

Etude comparée des religions antiques

M. Jean-Pierre VERNANT, professeur

Après la figure des morts, celle des dieux. Dans le cadre de notre enquête sur les divers types de figuration des Puissances divines, en Grèce, nous avons choisi de commencer par le masque : ses formes, ses valeurs, ses fonctions comme expression symbolique de certains aspects du surnaturel. Trois niveaux d'analyse ont été, d'entrée de jeu, distingués. D'abord la Puissance qui opère à travers le masque, qui n'a pas d'autre forme que le masque, qui se présente ainsi tout entière comme masque : Gorgô. Ensuite la divinité qui, sans être elle-même masque, ménage, dans des aspects essentiels de son culte, un rôle privilégié au masque et aux porteurs de masque : Artémis. Enfin la Puissance sacrée dont les affinités avec le masque sont, sur tous les plans, si intimes qu'elle occupe dans le panthéon grec la place de dieu au masque : Dionysos. Entre ces trois Entités de l'au-delà, écarts et contrastes mais aussi connivences et glissements permettent de poser le problème général du masque dans l'univers religieux des Grecs.

Le cours de cette année a été consacré au premier volet de notre recherche : le masque de Gorgô.

Le modèle plastique de la Gorgone, sous sa double forme de *gorgoneion* d'une part (le masque seul), de personnage féminin à face gorgonéenne de l'autre, n'est pas représenté seulement dans la série des vases. Il figure aussi bien, dès l'époque archaïque, au fronton des temples, comme en acrotères et antéfixes. On le trouve encore sur les boucliers, en épisèmes, décorant des ustensiles domestiques, accroché dans les ateliers des artisans, fixé sur leurs fours, érigé dans des demeures privées, inscrit enfin sur des monnaies. Faisant son apparition au début du VII^e avant J.-C., ce modèle voit ses types canoniques se constituer, dans leurs traits essentiels, vers le deuxième quart de ce siècle. Par delà les variantes qu'en présente l'imagerie corinthienne, attique, laconienne, on peut, en première analyse, dégager deux caractéristiques fondamentales de la représentation de Gorgô. D'abord la frontalité. Contrairement aux conventions figuratives qui régissent l'espace pictural grec à l'époque archaïque, la Gorgone est toujours, sans la moindre

exception, représentée de face. Pur masque ou personnage entier, le visage de la Gorgone fait chaque fois front au spectateur qui la regarde. Ensuite la « monstruosité ». Quelles que soient les modalités de distorsion retenues, la figure joue systématiquement des interférences entre l'humain et le bestial, associés et mêlés de façon diverse. La tête, élargie, arrondie, évoque une face léonine, les yeux sont écarquillés, le regard fixe et perçant, la chevelure est traitée en crinière animale ou hérissée de serpents, les oreilles sont agrandies, déformées, semblables parfois à celles du bœuf, le crâne peut porter des cornes, la bouche, ouverte en rictus, s'allonge jusqu'à couper toute la largeur du visage, découvrant les rangées de dents, avec des crocs de fauve ou des défenses de sanglier, la langue, projetée en avant, fait saillie au dehors, le menton est poilu ou barbu, la peau parfois sillonnée de profondes rides. Cette face se présente moins comme un visage que comme une grimace. Dans le bouleversement des traits qui composent la figure humaine, elle exprime, par un effet d'inquiétante étrangeté, un monstrueux qui oscille entre deux pôles : l'horreur du terrifiant, le risible du grotesque. De la même façon, entre la Gorgone, qui est du côté de l'horreur, et les Silènes ou Satyres qui, dans le registre du monstrueux, se situent du côté grotesque, on peut relever, en même temps que d'évidents contrastes, des connivences significatives. Ces deux catégories de personnages ont au reste des affinités manifestes avec la représentation crue, brutale, du sexe, féminin ou masculin — représentation qui, au même titre que la face monstrueuse dont elle est à certains égards l'équivalent, peut également provoquer l'effroi d'une angoisse sacrée et l'éclat de rire libérateur.

Frontalité, monstruosité : ces deux traits posent le problème des origines du schéma plastique de Gorgô. Des antécédents en ont été recherchés au Proche-Orient (Bernard Goldman), dans le monde creto-mycénien (Marinatos), suméro-accadien (Ernest Will). Des rapprochements ont été proposés avec la figure du Bes égyptien et surtout du démon Humbaba, tel qu'il est représenté dans l'art assyrien (C. Hopkins). Nous avons évoqué ces travaux en soulignant qu'en dépit de leur intérêt ils manquent ce qui constitue à nos yeux le fait essentiel : la spécificité d'une figure qui, quels qu'aient pu être les emprunts ou les transpositions, se profile comme une création neuve, très différente des antécédents qu'on invoque. Son originalité ne saurait être saisie en dehors des relations qui, au sein de l'archaïsme grec, la lient à des pratiques rituelles, à des thèmes mythiques, à une Puissance surnaturelle enfin qui se dégage et s'affirme en même temps que se construit et se fixe le modèle symbolique qui la représente dans la forme particulière du masque gorgonéen.

A cet égard les tentatives de Jane Harrison de prendre appui sur quelques analogies figuratives entre Harpyes, Erinyes, Gorgones pour les rattacher toutes en commun à un même fond religieux « primitif », et pour en faire

des espèces diverses de Kères, esprits néfastes, fantômes, souillures, semble bien vaine. Il n'est pas de bonne méthode de fondre ensemble dans une même vague catégorie des figures différentes, sans se soucier des écarts qui, en les distinguant clairement, confèrent à chacune leur signification propre et leur place particulière dans le système des Puissances divines. Les Erinyes n'ont ni ailes, ni masque ; les Harpyes ont des ailes, pas de masque ; les Gorgones seules, en dehors des ailes, présentent un faciès de masque (cf. ESCHYLE, *Eum.*, 48-51). Les affinités, spécialement soulignées par Th. G. Karagiôrga, de Gorgô et de la Maîtresse des animaux, la *Potnia*, sont plus suggestives. Entre ces deux types de personnages il existe des accointances comme entre leur représentation figurée des similitudes ou au moins des parallélismes. Il faudra en tenir compte. Par certains de ses aspects Gorgô apparaît comme la face sombre, le revers sinistre de la Grande déesse dont Artémis tout spécialement prendra en charge l'héritage. Mais là encore le constat des divergences, des distances entre les deux modèles doit nous garder d'une simple et pure assimilation. L'essentiel reste de comprendre pourquoi et comment les Grecs ont élaboré une figure symbolique qui, en conjoignant, dans une forme singulière, frontalité et monstruosité, se distingue assez nettement de toutes les autres pour se faire aussitôt reconnaître pour ce qu'elle est : la face de Gorgô.

Afin d'illustrer ces vues un peu abstraites, nous prendrons un exemple. Sur le vase François (vers 570 avant J.-C.) tous les dieux sont représentés comme sur un répertoire ; tous sont de profil, à l'exception de trois personnages : la Gorgone, figurée sur la face interne des deux anses, Dionysos portant une amphore sur ses épaules, Calliope, une des Muses. Pour la Gorgone et Dionysos, dont le visage est traité en masque, la frontalité n'est pas pour nous surprendre ; elle va en quelque sorte de soi. Pour Calliope, elle ferait problème si la Muse n'était représentée, dans le cortège divin, occupée à jouer de la double flûte. Or nous montrerons, en prolongeant les remarques de Paul M. Laporte sur ce point (*The Passing of the Gorgon, Bucknell Review*, 17, 1969, p. 57-71), que souffler dans la flûte équivaut, pour de multiples raisons, à se faire la tête de Gorgô. Aux Gorgones peintes sur le dedans des anses répondent, sur la face extérieure, les images de la maîtresse des animaux. Les deux types de Puissance se trouvent donc plastiquement associées en même temps qu'opposées. Le contraste entre elles s'affirme sur plusieurs plans. D'abord et surtout, les Gorgones sont de face, les Dames des Fauves de profil, comme tous les autres dieux ou héros du vase. De plus les Gorgones sont en course, les genoux fléchis ; les Dames immobiles, dressées debout dans une attitude hiératique. Les Gorgones ont un chiton court, les Dames une longue tunique qui les enveloppe jusqu'aux pieds. La chevelure des premières, hérissée, s'oppose à celle des secondes, normalement ramenée en arrière sur les épaules par un bandeau. La valeur

de masque du visage gorgonéen va donc de pair, dans l'imagerie, avec toute une série d'indices qui marquent sans ambiguïté l'écart par rapport au modèle de la *Potnia*.

