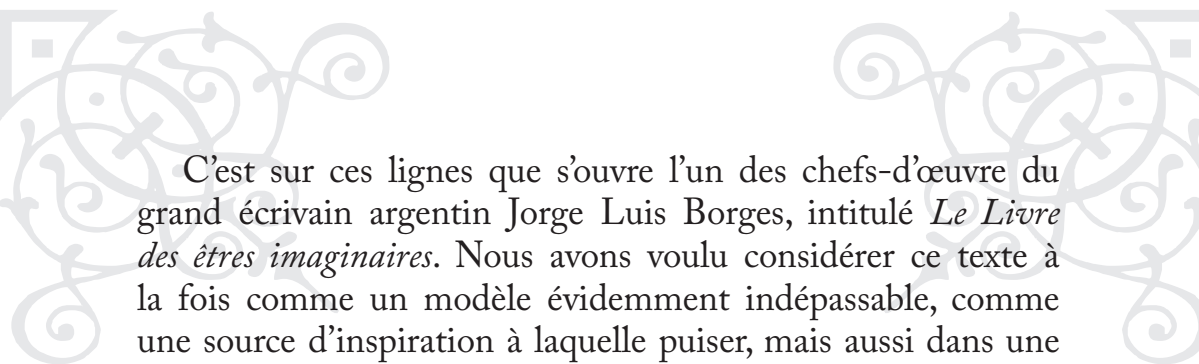





# Introduction

*On emmène un enfant pour la première fois au jardin zoologique. Cet enfant pourrait être n'importe lequel d'entre nous, ou, inversement, nous avons été cet enfant et nous ne nous en souvenons pas. Dans ce jardin, dans ce terrible jardin, l'enfant voit des animaux vivants qu'il n'a jamais vus, il voit des jaguars, des vautours, des bisons, et, ce qui est plus étrange, des girafes. Il voit pour la première fois la multitude effrénée du royaume animal, et ce spectacle, qui pourrait l'alarmer ou l'horrifier, lui plaît. Cela lui plaît tellement qu'aller au jardin zoologique est un divertissement enfantin, ou peut le sembler. Comment expliquer ce fait commun et en même temps mystérieux ? [...] Passons, maintenant, du jardin zoologique de la réalité au jardin zoologique des mythologies, dont la faune n'est pas de lions, mais de sphinx et de griffons et de centaures. [...] Flaubert a rassemblé, dans les dernières pages de *La Tentation*, tous les monstres médiévaux et classiques et il a essayé, nous disent ses commentateurs, d'en fabriquer ; le chiffre total n'est pas considérable et ils sont très peu nombreux ceux qui peuvent agir sur l'imagination des gens. Celui qui parcourra notre manuel constatera que la zoologie des songes est plus pauvre que la zoologie de Dieu.*

J. L. Borges, *Le Livre des êtres imaginaires*



C'est sur ces lignes que s'ouvre l'un des chefs-d'œuvre du grand écrivain argentin Jorge Luis Borges, intitulé *Le Livre des êtres imaginaires*. Nous avons voulu considérer ce texte à la fois comme un modèle évidemment indépassable, comme une source d'inspiration à laquelle puiser, mais aussi dans une certaine mesure comme un défi. Est-il si certain après tout que « la zoologie des songes est plus pauvre que la zoologie de Dieu » ? Le lecteur du présent abécédaire se fera sa propre opinion, mais nous avons en tout cas voulu lui proposer une liste des innombrables produits de l'imaginaire humain qui fût suffisamment complète pour fournir une objection valable à la remarque de Borges.


