

La naissance des monstres dans l'imaginaire proche-oriental

Virginie DANREY

CNRS, UMR 5133,

ArchéOrient,

Maison de l'Orient et de la Méditerranée - Jean Pouilloux,

7 rue Raulin, F-69007 Lyon (France)

v.danrey@wanadoo.fr

Danrey V. 2004. – La naissance des monstres dans l'imaginaire proche-oriental. *Anthropozoologica* 39 (1) : 365-370.

RÉSUMÉ

Cet essai propose de partir à la recherche des premières figures monstrueuses dans l'iconographie mésopotamienne et d'analyser le contexte dans lequel celles-ci apparaissent. Après un retour sur la définition et l'origine du « monstre », nous tenterons de comprendre le mécanisme de représentation auquel ces figures font appel. Nous mettrons, ensuite, en relation l'émergence des monstres avec l'évolution du contexte socio-historique et des relations homme-animal qui touche le Proche-Orient aux lendemains de la domestication.

MOTS CLÉS

Monstre,
hybride,
bestiaire,
représentation mentale,
imaginaire,
symbole.

ABSTRACT

The appearance of monsters in early Near Eastern imagination.

This paper looks at the first monsters in Mesopotamian iconography and proposes an analysis of the context in which they appear. After an examination of the definition and the origin of the « monster », we will attempt to understand the mechanism of representation to which these figures refer. Then, the appearance of monsters will be related to the development of the socio-historical context and of human-animal relationships in the Near East soon after domestication.

KEY WORDS

Monster,
hybrid,
bestiary,
mental representation,
imaginary,
symbol.

Les monstres constituent un thème universel récurrent dans l'histoire de l'humanité. Ceux-ci désignent des êtres fantastiques dont la morphologie résulte d'un accident de la nature ou d'une pure construction imaginaire. Par extension, les monstres ont souvent été associés aux termes plus génériques de démons ou génies dont le caractère surnaturel ne se traduit pas forcément par une apparence monstrueuse.

Les toutes premières représentations monstrueuses ont été identifiées en Europe occidentale dans l'art mobilier aurignacien et sur les parois de quelques grottes magdaléniennes. Retrouver l'origine exacte des monstres ne présente cependant pas beaucoup d'intérêt car on constate un développement indépendant et simultané de figures semblables en différentes régions du monde.

Le bestiaire conçu au Proche-Orient aux époques proto-historiques nous intéresse plus directement. Celui-ci a connu un large retentissement dans tout le monde méditerranéen grâce au rayonnement de la civilisation grecque et à l'héritage légué par les textes bibliques, mais malgré la pérennité de certains d'entre eux, les monstres mésopotamiens demeurent relativement peu connus. Cet essai se propose ainsi de partir à la recherche de leurs premiers témoins et d'analyser le contexte iconographique et socio-historique dans lequel ceux-ci sont apparus¹.

La complexité de ce sujet dépasse largement le cadre d'une analyse iconologique, c'est pourquoi nous avons été amenés à recourir à des disciplines annexes pour approfondir certains axes de recherches. C'est donc en toute humilité que nous aborderons le thème des représentations mentales emprunté aux sciences cognitives. Ces bribes de réflexions, nées de l'observation d'un certain nombre de documents iconographiques, sont le reflet d'un travail de recherche en cours et ne sauraient être présentées comme des résultats définitifs.

LES PREMIERS TÉMOINS

Soumis au hasard des découvertes, nous nous sommes efforcée de retrouver les plus anciennes figures monstrueuses retrouvées au Proche-Orient et de préciser leurs environnements iconographiques.