C'est à explorer le réseau de ces marques et à dresser la combinatoire des éléments significatifs de l'image, de leur jeu à l'intérieur de diverses séries homogènes, établies en fonction du lieu d'origine, de la nature des objets, des thèmes figurés, que devrait s'attacher une étude iconographique. N'étant pas archéologue nous nous sommes limités à une analyse de la place des animaux (serpents, mais aussi lézards, oiseaux, fauves, voire hippocampe), spécialement du cheval, par rapport à Gorgô. Dans l'imagerie le cheval — ou les chevaux quand ils sont deux en position symétrique — s'associent à la Gorgone tantôt comme une part d'elle-même, son prolongement ou son émanation, tantôt comme le petit qu'elle nourrit et protège, tantôt comme la progéniture dont elle accouche et aussi bien la monture qu'elle chevauche, tantôt, dans la ligne du mythe de Persée, comme le cheval Pégase qui jaillit de son col tranché. Concernant les accointances de la Gorgone et du cheval, il y a donc dans la représentation figurée, quand on la compare à la légende, un surplus et comme un débordement de sens.

A l'inverse nous avons interrogé les textes pour leur demander, par les indications qu'ils comportent sur les mythes et sur les éléments de rituel apparentés à la Gorgone, d'éclairer la personnalité, les modes d'action, les domaines d'intervention, les formes de manifestation de la Puissance faite masque.

Dès Homère le théâtre est déjà dressé sur lequel Gorgô va faire son apparition et jouer ses différents rôles. Dans l'*Illiade*, la scène est guerrière. Les textes sont : *Illiade*, 5, 738 sq. ; 8, 348 ; 11, 36-7. Gorgô figure sur l'égide d'Athéna et le bouclier d'Agamemnon ; d'autre part, quand Hector, portant la mort dans la mêlée, fait tourner en tous sens ses chevaux, « ses yeux ont le regard de la Gorgone ». Dans ce contexte d'affrontement sans merci, Gorgô est une Puissance de Terreur, associée à « Epouvante, Déroute, Poursuite qui glace les cœurs ». Mais cette terreur dont elle incarne la présence, qu'elle mobilise en quelque sorte, n'est pas « normale » ; elle ne tient pas à la situation particulière de danger dans laquelle on se trouverait. C'est l'effroi à l'état pur, la Terreur comme dimension du surnaturel. En effet cette peur n'est pas seconde ni motivée, comme celle que provoquerait la conscience d'un péril. Elle est première. D'emblée et en elle-même Gorgô produit un effet d'épouvante parce qu'elle se donne à voir, sur le champ de bataille, comme un prodige (*téras*), un monstre (*pélōr*), en forme de tête (*kephalē*), terrible et effrayante (à regarder et à entendre) *deinē te smerdnē te*, d'une face à l'œil terrible, *blosuropis*, lançant un regard d'épouvante, *deinōn derkoménē*. Masque et œil gorgonéens, si l'on s'en tient à l'*Illiade*, opèrent

dans un contexte très défini ; ils apparaissent intégrés à l'attirail, la mimique, la grimace même du guerrier (homme ou dieu) possédé par le *ménos*, la fureur guerrière ; ils concentrent en quelque sorte cette puissance de mort qui irradie de la personne du combattant recouvert de ses armes et prêt à manifester l'extraordinaire vigueur au combat, la fortitude, *alké*, dont il est habité. La fulgurance du regard de Gorgô agit en conjonction avec l'éclat du bronze éblouissant dont la lueur, depuis l'armure et le casque, monte jusqu'au ciel et répand la panique. La bouche du monstre, distendue, évoque en sa béance le formidable cri de guerre qu'Achille, resplendissant de la flamme qu'Athena fait jaillir de sa tête, pousse à trois reprises avant le combat. « On dirait qu'il s'agit de la voix éclatante que fait entendre la trompette » et cette « voix d'airain », dans la bouche de l'Eacide, suffit à ébranler de terreur les lignes ennemies (*Il.*, 18, 214-21).

Il n'est pas nécessaire d'accepter la thèse de Thalia Phillis Howes (*A.J.A.*, 3, 1954, reprise sous le nom de Thalia Feldman, *Arion*, IV, 1, 1965) rattachant *Gōrgō*, *gorgós*, *gorgoûmai* au sanscrit *garḡ*, pour reconnaître les connotations sonores du masque de la Gorgone. Thalia Phillis Howes écrit : « Il est clair que quelque son terrifiant était la force qui à l'origine se trouvait derrière la Gorgone : un son guttural, un hurlement animal qui sortait, avec un grand souffle, de la gorge, demandant une bouche distendue ». Nos remarques seront plus limitées et plus précises. Nous savons par Pindare (*Pyth.*, 12, 6 sq.) que des machoires rapides des Gorgones poursuivant Persée s'élève une plainte criarde (*eriklāgtan góon*) et que ces cris s'échappent tout à la fois de leurs bouches de jeunes filles et des têtes horribles des serpents qui leur sont associés. Ce cri aigu, inhumain (*klázō*, *klaggē*), c'est celui qu'outre-tombe font entendre les morts dans l'Hadès (*klaggē nekúōn*, *Odys.*, 11, 605). Nous aurons l'occasion de revenir sur la portée de ces notations auditives. Mais pour souligner, sur le double registre visuel et sonore, les liens du masque de Gorgô avec la mimique faciale du combattant en proie à la frénésie guerrière, nous insisterons sur un détail significatif. Parmi les éléments qui revêtent de terreur le personnage du guerrier, à côté du cri formidable, de la lueur de l'airain, des flammes jaillissant de sa tête et de ses yeux, le texte de l'*Iliade*, en 19, 365, ajoute, dans le cas d'Achille, une notation qui retenait déjà l'attention d'Aristarque : le claquement ou grincement des dents, *odóntōn kanachē*. M^{me} Fr. Bader, dans une étude à paraître, a éclairé le sens de ce rictus sonore en le rattachant, à travers ses parallèles dans la légende irlandaise, à l'image du guerrier indo-européen que G. Dumézil a su restituer. Or dans *Le Bouclier*, évoquant « les têtes de terribles serpents » qui jetaient la terreur (*phobéeskon*) sur les tribus des hommes, Hésiode reprend au vers 164 l'expression homérique : « le claquement de leurs dents retentissait,

odóntōn kanachē pélen » ; et au vers 235, s'agissant cette fois des serpents que portent les Gorgones, lancées sur les talons de Persée, il écrit que ces monstres « dardaient la langue, grinçaient des dents de fureur (*ménei d'échárasson odóntas*), lançant des regards sauvages ». Flamboyant dans ses armes, les yeux étincelant d'un rayon de feu, quand Achille grimace, claque les mâchoires, pousse un cri de guerre inhumain à la façon d'Athéna Porte-Egide (PINDARE, *Olymp.*, 6, 37), le héros furieux, possédé du *ménos*, présente un visage en masque de Gorgô.

Avec l'Odyssée, changement de décor. De guerrière la scène s'est faite infernale. Les lieux souterrains, le domaine de la Nuit, ne sont pas pour autant un monde du silence. Au chant 11, en 632 sq., Ulysse raconte son arrivée au pays d'Hadès ; la foule des morts, rassemblée, fait entendre « une clameur prodigieuse » (*ēkhè thespesiē*). « La crainte verte me saisit, explique le héros, que la noble Perséphone ne m'envoie du fond de l'Hadès [la tête gorgonéenne du monstre terrifiant, *gorgoiēn kephalēn deinoiō pelorōu* ». Aussitôt Ulysse fait demi-tour. Gorgô est chez elle au pays des morts dont elle interdit l'entrée à tout homme vivant. Son rôle est symétrique de celui de Cerbère : elle empêche le vif de pénétrer chez les morts ; Cerbère empêche le mort de retourner chez les vifs (HÉSIODE, *Th.*, 770-3). Comme Homère, Aristophane (*Grenouilles*, 477), localise dans l'Hadès, à côté de Cerbère, Styx et Echidna, les Gorgones ; Apollodore rapporte, lui aussi, que devant Héraclès descendu aux Enfers toutes les *psuchai* s'enfuirent, sauf Méléagre et la Gorgone Méduse. Du fond de l'Hadès où elle gîte, la tête de Gorgô surveille en gardien vigilant les frontières du domaine de Perséphone. Son masque exprime et maintient l'altérité radicale du monde des morts qu'aucun vivant ne peut approcher. Pour en franchir le seuil il faudrait avoir affronté la face de terreur et s'être, sous son regard, transformé soi-même, à l'image de Gorgô, en ce que sont les morts : des têtes, des têtes vides, désertées de leur force, de leur ardeur, les *mekúōn amenēnà kárēna*, suivant la formule homérique (*Odys.*, 10, 521 et 536 ; 11, 29 et 49 ; cf. ONIANS, p. 98 sqs.).

