

ANNE BLANCHARD JEAN-BERNARD POUY FRANCIS MIZIO SERGE BLOCH

L'ENCYCLOPÉDIE DES HÉROS

icônes et autres demi-dieux



GALLIMARD JEUNESSE

ANNE BLANCHARD FRANCIS MIZIO JEAN-BERNARD POUY SERGE BLOCH

L'ENCYCLOPÉDIE DES HÉROS

icônes et autres demi-dieux



GALLIMARD JEUNESSE

PRÉFACE



Ils sont demi-dieu ou déesse, princesse ou chevalier, fée ou magicien, navigateur ou agent secret, justicier... S'avançant masqués ou à découvert, les héros de fiction sont partout. Sur des T-shirts, les murs de nos villes ou nos écrans. Sous les lits des chambres d'enfants, ils mènent leurs existences de panoplies ou figurines.



Mais se souvient-on encore que sans eux, la littérature et le cinéma n'existeraient pas? Quête des origines, rivalité, vengeance, sacrifice, poursuite, injustice, amour interdit, ascension et descente aux Enfers... leurs vies sont nourries des thèmes universels qui sont le carburant des meilleures histoires.

Qu'ils soient épiques, tragiques ou comiques, classiques ou populaires, nous nous identifions aux héros qui partagent nos émotions les plus profondes, nos faiblesses les plus inavouables, nos rêves les plus secrets: à nous, le « commun des mortels ».



Mais ils sont plus forts que nous! Invulnérables, surmontant toutes les épreuves, accomplissant des exploits incroyables, ils échappent aux lois terrestres, nous arrachent à la banalité de nos vies, comblent nos besoins de gloire, nos rêves de puissance, notre aspiration à dépasser la condition humaine.



Et incarnent souvent à la perfection une seule facette de l'être humain: Antigone est pure conscience, Don Quichotte pure rêverie et Sherlock Holmes pur esprit.

Mais d'où viennent-ils?

Héros mythologiques issus de textes fondateurs, preux chevaliers risquant leur vie au service d'un Dieu unique, super héros aux pouvoirs surnaturels ou icônes modernes créées par les industries culturelles, ces êtres de

papier, de résine ou de pixels sont immortels. Et se réincarnent sans fin (œuvre originale, adaptation, produit dérivé, pastiche, avatar, *prequel*...) à tel point qu'on en oublie parfois leurs origines.

Lencyclopédie des héros vous invite à partir sur les traces de leur vie, dans les pas de leurs créateurs, à la recherche du monde, du contexte culturel et historique qui les ont vus naître pour mieux comprendre les ennemis qu'ils combattent ou les valeurs qu'ils incarnent...

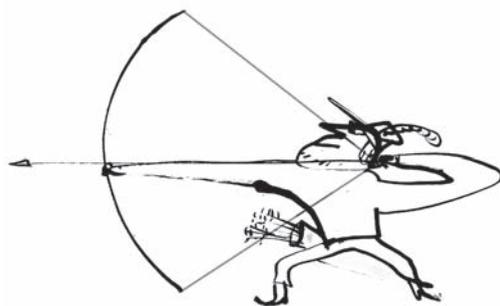
Et les héroïnes? Durant des siècles, le héros s'est défini par sa bravoure et son courage physique. Les conteurs et les écrivains ont donné vie à ses qualités dans des corps masculins, mis à l'épreuve par la guerre et l'exploit. Vouée au tragique dans nos anthologies littéraires, on la rencontre en déesse, fée ou princesse.

Mais quelle que soit leur origine, les héros ont gardé de leur proximité originelle avec l'Olympe un peu d'aura divine, qui nous les rend si précieux. Surtout en ce 21^e siècle, qui revendique la raison, mais est si désenchanté.

Les héros de fiction peuvent tout ou presque... Ils sont tellement meilleurs que nous! Sans limites.

Plus forts, plus beaux, plus intelligents! Et, en plus, ils ont à tout jamais éradiqué un fléau de l'humanité: l'ennui!

Que serions-nous sans eux?



