



## **Monstres marins de l'antiquité grecque et romaine**

Noëlle Icard

### **► To cite this version:**

Noëlle Icard. Monstres marins de l'antiquité grecque et romaine. Cahier des thèmes transversaux ArScAn, 2006, VI, pp.26-31. <hal-02188305>

**HAL Id: hal-02188305**  
**<https://hal.science/hal-02188305v1>**

Submitted on 18 Jul 2019

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

## Monstres marins de l'antiquité grecque et romaine

Noëlle ICARD

(UMR 7041 ArScAn - *Lexicon Iconographicum Mythologiae Classicae*)

La mythologie comme l'iconographie mettent en évidence le rôle important joué par la mer dans le développement des civilisations de l'Antiquité qui se sont épanouies près de la Méditerranée. Dès l'époque néolithique, les hommes en ont tiré une partie de leur subsistance et se sont déplacés pour commercer, malgré les dangers qu'ils devaient affronter. Prendre la mer permettait de résoudre les difficultés de communications intérieures, de chercher de nouvelles terres lorsque la pression démographique se faisait trop forte, mais aussi d'échanger des denrées et de se procurer des produits aussi nécessaires à la vie antique que du grain, des métaux ou des esclaves. Chaque voyage, au cours duquel on pouvait apercevoir des animaux étranges, était une aventure qui nécessitait l'assistance d'êtres divins.

Ce sont pourtant les animaux qu'on pouvait observer le plus facilement qui ont d'abord été figurés. Du XVI<sup>e</sup> au XII<sup>e</sup> s. av. J.-C., des artistes de la Crète minoenne et de Mycènes se sont inspirés de la faune marine, reproduisant différentes sortes de poissons, des dauphins, des poulpes, sans pour autant chercher à en donner une image exacte. Leur but n'était pas de figurer la nature mais de la réinterpréter par le choix des couleurs, par la mise en évidence de certaines parties de l'animal, par la composition même comme le montre une peinture de Phylacopi, à Mélos, décorée de poissons volants. Nous pouvons reconnaître l'espèce, *Exocoetus evolans*, pourtant l'artiste a utilisé librement les couleurs pour créer une unité entre les animaux et l'arrière-plan rocheux. Ces poissons aux «ailes» tantôt ouvertes, tantôt fermées semblent évoluer de façon



Fig. 1 : peinture de Phylacopi  
[d'après *Excavations at Phylacopi in Melos, JHS suppl. IV (1902) pl. III*]



Fig. 2 : poignard de Routsis, Athènes, M.N. 8339 [d'après *The Greek Museums* (1975) fig. 29]

naturelle parmi des nuages de bulles mais sont en fait traités comme des motifs répétés en alternance qui scandent l'espace fermé, en haut et en bas, par des rochers, des éponges et des éléments végétaux. (Fig. 1)

De même, les poulpes, très appréciés des peintres de vases car ils permettent d'animer la surface avec leurs formes mouvantes, sont parfois proches de la réalité, mais ils servent souvent de support à des fantaisies graphiques, surtout dans l'art mycénien.

L'observation du monde aquatique avait ses limites car on ne pouvait voir en mouvement certains animaux, tels les argonautes, représentés de façon très stéréotypée et répétitive. Généralement, le nombre de leurs bras est réduit à 3 au lieu de 8 et ils sont figurés à l'envers, l'ouverture de la nacelle sécrétée par la femelle tournée vers le bas comme la coquille du murex. La réinterprétation du modèle résulte peut-être d'une incompréhension puisque, les mollusques étant trouvés hors de l'eau, il était difficile de saisir leur façon de se déplacer ainsi que la relation entre la coquille et l'animal. (Fig. 2)



Fig. 3 : Berlin, Staatl. Mus. F 1652  
[d'après J. Boardman dans *Monsters and Demons in the Ancient and Medieval Worlds* (1987) pl. XXIV fig. 11]

Nous n'avons pas de preuves de l'existence de monstres marins dans l'imaginaire crétois, bien qu'elle soit probable dans un monde de navigateurs. Les seuls documents écrits qui nous sont parvenus sont de simples inventaires de magasins ; sans textes religieux ni récits épiques, nous ignorons tout des légendes crétoises et mycéniennes. Les monstres marins sont aussi absents de l'iconographie. Seuls quelques petits objets, principalement des gemmes et des reliefs d'or ou d'ivoire, montrent un animal étrange, qui évoque une sorte de crocodile fabuleux. Vraisemblablement inspiré par des oeuvres orientales, peut-être égyptiennes, il pourrait être la réinterprétation d'un animal inconnu en Egée.