Le plus ancien témoin répertorié remonte au 8^e millénaire av. J.-C. : il s'agit d'un personnage à cornes d'ibex ou de chèvre *aegagre* représenté à la surface de fragments de céramique retrouvés à Suse (Osten-Sacken 1992 : pl. VI, fig. 9). Ce motif jouira d'un vif succès durant tout le 4^e millénaire av. J.-C. en Elam et en Haute Mésopotamie (Barnett 1966). Ces personnages à qui l'on a implanté des cornes au niveau du crâne restent cependant très proches des représentations humaines ornées d'une coiffe à cornes avec lesquelles ils se confondent (Fig. 1).

Les premières véritables manipulations de l'image humaine ou animale sont attestées à partir de la fin de l'époque d'Obeid. Des animaux ayant subi des distorsions ainsi que des êtres aux corps soudés sont représentés sur des cachets plats retrouvés dans les niveaux XIII à XI de Tepe Gawra (Fig. 2). D'autres personnages à tête animale figurent sur des cachets retrouvés à la base de la couche intermédiaire de Suse (Fig. 3).

Les figurations monstrueuses deviennent plus claires à partir de l'époque d'Uruk. Les scènes de luttes représentées à la surface des premiers sceaux-cylindres retrouvés dans les niveaux V et IV d'Uruk contiennent un grand nombre de créatures composites et d'animaux ayant subi des déformations à des fins décoratives. Sur les cylindres archaïques de Suse, les corps fusionnent et les cous s'allongent et s'entrelacent de manière à rythmer la composition (Fig. 4).

Les époques pré-dynastique et proto-élamite se caractérisent par le développement de scènes animalières au sein desquelles on rencontre quelques monstres ailés (Fig. 5). Ce n'est qu'à partir de

1. Nous emploierons le terme « mésopotamien » dans son sens large, en incluant la Syrie du nord et les franges occidentales de l'Elam.



FIG. 1. – Amulette retrouvée à la base de la couche intermédiaire de Suse. (Amiet 1966 : pl. 6, fig. 119A, dessin P. Amiet).



FIG. 2. – Cachet d'époque « post-Obeid » retrouvé dans le niveau XIA de Tepe Gawra (Amiet 1966 : pl. 2, fig. 45, dessin P. Amiet).



FIG. 3. – Cachet d'époque « post-Suse I » retrouvé à la base de la couche intermédiaire de Suse (d'après Amiet 1966 : pl. 6, fig. 122, dessin P. Amiet).

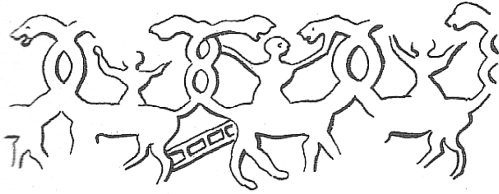


FIG. 4. – Sceau-cylindre d'époque archaïque retrouvé à Suse, musée du Louvre Sb 2316 (Amiet 1966 : pl. 14, fig. 240, dessin P. Amiet).

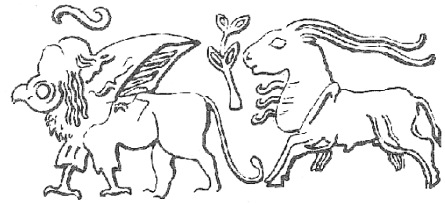


FIG. 5. – Sceau-cylindre d'époque proto-élamite retrouvé à Suse, musée du Louvre S. 366 (Amiet 1966 : pl. 35, fig. 543, dessin P. Amiet).



FIG. 6. – Sceau-cylindre d'époque dynastique archaïque retrouvé à Fara, Staatliche Museum aus Berlin VA 3950 (Amiet 1966 : pl. 65, fig. 872, dessin P. Amiet).



FIG. 7. – Sceau-cylindre d'époque dynastique archaïque (origine non connue), collection Pierpont Morgan (d'après Amiet 1966 : pl. 69, fig. 918, dessin P. Amiet).

l'époque dynastique archaïque que les figures composites se multiplient au point d'envahir le répertoire iconographique : leurs apparences se formalisent et leurs personnalités s'affirment en même temps que s'ordonnent les compositions (Fig. 6).

