

J 292 POM

YVAN POMMAUX

# ORPHÉE

et la morsure du serpent



0 0099 00498272 6

*L'école des loisirs*



la. 2670

J  
292  
POM

Yvan Pommaux

# ORPHÉE

et la morsure du serpent

Couleurs de Nicole Pommaux

Don de la Médiathèque départementale 34



*l'école des loisirs*

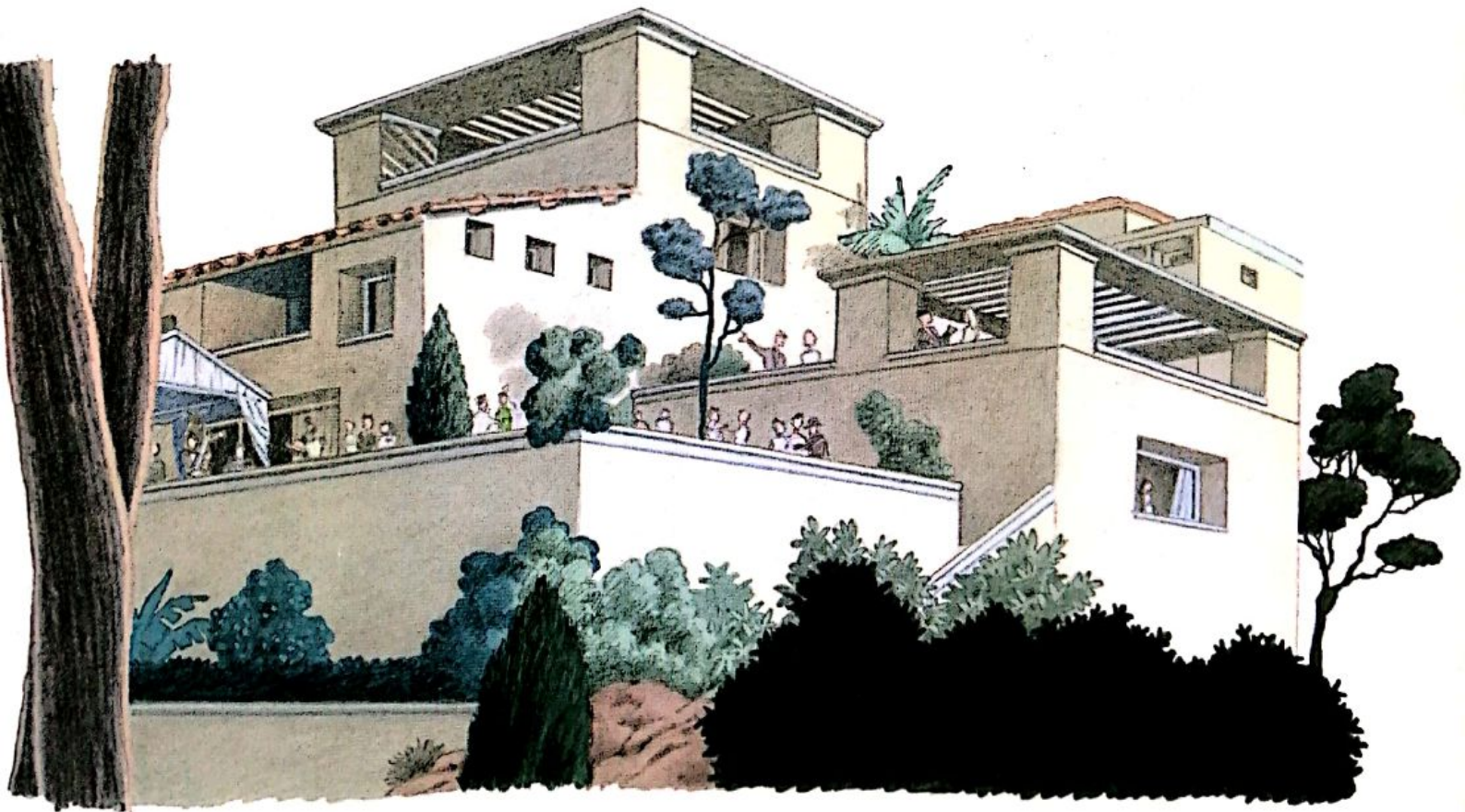
11, rue de Sèvres, Paris 6<sup>e</sup>







Le soleil frappe une marche du petit escalier de pierre caché dans les bosquets de lauriers.  
Dans la tache de lumière, une vipère immobile.



Plus haut, sur la terrasse, on danse, on s'amuse, on boit du champagne.





Un garçon vêtu d'un costume clair, secrètement amoureux de la mariée, est le seul invité malheureux de ce mariage.



Un peu ivre, il entraîne celle qu'il aime dans la danse. Il l'enlace et lui murmure des mots d'amour. Fâchée, elle s'échappe et court vers les lauriers.

Elle trébuche dans l'escalier de pierre, perd une chaussure, marche sur la vipère.



Le reptile se tord, ouvre la gueule et plante ses crocs venimeux dans ce pied nu qui l'écrase.





Le garçon appelle à l'aide. Parents et amis accourent.  
Le marié emporte la mariée dans une voiture qui démarre en trombe.



Le garçon malheureux l'est à présent deux fois plus.

«C'est ma faute, murmure-t-il.

– Ne te tourmente pas... lui chuchote une jeune fille. Aujourd'hui les morsures de vipère ne sont presque jamais mortelles, et l'hôpital est tout près.» Elle ajoute, un rien cruelle :

«Nous sommes en 2009, tu ne t'appelles pas Aristée, et la mariée ne s'appelle pas Eurydice !»

Devant l'air perplexe du garçon, elle s'étonne : «Tu ne connais pas la légende d'Orphée et Eurydice ? Alors écoute...»





Pour les anciens Grecs,  
les Dieux et les Déeses habitaient un lieu enchanteur  
au-dessus des nuages: l'Olympe.  
En se penchant, ils pouvaient observer le monde des humains,  
dont le destin, contrairement au leur,  
était de mourir un jour.



Les habitants de l'Olympe passaient leurs journées à se divertir.  
Les Muses et les Grâces, toutes filles de Zeus, charmaient ces loisirs par leurs chants,  
leurs poésies, leurs pièces de théâtre, leur musique et leurs danses.



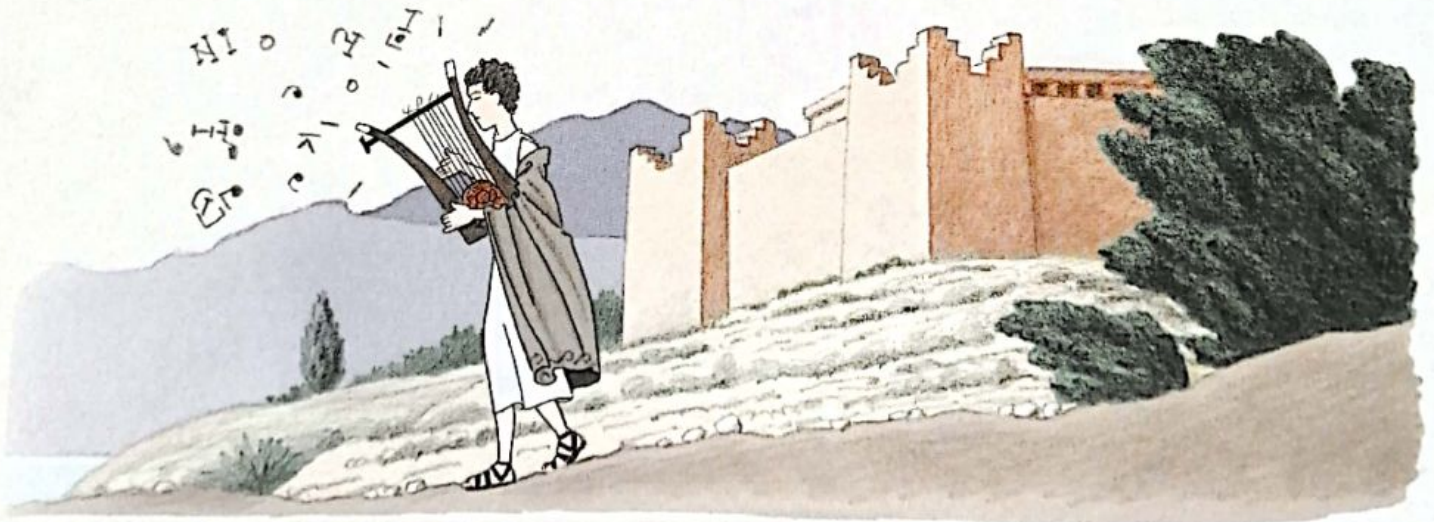
Apollon les accompagnait de sa lyre, instrument  
dont il jouait mieux que personne.



Pourtant, les Dieux et les Déeses s'ennuyaient sur l'Olympe.  
Souvent ils descendaient sur la Terre et, pour quelque temps, se mêlaient aux humains.  
Ainsi la muse Calliope s'éprit du roi de Thrace et eut de lui un fils: Orphée.



Orphée vécut une enfance solitaire au palais de son père,  
où sa mère ne venait le voir que rarement.  
Mais elle lui avait donné le don de l'éloquence et de la poésie.



Il chantait. Il apprit très tôt à pincer les cordes de la lyre.





La musique, le chant et la poésie  
se fondirent chez lui en un seul art, un art nouveau,  
dont le charme était si puissant que tout mortel  
en était subjugué.