GILGAMESH

La Mésopotamie, un berceau de l'humanité, est située dans la région de l'Irak, entre les fleuves Tigre et Euphrate. C'est au cœur de ce carrefour des peuples et des civilisations, que vers 7 000 ans av. J.-C., les hommes inventent l'agriculture et l'élevage. La région étant fertile mais sans ressources naturelles, il faut échanger et créer. Les premières grandes villes, et notamment la célèbre Babylone, sont nées là, ainsi que l'écriture. Là ont aussi été pensés et rédigés les principes des trois religions « du Livre » : judaïsme (vers 1800 av. J.-C.), christianisme (vers l'an 0) et islam (vers 600 apr. J.-C.).

Babylone



L'Épopée de Gilgamesh est le premier roman de l'histoire de l'humanité. Il date de l'époque de la grandeur assyro-babylonienne, il y a bien longtemps.

Voici plus de 3 000 ans av. J.-C., en inventant l'écriture cunéiforme (signe en forme de coin ou de clou, dessiné par la pointe d'un roseau sur l'argile), les Sumériens ont fait du bon boulot. C'est un peu grâce à eux qu'on a pu retrouver l'histoire de Gilgamesh, ce 2/3 dieu 1/3 homme, roi de la ville d'Uruk (aujourd'hui en Irak). Son épopée avait été gravée sur des tablettes restées ensevelies pendant des siècles. Preuve que la tablette et l'écriture, c'est une vieille histoire, même si elle est en glaise et non électronique !

L'Épopée de Gilgamesh est importante parce qu'elle organise en un beau récit des textes venus du fond des âges, et parce qu'elle raconte certains épisodes que l'on retrouvera ensuite dans l'Ancien Testament et la Thora ! Une belle preuve (écrite) que les textes majeurs de l'Antiquité, nés autour du Proche-Orient et de la Méditerranée, ont beaucoup circulé, s'influçant entre eux.

Les premières tablettes (datant du 11^e siècle et même du 12^e, un siècle après) sont découvertes à la fin du 19^e siècle, dans la bibliothèque d'un roi, au cœur d'une ancienne cité de Mésopotamie. Elles semblent avoir été rassemblées et résumées par un scribe du 2^e millénaire av. J.-C. Elles avaient été gravées en deux langues à base de cunéiformes, aussi différentes l'une de l'autre que le chinois et le français ! Pour ne rien simplifier, s'accroissent ensuite, au fil des décou-



GILGAMESH, roi légendaire (vers 2600 av. J.-C.) de Mésopotamie, a inspiré le plus ancien texte littéraire connu, L'Épopée de Gilgamesh, qui reprend des récits probablement antérieurs à l'invention de l'écriture.



De dessin en dessin :
évolution du signe
« oiseau »

Vers l'an 3 000 av. J.-C., l'invention de l'écriture : un choc qui marque le passage de la Préhistoire à l'Histoire... Parce que les marchands de Mésopotamie ont besoin de décrire ce qu'ils vendent, ils se mettent à dessiner le contenu de leurs pots (vers 5 000 av. J.-C.). Cela paraît simple, mais il a d'abord fallu que l'homme se représente sa pensée pour pouvoir la reproduire en images. Les premières inscriptions signifient une seule chose. Puis, le même dessin, le même signe, est utilisé pour un autre objet dont le nom se prononce de façon identique. Enfin, le signe, ne représente plus qu'un son : la voie est tracée pour une écriture associant plusieurs sons, formant des mots.

Que nous dit L'Épopée de Gilgamesh ? Elle traite du pouvoir, sa morale étant qu'un roi se doit de bien administrer sa cité : « Gilgamesh se redressa, saisi soudainement par la beauté de sa ville, et comprenant la noblesse de la tâche, qui l'y attendait. » Elle parle aussi de la condition humaine : « Où cours-tu, Gilgamesh ? La vie sans fin que tu recherches, tu ne la trouveras jamais ! Quand les dieux ont créé les hommes, ils leur ont aussi assigné la mort, se réservant l'immortalité à eux seuls ! Plutôt, remplis-toi la panse, demeure en gaieté, jour et nuit. » Selon un grand spécialiste, L'Épopée nous pose surtout une énigme : « Pourquoi dans une société où la transmission des contes, légendes est essentiellement orale, a-t-on éprouvé le besoin d'écrire et de conserver en bibliothèque un texte littéraire comme l'Épopée ? »

vertes, des épisodes plus anciens, sujets à variantes et versions, dans d'autres langues encore... Un vrai best-seller ! Les chercheurs, aussi patients que des Champollions, ont peiné à traduire...