Cette absence de créatures fantastiques est d'autant plus curieuse que les contacts existaient entre l'Egée et les civilisations orientales qui, elles, figuraient des monstres terrestres aussi bien qu'aquatiques.

Contrairement aussi à ce qui se passe au Proche-Orient, qui jouit d'une certaine continuité pour tout ce qui concerne la tradition légendaire, le monde grec connaît une rupture brutale vers 1100 av. J.-C. Le système palatial et bureaucratique se désagrège, entraînant la disparition des arts décoratifs, des oeuvres de prestige et de l'écriture. L'art figuratif, devenu inexistant, est réintroduit progressivement à la fin du IX<sup>e</sup> s. L'homme en est le centre d'intérêt principal et l'iconographie marine des VIII<sup>e</sup> et VII<sup>e</sup> s. av. J.-C. se réduit aux poissons qui servent à situer en mer des scènes telles qu'un combat naval ou un naufrage. C'est aussi à cette époque que sont fixées par écrit les oeuvres d'Hésiode et d'Homère grâce auxquelles nous avons accès à l'environnement mythique des Grecs. Dans le domaine marin, les divinités sont partout présentes, les diverses formes de la vie y sont perçues comme des êtres étranges plus ou moins redoutables, parmi lesquels se trouve le *kétos*.





Fig. 4 : Boston, MFA 1963. 420,  
[d'après J. Boardman, *Archaeology of  
Nostalgia* (2002) fig. 7]

Pour les archéologues contemporains, le *kétos* est le monstre par excellence. Pourtant, son nom, qui donnera *cetus* en latin et cétacé en français, désigne n'importe quelle grosse bête aquatique, baleine, dauphin ou même thon. Homère appelle «*kétos*» aussi bien les phoques du dieu marin Protée, que les compagnons bondissant de Poséidon, l'animal qui menace de dévorer Ulysse naufragé ou l'une des proies de *Skylla*.



Fig. 6 : hydrie, coll. Niarchos, Paris  
[d'après *Greek Vases from the Hirshmann Coll.* (1982) n° 10]

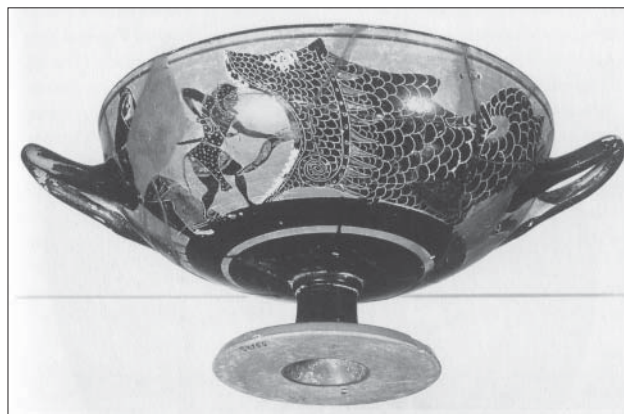


Fig. 5 : coupe attique, Tarente M.N. 52155  
[d'après J. Boardman, *Archaeology of  
Nostalgia* (2002) fig. 118]

L'apparition du *kétos* dans l'iconographie est plus tardive car les artistes, qui représentent surtout des scènes de la vie humaine, manquent de vocabulaire pour donner forme aux êtres fantastiques des légendes et doivent chercher l'inspiration en Orient.

C'est seulement vers 560 av. J.-C. que le *kétos* est figuré comme une bête mythique dangereuse. Dans deux légendes jumelles, celle d'Andromède et celle d'Hésione, il est une sorte d'émanation de la vengeance de la divinité dont un mortel a bafoué l'honneur. Pour expier la faute commise par l'un de leurs parents, les deux héroïnes sont offertes en pâture au monstre envoyé par Poséidon et ne doivent leur salut qu'à l'intervention d'un héros. Sur une amphore corinthienne, Persée et Andromède attaquent à coups de pierres le monstre dont seule la tête, à l'aspect vaguement canin, dépasse du rocher. (Fig. 3) Cette composition est empruntée à un modèle oriental illustrant la lutte entre un dieu et un serpent qui incarne les eaux primordiales. Les Grecs l'ont transposée dans le monde héroïque pour représenter une légende qui se situe en Orient, dans la région de Jaffa.

