hel, déesse des Enfers, qu'ils étaient sans doute devenus l'incarnation des âmes de l'enfer – donc par définition des hommes mauvais. Nains et elfes apparaissent alors comme deux facettes d'un même monde, d'une même famille de divinités. Et comme les croyances les plus lointaines trouvent une résurgence, un écho à travers les siècles, nains et elfes vont être si souvent associés qu'on va même finir par les confondre, utilisant indifféremment le nom de nain ou d'elfe pour désigner le même être.

**Voir** : Nains, Fées, Lares, Mânes

## → **Embla**

Alors que le premier homme est issu d'un frêne, c'est à partir d'un orme qu'Embla, la première femme, fut formée.

## → **Fafnir**

Nain ayant pris l'apparence d'un dragon pour garder le trésor des Nibelungen, Fafnir est emblématique de la génération des nains qui sont réputés pour posséder de grandes richesses, pour posséder le don de se transformer, notamment sous une forme animale et pour vivre sous la terre, dans la montagne.

De fait, il est à mettre en rapport avec tous les êtres reptiliens des différentes mythologies, d'abord parce qu'il se transforme en dragon et ensuite parce qu'il vit dans les

entrailles de la terre. Deux particularités qui font de lui, comme les dragons et les serpents des mythologies indo-européennes, une divinité ancienne, sans doute déchu.

**Voir** : Nains, Nibelungen, Dragon, Serpent, Python, Jörmungand

## → **Fenrir**

Fenrir est le fils de Loki et de la géante de la glace Angerboda. Une prophétie annonçait qu'il serait l'adversaire d'Odin au Ragnarök ; aussi, le maître des dieux décida-t-il de le garder sous sa surveillance. Mais les dieux eurent toutes les peines du monde à le « tenir en laisse » et ce n'est que grâce à un lien magique confectionné par les elfes qu'ils y parvinrent. Succès mitigé puisque Tyr, le dieu de la guerre, laissa tout de même un bras dans l'affaire.

Représenté sous l'apparence d'un chien ou d'un loup, il est le frère de Hel et donc, par là même, possède un lien étroit avec le monde des morts. Un rapport canidé-mort que l'on retrouve chez Cerbère, Anubis ou encore le Geryon étrusque.

**Voir** : Anubis, Cerbère, Geryon

## → **Freyja**

Si dans la mythologie scandinave, les divinités féminines semblent reléguées au second plan, Freyja fait figure d'exception. Figure majeure de la mythologie scandinave, on l'a cantonnée, à tort, à n'être que le pendant nordique d'Aphrodite ou de Vénus. Certes, cette déesse est réputée pour avoir accordé ses faveurs à tous les dieux, y compris son frère, Freyr ; certes, elle peut être considérée comme une déesse de l'amour et de la fertilité. Mais Freyja est bien plus que cela. Elle possède tout d'abord de multiples attributs : elle est la déesse de la fécondité – et cela concerne également la fécondité de la terre –, mais aussi de la magie et de la guerre. Ce sont ses servantes, des « prêtresses » scandinaves, qui annoncent l'avenir dans le *sejdr* ; ce sont les Walkyries, dont elle fait sans doute partie, qui conduisent à elle l'âme de certains guerriers. En fait, Freyja paraît être la sœur jumelle, non pas de Freyr, mais bien de Brigit, la déesse celte. Comme Freyja, cette dernière a de multiples visages, au point qu'on est en droit de se demander si elle est une ou plusieurs divinités. On peut également se demander, comme pour Brigit, si Freyja est une déesse ou plutôt si son nom, qui signifie « dame », est un titre. Si, malgré tout, on considère qu'elle est vraiment une divinité, Freyja est clairement « LA » dame de la mythologie scandinave. Fríja, l'épouse d'Odin avec qui on la confond souvent, n'en serait qu'un avatar. De fait, Freyja serait tout simplement la Grande Déesse, ou du moins son héritière. D'ailleurs, ne porte-t-elle pas le collier d'or, Brisingamen, symbole du pouvoir de la Grande Déesse ? La multitude de ses attributs, de ses fonctions confirme encore cette affirmation. Et comme Brigit, on pourrait penser qu'elle est l'incarnation

mythologique du principe divin féminin, celui qui conduit les êtres de la vie – fertilité, fécondité – à la mort.

**Voir** : Brigit, Walkyrie, Epona, Freyr, Déméter, Isis

### → **Freyr**

Ce qui caractérise le plus Freyr, le dieu nordique de la fertilité, c'est l'abondance. A la tête de richesses infinies, comme tous les Vanes et tous les géants d'ailleurs, il les distribue largement, donnant à tous, ce qui fait de lui le dieu de la troisième fonction, selon Dumézil. L'historien spécialiste de la mythologie scandinave avait effectivement répercuté les trois catégories de la société scandinave dans le panthéon divin. Trois fonctions divines qui se retrouvent dans toutes les mythologies indo-européennes. Chez les Scandinaves, Odin patronne les princes – à défaut des prêtres –, Thor les guerriers et Freyr, à l'égal d'un Quirinus romain, est le dieu protecteur des hommes libres, qu'ils soient paysans, artisans ou commerçants. Bref, de toute personne productive. A ce titre, il est également le chef de file de la famille des Vanes, dont lui et sa sœur Freyja sont parmi les représentants accueillis en Asgard. Ce dieu de la fertilité, de l'abondance et des moissons a souvent été confondu, y compris dans les sagas, avec Njord, son père. Dieu de la mer et de la fertilité – aussi –, Njord a effectivement les mêmes attributs que son fils, hors le fait que Freyr est aussi solidement attaché à la terre que Njord l'est à la mer. Associé à Njord, il ne peut non plus être séparé de sa sœur, Freyja, déesse de la fécondité. Cette dernière est également en charge de l'âme de certains morts, quand ce n'est pas Hel qui les accueille. Une séparation qui permet de supposer que les bons morts se rendent chez Freyja et les mauvais, ceux qui ont mal vécu, chez la fille de Loki.

### → **Freyr, Freyja, Njord**

Trois divinités en rapport avec la fécondité, la vie et la mort pour l'une d'elles. Voilà une structure qui ressemble étrangement à la triade Gaïa, Déméter, Coré-Perséphone, la différence ne se faisant que sur le personnage maritime de Njord.

**Voir** : Freyja, Quirinus, Vanes, Gaïa, Déméter, Horus

### → **Frīja ou Frigg**

L'épouse d'Odin est, un peu à l'image de Junon, la déesse des femmes, des mères, bref des matrones... même si elles sont scandinaves. De fait, Frīja est sans aucun doute une émanation de la déesse primitive Freyja, une de ses facettes les plus communes, d'où finalement une distinction que l'on retrouve dans toutes les divinités multiples et primitives. Elle est aussi dotée du don de connaître la destinée de chaque homme et de

chaque dieu. C'est d'ailleurs sachant la fin prématurée de son fils Balder qu'elle fera jurer à tous les êtres et toutes les plantes de ne pas le blesser. Seul le gui, petite plante anodine, sera oublié et causera, sous forme de flèche, la mort du préféré des fils d'Odin. Frīja, maîtresse du destin, est la détentrice des fils de la vie ; c'est elle-même qui les tisse, faisant alors office de « Norne suprême ».

**Voir** : Junon, Isis, Brigit, Nornes, Moires

### → **Garm**

Tenu en laisse par un lien confectionné par les Nains, hurlant à la mort – c'est le cas de le dire –, Garm est, à l'égal de Cerbère, le gardien monstrueux du monde des morts. On l'a souvent confondu avec Fenrir, le fils de Loki qui accompagne Odin. Il en a l'apparence canine, l'origine monstrueuse – au point qu'on peut même se demander s'il n'est pas aussi un fils de Loki ou du moins d'un géant – et, comme lui, tient une place à part dans la lutte eschatologique du Ragnarök. Pourquoi à part ? A cause de la personnalité divine qu'il doit combattre : Tyr, fils d'Odin et de Frīja, le dieu de la guerre. C'est d'ailleurs Tyr qui réussit à enchaîner Garm, en y laissant tout de même un bras. Si ce premier affrontement a un vainqueur évident, ce n'est nullement le cas du duel qui les opposera au Ragnarök, l'un et l'autre y laissant la vie.

**Voir** : Cerbère, Géryon

### → **Géants**

Géants, Vanes, Ases : trois familles, trois clans qui peuplent la mythologie scandinave. Trois familles qui en fait n'en forment qu'une, étant toutes issues du même être. La mythologie raconte en effet qu'Ymir, le géant androgyne des origines, donna naissance aux premiers hommes et à la race des géants. De ces derniers, naquirent ensuite la famille des Vanes, les anciens dieux, et celle des Ases, qui créa l'univers, le corps d'Ymir servant de socle et de voûte céleste. Ainsi émergèrent les neuf mondes, parmi lesquels celui des elfes et des nains, celui des géants, celui des hommes et celui des dieux, Asgard. La guerre entre les Ases et les Vanes devait s'apaiser, alors que les dieux demeureront toujours en conflit avec les géants. Pourtant, ce que la mythologie fait pressentir, ce qu'elle révèle après étude, c'est que les Vanes et les géants vont conserver des liens si étroits qu'ils se confondent souvent. Georges Dumézil présente trois parallèles révélateurs entre les géants et les Vanes : les deux familles sont également fortunées, les uns comme les autres ont un goût certain pour la volupté et, enfin, les unions entre géants et Vanes sont multiples, comme celle du dieu Loki avec la géante Angbroda. Loki qui, s'il est accepté en Asgard, est un Vanes ; Loki qui, dans *La Fascination de Gylfi*, est « le fils du géant Farbauti » ; Loki qui, toujours selon Snorri Sturluson, est « un bonhomme de

*petite taille* », un être fourbe, malin, adepte de la métamorphose et que l'on peut placer au rang des nains. Nains, géants, deux termes qui n'ont aucune implication physique mais qui désignent plutôt, du moins pour les nains, un caractère moral. De cette brève démonstration, il apparaît donc que les géants-nains et les Vanes sont une seule et même famille, nains et Vanes étant en étroite relation avec le monde des morts.

Curieusement, un parallèle presque similaire peut être fait dans la mythologie grecque entre les géants, les Titans et les Olympiens. Tous trois sont en fait issus d'un même sang, celui du Titan originel Ouranos. Et si les Titans et les Olympiens naissent d'unions, les géants grecs, comme ceux de la mythologie scandinave, sont nés d'une sorte de génération spontanée, du sang d'Ouranos lorsque son fils Cronos le mutila. Et comme dans la mythologie nordique, si la lutte entre Titans et Olympiens débouche sur un règlement du conflit, les géants sont les éternels ennemis des dieux.

**Voir** : Titans, Nains, Loki, Formorii, Firbold

### → **Heimdall ou Heimdallr**

Fils des neuf mères et gardien des dieux et du pont Bifrost. Il prit la forme de Rig, un mortel, et établit les trois classes sociales (nobles, paysans et esclaves) en parcourant le Midgard – le monde des hommes – et en procréant littéralement ces mêmes classes sociales.

**Voir** : Zeus

### → **Hel**

Fille de Loki et de la géante de la glace Angrboda. Le corps à moitié en décomposition, elle régnait sur les Enfers. Issue de la famille des Vanes, Hel est certainement une géante, comme le laisse supposer son ascendance. Une géante qui est totalement attachée au monde des morts qu'elle dirige. Incarnation du lieu même qu'elle dirige, Hel donnera son nom au monde des Enfers scandinave ou plus tard anglais. Un monde où les âmes mauvaises donnent toute leur mesure quand l'Enfer gréco-romain n'était jamais que le lieu de résidence de tous les défunts. Un monde où les nains, qui représentent les âmes torves, mauvaises représentent « le gros des troupes ». Et sans doute est-ce parce que l'on avait coutume d'enterrer les défunts avec nombre de biens et de bijoux que l'on a fait de ces mêmes nains les possesseurs de trésors toujours plus conséquents les uns que les autres. Étonnamment, il est cependant à noter que c'est dans le royaume de Hel que Balder demeure jusqu'au jour du Ragnarök, une exception qui est sans doute à mettre au compte de son origine divine. Une exception qui permet également de conclure en une forme de « résurrection », Balder représentant la vie – et la vie la plus parfaite parce que divinité la plus parfaite – et la bonté qui succèdent au

déferlement de la mort. Les troupes de Hel et de Loki, donc les morts mauvais, seront vainqueurs au Ragnarök.

**Voir** : Loki, Seth, Perséphone, Hadès, Aida

### → **Hermod**

Fils d'Odin et de Frigg, frère de Balder, Hermod servait de messager aux dieux. Un messager qui n'hésitait pas à braver la mort et les Enfers en allant chercher lui-même son frère Balder dans l'antre de Hel. Une particularité qui est également celle d'Hermès, divinité psychopompe de la mythologie grecque, et que l'on retrouve dans le monde celtique sous les apparences de fées, telle Morgane, ou dans le monde étrusque sous celle de Charun.

**Voir** : Morgane, Hel, Hermès, Mercure, Charun

### → **Hoder**

Fils d'Odin et de Frigg, Hoder était aveugle. Après avoir tué accidentellement son frère Balder, il le rejoignit au Hel. Tous deux devaient revenir après le Ragnarök, comme représentants de la nouvelle génération des dieux, l'un étant la beauté incarnée, l'autre la bonté même. A eux deux, Hoder et Balder donnent donc l'image de la victoire finale de la « sainteté » si l'on peut employer ce terme dans un tel contexte. Et de fait, la beauté et la bonté sont synonymes, comme la méchanceté est représentée par un aspect torve, notamment celui des nains ou de Hel.

### → **Jörmungand**

Fils de Loki et de la géante Angrboda, Jörmungand est un serpent gigantesque et terriblement venimeux, destiné à combattre Thor au jour du Ragnarök. Mais cet être monstrueux n'a pas qu'un simple rôle de faire-valoir, son destin ne se limite pas à prendre d'assaut Asgard, à tuer et à être tué par le fils d'Odin. Jörmungand est essentiel à la bonne marche du monde. Ensermant de ses anneaux le Midgard, et donc Asgard, le Serpent-Monde ou Serpent-Midgard, comme on l'appelle, participe pleinement à la cohésion du monde, à sa stabilité. Le moindre de ses mouvements, d'ailleurs, ne provoque rien de moins que des raz de marée... Il est aussi à la limite entre le monde des hommes et des dieux et Utgard, où règnent les puissances mauvaises et les géants... Il marque, par sa présence même, avec son corps, la séparation avec les mondes infernaux, comme le Serpent-arc-en-ciel de la mythologie hindoue. La différence ne réside ici que dans le lien entre monde humain et monde céleste – symbolisé par l'arc-en-ciel. Enfin, à l'image de son père, de son frère, Fenrir, d'Hel, sa sœur, Jörmungand est un

acteur incontournable du Ragnarök. En effet, c'est bien lui qui permet la libération des « forces obscures » et l'assaut du Midgard, prélude au Ragnarök. C'est même lui qui permet ce Crépuscule des dieux, une fin des mondes indispensable pour qu'ils puissent renaître. En cela, d'ailleurs, il est conforme à la symbolique même du serpent, un animal qui représente le cycle infini de la vie et de la mort.

**Voir :** Python, Dragon, Echidna, Apophis

### → **Jotunheim**

Territoire des géants de la glace avec Utgard pour forteresse.

### → **Lif et Lifthrasir**

Couple caché dans l'arbre de l'univers, Yggdrasil. Ils devaient survivre au Ragnarök et repeupler la terre. Leurs noms signifient « vie » et « avide de vie ».

### → **Loki ou Lopt**

Le dieu du feu est sans aucun doute le personnage le plus intéressant de la mythologie scandinave. Issu de la famille des Vanes, comme Freyr et Freyja, c'est un géant... ou un nain. De fait, sa fourberie et son goût de la malveillance le classent d'office dans cette dernière catégorie, dont on peut dire, sans grand risque de se tromper, qu'elle ne forme qu'un avec celle des géants. Nains et géants seraient en effet de la même famille et la notion de taille ne serait pas à prendre en compte. D'ailleurs, Loki lui-même est parfois cité comme un être grand, parfois comme un nain. Ce qui voudrait simplement dire que le mot de « nain » avait une signification autre, ayant plus à voir avec la fourberie qu'avec la taille. On peut même affirmer que les nains sont des esprits malveillants, mais des mauvais morts – ou des mauvais vivants décédés –, si l'on en croit de nombreuses légendes scandinaves. D'ailleurs, n'est-ce pas comme timonier d'un navire constitué de nains que Loki partira des Enfers pour le Ragnarök ? Outre cela, Loki est aussi à l'aise avec les géants – il a trois enfants avec la géante Angrboda – qu'avec les nains qu'il chargera de multiples tâches. Comme les nains également, Loki est passé maître dans l'art de la métamorphose, se transformant en animal et notamment en saumon lorsqu'il tentera d'échapper à la vengeance des dieux. Avant d'être le meurtrier de Balder, le fils préféré d'Odin, Loki fait preuve de tout son génie pour se rendre indispensable aux dieux. C'est lui qui fait construire la muraille d'Asgard, qui doit protéger le monde des dieux ; lui qui retrouve Mjöllnir, le marteau de Thor ; lui enfin qui fait réaliser la lance d'Odin, fruit du travail des nains, et Skidbladnir, le bateau de Freyr. Ingénieux en diable,

Loki est également réputé pour avoir inventé le filet de pêche, dit aussi « filet de Loki », si précieux aux marins scandinaves...

Malgré cette aide précieuse, qui contribuera sans aucun doute à le faire accepter par les Ases, Loki est profondément mauvais et fourbe et les dieux s'en méfieront toujours. Avec raison sans doute comme le révèle la mort de Balder. Ce dernier était le plus beau et le meilleur des fils d'Odin... raison pour laquelle Loki conçut envers lui une haine tenace, au point de désirer sa mort. Balder était assailli de mauvais rêves dans lesquels il se voyait périr, aussi Frig, sa mère, décida-t-elle de faire jurer à tous les êtres, vivants ou non, des neuf mondes de ne jamais blesser Balder. A tous, sauf au gui, petit et fragile. Or, un jour que les dieux s'amusaient à jeter sur Balder toutes sortes d'objets et de pierres sans que cela l'atteigne le moins du monde, Loki, métamorphosé en vieille femme, alla trouver Frig et, après avoir interrogé la déesse, se rendit compte de son oubli malheureux. Une fois en possession de cette précieuse information, Loki rejoignit les autres dieux et, mettant dans la main de l'innocent dieu aveugle, Holder, une branche de gui, l'invita à participer, lui aussi, à l'amusement. Loki guida le bras d'Holder et Balder fut transpercé par le frêle branchage ! Cette mort, malgré la colère des dieux, ne pouvait être vengée sur le sol d'Asgard, qui était une terre sacrée. Néanmoins, Loki, craignant la vindicte des dieux, eut la mauvaise idée de s'enfuir dans les montagnes. La vengeance d'Odin, lorsqu'il le retrouva, fut terrible.

Conduit dans une caverne par ses pairs, Loki fut immédiatement mis au supplice : il vit ses fils s'entre-dévorer puis, les dieux ayant utilisé les intestins de l'un d'eux pour fabriquer des liens, il fut attaché sur un rocher. Enfin, on plaça au-dessus de lui un serpent dont le venin devait continuellement s'écouler sur son visage. Quand les dieux partirent, abandonnant Loki à son triste sort, seule Sigyn, son épouse, resta auprès de lui. Chaque jour, elle recueillait le venin du serpent afin qu'il n'atteigne jamais Loki. Mais, lorsque la coupelle était pleine, Sigyn était bien obligée de la vider et, à ce moment, le venin inondait le visage du dieu : la souffrance était telle qu'il hurlait, se contorsionnait, provoquant des tremblements de terre !

Si Loki apparaît comme un bien triste sire, ses enfants bâtards furent bien pires encore. Un jour que le dieu du feu s'était aventuré dans le pays des glaces, il rencontra une géante de la glace avec laquelle il s'unit. Trois enfants naquirent de cette rencontre, trois enfants plus effrayants les uns que les autres : il y eut d'abord Fenrir, un loup d'une puissance inégalée, Jörmungand, un serpent géant, et Hel, une fille dont la moitié du corps était en putréfaction.