LA CONCEPTION DE MONSTRES : UN JEU DÉCORATIF OU UNE EXPRESSION SYMBOLIQUE ?

L'iconographie mésopotamienne illustre l'ensemble des procédés de « monsturation » possibles :

- l'hybridation qui mélange les règnes, les espèces et les sexes ;
- les déformations morphologiques qui consistent à étirer, atrophier, déplacer, dupliquer ou amputer une partie du corps d'un être vivant ;
- et enfin les transmutations qui correspondent à une fusion entre un être vivant et un objet ou un élément naturel (tel que la montagne, les rivières, etc).

Ces modes de construction étaient généralement utilisés indépendamment les uns des autres : à l'exception de quelques monstres polycéphales, rares sont les êtres hybrides d'origine mésopotamienne ayant subi des déformations morphologiques postérieures à leur assemblage.

L'hypothèse d'une origine esthétique des monstres s'appuie sur la fantaisie créatrice dont ils font l'objet : ceux-ci entretiennent en effet un lien privilégié avec l'art décoratif. H. Frankfort (1955 : 26) a d'ailleurs proposé de mettre en relation la création d'êtres composites avec le resserrement de la composition qui caractérise les sceaux de la fin de l'époque dynastique archaïque : les « ligatures » créées par le chevauchement des personnages seraient ainsi à l'origine des figures monstres qui peuplent les frises de cette période (Fig. 7). Cependant, cette hypothèse ne prévaut pas pour les compositions de l'époque proto-historique.

La fabrication de monstres implique une dissociation et une recombinaison des éléments du réel. Cet acte de dénaturation, auquel l'artiste s'adonne, constitue un jeu esthétique autant que symbolique. Les êtres hybrides gardent en effet toujours une partie du caractère des animaux à partir desquels ils ont été créés.

Les possibilités de construction sont infinies si l'on prend en compte le nombre de combinaisons possibles entre l'ensemble des espèces vivantes connues. Or, si l'on recense les différents types de monstres représentés en Mésopotamie, on constate que toutes les associations ou déformations n'étaient pas envisagées. La fréquence de représentation ou l'absence de réalisation de certains types est donc significative : on distingue, par conséquent, de véritables identités au sein de ce bestiaire qui s'organise en grandes « familles ». La production de monstres observe toutefois des lois de construction qui visent à respecter une certaine cohérence formelle. Les figures composites observées en Mésopotamie ont toujours été conçues comme des êtres vivants : on n'observe pas, par exemple, de monstre minéral et très peu de monstres végétaux. Même si ils incluent dans leur morphologie un élément naturel ou inanimé, ceux-ci possèdent toujours les organes essentiels à la vie, c'est-à-dire un cœur et une tête. Une logique naturelle dicte leur mode de construction : ainsi, chaque fragment emprunté au réel a une place prédéterminée dans la constitution des monstres (un membre remplace un autre membre mais jamais une tête), et doit être soumis à un rééquilibrage des proportions — on constate, par exemple, l'exagération des dimensions du corps du scorpion lorsque celui-ci est associé à un buste humain. Ces constantes morphologiques leur permettent alors d'être potentiellement viables et mobiles.

L'AMBIVALENCE DES MONSTRES

Pour mieux cerner l'objet de cette étude, il convient de revenir au concept même de monstres. Ceux-ci se définissent par opposition à la norme naturelle et se démarquent par des caractéristiques morphologiques « atypiques ».

Ces figures sont perçues de manière différente d'une personne à l'autre ou d'une culture à l'autre. Ces réactions peuvent cependant être classées en deux grandes catégories : l'émerveillement qui répond à une idéalisation du réel, et l'effroi provoqué par ces ignobles créatures qui

incarnent, comme nous le verrons, les peurs les plus primitives de l'homme. Le monstre attire, fascine et dégoûte à la fois : il se nourrit de fantasmes et nourrit, en retour, les fantasmes.