L'autre légende, celle d'Hésione, se déroule sur le rivage troyen. Sur un cratère, également corinthien, Héraclès décoche des flèches au monstre, tandis qu'Hésione lui jette des pierres. Du *kétos*, on ne voit que la tête, sorte de crâne décharné semblant émerger d'un rocher ou être posé dessus. Cette représentation unique pourrait avoir été inspirée par un phénomène naturel attesté par des témoignages littéraires qui mentionnent la découverte de fossiles dans le monde égéen (Fig. 4). Ces os de grande taille étaient souvent considérés, avec plus ou moins de crédulité, comme étant ceux de géants ou de héros du passé ; ils étaient aussi des



Fig. 7 : épinétron d'Érétrie, Athènes, M.N. 1629 [d'après J. Boardman dans *Monsters and Demons in the Ancient and Medieval Worlds* (1987) pl. XXIII fig. 6]

curiosités, volontiers déposées dans des sanctuaires. Les temples aimaient posséder des «reliques» qui attiraient le pèlerin et les restes d'animaux mythiques étaient très populaires : on montrait les défenses du sanglier de Calydon en différents endroits et un édile romain, M. Scaurus, avait rapporté de Jaffa à Rome le squelette du monstre qui avait menacé Andromède.

La découverte de fossiles sur le rivage troyen pourrait avoir un lien avec l'histoire du *kétos* qui ravageait la plaine de Troie, soit qu'elle ait donné naissance à cette légende soit que ces os aient été considérés comme des preuves *a posteriori* de l'existence de cette créature fabuleuse.

Le monstre peut aussi être représenté comme un énorme poisson au corps écailleux dont la gueule largement ouverte semble sur le point d'engloutir Héraclès. Celui-ci s'apprête à lui couper la langue avec une sorte de faucille, la harpé, probablement pour la rapporter au roi comme preuve de sa victoire, à moins que, étant gorgée de sang, elle ait eu un pouvoir magique. La proportion entre les deux protagonistes et le fait que le héros semble sur le point d'être avalé rappelle une curieuse variante de l'histoire, qui remonterait au moins à Hellanicus. Héraclès, en armes, aurait sauté dans la mâchoire du monstre et serait resté dans son ventre durant trois jours, taillant et coupant jusqu'à ce qu'il le tue et en sorte (Fig. 5).

Une hydrie de Caéré, de la fin du VI<sup>e</sup> s. av. J.-C., montre le héros, Persée ou plutôt Héraclès, affrontant un gros animal dont la gueule ouverte découvre la langue et des dents aiguës. Dans les ondulations de son corps serpentiforme sont dessinés un phoque, un poulpe et des dauphins,

tous animaux à la nature ambiguë. Le poulpe, grâce à sa faculté de mimétisme, est pour les Grecs un modèle d'astuce et de prudence ; le dauphin, qui respire en surface, est entre l'air et l'eau ; le phoque est amphibie, tout comme le *kétos* qui sort de l'eau pour attaquer sa proie et n'hésite pas à la poursuivre dans la plaine (Fig. 6).

Ce monstre redoutable à la physionomie changeante est propre aux époques archaïques. À partir du début du V<sup>e</sup> s. av. J.-C., en effet, le *kétos* devient un curieux être composite qui semble avoir emprunté des éléments à diverses créatures terrestres ou aquatiques. S'il est toujours caractérisé par de fortes mâchoires, son museau s'allonge jusqu'à devenir un long museau à l'extrémité retroussée et parfois agrémenté de défenses. Il a des oreilles plus ou moins longues et pointues, souvent une sorte de barbichette et une crête qui court le long de sa tête et de son dos. Ses pattes, quelquefois omises, peuvent être léonines, chevalines, ou devenir nageoires.

Il apparaît désormais dans des contextes très variés et sur toutes sortes d'objets. Il n'est plus seulement un monstre vengeur, mais fait partie du cortège marin, devenant une sorte d'animal familier, en assistant Poséidon dans sa lutte contre les Géants ou dans ses aventures galantes, en s'enroulant autour du bras de Thalassa ou en défendant la néréide Thétis aux prises avec Pélée, le mortel que Zeus l'oblige à épouser. Dans ce dernier cas, il symbolise aussi l'une des transformations de la déesse qui, pour tenter d'échapper à cette mésalliance, devient successivement eau, feu, lion et autres animaux, selon un cycle de métamorphoses propre aux êtres marins et qui est leur seule défense face à ceux qui veulent les soumettre. Une façon d'évoquer ce phénomène consiste en effet à placer sur ou près de la divinité un ou plusieurs éléments, notamment des animaux (Fig. 7).

Le *kétos* sert aussi volontiers de monture aux déesses marines, d'abord dans le contexte troyen du transport des armes d'Achille mais ces scènes guerrières n'excluent pas la recherche décorative, le corps du monstre pouvant aussi bien se ramasser dans l'espace étroit du chaton d'une bague, que s'allonger pour s'adapter à la composition en frise des peintures de vase.

