

Partie I

Du chaos au cosmos

CHAPITRE 1

Au commencement de l'univers

L'univers n'a pas toujours existé sous la forme qu'on lui connaît : il y eut un *avant*...

1. Le Chaos primordial

Au commencement, avant que n'existent les hommes et les dieux, avant même que n'existe le monde avec ses terres, ses mers, ses montagnes et sa végétation, l'univers était **Chaos** : diversement traduit, notamment par « béance » ou « abîme », le Chaos était une ouverture, une sorte de gouffre immense au fond duquel reposait, informe et mêlée, la matière qui allait par la suite servir à façonner et structurer le monde.

Cette réalité primordiale est quelque peu délicate à concevoir, et ne doit pas être trop rapidement assimilée à des conceptions auxquelles un esprit moderne est plus habitué, sous l'influence d'autres religions apparues depuis lors ou des vérités que la science nous a désormais fait connaître : ce n'était ni le vide (notion inconnue des Grecs à l'époque archaïque), ni une boule en fusion comprimant la matière de l'univers à venir, comme dans l'état précédant le Big Bang. Le nom grec *Chaos* est apparenté aux verbes *khainô* (« béer, bâiller ») et *khaskô* (« ouvrir »).

La première entité à s'extirper du Chaos et à se constituer en dehors de lui apporta précisément fermeté, stabilité et fixité : il s'agit de **Gaia**, la **Terre**. Aussitôt après elle émergea du Chaos **Éros**, l'**Amour**.

Ce dernier ne doit pas être confondu avec le jeune dieu ailé, fils d'Aphrodite, qui stimulait le désir dans le cœur des hommes et des dieux (cf. *chapitre 20*) : cet **Éros primordial** incarnait une force cosmogonique de création, d'engendrement et de renouvellement, qui ne prenait pas encore la forme de l'union charnelle.

En troisième lieu sortirent simultanément du Chaos **Nyx**, la **Nuit**, et son frère **Érèbe**. Nyx engendra à son tour par elle-même de

nombreux êtres et entités : l'Éther et le Jour, mais aussi le Destin, la Kère (sorte de « destin funeste »), la Mort (Thanatos), le Sommeil, les Songes, le Sarcasme, la Détresse, les Hespérides (divinités féminines du Couchant, habitant l'extrême occident), les Moires (divinités du Destin individuel), Némésis (la « justice vengeresse »), la Tromperie, la Tendresse, la Vieillesse, la Lutte ; cette dernière, à son tour, donna naissance à la Peine, à l'Oubli, à la Faim, à la Douleur, au Combat, au Meurtre, à la Dispute, au Désastre et au Serment.

2. La descendance de la Terre et du Ciel

À peine sortie du Chaos, Gaïa poursuivit l'œuvre créatrice dont elle était elle-même le fruit : à partir de la matière puisée dans le Chaos, elle façonna **Ouranos**, le **Ciel**, un être égal à elle-même qui lui était parfaitement symétrique, ainsi que **Pontos**, la **Mer**.

C'est alors que la génération prit une forme nouvelle, apparentée à l'union sexuelle dans la mesure où elle requérait le mélange de substances provenant de deux entités distinctes. Capable de la recouvrir entièrement, Ouranos s'unit à Gaïa, et ensemble ils engendrèrent successivement trois catégories d'êtres :

- six **Titans** (Océan, Cœos, Crios, Hypérion, Japet et Cronos) et six **Titanides** (Théia, Rhéa, Thémis, Mnémosyne, Phœbé et Téthys) ;
- trois **Cyclopes** (Brontès, Stéropès et Argès [prononcer *Arguès*]), qui se caractérisaient par leur force, leur tempérament violent, mais aussi leur habileté manuelle ; leur caractéristique physique, la seule qui les distinguât des Titans, était de n'avoir qu'un œil rond au milieu du front (telle est d'ailleurs l'origine du nom *cyclope*, « à l'œil rond ») ;
- trois **Hécatonchires** (Cottos, Briarée, Gyès), également pleins de force et d'ardeur, et terribles, qui possédaient chacun cent bras (le nom grec *hécatonchire* signifie étymologiquement « pourvu de cent bras ») et cinquante têtes.