Le visage du vivant, dans la singularité de ses traits, est un des éléments de la personne. Mais dans la mort, cette tête à laquelle on se trouve réduit, cette tête désormais inconsistante et sans force, pareille à l'ombre d'un homme ou à son reflet dans un miroir, est noyée d'obscurité, encapuchonnée de ténèbres. C'est une tête vêtue de nuit, semblable, au royaume de l'ombre, à ces visages qu'à la lumière du soleil certains héros, comme Persée, recouvrent du casque d'Hadès. L'*Āidos kunēē*, la coiffe en peau de chien, « qui contient les ténèbres lugubres de la Nuit » (Bouclier, 226), enveloppe comme en une sombre nuée toute la tête ; elle la masque, rendant son porteur, comme le serait un mort, invisible à tous les regards.

Les affinités infernales de Gorgô orientent l'enquête dans une double direction. En premier lieu elles nous inclinent à faire un détour vers les faits étrusques et à ouvrir une parenthèse concernant la thèse d'Altheim (*Archiv. fur Relig. Wiss.*, 27, 1929, 35 sq.), reprise et modifiée en particulier par Agnello Baldi (*Devum*, 35, 1961, p. 131-5) et J.H. Croon (*J.H.S.*, 75, 1955, p. 9 sq.). Rappelant la dérivation du latin *persona* (masque, rôle, personne) à partir de l'étrusque *Phersu*, Altheim posait une équivalence entre ce *Phersu* étrusque et le *Perseus* grec, comme entre *Phersipnai* et *Perséphone*. *Phersu* figure sur deux fresques de la tombe dite des Augures, à Tarquinies (vers 530 avant). Sur un des murs latéraux de la chambre mortuaire, deux personnages s'affrontent. L'un porte un masque sombre qui lui cache le visage et une barbe blanche qui paraît postiche. Une inscription le désigne comme *Phersu*, qui signifierait donc : homme masqué, porteur de masque. Ce personnage masqué tient une longue corde qui s'entortille aux jambes et aux bras de son adversaire. Une extrémité de cette laisse est attachée au collier d'un chien qui mord la jambe gauche du second lutteur, dont la tête est enveloppée d'un linge blanc et qui, de sa droite, empoigne une massue. Le sang coule de ses blessures. Le même groupe de deux personnages est représenté sur la paroi d'en face. L'homme masqué n'a plus ni laisse, ni chien. Il s'enfuit à toutes jambes, poursuivi par son adversaire vers lequel il tourne la tête en tendant le bras droit, main levée. L'interprétation de ces deux scènes est difficile et aucune explication ne semble pleinement satisfaisante. Pour Altheim il s'agirait d'une lutte rituelle à mort dans un jeu funèbre en l'honneur du défunt. Le terme *Phersu* désignerait le porteur de masque officiant au cours de la cérémonie. Pour J.H. Croon, le masque constitue, dans les jeux funèbres, un mode de figuration de l'esprit du mort ; au cours d'une danse rituelle, le Porteur de masque mime et actualise la Puissance d'Outre-Tombe, comme *Perséphone*, à travers le masque de Gorgô auquel elle commande, préside elle-même au monde infernal. Pour Onians (p. 429, n. 1) les scènes ont un sens différent : le lutteur, armé de la massue et attaqué par le chien, serait Héraclès descendu aux Enfers ; *Phersu* devrait alors être interprété comme Hadès, finalement vaincu et mis en fuite. Pour Agnello Baldi, *Phersu*, *Perseus*, Hadès sont une seule et même divinité. Quoi qu'il en soit, sur les peintures murales étrusques d'Orvieto et Corneto, Hadès est figuré avec une coiffe en peau de loup ou de chien, qui évoque à la fois la *Kunée* dont se couvre *Persée* et le masque de *Phersu*.

La deuxième voie offre un terrain plus sûr. Il s'agit de suivre Hésiode dans ces confins du monde où la *Théogonie* localise les Gorgones et les associe à toute la lignée de monstres qui leur sont apparentés. Les Gorgones appartiennent à la descendance de Phorkys et Kètô, dont le nom évoque à la fois une énormité monstrueuse et, au plus profond de la mer ou de la terre, des gouffres caverneux. De fait tous les enfants du couple ont er

commun, à côté de la monstruosité, d'habiter « loin des dieux et des hommes », dans les régions souterraines, au delà d'Océan, à la frontière de la Nuit, souvent pour y jouer le rôle de gardiens, voire d'épouvantails, barrant l'accès à des lieux interdits. Nés de l'union de *Pontos* et *Gaia*, Phorkys et Kêtô engendrent d'abord les *Graiai*, les vierges chenues de naissance, qui conjoignent en elles le jeune et le vieux, la fraîcheur de la beauté et les rides d'une peau comparable à cette rêche pellicule qui se forme à la surface du lait refroidi et qui porte précisément leur nom : *graûs*, peau ridée (ARISTOTE, *G.A.*, 743 b 6 et ATHÉNÉE, 585 c). La première des Grées hésiodiques s'appelle Pemphrédô ; *Pemphrédôn* est une sorte de guêpe vorace qui creuse sous terre des cavités (ARISTOTE, *H.A.*, 623 b 10 et 629 a 22). La seconde se nomme Ényô, qui évoque la maîtresse des combats et le violent cri de guerre, l'appel aigu, *alalé*, qu'on pousse en l'honneur d'Enyalos (XENOPHON, *Anabase*, 1, 8, 18 et 5, 2, 4 ; HÉLIODORE, *Ethiopiennes*, 27, 4-5). Sœurs des Grées, les trois gorgones, qui unissent dans leur groupe le mortel et l'immortel, habitent au delà des frontières du monde, du côté de la Nuit, au pays des Hespérides à la voix éclatante, *ligúphōnoi*. La gorgone mortelle, dont le nom est Méduse, s'unit à Poséidon dans une tendre prairie aux fleurs printanières, comparable à celle où Hadès ravit sous terre la jeune Korè pour en faire Perséphone. Quand Persée eut tranché la tête de Méduse, de son col surgirent Chrysaor et le cheval Pégase, qui s'élança vers le ciel. Chrysaor engendra Géryon aux trois têtes, celui qui fait résonner sa voix (*gerúō*), qui fait éclater un *géruma* comme l'*hupértonon géruma*, le cri suraigu que produit la trompette perçante d'Etrurie (ESCHYLE, *Eum.*, 569). A Géryon est associé un des rejetons de la troisième portée de Phorkys et Kêtô, l'atroce Echidna, moitié jeune fille, moitié serpent, qui gîte dans les profondeurs secrètes de la terre, à l'écart des dieux et des hommes. Entre autres monstres, cette Echidna donne à son tour naissance aux deux grondeurs, grogneurs et aboyeurs, aux deux chiens symétriques, Orthos, chien de Géryon, Cerbère, chien d'Hadès, la bête aux cinquante têtes, « à la voix de bronze », qui garde les demeures retentissantes, *dómoi échéentes*, de son maître et de Perséphone la Redoutable. Dans ces mêmes lieux d'Enfer, ces domaines de la Ténèbre et de la Terreur, s'égoutte l'eau du Styx, le grand serment des dieux. Aux divinités coupables de s'être parjurées, cette eau primordiale, *húdōr ôgúgion*, apporte ce qui correspond à la mort pour des Immortels qui n'y sont pas soumis : un *kôma* temporaire qui les enveloppe, privés de souffle et de voix, pendant une grande année comme le trépas enveloppe pour toujours de nuit la tête des hommes. En ce sens Styx représente pour les dieux ce qu'est Gorgô pour les créatures humaines : un objet d'horreur et d'effroi. De même que Styx est *stugerê athanátoisi* (*Th.*, 775), horreur des Immortels, les Gorgones, que nul humain ne saurait regarder sans expirer aussitôt, sont *brotostugeis*,

l'horreur des mortels (ESCHYLE, *Prométhée*, 799). Styx est aussi l'effraie, double sinistre de la chouette, oiseau néfaste, caractérisé par sa grosse tête, son mauvais œil, le cri nocturne de sa bouche (HÉSYCHIUS, s.v. *stux* ; ANT. LIB., 21, 5 ; OVIDE, *Fastes*, VI, 33).

Dans les parages infernaux, Ténèbre, Epouvante, aspects et cris monstrueux s'associent pour exprimer l'« altérité » de Puissances étrangères au domaine des divinités célestes comme au monde des hommes, le statut entièrement séparé d'êtres auxquels, comme le dit Eschyle à propos des *grātai palaiaî païdes*, les vieilles fillettes ancestrales, ne se mêlent ni dieu, ni homme, ni bête (*Eum.*, 68).