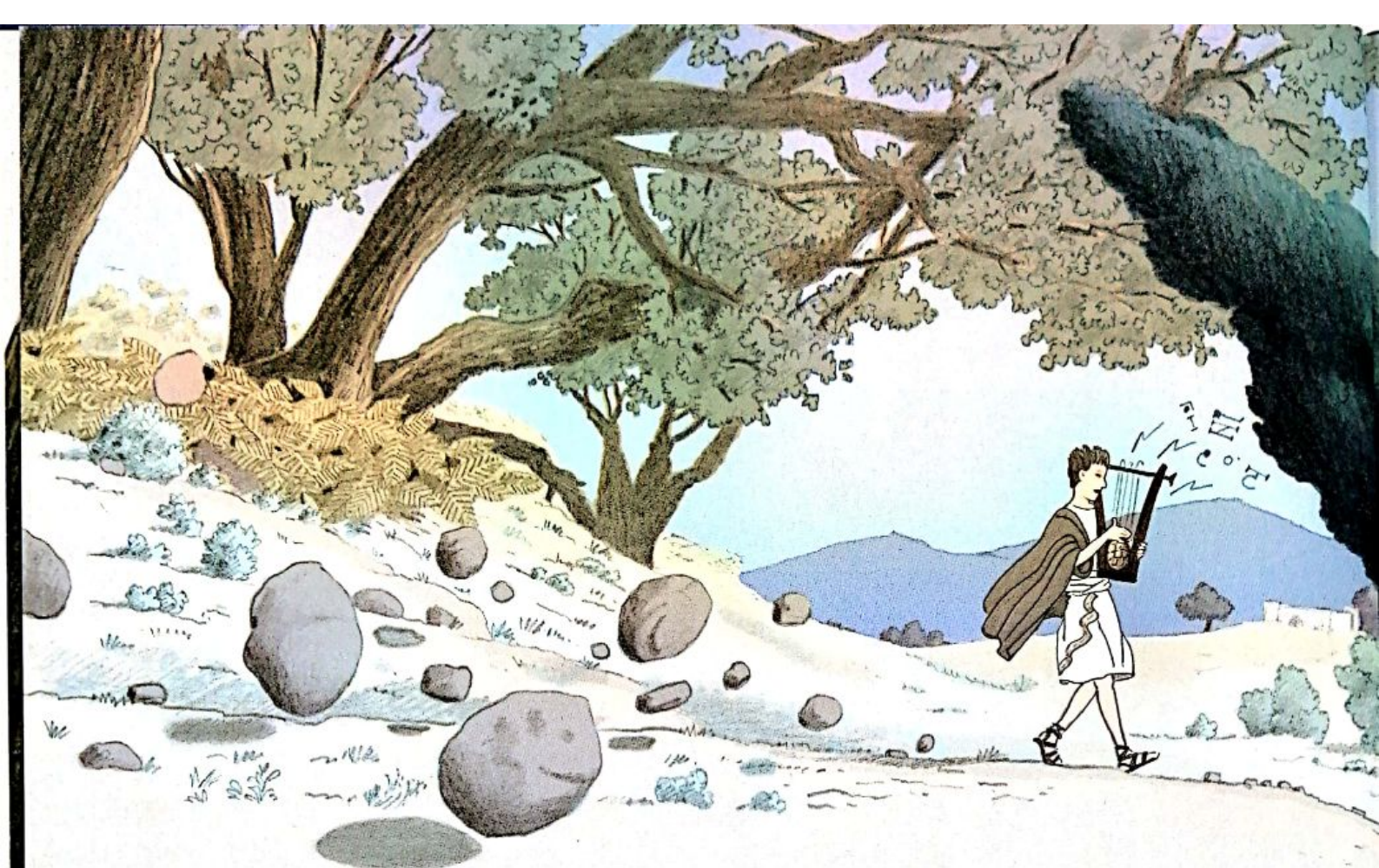




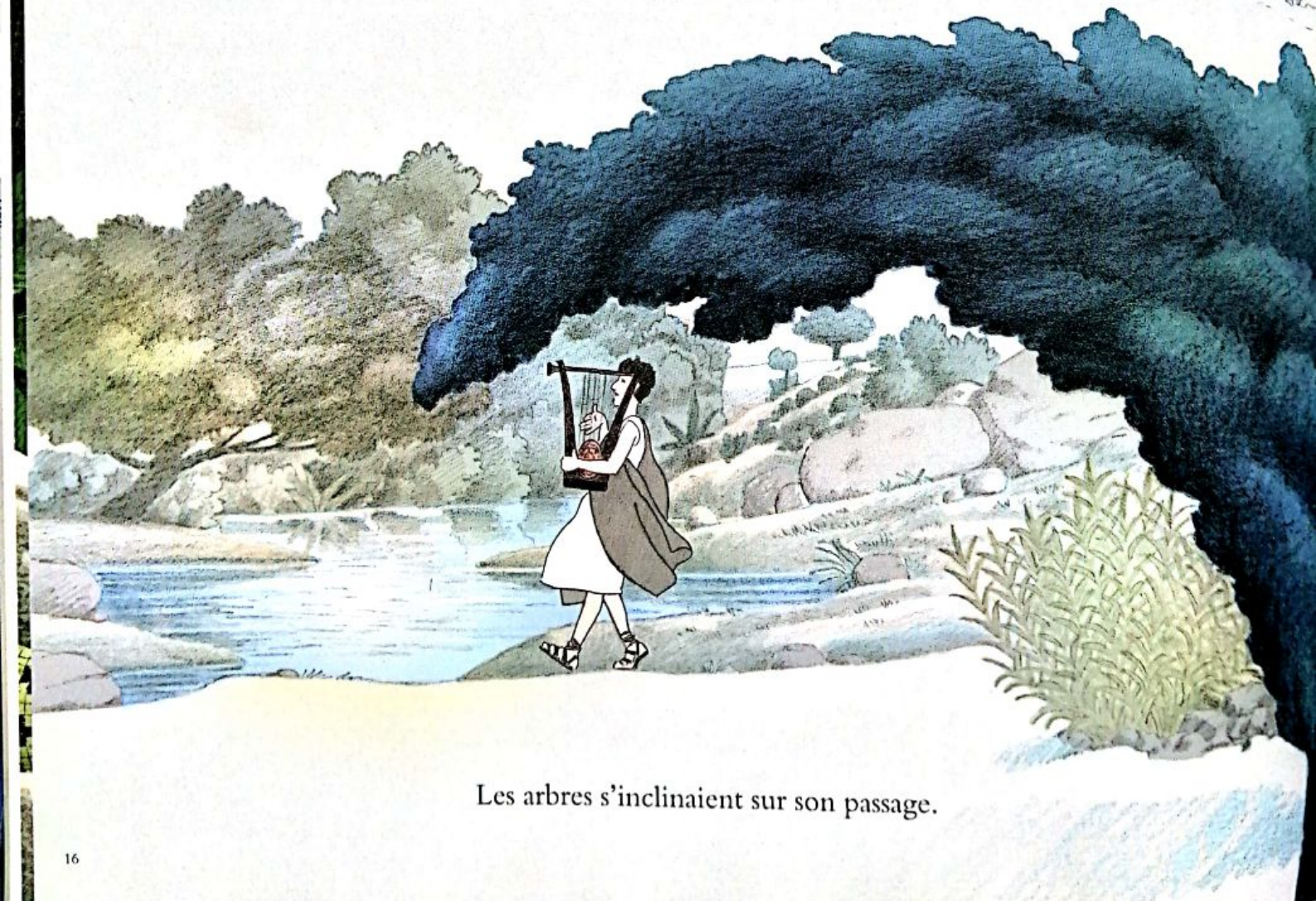
Les animaux s'approchaient et venaient se coucher  
aux pieds du poète.







Prodige: les pierres, les objets bougeaient et venaient à lui.



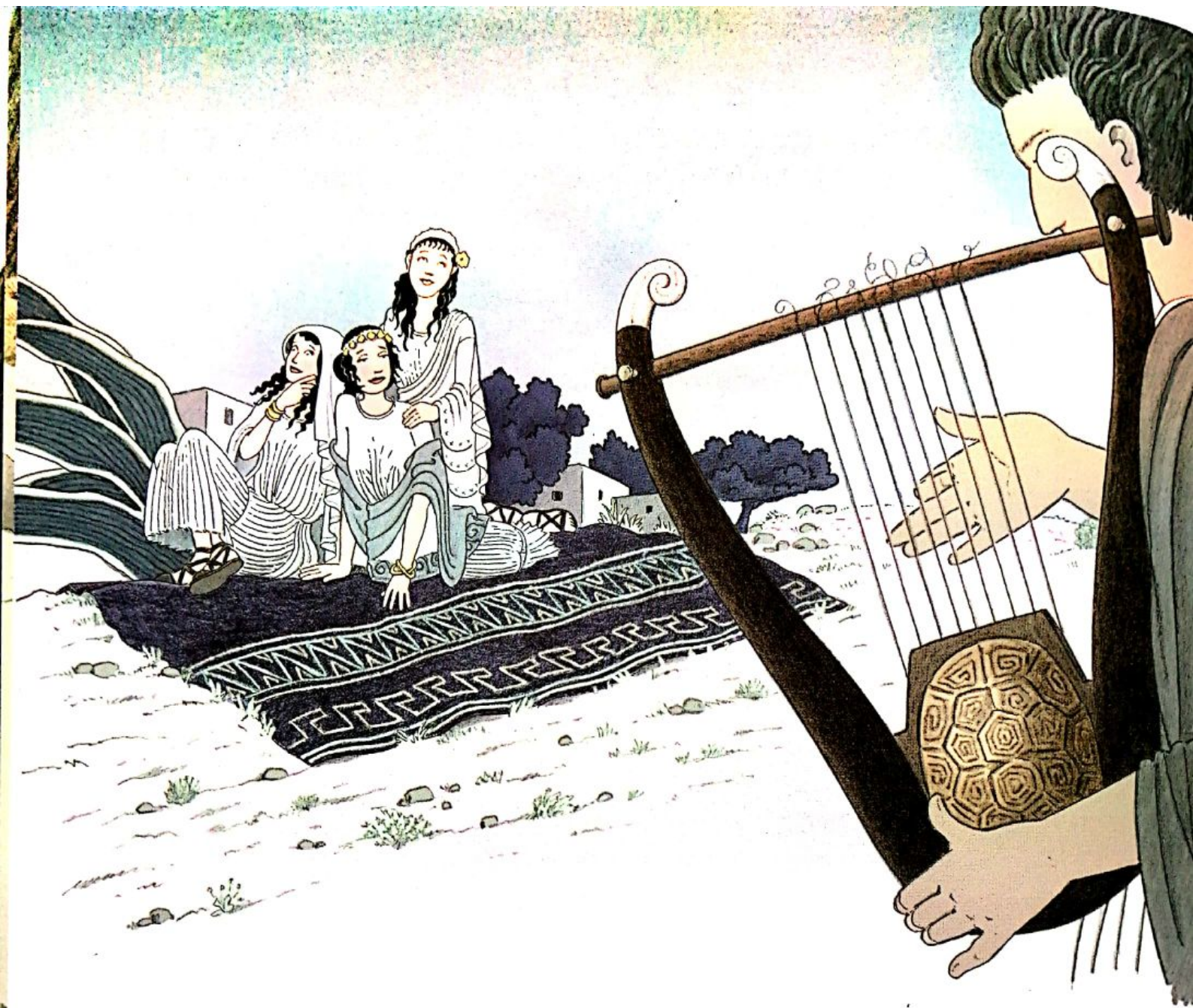
Les arbres s'inclinaient sur son passage.



On vit une rivière sortir de son lit  
et s'imposer un méandre  
pour pouvoir capter son reflet.







Se voyant surpassé en virtuosité  
par le fils de Calliope,  
Apollon lui offrit sa lyre.  
À cet instrument incomparable,  
Orphée ajouta deux cordes.

Il fut sans doute le premier chanteur  
à provoquer la pâmation chez les jeunes filles.  
Mais son destin allait être de n'en aimer qu'une seule,  
au risque d'exciter la jalousie  
de toutes les autres.