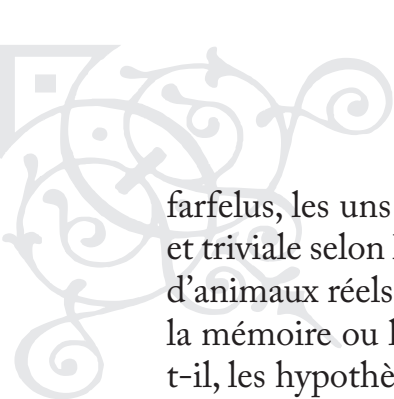


Il existe bien des méthodes pour - si l'on ose écrire - « fabriquer » une créature fantastique, et les différentes cultures, d'hier et d'aujourd'hui, ne se sont pas fait faute de les employer à foison. Il est par exemple possible de procéder par grossissement des traits d'animaux réels, notamment les plus rares ou les plus étranges, et de concevoir des créatures dont le gigantisme dépasse l'imagination la plus folle (voir dans ces pages le monstre nommé Re'em<sup>\*1</sup>). On peut aussi, et c'est sans doute la technique la plus fréquente, utiliser l'hybridation de différents animaux (c'est le cas du Griffon\* ou de la Chimère\*, pour ne citer que deux des plus célèbres). Ou encore on attribuera à une créature perçue ou remémorée des membres supplémentaires (ainsi les multiples têtes du chien Cerbère\*) ou bien des organes manquants (on songe ici au Cyclope\*).

Mais au fond la véritable question est : pourquoi ? Oui, après tout, pourquoi tant de légendes, tant de contes mettant en scène des créatures fantastiques et des animaux fabuleux ? Pourquoi les hommes ne semblent-ils jamais se lasser d'inventer (en admettant qu'ils les inventent) des êtres plus étranges, et même parfois

---

1. Nous ajouterons systématiquement un astérisque à la suite du nom des créatures qui font l'objet d'une entrée dans l'abécédaire.



farfelus, les uns que les autres ? Si l'on écarte l'explication plate et triviale selon laquelle il ne s'agirait que d'observations fautives d'animaux réels, mais peu familiers, déformés par les lacunes de la mémoire ou l'appétit du mensonge, il resterait, nous semble-t-il, les hypothèses suivantes.

Tout d'abord, très simplement, les hommes aiment rêver. Ils se plaisent au pur jeu gratuit de l'imagination avec elle-même ; leur cerveau jouit de combiner indéfiniment les formes, dans un jeu qui ne procure du plaisir que si l'on feint d'ignorer qu'il ne s'agit que d'un jeu.

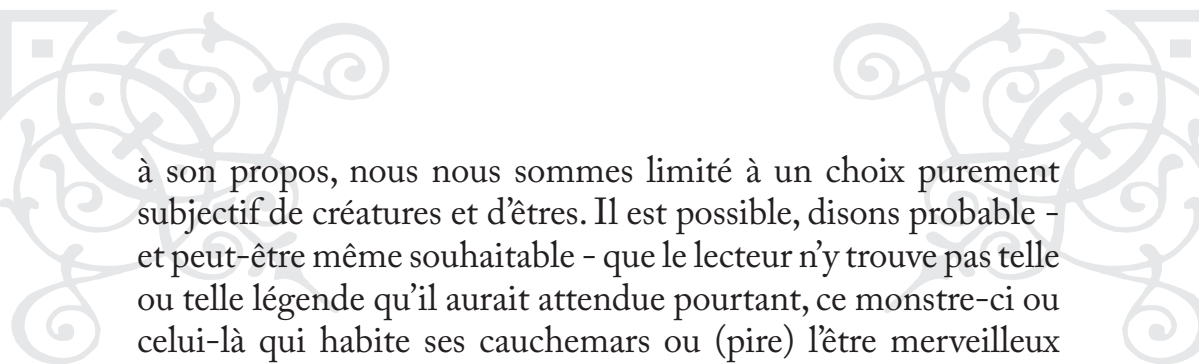
Ensuite, il se pourrait bien qu'il s'agisse là encore d'un défi. En inventant des êtres impossibles et des monstres invraisemblables, la créativité humaine affronte en quelque sorte la Création divine et éprouve une grande jouissance lorsqu'il lui semble en triompher, bouchant par là même les lacunes de l'ordre naturel.

Enfin, et c'est peut-être la principale raison, le psychisme humain a besoin d'exorciser, en les projetant dans un gigantesque puzzle qui a parfois des allures de charnier, les terreurs de l'enfance, les malaises adolescents, les mystères de l'âge mûr qui toujours résisteront à la raison et aux désillusions du grand âge. On verra, en parcourant ce livre, que nombre de créatures fantastiques (sinon toutes) correspondent d'une certaine manière à la rationalisation d'une angoisse ou à l'incarnation d'une pulsion inavouable.