Lorsque les dieux apprirent leur existence, une prophétie annonçant le rôle destructeur de ces enfants leur fut également révélée. Odin ordonna immédiatement qu'on les conduise à Asgard, où il déciderait de leur sort. Jörmungand fut précipité dans les profondeurs de la mer mais, loin de périr, le serpent grandit tant qu'il finit par ceindre com-

plètement le monde. Hel, au physique si ingrat, fut condamnée à vivre dans les Enfers, dont elle devint la déesse. Quant à Fenrir, une prophétie annonçait qu'il serait l'adversaire d'Odin au Ragnarök ; aussi, le maître des dieux décida-t-il de le garder sous sa surveillance. Mais les dieux eurent toutes les peines du monde à le « tenir en laisse » et ce n'est que grâce à un lien magique confectionné par les elfes qu'ils y parvinrent. Succès mitigé puisque Tyr, le dieu de la guerre, perdit tout de même un bras dans l'affaire...

On peut malgré tout s'interroger sur l'opportunité, pour les Ases, de garder Loki vivant ainsi que ses enfants monstrueux. Sans doute eut-il été plus simple de les tuer, mais le Ragnarök aurait-il pu s'accomplir ? Le monde, après cette destruction, aurait-il pu se renouveler ? Comme nombre de mythologies indo-européennes, la mythologie scandinave est profondément marquée par le concept de cycle naturel : la vie entraîne la mort qui annonce une autre vie. Mais la mythologie scandinave a ceci de particulier que ce concept s'applique aussi bien aux dieux qu'au monde des hommes. Le Ragnarök n'est rien d'autre que le récit de ce qui sera. Inéluctablement. Ce Crépuscule des dieux, qui ne peut être évité, ne doit pas l'être : son déroulement est nécessaire pour que, de l'ancien monde, naisse un nouveau... Un nouveau monde issu directement du monde de l'Autre-delà, Hel, Loki, Jörmungand, les nains et les géants étant, de toute évidence, des incarnations du monde des morts.

**Voir :** Hel, Jörmungand, Nains, Géants, Seth

### → **Magni et Modi**

Fils de Thor dont les noms signifient « la force » et « le courage », Magni et Modi font partie des rares dieux à survivre au Ragnarök. Dans cette seconde vie divine, ils hériteront du marteau magique de Thor, Mjöllnir, que seul Magni est capable, à l'image de son père, de soulever.

### → **Mjöllnir**

C'est sous ce nom qu'est connu le marteau de Thor. A chaque fois que le dieu le lançait sur ses ennemis, l'objet revenait dans ses mains. Mais Mjöllnir n'est pas seulement une arme : porté par les Scandinaves bien après la christianisation de leur territoire, le marteau de Thor représentait également la consécration d'une union, consécration par Thor, divinité présidant à la famille et au couple.

### → **Nains**

Personnages incontournables de la mythologie scandinave ou celtique, les nains font partie de ces êtres qui ont survécu au monde ancien pour connaître une nouvelle vie dans le monde médiéval. Une seconde vie qui occulte presque l'ancienne et qui, certainement, a fait largement oublier l'origine ou plutôt la nature même des nains. Loki est l'un d'eux, de même que Fafnir, le gardien du trésor des Nibelungen ; ils font partie de l'armée conduite par la déesse Hel au jour du Ragnarök et forment même, de leur corps, les navires de la déesse. De fait, les nains de la mythologie scandinave n'ont guère de choses à voir avec l'idée que l'on se fait des nains - êtres de petite taille, possesseurs de trésors immenses -, notamment parce que les nains désignent avant tout des êtres torves, mauvais, qu'ils soient grands ou petits. Loki, un Vanes, un géant, est parfois désigné sous le terme de « nain », de même que l'on précise, dans certains textes, qu'un tel est un « nain de petite taille ». Une précision bien inutile si elle concernait effectivement une spécificité physique. Or le seul point commun entre Loki et les géants, entre Loki et les nains, est la noirceur de leur « âme ». Leur richesse aussi, ce qui s'expliquerait par le fait que les nains, qui seraient donc les âmes de certains défunts, vivent sous terre, généralement dans les montagnes - logique pour des défunts - et garderaient les richesses avec lesquelles les défunts étaient généralement inhumés.

Parmi les nombreuses légendes qui les entourent, il existe celle qui fait des nains les soutiens de la voûte céleste ; ce sont eux également qui, à l'image des Hécatonchires de la mythologie grecque, sont utilisés par les dieux comme les meilleurs artisans et dotent les habitants d'Asgard de certains de leurs plus précieux attributs - la lance d'Odin et le drakkar de Freyr par exemple.

**Voir :** Vanes, Loki, Lares, Hécatonchires

### → **Nibelungen**

Tout a commencé un jour que Loki, le dieu du feu, Hœnir et son frère Odin se promenaient dans le Midgard, le monde des hommes. Voyant une belle loutre, Loki la tua avec une pierre puis les trois dieux l'emportèrent dans la demeure d'un magicien, Hreidmar, à qui ils demandèrent l'hospitalité. Le magicien se rendit alors compte que la loutre n'était autre que son fils, Otter. Furieux, Hreidmar et ses deux autres fils, Fafnir et Régin, emprisonnèrent les dieux, réclamant comme dédommagement autant d'or que l'on pouvait en étaler sur la peau de la loutre. Mais cette peau était magique et s'étirait à l'infini. Alors qu'Odin et Hœnir restaient comme otages, Loki fut chargé de trouver l'or. Il descendit le long d'un immense labyrinthe et captura le nain Andvari, le plus riche de tous ceux qui vivaient sous terre. Sous la menace, le nain abandonna son trésor mais

jeta un sort à un anneau magique qui en faisait partie : quiconque porterait cette bague serait perdu.

Loki revint avec le trésor et le remit à Hreidmar, tout en signalant le sort qui y était attaché. Et en effet, peu de temps après, il fut tué par son propre fils, Fafnir, qui s'empara du trésor. Perversi par l'anneau d'Andvari, Fafnir se changea en dragon pour protéger son trésor. Il eut en effet fort à faire et nombre de héros périrent en tentant de le lui arracher.

Le temps passa mais Régin, le frère de Fafnir, n'oubliait pas la trahison de son parent qui l'avait privé du trésor. Devenu orfèvre de la maison royale du Danemark, Régin se vit confier l'apprentissage du jeune Siegfried qu'il arma de l'épée merveilleuse de son père, Siegmund. Le rusé Siegfried affronta donc Fafnir, le tua et hérita ainsi du trésor et de la sagesse du dragon, capable de parler aux oiseaux. C'est d'ailleurs grâce à ce don que Siegfried apprit que Régin projetait de l'éliminer à son tour : il le tua en premier et conserva le trésor, anneau compris.

Plus tard, Siegfried délivra la Walkyrie Brynhild en brisant le cercle de feu qui l'emprisonnait. Le héros tomba alors amoureux de la Walkyrie et, en gage de cet amour, lui remit son anneau. C'était compter sans le sortilège qui y était attaché...

Au cours d'un de ses voyages, Siegfried rencontra la reine des Nibelungen, Grimhilde, qui était crainte pour ses pouvoirs magiques : elle empoisonna le héros avec de l'hydromel et, oubliant son amour pour Brynhild, il épousa la fille de Grimhilde, Gudrun. La Walkyrie, folle de rage et envoûtée par l'anneau, épousa Gunnar, le frère de Gudrun, avec qui elle projeta la mort de Siegfried. Le héros fut tué et Brynhild, submergée par le chagrin et le remords, se suicida pour reposer à ses côtés...

Ainsi se termine la plus célèbre des sagas nordiques, mettant Siegfried au même rang qu'un Persée, vainqueur de Méduse et indirectement du monde des morts et du monde ancien, et au même rang que tous les vainqueurs de dragon ou de serpent.

**Voir :** Brynhild, Walkyries, Nains, Siegfried, Serpent, Dragon

## → Njord

Dieu de la mer et père de Freyr et Freyja, Njord est certainement la facette cosmique d'une triade – ses enfants représentant les autres aspects de la divinité originelle. Une divinité incarnant les richesses du monde – la terre et la mer – et qui se serait ensuite démultipliée pour donner trois divinités très proches dans leurs attributs mais représentant chacune une des particularités de cette divinité. Une divinité entièrement axée sur la célébration de la vie, sur son abondance et sur sa finalité indétournable, la mort – qui n'est qu'un passage vers une autre vie – représentée par Freyja.

**Voir :** Freyr, Freyja, Perséphone, Gaïa

## → Nornes

Parce que les hommes n'ont jamais cru qu'ils étaient réellement maîtres de leur destin, parce que la naissance, la vie, la mort ne peuvent être fruit du hasard, toutes les mythologies, toutes les croyances, y compris récentes, ont attribué à certains êtres le pouvoir de sectionner le fil de la vie, de régir leur destin. Or ces maîtres de la destinée humaine sont toujours des êtres féminins, généralement au nombre de trois. Le parallèle entre les Nornes scandinaves, les Parques romaines et les Moires grecques est évident. Géantes ou filles des elfes au Nord de l'Europe, divinités primitives à Rome et en Grèce, les « fileuses », celles qui déroulent le fil de la vie, sont si semblables qu'on pourrait les interchanger.

Appelées Urd (« passé »), Verdandi (« présent ») et Skuld (« futur ») dans les pays scandinaves, on dit que les Nornes résidaient au pied d'Yggdrasil, l'arbre du monde, près du Puits du Destin, source de toute connaissance. Les Parques, quant à elles, vivaient dans l'Autre monde, celui des morts et présidaient à la naissance, au mariage et à la mort. Surnommées Tria Fata, elles étaient dotées d'un physique peu engageant, à l'image des Moires grecques que l'on représentait comme de vieilles femmes. A l'origine cependant, ces divinités issues de la religion grecque ancienne avaient l'apparence de belles jeunes femmes. Un physique que seules les Nornes vont conserver, comme elles vont garder la particularité, à l'origine partagée par les Moires, de présider aux destinées, non seulement des hommes, mais aussi des dieux ! C'est là toute l'ambiguïté de la mythologie scandinave que de prévoir la fin des dieux. En ce sens, cette « charge » supplémentaire est tout à fait logique. Ce qui l'est moins, par contre, c'est l'action directe des Nornes auprès des souverains.

On raconte en effet que, lors d'une naissance royale, elles se rendaient à la cour afin de fixer le destin du nouveau-né. De véritables fées-marraines telles que les contes populaires les représentent ! C'est loin d'être un hasard. En fait, les fées des contes médiévaux sont tout simplement les héritières directes des Nornes, des elfes – le peuple des géants et celui des elfes sont vraisemblablement issus de la même famille d'origine –, des Banshee et des fées de la mythologie celte. En fait, ces noms, issus des diverses mythologies peuvent être considérés comme à peu près semblables. Les fées du Moyen Âge sont également au nombre de trois – du moins le plus souvent – ; on les nomme fées « filandières » parce qu'elles déroulent le fil de l'existence, et elles accordent volontiers bonheur et richesse ou malheur et pauvreté aux nouveau-nés. Nous ne parlons pas là uniquement de personnages de la littérature, mais d'une croyance profondément ancrée et qui perdurera au moins jusqu'aux XI<sup>e</sup>-XII<sup>e</sup> siècles. Mais sans doute les Nornes n'avaient-elles pas imaginé que leur destinée serait telle...

**Voir :** Parques, Moires, Fées

## → Odin ou Wotan

Selon Adam de Brème, le nom d'Odin signifierait « fureur », ce qui convient somme toute assez bien à ce dieu de la guerre, animé d'une rage telle qu'elle le conduisait parfois aux actions les plus sanglantes. Mais si Odin est le dieu privilégié des guerriers vikings, notamment pour sa sagesse – en complète contradiction avec la fureur qui l'anime parfois –, il est également invoqué en tant que dieu de la poésie, de la magie et de la divination. Car le chef de la vaste famille des dieux est le maître de toute connaissance, une connaissance acquise au péril de sa vie. En effet, les morts étant les seuls à savoir le pourquoi des choses, Odin décida un jour de se mettre dans un état de semi-mort. Pour cela, il se pendit, durant neuf jours et neufs nuits, aux branches du frêne Yggdrasil, ce qui lui donna également l'occasion d'inventer les runes, le langage des dieux. C'est donc ainsi qu'Odin devint le dieu de la divination et de la magie, un dieu à qui on offrait des prisonniers en sacrifice afin de connaître l'issue de la bataille. Flanqué d'un loup et de deux corbeaux – deux espèces animales qui accompagnent également Wotan –, il chevauche sur les champs de bataille avec son cheval à huit pattes, Sleipnir. Sous cette apparence, il est évidemment à mettre au rang des divinités psychopompes. Pourtant, n'était-ce pas d'abord la fonction des Walkyries, qui sont également dispensatrices de mort ? Et Odin, qui parcourt les batailles et provoque les conflits, peut-il être seulement considéré comme un guide des âmes ? Contrairement aux Walkyries, ce n'est pourtant qu'indirectement qu'Odin provoque la mort, ce qui reviendrait à faire de lui le principal guide vers le royaume des défunts. Un royaume où il est par ailleurs parfaitement à l'aise, y voyageant volontiers sous l'apparence d'un oiseau.

**Voir :** Walkyries, Ragnarök, Epona, Apollon, Amon

## → Ragnarök

Crépuscule des dieux qui eut lieu après un terrible hiver de trois ans, le Ragnarök opposa les dieux aux géants de la glace et devait voir la fin des dieux eux-mêmes. Après ce cataclysme, le monde ressurgit plus vert, plus beau et plus fertile.

## → Ran et Aegir

Terre de glace et de feu, de fjords et de montagnes escarpées, de sources bouillonnantes et de rivières gelées, la Scandinavie est tout en contrastes. Elle ne pouvait donc qu'être peuplée d'une multitude d'esprits de la nature.

Et en effet, toutes sortes d'esprits peuplaient l'univers, imprégnant les forêts, les champs, les rivières, la glace ou la mer.

Les géants de la glace, très présents dans la mythologie nordique, personnifiaient les glaces paralysantes et terrifiantes et représentaient les forces maléfiques qui, un jour, écraseraient les dieux lors du Ragnarök. De même, les géants de la pierre, personnification des montagnes, avaient façonné les abîmes et les fjords en marchant d'un pas trop lourd. Cachés dans la brume, ils se défiaient de la lumière du jour qui les pétrifiait instantanément, sort partagé par les nains. D'ailleurs, on peut voir certains de ces géants imprudents à Jokul, en Islande, ou au Krkonose, sortes d'à pics ou de formations rocheuses.

Les eaux, elles aussi, servaient de refuge à des esprits de la nature. Ran, divinité maritime, reflétait, selon son humeur, les changements de la mer. Malheur à celui qui la contraignait ! Il était pris dans ses filets et entraîné au fond de l'eau où Ran et son époux, Aegir, le gardaient jusqu'à la fin des temps... Seul moyen de s'attirer ses faveurs : transporter de l'or – qu'elle adorait – durant les voyages en mer !

Le moindre brin de gui était un esprit, la moindre grotte peuplée de nains. Tout ceci disparut avec l'arrivée du christianisme : dès lors, la nature perdit ses esprits...

## → Sigur ou Siegfried

Fils de Siegmund et de sa sœur Sieglind et héros de la légende des Nibelungen, Siegfried est, à l'image d'un saint Michel, saint Georges ou plus lointainement d'un Persée, l'image de la victoire des hommes sur le monde des dieux anciens, sur le monde des morts.

**Voir :** Persée, Nibelungen, Serpent, Fafnir

## → Sigyn

L'épouse de Loki était certainement fort vertueuse. En effet, alors que le dieu du feu faisait tout pour s'attirer la vengeance des Ases, notamment après la mort de Balder, Sigyn demeurera auprès de son époux. Lorsque Loki se retrouva attaché à un rocher et condamné à recevoir le venin d'un serpent sur son visage, Sigyn, dévouée, recueillit dans une coupelle chaque goutte tombant vers Loki. Obligée de vider cette coupe régulièrement, elle ne pourra cependant pas éviter tout châtiment à son époux. On dit d'ailleurs que la souffrance occasionnée alors au dieu était telle qu'elle provoquait des tremblements de terre.

**Voir :** Nephtys

## → Skinir

L'homme de paille de Freyr : c'est ainsi qu'apparaît Skinir qui, selon les écrits, « n'était ni un Elfe, ni un Ase ou un Vane ». Chargé par le dieu de conquérir pour lui le cœur de

la géante Gerda, il a un rôle relativement anecdotique mais son histoire confirme une fois encore les liens entre les géants et les Vanes, dont Freyr était un représentant.

### → Sleipnir

Ce cheval à huit pattes devait conduire Odin sur les champs de bataille afin d'y prélever les âmes des guerriers les plus vaillants. Un rôle normal donc pour un équidé et qui fait de nombreuses divinités « chevalines », telle Epona, des divinités psychopompes.

**Voir** : Epona, Walkyries

### → Thor

Si Odin est bien le maître incontesté d'Asgard, le dieu préféré des Scandinaves est, sans aucun doute, son fils, Thor. Au point d'ailleurs que les Vikings se désignaient généralement sous le nom de « peuple de Thor ». Armé de son marteau, Mjöllnir, Thor, le tueur de géants et le guerrier par excellence, consacrait également les mariages et les naissances des hommes. Débordant d'énergie, ce géant roux, bon vivant, bon père de famille, était l'image même du « Viking moyen », ce qui explique sa popularité. Armé de son marteau magique, Mjöllnir, il était seul capable de tuer les géants de la glace, ce qui ne l'empêchera pas d'être tué par le serpent Jörmungand au Ragnarök.

**Voir** : Faunus, Mars

### → Tyr ou Tiv ou Tiwaz

Fils d'Odin et de Frigg, Tyr est le dieu de la guerre. Quand les dieux décidèrent d'attacher Fenrir, il accepta de mettre sa main dans la gueule du loup, qui la lui sectionna. Une mésaventure qui n'empêcha pas Tyr de combattre au Ragnarök. Il y surviva et, comme Mars, se voit donc doté d'un aspect de résurgence, d'éternité.

**Voir** : Mars, Arès, Lug

### → Vali

Fils d'Odin et de Rind, une princesse scandinave, Vali est un demi-dieu, ce qui, contrairement au monde grec, n'induit nullement qu'il doive « gagner » sa divinité comme Hercule, l'état divin primant visiblement sur l'état humain. Etant passé de l'état de nourrisson à celui d'adulte en une journée, Vali tua Hoder, son demi-frère, vengeant ainsi la mort de Balder. Comme son demi-frère Vidar, il survécut au Ragnarök.

### → Vanes ou Vanir

Divinités de la fécondité, comme Freyr et Freyja, et plus ancienne branche des dieux, les Vanes sont des géants et des divinités de la nature.

**Voir** : Firbold, Formorii, Titans

### → Vé

Vé est le frère d'Odin et de Vili. Après avoir tué Ymir, Vé, Odin et Vili créèrent le premier homme et la première femme à partir d'un frêne et d'un orme abattus. Odin leur insuffla la vie ; Vili leur donna l'intelligence et l'émotion ; Vé leur offrit la vue et l'ouïe.

### → Vidar

Fils d'Odin et de la géante de la glace Grid, il vivait silencieux et solitaire. Son destin était de venger la mort de son père au Ragnarök, ce qu'il fit en fracassant la mâchoire du loup Fenrir avec sa chaussure magique.

### → Vili

Frère d'Odin et de Vé, il participe, avec eux, à la structuration du monde divin et humain.

### → Walhalla

Palais des « héros morts », ces guerriers tombés au combat et choisis par Odin lui-même, le Walhalla se trouvait à Asgard, la demeure des dieux. Là, les guerriers pouvaient se préparer à l'ultime bataille sans craindre de se blesser. Quand ils ne s'entraînaient pas, ils faisaient d'immenses banquets où l'hydromel coulait à flots des pis d'une chèvre.

### → Walkyries

L'imaginaire populaire, appuyé sur certaines légendes mythologiques, a fait des Walkyries de belles cavalières chargées par Odin de conduire l'âme des guerriers valeureux au Walhalla. En ce sens, les Walkyries ressemblent étonnamment à la déesse celte Epona qui, chevauchant sa monture, guide les âmes vers l'Autre monde. De fait, comme Epona, les Walkyries sont sans doute des divinités anciennes reléguées au rang de déesses mineures. Issues de la famille des Vanes, les anciennes divinités scandinaves, elles font partie de la « petite mythologie », ne devant leur survivance qu'à la fonction

que leur attribue Odin. Mais elles ne sont pas uniquement au service du chef des Ases et gardent un contact réel avec leur ancienne famille à travers Freyja. En effet, cette dernière possède de multiples attributs parmi lesquels la guerre. Et c'est en tant que déesse de la guerre qu'elle participe à la récupération de certaines âmes que conduisent à elles les Walkyries. En fait, Freyja paraît être de la même engeance que les cavalières des champs de bataille : ces dernières montent des chevaux et le culte de Freyja est souvent associé à un culte du cheval. Autre point commun, et non des moindres, les Walkyries sont des géantes, comme les Vanes et donc comme Freyja. D'ailleurs, elles n'ont pas toujours l'apparence de belles cavalières. D'autres épisodes mythologiques les décrivent comme des géantes chevauchant des loups, répandant le sang et dévorant les guerriers. On dit également qu'elles peuplaient les rêves et annonçaient ainsi de grands massacres sur les champs de bataille. On raconte également qu'elles se délectaient des cadavres en compagnie des corbeaux. Pas grand-chose à voir avec Freyja, déesse de la fécondité – entre autres. Mais les Walkyries ont un double visage, à moins qu'il n'y ait différentes catégories de Walkyries. Ainsi, elles sont parfois considérées comme les protectrices de la famille : à elles incombent le choix d'un nom, l'attribution d'une épée ; elles ont en charge la protection d'un guerrier et, s'il meurt, reprennent leur rôle de psychopompe, le guidant au seuil de la mort.