Mais Ouranos ne voulait pas laisser ses enfants vivre à la lumière du jour, et pour que rien ni personne ne s'interposât dans l'espace qui le séparait de Gaïa, il plongeait tous ses enfants, au fur et à mesure de leur naissance, dans le **Tartare**, lieu souterrain profondément enfoui dans le sein de la Terre, sorte de réplique du gouffre primordial, mais dont rien ne pouvait sortir pour accéder à la lumière du jour.

Horriifiée de cette situation, Gaïa fabriqua, en puisant dans la matière disponible, une grande serpe en fer ou en acier blanc. Elle offrit à ses enfants cette arme, qui devait leur permettre de se révolter contre la tyrannie de leur père. Seul le plus jeune des Titans, **Cronos**, accepta

cet office, et, muni de la serpe, attendit qu'Ouranos s'approchât à nouveau de Gaïa pour s'unir à elle. Alors, il trancha les organes génitaux de son père, qui dès lors s'éloigna définitivement de Gaïa, permettant ainsi à ses enfants de sortir à l'air libre et d'habiter la surface de la Terre.

Suite à cet acte de rébellion salvateur, les Titans devinrent les maîtres du monde et Cronos fut choisi pour leur roi. Mais celui-ci jugea bon de laisser croupir dans le Tartare les Cyclopes et les Hécatonchires, qui se souviendraient un jour de cette cruauté...

3. La descendance du Ciel

L'œuvre procréatrice d'Ouranos n'était pas pour autant terminée, quoique ce fût malgré lui : de sa blessure tombèrent des éclaboussures de sang et de sperme qui, aussitôt qu'elles entrèrent en contact avec Gaïa, donnèrent naissance à d'autres enfants, plus monstrueux que les premiers. De la Terre, en effet, sortirent alors :

- les **Érinyes** (Tisiphone, Mégaira et Alectô), terribles divinités féminines qui poursuivaient les meurtriers (*cf. chapitre 7*) ;
- les **Géants**, hommes sauvages et d'une taille gigantesque, qui se mirent à errer sur la Terre ;
- les **Nymphes Méliennes**, jeunes femmes qui peuplèrent les arbres (en grec, *mélia* désigne « le frêne »).

Après la mutilation, Cronos lança les organes génitaux de son père dans la mer, et autour de la chair sanglante se forma, au niveau de l'île de Cythère, une écume qui dérivait jusqu'à l'île de Chypre, où sortit des eaux une déesse d'une grande beauté, qui devint, du fait de ses charmes comme de la souche dont elle était issue, le symbole de l'union amoureuse : **Aphrodite**, dont le nom grec pourrait signifier, selon certaines sources, « née de l'écume ». Telle est l'origine de l'Aphrodite dite **Ouranienne** (née d'Ouranos et de Pontos), figure duelle qui se confond avec l'Aphrodite Olympienne, laquelle est, selon d'autres versions, fille de Zeus (*cf. chapitre 20*).

4. La descendance de la Mer

De son côté, Pontos engendra d'abord, seul, un être bienveillant, honnête et équitable, sans violence ni malignité, mais empreint au contraire de majesté et de sagesse, que les Anciens surnommèrent « le Vieux de la mer » : **Nérée**. Ce dernier s'unit à Doris, l'une des filles du

Titan Océan, pour donner naissance à cinquante filles : les **Néréides**, divinités marines protectrices au nombre desquelles figuraient entre autres **Amphitrite**, future épouse de Poséidon, et **Thétis**, future mère du héros Achille.