Et Gilgamesh, roi d'Uruk ? « Celui qui a tout vu, connu la terre entière et partout exploré ce qui est caché, Gilgamesh l'Exceptionnel Monarque » nous est-il dit en introduction... En gros, il s'oppose à Enkidu (créé avec de l'argile) que les dieux lui ont envoyé pour lui apprendre à se calmer, car il abuse de son pouvoir et tyrannise ses sujets. Enkidu est le contraire de Gilgamesh : c'est un solitaire qui vit avec les bêtes, mais qui est contraint d'intégrer la civilisation pour combattre le roi. Ils se battent comme des chiffonniers, mais aucun ne gagne.

D' pour accomplir des exploits fantastiques, comme abattre le géant Humbaba. C'est la lutte des forces de la lumière contre l'obscurité ! Gilgamesh, devenu un héros, refuse les faveurs de la déesse Ishtar, qui se fâche et lui envoie, pour les aplatir, lui et son ami, un taureau céleste. Les deux amis parviennent à le vaincre et à éviter la destruction d'Uruk. Furieuse, la déesse fait mourir Enkidu. Gilgamesh est désespéré.

Hanté par la mort, il arpente le désert, vêtu d'une simple peau de bête, cherchant la connaissance et le savoir. Il échappe au Déluge, grâce au Noé local, l'immortel Ut-Napishtim, et croit atteindre l'immortalité, grâce à une

plante magique, mais celle-ci lui sera volée par un serpent. Déçu, Gilgamesh revient chez les siens et se satisfait d'être un homme mortel. Après sa mort, il sera divinisé.

Grâce aux aventures de Gilgamesh, on en sait long sur les religions polythéistes de Mésopotamie. Comme en Grèce plus tard, les dieux décident du destin des humains, avec pouvoir de vie et de mort. Ils règnent dans le ciel avec leur père fondateur, Anu. Il y a Enlil, le seigneur de l'Air, un dur à cuire, qui décide de noyer les humains à ses yeux trop nombreux : c'est le Déluge que l'on retrouvera plus tard, parfois même mot pour mot, dans la Bible ! Il y a Enki, le seigneur de la Terre, créateur de la civilisation. Ces deux-là sont éternellement rivaux. Il y a Shamash, le dieu du Soleil et de la Justice, qui va aider Gilgamesh quand celui-ci refusera de se marier avec la déesse Ishtar.

Les dieux, rarement, accordent l'immortalité aux hommes, comme à Ut-Napishtim qui, à l'aide de son arche, sauve les espèces vivantes. En attendant, les morts errent comme des fantômes dans un sous-monde ressemblant fort à nos enfers. L'ami Enkidu lui-même en reviendra conseiller Gilgamesh, le persuadant que, s'il veut devenir immortel, il ne faut pas guerroyer contre tous les ennemis d'Uruk, mais construire des murailles indestructibles à sa bonne ville, pour protéger toute la connaissance qu'elle contient.

Gilgamesh, de guerrier aveugle, est devenu bâtisseur impérissable. Une belle leçon d'humanisme avant la lettre.

Par l'intermédiaire du mésopotamien Gilgamesh sont racontés des épisodes qui viennent de civilisations plus anciennes que la Mésopotamie et qui ont plus tard été repris dans la Bible !

Si les mots employés pour décrire le Déluge sont les mêmes dans *L'Épopée de Gilgamesh* et la Bible, le sens qui leur est donné diffère en tout. Parce qu'ils sont dérangés par le vacarme des hommes, les dieux mésopotamiens décident de les noyer. Le Dieu unique de la Bible veut, lui, par le Déluge, les punir de leur immoralité... *L'Épopée de Gilgamesh* nous transmet des faits légendaires venus du fond des temps et communs à toute l'humanité. Chaque civilisation les réinterprète dans ses textes tels que la Bible et *L'Odyssée*, avec ses propres valeurs.



Le Déluge, un épisode de la Bible, déjà narré par Gilgamesh

ULYSSE



Homère n'est qu'un nom, celui sous lequel nous sont parvenues *l'Iliade* et *l'Odyssée*. Mais nul ne sait si Homère a vraiment existé. *l'Iliade* et *l'Odyssée*, qu'on lui attribue, pourraient être la reprise de poèmes d'origines diverses. Dès l'Antiquité, plusieurs villes se disputent pourtant la gloire d'avoir vu naître Homère. Il aurait vécu en Ionie au 8^e siècle av. J.-C. Le mystère même de son existence a contribué à faire de lui l'ancêtre de toute la littérature d'Occident. Car Homère nous a légué le personnage impérissable, qu'il a mis en scène : l'aveugle Démodocos, inspiré par la Muse, sachant « *ce qui est, ce qui sera et ce qui fut* », rapportant les faits et gestes des dieux, des héros bavards ou des simples mortels.