Déesse des combats et de la mort, les Walkyries apparaissent donc, malgré certains attributs antinomiques, comme les sœurs nordiques d'Epona.

**Voir :** Géants, Epona, Freyja, Brigit

### → Yggdrasil

Frêne cosmique dont les branches surplombaient les neuf mondes et s'élevaient jusqu'aux cieux. Jotunheim était le monde des géants de la glace ; Asgard celui des dieux Ases ; Vanheim le pays des Vanes ; Alfheim celui des elfes blonds ; Svartalfheim le pays des elfes bruns ; Midgard celui des hommes ; Nidavellir la terre des nains ; Hel le royaume des morts indignes et Nifheim le pays froid sous les racines d'Yggdrasil.

### → Ymir

Géant sorti de la glace du gouffre béant à l'origine du monde, Ymir fut la première créature vivante. Cet être mauvais fut le père et la mère de tous les géants de la glace. Il fut tué par Odin, Vé et Vili qui se servirent de son cadavre pour façonner le monde : sa chair devint la terre, ses os les montagnes, ses mâchoires et ses dents se transformèrent en rochers et en pierres, son sang remplit les rivières, les lacs et la mer et son crâne devint le ciel, qui était soutenu par quatre nains.

**Voir :** Geb, Gaïa

## PARTIE IV

# LA MYTHOLOGIE CELTE

Bien qu'il se limite actuellement à la Bretagne, à la Grande-Bretagne, à l'Irlande, à la Galice et à l'île de Man, le monde celtique était beaucoup plus étendu au début de notre ère et recouvrait aussi la Gaule, la Belgique et une grande partie de l'Allemagne et de l'Espagne. Après l'adoption du christianisme comme religion officielle de Rome, les cultes et les mythologies celtiques commencèrent à décliner.

Au <sup>v</sup> siècle, seul le Pays de Galles et l'Irlande conservaient encore le souvenir de la culture et des légendes celtes. Au Pays de Galles, où on se méfiait des écrits, le souvenir était entretenu dans les mémoires mais, en Irlande, les premiers moines missionnaires s'astreignirent, dès cette époque, à coucher sur le papier un nombre étonnant de légendes et de mythes. Cet effort de conservation, unique dans le monde celte, explique que l'on assimile aisément la « celtitude » à la mythologie irlandaise. Cet aspect réducteur n'est pourtant qu'une apparence. En effet, si les légendes et certains cycles mythologiques sont incontestablement de sources typiquement irlandaises, la religion était la même pour tout le monde celtique. Une religion étroitement liée à la nature et dont les divinités ne sont pas sans rappeler, par bien des côtés, celles de la mythologie scandinave.

Et si, depuis le <sup>xviii</sup> siècle, de nombreux historiens se sont intéressés à la mythologie celtique ou à l'étude du druidisme, bien peu ont tenté de percer le mystère des dieux celtes, notamment gaulois. La raison en est sans doute l'incroyable confusion dans laquelle se trouvèrent les Romains – qui sont pourtant nos meilleurs informateurs – au moment de décrire la religion des Celtes. Certes, grâce à eux, on connaît le rôle essentiel – aussi bien au point de vue politique que religieux – des druides ; on sait que les Celtes pratiquaient les sacrifices humains et qu'ils croyaient à une vie après la mort. Mais de leurs dieux, rien n'est dit, ou presque... A peine quelques lignes, quelques noms sont-ils donnés. Habitué à un panthéon gréco-romain parfaitement hiérarchisé, où chaque dieu a une fonction précise, ils se trouvèrent totalement désemparés face à un monde comprenant un peu plus de quatre mille divinités, aux attributs mal définis, aux noms variant selon les régions.

A l'image des Romains, les historiens modernes seraient, eux aussi, bien embarrassés, n'était l'incroyable matériel récolté par les moines irlandais. Et, en Gaule, seules quelques grandes figures se détachent de cette foule de divinités.

La mythologie irlandaise demeure donc la seule que nous connaissions vraiment. Et elle

met largement en avant ses liens avec la mythologie scandinave. En effet, non seulement les dieux irlandais sont généralement associés à la nature, comme chez les Vikings, mais on retrouve également l'idée que l'univers est divisé en plusieurs mondes – il en existe neuf dans la mythologie scandinave. Par contre, à l'inverse des dieux vikings, les divinités celtiques ont de multiples liens avec le monde des hommes.

L'épopée celte d'Irlande est divisée en quatre cycles : le cycle mythologique ou des dieux ; le cycle héroïque, dit encore cycle des Ulates (les habitants de l'Ulster) ou de la Branche rouge ; le cycle fenian ou ossianique et, enfin, le cycle historique ou des rois, cycle assez tardif et qui marque le déclin des lettres gaéliques.

Le cycle mythologique, relatif au peuplement de l'Irlande, débute avec l'arrivée des Firbolg, les « hommes sacs » qui, malgré leur nom, sont bien des dieux. Cette invasion allait provoquer la colère des Formorii, dieux marins, violents et possessifs, qui sortirent des flots à l'arrivée des Firbolg, bientôt suivis des Tuatha de Danann.

Le dieu le plus important des Tuatha de Danann, « tribu de la déesse Dana », est Dagda, « le dieu bon ». Sage, versé dans l'art de la magie, ce dieu, qui a le pouvoir de ressusciter les morts et de donner l'abondance, verra l'apogée des Tuatha de Danann mais aussi leur déclin...

Malgré le rôle essentiel de Dagda dans la mythologie irlandaise, c'est pourtant Nuada, un chef des Tuatha de Danann, qui est chargé de diriger les nouveaux dieux lors du premier affrontement pour la possession de l'Irlande. Un affrontement qui allait sonner le glas des Firbolg et qui n'est pas sans rappeler celui qui oppose les Titans aux Olympiens, les Vanes et les Ases.

Reste alors, pour les Tuatha de Danann, à combattre les Formorii, à la tête desquels se trouve Balor le Cyclope. Le second engagement met donc aux prises les champions des deux clans : Balor et Lug. Ce dernier triomphera, assurant la victoire finale de Tuatha de Danann. Mais à peine commence-t-il que le temps de la domination des dieux est en passe de prendre fin. Il s'achève définitivement avec l'arrivée des fils de Milésius : les Gaëls, les hommes.

Chassés, bannis de la terre d'Irlande, les Tuatha de Danann ne la quitteront cependant qu'en surface : en effet, guidés par Dagda, ils se réfugieront sous terre. Là, on dit qu'ils survécurent sous l'apparence de Banshee, c'est-à-dire de fées, à moins qu'ils ne soient devenus des elfes et de lutins.

Et si l'on quitte dès lors le cycle mythologique, les deux cycles suivants, le cycle héroïque et le cycle ossianique, mettent en scène des personnages qui ne sont pas sans rapport avec les divinités : les fils de Lug et d'Aengus deviennent les héros de l'Irlande, tandis que les magiciens font le lien entre notre monde et celui des dieux...

## → Aengus

Petit-fils de Dagda, divinité de l'amour ou du soleil, Aengus sera le père de Dechtire, laquelle saura séduire le célèbre dieu Lug. Sorte de parallèle irlandais d'Apollon, Aengus a également une double vie, une double fonction qui le rattache clairement à la divinité grecque. En effet, alors qu'Apollon apparaît comme un lien entre le monde des dieux et celui des hommes, Aengus se rattache, malgré son côté solaire, au monde des morts en accueillant, une année sur deux, Caer Ibormath, qui vit sous l'apparence du cygne – un oiseau faisant le lien entre les deux mondes.

**Voir** : Adonis, Apollon, Lug

## → Airmed

Fille de Diancecht, dieu irlandais de la médecine, Airmed avait le don de préparer les potions qui guérissent. Sa connaissance des herbes et des plantes en fait une digne héritière d'Asclépios, fils d'Apollon et dieu de la médecine.

**Voir** : Asclépios, Bastet

## → Aoifa

Guerrière mythique que provoquera et vaincra Cuchulainn, le héros de l'Erin. Elle deviendra ensuite sa maîtresse et la mère de son fils caché, Conlai.

## → Balor

Personnage de l'ancienne famille des dieux celtes irlandais, les Formorii, Balor est un Cyclope ou une divinité borgne – comme Odin. Un œil unique qui est réputé pour foudroyer ses ennemis. Un œil unique qui ne suffira pas à changer le destin de Balor qu'une prophétie avait condamné à être battu et même tué par son propre petit-fils. Cette prophétie s'accomplira lors de l'ultime combat entre les Formorii et les Tuatha de Danann, au cours de la bataille de Magh Tuireadh. Exactement comme dans la mythologie grecque où le combat des Titans et des Olympiens avait vu l'avènement d'une nouvelle « race » de dieux, ce combat voit la domination des nouveaux dieux sur les anciens, l'avènement des Tuatha de Danann.

**Voir** : Titans, Vanes, Cyclopes, Odin

## → Banshee

Nom celte donné aux fées irlandaises. Personnages de l'Autre monde, elles font le lien entre le monde divin et le monde humain en guidant les hommes durant leur vie et au jour de leur mort. C'est elles qui, sous le nom de fée Morgane ou de fée Mélusine, guident les pas d'Arthur ou des Lusignan jusqu'au monde des morts.

**Voir** : Fées, Nornes, Moires, Parques, Walkyries, Vanth, Elfes

## → Bélénos

Son nom même, qui signifie « le Brillant », en fait une divinité solaire, que les Romains auront vite fait de mettre en rapport avec Apollon et dont les auteurs de bandes dessinées ont fait un personnage majeur du panthéon celte... alors qu'il est, somme toute, assez peu présent. Portant le nom de Mabon chez les Gallois, Bélénos apparaît comme un ersatz du dieu Lug, en ce sens qu'il est lui aussi doté du don de guérison, de connaissance et même d'invention, à l'instar de l'Apollon grec. Mais son aura est bien loin d'atteindre celle de Lug, au point d'ailleurs que l'on peut se demander si Bélénos ne pourrait pas être l'image semi-divine des druides, dont il remplit toutes les fonctions et même toutes les étapes conduisant à la connaissance druidique.

**Voir** : Apollon, Lug

## → Bélisama

A l'image de Bélénos, Bélisama est une image légèrement altérée de la divinité solaire Lug. Une image féminine qui trouvera sa place dans les foyers, parmi les gardiennes de temples et dans tous les métiers en rapport avec le feu. Une image féminine que l'on peut également mettre en rapport avec les Walkyries scandinaves, également protectrices de la famille et dédiées au combat.

**Voir** : Walkyries, Artémis, Diane

## → Bran

Divinité galloise détentrice du chaudron de Bran, dit aussi « chaudron de la Résurrection ». Géant, sans doute issu du cycle ancien des dieux, Formorij ou Fibold, Bran est clairement en rapport avec l'Autre monde, celui des morts. En effet, le chaudron de Bran, comme d'ailleurs tous les chaudrons du monde celte, était réputé pour permettre de ramener les guerriers morts au combat à la vie. Des guerriers qui ne gardaient alors qu'une seule séquelle : le mutisme, signe qu'ils appartenaient, au fond, au monde des morts.

**Voir** : Lara, Lares

## → Brigit

Mère, épouse, fille des dieux, protectrice du foyer, des animaux, des récoltes, des druides et des poètes, déesse de la fécondité, de la divination et de la guerre, Brigit ou Birgid a tous les attributs. Elle apparaît comme une grande déesse, une déesse primordiale. Et de fait, la fille de Dagda, le « dieu bon », semble avoir concentré tous les pouvoirs entre ses mains. Autant d'attributs pour une seule divinité appellent une question simple : s'agit-il vraiment d'un seul être divin ?

La mythologie irlandaise évoque les deux sœurs de Brigit, toutes deux également dénommées Brigit. Cette parenté, les spécialistes l'analysent comme les différents visages d'une même divinité. Trois déesses, trois aspects de la divinité, comme on compte trois déesses de la guerre, trois déesses de la fécondité, trois déesses-mères... des fonctions – guerre, fécondité et Déesse-mère – qui sont aussi celles de Brigit. Cette dernière serait-elle l'incarnation de toutes les divinités féminines ? Est-elle le principe féminin autour duquel se déclinent toutes les divinités féminines ? Brigit paraît être tout cela à la fois et participer de tous ces domaines. Elle serait une sorte de déesse aux mille visages, comme Freyja, issue de la mythologie scandinave et avec qui elle présente nombre de points communs. Une autre possibilité s'offre cependant à nous : que le nom Brigit n'en soit pas un, qu'il ne désigne pas une seule divinité mais toutes les divinités féminines. Brigit, dont l'étymologie signifie « élevée », « souveraine », conférerait alors un titre dont se pareraient les déesses celtes.

**Voir** : Isis, Tellus, Freyja, Gaïa, Déméter

## → Cathbad

Druide et guerrier, détenteur de toute connaissance, Cathbad est un des personnages centraux du cycle d'Ulster. En effet, c'est lui qui se charge d'élever Cuchulainn ; c'est lui également qui fait office de conseiller privilégié de la cour du roi Conchobar d'Ulster, jouant le rôle, dans l'un et l'autre cas, d'une sorte de Merlin ancien. Craint et respecté parce qu'en rapport avec les forces de l'Autre monde, possédant le pouvoir de divination, Cathbad n'aurait pas toujours été un druide, selon le cycle d'Ulster, mais un chef de guerre, les Fiana. Une autre vie qui trouve comme un écho dans l'art de la guerre qu'il enseignera à Cuchulainn.

## → Cernunnos

Divinité naturelle dotée de bois de cerf, Cernunnos – le Cornu – est plus que l'incarnation de la force naturelle, rôle auquel on tend à le cantonner. Le serpent, qui l'accompagne, a exactement la même signification que dans les mythologies grecque ou

scandinave : il représente la mort, la vie après la mort. De fait, Cernunnos, dieu de la nature féconde et, par extension, de la fécondité, est, à l'image du couple Déméter-Perséphone ou de Freyja, une divinité naturelle primordiale, une divinité représentant le cycle de la vie... et donc de la mort. Et comme ces divinités, il est parfois représenté avec un triple visage – ce qui est souvent le signe d'une triade –, comme le rappelle la statue d'Étang-sur-Aroux (actuellement conservée au musée de Saint-Germain-en-Laye).

**Voir** : Déméter, Perséphone, Freyja, Freyr

## → **Cian**

Dieu du dessous de la Terre, père du dieu solaire Lug, Cian fait le lien entre les divinités anciennes et les Tuatha de Danann, dont son fils annonce l'avènement. Lapidé alors qu'il s'était métamorphosé, il faudra sept jours et l'intervention de son fils pour qu'il obtienne l'inhumation. Un épisode qui pose clairement la question du rapport entre les anciens dieux et le monde du dessous, qui est également celui des morts. Un épisode qui permet de faire un parallèle entre Cian, dieu du dessous et donc qui y vit avant même d'y être inhumé ; dieu se plaisant à la transformation, notamment animale, et les géants ou les nains scandinaves, deux catégories « sœurs » équivalentes et qui représentent également des divinités primitives.

**Voir** : Nains, Géants, Vanes, Titans, Cronos, Bor

## → **Conchobhar Mac Nessa**

Fils du druide Cathbad, père adoptif de Cuchulainn, Conchobhar Mac Nessa est le souverain mythique de l'Irlande. Non pas un souverain, mais bien le souverain, tant il réunit en lui les meilleurs attributs du gouvernement, à savoir le rôle de souverain nourricier, de protecteur, de pacificateur. Il est également celui qui harmonise au mieux la société irlandaise, comme le fera Heimdall dans la mythologie scandinave.

**Voir** : Heimdall

## → **Conlai**

Fils caché de Cuchulainn et d'Aiofa, la guerrière de la Terre des Ombres, Conlai sera victime de sa prétention et de son amour du secret. En effet, parce qu'il n'avait pas désiré se faire reconnaître de son père tant qu'il ne l'avait pas combattu, il mourra de sa main, au grand désespoir de Cuchulainn. Une histoire qui rappelle étrangement le destin de nombre de héros grecs, eux aussi soumis à la terrible loi du destin, comme Œdipe ou Thésée.

## → **Cuchulainn**

Fils adultérin de Lug et de Dechtire, Cuchulainn est, par sa mère, le petit-fils du dieu de l'amour, Aengus, et l'arrière-petit-fils de Dagda. Une ascendance qui relie le cycle héroïque ou cycle des Ulates au cycle mythologique. Héros doté d'une force sans pareille mais capable de colères légendaires, toujours vainqueur mais totalement désespéré par ses propres exploits, Cuchulainn est un doux mélange entre Hercule et Achille.

A l'âge de sept ans, raconte la légende, il tua le chien de garde de Culann, le forgeron de l'Ulster, assimilant toute la force de la bête féroce. Un exploit qui lui vaudra un surnom : Cuchulainn, ce qui signifie « chien de Culann ».

Mais Cuchulainn n'allait pas garder bien longtemps sa fonction de « chien de garde ». Un jour, ayant décidé d'asseoir sa réputation de valeureux combattant, il décida de provoquer les ennemis du roi – trois demi-dieux – avec, pour faire bonne mesure, tous leurs partisans. C'est à l'occasion de ce combat qu'il révélera sa nature semi-divine et surtout sa parenté, désormais indiscutable, avec Lug. Face à ses ennemis, Cuchulainn fut envahi par une rage telle que ses yeux s'enfoncèrent dans leurs orbites et qu'une colonne de sang apparut au-dessus de son crâne. Revenu au palais avec les têtes de ses ennemis attachées à son char, Cuchulainn ne décolerait pas, au point qu'il faudra trois grands chaudrons d'eau glacée pour le calmer.

Cuchulainn devait ensuite gagner la Terre des Ombres, que l'on situe généralement en Ecosse, où la sorcière-déesse Scatath l'aguerrit. Pour confirmer sa suprématie, le héros irlandais provoqua ensuite la terrible guerrière-magicienne Aoifa... qui sera vaincue grâce à une ruse et qui deviendra sa maîtresse. Au bout d'un an et un jour de ce noviciat, notre héros regagna sa patrie pour exiger son dû.

L'un de ses exploits les plus connus est raconté dans *Le Festin de Bricriu*. Seigneur de l'Ulster et provocateur réputé, Bricriu décida un jour d'organiser un festin, au cours duquel il offrit à trois hommes – Conall Cernach le Victorieux, Laoghaire le Triomphant et Cuchulainn – la part du héros, celle qui doit revenir au plus illustre d'entre eux. Bien évidemment, les trois hommes la réclamèrent pour eux et un combat s'engagea. La force des armes n'ayant pu les départager, on décida donc de tester leur courage : serait vainqueur celui qui pourrait trancher la tête d'un monstre... et qui accepterait de voir la sienne subir le même sort le lendemain. Cuchulainn, sans hésiter, décapita le monstre – qui n'en mourut pas – et, le lendemain, posa sa propre tête sur le billot. Il fut alors proclamé champion de toute l'Irlande.

Dans *Tain Bo Cuanige*, Cuchulainn sera contraint, pour récupérer le taureau brun dérobé par la terrible reine du Connacht, Maeve, de combattre son ami d'enfance Fer Diad, amoureux de Maeve. Vainqueur mais désespéré, Cuchulainn sera alors consolé et sauvé par son père, Lug. Mais une épreuve plus atroce encore attendait le héros ulate. Un beau jour, un mystérieux jeune homme, refusant de décliner son identité, arriva en Erin.

Cuchulainn le provoqua en duel bien qu'une étrange sympathie l'attirât vers l'inconnu. Agonisant, ce dernier lui apprit alors qu'il était Conlai, le fils d'Aoifa et de Cuchulainn lui-même.

Cependant, la reine Maeve n'avait pas abandonné l'idée d'envahir l'Ulster. Associée à Morrigan, dont Cuchulainn avait refusé les avances, Maeve conduisit ses armées en Ulster, défendue par le héros irlandais. Lors de ce dernier combat, Cuchulainn, affaibli et surtout désespéré par ses terribles péripéties, se laissera tout simplement mourir, attaché à un rocher.