Les sonorités inquiétantes font à ce point partie de l'univers auquel se rattachent les Gorgones que dans le passage du *Bouclier* où il est question de leur course, Hésiode ajoute aux indications purement visuelles, dont il s'est servi jusque là pour décrire le décor de l'écu d'Héraclès, des notations auditives : sous leurs pieds, le bouclier retentissait d'une grande clameur, stridente et sonore, *iácheske sákos megálōi orumagdōi oxéa kai ligéōs* (232-3). Les seules autres indications sonores du texte concernent, nous l'avons vu, le claquement des mâchoires des serpents qui terrorisent les humains ou de ceux qui s'enroulent autour de la ceinture des Gorgones.

Dans la lignée des monstres issus de Phorkys et Kêtô, les serpents ont la place d'honneur. Les sons criards qu'émet la gorge des Gorgones ou que modulent leurs mâchoires rapides sont aussi bien ceux des serpents qui de concert grincent et claquent des dents. A côté du serpent, le chien et le cheval forment les trois genres d'animaux dont la forme et la voix entrent plus spécialement dans la composition du « monstrueux ». Si la « voix d'airain » de Cerbère (*chalkeóphōnos*) retentit dans les demeures d'Hadès, les Erinyes, quand Eschyle les compare à des Gorgones, font entendre grognement, grondement strident, *oigmós, mugmōs oxús* ; elles grondent, *múzō*, comme « gronde » aux Enfers la longue plainte des hommes suppliciés (*Eum.*, 117 et 189) ; elles donnent de la voix comme un chien (*Eum.*, 131) et le terme employé *Klaggáinō*, rappelle la *Klaggē* des morts dans l'Odyssée comme la plainte criarde, *eriklágētēs*, des Gorgones et de leurs serpents.

Le cheval aussi, par son comportement et par les sonorités qui lui sont propres, peut traduire la présence inquiétante d'une Puissance des Enfers se manifestant en forme animale. A sa nervosité, à sa tendance à s'emballer tout à coup sous l'effet d'une terreur subite comme celle que provoque Taraxippos, Terreur des chevaux, *tò tōn híppōn deíma* (*Paus.*, 6, 20, 15-19), à devenir frénétique et sauvage jusqu'à dévorer la chair humaine, à frissonner, baver, transpirer une écume blanche, il faut ajouter le hennissement,

le vacarme des sabots martelant la terre, le sourd grincement des dents, *brugmós*, enfin, entre ses mâchoires, le bruit sinistre du mors qui provoque la terreur en faisant résonner le meurtre (ESCH., *Suppl.*, 123 et 208). Dans le vocabulaire équestre, *gorgós* prend une signification quasi-technique. Pour un cheval, *gorgoûmai*, c'est piaffer. Xénophon note, dans l'*Art équestre*, que le cheval nerveux et impétueux est terrible à regarder, *gorgós ideîn* (10, 17), que ses naseaux largement ouverts le font *gorgóteros*, que quand ils se rassemblent en troupes, avec leurs battues, leurs hennissements, leurs ébrouements multipliés par le nombre, les chevaux paraissent alors les plus ardents et fougueux, *gorgótatoi*.

Certains instruments de musique, utilisés à des fins orgiastiques pour provoquer le délire, jouent de cette gamme de sonorités infernales. L'effet d'Épouvante qu'ils produisent sur les auditeurs est d'autant plus intense que, joueurs et instruments restant dissimulés, les sons ne semblent pas émaner d'eux, mais surgir directement de l'invisible, monter de l'au-delà comme la voix masquée d'une Puissance d'outre-tombe, l'écho, venu d'un très lointain ailleurs, et qui retentit mystérieusement ici-bas. Un fragment des *Edones* d'Eschyle, cité par Strabon (X, 3, 16) est à cet égard significatif : « L'un tenant en mains sa bombarde, ouvrage du tour, souffle la mélodie jouée des doigts, clameur provoquant le délire ; l'autre fait résonner les cymbales d'airain ; la corde, touchée, retentit et, de quelque part d'invisible, de terrifiantes simulations de voix de taureaux mugissent sourdement (il s'agit du *rhómbos*) ; l'écho du tambourin, comme d'un tonnerre souterrain, s'en vient apporter un profond effroi ».

Mais parmi tous les instruments de musique c'est avec la flûte, dans ses sonorités, sa mélodie, sa technique de souffle et de jeu, que le masque de Gorgô entretient les relations les plus étroites. L'art de la flûte — à la fois l'instrument, la façon de s'en servir, la mélodie qu'on en tire — a été « inventé » par Athéna pour « simuler » les sons criards qu'elle avait entendu s'échapper de la bouche des Gorgones et de leurs serpents. Elle fabriqua donc, pour les mimer, le chant de la flûte « qui rassemble tous les sons », *pámphōnon mélos* (PINDARE, *Pyth.*, 12, 6 sq.). Mais à jouer la Gorgone criarde, on risque de le devenir, d'autant que cette *mímēsis* n'est pas simple imitation, mais un « mime » authentique, une façon d'entrer dans la peau du personnage qu'on simule, de prendre son masque. On raconte (ARISTOTE, *Politique*, 1342 b sq. ; APOLL., 1, 4, 2 ; ATHÉNÉE, 14, 616 e f ; PLUTARQUE, 456 b sq.) qu'Athéna, tout occupée à souffler dans la flûte, ne tint pas compte de la mise en garde du satyre Marsyas qui, la voyant la bouche distendue, les joues gonflées et tout le visage déformé pour faire retentir l'instrument, lui disait : « Ces façons ne te conviennent pas. Prends tes armes, laisse la flûte et remets en ordre tes mâchoires ». Mais lorsque s'étant regardée dans les eaux d'un fleuve, le reflet d'elle-même que lui

renvoya ce miroir ne fut pas son beau visage de déesse mais l'affreux rictus d'une face à la Gorgô, elle rejeta pour toujours la flûte en s'écriant : « Au diable, objet honteux, outrage à mon corps ; je ne me donnerai pas à cette bassesse ». Effrayée « de la difformité qui offense la vue », elle renonça à l'instrument que son intelligence avait su inventer. Il ne fut pas cependant perdu pour tout le monde. Marsyas s'en empara ; la flûte devint la gloire du satyre, « bête qui frappe des mains », monstre dont la face disgracieuse s'accordait à la mélodie et au jeu de l'instrument : la gloire de Marsyas et son malheur aussi. Athéna jouant de la flûte se trouvait déçue au rang du monstrueux. Son visage se dégradait à la semblance d'un masque gorgonéen. Marsyas jouant de la flûte croit pouvoir s'élever au niveau du dieu Apollon. Il prétend l'emporter sur lui au concours de musique. Mais, entre les mains d'Apollon, la lyre fait résonner une mélodie qui s'harmonise au chant et à la parole humaine dont elle forme l'accompagnement. Au contraire, dans l'immense bouche du satyre, même habillée du morceau de cuir de la *phorbeïá* et d'une têtère, pour modérer la fureur du souffle et masquer la distorsion des lèvres, l'*aulós* ou la *sýrinx* ne laissent aucune place au chant ni à la voix d'homme. Au terme de la joute, Apollon déclaré vainqueur écorche vif Marsyas et suspend sa peau dans une grotte aux sources du Méandre (HÉRODOTE, 7, 26 ; XÉNOPHON, *Anabase*, 1, 2), comme Athéna, selon certaines versions, porte sur les épaules, en guise d'égide, non le masque, mais la peau de Gorgô écorchée (EURIPIDE, *Ion*, 995-6 ; APOLLODORE, 1, 6, 2 ; DIODORE, 3, 69).

Que nous apprennent ces récits sur les affinités de la flûte et du masque de terreur ? D'abord, bien sûr, que les sonorités de la flûte sont étrangères à la parole articulée, au chant poétique, à la locution humaine. Ensuite que le visage du flûtiste, déformé, bouleversé à l'image de la Gorgone, est celui d'un homme que la fureur possède, que la rage défigure et qui, note Plutarque, devrait comme Athéna, se regarder dans un miroir pour retrouver, en se calmant, son état humain normal. Les remarques d'Aristote, cependant vont plus loin. Si Athéna a rejeté la flûte, observe-t-il, c'est sans doute parce que cet instrument déforme le visage, mais aussi parce que la flûte ne contribue en rien au perfectionnement de l'intelligence. Elle s'oppose au besoin de s'instruire en empêchant de se servir de la parole. Et surtout la musique de la flûte n'a pas un caractère éthique, mais orgiastique. Elle agit, non sur le mode de l'instruction (*máthēsis*), mais de la purification (*kátharsis*), « car tout ce qui appartient à la transe bacchique et à tout branle de ce genre relève de la flûte au point de vue instrumental ». La flûte est donc, par excellence, l'instrument de la transe, de l'orgiasme, du délire, des rites et danses de possession. Evoquant les mères, dont les enfants ont le sommeil difficile, et qui, pour les calmer, au lieu du silence, les secouent et leur chantent des mélodies, Platon écrit (*Lois*, 7, 790 c) :

« Comme si, au plein sens du mot, elles jouent de la flûte devant leurs enfants (*katauloûsi tòn paidiôn*) comme devant des bacchants frénétiques (*ekphrônôn bakcheiôn*) qu'on guérit en utilisant tout ensemble le mouvement de la danse et de la musique ». Faire le bacchant, faire le corybante, c'est entendre ou croire entendre les flûtes. A la formule de Platon : « Ceux qui font les Corybantes croient entendre des flûtes » (*Criton*, 54 d), répondent les affirmations de Jamblique : « Certains des extatiques entendent flûtes, cymbales, tambourins ou quelque mélodie, et ainsi sont dans l'enthousiasme (*enthousiôsin*)... Les flûtes provoquent ou guérissent les passions de l'égarement, certains airs font entrer en transe, *anabakcheústhai*, d'autres cesser le transport, *apopaúesthai tês bakcheías* » (*Des mystères*, 3, 9).