Pontos s'unit ensuite à Gaia, dont il eut quatre enfants : deux fils, **Thaumas** et **Phorcys**, et deux filles, **Cétô** et **Eurybié**. Ces quatre divinités engendrèrent à leur tour des enfants, qui se répartissent en deux groupes nettement distincts :

- des divinités aériennes, d'une part : uni à Électre, une autre fille d'Océan, Thaumas engendra **Iris**, déesse ailée qui symbolisait l'arc-en-ciel et devint par la suite la messagère des dieux, et les sœurs **Harpyes**, divinités des tempêtes et des ouragans ;
- des êtres monstrueux, d'autre part : de l'union de Phorcys et Cétô naquirent les principaux monstres que mirent en scène les légendes de l'époque héroïque : les sœurs **Grées** (Pamphédô et Ényô), nées vieilles (le nom grec *gréé* signifie « vieille femme ») ; les sœurs **Gorgones** (Sthénô, Euryale et Méduse) ; et la violente **Échidna**, mi-femme mi-serpent, qui, unie à Typhon (*sur ce personnage, cf. chapitre 3*), enfanta le chien Orthros, le chien à trois têtes Cerbère, l'hydre de Lerne, la Chimère, le lion de Némée, et d'autres encore...

Quelques réflexions sur ce commencement...

Cette version des origines de l'univers fut racontée par Hésiode, au début de son poème intitulé *Théogonie*, qui date du VIII^e ou du VII^e siècle av. J.-C. Il s'agit du récit le plus détaillé et le plus structuré, et en outre de celui qui semble s'être répandu au cours de l'Antiquité, puisqu'on lit, à quelques variantes près, le même déroulement des événements primordiaux dans la *Bibliothèque* du Pseudo-Apollodore, sorte de synthèse mythographique rédigée par un érudit un millénaire plus tard, dans la seconde moitié du II^e siècle ap. J.-C. C'est pourquoi nous avons fait le choix de le suivre ici.

Mais d'autres sources révèlent que coexistèrent dans les temps anciens plusieurs croyances très différentes relatives aux origines de l'univers. Dans certains récits, c'est une déesse appelée **Eurynomé** qui émergea du Chaos. Elle sépara le ciel et la mer, et créa à partir du vent un serpent, du nom d'**Ophion**, auquel elle s'unit pour pondre un Œuf universel, d'où allaient sortir, à son éclosion, la terre, les montagnes, les rivières, les astres et tous les êtres vivants. Selon d'autres, l'**Océan** serait l'être primordial, et toutes les créatures vivantes, hommes et dieux, seraient issues de son union avec **Téthys**, qui occupe dans ce récit la fonction de Déesse-Mère ; dans une telle version, c'est donc l'élément marin qui constituait le berceau du monde et de l'humanité. D'autres encore attribuaient ce double rôle d'être primordial et de Déesse-Mère à la **Nuit**, qui aurait elle aussi, fécondée par

le vent, pondu un œuf d'argent dont seraient sortis Éros puis toutes les autres réalités et divinités. D'autres, enfin, racontaient que tout commença lorsqu'au sein du Chaos une divinité supérieure et anonyme sépara les différents éléments (la terre, l'eau, l'air et le feu), créant une configuration propice à l'émergence de la vie.

Nous ne parlerons pas ici de la question des origines et des influences (pélasgique, babylonienne, sémitique, philosophique) de ces différents récits, afin de ne pas entrer dans des exposés complexes, mais nous contenterons de formuler quelques remarques sur leurs caractéristiques communes, particulièrement bien mises en évidence dans le récit hésiodique.