**Voir :** Hercule, Achille, Morrigan, Maeve

## → Dagda

Dieu bon : tel est le titre ou plutôt la traduction du nom même de Dagda, divinité suprême de l'Irlande. Une divinité qui est souvent cantonnée au rôle de pourvoyeur fécond. Pourtant, comme Gaïa, la Terre, qui se divisera – en fonction et en culte – en une triade, Dagda est également le dieu de la connaissance et de la magie, celui qui a le pouvoir de rappeler les morts. Un dernier point qui confirme la possession de sa massue, permettant, selon le côté que l'on utilisait, de ressusciter ou de tuer. Gaïa et Odin, divinité scandinave de la magie et de la connaissance des runes, peuvent lui être associés. Et de fait, c'est sans doute ce double attribut, de maître de la vie et de la mort, qui fait de Dagda le dieu suprême des Celtes d'Irlande. Dagda peut et doit être mis en rapport avec les chaudrons, tel celui de Gundestrup, qui sont des chaudrons de type sacrificiel. Des chaudrons réputés pour apporter la vie après la mort, des chaudrons que l'on pourrait mettre également en rapport avec le Graal du cycle arthurien.

**Voir :** Gaïa, Odin, Charun

## → Dana

Nom donné à la Grande Déesse. Dana est la « mère » des Tuatha de Danann.

**Voir :** Rhéa

## → Dechtire

Fille d'Aengus, maîtresse de Lug, Dechtire, en donnant naissance au héros Cuchulainn, fait le lien entre le cycle mythologique et le cycle héroïque.

## → Déesses-mères

Objets d'un culte généralisé depuis le néolithique, les déesses-mères apparaissent rarement seules, préférant se présenter par deux ou par trois. Elles sont dotées des symboles de la fertilité – corbeilles de fruits, de pains, cornes d'abondance, épis de blé – et paraissent généralement portant un nouveau-né dans les bras. A ce titre, elles sont évidemment à mettre en rapport avec la déesse Brigit – qui serait l'une d'elles –, mais également avec les divinités primitives telles que Gaïa-Déméter ou que Freyja.

**Voir :** Fées, Banshee, Brigit, Déméter, Freyja

## → Deirdre

Avant même sa naissance, le druide Cathbad avait annoncé que Deirdre mettrait en péril l'Irlande tout entière. Entendant cette prédiction, nombreux furent ceux qui voulurent assassiner le nouveau-né mais Conchobhar Mac Nessa s'éleva fermement contre cette mesure : qu'on éloigne Deirdre du palais et, devenue femme, elle serait l'épouse du roi, donc de lui-même.

La jeune fille, confiée à des parents nourriciers, grandit en âge et en beauté. Et vint le jour où elle devait rencontrer Naoise, venu chasser dans la forêt avec ses frères. L'amour, évidemment, naquit alors entre Deirdre et Naoise mais le roi s'opposa à leur mariage. Les amoureux et les deux frères de Naoise, leurs complices, s'enfuirent en Ecosse où le roi Fergus tenta une négociation avec le souverain ulate... en vain. Plusieurs fins sont alors proposées au lecteur : trahie par le roi d'Ecosse, Deirdre fut ramenée en Irlande et se donna la mort après que Conchobhar l'eut violée. Selon une autre version, un combat s'engagea entre les trois frères et l'armée de Conchobhar. Vaincus par les sortilèges de l'ennemi, les jeunes gens périrent et Deirdre se suicida sur le corps de son amant. Enfin, une troisième version raconte que Deirdre et Naoise, après plusieurs années d'exil, revinrent en Irlande, convaincus que, le temps ayant fait son œuvre, ils ne craindraient plus rien. Mais Conchobhar avait une excellente mémoire et une haine tenace : il fit tuer Naoise et força Deirdre à l'épouser. Inconsolable, cette dernière continua de pleurer son amant et de repousser son mari, jusqu'à ce que, finalement, elle se jette d'un char, lancé en pleine course...

## → Dian Cecht

Dieu de la médecine, maître de la vie et de la mort – il ressuscite les morts –, Dian Cecht est, comme son fils Cian, en rapport étroit avec les divinités anciennes, avec le monde des morts. C'est en trempant les corps dans l'eau de la Fontaine de Vie qu'il rend la vie

aux morts, un acte qui rappelle celui de la néréide Thétis sur son fils Achille qui se voit plongé dans le Styx afin d'acquiescer l'invincibilité.

**Voir :** Apollon, Achille, Thétis

### → **Epona**

Si, par facilité, on attribue généralement des fonctions, des protections à telle ou telle divinité celte, c'est une erreur. Dans la mythologie celte, les dieux sont l'incarnation de ce qu'ils représentent. Ainsi, Lug n'est pas le dieu du soleil mais bien le dieu soleil ; Sequana ne protège pas le fleuve, elle est la Seine. De la même façon, Epona n'est pas à considérer comme la déesse protectrice des chevaux ou des cavaliers mais bien comme la déesse-cheval et cela bien qu'elle soit représentée généralement comme une femme accompagnée de chevaux. Sans doute est-ce ce qui fera son succès et sa renommée car c'est bien grâce aux cavaliers de l'armée romaine que le culte d'Epona, déjà important en Gaule, s'étendra hors de ses frontières, allant jusqu'à Rome où un temple lui était dédié. Un succès fondé sur une erreur car Epona, hors son incarnation équine, n'a guère de choses à voir avec la cavalerie. Ou presque rien. Avatar de la grande déesse celte Brigit, Epona est une divinité psychopompe, c'est-à-dire qu'elle est chargée de guider les âmes des défunts vers l'Autre monde. Et c'est chevauchant un cheval noir, associé à la mort, qu'elle officie. Exactement comme les Walkyries scandinaves, elles aussi cavalières émérites, dont elle paraît être le pendant celte.

**Voir :** Brigit, Walkyries

### → **Esus**

Le dieu bûcheron, dont les compagnons sont le taureau et trois grues, est étroitement associé à la nature... sans que l'on sache vraiment quel est son domaine et si même il en a un.

### → **Fées**

Avant d'être des personnages de conte populaire, les fées apparaissent dans les différentes mythologies, celtique et scandinave. En effet, la mythologie celtique évoque les fées sous le nom de Banshee : ce sont les descendants des Tuatha de Danann qui, après l'arrivée des hommes – les Gaëls –, ont pris possession du monde souterrain, du monde des sources, des grottes et des forêts. La mythologie scandinave, quant à elle, confond, voire associe, les fées avec les elfes qui, eux aussi, sont des êtres surnaturels et éternels du monde sylvestre. De la même façon, dans l'ensemble de l'Europe occidentale, on parle de « pleurantes des bois », d'êtres issus des sources ou des forêts. Les fées celtes et, plus

tard, médiévales, paraissent donc plus proches des Parques grecques ou romaines, ces divinités dispensatrices de richesses et de bonheur que l'on a, à tort, cantonné au rôle de porteuses de mort. Une erreur majeure car si effectivement les Parques sont dévolues à couper le fil de la vie, elles président également à la naissance et au mariage... ce que l'on retrouve volontiers chez les fées et chez les Normes scandinaves.

**Voir :** Banshee, Moires, Normes, Parques, Elfes

### → **Fer Diad**

Frère de lait de Cuchulainn, Fer Diad sera aveuglé par sa passion pour la reine Maeve, laquelle allait le pousser à combattre son ami. Trois jours de combats intenses seront nécessaires à Cuchulainn pour battre et tuer son ami.

### → **Fergus Mac Roig**

Ce géant est sans doute à mettre au rang des divinités anciennes du monde celte, des divinités antérieures aux Tuatha de Danann. Plusieurs raisons à cela : Fergus est un géant ; il se fera voler son domaine par Conchobar Mac Nessa, fils du druide Cathbad, père adoptif de Cuchulainn. D'abord réfugié auprès de la reine Medb, il tentera de résister seize années à ses envahisseurs avant d'être mortellement blessé. C'est au sommet ou au pied d'une colline – marquant l'entrée de l'Autre monde – qu'il finira ses jours.

**Voir :** Géants, Nains, Vanes

### → **Fianna**

C'est Finn Mac Cool, héros du cycle ossianique, qui crée les Fianna, une assemblée de guerriers – on aurait presque envie de dire de chevaliers –, défenseurs de la terre d'Irlande.

### → **Finegas**

Druide instructeur qui se charge de l'éducation du futur Finn Mac Cool et l'initie à la connaissance en attrapant et en mangeant le Saumon de la Connaissance.

### → **Finn Mac Cool**

Fils du dieu de la mer d'Irlande, Mongan, devenu par la suite le célèbre Finn Mac Cool, a été conçu par « magie ». Enlevé par son père à l'âge de trois jours, il grandit dans un des royaumes de l'Autre monde, la Terre de Promesse.

Revenu dans le monde réel sous le nom de Finn Mac Cool, il est conseillé par un druide, Finegas, qui lui permet d'attraper le Saumon de Connaissance qui apporte la sagesse. Devenu chef des Fiannas, les guerriers les plus fiers et les plus vaillants, Finn Mac Cool est l'un des plus grands combattants de toute l'Irlande : selon la légende, il ne meurt pas mais a été emmené dans l'Autre monde... Telle est l'histoire de Finn Mac Cool. Une histoire dans laquelle on trouve de nombreux parallèles avec la geste d'Arthur qui est élevé par Merlin, qui crée le cercle des chevaliers de la Table ronde et qui ne meurt pas mais se voit transporté, blessé, en Avalon – une île qui est à mettre en rapport avec l'Autre monde.

### → **Fintan**

Sauvé d'un déluge ou d'un cataclysme assez semblable au Déluge de l'Ancien Testament ou au Ragnarök, Fintan est un des quatre personnages primordiaux qui, devenus immortels, transmettent aux hommes les connaissances essentielles. Adepte de la transformation animale – comme nombre de divinités anciennes de la mythologie scandinave –, c'est sous la forme du Saumon de la Connaissance, acquis par Finn Mac Cool, qu'il est le plus connu.

**Voir** : Nains

### → **Firbold**

Ancienne race de divinités irlandaises, les Firbold ou Hommes-foudres sont des géants ou des Cyclopes – du moins dans le cas du plus célèbre d'entre eux, Baldor – que l'on peut aisément mettre en parallèle avec l'ancienne race divine de la mythologie scandinave – Vanes ou géants – ; une race en rapport étroit avec la nature mais également avec la mort et la vie, les deux étant vus comme une continuité, un cycle. D'ailleurs la succession même de ces races divines – Formorii, Firbold et Tuatha de Danann – va dans ce sens, révèle une continuité au sein même des êtres divins.

**Voir** : Vanes, Géants, Nains, Cyclopes

### → **Formorii**

Ils représentent la première race des dieux celtes. Et comme toutes les races originelles des mythologies grecques ou scandinaves, ils sont au nombre des peuples de sous la terre, de l'Autre monde aussi. Instructeurs, devins, protecteurs des autres races divines et des druides, ils sont la force naturelle, la vie et la mort.

**Voir** : Vanes, Titans

### → **Fuamnach**

Cette magicienne, passée maîtresse dans l'art de séduire les hommes et de transformer les êtres, est la première et la jalouse épouse du roi du Mider, souverain du royaume des Morts. Deux aspects, magicienne et lien avec les morts, qui la rapprochent évidemment de la fée gallo-bretonne Morgane et de son « pendant » bienfaisant Viviane, toutes deux adeptes de la transformation – notamment en animal –, toutes deux avides de séduire et toutes deux en rapport étroit avec le monde de l'Au-delà. De fait, Fuamnach est sans doute une émanation irlandaise de toutes les fées celtes puis médiévales.

**Voir** : Fées, Banshee, Morgane

### → **Gaëls**

Fils de Mildius, le peuple des Gaëls désigne les hommes dans la mythologie irlandaise. Un peuple qui, finalement, repoussera les forces divines et naturelles des Tuatha de Danann pour leur faire rejoindre le monde souterrain, où s'étaient déjà réfugiés les Formorii et les Firbold.

### → **Gnomes**

Ces petits êtres disgracieux, semblables à des nains et aussi irascibles qu'eux, apparaissent dans nombre de légendes au même titre que les farfadets et les génies. Mais contrairement aux nains scandinaves avec qui on les confond volontiers, ils ne sont pas à mettre au rang des divinités anciennes déchues. Tout juste peuvent-ils être assimilés à des êtres élémentaires, voire à la personnification de certains éléments naturels.

### → **Goibhniu**

Divinité protectrice des forgerons et des artisans, Goibhniu est l'Héphaïstos celt. Comme lui, il est doté d'un don particulier dans la fabrication des armes, notamment des armes magiques ; comme le dieu grec, il se met au service des dieux et des héros.

**Voir** : Héphaïstos, Vulcain

### → **Gwrach**

Maîtresse des fées et des korriganes, régnant sur le monde invisible et souterrain – et donc sur le monde des morts –, Gwrach apparaît, selon les circonstances, sous les traits d'une belle jeune fille ou sous ceux d'une vieille femme, exactement comme les Parques romaines ou grecques qui, de très belles jeunes femmes présidant aux destinées des

hommes, prennent au fil du temps l'allure de divinités au physique aussi ingrat que leur fonction est redoutable.

**Voir** : Fées, Banshee, Parques, Moires, Nornes

### → Konerin

Dieu de la résurrection, Konerin est le pendant celte du dieu égyptien Osiris. Démembré puis brûlé, il renaît sous l'apparence d'une pomme qui apporte la vie mais également la sagesse.

**Voir** : Osiris, Dionysos

### → Korrigan

Comme les fées et les Banshee, les Korrigans sont des divinités anciennes, réfugiés dans le sous-sol armoricain, dans les pierres, les dolmens et les menhirs. Sous ce nom générique, on englobe les nains, les gnomes et nombre d'êtres surnaturels, sans toujours savoir quelles sont leurs différences profondes.

**Voir** : Fées, Banshee, Nains

### → Licorne

Comme tous les équidés, la licorne est un animal psychopompe commun à nombre de mythologies indo-européennes. Epona en est un exemple, mais également les chevaux gris ou blancs qui, apparaissant dans les marais, annoncent, à l'image de la licorne, la mort d'un être humain.

**Voir** : Epona, Walkyries

### → Lir ou Ler

Divinité du panthéon irlandais qui serait le souverain des Tuatha de Danann. Lié à la mer et aux océans, Lir ou Ler pourrait être comparé à Njord, de la mythologie scandinave. En effet, comme lui, il est le père d'une famille de dieux ; comme lui, il est une divinité primordiale, dispensatrice de richesse, de vie comme de mort.

**Voir** : Njord, Vanes

### → Lug

Divinité aux dons multiples, Lug est sans doute le dieu le plus important du panthéon gaulois – si tant est que l'on puisse parler d'un quelconque panthéon.

« Ils le considèrent comme l'inventeur de tous les arts, rapporte César ; il est pour eux le dieu qui indique la route à suivre, qui guide le voyageur ; il est celui qui est le plus capable de faire gagner de l'argent et de protéger le commerce. » Un dieu « multifonctions », dont César ne révèle pas le nom mais qui ne peut être que Lug, le dieu du soleil. Surnommé Samildanach en Irlande, ce dieu est effectivement un « artisan multiple » et son culte est fort répandu dans tout le monde celtique : en Irlande, il combat et vainc les Formorii ; en Gaule, des villes lui sont consacrées – Lugdunum, Lyon – et un lieu de culte célèbre lui est dédié sur le Puy-de-Dôme.

Divinité solaire, dispensatrice de richesses, Lug préside aux combats et aux arts. De fait, il ressemble étrangement à l'Apollon gréco-romain, hors l'oiseau qui l'accompagne : un corbeau. Et comme Apollon, divinité majeure du monde olympien, Lug, dans la mythologie celtique, est réputé pour avoir ouvert, par sa victoire contre le Cyclope Balor, l'ère des Tuatha de Danann, les divinités les plus récentes du cycle mythologique celte. Comme le dieu grec enfin, il peut être la proie de rage sans nom, caractéristique que l'on retrouvera chez son fils, Cuchulainn.

**Voir** : Apollon, Hermès, Mercure, Horus

### → Macha

Tel est le nom donné à la Grande Déesse celte, la Déesse-mère. Divinité primordiale, des origines, Macha a un triple visage, illustré par les trois têtes qui servent à la représenter. Sous ses trois visages, cette divinité remplit diverses fonctions dont les plus importantes sont la créativité et la fécondité, fonction qu'elle exprime en tant que divinité créatrice des Tuatha de Danann ; la fécondité, qui apparaît dans son rôle de mère de jumeaux ; la mort, qu'elle accomplit sous les traits de Rhiannon ou d'Epona en Gaule. De fait, Macha est tout à fait comparable à Gaïa, la Terre, qui se divise en trois divinités distinctes : Gaïa ou Gê, Déméter et Perséphone, chacune acquérant une fonction spécifique quand ces fonctions étaient originellement en une seule divinité originelle.

**Voir** : Brigit, Rhiannon, Epona, Gaïa

### → Maeve ou Medb

Déesse ou reine, nul ne sait vraiment : Maeve ou Medb est un personnage central du cycle d'Ulster. Chef de guerre, magicienne aussi, elle est passée maîtresse dans l'art de la divination. Accompagnée d'un oiseau – sans doute un corbeau – et d'un écureuil, elle fait véritablement figure de déesse de la mort et des champs de bataille, à l'image d'un Odin, également dieu de la divination, lui aussi accompagné d'oiseaux et également adepte de la fréquentation des champs de bataille. Elle pourrait être une émanation de la divinité primordiale, l'image du pouvoir féminin.

**Voir** : Odin, Déesse-mère, Athéna, Brigit, Walkyries

## → Mag Tured

Il existe deux batailles de Mag Tured dans la mythologie irlandaise. La première est celle qui met aux prises les Formorii et les Tuatha de Danann, avec, comme on sait, le succès de ces derniers. En ce sens, elle peut être comparée au combat entre les Titans et les Olympiens. La seconde bataille de Mag Tured est, quant à elle, plus proche du Ragnarök scandinave. Bien qu'elle n'annonce nullement la fin des dieux, elle permet aux hommes – les héros et les initiés pour commencer – de s'affranchir des dieux.

## → Morgane

Fée ou déesse, Morgane – de *mori gena*, qui signifie « née de la mer » – est une émanation de la Déesse-mère et sans doute plus particulièrement de Morrigan, déesse de la mort et des combats. De fait, la Morgane du cycle arthurien illustre parfaitement le rôle psychopompe de certaines fées, le lien unissant le monde des dieux et celui des hommes. N'est-ce pas elle, en effet, qui conduit Arthur en Avalon, l'île de Verre, l'île de l'Autre monde ?

**Voir :** Fées, Banshee, Epona, Fuamnach, Vanth

## → Morrigan

Déesse de la mort sur les champs de bataille, de l'amour et de la fécondité, Morrigan est sans nul doute un des aspects de la Déesse-mère. Mais un aspect fait également d'apparentes contradictions – vie et mort – qui incitent à représenter Morrigan comme une divinité triple, dotée de trois visages. Epouse de Dagda, déesse des âmes mortes ou des fantômes, Morrigan est représentée le plus souvent accompagnée de trois corneilles.

**Voir :** Walkyries, Perséphone, Freyja

## → Morrighu

Emanation de Morrigan, Morrighu est une déesse ou une prophétesse célèbre pour avoir annoncé la fin du monde des Tuatha de Danann après la seconde bataille de Mag Tured. Un conflit qui verra la victoire des hommes et des héros mais également l'avènement d'un monde où régneront désordre et injustice.

**Voir :** Ragnarök

## → Naoise

Guerrier héros du cycle d'Ulster et dont la belle Deirdre s'éprendra, au point d'y laisser la vie.

## → Nechtan

Divinité celte, protecteur des sources et des rivières, frère du Dagda, Nechtan apparaît dans *La Navigation de Bran*, un ouvrage médiéval directement issu des légendes celtes. Dans ce récit, saint Bran et ses compagnons partent à la recherche d'une île, dite île des Bienheureux, qui est une représentation de l'Autre monde.

**Voir :** Ran, Achéron

## → Nuada

Dieu souverain des Tuatha de Danann, Nuada est le grand-père de Lug. Infirmes après avoir perdu un bras au cours de la première bataille de Mag Tured, il se dotera d'un membre artificiel, d'où son surnom de Nuada au Bras d'Argent.

**Voir :** Tyr

## → Ogma

Divinité des Tuatha de Danann qui, lors de la première bataille de Mag Tured, combat le géant Balor et au cours de la seconde ressuscite afin de faire perdurer le combat.