Un très ancien aède ayant vu et entendu Orphée  
en aurait tracé ce portrait que d'autres aèdes se sont transmis  
au fil des siècles :



*Enveloppé, car il fait froid, d'une chlamyde des plus simples,  
il arrive entre deux bosquets de lentisques et va se placer au centre  
du petit théâtre.*

*Il tire un accord de sa célèbre lyre et, sans cérémonie,  
commence à chanter.*

*Un frisson parcourt l'assistance. Il ne force pas sa voix,  
dont le timbre remplit pourtant l'espace entre les montagnes  
de Thrace.*

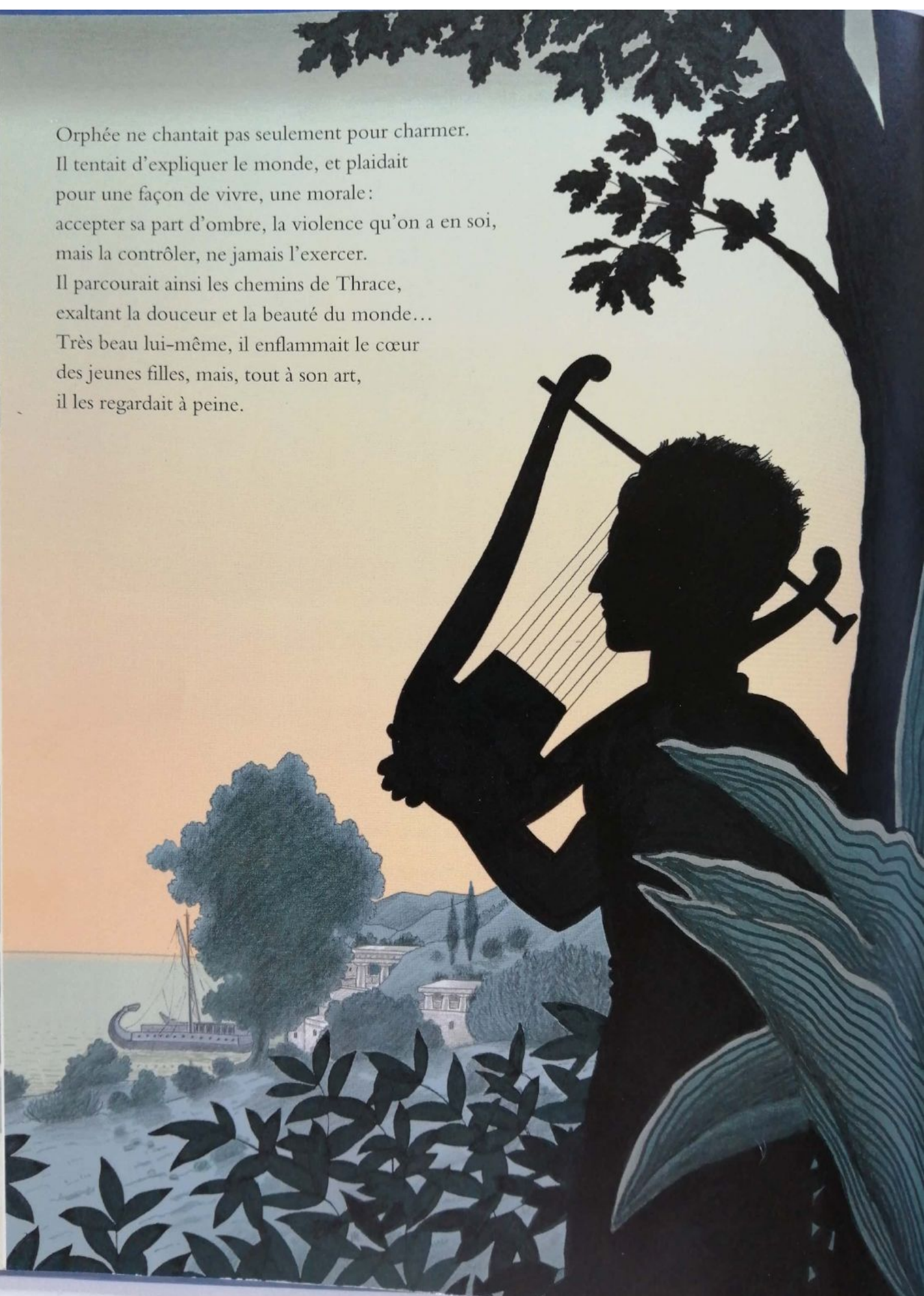
*Minéral et brûlant, il évoque l'ambre, le jade, l'obsidienne,  
ces pierres translucides qui renferment des incendies  
mais jettent des lueurs douces.*

*Ce que nous entendons ne ressemble à rien de connu. Est-ce un chant ?*

*Un glissement s'opère : le poète devient l'instrument de son art.  
La lyre, le chant, la poésie s'emparent de lui, font de lui ce qu'ils veulent.  
Nous abordons à des rivages où les mystères se dissipent, où les questions  
qui nous tourmentent ont leur réponse...*



Orphée ne chantait pas seulement pour charmer.  
Il tentait d'expliquer le monde, et plaidait  
pour une façon de vivre, une morale :  
accepter sa part d'ombre, la violence qu'on a en soi,  
mais la contrôler, ne jamais l'exercer.  
Il parcourait ainsi les chemins de Thrace,  
exaltant la douceur et la beauté du monde...  
Très beau lui-même, il enflammait le cœur  
des jeunes filles, mais, tout à son art,  
il les regardait à peine.







Ce soir, à l'orée d'un village, Orphée se tient devant un public exclusivement féminin.

Parmi les regards chavirés fixés sur lui, il en remarque un différent des autres : deux yeux bleu améthyste où danse une lueur rieuse.



Dès cet instant, il ne chante plus que pour ces yeux-là.

Après son récital, il invite la jeune fille au regard malicieux à boire un rafraîchissement, une eau parfumée à la pâte de lentisque. Ils bavardent jusqu'à la nuit.

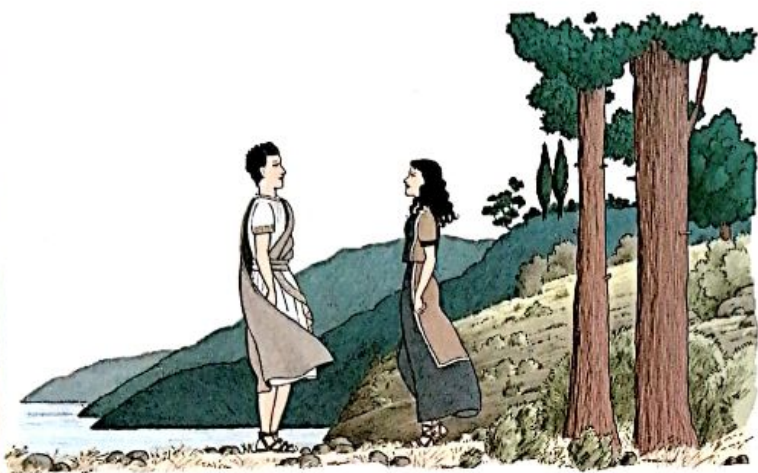
Orphée est un jeune homme grave.

Cette jeune fille possède la fantaisie qui lui manque.

Son nom est Eurydice.







Orphée et Eurydice se revoient.



Ils se plaisent.



Ils s'aiment.

Ils se marient et donnent une fête.



L'atmosphère est joyeuse, et chacun souhaite aux nouveaux époux un avenir radieux.  
Mais Eurydice n'a plus que quelques heures à vivre.



Au plus profond du monde souterrain, trois filles de la Nuit,  
les Moires,  
décidaient de la durée de vie des mortels.  
On les imaginait affairées dans une grotte immense où pendaient d'innombrables fils.  
À chacun de ces fils correspondait une existence humaine.



Une Moire filait, la deuxième emmêlait, provoquant les rencontres,  
les incidents heureux ou malheureux de la vie.  
La troisième coupait:  
ce jour-là, c'est du fil d'Eurydice qu'elle s'approche,  
ciseaux en main.



Orphée chante pour ses invités,  
et personne ne remarque le jeune homme  
qui vient de se glisser parmi les convives.  
Il est épris d'Eurydice depuis longtemps.  
Il profite de ce qu'Orphée n'est pas auprès d'elle  
pour lui faire des avances.







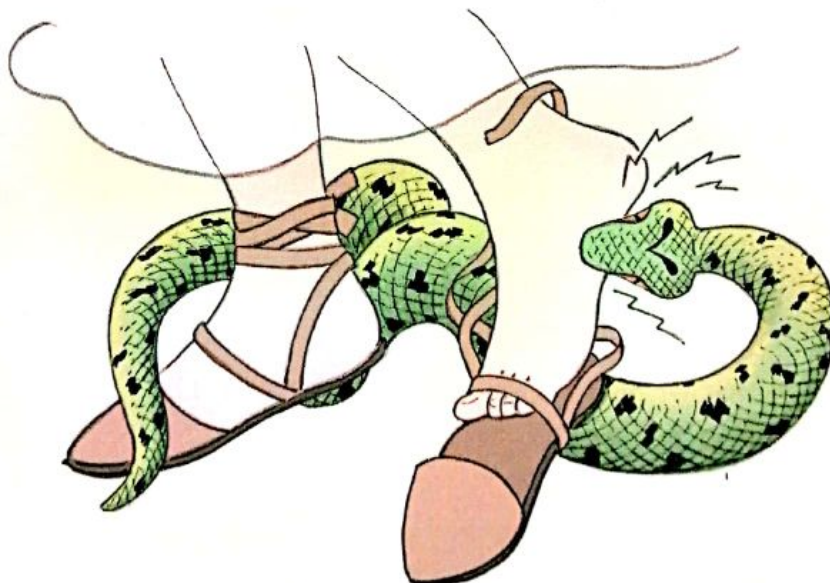
«Aristée, laisse-moi, lui dit sèchement Eurydice. Je ne t'aime pas. Je ne t'aimerai jamais. Comment oses-tu me tenir de tels propos le jour de mon mariage!»

Aristée, un peu ivre tente d'éloigner Eurydice de la fête.

«Aristée, si tu continues, je crie!

– Crie donc! Tous sont sous le charme de ton époux, personne ne t'entendra.»

En reculant, Eurydice trébuche,  
perd une sandale et marche sur un serpent  
qui mord son pied nu.





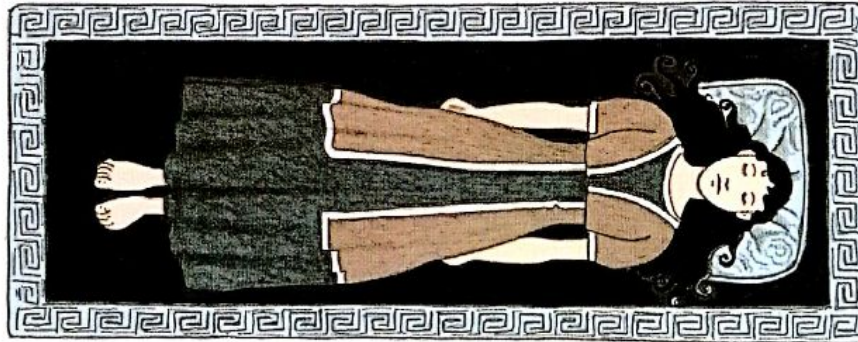


Aristée s'enfuit.

Orphée entend les cris d'Eurydice et accourt.

Il aperçoit le serpent, il colle sa bouche sur la morsure rouge au pied de sa bien-aimée,  
et aspire de toutes ses forces.

Trop tard.



Le poison dans le sang d'Eurydice remonte jusqu'à son cœur et la tue.

Depuis des siècles, les aèdes racontent que jamais on n'entendit chant plus bouleversant  
que les lamentations d'Orphée à la mort d'Eurydice.





Doucement les animaux sauvages, les rochers s'approchent,  
les arbres les plus majestueux s'inclinent...  
Orphée lui-même s'étonne de son pouvoir.  
Il a l'impression que son corps abrite un inconnu, capable de prodiges.  
«Si je charme les tigres, les pierres et les chênes, se dit-il, pourquoi pas  
les créatures et les dieux du royaume des Morts?...»



Cette idée lève un ouragan dans son esprit:  
Oui, il trouvera le chemin du monde souterrain,  
il charmera les divinités infernales, les suppliera de lui rendre Eurydice.  
Il la ramènera au jour.  
Les Moires renoueront le fil injustement coupé de sa vie.  
Les feuilles des arbres, agitées par le vent, murmurent:  
«Si une telle chose était possible, l'histoire des hommes serait tout autre...  
Un fil coupé ne peut être réparé.  
– J'arracherai ma femme aux ténèbres, elle vivra! rétorque Orphée. Les Moires  
se débrouilleront!»