Mais il est plusieurs façons de faire le bacchant et ce ne sont pas toujours les mêmes divinités qui, dans la possession, s'emparent de leur fidèle, leur passent la bride et le mors, les chevauchent pour les entraîner dans la cavalcade du délire. Du bacchant de Dionysos, que l'imagerie associe aux figures des Ménades, avec leur exubérant cortège de Satyres et de Silènes, il faut distinguer celui qu'Euripide appelle « bacchant d'Hadès, *Hâidou bákchos* » (*Héraclès*, 1119), et que la chiennerie d'une rage furieuse, la *Lússa*, fait danser, en lui jouant sur la flûte l'air de la Terreur (*phóbos*). Quelle est cette puissance sinistre d'enragement qui rythme sur la flûte « une musique de délire » ? Le poète tragique donne la réponse : « C'est Gorgone, fille de la Nuit, avec ses vipères aux cent têtes bruyantes (*iachémasin*), c'est Lyssa dont le regard pétrifie » (884). Dans cette danse qui fait d'Héraclès l'Épouvante elle-même (épouvante qui le possède et le tourmente au dedans, épouvante qu'il provoque tout autour de lui au dehors) « n'apparaissent pas les tambourins ni l'aimable thyrses de Bromios. Elle veut du sang, non la libation bacchique du jus de la vigne » (cf. aussi EUR., *Oreste*, 316-20). Pendant la crise frénétique au cours de laquelle l'Effroi, comme puissance surnaturelle, prend possession d'Héraclès, la musique de la flûte et le visage du héros revêtent également l'affreuse apparence du masque de Gorgō : « Horrible, horrible est la musique de cette flûte, *dáion tóde dáion mélos epaulêitai* », chante le chœur. Quant à Héraclès, dès les approches de la transe « déjà il secoue la tête et roule en silence des pupilles tordues aux regards terrifiants, *gorgōpoûs kóras* » (868). Un peu plus tard : « le visage décomposé, il roulait des yeux où apparaissaient un réseau de veines sanglantes et l'écume dégouttait sur sa barbe touffue (931)... Il roulait l'œil sauvage d'une Gorgone, *agriôpôn ómma Gorgónos* (990) ». De ce témoignage que nous offre la tragédie et dont Jeanmaire, dans son *Dionysos*, a bien vu l'intérêt pour l'intelligence des phénomènes de possession, il faut rapprocher plusieurs textes. Selon Xénophon, ceux qui sont possédés par certaines divinités « ont un regard plus gorgonéen, une voix plus effrayante, des gestes plus violents » (*Banquet*, 1, 10). Dans les *Lois*, Clinias interroge l'Athé-

nien sur la nature du mal qui, d'une part, tient les enfants éveillés pendant la nuit, de l'autre, livre à la frénésie les bacchants devant lesquels on joue de la flûte. Réponse de l'Athénien : « D'avoir peur (*deimáinein*) c'est en cela que consiste l'un et l'autre mal, et ces terreurs (*deímata*) viennent d'une faiblesse de l'âme. Quand on oppose à de telles agitations une secousse extérieure, le mouvement qui vient du dehors maîtrise le mouvement interne de frayeur et de frénésie, et le maîtrisant ramène le calme et la tranquillité... Toute âme qui, dès sa jeunesse, est hantée de telles craintes deviendra de plus en plus la proie de terreurs paniques » (790 c-791 b). Dans la *Maladie sacrée*, l'auteur énumère la série des divinités auxquelles les hommes ont coutume de rapporter les troubles dont ils sont agités : « A ceux qui la nuit ont des épouvantes (*deímata*), des terreurs (*phóboi*), des délires (*pará-noiai*), des sauts du lit et des fuites hors de la maison, ils disent qu'il s'agit d'attaques d'Hécate et d'assauts de héros (c'est-à-dire de morts) » (4, 31 sq.). Comme Gorgô, dont elle est par certains aspects assez proche pour être évoquée parfois sous ce nom (HIPP., *Ref. Hér.*, 4, 35), Hécate qui « envoie les spectres » (EUR., *Hélène*, 569) et que l'Hymne orphique célèbre comme « celle qui fait la bacchante avec les âmes des morts », apparaît ici en Puissance de Terreur, surgie de l'autre-monde pour prendre pendant la nuit possession des humains sous la forme d'une épouvante qui les jette hors d'eux-mêmes.

Selon Platon, les terreurs de ce type relèvent, dans l'homme, de l'enfant. Evoquant la crainte enfantine que le vent ne souffle sur l'âme pour la disperser, à la sortie du corps, surtout s'il y a grosse brise, il écrit, dans le *Phédon* (77 e), que peut-être « il y a au-dedans de nous je ne sais quel enfant à qui ces sortes de choses font peur. Cet enfant-là, tâche que dissuadé par toi, il n'ait pas de la mort la même crainte que des *mormolúkeia*, des croquemitaines ». Pour chasser de telles frayeurs, observe alors le Socrate du dialogue, il faut un enchanteur accompli et une incantation quotidienne jusqu'à ce que l'enfant soit apaisé par les enchantements.

Parce qu'ils enracinent nos craintes irrationnelles dans ce qui subsiste en nous d'enfantin, ces textes (cf. aussi, PLUTARQUE, *Mor.*, 1105 b) nous ont conduit à reprendre le dossier établi par E. Rhode, dans l'Appendice 5 de *Psyché*, et à rechercher au niveau des superstitions populaires et de l'univers enfantin l'expression de cette même Puissance de terreur — de terreur comme catégorie du surnaturel — que le masque de Gorgô nous a paru incarner, soit dans un contexte guerrier, soit dans un registre infernal. Lamia, Empousa, Gellô, Mormô surtout, traduisent dans le monde de l'enfance ce que Gorgô représente pour les adultes. Le *mormolúkeion*, l'épouvantail, répond au *gorgóneion*.

Pour l'enfant, Mormô est un masque, une tête. Comme on le voit dans l'*Hymne à Artémis*, de CALLIMAQUE (50 sq.), ce peut être la figure d'Hermès,

barbouillé de cendres, devenu, pour effrayer les petits en jouant Mormô, visage insolite, face noyée de nuit, sans plus de traits reconnaissables, et équivalent, par cette altérité, à la figure monstrueuse d'un Cyclope, avec son œil gorgonéen et le vacarme qui l'accompagne, répercuté, amplifié, délocalisé par un formidable écho. Chez Théocrite (15, 40) Mormô n'évoque plus la face du Cyclope, mais celle du cheval. A son enfant, pour l'effrayer et le faire taire, la mère lance : « Mormô, le cheval mord ! *dáknei híppos* ». Ces monstres terrifiants, qui ont figure de têtes masquées, à la semblance du Cyclope ou du cheval, sont censés s'emparer des enfants, les ravir, les dévorer, les vouer à la mort. Ils sont en proximité avec la mort ; ils appartiennent à son domaine alors même qu'ils errent au milieu des vivants. Ce sont des sortes de revenants, de fantômes, des doubles, des *éidōla*, des *phásmata*, comme ceux qu'envoie Hécate et qu'on appelle Hecataia (*Sch. Ap. de Rhodes*, 3, 8-1). Quand un homme est possédé de *Lússa* et qu'il mime la Gorgone par ses gestes, son visage et ses cris, il devient lui-même une sorte de danseur des morts, un bacchant d'Hadès. La terreur qui l'agite, qui le fait danser à l'horrible mélodie de la flûte, remonte directement du monde infernal : elle est la puissance d'un trépassé, un démon vengeur qui le poursuit en expiation ou en vengeance, un *alástōr*, une souillure criminelle, *miasma*, qui pèse sur lui ou qu'il a hérité de sa race. L'auteur de la *Maladie Sacrée*, notant que les mages, purificateurs, prêtres mendiants et autres charlatans, prétendent guérir les troubles dont il vient de parler par des « purifications » et « incantations », note qu'ils traitent les malades « comme des porteurs de *miasma*, des *alástoras*, des *pepharmakeuménous*, des souillés de sang, des victimes expiatoires ». Euripide ne voyait pas les choses autrement quand il montrait, dans son *Oreste*, le jeune homme livré au délire après le meurtre de Clytemnestre. Le chœur s'adresse à lui pour évoquer « quelque *alástōr*, faisant entrer dans la maison le sang de ta mère, ce sang qui suscite ta démence, *hós' anabakcheúei* (plus exactement : qui t'agite à la façon d'un bacchant) » (337-8). L. Gernet a bien montré l'ambivalence de termes comme *alástōr*, *miástōr*, *alítērios* s'appliquant à la fois au fantôme de celui qui ayant péri de mort violente poursuit son meurtrier de sa vengeance et au criminel qui fait l'objet de cette poursuite. Une même puissance démoniaque de terreur les englobe tous deux, les soudant l'un à l'autre. C'est parce qu'il est lui-même troublé, agité, terrorisé que le mort ne peut rester en paix, qu'il « revient » pour troubler, agiter, terroriser, celui dont il hante l'esprit et qui devient à son tour ce délire, cette rage, cet Effroi dont il est à la fois cause et victime (cf. L. Gernet, *Recherches*, p. 146 et 320 ; sur cette réciprocité de terreur et de trouble — *phóbos, deíma, tárassō* —, chez le fantôme de la victime et chez le meurtrier souillé de sang, PLATON, *Lois*, 865 d-e).