## → Ogmios

Divinité gauloise assez proche de l'Ogma irlandais. En effet, comme le Tuatha de Danann, ce dieu est avant tout celui de l'éloquence, l'inventeur du langage et notamment du langage divin.

**Voir :** Hermès

## → Ossian

Le personnage d'Ossian n'apparaît que relativement tardivement. Fils de Cuchulainn, membre des Fiannas, Ossian est un poète itinérant, un barde chargé par les dieux de propager l'histoire du peuple d'Irlande.

**Voir :** Orphée

## → Pryderi

Fils de Pwyll et de Rhiannon, Pryderi commencera sa vie sous le « patronage » de sa mère, en tant que poulain, puis prendra la suite de son père comme gardien des cochons magiques.

**Voir :** Epona, Rhiannon

## → Pwyll

Personnage de l'Autre monde ou du moins en rapport étroit avec celui-ci, Pwyll est le gardien des cochons sacrés, des animaux qui serviront au jour du Banquet de l'Immortalité, et l'amant de Rhiannon, déesse psychopompe.

## → Rhiannon ou Rigantona

Déesse jument, divinité psychopompe, Rhiannon est sans doute un des visages, une illustration de la Déesse-mère à qui elle a pris le rôle de guide des âmes mais qui redonne aussi la vie. De fait, cette divinité est apparentée autant avec la mort qu'avec la vie, notamment comme épouse puis mère du gardien des cochons sacrés. Joueuse de harpe, elle se sert de son instrument pour endormir les âmes et les hommes et faire naître les songes en eux. A ce titre, elle est évidemment une déesse des morts, mais des morts de retour chez les vivants ou du lien entre le monde des morts et des vivants, le songe étant le moyen privilégié pour communiquer entre les deux mondes.

**Voir :** Epona, Walkyries

## → Scathach

Sorcière ou déesse du cycle héroïque irlandais, « Celle qui fait peur » est l'initiatrice de nombreux héros tels que Naoise mais surtout Cuchulainn.

## → Sucellus ou Silvanus

« Dieu frappeur », tel est son nom. Doté d'un maillet à long manche ou d'un marteau, Sucellus est sans aucun doute une divinité en rapport avec le monde des morts. De fait, le maillet ou le marteau est l'attribut de Charun, le dieu psychopompe de la mythologie étrusque, le signe de son rapport étroit avec le monde souterrain. Mais parce qu'il apparaît également avec un vase à ses côtés, Sucellus est aussi une divinité symbole de la fécondité ou de la fertilité. Un chien campe à ses côtés. Commun à toute la Gaule, Sucellus est en fait commun à tout le monde indo-européen dont il reprend les princi-

paux attributs annonçant le cycle naturel de la vie et de la mort, la fécondité de la mort qui procure la vie. César, sous un autre nom – Dispater – en fait même le père de la nation gauloise, ce qui, sans doute, traduirait son importance.

**Voir :** Thor, Freyr, Charun

## → Taranis

Parce qu'il possède la foudre comme attribut, les Romains ont voulu assimiler Taranis au Jupiter de leur panthéon. Incarnation du tonnerre – « *taran* » – et du ciel, Taranis était une divinité crainte et redoutée comme le suggèrent les rares textes l'évoquant ; une divinité qui n'est pas non plus sans rapport avec l'astre solaire dont il porte la roue sur toutes les représentations.

**Voir :** Jupiter

## → Teutatès

Les Romains l'associeront à Mars, en raison de son aspect guerrier et de sa cruauté, traduite, sans doute, par des sacrifices humains. S'il est le plus célèbre des dieux gaulois, Teutatès n'est pourtant qu'une divinité mineure, un nom générique désignant le dieu protecteur de chaque tribu. De fait, sa célébrité doit sans doute beaucoup à certaines bandes dessinées mettant en scène un certain village gaulois...

**Voir :** Mars

## → Tuatha de Danann

Les fils de la tribu de Dana ou Tuatha de Danann sont les derniers dieux de l'Irlande, ceux qui auront le plus de liens avec les hommes et les initieront à la connaissance, à la sagesse, au druidisme et aux arts avant de se voir bouter hors de la surface du monde par les hommes. Comme les autres dieux avant eux, ils se réfugieront dans le monde souterrain, l'Autre monde.

**Voir :** Olympiens, Titans, Ases, Vanes

PARTIE V

# **LA MYTHOLOGIE ÉGYPTIENNE**

Evoquer « la » mythologie égyptienne est une gageure à plus d'un titre. D'abord parce que cette mythologie n'est pas « une » mais « des » ; qu'elle le sera durant des siècles avant de voir émerger, sous l'impulsion des pharaons qui feront prédominer leur propre culte et celui de leur « parenté » – la famille du dieu Râ ou Rê –, une cosmogonie relativement unie. Pourquoi relativement ? Tout simplement parce que, là encore, il est pratiquement impossible de parler d'une cosmogonie. De fait, à l'origine, chaque nome, chaque clan avait sa propre cosmogonie, ses propres divinités, généralement inspirées de la nature environnante, de la géographie du pays. D'où plusieurs cosmogonies suivant que l'on se situe en Haute ou en Basse-Egypte, d'où une multitude de divinités. En effet, on n'en compte pas moins de 7 000 !

Trois cosmogonies se distinguent cependant, autant par leur aura que par leur longévité – l'une et l'autre allant de pair d'ailleurs. Trois cosmogonies qui, très certainement, ne sont rien moins que l'adjonction de plusieurs divinités locales, de plusieurs cultes. Trois cosmogonies, enfin, qui, tout en étant tournées sur la création du monde, se penchent naturellement sur la question de la mort. Car ce qui est commun à toute l'Égypte, à l'Égypte la plus antique, c'est bien cette certitude d'une vie après la mort, d'un Au-delà où règnent les dieux, où les hommes revivront.

La première de ces cosmogonies trouve son origine à Héliopolis, la fameuse « cité du pilier » qui, si elle ne fut sans doute jamais capitale de l'Égypte prédynastique comme on l'a longtemps cru, possédait un clergé qui est à l'origine du « caractère solaire de la monarchie égyptienne », selon les termes de Guy Rachet, spécialiste de la période. C'est ainsi que, selon la cosmogonie héliopolitaine, Atoum, le soleil, apparaît comme le principe créateur. Créateur de lui-même d'abord, de Noun, l'eau, ensuite. Une version plus tardive rapporte cependant qu'Atoum sortit d'un lotus sous la forme d'un enfant. Plus tard, soit en crachant soit en éjaculant, il créa Shou et Tefnout, l'air et l'eau, qui créèrent la terre, Geb, et le ciel, Nout. De ce couple allait naître la famille divine bien connue d'Osiris, Isis, Seth et Nephtys. Neuf dieux, donc, parmi lesquels on retrouve les plus importants de la religion égyptienne, à savoir le soleil, Osiris et Isis.

La seconde cosmogonie que l'on peut retenir fut créée en réaction à la puissance montante d'Héliopolis. Originaires d'Hermopolis, elle imagine que Thot, dieu créateur, conçut le monde par la parole. Les dieux ainsi créés allaient faire immerger la terre des eaux puis le soleil, jailli de Noun, l'œuf primitif. A moins que Noun ne soit un lotus...

La plus récente cosmogonie verra le jour à Memphis, haut lieu religieux, où le clergé du début de l'Ancien Empire allait imaginer que Ptah, le dieu primordial, avait conçu le monde par sa parole. La nature jaillit ainsi, suivie des cités et des hommes. Quant au panthéon qui l'entoure, il n'est qu'illusion, chaque divinité représentant en réalité une partie de Ptah.

Ces diverses cosmogonies vont certes finir par se fondre en une même religion, en une même mythologie, en un panthéon relativement unique. Malgré tout, certaines régions, certaines villes vont conserver la marque de ces principes créateurs particuliers. Pour s'en convaincre, il suffit d'ailleurs de mettre en parallèle la cosmogonie originaire de Memphis et la religion « monothéiste » atonienne, l'une comme l'autre défendant le principe d'une divinité en fait unique – puisque le panthéon l'entourant n'est que partie de ce tout qu'est Ptah ou Aton.

On a vu que la base de la mythologie égyptienne, son principe familial en quelque sorte, provenait de la vision primitive, celle d'Héliopolis. Neuf dieux qui constituent ce que l'on nomme l'Ennéade et où l'on retrouve le soleil, la terre, l'eau – donc les principes naturels fondamentaux – et la fratrie osirienne qui conduit à la question de l'Au-delà. De fait, la mythologie osirienne, qui est sans doute aussi la plus connue, est essentiellement axée sur la question de la survie de l'âme, sur la résurrection. D'où son intérêt, d'où son importance. D'autant qu'Osiris, dont on se demande s'il n'est pas réellement un personnage historique, apparaît comme le premier pharaon d'Égypte. Son histoire même est très humaine, dans le sens où elle engage des sentiments plus humains que divins. Souverain de l'Égypte, régnant avec sa sœur et épouse Isis, Osiris subira la jalousie de son frère Seth qui l'assassinera, le démembrera et prendra sa place sur le trône. Une histoire bien banale en fait, si Isis et Nephtys n'avaient décidé de ressusciter Osiris. Partant en quête de ses membres dispersés, les deux sœurs reconstitueront le corps d'Osiris, le recoudront et lui redonneront vie, le temps pour le ressuscité d'engendrer un fils, Horus – et une dynastie éternelle, celle des pharaons d'Égypte –, fils d'Horus, petit-fils d'Osiris et donc descendant du dieu soleil, Atoum-Râ. Ce n'est donc qu'après sa « seconde » mort qu'Osiris deviendra le seigneur du royaume des morts.

## → **Aker**

Selon les textes des pyramides, Aker est le dieu de la Terre. Pas le principe fondateur de la terre, mais celui qui ouvre les portes des entrailles de la terre. D'origine sans doute préhistorique, représenté sous l'apparence de deux lions se tenant dos à dos, il est le gardien du monde souterrain, celui qui ouvre les entrailles de la terre pour y accueillir, chaque soir, le soleil.

## → **Akh**

C'est sous ce nom que les Égyptiens désignaient le corps transfiguré d'une personne. Un corps que l'on « écrivait » – en hiéroglyphes – sous la forme d'un ibis. Uni au Ka et au Ba, respectivement le double spirituel de l'homme et son principe de communication avec l'Au-delà, le Akh est, d'une certaine façon, l'équivalent de l'âme humaine mais une âme irrémédiablement attachée au corps quand le Ka est lié à l'Au-delà.

## → **Amam**

La « dévorante » : tel est le nom de ce démon qui se tient aux côtés d'Anubis lors de la pesée des âmes. Et pour peu que cette dernière pèse trop lourd, Amam dévore son cœur, condamnant ainsi le défunt à mourir véritablement, définitivement, à plonger dans le néant.

**Voir :** Cerbère

## → **Amaunet**

Divinité féminine qui représente le pendant d'Amon, dieu de la Vie.

## → **Amon**

« Dieu caché », « dieu mystérieux » : telles sont les significations du nom d'Amon, sans doute, avec Osiris, le plus célèbre et le plus populaire des dieux de l'Égypte antique. C'est sous la IX<sup>e</sup> dynastie, c'est-à-dire vers 2160-2120 avant Jésus-Christ, qu'il acquiert une certaine renommée. Une renommée qui est sans doute également due à l'association qui est faite d'Amon avec Rê, le dieu soleil. De fait, il est certain qu'Amon était, à l'origine, une divinité du ciel, mais c'est avec Rê qu'il prend sa signification solaire, au point d'acquiescer un statut véritablement national vers 1991-1786 avant Jésus-Christ, soit avec la XII<sup>e</sup> dynastie. Dès lors, son aura ne se démentira guère, sauf bien entendu lors de la parenthèse atonienne. Étonnamment d'ailleurs, ce que les prêtres d'Amon – fort politi-

quement d'ailleurs – reprocheront au culte atonien, à savoir son « monothéisme », apparaît de manière subliminal dans le culte d'Amon. Roi des dieux, roi créateur parce qu'associé au soleil, dieu de la vie, représentée par l'attribut de l'*ankh* – la croix ansée –, « seigneur de l'éternité » mais aussi de la justice, « dieu de pitié », protecteur des pauvres, « berger qui pardonne », Amon est, d'après les hymnes et les prières qui lui sont adressés, une divinité multifonctions, une divinité qui concentre en elle tous les pouvoirs... au point d'acquérir un statut d'unicité.

**Voir :** Dagda

### → Amset

Amset est l'un des fils d'Horus qui, avec ses frères Qebesnouf, Douamoutef et Hâpi, avaient été désignés à la garde des membres épars d'Osiris. Une fonction qu'ils reporteront ensuite sur le corps des défunts.

**Voir :** Osiris

### → Anat

Cette divinité sémite est vraisemblablement originaire de Canaan. « Maîtresse », « Destructrice », « Vierge » aussi, tels sont les termes qui lui sont accolés et qui la rattachent évidemment à Astarté ou Ishtar, des divinités orientales de Mésopotamie ou de Carthage. Elle apparaît en Egypte en même temps que Baal, à une époque où le pays est en pleine décadence et juste avant la mainmise des prêtres d'Amon. Déesse-mère, mère des dieux, elle domine la nature et notamment le monde animal comme le révèle son apparence, sur un fauve. De fait, Anat est une déesse totalement associée à la vie mais plus encore à l'origine de la vie. Et, comme nombre de divinités primitives, primordiales, elle est également étroitement associée à la mort, en la personne de Seth, avec qui elle est associée.

**Voir :** Gaïa, Déesse-mère

### → Anhour

Cette divinité locale originaire de Haute-Egypte avait pour première désignation celle d'avoir dompté le soleil, dont elle symbolisait la force. Or cette divinité solaire va, rapidement, devenir une divinité présidant aux funérailles avant d'être totalement intégré au personnage d'Osiris qui, comme Anhour, procède de la vie – le soleil – et de la mort.

**Voir :** Osiris, Lug, Geb

### → Anoukis

Avec Satis et Khnoum, Anoukis ou Anuket formait une triade ; une triade du pouvoir qui étendait son aura dans la région de l'Éléphantine. Fille des deux autres membres de la triade ou fille de Rê, Anoukis sera plus tard associée à Hathor comme déesse nourricière.

### → Anubis

De la même façon que Cerbère est le gardien des Enfers dans la mythologie grecque, étonnamment, celui qui préside à l'embaumement, à la momification, bref au culte funéraire des Egyptiens, est également représenté sous l'apparence d'un chien – et non d'un chacal. Le dieu Anubis, forme grecque de l'égyptien Inpou ou Anepou, apparaît en effet dès la V<sup>e</sup> dynastie, donc dès 2500-2300 avant Jésus-Christ, dans les tablettes. De fait, il est donc aussi ancien qu'Osiris, auquel la fonction funéraire est également dévolue. D'ailleurs, les points communs entre les deux divinités ne s'arrêtent pas là. En effet, si Osiris est, par excellence, le dieu des morts, celui présidant au jugement de l'âme, la mythologie qui l'entoure en fait aussi le dieu de l'autre vie, de la résurrection... Or, la couleur noire dont est paré Anubis est, selon les spécialistes, due à la couleur du bitume servant à la momification et donc symbole de renaissance.

Frère, père ou fils d'Osiris selon les interprétations mythologiques, Anubis a pourtant l'allure du jumeau d'Osiris, au point que l'on peut légitimement se demander s'il n'est pas une facette, une incarnation de cette divinité.

**Voir :** Cerbère, Hadès, Aïta, Hermès

### → Apis ou Hep

Le dieu taureau, ou du moins représenté comme tel, est bien entendu une divinité fécondante, agraire, un dieu de la vie et de sa force même. Assimilé à Ptah, le dieu primordial, il l'est également avec Rê, dont le disque solaire orne, dès le Moyen Empire (de 2000 à 1700 environ avant Jésus-Christ), les cornes. Il est même, à certaines époques, l'incarnation de Ptah et, en tant que tel, possède son propre clergé. Un clergé chargé d'adorer le dieu taureau, mais un clergé qui se voyait également missionné pour découvrir, dans la campagne égyptienne, le taureau porteur des taches divines, symboles permettant de reconnaître l'incarnation de la divinité. Lorsqu'il mourait, on l'ensevelissait suivant un rite précis et après momification, avant de lui choisir un successeur. Ainsi, Apis régnait-il éternellement ; ainsi, pouvait-il rendre des oracles, ce qui était une de ses « fonctions ». Sans préjuger de ce que les prêtres d'Apis pouvaient faire de cette fonction d'oracle dévolue au taureau, il est intéressant de constater qu'une fois de plus une

divinité symbole de vie et de fécondité, mais aussi d'éternité puisqu'elle se réincarne constamment, possède également la fonction particulière de s'adresser aux hommes.

**Voir** : Cernunnos, Pan

### → **Apopis ou Apophis**

Serpent étrangleur, dragon-serpent, Apopis symbolise les forces du mal, celles qu'Horus et son armée ont su repousser hors du monde, dans l'Au-delà. *Le Livre des Morts*, qui est le plus proluxe sur ce personnage, relate plusieurs combats des dieux avec ce monstre : Horus, on l'a dit, mais aussi Rê lors de son passage dans les demeures obscures. Divinité chtonienne par excellence, Apopis est l'exact pendant du Jormüngand scandinave, et, dans la mythologie égyptienne propre, une incarnation de Seth, quand ce dernier n'apparaît pas comme son soldat.

**Voir** : Jormüngand, Echidna, Dragon, Serpent

### → **Astarté**

Cette divinité syrienne est une sorte de pendant oriental d'Athéna et d'Artémis. Protectrice des animaux, qu'elle domine dans l'iconographie, elle est également déesse de la guerre – et donc de la mort – et parcourt les champs de bataille en quête d'âmes à ravir. Les pharaons, qui se placèrent volontiers sous sa protection, en feront une fille de Rê.

**Voir** : Walkyries, Anat, Athéna, Artémis

### → **Aton**

Parce que la proximité des noms et des fonctions sont étonnantes, on confond parfois, souvent même, Aton et Atoum. De fait, ces deux divinités sont des incarnations du soleil, Aton devenant, sous l'impulsion de son clergé, l'émanation sensible de Rê. La grande différence ne viendra pas, en réalité, des attributs ou même des caractères de ces divinités qui n'en sont au final qu'une seule, mais bien du culte dont Aménophis IV entoupera Aton, au point de prendre son nom – Akhenataon –, au point de bannir tout autre culte et de faire subir au clergé d'Amon une véritable persécution. Un culte qui disparaîtra finalement avec son plus fervent adepte, les prêtres d'Amon n'hésitant guère à faire subir au dieu Aton le sort que la divinité qu'ils servaient avait subi.

### → **Atoum**

Divinité solaire et créatrice, Atoum est le dieu primordial, celui de qui tout tient, tout vient. Dès la II<sup>e</sup> dynastie, soit dès le III<sup>e</sup> millénaire avant Jésus-Christ, Rê lui sera associé, jusqu'à

ce qu'Atoum apparaisse également comme le soleil levé mais également couché et donc, en tant que tel, comme une divinité de la mort. Un statut qu'évoque *Le Livre des morts*, qui fait finalement d'Atoum l'incarnation nocturne du soleil quand Rê en est la représentation diurne. En tant que divinité nocturne et donc du monde des morts, Atoum a pour animal symbolique le serpent.

**Voir** : Serpent, Apollon, Lug

### → **Ba**

Ba ou le Ba est la troisième facette spirituelle de l'homme. Une facette entièrement tournée vers le monde divin puisque Ba représente la communication entre les deux mondes ou les moyens de communication entre ces mondes, les hommes étant intégrés à cette notion. Ainsi, le pharaon, qui représentait le dieu sur terre, pouvait être considéré comme un Ba, celui de la divinité – en l'occurrence Horus. Cette représentation rappelle fortement celle des oracles tels que la Pythie ou Cassandre en Grèce, prophétesses désignées par Apollon qui, comme Horus, est fils du dieu principal, et évoque également, dans l'apparence même du Ba – un oiseau à tête humaine –, les sirènes antiques, considérées comme les détentrices de toute connaissance.

**Voir** : Cassandre, Pythie, Sirènes

### → **Bastet**

Déesse féminine à tête de chat ou de lion, Bastet était à l'origine une divinité locale, celle de la cité de Bubastis. « Nationalisée » en quelque sorte, elle est généralement considérée comme une forme divine d'Hathor ou de Sekhmet, divinités représentant les rayons du soleil et donc divinités de la vie. Certains récits mythologiques peuvent également en faire une divinité de la guérison : en effet, il est dit que Bastet fut guérie par le Soleil d'une piqûre de scorpion.