Les Enfers avaient des entrées cachées, difficiles d'accès.  
Les âmes des morts les trouvaient naturellement, pas les vivants.  
Des passages existaient, disait-on, en Épire, ou au cap Ténare, en Laconie.  
Orphée se décide et traverse la Grèce depuis sa Thrace natale  
jusqu'au cap Ténare.



En chemin, il remarque que des oiseaux l'accompagnent. Mieux, ils le guident.  
Ils le conduisent à l'entrée d'une caverne, et disparaissent.





Tenant fermement sa lyre, Orphée pénètre dans l'anfractuosité  
qui va se rétrécissant jusqu'à devenir un goulet sombre,  
où il doit marcher courbé.



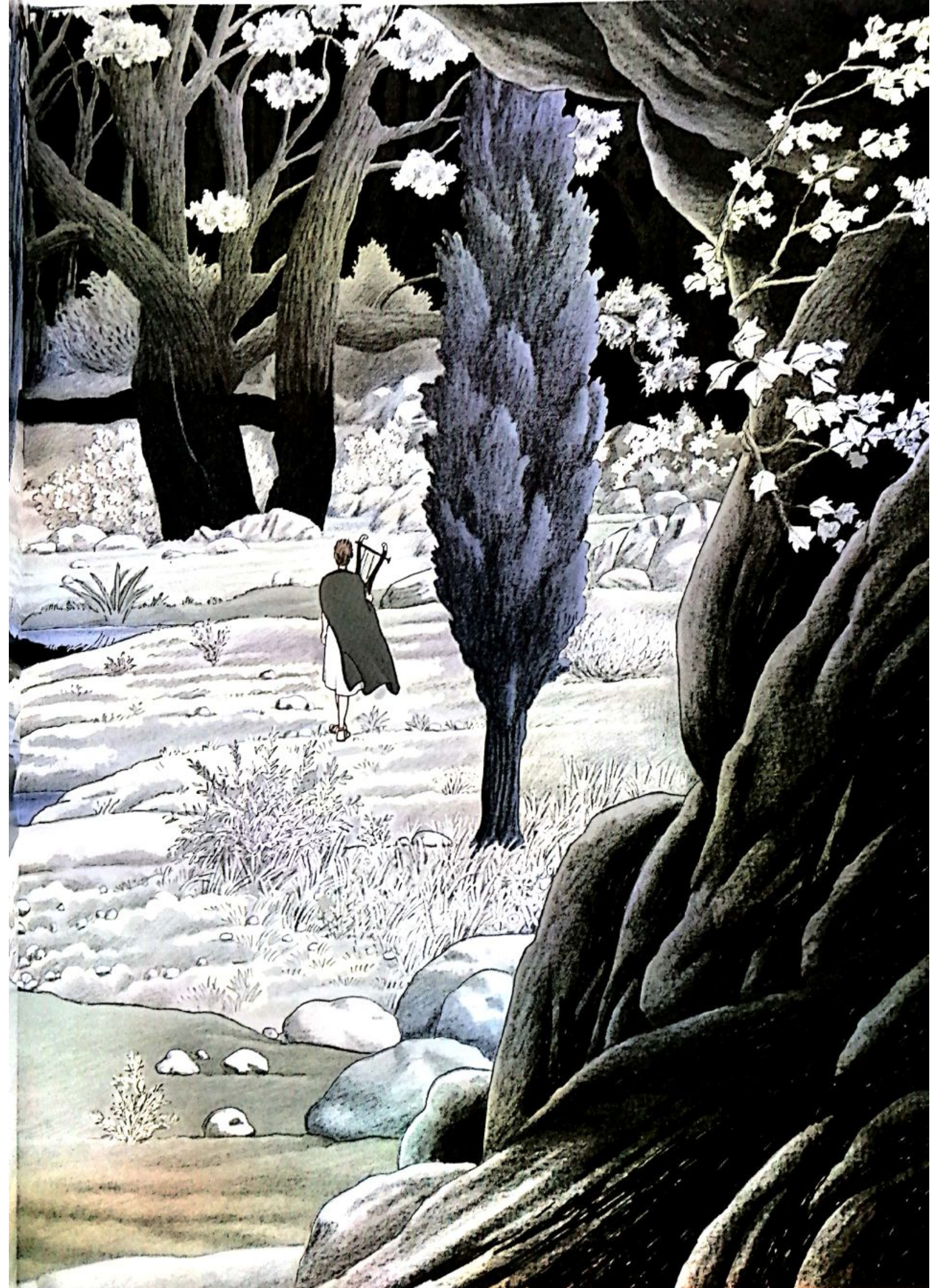
Il marche pendant des heures, et trébuche parfois, car la pente est de plus en plus abrupte.



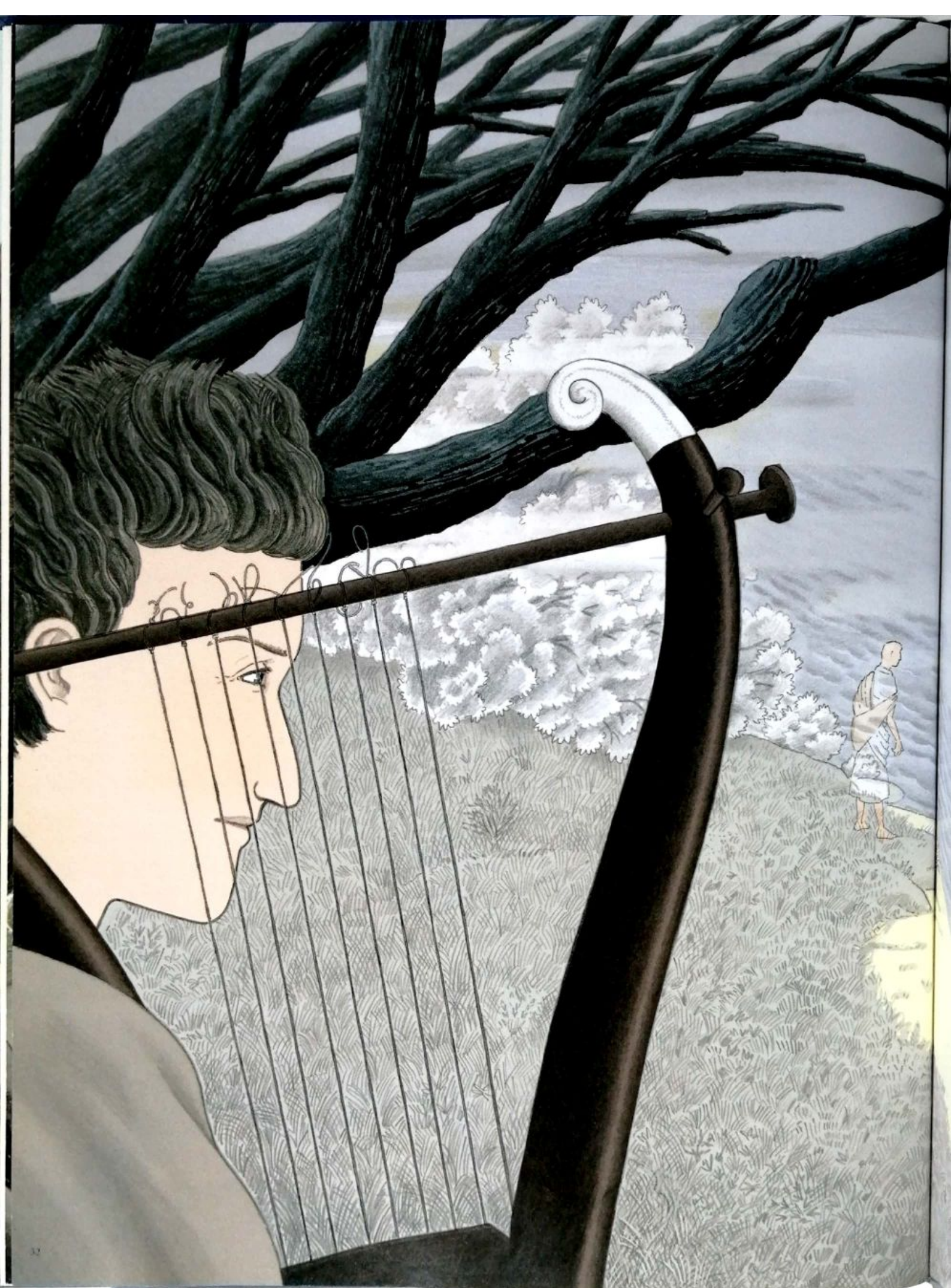


Au bout du passage, Orphée découvre un paysage morne.  
Il longe un marécage qui se dilue dans un lac aux eaux sombres.  
Rien ne bouge, rien ne bruit.  
Il n'y a pas d'oiseaux.  
«Je ne savais pas ce qu'était le silence, pense Orphée.  
Ici règnent le silence et l'immobilité absolus.»











Il traverse un bois d'arbres morts.

Pas un brin d'herbe ne bouge dans la vaste prairie qui s'étend à présent devant lui  
et descend en pente douce vers un fleuve aux reflets de métal.

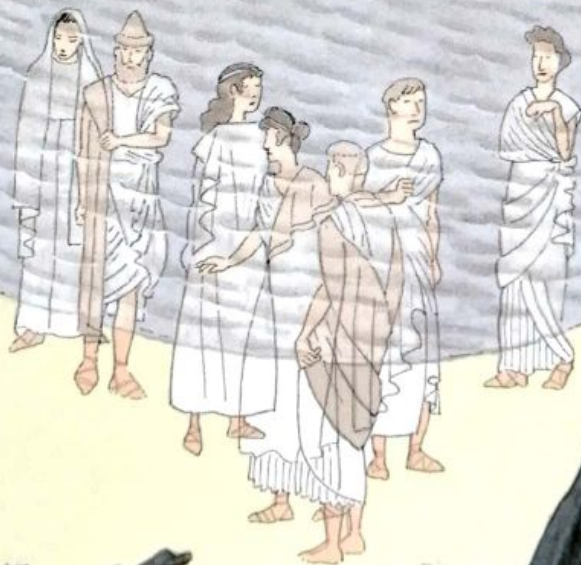
C'est le Styx, qui entoure les Enfers de ses neuf boucles.

Au-delà du Styx, d'après les croyances, les trépassés sont jugés.

Après quoi les âmes bonnes vont aux champs Élysées pour un éternel et bienheureux séjour,  
tandis que les mauvaises sont enfermées dans le sinistre Tartare  
pour y subir de perpétuels tourments.