Notre enquête s'est alors infléchie du côté du rituel en direction de ces

déesse-têtes que sont les Praxidikai, exécutrices de la vengeance et garantes du serment. Selon Hésychius, Praxidiké est un *daímōn* qui accomplit la fin, qui mène les choses à leur terme, pour les paroles comme pour les actions ; c'est pourquoi ses images sont des têtes et les sacrifices qui lui sont réservés le sont pareillement. Photius et la Souda confirment que, de cette déesse, on érige seulement la tête (sur la tête comme accomplissement, cf. PLATON, *Gorgias*, 505 d et *Timée*, 69 a).

Les aspects chthoniens ou infernaux de Praxidiké sont soulignés dans un hymne orphique. Assimilée à Perséphone, appelée « mère des Euménides » (ces Euménides dont « les visages de terreur » *phoberà prosōpa*, suivant ESCHYLE, *Eum.*, 989-90, disent assez le rôle qu'elles assument dans la cité : y incarner l'Effroi et le terrifiant, *Phóbos* et *tò deinòn*) — Praxidiké est célébrée en « souveraine des souterrains », *katachthoniōn basiléa* (29, 5-6) ; en 19, on mentionne qu'elle apporte les fruits de la terre (à condition, bien sûr, que cette terre, libre de toute souillure, ne soit pas par la déesse frappée de stérilité).

Qu'en est-il de son culte ? Pausanias rapporte qu'après la destruction de Troie, Ménélas, de retour chez lui sain et sauf, fit ériger au lieu même où pour la première fois Pâris et Hélène avaient consommé leur union adultère, un *ágalma* de Thétis (en action de grâces pour le bon retour) et de Praxidiké, pour la remercier du châtement des coupables (3, 22, 2). A Haliarte, en Béotie, à côté du mont Tilphousios et de la source Tilphousa, il y a en plein air un sanctuaire des Praxidikai où l'on prête serment, mais pas à la légère, *ouk epídromon tôn hórkon* (9, 33, 3). Le sens de cette précision s'éclaire par le rapprochement avec le sanctuaire des Euménides, fondé par Oreste à Keryneia (7, 25, 7), et dont l'accès n'est pas permis à tous, ni *ex epídomês* : la raison en est que quiconque y pénètre souillé de sang ou chargé de quelque impureté perd aussitôt l'esprit et devient hors lui-même sous l'empire de terreurs, *aútika... déimasin ektos tôn phrenôn gínesthai*. Au sanctuaire des Praxidikai comme à celui des Euménides, l'imprudent qui s'aventurerait à prêter serment « à la légère », sans s'être assuré de sa parfaite pureté religieuse, se trouvait du coup livré à une crise furieuse d'épouvante, analogue à celle qui frappa Oreste précisément, au lieu dit *Maníai* (Délires) appellation qui, selon Pausanias, désigne les Euménides (8, 34, 1). Il est en Arcadie un autre sanctuaire où l'on prête les serments les plus graves, dans les affaires les plus importantes : celui de Déméter éleusinienne, à Phéneus (8, 15, 1-3). On y jure par le *Petrōma*, par la pierre. Composé de deux blocs de pierre ajustés l'un à l'autre (ils tiennent cachés des écrits concernant les mystères, qu'on extrait tous les deux ans pour les lire aux initiés), le *petrōma* porte à son sommet une sphère où se trouve enfermé le masque d'une Déméter Kidaria. Lors des grands Rites, ce masque est mis par le

prêtre qui, avec des baguettes, frappe les souterrains, *toûs hupochthoníous paíei* (c.-à-d. ce peuple des morts dont Praxidiké est appelée la souveraine). L'épiclèse de cette Déméter au masque, liée au monde infernal, garante des serments solennels, renvoie au terme *kídaris* qui a deux sens : d'abord celui de coiffure, masque (Hesychius), ensuite celui d'une danse arcadienne qu'Athénée compare à l'*alêtér* (danse de l'errance) des Sicyoniens (14, 631 d).

Les Praxidikai, déesses-tête, et Déméter Kidaria, déesse au masque, garantissent l'inviolabilité d'un serment qui doit inspirer aux hommes la même terreur sacrée que, dans le monde infernal, l'eau du Styx, eau primordiale, *ôgúgion húdōr*, par laquelle jurent les dieux. *Ôgúgios* est un adjectif formé sur le nom d'Ôgugos, être mythique et primordial, doublet d'Okéanos, et qui aurait été, selon certaines traditions, le premier roi des dieux. En son temps se serait produit le premier déluge, antérieur à celui de Deucalion : la surface de la terre se serait trouvée noyée par l'irruption des eaux souterraines mêlées aux eaux célestes. Ôgugos est surtout connu en Béotie (Paus., 9, 19, 6 et 33, 5) où il est précisément mis en rapport avec les Praxidikai (cf. F. Vian, *Origines de Thèbes*, p. 230 sq.). Selon Photius, les filles d'Ôgugos sont Alalkomène, Thelxinoe, Aulis, « qui furent ensuite appelées Praxidikai ». Panyassis, d'après Sthéphane de Byzance, parle de la Nympe ôgugienne qu'on appelle Praxidiké.

Les Praxidikai de Béotie ne sont pas seulement associées, comme l'eau du Styx, à Ôgugos. Elles sont en rapport avec une source, jaillie du sous-sol, dont le nom est Tilphoussa et dont l'eau, comme celle de Styx encore, est mortelle pour tous les humains : Tirésias, dont la tombe est toute proche, a rendu l'âme pour en avoir bu. A la source mortelle de Tilphoussa répond la source d'Arès, qui est à l'origine de la fondation de Thèbes et qui alimente la rivière Dirké. Le serpent (*drákōn*) qui gardait cette source pour en interdire l'accès et qu'on dit parfois issu d'Arès et de Gè, serait en effet, suivant la *Scholie à Sophocle, Ant.*, 126, le rejeton d'Arès et d'Erinys Tilphôssa. Une autre tradition, conservée par Callimaque (fr. 652 Pfeiffer) présente les choses différemment. S'étant unie, sous la forme d'une jument, à Poséidon, Erinys Tilphôssa (ou Telphôsa) engendre le cheval Areion, comme Méduse, unie au même dieu, engendre, en même temps que Chrysaôr, le cheval Pégase, dont le nom évoque une source, *pēgê* ou, selon Hésiode, les eaux courantes d'Okéanos, frontière du monde, *pēgaí*.

Plusieurs observations doivent être faites ici. 1. - Depuis les lieux où il est né, au delà d'Océan, du côté de la Nuit, Pégase s'envole vers le ciel pour y habiter avec Zeus. Cependant par sa fonction de transporteur (*phérōn*) du tonnerre et de la foudre, il circule entre l'éther où il réside et la zone chthonienne (*chthōn*) à laquelle il appartient (HÉS., *Théog.*, 284-6).