Il faut d'abord souligner que la mythologie grecque comporte une **cosmogonie**, c'est-à-dire un récit qui vise à expliquer et à narrer l'origine (-gonie) de l'univers (*cosmo*-) que nous connaissons. Une telle partie se différencie des légendes racontant les péripéties de tel dieu ou de tel héros : elle montre que le système de croyances des Anciens entendait bien, en lien avec la religion et la philosophie, rendre compte de l'existence de l'univers dans sa totalité. Or, ce qui ressort de ce récit des origines, c'est la **préexistence du monde et de la matière** : les premiers êtres à venir à l'existence, quels qu'ils soient, organisent une matière qui est déjà là, mais qu'ils ne créent pas. C'est là un premier élément fondamental à souligner, et qui est commun à toutes les grandes mythologies anciennes (gréco-romaine, mais aussi égyptienne, mésopotamienne, indienne, germanique, celte) par différenciation avec les systèmes de croyance des religions monothéistes qui se sont développées ensuite : il n'y a pas de **démiurge**, c'est-à-dire d'être créateur, mais un ou plusieurs **ordonnateurs**. Le monde, même si c'est sous une forme chaotique (nous avons conservé ce mot en français), existe donc avant les dieux et tout être vivant. Quant aux divinités, par conséquent, elles ne sont pas **éternelles** : leurs existences ne sont pas bornées dans l'avenir, puisqu'elles sont **immortelles**, mais elles connaissent un point de départ : une « venue à l'existence » – pour éviter de parler de « naissance » à propos d'êtres si peu anthropomorphes.

Tel est précisément le deuxième élément à mettre en exergue : à ce stade de l'univers, les êtres primordiaux sont indissociables des éléments naturels et des forces à l'œuvre dans la nature, si bien que l'on peut y voir clairement des **abstractions**, des **figurations hypostasiées d'éléments cosmiques**. Leurs noms suffisent à le prouver, qui désignent des réalités géographiques ou atmosphériques : les mots grecs *gaia*, *pontos*, *ouranos*, *nyx*, *héméra*, etc. signifient respectivement « terre », « mer », « ciel », « nuit », « jour », etc. De même, les enfants de la Nuit sont pour la plupart, de manière flagrante, des abstractions (d'où le choix fréquent de les désigner en français par leur signification pourvue d'une majuscule). Dès lors, il s'avère délicat d'appliquer à toutes ces entités le terme de « personnages » mythologiques : dans la représentation même des Anciens,

ce sont des éléments ou des forces divinisées, sans individualisation ni humanisation. Ils n'étaient ainsi jamais représentés dans les arts figurés.

Entre la première génération (dans laquelle nous incluons les descendants de la Nuit) et la seconde, se fait toutefois jour une évolution vers un plus grand **anthropomorphisme**. Certes, les noms des enfants de Gaïa et Ouranos restent très liés à des phénomènes naturels ou des qualités abstraites :

- les noms des Cyclopes évoquent le vacarme et l'éclat des phénomènes atmosphériques : Brontès / *bronté*, « le tonnerre » ; Stéropès / *stéropé*, « l'éclair » ; Argès / *argés*, « brillant, éclatant de blancheur » ;
- les Hécatonchires (nom collectif suggérant la puissance manuelle) incarnent les forces des puissances naturelles : Briarée / *briaros*, « fort, vigoureux » ; Gyès / *guès*, « arpent » (unité de mesure agraire de grande dimension) ; Cottos / *cottos*, qui est le nom d'un poisson à grosse tête ;
- il en va de même pour les noms de certains Titans (cf. *chapitre 2*).

Au-delà de cette forte constitution symbolique, ces êtres acquièrent cependant une dimension plus anthropomorphe, en ceci qu'ils sont dotés dans l'imaginaire de caractéristiques physiques, fussent-elles sommaires (un œil unique, cent bras et cinquante têtes). De même, les Titans et les Géants ne diffèrent des êtres humains que par leur taille. Les descendants de Pontos, qu'ils soient des divinités aériennes ou des monstres, rompent également avec les contours vagues et informes de leurs ancêtres, et deviennent des personnages à part entière, que l'on retrouve, pour preuve, comme des êtres agissants dans les légendes portant sur des âges plus récents.