Le plus grand dada de l'Histoire, tout le monde l'admet, c'est le cheval de Troie. Moins de gens savent que la ruse la plus incroyable de l'Histoire est l'œuvre d'Ulysse, un Grec plein d'intelligence, de « *métis* », disait-on à l'époque, pour expliquer qu'il était malin comme un singe.

Ses aventures ont été relatées par un poète mystérieux, Homère, qui réinvente un monde disparu depuis au moins 500 ans. Ses deux longs récits, *l'Iliade* et *l'Odyssée*, ont fixé l'histoire, la géographie et l'imaginaire mythologique des Grecs... et nourrissent encore les rêveries des Européens. *l'Odyssée*, dont Ulysse, roi de l'île d'Ithaque, est le personnage central, vient à la suite de *l'Iliade*. Ce premier récit relate la guerre de Troie et le siège féroce que les Grecs ont mené pendant une bonne dizaine d'années, furieux que le Troyen Pâris ait enlevé la belle Hélène à son mari, un Grec, Ménélas, roi de Sparte. Plein d'acteurs, le commandant Agamemnon, Achille, Hector et consorts, y passent leur temps, nus, le corps luisant d'huile, à se battre comme des chiffonniers et à mourir, de mort si possible violente. Tout ça, aidés par les dieux, eux-mêmes empêtrés dans des querelles terribles et souvent incompréhensibles. C'est Ulysse, avec son canasson de bois (une idée soufflée par Athéna, déesse de la Sagesse) qui mettra enfin un terme à ce pugilat.

Presque tous les personnages de *l'Iliade* sont grosso modo des demi-dieux (un des deux parents est d'essence divine), quasi parfaits, s'élevant au-dessus de la population des humains, qui les observent avec crainte et respect. Ulysse, lui, est un banal mortel, sans super pouvoirs. Il refuse même



ULYSSE, héros le plus célèbre de l'Antiquité, se singularise par son intelligence et son astuce.
Il est le personnage central de l'Odyssée, long récit de ses aventures
aux confins de la civilisation, attribué à Homère (vers le 8^e siècle av. J.-C.).

Deux écrivains, Hésiode et Homère, ont posé les fondements de la mythologie grecque en racontant la création du monde, en nommant les dieux que les Romains adopteront ensuite en modifiant leurs noms. Le sens de la vie, l'explication du fonctionnement de la nature découlent de leurs textes. Les dieux sont à l'image des hommes. Une seule chose les en distingue : ils sont immortels ! Zeus domine mais sur l'Olympe, des assemblées réunissent jusqu'au plus petit dieu du fleuve. Ils se nourrissent de nectar et d'ambrosie ; un sang singulier, l'ichor, coule dans leurs veines, cependant les dieux, comme les hommes (avec qui ils ont d'ailleurs des enfants) sont déraisonnables. Ils ne sont pas tout-puissants et dépendent, eux aussi, du hasard ou de la chance.

Ulysse, héros de la Méditerranée, à contre-cœur. Sur 10 ans, Ulysse navigue peu, quelques mois... Homère parle d'un temps où les Grecs explorent la mer vers l'ouest pratiquant razzias et pillages. Pour eux, il y a deux périls : la guerre, qui est la raison d'être des héros, où mourir vaut tous les honneurs, et la mer, incontrôlable, où l'on disparaît sans gloire. Poséidon, dieu de la Mer, règne sur la Terre et les chevaux, se désintéressant de la navigation. La mer imaginaire des Grecs, c'est le chant irrésistible des sirènes (le bruit de mammifères marins, en fait) qu'il ne faut pas écouter (pour résister à la tentation, Ulysse se fait lier au mât de son bateau). C'est le risque d'« aller de Charybde en Scylla », c'est-à-dire de mal en pis, comme le signifie l'expression, depuis les mésaventures d'Ulysse.

l'immortalité. Non, il est tout simplement intelligent, imaginatif, quelquefois impitoyable, menteur et, ce qui ne gâche rien, beau comme une statue.