2. - Styx est cette fille d'Océan dont l'eau s'écoule au plus profond sous la terre, dans cette demeure de la Nuit où sourdent, réunies ensemble, encore contiguës et comme mêlées les unes aux autres, les sources, *pēgai*, de la Terre, du Tartare, de la Mer et du Ciel (*Théog.*, 736-8 et 807-9) : lieux affreux, chaotiques (*chásma méga*), que « les dieux ont en horreur », *tá te stugéousi theói* (739). Cette béance originelle, où le monde organisé plonge ses racines, les eaux primordiales de Styx la représentent non seulement par le *kôma* dont elles enveloppent les dieux parjures ou la mort qu'elles apportent aux vivants, mais par le décor où l'on situe leur flux. Chez Hésiode déjà, Styx, placée sous terre, au pays ténébreux de la maison d'Hadès, dans la nuit noire, habite en même temps une demeure « que couronnent des rocs élevés et que de tous côtés des colonnes d'argent dressent vers le ciel » (775-9). La valeur « primordiale » de Styx l'établit à la fois au plus bas et au plus haut comme si elle assumait tout ensemble les deux extrêmes, à la façon dont les Grées conjoignent le jeune et le vieux, les Gorgones le mortel et l'immortel. Même tableau pour le Styx arcadien que décrivent Hérodote (6, 74) et Pausanias (8, 18, 4). L'eau du Styx, eau des profondeurs infernales, qui apporte la mort à tout être vivant et que nul récipient, nulle matière, pas même l'or (sauf, bien entendu, « la corne du sabot d'un cheval ») n'a pouvoir de retenir, dégoutte d'un surplomb rocheux très élevé dont Pausanias précise qu'il n'en connaît « aucun autre qui s'élève à une telle hauteur ». L'eau d'en bas s'écoule ainsi par le haut, comme du ciel.

3. - Dans l'étude de J.H. Croon que nous avons mentionnée, l'auteur observait que, dans la plupart des lieux où il existait des sources thermales, on trouve des représentations du gorgonéion. Ainsi, sur les vingt-neuf cités antiques dont les monnaies portent la figure de Gorgô, il en est onze au moins où nous connaissons la présence voisine de sources. Tel est le cas, en particulier, de Sériphos, île rocailleuse dont J.H. Croon souligne qu'en dehors de la source thermale où aujourd'hui encore, chaque année, des fêtes se déroulent, on ne voit rien qui ait pu la qualifier pour jouer, dans la légende de Persée et Méduse, le rôle central qui est le sien.

4. - La source Tilphoussa, aux eaux mortelles, liée aux Praxidikai, et l'Erinys Tilphôssa ou Telphôsa qui, sous la forme d'une jument, engendre de Poséidon le cheval Areion a son exact répondant, son double, en Arcadie, en la personne d'une Déméter Erinys, installée à Thelpousa, sur les bords du Ladon, dont les eaux surgissent en ces lieux à partir de plusieurs sources (PAUS., 8, 25). Cette Déméter s'unit, sous la forme d'une jument, à Poséidon, fait cheval, pour enfanter l'étalon Areion et une fille au nom secret, en qui on reconnaîtra l'équivalent de Coré, partagée entre la Ténèbre du monde infernal et la vie à la lumière du soleil. La Déméter de Thelpousa a deux faces et deux noms : à son aspect « furieux » d'Erinys répond pour s'y opposer un aspect « calme », quand elle eut apaisé sa colère et se fut baignée dans les eaux du Ladon : c'est Déméter *Lousía*, la Baignée, la Lavée.

La même polarité entre une Puissance de Furie provoquant une crise de délire et une Puissance d'apaisement qui apporte le calme, le retour à l'état normal, se marque dans une autre forme arcadienne de la Déméter furieuse et chevaline. A Phigalie, une grotte est consacrée à Déméter *Meláina*, la Noire (8, 42). Les Phigaliens s'accordent avec les gens de Thelpousa sur l'union de Déméter et de Poséidon ; mais, selon eux, le fruit de cette union ne fut pas le cheval Areion, mais celle qu'ils nomment *Déspoína*, la Maîtresse. Comme l'Erinys, la Melaina, passe tour à tour d'un état de fureur à un état d'apaisement. Son nom, la Noire, rappelle ces divinités qui, à *Maníai*, apparurent successivement à Oreste sous deux formes : noires aussi longtemps qu'il demeura hors d'esprit, livré à l'Epouvante ; blanches dès que s'étant coupé un doigt en expiation de sa souillure criminelle, il eut retrouvé ses esprits, au lieu dit *ákē*, Remèdes (8, 34). La Déméter *Meláina*, dans sa forme furieuse, était représentée assise sur une pierre. Elle avait tout le corps d'une femme, mais la tête et les cheveux d'un cheval. De ce masque chevalin surgissaient des figures de serpents et d'autres bêtes sauvages, à la Gorgô. A Lykosura, la *Déspoína*, fille de Déméter jument et de Poséidon Hippios, avait son temple où elle était révérée par les gens du pays plus que tout autre divinité. Les fouilles ont restitué des fragments de sa statue cultuelle, en particulier sa draperie ; on y voit onze personnages féminins, à tête animale, de cheval notamment, et qui jouent en dansant de divers instruments de musique. Des statuette votives de terre cuite ont été aussi retrouvées : il s'agit de femmes drapées à tête animale. Dernier détail concernant ce sanctuaire de la *Déspoína* : vers la sortie du temple, un miroir était accroché au mur. Si on s'y regardait, on ne s'y voyait pas. Ce miroir ne reflétait pas les visages humains ; comme une fenêtre ouvrant sur l'au-delà, il ne laissait apparaître clairement sur sa surface que les statues des dieux et le trône où siégeait la Maîtresse avec, sur sa draperie, le cortège des masques. 5. - A la polarité de ces déesses qui tantôt vous livrent à l'égarement de la folie, tantôt vous apportent la guérison, répondent la polarité des sources et des eaux qui leur sont parfois associées. Au-dessus de Nonacris, dans la région du Styx arcadien, il y a une grotte où allèrent se terrer les filles de Proïtos quand, frappées de délire, elles erraient en état de transe. C'est là que Melampus vint les prendre pour les emmener, grâce à des rites secrets et des purifications, vers Cleitôr, en un lieu nommé *Lousoí*, qui rappelle la Déméter *Lousía*. Elles y furent guéries et calmées dans le sanctuaire d'Artémis *Hēmerasía*, l'apaisante (18, 7). Pausanias avait noté, un peu auparavant (17, 6), qu'en partant de Phéneus en direction de l'ouest, on rencontre deux routes : celle de droite va vers Cleitôr où se trouve *Lousoí* ; celle de gauche vers Nonacris et le Styx. Dans la suite du texte, il est plus précis. Signalant que sur le territoire des Cynaéthéens, qui jouxte celui des Phéneates, on trouve une source d'eau froide, appelée *Alussos*

parce qu'elle est un remède contre la *lússa*, la rage, et que d'en boire guérit tout homme mordu par un chien enragé, le Periègete conclut : « Les Arcadiens ont dans l'eau proche de Phéneus et appelée Styx ce qui s'est montré malheur pour l'homme et dans la source des Cynaéthéens un bien, cette source venant contrebalancer la calamité de l'autre lieu » (8, 19, 2-4).

Laissant là les aspects rituels nous avons alors examiné le mythe de Persée à partir des témoignages d'Hésiode, Phérécyde, Pindare, Hérodote, Apollodore, Pausanias, Diodore, Nonnos, Ovide. Pour nous en tenir à l'essentiel, nous signalerons seulement les quelques points suivants : le schème héroïque traditionnel avec l'épisode de l'exposition du nouveau-né et l'épreuve qui lui est imposée, à son adolescence, à la suite d'une vantardise au cours d'un banquet de fête, *éranos* ; — le jeu sur le thème de l'œil, du regard, de la réciprocité (tantôt affirmée, tantôt évitée) du voir et de l'être vu, thème qui apparaît dans la séquence des Grées avec leur œil et leur dent uniques qu'elles se refilent comme au jeu du furet (la dent unique est à la fois celles de monstres dévorateurs et celle de vieilles édentées), dans la séquence de la *kunēē*, enfin au moment de la mort de Méduse, dans le détournement de la tête et (à partir du v^e siècle au moins), le recours au miroir et au reflet ; — le rôle et le sens des objets magiques : la coiffe d'invisibilité qui, donnant au héros vivant le masque du défunt, le met à l'abri des Puissances de mort ; la *hárpē* et la *kíbisis*, outils de la chasse aux têtes ; les sandales ailées qui confèrent à Persée un statut analogue à celui des Gorgones, lui permettant de conjoindre toutes les directions de l'espace, de visiter aussi bien le ciel et le monde souterrain, de passer des rives d'Océan au pays des Hyperboréens ; — les aspects de rivalité de Persée avec Dionysos, ses satyres, ses ménades, leurs danses et leurs délires ; — le jeu de la beauté et de la laideur dans le personnage de Méduse ; — l'accentuation du thème du miroir et du reflet, chez un auteur comme Ovide, et son traitement dans les représentations figurées.