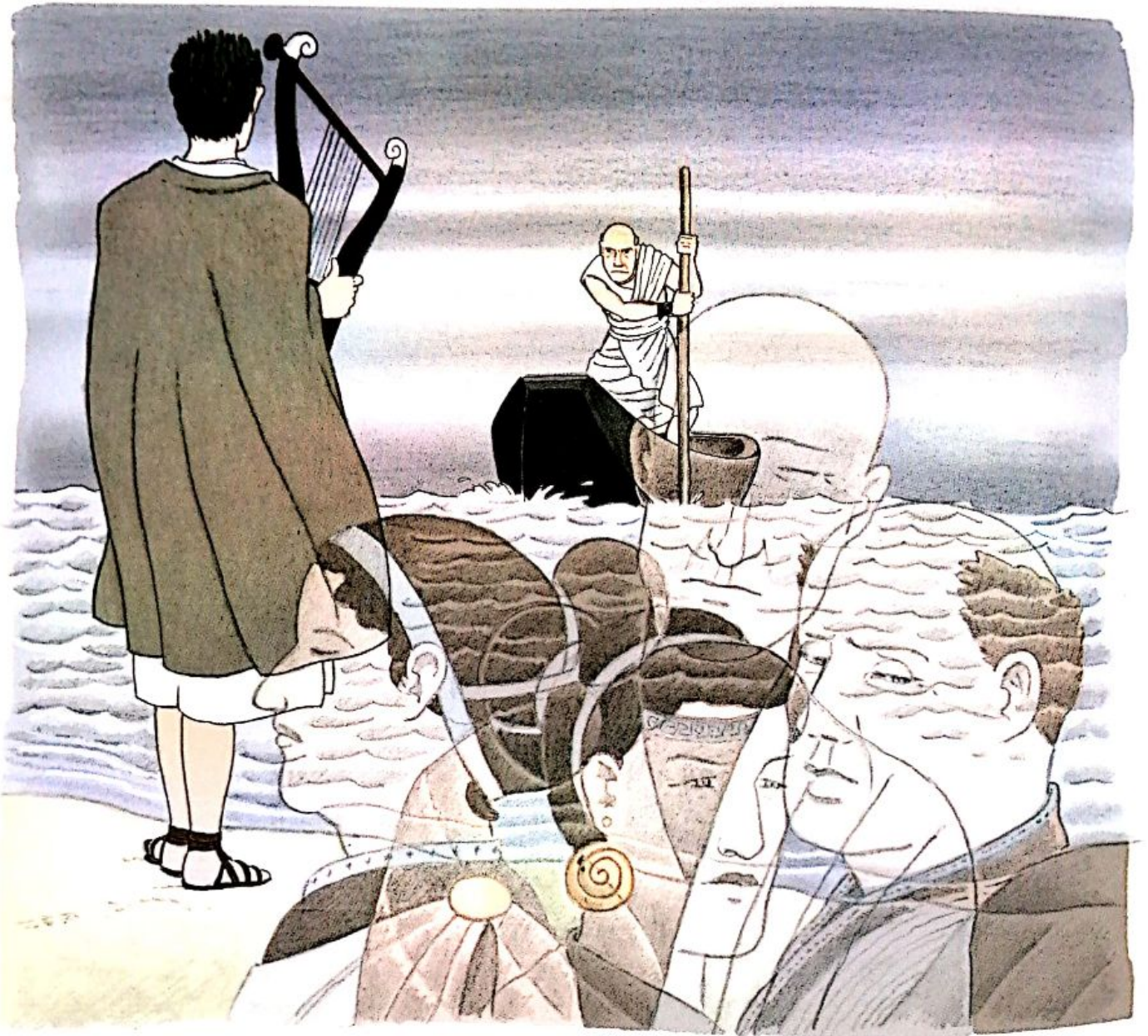
En s'approchant de la berge, Orphée distingue de vagues formes humaines,  
des enveloppes corporelles impalpables, transparentes.

«Âmes perdues, se dit-il, condamnées à errer devant le fleuve  
à jamais.»





Une barque émerge du brouillard, conduite par Charon, le passeur.



Il est tel que la tradition populaire le décrit, vieux et revêche.

Il demande à Orphée :

«As-tu ta pièce?»

C'est donc vrai, Charon l'avare n'accepte à son bord que les âmes des morts  
auxquels on a glissé une pièce d'or sous la langue.

Les fantômes alentour se sont-ils présentés sans leur obole?

Cela expliquerait leur errance mélancolique au bord du fleuve.

Orphée sort une pièce de sa bourse.

«Approche! dit Charon, plus près!

Mais, tu es vivant!»



«Je suis le mari d'Eurydice.  
– Et tu crois que tu peux venir la chercher? Pour qui te prends-tu?  
Crois-tu qu'on puisse inverser le cours d'un destin?  
Nul n'a jamais pu réparer un fil coupé par les Moires...  
Va-t'en! Retourne d'où tu viens!»

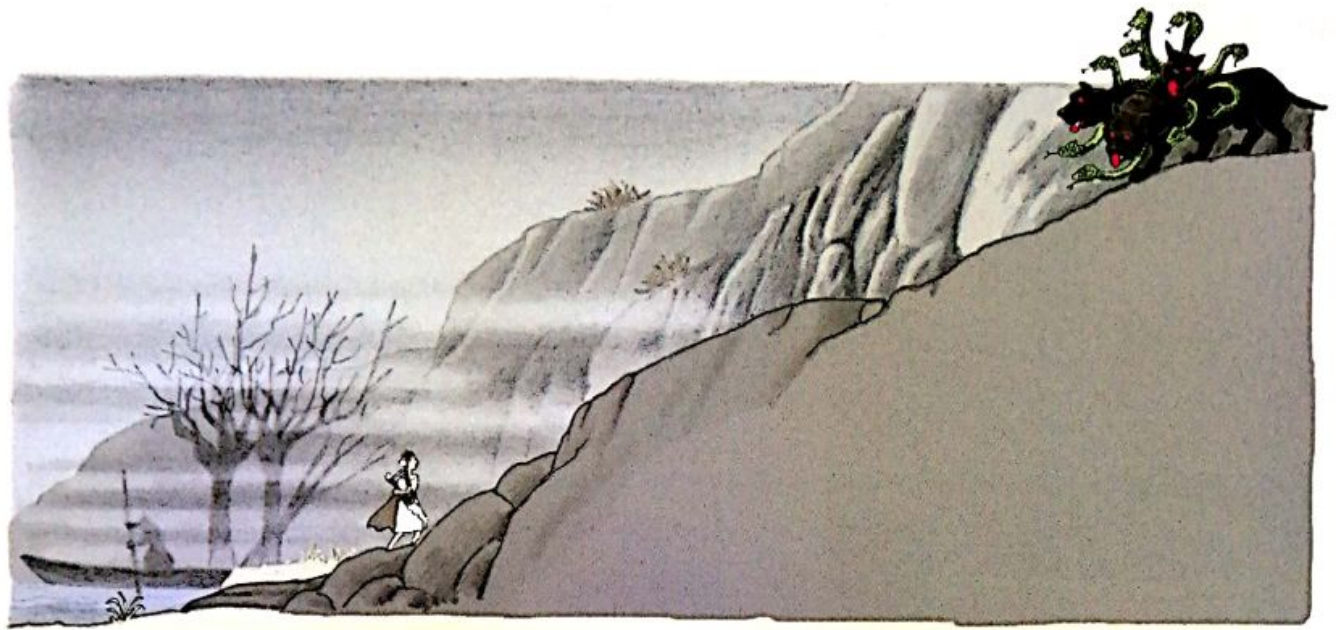
Orphée ferme les yeux, se concentre et chante.

Aimer...  
Aimer toujours, envers et contre tout, que l'on soit vivant, mort, jeune, vieux,  
poète ou nautonier des Enfers...  
Charon a été jeune, il a aimé lui aussi.  
Il ploie comme ploient les chênes sous le chant d'Orphée.



Il prend le poète dans sa barque et lui fait franchir le Styx.





Orphée met pied à terre.  
Le voilà arrivé au royaume des Morts.  
Il entend le vieux Charon bougonner derrière lui:  
«Qu'est-ce qui m'a pris de convoier un mortel! On ne m'y reprendra plus!»

Là-bas sur le chemin, entre deux rochers se profile la terrifiante silhouette du chien Cerbère,  
gardien des Enfers.

Un seul corps, mais trois têtes aux cous puissants, hérissés de serpents.







On dit qu'il a pour mission d'empêcher les damnés du Tartare de s'enfuir,  
qu'il laisse passer les âmes qui arrivent.  
Mais les âmes n'ont pas d'odeur.  
Alerté par son triple odorat,  
Cerbère sait avant de le voir qu'Orphée est un vivant et ne devrait pas se trouver là.  
Il s'approche et grogne, les babines retroussées sur ses crocs.  
Les serpents se dressent, menaçants autour de ses trois têtes.  
Orphée caresse les cordes de sa lyre et chante une berceuse.

Le monstre s'apaise dès les premières notes,  
et bien vite, il s'endort.





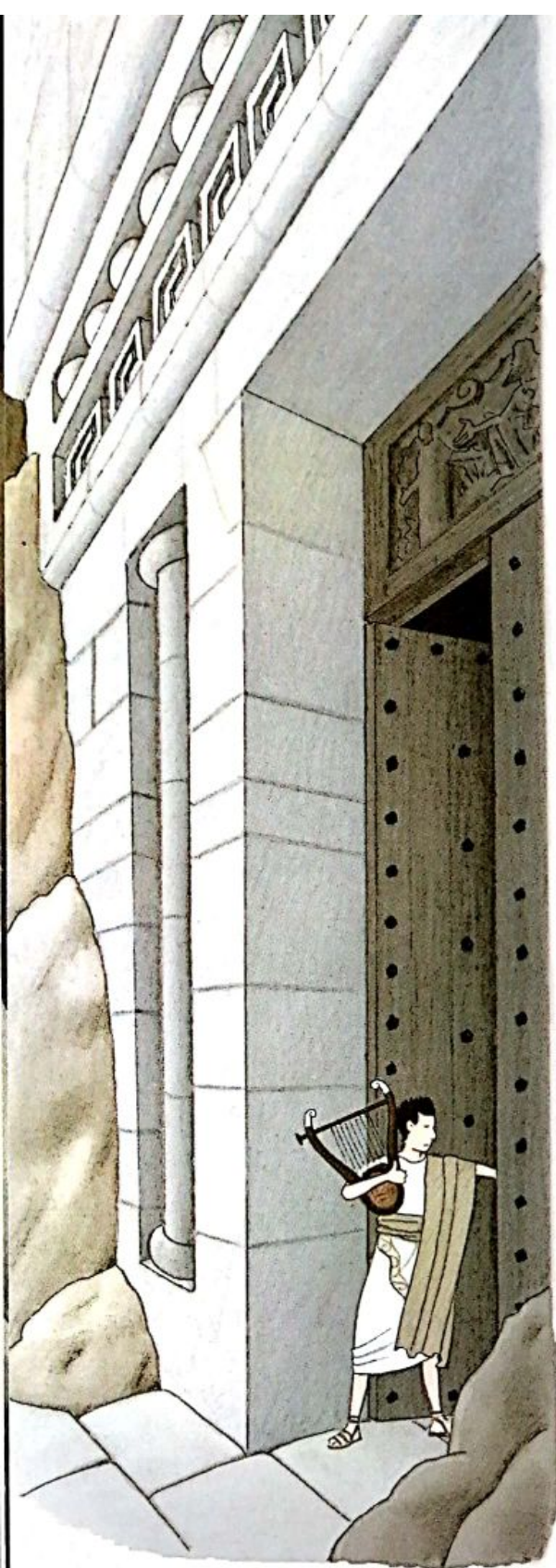
Orphée avance sur un sentier escarpé qui longe les paysages désolés du Tartare.  
Il aperçoit Tityos, essayant de repousser les vautours acharnés  
à lui dévorer les entrailles,  
Sisyphe, poussant inlassablement sur le flanc d'une montagne un rocher  
qui toujours roule en bas juste avant d'atteindre le sommet.  
Tantale, affamé, tendant les mains vers des fruits délicieux  
qui sans cesse se déroberent.  
Les Danaïdes, allant sans relâche à la rivière pour y remplir  
leurs tonneaux percés.