Pour commencer, Ulysse ne voulait pas aller à la guerre. Il était bien avec son épouse, Pénélope, et son bébé, Télémaque, dans son île d'Ithaque, qui « sans être très vaste, a du grain, du vin plus qu'on ne saurait dire, de la pluie en tout temps et de fortes rosées : un bon pays à chèvres ! Un bon pays à porcs ! Des bois de toute essence... », (*Odyssée*, chant XIII). Et comme les jeunes qui, au 20^e siècle, refusaient d'aller au service militaire, Ulysse tente de se faire passer pour fou. Mais ça ne marche pas et, hop !, il se retrouve devant les murailles de Troie. Il ne sait pas encore qu'il rentrera chez lui 20 ans plus tard. La guerre durera 10 ans. Et il en mettra 10 de plus pour retrouver son épouse, qui fait de la tapisserie en l'attendant, ayant de plus en plus de mal à refuser les avances d'une bonne centaine de prétendants.

Ulysse n'est pas très pieux et, poursuivi par la colère de Zeus lui-même et de certains de ses collègues, il va devoir arpenter la Méditerranée en long, en large et en travers. Homère va le balader, de tempêtes en naufrages : de la Turquie à la Grèce, de la Tunisie à l'Italie, en passant par la Sardaigne, Naples, le Stromboli, le détroit de Messine, Malte et Corfou. Le long de ses 10 ans d'errance, après avoir pillé des alliés de Troie, les Kikones, lui et ses compagnons impies, vont être poussés par Zeus vers un monde inconnu des Grecs : loin « des hommes mangeurs de pain ».

Ils visitent les Lotophages, un peuple paisible qui s'empiffre de fleurs de Lotos provoquant l'oubli. Puis, c'est la rencontre avec les Cyclopes cannibales et le plus célèbre d'entre eux : Polyphème, dont Ulysse crève l'unique œil. Il fuit encore, se repose un peu sur l'île d'Éole, royaume du maître des vents, avant de tomber dans les griffes des Lestrygons, des géants, cannibales eux aussi. Le héros va perdre peu à peu ce qui reste de son escadre. La magicienne Circé change ses compagnons en pourceaux. Heureusement, Hermès, messager des dieux, divinité des Routes et du Voyage, qui veille au grain (et ce n'est vraiment pas du luxe!) calme la méchante. Ulysse vit ensuite avec Circé 1 an de bonheur.

En repartant, il passe par les enfers, pour consulter le devin Tirésias et savoir ce qui l'attend : pas brillant. Les sirènes, aux chants desquelles Ulysse résiste attaché au mât de son bateau, l'entraînent vers Charybde, un gouffre infernal... Il en réchappe pour aller frôler les 3 rangées de dents des 6 têtes de chien du monstre Scylla! Une fois de plus, il manque d'y passer! Désormais complètement seul, il s'échoue sur l'île de la belle Calypso, qui le garde 7 ans. Quand il repart, Poséidon le pousse vers la douce Nausicaa, des bras de laquelle il s'arrache avec regret pour revenir à Ithaque, où il tue sauvagement tous les prétendants de sa femme et reprend son trône. Et toc ! Bien fait pour eux !

Ouf ! Tout se termine bien. Tout ça n'est pas très moral, mais on s'en moque : Ulysse l'a bien méritée, sa retraite.



Le cheval de Troie. Les remparts des Troyens restent imprenables depuis 10 ans. Ulysse imagine alors de construire une statue équestre creuse, où il se dissimule avec les siens. L'abandonnant devant Troie, les Grecs miment leur retraite et cachent leurs bateaux à proximité. Les Troyens veulent d'abord brûler le cheval. Mais, malgré l'opposition d'un prêtre (*« je crains les Grecs, même quand ils font des offrandes »*), un traître les incite à le faire entrer dans la ville comme trophée. À la nuit, Ulysse et ses compagnons sortent du cheval et ouvrent les portes de la cité aux leurs. Troie est saccagée. Depuis, en Occident, le récit de la guerre de Troie symbolise à la fois l'art et la folie de la guerre ! Alors même que Troie était une modeste bourgade (aujourd'hui située en Turquie) et alors que les historiens pensent que ce fut un conflit mineur, ou même qu'il n'eut jamais lieu...