**Voir** : Esculape, Asclépios, Airmé

### → **Bès**

Sorte de nain barbu, doté d'un visage peu avenant, d'une langue pendante et d'oreilles de lion, Bès, le dieu du foyer de l'ancienne Egypte, a tout pour rebuter... les mauvais esprits. Est-ce de cette fonction même qu'il tire sa laideur ? Celle-ci repousserait-elle les dangers ? Sans doute, de même que le bruit qu'il aime à produire...

Protecteur du foyer, des accouchées et du sommeil, Bès a bien des points communs avec les Parques ou les Moires de la mythologie gréco-romaine. Comme elles, il préside aux événements importants de la vie – naissance, mariage ; comme elles, il est gardien

du sommeil. De fait, donc, dans la mythologie égyptienne comme dans celle du monde gréco-romain – et comme dans les croyances médiévales occidentales d'ailleurs –, le rêve, le songe sont vecteurs d'esprits ; il est le lien entre le monde des morts et celui des vivants. La popularité de Bès, le fait que de divinité pharaonique, il ait étendu son culte à tout le peuple, cela atteste, s'il en était besoin, l'inquiétude du commun face au monde des morts. Une inquiétude proportionnelle à la croyance en l'Au-delà, en une vie après la mort.

**Voir** : Elfes, Parques, Moires

### → Douamoutef

Avec ses frères, ce fils d'Horus est en charge de la garde des corps des défunts.

### → Geb

Père de l'Ennéade, les neuf divinités égyptiennes rassemblant toutes les forces présentes dans l'univers, Geb est le dieu de la terre ou plutôt le dieu incarnant la terre, principe créateur du monde des hommes comme du monde des dieux. En effet, Geb est, selon la cosmogonie héliopolitaine, le père d'Osiris, Isis, Seth et Nephthys, les dieux principaux de l'Égypte antique. Les textes des pyramides en font, quant à eux, le successeur de Rê.

**Voir** : Gaïa, Ouranos, Buri, Ymir

### → Hapi

Alors qu'Amset est en charge du foie, Douamoutef de l'estomac et Qebesennouf des intestins, le dernier fils d'Horus est célébré comme le gardien des poumons.

### → Hapy

S'il est un élément important en Égypte, c'est bien le Nil. Le Nil qui permet l'agriculture, qui alimente la vie même des Égyptiens, qui, lorsqu'il s'assèche, provoque les famines. De fait, un élément aussi central ne pouvait échapper à la divinisation ou, du moins, à la représentation divine. C'est ainsi qu'Hapy, « seigneur des poissons, riche de grains » apparaît comme le génie du Nil. Plus qu'un génie même, Hapy est le Nil divinisé, le Nil divin et sacré. Car cette source de vie ne pouvait qu'être sanctifiée ; elle ne pouvait qu'être célébrée – notamment dans les hymnes sacrés.

### → Harmakhis

Son nom signifie « Horus dans l'horizon ». Harmakhis est le nom que les Égyptiens donnèrent au grand sphinx de Gizeh. Une légende relativement tardive veut qu'un des fils d'Aménophis II se soit un jour endormi à l'ombre de la statue. Horus lui serait alors apparu en songe et lui aurait promis la couronne pharaonique s'il dégageait sa statue ensablée. Ce que fit le fils d'Aménophis qui devint pharaon sous le nom de Thoutmosis IV.

### → Haroeris

Comme son nom l'indique – « Horus le Grand » –, Haroeris est une émanation du dieu principal de l'Égypte, une représentation de la divinité alors en pleine jeunesse.

### → Harpocrate

Fils d'Isis et d'Osiris, le dieu enfant aurait été piqué dans sa prime jeunesse par un scorpion. Seuls les bons soins de sa mère, Isis, le sauveront de la mort. Un geste qui, si l'on en croit la représentation qui est faite du dieu, lui aurait permis de conserver éternellement sa jeunesse – il apparaît comme un enfant –, son flirt avec la mort lui ayant apparemment octroyé une certaine forme d'éternité ou de jeunesse éternelle.

### → Harsaphès

Divinité locale d'Héracléopolis, Harsaphès, le dieu bélier, serait une émanation d'Horus ou d'Héraclès – d'où le nom d'Héracléopolis d'ailleurs.

### → Hathor

On ne compte plus les divinités associées ou assimilées à Hathor. De fait, cette déesse de la vie, de la fécondité et de l'amour est sur tous les fronts. Divinité du ciel, associée à Rê, dont elle est aimée, et à Horus, qui s'unit également à elle, elle est lointaine sous l'apparence de la lionne, flamboyante lorsqu'elle prend l'aspect de l'œil du Soleil ou de ses rayons. Représentée la plupart du temps sous la forme d'une vache, reliée au culte solaire par le disque placé entre ses cornes, elle est encore la « dame de l'Occident », ce qui signifie la déesse des morts. Un statut vie-fécondité-mort que l'on retrouve dans pratiquement toutes les mythologies, mais plus clairement encore dans la mythologie grecque.

**Voir** : Perséphone, Freyja, Déméter

## → Héket

C'est sous la forme d'une grenouille ou d'une femme à tête de grenouille qu'Héket préside à la naissance et, ce, depuis le Moyen Empire (vers 2000-1700 avant Jésus-Christ).

**Voir :** llythie

## → Horus

Fils d'Isis et d'Osiris, le dieu faucon est une divinité clairement associée au ciel – de par son oiseau-symbole – mais aussi à la perpétuation de la vie et, surtout, à la souveraineté. Né des amours posthumes d'Isis et d'Osiris, Horus aurait été engendré, selon la version la plus ancienne, alors qu'Isis s'était introduite, sous la forme d'un vautour, dans le corps du défunt Osiris. Elle l'aurait ensuite élevé dans l'idée de se venger de Seth, le frère assassin d'Osiris, ce qu'Horus aurait fait une fois devenu adulte. Il aurait ainsi provoqué Seth en combat singulier et l'aurait vaincu, reconquérant ainsi le trône de son père. D'autres récits mythologiques – notamment les textes des pyramides – font d'Horus un fils né alors qu'Osiris avait été ressuscité par Isis, d'autres enfin une émanation de Rê. Une chose paraît commune et certaine cependant, c'est qu'Horus est le dieu souverain, celui en qui les pharaons plongeront leurs racines. Car ce dieu guerrier et solaire tout à la fois est surtout celui qui divinise les pharaons en faisant d'eux ses descendants. Plus même, puisque le pharaon est l'incarnation même d'Horus, qui, par effet boomerang, devient le dieu le plus important d'Égypte en tant que dieu souverain du pays.

**Voir :** Balder, Dionysos

## → Hou

La parole ou la puissance de la parole : tel était Hou, divinité née d'une goutte de sang de Rê ou associé à Ptah dans la cosmogonie memphite.

## → Isis

Son nom égyptien, Iset, signifie « le siège ». Et c'est d'ailleurs ainsi qu'Isis est le plus souvent représentée. Fille de Geb et de Nout, épouse et sœur d'Osiris, elle est le siège même du pouvoir, le trône d'Égypte parce que mère d'Horus, le dieu-pharaon. Les différentes mythologies vont progressivement accentuer son rôle, faisant notamment d'Isis l'initiatrice des lois de l'Égypte, un aspect parfaitement complémentaire avec l'idée du trône lui-même.

Pourtant, ce n'est pas sous cette forme, avec ses attributs qu'Isis connaîtra le succès, la célébrité même – elle sera adorée jusqu'à Rome –, mais en tant que déesse modèle

des mères et des épouses, déesse porteuse de vie et de magie aussi. Des attributs qui plongent leurs racines dans la légende osirienne où Isis joue le rôle de l'épouse fidèle, prête à ressusciter son époux défunt, à retrouver même tous ses membres, puis celui de la mère parfaite, celle du divin Horus qu'elle élève dans le souvenir de son père. De la mère parfaite à la mère universelle, il n'y avait qu'un pas, qui sera franchi dans l'internationalisation du culte d'Isis. Mère universelle, symbole de vie quand Seth devient celui du mal, Isis est également, on l'a dit, douée du pouvoir de magie. Un don qu'elle utilise, selon un récit mythologique, pour créer de l'union de la terre et de sa propre salive un serpent qu'elle charge ensuite de piquer Rê, le souverain soleil. Elle seule sera capable de guérir le Soleil, ce qu'elle fera en échange de la révélation de son nom véritable – les noms des dieux étaient en effet cachés de tous, y compris des autres divinités –, conférant à la déesse une puissance jusqu'alors inégalée.

Confondue ou associée à Hathor – de qui elle prendra parfois les attributs –, Isis prouve déjà dans cette légende son aspect de divinité de l'Autre monde, du monde des morts, autant que de la vie, de la magie, de la puissance.

**Voir :** Déméter, Freyja, Brigit, Junon

## → Ka

Être, personne, individualité ou génie protecteur, double spirituel de l'homme, le ka est une notion qui a sans doute varié selon les époques. Les bras écartés et dressés qui le singularisent laissent imaginer un dieu protecteur, quand il est également associé à la nourriture. De fait, le ka paraît bien proche de la notion même de divinité primordiale, telle que Gaïa ; une divinité qui protège même dans la mort et au-delà, notion mise en avant dans le pluriel même de ka, « kaou », qui désigne alors les ancêtres. Tout, dès lors, associe le ka à l'Autre monde, les ancêtres – « kaou » – étant alors des âmes divinisées et protectrices, comme les Lares de la mythologie romaine.

**Voir :** Gaïa, Déesse-mère, Déméter, Lares

## → Khnoum

Membre de la triade de l'Éléphantine Anoukis et Satis, le dieu bélier Khnoum apparaît, dans certaines cosmogonies, comme une divinité créatrice. Potier ayant façonné l'œuf d'où sortira le monde, il est également associé au soleil sous le nom de Khnoum-Rê.

## → Khonsou

Divinité locale, adorée à Karnak et qui serait le dieu de la Lune ou le dieu-lune. Représenté comme un homme portant la lune ou comme un enfant, Khonsou sera plus

tard associé à Amon, dont il deviendra le fils. Dieu guérisseur et protecteur des malades, il apparaît dans divers récits mythologiques, sans pour autant atteindre un rôle de premier plan.

### → **Maât**

Fille de Rê, le dieu des dieux, Maât est une plume ou une femme surmontée d'une plume ; elle est, sous cette apparence étonnante, l'incarnation de la justice et plus précisément de la justice suprême puisque Maât est le nom de la plume qui permet de peser l'âme des défunts. C'est à son aune que sera jugé le cœur des hommes, à son aune que se jouera la survie de l'âme, son autre vie – l'Enfer étant alors d'être plongé dans le néant.

**Voir :** Erinyes

### → **Mérour ou Mnévis**

Mnévis est son nom grec, mais Mérour est bel est bien une divinité égyptienne. Présentée sous la forme d'un bouc ou d'un taureau, c'est avant tout une divinité agraire qui, comme Apis, dont elle est d'ailleurs fort proche, représente la force fécondante de la nature, l'image de Rê dans la nature elle-même. Un lien qui apparaît dans la représentation même du dieu, portant un disque solaire entre ses cornes, comme Apis, et dont le culte ressemble étrangement à celui de cette dernière divinité.

**Voir :** Cernunnos, Esus

### → **Meskhnet**

Divinité, symbolisée par une ou des briques sur lesquelles les femmes s'accroupissaient, présidant aux accouchements.

**Voir :** Ilythie

### → **Min**

Cette divinité de caractère local (elle sévit essentiellement à Coptos) possède un caractère nettement marqué par l'aspect fécondant. Confondu parfois avec le Pan des Grecs, Min est incarné dans le taureau, qui est repris dans nombre de mythologies comme symbole de fertilité.

**Voir :** Pan, Io

### → **Mout**

Déesse-vautour par moments, lionne à d'autres, Mout est une divinité locale – des environs de Karnak – qui ressemble étrangement à Isis. Epouse d'Amon, mère de Khonsou, le dieu-Lune, elle est également une divinité guerrière.

### → **Néfertoum**

Fils de Ptah et de Sekhmet dans la mythologie memphite, Néfertoum a tout de la beauté parfaite, surtout la blancheur de lait et l'image : celle du lotus. En tant que telle, c'est une divinité primordiale, le lotus étant, selon certaines cosmogonies, à l'origine du monde, le lieu ou le symbole d'où naquit le soleil.

### → **Neith**

Divinité d'abord locale, Neith prendra un tour plus national en étendant son culte à toute la Haute-Egypte. Déesse guerrière, portant l'arc et les flèches, elle va, au fil du temps, prendre un caractère nettement plus industriel. Inspiratrice des hommes, déesse créatrice du tissage, elle deviendra également, en compagnie de Nephtys et Selkis, la gardienne des viscères des défunts.

**Voir :** Artémis, Athéna

### → **Nekhbet**

En Haute-Egypte, Nekhbet est, comme Mout ou comme Isis, la déesse-vautour. En tant que telle, elle apparaissait comme la protectrice des souverains, comme le siège de leur pouvoir.

### → **Nephtys**

Fille de Geb et de Nout, sœur d'Osiris, d'Isis et de Seth, elle est l'épouse de ce dernier dieu, son couple faisant alors pendant à celui d'Osiris et d'Isis. Mais contrairement à Isis, ce n'est pas à son époux qu'elle apporte sa foi, mais à son frère Osiris, en aidant Isis à le ressusciter. Epouse infertile, elle est véritablement la déesse épouse du désert.

### → **Noun**

Noun est, selon la cosmogonie héliopolitaine, l'océan primordial, celui d'où sortit toute création ; selon la cosmogonie hermopolitaine, il est l'œuf primitif, d'où jaillira le soleil. Quoi qu'il en soit, donc, Noun est le nom donné au concept même de création.

## → Nout

Incarnation divine du ciel, Nout est l'épouse de Geb, la Terre, et la mère de Rê ou, selon d'autres mythologies, d'Osiris, Isis, Nephtys et Seth. Représentée sous l'image d'une vache, elle est surtout celle qui, chaque soir, avale le Soleil, et qui chaque matin le fait renaître.

**Voir** : Io, Gaïa

## → Onouris

Divinité locale, il sera assimilé à Shou ou à Thôt. Dieu guerrier, portant une lance et une couronne égyptienne, il pourrait également être une image d'Horus.

**Voir** : Arès, Mars

## → Osiris

Fils de Geb et de Nout, Osiris est, sans nul doute, la divinité la plus importante de l'Égypte antique. Une divinité qui, au fil du temps et des lieux, va acquérir un caractère toujours plus complexe, dont le caractère principal tient dans sa résurrection. Dieu souverain régnant sur l'Égypte – et le monde –, Osiris va être victime de l'ambition de son frère, Seth, qui l'assassine pour s'emparer du pouvoir. En vain d'ailleurs puisqu'Isis fera en sorte de perpétuer les gènes et le pouvoir d'Osiris dans leur fils, Horus. En fait, le caractère le plus intéressant d'Osiris est sans doute sa passion elle-même. Une passion suivie d'une résurrection, ce que l'on retrouve évidemment dans la religion chrétienne mais également dans d'autres mythologies comme la mythologie grecque ou la mythologie indo-européenne – Dionysos ou Indra. Une passion et une résurrection qui donnent également la haute main à Osiris sur le royaume des morts, dont il devient le dieu protecteur, la divinité centrale. Pas n'importe quel royaume des morts cependant, puisqu'Osiris préside à la pesée des âmes et à leur accueil pour une nouvelle vie, ce qui fait de lui, de fait, le dieu principal de l'Autre monde, de l'autre vie.

Dieu de l'immortalité, il préside également à la momification et représente la continuité du pouvoir souverain, l'éternité divine des pharaons. Il est l'essence même du caractère divin de la royauté égyptienne.

**Voir** : Dionysos, Perséphone, Hermès, Konerin

## → Oupouat

Divinité locale associée à Osiris comme son fils, Oupouat est « celui qui ouvre le chemin », sous-entendu celui de la mort. Un caractère funéraire et psychopompe qui, plus tard, le feront remplacer par Anubis.

**Voir** : Hermès, Charun

## → Ptah

Cette divinité de caractère local – elle est originaire de Memphis – devra à l'extraordinaire développement de la ville de connaître un destin plus national. Divinité originelle, Ptah est la parole créatrice, le père de Néfertoum – le lotus à l'origine du monde – et l'époux de Sekmet. Ptah est aussi et surtout une émanation de la force fécondante de la nature, représentée par le taureau, son symbole et celui d'Apis avec qui, finalement, il sera confondu.

## → Qebesenouf

Fils d'Horus préposé à la garde du corps du divin Osiris et, par extension à celle du corps des défunts. Une fonction qu'il partage avec ses trois frères.

## → Râ ou Rê

Dieu soleil de la mythologie héliopolitaine, Râ ou Rê est surtout le dieu de toutes les concessions, de toutes les associations. Force créatrice pour les uns, puissance pour les autres, il divisera son pouvoir en trois pour satisfaire à d'autres divinités, à d'autres clergés. C'est ainsi que le Soleil d'Héliopolis, pour ne pas entrer en concurrence avec Atoum ou Khépri, sera le soleil de midi quand les deux autres représenteront le couchant et le lever. Quant aux associations, on ne les compte plus, que ce soit avec Amon, Khnoum ou d'autres.

Père de l'Ennéade, il est également le père des hommes et le symbole de l'éternité.

**Voir** : Atoum, Lug

## → Renenoutet

Déesse-serpent, parfois identifiée à Maât, Renenoutet est la déesse des récoltes et de la nature généreuse. L'animal chthonien qu'elle incarne la rapproche d'Osiris, à qui elle est d'ailleurs associée. Avec elle, on retrouve la signification universelle du serpent, symbole de vie et de mort.

**Voir** : Maât, Serpent, Echidna, Déméter

## → Satis

Avec Anoukis et Khnoum, Satis régnait sur l'Éléphantine.

## → Sebek

Divinité locale associée à Hathor, Sebek est le dieu-crocodile et donc, en tant que tel, apparaît comme une divinité psychopompe – en effet, le crocodile peut être associé au cheval, dont il serait un pendant égyptien.

**Voir :** Epona

## → Sekmet ou Sekhmet

Epouse de Ptah, mère du très beau Néfertoum, Sekmet est « la toute-puissante » ou « la Puissante ». De fait, elle est une divinité créatrice mais aussi guerrière et meurtrière, accusée de créer les famines, d'infliger les maladies, la mort. On la représente le plus souvent sous la forme d'une déesse à tête de lionne.

**Voir :** Macha, Furies, Harpies, Gaïa, Hel

## → Selkis ou Selket

Le scorpion : tel est l'animal symbolique de Selkis, épouse d'Horus et protectrice des viscères des défunts. Comme Isis et Nephtys d'ailleurs, avec qui elle partage cette charge, elle possède des pouvoirs de guérison.

## → Sérapis

Cette divinité locale va connaître une certaine renommée sous les Lagides – les souverains grecs de l'Égypte. Une renommée due en partie à son double aspect, qui la rapproche d'Osiris et du dieu taureau Apis, ce dernier se confondant, après la mort, avec le premier.

## → Seth

Il est le frère d'Osiris et d'Isis, l'assassin du premier et son usurpateur, celui que combattra et que vaincra Horus. Il est l'éternel adversaire d'Osiris, le symbole du mal en opposition au dieu dispensateur de la vie éternelle, celui qui représente le désert stérile alors qu'Osiris est le dieu du Nil fécond. De fait, cette divinité naît dans les sanctuaires du sud du pays, à Ombos semble-t-il, et c'est en tant que divinité de la Haute-Égypte qu'il faut voir son éternel antagonisme avec Osiris et Horus. Les mythographes vont même plus loin, en expliquant l'émascation de Seth par Horus par la stérilité du désert qui domine dans le sud du pays. Plus qu'un dieu belliqueux, responsable des orages et des tempêtes, Seth est surtout le dieu des morts, mais des morts imprudents ou ayant eu une

mauvaise vie, comme Hel recueille les âmes des défunts malheureux alors que Freyja se charge des morts bienheureux. Dieu de la mort donc, ou plutôt des Enfers, il a pour animal consacré le crocodile, devenu psychopompe. Comme Loki également, il a une double personnalité. En effet, une légende veut que Seth ait sauvé le dieu Rê alors qu'il était attaqué par Apophis, le serpent étrangleur.

**Voir :** Loki, Hel, Apophis

## → Shou

Divinité cosmique faisant le lien entre Geb, la terre, et Nout, le ciel.

**Voir :** Sphinx

## → Tefnout

Epouse de Shou selon l'Ennéade héliopolitaine, Tefnout est l'humidité, la pluie. Du moins est-ce ainsi qu'elle était adorée dans l'Héliopolis antique. Ailleurs, elle apparaît comme la « déesse lointaine », s'assimilant alors à Hathor, Sekhmet ou Bastet.