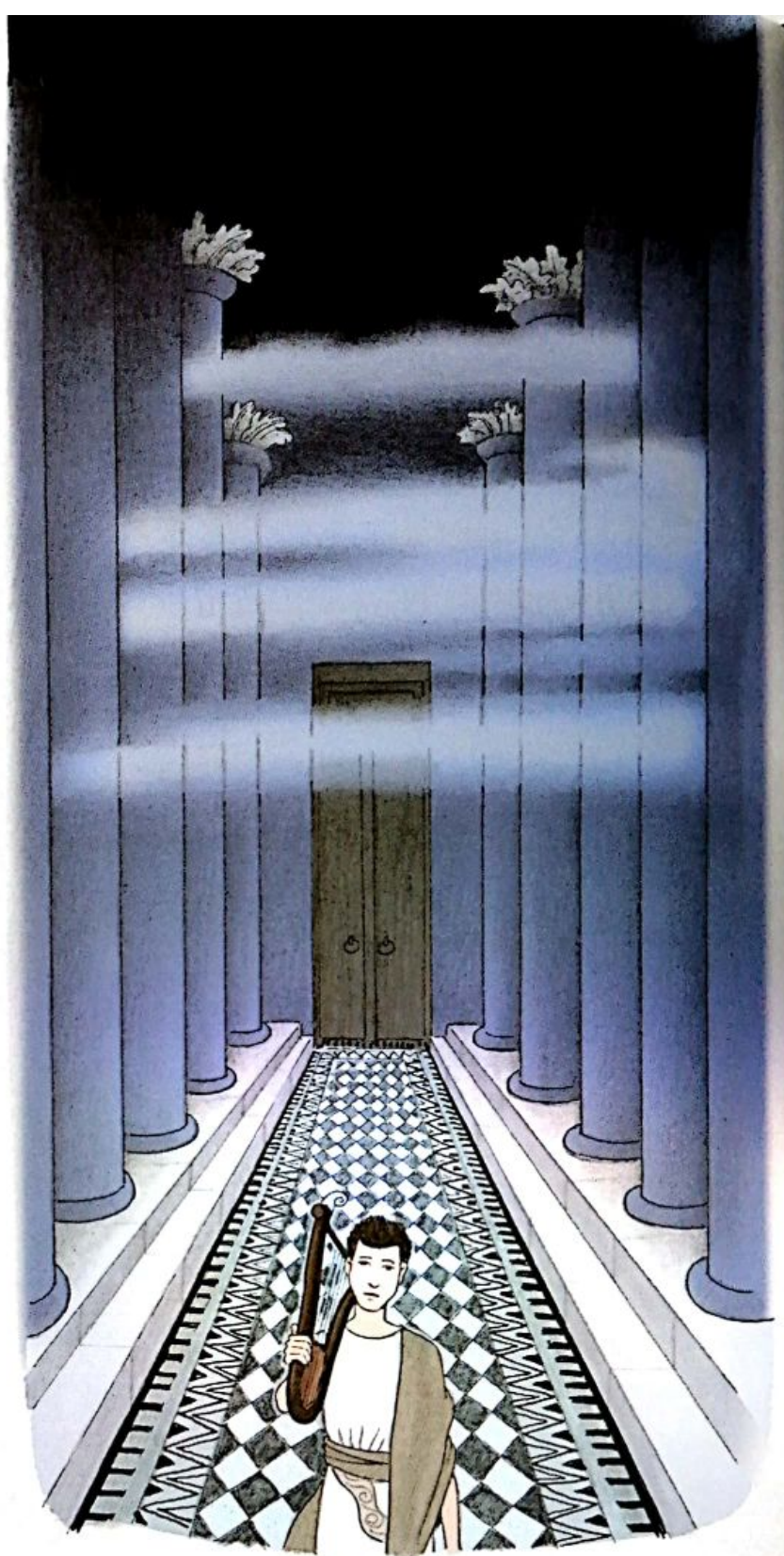






Au détour du chemin  
se dresse un palais de pierre.

Orphée, résolu,  
en pousse la porte.



L'intérieur est sombre  
et traversé de brumes.  
Orphée suit une colonnade  
dont les chapiteaux,  
noyés d'obscurité,  
semblent soutenir  
une nuit sans étoiles.





Architecture austère et nature pétrifiée se mêlent ici.  
Hadès, roi des Enfers, et son épouse Perséphone, sont assis sur un trône arborescent,  
sculpté dans la roche.  
Ils posent sur Orphée un regard de glace.

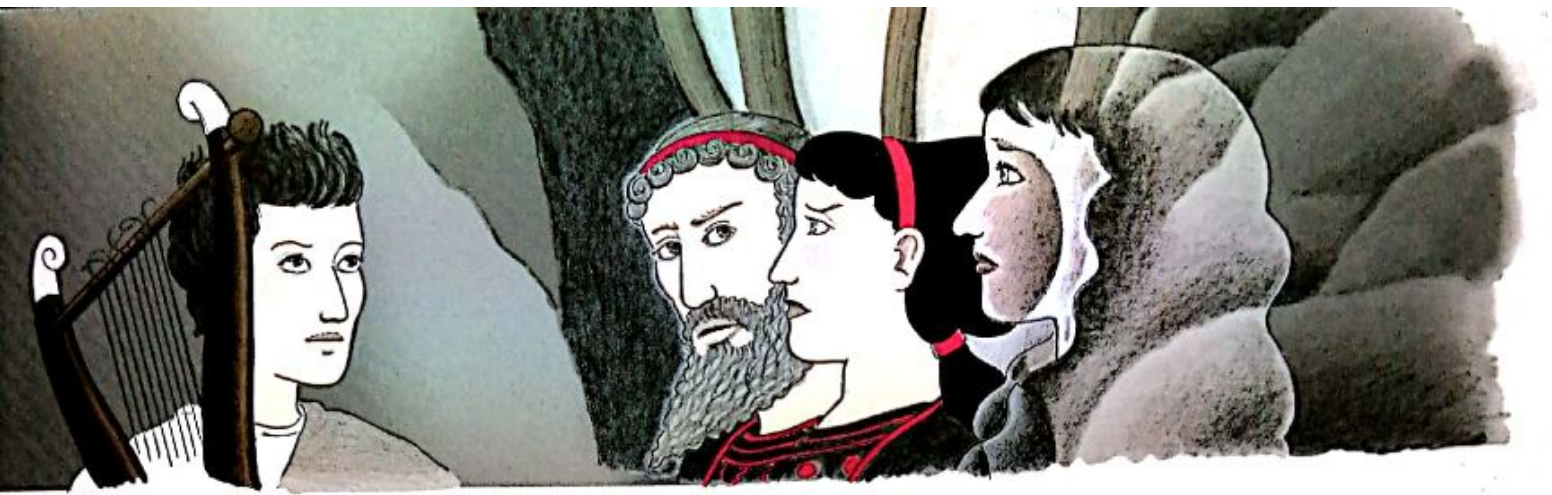
Orphée commence à chanter, plongé dans un état de transe qu'il domine pourtant.  
Oser dire qu'on aime au-delà de tout, le dire haut, fort, avec feu et poésie,  
quand l'ordre habituel des mots n'y suffit plus... Orphée maîtrise son art.  
Le chant qui réclame Eurydice s'élève, emplit le palais, fait vibrer la pierre  
et transperce le cœur de ceux qui l'écoutent.  
Puis il s'apaise, sublime jusqu'au silence.





Hadès et Perséphone échangent un regard.  
La reine, d'un battement de cils, invite son époux à la clémence.  
Sur un signe du roi, Thanatos et Hypnos, qui incarnent la Mort et le Sommeil,  
s'éloignent et reviennent en guidant Eurydice, ou plutôt son fantôme.  
Le cœur d'Orphée se serre.  
Sa femme adorée ne semble pas le reconnaître, ni même le voir.  
Ses yeux sont vides, comme ceux des créatures  
qui errent au bord du Styx.





C'est pourtant à elle que le roi s'adresse.

«Va, lui dit-il. Suis ton mari, mais sache cependant...»

Orphée retient son souffle.

«... sache que s'il te ramène à la vie, ce sera par la grâce d'un don  
qu'aucun autre mortel ne possède.

Et je dois, en toute justice, équilibrer cet avantage par une épreuve.

Ton époux ne devra ni te regarder, ni te parler

avant que tu ne sois entrée dans la lumière du jour terrestre.

S'il désobéissait, tu reviendrais aussitôt parmi nous, il te perdrait de nouveau,  
et cette fois, sans retour.»

Pas le moindre frémissement sur le visage d'Eurydice,  
comme si elle n'avait rien entendu des mots prononcés par le roi.

Orphée s'incline devant les maîtres des Enfers,  
tourne les talons et part, suivi, du moins l'espère-t-il,  
de sa transparente bien-aimée.





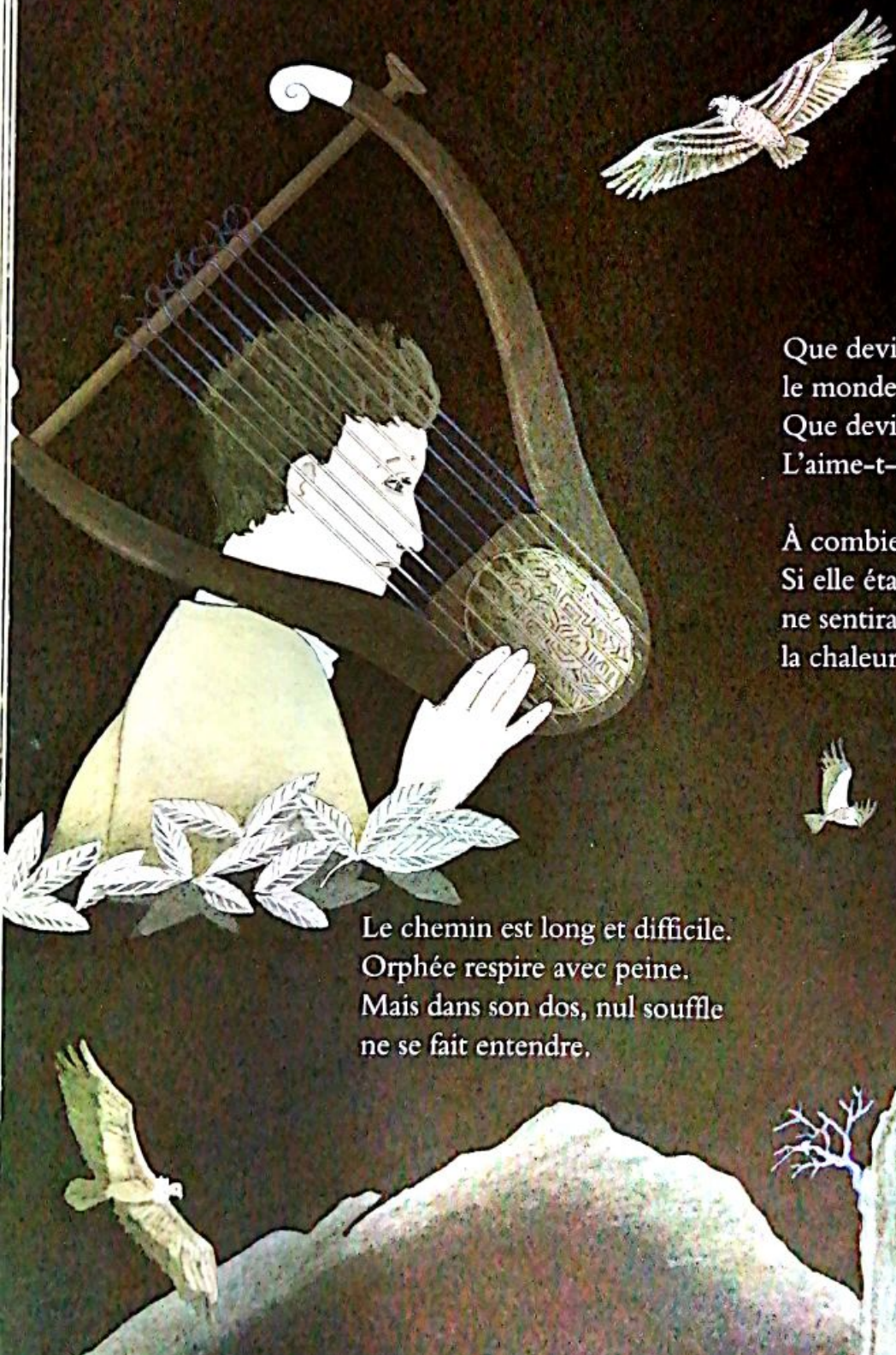
Sur le chemin du retour, il fait plus froid et plus sombre.  
Le silence exaspère Orphée.  
Il guette en vain le froissement d'une étoffe.  
Eurydice le suit-elle ?  
En allant à rebours de la mort à la vie,  
reprend-elle couleur et chair ?  
Ses yeux perdent-ils leur fixité mortelle ?