Leur caractère ambivalent soulève des questions d'ordre méthodologique. Une classification typologique est nécessaire pour comprendre leur mode d'élaboration, mais celle-ci tend à mettre de côté leur richesse sensible : une fois démantelés, les êtres hybrides deviennent presque banals et perdent toute leur essence. Bien qu'elle constitue une première étape incontournable, l'analyse cartésienne tend à réduire le monstre à un simple jeu combinatoire en accordant une trop grande part au hasard dans le choix des différents assemblages. À l'inverse, le risque d'une approche herméneutique est de tomber dans la sur-interprétation ; quand bien même, la prise en compte de l'implication affective suscitée par les monstres reste indispensable. Il faut dès lors veiller à objectiver ces sentiments afin d'en retracer la genèse... Éthique et esthétique demeurent donc intimement liées dans la conception des monstres qui ne sauraient en aucun cas nous laisser indifférents.

L'ORIGINE DES MONSTRES

Les monstres ne sont pas seulement un pur produit de l'imagination de l'homme. Ce dernier n'est, en effet, pas sans ignorer ces accidents ou « caprices » de la nature : les malformations de naissance, les déformations provoquées par une maladie ou les amputations qui touchent autant l'espèce humaine que les animaux. Le lien de filiation qui unit les monstres figurés et les monstres biologiques se situe à un autre niveau que l'imitation et agit de manière indirecte. Qui plus est, la vie est pauvre en monstres, à l'inverse du corpus mésopotamien. Leur vraisemblance est donc plus d'ordre esthétique que biologique.

Bon nombre de figures fantastiques mésopotamiennes ont une apparence relativement stable, ce qui nous laisse à penser que celles-ci ne correspondent pas à des créatures fantaisistes et éphémères, mais bien à des monstres « nécessaires ».

Quel rôle jouent-ils dans notre équilibre psychique ? On ne peut faire là que des suggestions. L'étrange jeu de combinaison dont les monstres font l'objet nous entraîne à la frontière du conscient et de l'inconscient. Soulignant la fragilité de l'ordre naturel, ces figures véhiculent les angoisses de l'homme face à sa propre condition et aux désordres de la génération (engendrement ou naissance d'êtres mal formés, peur de la maladie, des mutilations ou de l'infirmité, fantasmes d'ordre zoophile, etc).

LE MONSTRE ET LA NOTION DE REPRÉSENTATION

Réalité et imaginaire se trouvent ainsi confrontés à travers des monstres. Afin de mieux comprendre l'émergence de ces figures, nous nous sommes intéressée — dans les limites de nos compétences — au fonctionnement général de la perception et de l'imagination créatrice (Belisle & Schiele 1984).

La perception constitue une première lecture de l'environnement faisant intervenir les sens, la personnalité, le vécu ainsi que le contexte socio-culturel de l'observateur. L'image perçue est alors stockée en mémoire et « rangée » suivant des codes formels et émotionnels. Un deuxième décodage de l'image est effectué par le biais d'un travail de comparaison et de raisonnement qui permet au sujet de se positionner vis-à-vis de l'objet observé. Les réactions engendrées par une expérience perceptive sont de différentes natures : désir, répulsion, identification, imitation, etc ; parmi elles, la représentation consiste en une reconstruction cognitive permettant d'objectiver la réalité observée : celle-ci est intériorisée, analysée, et enfin reconnue ou cataloguée. Par ce processus imageant, l'objet extérieur est en quelque sorte « saisi » par le sujet, qui est libre, ensuite, d'en transformer la nature et l'apparence.

L'homme, dont le monde visible est la seule source de références, n'est pourtant pas en mesure d'imaginer des formes entièrement nouvelles : chaque représentation consiste, à partir d'éléments constitutifs stables empruntés au réel, à en

restituer l'apparence suivant différents degrés de fidélité. Ce processus de « re-présentation » et la production d'images mentales se trouvent à la base du fonctionnement de la pensée individuelle et collective, l'image servant de lien entre les hommes et le monde qui les entoure.