Au terme de cette enquête, quelques conclusions provisoires. Contrairement aux figures divines et aux visages humains, le masque de Gorgô, comme tête isolée, comporte dans la composition de ses traits des aspects marqués d'insolite et d'étrangeté. Les cadres ordinaires, les classifications usuelles apparaissent, sur cette face, brouillés et syncopés. Le masculin et le féminin, le jeune et le vieux, le beau et le laid, l'humain et le bestial, le céleste et l'inferral, interfèrent, se recourent et se confondent. Par là cette figure s'établit d'emblée dans une zone de surnaturel qui, d'une certaine façon, met en cause la rigoureuse distinction entre dieux, hommes et bêtes, comme entre niveaux et éléments cosmiques. Un mélange inquiétant s'opère, analogue à celui que Dionysos réalise, par la joie et la libération, vers la communion d'un âge d'or ; mais avec Gorgô ce désordre se fait, par l'horreur et l'Effroi, dans la confusion de la Nuit.

Le télescopage de ce qui est normalement séparé, la déformation stylisée des traits, l'éclatement du visage en grimace traduisent ce que nous avons appelé la catégorie du monstrueux, dans son ambivalence, tendue entre le terrifiant et le grotesque, avec le passage, l'oscillation de l'un à l'autre.

C'est dans ce contexte qu'il faut interroger la frontalité. Le monstrueux dont nous parlons a ceci de caractéristique qu'on ne le peut aborder que de face, dans un affrontement direct de la Puissance qui exige, pour qu'on la voie, qu'on entre dans le champ de sa fascination, avec le risque de s'y perdre. Voir la Gorgone, c'est la regarder dans les yeux et, par le croisement des regards, cesser d'être soi-même, d'être vivant pour devenir, comme elle, puissance de mort. Dévisager Gorgô c'est, dans son œil, perdre la vue, se transformer en pierre, aveugle et opaque.

Dans le face à face de la frontalité, l'homme s'établit en position de symétrie par rapport au dieu ; il se maintient toujours dans son axe ; cette réciprocité implique à la fois dualité — l'homme et le dieu qui se font face — et inséparabilité, voire identification : la fascination signifie que l'homme ne peut plus détacher son regard, détourner son visage de la Puissance, que son œil se perd dans celui de la Puissance qui le regarde comme il la regarde, qu'il est lui-même projeté dans le monde auquel préside cette Puissance.

Dans la face de Gorgô s'opère comme un effet de dédoublement. Par le jeu de la fascination, le voyeur est arraché à lui-même, dépossédé de son propre regard, investi et comme envahi par celui de la figure qui lui fait face et qui, par la terreur que ses traits et son œil mobilisent, s'empare de lui et le possède.

La possession : porter un masque, c'est cesser d'être soi et incarner, le temps de la mascarade, la Puissance de l'au-delà qui s'est emparé de vous, dont vous mimez tout ensemble la face, la gesture et la voix. Le dédoublement du visage en masque, la superposition du second au premier qui le rend méconnaissable, supposent une aliénation par rapport à soi-même, une prise en charge par le dieu qui vous passe la bride et les rênes, qui vous chevauche et vous entraîne en son galop — ; il s'établit par conséquent, entre l'homme et le dieu, une contiguïté, un échange de statut qui peut aller jusqu'à la confusion, l'identification, mais dans cette proximité même s'instaure l'arrachement à soi, la projection dans une altérité radicale, la distance la plus grande, le dépaysement le plus complet s'inscrivant dans l'intimité et le contact.

La face de Gorgô est un masque ; mais au lieu qu'on le porte sur soi pour mimer le dieu, cette figure produit l'effet de masque simplement en vous regardant dans les yeux. Comme si ce masque n'avait quitté votre visage, ne s'était séparé de vous que pour se fixer en face de vous, comme votre ombre ou votre reflet, sans que vous puissiez vous en détacher. C'est votre

regard qui est pris dans le masque. La face de Gorgô est l'Autre, le double de vous-même, l'Etrange, en réciprocité avec votre figure comme une image dans le miroir (ce miroir où les Grecs ne pouvaient se voir que de face et sous forme d'une simple tête), mais une image qui serait à la fois moins et plus que vous-même, simple reflet et réalité d'au-delà, une image qui vous happerait parce qu'au lieu de vous renvoyer seulement l'apparence de votre propre figure, de réfracter votre regard, elle représenterait, dans sa grimace, l'horreur terrifiante d'une altérité radicale, à laquelle vous allez vous-même vous identifier, en devenant pierre.

Regarder Gorgô dans les yeux c'est se trouver nez à nez avec l'au-delà dans sa dimension de terreur, croiser le regard avec l'œil qui ne cessant de vous fixer est la négation du regard, accueillir une lumière dont l'éclat aveuglant est celui de la nuit. Quand vous dévisagez Gorgô, c'est elle qui fait de vous ce miroir où en vous transformant en pierre elle mire sa terrible face et se reconnaît elle-même dans le double, le fantôme que vous êtes devenu dès lors que vous affrontiez son œil. Ou pour exprimer en d'autres termes cette réciprocité, cette symétrie si étrangement inégales de l'homme et du dieu, ce que vous donne à voir le masque de Gorgô, quand vous en êtes fasciné, c'est vous-même, vous-même dans l'au-delà, cette tête vêtue de nuit, cette face masquée d'invisible qui, dans l'œil de Gorgô, se révèle la vérité de votre propre figure. Cette grimace c'est celle aussi qui masque votre visage quand vous êtes possédé de *Lússa* et que, l'âme en délire, vous dansez, sur l'air de la flûte, la bacchanale d'Hadès.

Le Séminaire a été consacré à des analyses de mythes et à des enquêtes comparatives. Nos collègues B. Ogibenin, P. Cazeaux, K. Pomian et P. Ellinger, nous ont livré, sous forme d'exposés suivis de discussions, la primeur de certaines de leurs recherches.

M. I. Finley, de Cambridge, a accepté de donner au Collège de France une série de quatre conférences sur l'esclavage antique. C'est un privilège dont nous avons pu apprécier la valeur et dont nous lui savons gré.

Plusieurs collègues étrangers ont tenu, au Collège ou à l'Ecole des Hautes Etudes, des Séminaires dans le cadre de notre Centre de recherches. Parmi les archéologues, en dehors de Claude Bérard (Genève) et Herbert Hoffmann (Hambourg) qui ont participé régulièrement à nos séances de travail sur l'imagerie dionysiaque, nous tenons à remercier A. Furtwangler (Institut archéologique allemand d'Athènes), A. Frascetti (Naples), E. Greco (Salerno), D. Metzler (Münster) et D. Theodorescu (C.N.R.S.), pour leur contribution. Parmi les philologues et historiens, notre reconnaissance va à B. Bravo (Varsovie), G. Nenci (E.N.S. de Pise), S. Pembroke (Bedford College), M. Vegetti (Pavie), R. Winton (Sheffield). Tous nous ont beaucoup apporté.

M^{me} S. Humphreys (University College London), et A. Momigliano nous ont fait l'amitié, en fin d'année, de nous réserver des exposés qui s'inscrivaient dans la ligne de nos recherches. Qu'ils en soient remerciés.

J.-P. V.

PUBLICATIONS

La cuisine du sacrifice en pays grec (en coll. avec M. Detienne), Paris, Gallimard, 1979, coll. Bibliothèque des Histoires, 336 p.

Religions, histoires, raisons, Paris, Maspéro, 1979, Petite Collection Maspéro, 137 p.

Myth and society in ancient Greece, Hassock-Sussex and Highlands, New Jersey, Harvester Press, 1979, 256 p.

Manger au pays du Soleil, *Culture, Science et Développement (Mélanges Charles Morazé)*, Toulouse, Privat, 1979, p. 57-64.

Categorie d'agente e d'azione nell'antica Grecia, *Lingua, Discorso, Societa*, Parma, Pratiche Editrice, 1979, p. 299-310.

MISSIONS ET CONGRÈS

Des communications ont été présentées :

— au colloque « Lucien Goldmann et la sociologie de la littérature aujourd'hui », Paris, 15-18 mars 1979 ;

— au colloque « I Greci : nostri contemporanei ? », Florence, 26-30 avril 1979 ;

— au Congrès International des Associations d'études classiques, Budapest, 3-9 septembre 1979.

Conférence à la Société de Thanatologie, à Paris.

Participation au jury de la thèse de 3^e cycle de M. Jean Levi : « Aspects du mythe du tigre dans la Chine ancienne », et de la thèse de Doctorat d'Etat de M. François Hartog : « Le miroir d'Hérodote. Essai sur la représentation de l'autre ».

Elu, le 4 janvier 1979, Honorary Member de la Society for the Promotion of Hellenic Studies.