À l'époque hellénistique, les références à l'épopée s'effacent au profit de scènes plus aimables ; des vases à boire, des instruments de musique, des accessoires féminins commencent à remplacer les armes et les néréides prennent





Fig. 8 : coffret en argent doré, Tarente, M.N. 22. 429-22.430, [d'après *Les ors hellénistiques de Tarente*, cat. expo. Paris (1986) n°8]

des poses langoureuses. Désormais dévêtues, leur carnation claire permet de jolis contrastes avec les couleurs sombres des monstres. De nouveaux monstres tels que taureaux ou fauves anguipèdes, font leur apparition (Fig. 8).

Les artistes romains enrichissent ce nouveau bestiaire d'hybrides de toutes sortes, le plus souvent en assemblant de façon presque systématique une longue queue de serpent de mer et l'avant-train d'un animal réel, tel que fauve, taureau, cervidé ou cheval, ou celui d'un monstre terrestre bien connu comme le griffon (Fig. 9). Les légendes d'Hésione et d'Andromède sont encore figurées, notamment sur les peintures pompéiennes, mais le *kētos* est le plus souvent mêlé à toutes sortes de divinités, d'être marins, d'animaux réels et imaginaires dans les compositions riches et foisonnantes des grands pavements de mosaïque qui décoraient souvent des villas ou des thermes appartenant à de grands propriétaires terriens. Ces scènes célébraient la puissance et la prospérité de ces derniers qui vendaient leurs blés à Rome et étaient le plus souvent également armateurs.

Le corps du monstre prend aussi plus de consistance et cette tendance se poursuivra aux époques postérieures, notamment sur des représentations romaines et paléochrétiennes. Avec son cou sinueux et les excroissances qu'il porte sous le menton ou



Fig. 9 : mosaïque de Tor Marancio, [d'après *EAA VII*, s.v. «*Scilla*» p. 110 fig. 141]

au-dessus des yeux, il préfigure le dragon médiéval. L'idée de danger et de lutte a le plus souvent disparu mais l'image redoutable du monstre persiste dans l'iconographie chrétienne. Il est la baleine qui avale Jonas ou le dragon qui dévore les damnés au jour du Jugement Dernier.

Le monstre qui avale et fait disparaître, incarnation de la mort, hantait vraisemblablement l'esprit des marins dont la grande crainte était de périr en mer, sans sépulture pour rappeler aux vivants qu'on avait existé. C'était la pire des morts car, dans l'antiquité grecque, la vraie mort est dans l'oubli et l'immortalité dans le souvenir.

Parallèlement aux croyances populaires existaient des études de savants, géographes ou naturalistes, qui observaient les mammifères marins et tentaient de définir leur place dans la nature. La morphologie et le comportement de ces animaux, ni purement aquatiques, ni complètement terrestres, les déconcertaient, comme le montrent les lignes qu'Aristote consacre au phoque, animal pourtant largement répandu en Méditerranée à son époque.

L'érudition n'excluait pas le goût du merveilleux et les auteurs anciens faisaient parfois référence à des animaux connus ou à l'étymologie pour être

compris du lecteur. C'est ainsi qu'Hérodote, s'il décrit avec justesse le crocodile, fait de l'hippopotame un quadrupède de la taille d'un grand boeuf, «à pied fourchu comme le boeuf, camus, qui possède une crinière de cheval, montre des dents saillantes, a la queue du cheval et son hennissement». Il fallait bien que le «cheval du fleuve» ait quelque chose d'un équidé! De même Pline affirme qu'en Inde, des bêtes à tête de chevaux, d'ânes ou de taureaux viennent à terre pour brouter puis repartent, ce qui n'est peut-être qu'une façon imagée de rapporter une réalité : le dugong, qui se nourrit surtout la nuit, est appelé également «vache marine».

Ces animaux amphibies semblaient presque humains à ceux qui les trouvaient parfois échoués et reconnaissaient en eux des êtres légendaires. Pline rapporte ainsi que dans la région de Lisbonne on avait trouvé sur la côte des «néréides» agonisantes. De même, le «triton» en mauvais état qui était exposé dans le temple de Dionysos à Tanagra, à côté de la statue du dieu était probablement un animal marin qu'on avait tenté de conserver en saumure.

L'origine de ces monstres, considérés tantôt comme des animaux, tantôt comme des êtres divins, mais pourtant parfois mortels, est donc à rechercher dans un mélange de folklore, d'observations et d'imagination.