## → Thot

Le dieu de la Lune a l'aspect d'un ibis, parfois d'un babouin. Une variété d'allure qui ne change guère son statut ou sa fonction, laquelle apparaît clairement dans les différents récits mythologiques relatant le combat d'Horus et de Seth. Dieu de la guérison – qui provient sans doute de la demi-mort suivie du réveil qu'évoque le sommeil nocturne – mais aussi de la sagesse, il va acquérir un statut encore plus grand comme créateur de l'écriture, maître du calendrier, gardien de la parole des dieux et, enfin, divinité protectrice des magiciens.

**Voir :** Odin, Bélénos, Lug

## → L'héritage médiéval

Les ponts, les passerelles entre les mondes et les époques différentes : tel est l'intérêt de l'histoire des mentalités, tel est l'intérêt également de ce dictionnaire de mythologie comparée. Car si les liens existent dans le passé, à travers les mythologies archaïques, ces liens ne se sont pas subitement effacés au profit du seul monde chrétien. Les légendes, les croyances, les mythes les plus anciens trouvent un écho dans le monde médiéval, qu'il s'agisse du personnage d'Arthur ou de la légende de Mélusine, des nains ou encore des fées.

Ces dernières représentent un exemple frappant, tant par leur popularité que par leur représentativité dans toutes les mythologies indo-européennes. Banshee dans le monde celte, Moires chez les Grecs, Parques pour les Romains, Nornes chez les Vikings, les fées sont présentes dans toutes les mythologies indo-européennes. Et, dans toutes ces mythologies, elles présentent les mêmes caractéristiques, celles d'être en rapport avec la destinée et surtout la mort, celles d'être au nombre de trois.

Divinités agrestes pour les antiques, elles sont décrites dans le *Decretum* de Burchard de Worms – qui écrit entre 1008 et 1012 – comme des « *pleurantes des bois* ». C'est d'ailleurs dans les bois que le premier Lusignan fera connaissance avec Mélusine, la fée qui sera à l'origine des rois de Jérusalem, dans les bois, près d'une source et en compagnie de ses « sœurs ». Jusqu'ici rien de bien extraordinaire et c'est une évocation digne de la fée la plus classique que l'on retrouve. Mais ces pleurantes des bois sont également en rapport étroit avec l'Au-delà. Lorsque la fée Viviane accompagne le corps d'Arthur vers Avalon, c'est bien une évocation du monde des morts. Mélusine elle-même était réputée pour annoncer, en rôdant au-dessus des tours du château, la mort prochaine d'un membre de sa famille. Dotée d'un buste de femme, d'une queue et d'ailes de dragons, elle rappelle, si besoin était, le lien qu'elle entretient avec l'univers souterrain, chthonien. Êtres psychopompes, Viviane et Mélusine sont en fait les dignes héritières des Parques romaines. D'ailleurs, les romans, les poèmes, les décrets ou les manuels de confession qui évoquent les fées les nomment « Parques » – une appellation qui, au Moyen Age, embrasse tous les êtres surnaturels de type féminin. Or, les Parques sont, dans la mythologie romaine, les déesses ou génies qui président aux destinées des hommes. Et pas seulement à leur mort. Elles sont également, et c'est moins connu, dispensatrices de richesse et de bonheur. De fait, on retrouve cette fois-ci l'image de la « bonne fée », de la « fée-marraine », si chère aux conteurs.

Des fées qui, comme nos Parques romaines, comme les Nornes scandinaves ou les Moires grecques, agissent par groupe de trois, comme le rappellent quelques croyances anciennes. Au XVIII<sup>e</sup> siècle, Germain-Poulain de Saint-Foix rapporte une superstition ancienne, que l'on retrouve chez les Bretons ou chez les Moldaves : « *A la fin de la première race de nos rois, note-t-il, il y avait encore plus d'un tiers des Français plongés*

dans l'idolâtrie... A certains jours de l'année et à la naissance de leurs enfants, ils avaient grande attention de dresser une table, dans une chambre écartée, et de la couvrir de mets et de bouteilles, avec trois couverts et de petits présents, afin d'engager les mères, c'est ainsi qu'ils appelaient les puissances subalternes, à les honorer de leurs visites et à leur être favorable. »

A cette évocation, on ne saurait s'empêcher de voir l'image, si familière à tous, de la bonne fée penchée sur le berceau de l'enfant nouveau-né.

Et cette description n'est pas à mettre au compte d'une quelconque imagination débordante. Burchard de Worms, qui, rappelons-le, écrit au <sup>x</sup><sup>e</sup> siècle, évoque la même chose dans son *Decretum* : « Tu as fait ce que certaines femmes ont coutume de faire à certaines périodes de l'année, à savoir : mettant la table chez toi, tu y as placé des mets et des boissons en même temps que trois petits couteaux, afin que les trois sœurs, qu'une antique sottise ne cessant de se perpétuer a nommées Parques, puissent se restaurer en ces lieux... »

Là encore trois couverts, donc trois êtres.

Un rite, une coutume que l'on voit chez Worms mais également dans un pénitentiel anglais du <sup>ix</sup><sup>e</sup> siècle – un pénitentiel est un ouvrage destiné aux prêtres et qui répertorie les péchés et les fautes afin de guider le prêtre dans ses confessions – et qui remonte évidemment à un passé lointain, païen mais aussi européen...

L'apport des mythologies européennes anciennes ne se limite évidemment pas à quelques coutumes, même si ces dernières ne sont pas à négliger. Elles sont même particulièrement évidentes dans les rites ou les légendes en rapport avec la mort ou l'au-delà – qui, rappelons-le, forment le socle le plus évident d'une mythologie commune. Les nains, au même titre que les fées, font évidemment partie de cet héritage ancien. Non seulement ils sont présents dans la mythologie celtique et plus encore dans celle du monde scandinave, mais ils vont connaître une seconde vie à l'époque médiévale. C'est ainsi que Gautier Map, un auteur anglais du <sup>xiii</sup><sup>e</sup> siècle, rapporte dans son *De nugis curialium*, l'histoire d'un roi légendaire, Herla. Ayant conclu un pacte avec un nain – dont on ne sait pas le nom –, il promet à ce dernier d'assister à ses noces si lui-même lui fait cet honneur. Le roi se marie en présence du nain qui fait don aux époux de trésors immenses. Quelque temps plus tard, il convie à son tour Herla à ses noces. C'est donc accompagné d'une dizaine de chevaliers qu'Herla pénètre dans une montagne, royaume du nain. Durant trois jours, il assiste au mariage et repart comblé de présents : des faucons, des chevaux et un limier – un chien de chasse. Surtout, recommande le nain, le roi ne doit pas mettre pied à terre avant que le limier ne l'ait fait. De retour à l'air libre, le souverain et son équipage rencontrent un paysan qui leur narre l'histoire légendaire d'un souverain du temps jadis, disparu avec son cortège et une troupe de nains dans cette même montagne. Cette légende est celle du roi Herla... Les hommes du souverain, déconcertés, mettent pied à terre... et se transforment immédiatement en poussière ! Le

limier n'avait pas quitté la croupe du cheval d'Herla. Depuis lors, Herla erre, sans but, dans la lande.

L'analyse de la légende est des plus simples : les trois jours qu'avait cru passer le souverain dans le ventre de la montagne étaient en fait des siècles et à peine ses hommes avaient-ils mis pied à terre que le temps avait repris ses droits. Or qu'est-ce qui est hors du temps, intemporel, sinon l'au-delà ? La montagne, où résident les nains, n'est-elle pas au cœur de la terre ? Là encore, donc, le royaume des nains désigne l'Autre monde. Il est le monde des morts et les nains eux-mêmes sont donc les âmes défuntées. Cette légende médiévale reprend, sans grand changement, les croyances anciennes telles qu'elles apparaissent dans la mythologie scandinave. Une mythologie qui, rappelons-le, fait des nains le contingent massif des armées de Hel, déesse de la mort.

Que dire encore, dans ce répertoire des rapports entre les mythologies anciennes et les mythes médiévaux, des dragons ou des géants ? Saint Michel vainc le dragon, symbole du Mal ou, plus précisément, du démon, maître de l'Enfer et gardien des âmes perdues. Or le dragon est également un ersatz du serpent qui symbolise dans toutes les mythologies le cycle de la vie et de la mort. Il est le représentant du monde ancien et saint Michel apparaît, au même titre qu'un Persée, qu'un Bellérophon ou qu'un Siegfried, comme le vainqueur du monde divin nouveau – et même du monde des hommes – sur les divinités archaïques.

Les fées, les nains, le dragon. Restent les géants. Membres, dans les mythologies celte et scandinave et même grecque, de la famille des anciennes divinités, les géants, comme les dragons, représentent le monde ancien. Arthur lui-même, dans la geste que relate Geoffroy de Monmouth au <sup>xii</sup><sup>e</sup> siècle, combat et sort vainqueur face au géant du Mont-Saint-Michel. Et ce n'est pas le seul rapport du plus célèbre des mythes médiévaux avec la mythologie ancienne. Il est même, sans nul doute, le héros christianisé et actualisé d'un mythe celte, tant les rapports entre le célèbre souverain breton et certains héros du cycle d'Ulster sont évidents.

Tout commença lorsque le roi Uterpendragon, du royaume de Logres – qui devint par la suite la Grande-Bretagne – s'éprit de la femme de son vassal, le duc de Cornouailles. Ce dernier, apprenant les avances que son suzerain avait faites à son épouse, Ygerne, lui déclara la guerre. Mais, alors que le duc était sur le champ de bataille, Uterpendragon, accompagné de Merlin, se rendit au château de Tintagel et, ayant pris l'apparence du duc de Cornouailles grâce à la magie de Merlin, passa la nuit avec Ygerne. Ainsi fut conçu Arthur qui, dès sa naissance, fut confié à Merlin.

Or, il existe un autre héros, un héros de l'Ulster, qui, comme Arthur, fut conçu par magie. Finn Mac Cool, fils du dieu de la mer d'Irlande, sera également enlevé à son père dès l'âge de trois jours. Elevé dans l'un des royaumes de l'Autre monde, la Terre de Promesse, il sera tout au long de sa vie conseillé par un druide, Finegas, qui lui permettra d'attraper le Saumon de la Connaissance, qui apporte la sagesse. Devenu chef des Fiannas,

les guerriers les plus fiers et les plus vaillants, Finn Mac Cool est l'un des plus grands combattants de toute l'Irlande. Enfin, selon la légende, il ne meurt pas mais a été emmené dans l'Autre monde...

Or, comme Finn Mac Cool, Arthur a été engendré par magie, celle de Merlin. Comme Finn, Arthur est le chef des meilleurs combattants du royaume, les chevaliers de la Table ronde et, toujours comme lui, il n'est pas mort mais a été emporté, blessé, par trois femmes, sur l'île d'Avalon.

Les concordances ne s'arrêtent d'ailleurs pas au seul personnage d'Arthur. La légende arthurienne raconte nombre de combats ou de batailles, à la fin desquels le vainqueur tranche la tête du vaincu, comme le fait Arthur lui-même après avoir combattu le géant du Mont-Saint-Michel et comme le faisaient les combattants irlandais et gallois qui imaginaient que l'âme se situait dans la tête. Que dire aussi du Graal qui apparaît dans la version de Chrétien de Troyes ? Ce saint Graal, calice de la Cène dans lequel Joseph d'Arimathie recueille le sang du Christ au jour du Vendredi Saint, apporte la vie éternelle et assure l'abondance. Tout comme les chaudrons de Résurrection, tel le chaudron de Bran de la mythologie celtique, chaudrons censés donner l'éternité mais ôtent toute possibilité de parole.

Ainsi en est-il aussi du personnage de Morgane, demi-sœur du roi. De fait, son rôle peut paraître ambigu dans la légende d'Arthur. Reine d'Avalon, une île de l'Autre monde, cette habile sorcière s'oppose à Arthur tout le long du récit. Elle est, en quelque sorte, la déesse des ténèbres et de la mort, alors qu'Arthur est le soleil et la vie. Pourtant, son personnage a aussi un aspect positif. En effet, quand, blessé après la bataille de Camlann, Arthur est amené par le chevalier Bedwyr au bord d'un lac, Morgane joue le rôle de la fée guérisseuse pour, finalement, emmener Arthur sur l'île d'Avalon, c'est-à-dire l'île de Verre, qui représente l'Autre monde. On retrouve ici la fonction de Perséphone, Freyja et Hel elle-même qui accueille, pour le laisser joindre les troupes divines des Ases au jour du Ragnarök, le dieu Balder. Arthur lui-même pourrait être une émanation de Balder lui-même puisqu'il n'est pas censé être mort et qu'il attend toujours son heure en Avalon...

Reste Merlin. Merlin le magicien, le druide aussi.

Merlin est un personnage à part de la geste arthurienne. A part notamment parce que, pas une fois, à l'exception de sa conception, il n'apparaît dans le récit original. De fait, Merlin a sa propre histoire, sa propre geste, que Geoffroy de Monmouth va mettre au goût du jour dans deux œuvres majeures : la *Prophetia Merlini* (1134) et la *Vita Merlini*. C'est Monmouth, toujours, qui va aussi faire entrer Merlin dans le cycle arthurien. Merlin, ou Myrddin selon les légendes galloises, est le fils d'un démon et d'une vierge – ou d'une princesse. Une filiation avec l'Autre monde qui lui octroie des pouvoirs immenses, dont celui de se métamorphoser en animal et celui de connaître l'avenir. Des dons qui, on le sait, sont également ceux que possèdent certaines divinités anciennes, comme

Odin ou les nains de la mythologie scandinave. Mais c'est aussi, et sans doute faut-il le relever, un être qui, nous dit Robert de Boron – un émule de Chrétien de Troyes et de Wace dans la geste arthurienne, auteur de *L'Estoire Merlin* –, aime à se réfugier dans les bois. Donc un être proche de la nature, pour ne pas dire un être « naturel ». Un dernier point qui, en sus de son rapport étroit avec l'Autre monde, le rapproche fortement des divinités les plus anciennes des mythologies tant celte que scandinave.

Il est clair, dès lors, que les liens entre les mythes médiévaux et le monde mythologique sont réels, que les gestes et les personnages les plus célèbres des littératures ou des légendes médiévales sont directement issus des croyances ou des mythes anciens. Comme s'ils ne devaient jamais s'éteindre...

- BOYER Régis, *Les Sagas légendaires*, éditions Belles Lettres, 1998.
- BOYER Régis, *Les Vikings*, éditions Hachette, 2003.
- DILLON Myles, GUYONVARCH Ch.-J., CHADWICK Nora K., LE ROUX Françoise, *Les Royaumes celtiques*, éditions Armeline, 2001.
- DUMÉZIL Georges, *Mythes et dieux de la Scandinavie ancienne*, éditions Gallimard, 2000.
- GREEN Miranda, *Les Druides*, éditions Errance, 2000.
- GRIMAUD Renée, *Nos ancêtres les Gaulois*, éditions Ouest-France, 2001.
- JEANNOT Jean-René, *Devins, dieux et démons, Regards sur la religion de l'Etrurie antique*, éditions Picard, collection « Antiqua », 1998.
- LE GLAY Marcel, *La Religion romaine*, éditions Armand Colin, 1991.
- LECOUTEUX Claude, *Les Nains et les elfes au Moyen Age*, éditions Imago, 1988.
- LECOUTEUX Claude, *Au-delà du merveilleux : des croyances au Moyen Age*, Presses universitaires de Paris Sorbonne, 1996.
- LECOUTEUX Claude, *Fées, sorcières et loups-garous*, éditions Payot, 1992.
- OTTO Walter F., *Les Dieux de la Grèce*, éditions Payot, 1981.
- RACHET Guy, *Dictionnaire de la civilisation égyptienne*, éditions Larousse, 1998.
- SCHMIDT Joël, *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, éditions Larousse, 1998.
- TURCAIN Robert, *Rome et ses dieux*, éditions Hachette, 1998.
- WILLIS Roy (sous la direction de), *Mythologies du monde entier*, Duncan Baird Publisher, 1993.

## → **Amour-désir**

### **Mythologie grecque**

|               |    |
|---------------|----|
| Admète        | 22 |
| Aphrodite     | 24 |
| Dionysos      | 35 |
| Eros          | 39 |
| Hermaphrodite | 44 |
| Satyres       | 62 |

### **Mythologie romano-étrusque**

|         |    |
|---------|----|
| Acis    | 71 |
| Amours  | 72 |
| Cupidon | 77 |
| Psyché  | 86 |
| Vénus   | 90 |

### **Mythologie scandinave**

|        |     |
|--------|-----|
| Freyja | 104 |
| Skinir | 115 |

### **Mythologie celte**

|         |     |
|---------|-----|
| Aengus  | 123 |
| Deirdre | 129 |

## → **Animaux**

### **Mythologie grecque**

|         |    |
|---------|----|
| Artémis | 25 |
| Europe  | 39 |

### **Mythologie celte**

|         |     |
|---------|-----|
| Brigit  | 125 |
| Epona   | 130 |
| Pryderi | 138 |
| Pwyll   | 138 |

### **Mythologie égyptienne**

|         |     |
|---------|-----|
| Astarté | 148 |
|---------|-----|

## → Art

### Mythologie grecque

|          |    |
|----------|----|
| Agamède  | 22 |
| Apollon  | 24 |
| Athéna   | 26 |
| Calliope | 28 |
| Muses    | 54 |
| Orphée   | 56 |

### Mythologie romano-étrusque

|         |    |
|---------|----|
| Minerve | 84 |
|---------|----|

### Mythologie celte

|        |     |
|--------|-----|
| Brigit | 125 |
| Lug    | 134 |
| Ossian | 137 |

## → Chasse

### Mythologie grecque

|         |    |
|---------|----|
| Artémis | 25 |
|---------|----|

### Mythologie romano-étrusque

|       |    |
|-------|----|
| Diane | 77 |
|-------|----|

## → Ciel-Soleil

### Mythologie grecque

|          |    |
|----------|----|
| Atlas    | 26 |
| Ouranos  | 57 |
| Pasiphaé | 57 |
| Rhéa     | 61 |
| Zeus     | 65 |

### Mythologie romano-étrusque

|         |    |
|---------|----|
| Apollon | 73 |
| Jupiter | 81 |
| Tins    | 89 |
| Véiovis | 90 |

### Mythologie scandinave

|        |     |
|--------|-----|
| Balder | 99  |
| Buri   | 100 |

### Mythologie celte

|          |     |
|----------|-----|
| Aengus   | 123 |
| Bélénos  | 124 |
| Bélisama | 124 |
| Lug      | 134 |
| Taranis  | 139 |

### Mythologie égyptienne

|          |     |
|----------|-----|
| Amon     | 145 |
| Anhour   | 146 |
| Aton     | 148 |
| Atoum    | 148 |
| Khnoum   | 153 |
| Khonsou  | 153 |
| Nout     | 156 |
| Râ ou Rê | 157 |
| Shou     | 159 |
| Thot     | 159 |

## → Commerce

### Mythologie grecque

|        |    |
|--------|----|
| Hermès | 45 |
|--------|----|

### Mythologie romano-étrusque

|         |    |
|---------|----|
| Mercure | 84 |
|---------|----|

### Mythologie celte

|        |     |
|--------|-----|
| Lug    | 134 |
| Ogmios | 137 |

### Mythologie égyptienne

|       |     |
|-------|-----|
| Neith | 155 |
|-------|-----|

## → Divination-prophétie

### **Mythologie grecque**

|           |    |
|-----------|----|
| Cassandre | 28 |
| Pythie    | 60 |
| Sybille   | 62 |

### **Mythologie romano-étrusque**

|               |    |
|---------------|----|
| Acadine       | 71 |
| Aius Locutius | 72 |
| Albunéa       | 72 |
| Cacu          | 75 |
| Carmenta      | 75 |
| Tagès         | 88 |
| Vegoia        | 90 |

### **Mythologie scandinave**

|        |     |
|--------|-----|
| Hermod | 107 |
| Odin   | 114 |

### **Mythologie celte**

|               |     |
|---------------|-----|
| Brigit        | 125 |
| Maeve ou Medb | 135 |
| Morrigu       | 136 |
| Ogmios        | 137 |

### **Mythologie égyptienne**

|    |     |
|----|-----|
| Ba | 149 |
|----|-----|

## → Education-Société

### **Mythologie grecque**

|          |    |
|----------|----|
| Amalthée | 23 |
| Chiron   | 31 |

### **Mythologie scandinave**

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Heimdall ou Heimdallr | 106 |
|-----------------------|-----|