L'imagination créatrice joue un rôle essentiel dans le domaine artistique, comme en témoigne la production d'êtres fantastiques : l'hybridation et les déformations permettent, en effet, de dépasser les cadres offerts par le réel en proposant des formes inattendues. Ainsi, les monstres figurés dans l'art mésopotamien sont autant de fenêtres ouvertes sur l'activité et les systèmes symboliques de ces époques.

LA PRODUCTION DE MONSTRES DANS L'IMAGINAIRE PROCHE-ORIENTAL : ESSAI D'INTERPRÉTATION

Représentés à partir du 5^e millénaire av. J.-C., les monstres apparaissent dans l'imaginaire proche-oriental à une époque charnière dans l'évolution de la civilisation. Le processus engagé par la domestication animale et le développement de l'élevage a entraîné de profondes modifications dans les rapports entre l'homme et son environnement. De telles mutations se sont effectuées, bien sûr de manière lente et progressive, et nécessitèrent un long temps d'assimilation sur le plan symbolique : l'irruption de l'animal dans l'univers domestique de l'homme posa en des termes nouveaux les relations de l'homme vis-à-vis du monde animal. L'étude des implications symboliques de la domestication nous entraîne au cœur du débat nature-culture, qui trouve une expression privilégiée dans l'art qui unit le monde sensible et à celui de l'intelligible. L'importance grandissante de l'animal dans l'imagerie des sociétés chalcolithiques du Proche-Orient présente en ce sens un grand intérêt, de même que la représentation des premiers animaux fantastiques dans le répertoire iconographique mésopotamien aux époques pré-

dynastiques. Teintés du contexte psycho-social dans lequel ils apparaissent, les monstres marquent une nouvelle expression de l'enrichissement de la conception du sacré : leur nature hybride les place, en effet, d'emblée sur un plan surnaturel qui les distingue des simples représentations animalières. Par leur décalage vis-à-vis du modèle naturel, ils traduisent une volonté d'exprimer des notions plus abstraites, relatives à la conception du monde au sein duquel l'homme cherche à se positionner.

Dès lors, l'émergence de formes monstrueuses à partir du 5^e millénaire av. J.-C. reflète les transformations symboliques engendrées par le bouleversement des modes de vie et par le développement des conceptions religieuses dans l'évolution de la civilisation mésopotamienne.

Ces figures fantastiques dépassent pourtant le cadre des structures culturelles d'où elles sont issues et existent aussi par elles-mêmes. Situés à la frontière du réel et de l'imaginaire, les monstres se réfèrent à un fonds collectif lié à l'activité cognitive de l'esprit humain : confronté à la nature, l'homme est l'acteur d'un processus mental dynamique de *perception-représentation* du monde qui l'entoure, dont la figuration d'êtres fantastiques constitue un exemple significatif.

RÉFÉRENCES

- AMIET P. 1961. — *La glyptique mésopotamienne archaïque*. Éditions du CNRS, Paris.
- BARNETT R. D. 1966. — Homme masqué ou dieu-ibex ? *Syria* 43 : 259-276.
- BELISLE C. & SCHIELE B. 1984. — *Les savoirs dans les pratiques quotidiennes. Recherche sur les représentations*. Éditions du CNRS, Paris.
- FRANKFORT H. 1955. — *Stratified Cylinder Seals from the Diyala Region*. The University of Chicago Oriental Institute publications 72. University of Chicago Press, Chicago.
- OSTEN-SACKEN E. VON DER 1992. — *Der Ziegen-, Dämon-, Obed- und Urukzeitliche Götterdarstellungen*. V. Butzon & Bercker Kevelae, Neukirchen ; Vluyt.

Soumis le 3 février 2003 ;
accepté le 22 décembre 2003.