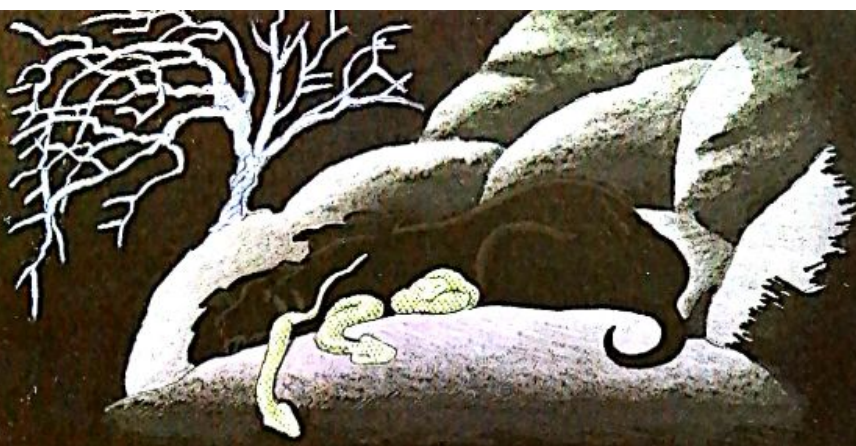
Que devient l'esprit après qu'il a quitté  
le monde des vivants ?  
Que deviennent les sentiments ?  
L'aime-t-elle encore ?

À combien de pas le suit-elle ?  
Si elle était là, derrière lui,  
ne sentirait-il pas à présent  
la chaleur d'un corps ?

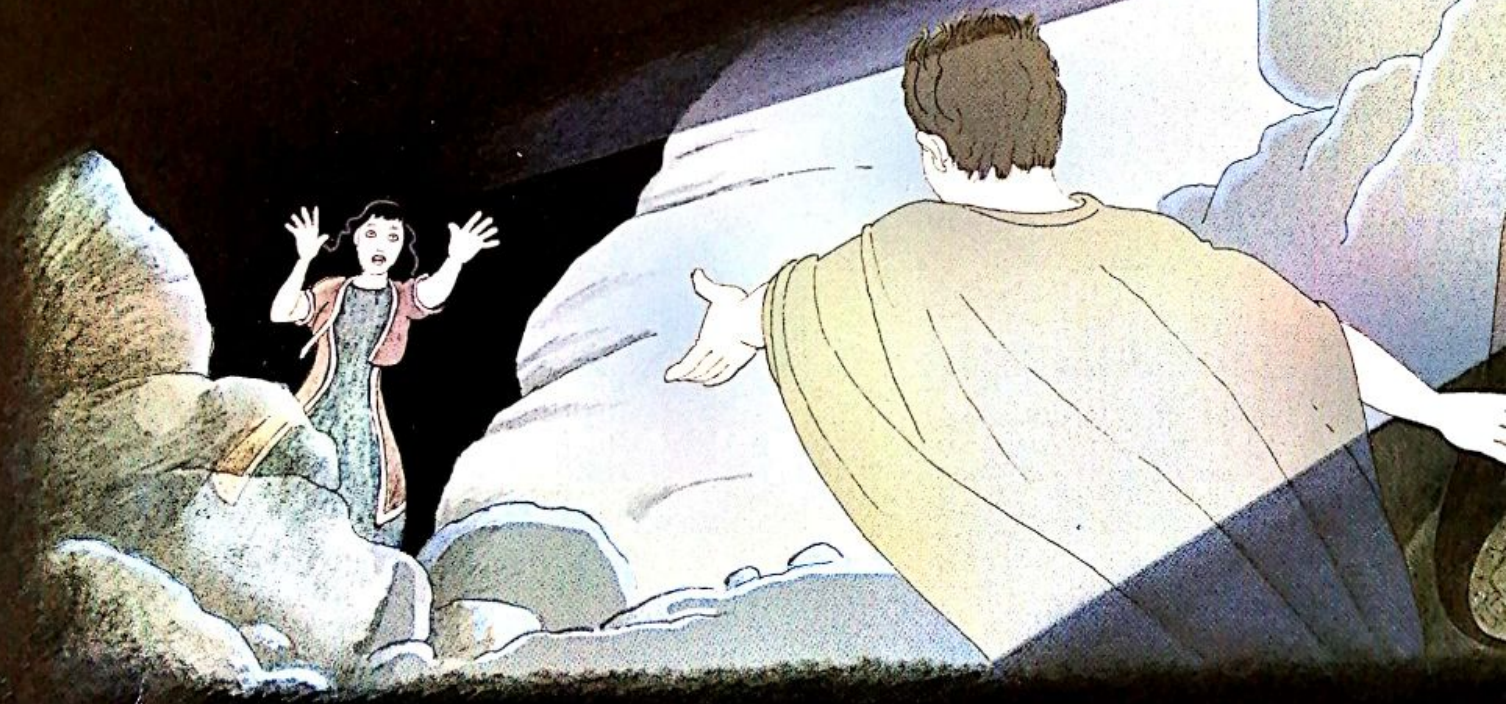
Le chemin est long et difficile.  
Orphée respire avec peine.  
Mais dans son dos, nul souffle  
ne se fait entendre.







Le chien Cerbère est endormi.  
Sans dire un mot, Charon le nautonier  
remplit son office.  
Il faut encore marcher, longer le marécage,  
puis suivre l'étroit passage en pente raide  
qui mène à la caverne, entre les deux mondes.



La voilà enfin, traversée par un rayon de soleil oblique, le soleil du monde des vivants.  
Orphée sent déjà sa chaleur bienfaisante.  
Ivre de joie, il se retourne trop tôt.  
Eurydice a repris vie, couleur et chair; elle est là,  
mais encore dans l'ombre du monde souterrain, à dix pas de la lumière du jour.  
Ses lèvres dessinent un « Non ! » inaudible tandis qu'elle s'efface  
pour disparaître à jamais.





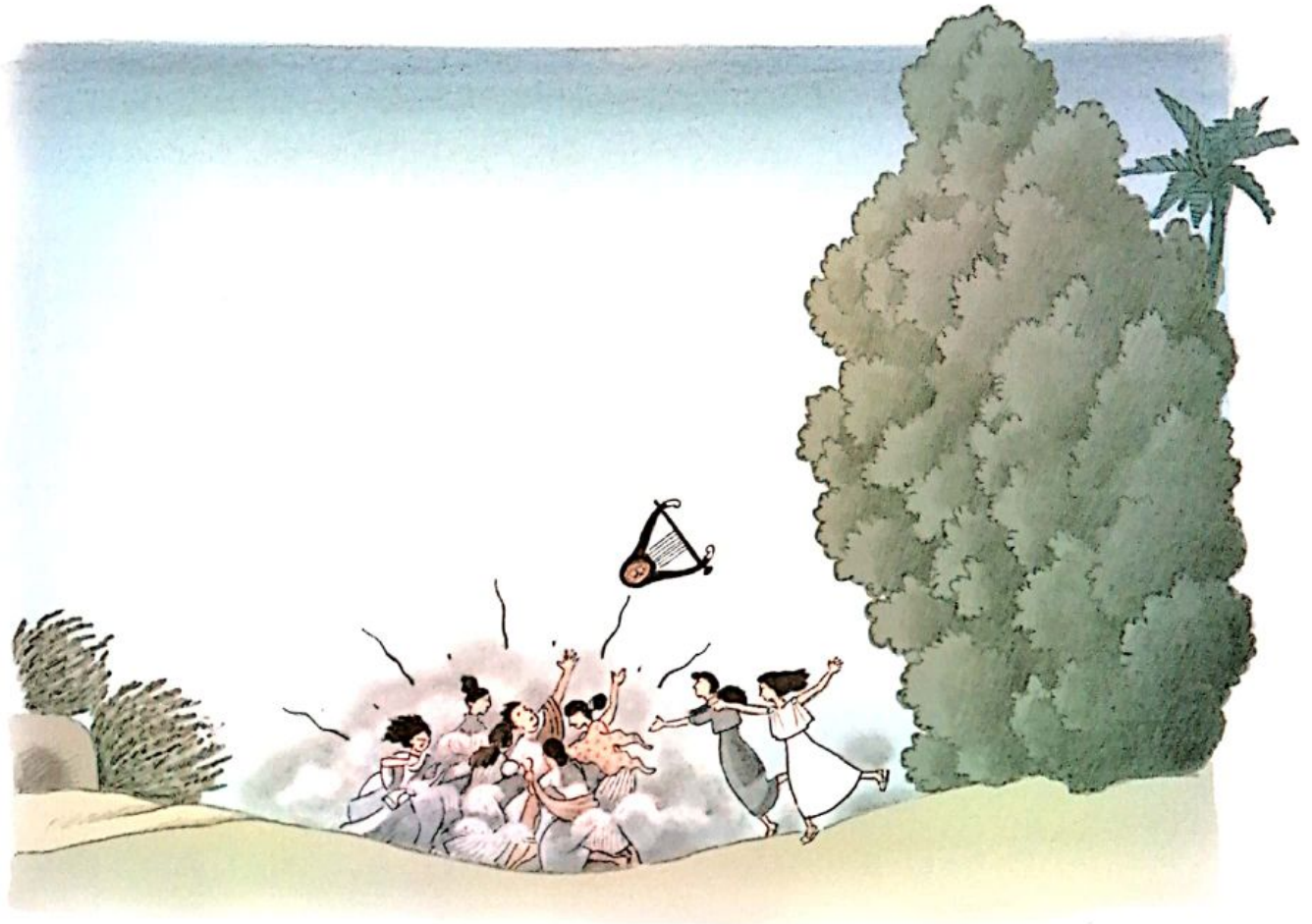
Orphée, éperdu, redescend aux Enfers, mais il ne franchira pas le Styx.  
Cette fois, Charon lui refuse sa barque.

Orphée regagne sa terre natale.



Il erre sans but et pleure jour et nuit la perte de sa bien-aimée.  
Son chant n'est plus qu'une plainte. Ses plus fervents admirateurs se détournent de lui.  
Les femmes et les jeunes filles de Thrace, autrefois jalouses d'Eurydice vivante,  
le sont plus encore d'Eurydice morte.  
Elles ne supportent pas le deuil interminable d'Orphée.