### **Mythologie celte**

|                      |     |
|----------------------|-----|
| Cathbad              | 125 |
| Conchobhar Mac Nessa | 126 |
| Finegas              | 131 |
| Teutatès             | 139 |

### **Mythologie égyptienne**

|         |     |
|---------|-----|
| Nekhbet | 155 |
|---------|-----|

## → Famille-Foyer

### **Mythologie grecque**

|         |    |
|---------|----|
| Artémis | 25 |
| Hébé    | 42 |
| Héra    | 43 |
| Hestia  | 45 |
| Ilithye | 47 |

### **Mythologie romano-étrusque**

|          |    |
|----------|----|
| Bona Dea | 74 |
| Junon    | 81 |
| Lares    | 82 |
| Mânes    | 83 |
| Pénates  | 85 |
| Uni      | 89 |
| Vesta    | 91 |

### **Mythologie scandinave**

|                |     |
|----------------|-----|
| Elfes          | 101 |
| Frīja ou Frigg | 104 |
| Nornes         | 112 |
| Sigyn          | 115 |
| Thor           | 116 |

### **Mythologie celte**

|          |     |
|----------|-----|
| Bélisama | 124 |
| Brigit   | 125 |
| Fées     | 130 |

**Mythologie égyptienne**

|         |     |
|---------|-----|
| Bès     | 149 |
| Isis    | 152 |
| Mesknét | 154 |

**→ Fertilité-Abondance****Mythologie grecque**

|          |    |
|----------|----|
| Adonis   | 22 |
| Amalthée | 23 |
| Coré     | 32 |
| Déméter  | 34 |
| Gaïa     | 39 |
| Iacchos  | 47 |
| Pan      | 57 |

**Mythologie romano-étrusque**

|              |    |
|--------------|----|
| Cérès        | 76 |
| Diane        | 77 |
| Faunus       | 79 |
| Feronia      | 79 |
| Liber        | 83 |
| Mater matuta | 84 |
| Tellus       | 89 |
| Vertumne     | 91 |

**Mythologie scandinave**

|        |     |
|--------|-----|
| Fafnir | 102 |
| Freyja | 103 |
| Freyr  | 104 |

**Mythologie celte**

|                      |     |
|----------------------|-----|
| Brigit               | 125 |
| Dagda                | 128 |
| Déesse-mères         | 129 |
| Lug                  | 134 |
| Macha                | 135 |
| Sucellus ou Silvanus | 138 |

**Mythologie égyptienne**

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Anoukis           | 147 |
| Hapy              | 150 |
| Mérour ou Mnéviis | 154 |
| Min               | 154 |
| Ptah              | 157 |
| Renenoutet        | 157 |
| Satis             | 157 |

**→ Feu****Mythologie grecque**

|            |    |
|------------|----|
| Héphaïstos | 43 |
| Hestia     | 45 |

**Mythologie romano-étrusque**

|         |    |
|---------|----|
| Cacus   | 75 |
| Vulcain | 91 |

**Mythologie scandinave**

|              |     |
|--------------|-----|
| Loki ou Lopt | 110 |
|--------------|-----|

**Mythologie celte**

|          |     |
|----------|-----|
| Bélisama | 124 |
| Goibhnui | 133 |

**→ Géant-Titan****Mythologie grecque**

|               |    |
|---------------|----|
| Antée         | 24 |
| Atlas         | 26 |
| Cyclopes      | 33 |
| Epiméthée     | 38 |
| Hécatonchires | 42 |
| Léto          | 49 |
| Maia          | 50 |
| Mêtis         | 52 |
| Olympiens     | 56 |
| Pandore       | 57 |

|           |    |
|-----------|----|
| Prométhée | 60 |
| Sémélé    | 62 |

### Mythologie romano-étrusque

|       |    |
|-------|----|
| Cacus | 75 |
|-------|----|

### Mythologie scandinave

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Angbroda ou Angerboda | 98  |
| Ases                  | 98  |
| Bor                   | 100 |
| Brynhild ou Brunhilde | 100 |
| Buri                  | 100 |
| Géants                | 105 |
| Nains                 | 111 |
| Vanes                 | 117 |

### Mythologie celte

|                  |     |
|------------------|-----|
| Balor            | 123 |
| Fergus Mac Roag  | 131 |
| Firbold          | 132 |
| Formorii         | 132 |
| Nuada            | 137 |
| Tuatha de Danann | 139 |

### → Guerre-Paix

### Mythologie grecque

|          |    |
|----------|----|
| Amazones | 23 |
| Arès     | 25 |
| Athéna   | 26 |
| Eris     | 38 |
| Kérès    | 48 |

### Mythologie romano-étrusque

|          |    |
|----------|----|
| Bellone  | 74 |
| Enyo     | 78 |
| Janus    | 81 |
| Mars     | 83 |
| Paix     | 85 |
| Quirinus | 87 |

### Mythologie scandinave

|               |     |
|---------------|-----|
| Magni et Modi | 110 |
| Mjöllnir      | 110 |
| Thor          | 116 |
| Tyr           | 116 |
| Walkyries     | 117 |

### Mythologie celte

|                 |     |
|-----------------|-----|
| Aoifa           | 123 |
| Balor           | 123 |
| Bélisama        | 124 |
| Brigit          | 125 |
| Cathbad         | 125 |
| Fergus Mac Roig | 131 |
| Fianna          | 131 |
| Maeve ou Medb   | 135 |
| Morgane         | 136 |
| Morrigan        | 136 |
| Nuada           | 137 |
| Ogma            | 137 |
| Taranis         | 139 |
| Teutatès        | 139 |

### Mythologie égyptienne

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Astarté           | 148 |
| Mout              | 155 |
| Neith             | 155 |
| Onouris           | 156 |
| Sekmet ou Sekhmet | 158 |

### → Héros-Personnages légendaires

### Mythologie grecque

|              |    |
|--------------|----|
| Achille      | 21 |
| Atrides      | 26 |
| Bellérophon  | 28 |
| Castor       | 28 |
| Clytemnestre | 32 |

|                  |    |
|------------------|----|
| Danaé            | 33 |
| Diomède          | 35 |
| Dioscures        | 36 |
| Electre          | 36 |
| Hélène           | 43 |
| Héraclès-Hercule | 44 |
| Hippolyte        | 46 |
| Iphiclès         | 47 |
| Jason            | 48 |
| Lapithes         | 49 |
| Léda             | 49 |
| Ménélas          | 52 |
| Œdipe            | 55 |
| Persée           | 58 |
| Pollux           | 60 |
| Thésée           | 63 |
| Ulysse           | 65 |

#### **Mythologie romano-étrusque**

|               |    |
|---------------|----|
| Acca Larentia | 71 |
| Achate        | 71 |
| Amata         | 72 |
| Anchise       | 73 |
| Ascagne       | 74 |
| Didon         | 77 |
| Enée          | 78 |
| Faustulus     | 79 |
| Hercule       | 80 |
| Rémus         | 87 |
| Rhéa Silvia   | 87 |
| Romulus       | 87 |

#### **Mythologie scandinave**

|                    |     |
|--------------------|-----|
| Beowulf            | 99  |
| Lif et Lifthrasir  | 108 |
| Nibelungen         | 111 |
| Sigur ou Siegfried | 115 |

#### **Mythologie celte**

|               |     |
|---------------|-----|
| Conlai        | 126 |
| Cuchulainn    | 127 |
| Dechtire      | 128 |
| Deirdre       | 129 |
| Fer Diad      | 131 |
| Finn Mac Cool | 131 |
| Gaëls         | 133 |
| Naoise        | 137 |

#### **→ Immortalité-Vie**

#### **Mythologie grecque**

|                |    |
|----------------|----|
| Déméter        | 34 |
| Gaïa           | 39 |
| Hébé           | 42 |
| Hydre de Lerne | 46 |
| Moières        | 53 |
| Phénix         | 59 |
| Thétis         | 64 |

#### **Mythologie romano-étrusque**

|         |    |
|---------|----|
| Apollon | 73 |
| Pluton  | 86 |
| Tellus  | 89 |

#### **Mythologie scandinave**

|            |     |
|------------|-----|
| Ask        | 99  |
| Dragon     | 100 |
| Elfes      | 101 |
| Embla      | 102 |
| Jörmungand | 107 |
| Walkyries  | 117 |

#### **Mythologie celte**

|           |     |
|-----------|-----|
| Banshee   | 124 |
| Bran      | 124 |
| Cernunnos | 125 |
| Fintan    | 132 |

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Konerin               | 134 |
| Ogma                  | 137 |
| Pwyll                 | 138 |
| Rhiannon ou Rigantona | 138 |

### **Mythologie égyptienne**

|             |     |
|-------------|-----|
| Akh         | 145 |
| Amaunet     | 145 |
| Amset       | 146 |
| Anat        | 146 |
| Anubis      | 147 |
| Apis ou Hep | 147 |
| Harmakhis   | 151 |
| Haroeris    | 151 |
| Harsaphès   | 151 |
| Horus       | 152 |
| Ka          | 153 |
| Osiris      | 156 |
| Renenoutet  | 157 |
| Sérapis     | 158 |

### **→ Jeunesse-Enfant**

#### **Mythologie grecque**

|          |    |
|----------|----|
| Artémis  | 25 |
| Hébé     | 42 |
| Ilihye   | 47 |
| Méliades | 52 |

#### **Mythologie romano-étrusque**

|          |    |
|----------|----|
| Juventus | 82 |
|----------|----|

#### **Mythologie scandinave**

|      |     |
|------|-----|
| Thor | 116 |
|------|-----|

#### **Mythologie celte**

|              |     |
|--------------|-----|
| Déesse-mères | 129 |
|--------------|-----|

#### **Mythologie égyptienne**

|          |     |
|----------|-----|
| Héket    | 152 |
| Meskhnet | 154 |

### **→ Justice-Vérité**

#### **Mythologie grecque**

|            |    |
|------------|----|
| Danaïdes   | 33 |
| Erinyes    | 38 |
| Lycurgue   | 49 |
| Mania      | 50 |
| Midas      | 52 |
| Minos      | 53 |
| Narcisse   | 54 |
| Némésis    | 54 |
| Rhadamante | 61 |
| Sisyphé    | 63 |
| Tantale    | 63 |

#### **Mythologie romano-étrusque**

|         |    |
|---------|----|
| Fides   | 79 |
| Furies  | 80 |
| Justice | 82 |

#### **Mythologie scandinave**

|       |     |
|-------|-----|
| Vali  | 116 |
| Vidar | 117 |

#### **Mythologie égyptienne**

|        |     |
|--------|-----|
| Maât   | 154 |
| Osiris | 156 |

### **→ Lieux**

#### **Mythologie grecque**

|         |    |
|---------|----|
| Olympe  | 56 |
| Olympie | 56 |

**Mythologie romano-étrusque**

Acadine 71

**Mythologie scandinave**

Asgard 98  
 Bifrost 100  
 Jotunheim 108  
 Ragnarök 114  
 Walhalla 117  
 Yggdrasil 118

**Mythologie celte**

Mag Tured 136

**→ Magie****Mythologie grecque**

Médée 50

**Mythologie scandinave**

Odin 114

**Mythologie celte**

Banshee 124  
 Fuamnach 133  
 Maeve ou Medb 135  
 Scathach 138

**Mythologie égyptienne**

Isis 152

**→ Médecine****Mythologie grecque**

Apollon 24  
 Asclépios 25  
 Pan 57

**Mythologie romano-étrusque**

Esculape 78

**Mythologie celte**

Airmed 123  
 Dian Cecht 129

**Mythologie égyptienne**

Bastet 149  
 Isis 152  
 Selkis ou Selket 158  
 Thot 159

**→ Mer-Océan****Mythologie grecque**

Amphitrite 24  
 Naïades 54  
 Nérée 55  
 Néréides 55  
 Poséidon 60

**Mythologie romano-étrusque**

Neptune 85

**Mythologie scandinave**

Aegir 98  
 Njord 112

**Mythologie celte**

Finn Mac Cool 131  
 Lir ou Ler 134  
 Nechtan 137

**→ Monstre****Mythologie grecque**

Centaures 29  
 Cerbère 29

|                |    |
|----------------|----|
| Chimère        | 30 |
| Echidna        | 36 |
| Erichthonios   | 38 |
| Gorgone        | 40 |
| Grées          | 41 |
| Harpies        | 42 |
| Hécatonchires  | 42 |
| Hydre de Lerne | 46 |
| Ixion          | 47 |
| Lamies         | 48 |
| Méduse         | 51 |
| Python         | 61 |
| Sphinx         | 63 |

### **Mythologie romano-étrusque**

|         |    |
|---------|----|
| Geryon  | 80 |
| Striges | 88 |

### **Mythologie scandinave**

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Brynhild ou Brunhilde | 100 |
| Dragon                | 100 |
| Fenrir                | 103 |
| Garm                  | 105 |
| Jörmungand            | 107 |

### **Mythologie égyptienne**

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Amam              | 145 |
| Apopis ou Apophis | 148 |

### **→ Mort-Enfers**

### **Mythologie grecque**

|         |    |
|---------|----|
| Achéron | 21 |
| Cerbère | 29 |
| Charon  | 30 |
| Chimère | 30 |
| Déméter | 34 |
| Echidna | 36 |
| Enfers  | 36 |

|                |    |
|----------------|----|
| Erèbe          | 38 |
| Gaïa           | 39 |
| Gorgone        | 40 |
| Hadès          | 41 |
| Hermès         | 45 |
| Hydre de Lerne | 46 |
| Hypnos         | 46 |
| Kérès          | 48 |
| Méduse         | 51 |
| Minos          | 53 |
| Moires         | 53 |
| Morphée        | 54 |
| Orphée         | 56 |
| Pégase         | 58 |
| Persée         | 58 |
| Perséphone     | 58 |
| Python         | 61 |
| Rhadamante     | 61 |

### **Mythologie romano-étrusque**

|            |    |
|------------|----|
| Aïta       | 71 |
| Angerona   | 73 |
| Calu       | 75 |
| Carna      | 76 |
| Charun     | 76 |
| Enyo       | 78 |
| Fatum      | 78 |
| Fortuna    | 79 |
| Geryon     | 80 |
| Lara       | 82 |
| Libitina   | 83 |
| Parques    | 85 |
| Phersipnai | 86 |
| Pluton     | 86 |
| Proserpine | 86 |
| Vanth      | 89 |
| Véiovis    | 90 |

**Mythologie scandinave**

|            |     |
|------------|-----|
| Elfes      | 101 |
| Fafnir     | 102 |
| Freyja     | 103 |
| Hel        | 106 |
| Jörmungand | 107 |
| Nornes     | 112 |
| Walkyries  | 117 |

**Mythologie celte**

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Banshee               | 124 |
| Dian Cecht            | 129 |
| Epona                 | 130 |
| Fées                  | 130 |
| Gwrach                | 133 |
| Korrigan              | 134 |
| Licome                | 134 |
| Morgane               | 136 |
| Morrigan              | 136 |
| Rhiannon ou Rigantona | 138 |
| Sucellus ou Silvanus  | 138 |

**Mythologie égyptienne**

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Amam              | 145 |
| Anat              | 146 |
| Anhour            | 146 |
| Anubis            | 147 |
| Douamoutef        | 150 |
| Hapi              | 150 |
| Isis              | 152 |
| Neith             | 155 |
| Nephtys           | 155 |
| Osiris            | 156 |
| Oupouat           | 156 |
| Qebesenouf        | 157 |
| Sebek             | 158 |
| Sekmet ou Sekhmet | 158 |
| Sérapis           | 158 |
| Seth              | 158 |

**→ Musique****Mythologie grecque**

|         |    |
|---------|----|
| Apollon | 24 |
| Marsyas | 50 |
| Muses   | 54 |
| Pan     | 57 |

**Mythologie romano-étrusque**

|         |    |
|---------|----|
| Minerve | 84 |
| Tellus  | 89 |

**→ Nature****Mythologie grecque**

|         |    |
|---------|----|
| Coré    | 32 |
| Daphné  | 34 |
| Eole    | 37 |
| Eos     | 37 |
| Epaphos | 37 |
| Iacchos | 47 |
| Io      | 47 |
| Nymphes | 55 |

**Mythologie romano-étrusque**

|              |    |
|--------------|----|
| Acis         | 71 |
| Anna Perenna | 73 |
| Cérès        | 76 |
| Daphnis      | 77 |
| Faunes       | 78 |
| Lupercus     | 83 |
| Saturne      | 88 |
| Vertumne     | 91 |

**Mythologie scandinave**

|     |     |
|-----|-----|
| Ran | 114 |
|-----|-----|

**Mythologie celte**

|           |     |
|-----------|-----|
| Cernunnos | 125 |
| Esus      | 130 |
| Gnomes    | 125 |

**Mythologie égyptienne**

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Apis ou Hep       | 147 |
| Mérour ou Mnéviis | 154 |
| Tefnout           | 159 |

**→ Savoir-Connaisance****Mythologie grecque**

|         |    |
|---------|----|
| Athéna  | 26 |
| Iacchos | 47 |
| Mêtis   | 52 |
| Sirènes | 62 |
| Thétis  | 64 |

**Mythologie romano-étrusque**

|         |    |
|---------|----|
| Minerve | 84 |
|---------|----|

**Mythologie scandinave**

|      |     |
|------|-----|
| Odin | 114 |
| Vé   | 117 |
| Vili | 117 |

**Mythologie celte**

|         |     |
|---------|-----|
| Bélénos | 124 |
| Dagda   | 128 |
| Fintan  | 132 |

**Mythologie égyptienne**

|      |     |
|------|-----|
| Hou  | 152 |
| Isis | 152 |

**→ Temps****Mythologie grecque**

|        |    |
|--------|----|
| Cronos | 32 |
| Heures | 45 |
| Moirs  | 53 |

**Mythologie romano-étrusque**

|         |    |
|---------|----|
| Saturne | 88 |
|---------|----|

**Mythologie celte**

|         |     |
|---------|-----|
| Finegas | 131 |
|---------|-----|

**→ Terre-Création****Mythologie grecque**

|         |    |
|---------|----|
| Déméter | 34 |
| Gaïa    | 39 |
| Python  | 61 |

**Mythologie romano-étrusque**

|         |    |
|---------|----|
| Apollon | 73 |
|---------|----|

**Mythologie scandinave**

|          |     |
|----------|-----|
| Audhumla | 99  |
| Fafnir   | 102 |
| Ymir     | 118 |

**Mythologie celte**

|       |     |
|-------|-----|
| Cian  | 126 |
| Dana  | 128 |
| Macha | 135 |

**Mythologie égyptienne**

|           |     |
|-----------|-----|
| Aker      | 145 |
| Néfertoum | 155 |
| Noun      | 155 |

## → **Vin**

### **Mythologie grecque**

Dionysos 35

### **Mythologie romano-étrusque**

Bacchus 74

Liber 83

Ménades 84

## → **Voyage**

### **Mythologie grecque**

Hermès 45

### **Mythologie romano-étrusque**

Abéona 71

Adéona 71

### **Mythologie scandinave**

Hermod 107

Sleipnir 116

### **Mythologie celte**

Lug 134

Alix Ducret

# LES MYTHOLOGIES

GRECQUE - ROMANO-ÉTRUSQUE  
SCANDINAVE - CELTE - ÉGYPTIENNE

S'il est un sujet éminemment révélateur de la mentalité d'un peuple, c'est l'étude de sa religion. Le monde des dieux pour comprendre celui des hommes : tel pourrait être le résumé de cette étude qui, sous la forme lexicale, aborde les principaux dieux des mythologies grecque, romano-étrusque, celte, scandinave et égyptienne.

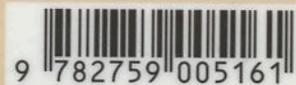
Cinq mondes divins, cinq histoires qui, à travers l'étude de leurs principaux acteurs, permettent de retracer l'évolution de la pensée religieuse des peuples concernés. Une évolution qui, étonnamment, suit la même pente, le même tracé, partant d'un monde divin axé sur la terre et la mort à un monde solaire. La comparaison entre les quatre mythologies indo-européennes est encore plus frappante au point que l'auteur a pu aisément établir des parallèles, voire des corrélations qui posent la question d'une unique mythologie originelle.

Rédactrice en chef du site [www.historia-nostra.com](http://www.historia-nostra.com), **Alix Ducret** est l'auteur de deux titres parus chez Studyrama : *Les femmes et le pouvoir dans l'histoire de France* et *Les rois de France*. Elle a également collaboré à *Mythes et polémiques de l'histoire*.



DISTRIBUTION DILISCO  
ISBN 978-2-7590-0516-1

15 €



**Studyrama**  
perspectives