Cette évolution vers l'anthropomorphisme se poursuivra et sera achevée avec la troisième génération, celle des dieux olympiens, pourvus chacun d'une personnalité, d'une individualité, voire de caractéristiques physiques propres. Elle s'inscrit dans un processus plus large, commun à toutes les mythologies, de **passage du chaos au cosmos**, c'est-à-dire du désordre à l'ordre, de l'instabilité et du mouvant à l'équilibre : il s'agit en effet d'expliquer une constitution et un ordonnancement progressifs aboutissant au monde que nous connaissons. Ce schéma, qui montre l'installation progressive de l'ordre et de la rationalité dans l'univers, se double d'une autre évolution parallèle : celle de la barbarie à la civilisation. Au stade où nous en sommes, intermédiaire entre le chaos primordial et le cosmos qui adviendra avec l'avènement du règne de Zeus et les actions des héros dits « civilisateurs », on constate la coexistence entre :

- des entités symbolisant une tendance vers l'ordre et l'harmonisation progressive : les Titans, Nérée, Aphrodite ;
- des êtres incarnant la subsistance de forces cosmiques primitives, tendant à la destruction, au désordre, à la régression vers un état initial de barbarie : les monstres issus de Phorcys et Cétô, ainsi que les êtres nés de Gaïa fécondée par la blessure d'Ouranos.

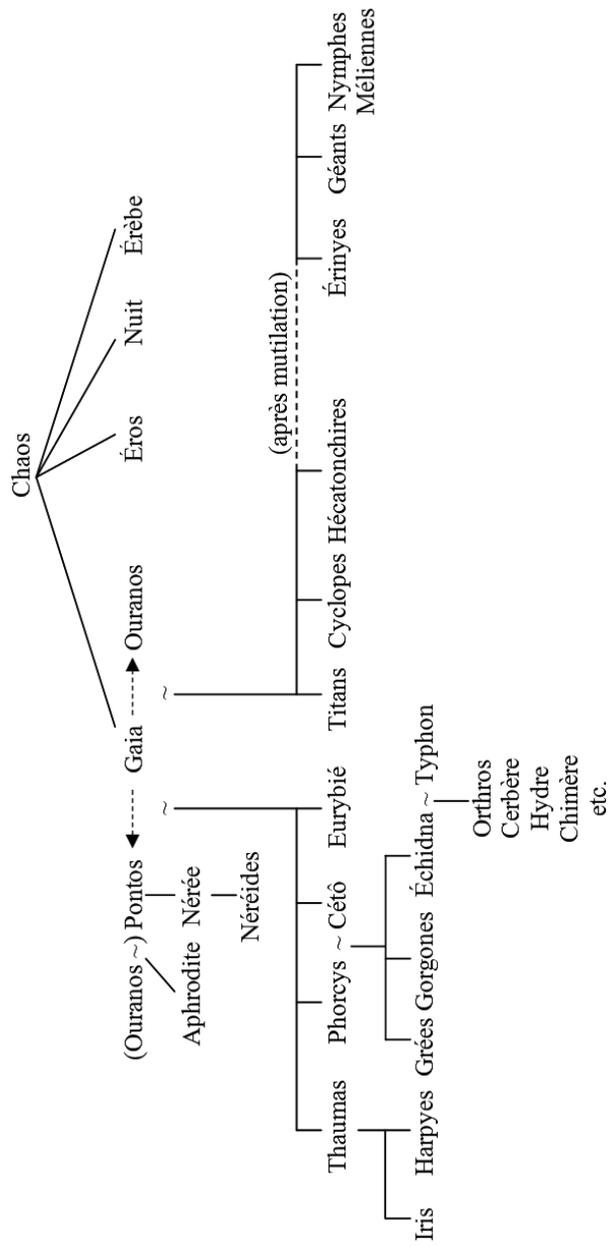


Schéma généalogique 1
Les premières générations cosmogoniques