Ce poète que les Dieux ont paré de tous les charmes, et qui ne s'intéresse à aucune d'elles,  
leur devient odieux.

Un jour, un groupe de furies le surprend sur un chemin.  
Elles le mettent en pièces.





L'histoire d'Orphée n'est pas tout à fait finie.  
On en oublie souvent l'épilogue...  
Mais regarde, voici les mariés qui reviennent!  
Tu peux être rassuré, Aristée, la mariée va très bien.



Calme-toi, et laisse-les d'abord se remettre de leurs émotions.  
Je vais te raconter la fin de la légende.





Les furies jettent dans l'Hèbre la tête et la lyre d'Orphée,  
que le fleuve emporte vers la mer.  
Les courants les font dériver jusqu'à l'île de Lesbos.  
Là, échouée sur le sable, la tête d'Orphée chante encore.  
Sur l'île sera bâti un sanctuaire.



Les Muses, éplorées, recueillent les membres d'Orphée et les enterrent à Libéthra,  
au pied du mont Olympe, où le chant du rossignol est plus beau que partout ailleurs.  
Voilà, Aristée, la légende d'Orphée.



Cesse de m'appeler Aristée.




Je m'appelle Éloi.

Et moi, Atalante.







Atalante ?


Oui !

Tu connais sa légende ?...

C'est bien elle  
qui n'aimait pas les garçons ?

Oui.





Et tu n'aimes pas les garçons ?

Ça dépend lesquels.



## INDEX DES NOMS CITÉS

**LES AÈDES:** Poètes chanteurs et musiciens, chez les très anciens Grecs. Orphée, personnage légendaire aux irrésistibles pouvoirs de fascination, et sorte de rock star mythologique, est le plus célèbre des aèdes.

**ARISTÉE:** Fils d'Apollon, il est l'inventeur de l'huile d'olive et de l'hydromel (boisson à base de miel). Et surtout, c'est un apiculteur passionné. Responsable involontaire de la mort d'Eurydice, il en sera puni par l'extermination de ses abeilles. Il lui faudra sacrifier quatre taureaux et quatre génisses pour reconstituer ses ruches.

**ATALANTE:** Cette fille de roi n'est pas tendre avec les garçons. Elle les défie à la course et, s'ils perdent, elle les tue. Pour

gagner, l'astucieux Hippomène, petit-fils de Neptune, lâche en courant des pommes d'or: Atalante les ramasse et les quelques secondes qu'elle perd ainsi lui coûtent la victoire.

**CALLIOPE:** Mère d'Orphée, et l'une des neuf jolies sœurs (filles de Jupiter) qu'on nomme les Muses. Elles ont pour fonction collective d'animer les loisirs parfois un peu mornes des Dieux de l'Olympe. Chacune d'elles a sa spécialité: pour Calliope, c'est la poésie et l'éloquence, dons qu'elle a transmis à son fils.

**CERBÈRE:** Attention, chien méchant! Il a trois têtes hérissées de serpents aux crocs venimeux. Gardien des Enfers, il empêche les damnés de sortir et filtre les entrées. Seul Hercule lui fait peur. Le nom commun de «cerbère» nous reste aujourd'hui pour désigner un portier ou concierge ou veideur



de boîte de nuit particulièrement intraitable.

**LES CHAMPS ÉLYSÉES:** Non pas l'avenue parisienne bien connue, mais, aux Enfers (c'est-à-dire au royaume des Morts), le verdoyant séjour des âmes vertueuses. C'est l'équivalent du paradis des chrétiens. On n'y accède que si on le mérite, et sous le contrôle de Cerbère.

**CHARON** ou *Caron* (dans les deux cas prononcer karon): Vieux grigou peu aimable et pas très soigné qui prend les morts dans sa barque pour leur faire franchir le Styx, ce fleuve au-delà duquel s'étendent les Enfers. Pour prix du passage, il exige une à trois oboles, pièces de monnaie que la famille est censé avoir glissées sous la langue du défunt. En cas d'oubli, Charon laisse le mort attendre cent ans. Et, bien sûr, il refuse d'embarquer les vivants venus en curieux.

Une **CHLAMYDE** (prononcer klamide): Sorte de manteau antique, le plus souvent militaire, fermé par une agrafe au col.

**LES DANAÏDES:** Entre ses murailles d'airain, le Tartare est le pénitencier des Enfers, où souffrent les méchants voués à un supplice éternel. On y trouve notamment les cinquante filles du prince égyptien Danaüs qui sont coupables d'avoir, à la suite de différends familiaux, massacré leurs cinquante maris la nuit même de leurs noces. Jupiter a condamné ces pauvres Danaïdes à remplir sans cesse des tonneaux percés qui se vident aussitôt.

**L'ÉPIRE:** Contrée montagneuse de l'ancienne Grèce, au sud de la Macédoine.

**EURYDICE:** C'est une nymphe, sorte de divinité de second rang, mais divinité tout de même, et ravissante. Orphée en est fou amoureux, d'où sa douleur quand il la perd. Il n'hésitera pas à descendre la chercher au royaume des Morts, mais, hélas, son impatience le fera échouer dans son entreprise.

**LES GRÂCES** (en grec les Chantes, prononcer karites): Elles sont trois, jolies, assez peu vêtues, filles probables de Jupiter, inséparables et se tenant volontiers par la main. Elles font office de femmes de chambre et habilleuses auprès de Vénus, déesse de l'Amour. Pour le reste, à temps perdu, elles tâchent de répandre sur le monde des mortels les agréments de l'existence.





**HADÈS** (en latin Pluton): Frère de Jupiter et roi des Enfers, son palais est au milieu du Tartare où il règne entouré de spectres. Il a enlevé la déesse Perséphone pour en faire son épouse. Elle s'est, tant bien que mal, résignée à cette union forcée.

**L'HÈBRE**: Fleuve de Thrace (patrie d'Orphée) qui prend sa source en Bulgarie et se jette dans la mer Égée. Il est devenu par la suite la Maritza (ou Marica), chantée en France par Sylvie Vartan, star yé-yé des Sixties.

**HYPNOS** (en latin le Sommeil): Fils de la Nuit, frère jumeau de la Mort et père des Songes, il vit en des lieux sombres et plantés de pavots, sur la situation desquels pas grand monde ne s'accorde. Il passe son temps, alanguiné sur un lit d'ébène, à dispenser tous azimuts le repos nécessaire à la santé des mortels.

La **LACONIE**: Au royaume de Grèce, l'une des cinq provinces du Péloponnèse, et pays de rudes montagnards qui passaient à l'époque pour n'être pas bavards. D'où notre adjectif «laconique», désignant aujourd'hui encore, et assez couramment, un interlocuteur à la parole rare et brève.

**LIBÉTHRA**: Dans l'ancienne Macédoine (pays depuis lors partagé entre la Bulgarie, la Yougoslavie et la Grèce), ville qui s'élevait non loin de la frontière de Thessalie.

**LESBOS**: Nom ancien de l'île de Mytilène, dans la mer Égée. Les mœurs y étaient réputées libres, et les femmes plus émancipées qu'ailleurs: donc, pas nécessairement complaisantes vis-à-vis des hommes, voire à l'occasion ouvertement homosexuelles. D'où l'appellation (jadis sulfureuse) de «lesbiennes».

Les **MOIRES**, divinités plus connues sous leur nom latin de *Parques*. Elles sont trois sœurs qui tissent les fils des destinées humaines et résident, selon les uns, dans un palais de l'Olympe, selon les autres, dans une grotte des Enfers. Tous unanimes leur reconnaissent en tout cas la prescience et la maîtrise de l'avenir.



Les **MUSES**: Filles de Jupiter, ce sont neuf sœurs (jeunes et belles) dont la fonction olympienne est d'amuser, distraire et charmer les dieux, dont les loisirs s'éternisent.

Chant, danse, théâtre, érotisme, poésie, etc., avec elles la distraction est de qualité.

Un **NAUTONIER**, ou un **nocher**: C'est celui qui fait marcher une barque ou un navire. Petite nuance: en principe le nocher tient le gouvernail et le nautonier rame. Mais c'est un seul et même vieux grippe-sou qui assure les deux fonctions sur les fleuves des Enfers: le sinistre Charon.

Une **OBOLE**: Petite pièce de monnaie, d'argent ou d'or, dans la Grèce antique. Par extension on nomme aujourd'hui «obole» une petite somme, de faible valeur.

L'**OLYMPE**: C'est l'endroit insituable où séjournent les Dieux au plus haut des cieux, dans une citadelle fermée par des portes immatérielles, et sous la coupe de leur souverain tout-puissant: Zeus, alias Jupiter (en latin).

**ORPHÉE**: Héros du présent livre. Modèle d'amoureux fervent, prêt à tout pour récupérer sa jeune épouse, puis, l'ayant à jamais perdue, s'avérant un veuf inconsolable, n'ayant désormais plus d'yeux pour aucune des femmes de Thrace, et finalement victime de cette fidélité, qui lui vaut de mourir mis en pièce par un groupe de jalouses en furie.



**PERSÉPHONE** (en latin *Proserpine*): Épouse (contre son gré) du roi des Enfers. Elle fait généralement quelques manières pour y accueillir les suicidés. Autrement, c'est une divinité plutôt bienveillante, qui s'efforce d'adoucir le sommeil éternel des tout jeunes gens morts trop tôt.

**SISYPHE**: Comme Tantale (condamné à souffrir en permanence de faim et de soif à proximité de boissons et de fruits) et les Danaïdes (qui ne réussiront jamais à remplir leurs tonneaux percés), c'est un des suppliciés du Tartare. Mauvais prince, il a trahi Jupiter, et sa punition est de rouler éternellement jusqu'au sommet d'une montagne un rocher qui lui échappera toujours et redescendra invariablement la pente.



Le **STYX**: Le plus connu des fleuves des Enfers, il est boueux et fait beaucoup de

méandres tout autour de l'empire des Morts. Ses eaux ont la propriété de rendre invulnérable celui qui s'y baigne.

**TANTALE** (voir *Sisyphé* et *Danaïdes*): Un autre des suppliciés du Tartare. Son crime à lui est d'avoir dérobé du nectar et de l'ambroisie, boisson et mets réservés aux Dieux.



Le **TARTARE**: C'est, aux Enfers, le lieu d'expiation où souffrent les méchants, et parmi eux principalement les audacieux qui ont offensé Jupiter.

Le **TÉNARE** (devenu par la suite Matapan): Cap, ville et caverne de Laconie, et l'une des entrées possibles des Enfers.

**THANATHOS** nommé par les Romains la Mort. Divinité masculine, frère du Sommeil et fils de la Nuit. Puissance inflexible et tueuse, universellement détestée, il réside dans le Tartare et ne sort que vêtu d'un voile noir, une faux à la main. Rencontre à éviter.

**THRACE**: Contrée du nord de l'ancienne Grèce, patrie d'Orphée.

**TITYOS** (ou *Tityé*): Géant brutal qu'Apollon finit par tuer pour l'empêcher de nuire et qui subira éternellement, aux Enfers, les attaques de deux vautours acharnés à lui dévorer le foie.



**ZEUS** (*Jupiter* pour les Romains): Après avoir jadis vaincu les Titans et chassé du trône son père Saturne, il est devenu le roi des Dieux, et gouverne désormais le Ciel et la Terre, ayant délégué à Neptune ses pouvoirs sur la Mer et à Pluton le soin des Enfers.