C'est à nos yeux ce qui constitue le plus grand intérêt de la balade que nous proposons au lecteur dans les arrières-cours de l'imagination humaine.

Précisons qu'il eût été possible d'écrire un livre de vingt mille pages, pourvu de cent mille entrées. À dire vrai, il l'eût été de rédiger un texte encore dix fois plus long sans même mordre sur le dixième du patrimoine fantastique de l'humanité. Pour conserver des dimensions raisonnables à ce livre sans renoncer



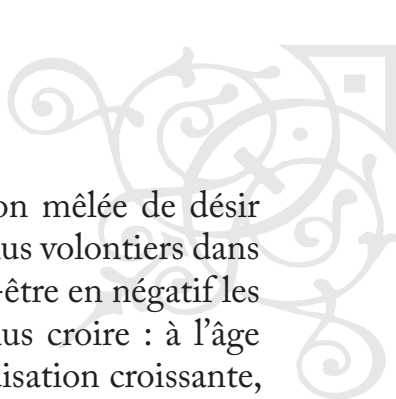
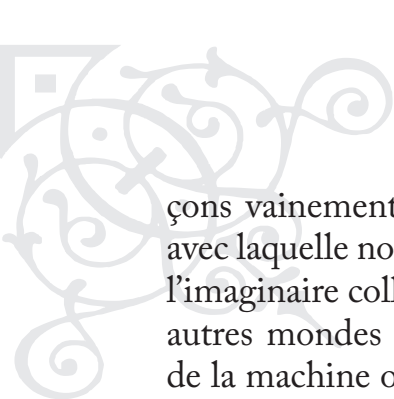


à son propos, nous nous sommes limité à un choix purement subjectif de créatures et d'êtres. Il est possible, disons probable - et peut-être même souhaitable - que le lecteur n'y trouve pas telle ou telle légende qu'il aurait attendue pourtant, ce monstre-ci ou celui-là qui habite ses cauchemars ou (pire) l'être merveilleux qui le faisait rêver enfant. C'était malheureusement inévitable.

Une dernière remarque nous paraît nécessaire. Le lecteur aura peut-être, en lisant cet abécédaire, l'impression de visiter un bric-à-brac. Nous l'avouons : la chose est voulue. C'est qu'il ne nous a pas semblé pertinent de trier ou d'établir des hiérarchies dans cette foire universelle, dans ce manège étincelant à l'échelle de l'histoire humaine qu'est le monde des créatures fantastiques. Ni entre les cultures pour en faire prédominer une sur les autres, décerner des brevets d'authenticité ou des attestations de préséance ; ni entre la culture savante et la culture populaire, les monumentales et impressionnantes civilisations passées et la « pop-culture » d'aujourd'hui.

Que tel monstre ait été rêvé par une tribu nomade dix siècles avant notre ère et émerge des écumes de la mer Morte ne le rend ni plus significatif ni plus passionnant que le fait qu'il revive dans l'imaginaire vidéoludique d'un teenager américain de l'ère du smartphone, ou qu'il soit réinventé par un auteur de romans pour la jeunesse sous une forme que les érudits jugeront au mieux déroutante, au pire absurde.

Force est d'ailleurs de constater que, depuis une bonne décennie, les créatures fantastiques suscitent auprès du public une attraction croissante et sans doute inédite. Leur meute pullulante et protéiforme hante littéralement la culture populaire sous toutes ses formes (de la littérature fantastique aux séries télévisées, des jeux vidéo au cinéma de tous les continents), et l'étrange plaisir que nous éprouvons à nous en effrayer trahit sans doute quelque chose de profond quant aux peurs les plus contemporaines, ainsi que sur la manière dont nous nous effor-



çons vainement de les refouler. La fascination mêlée de désir avec laquelle nous les accueillons de plus en plus volontiers dans l'imaginaire collectif, quant à elle, révèle peut-être en négatif les autres mondes dans lesquels nous n'osons plus croire : à l'âge de la machine omniprésente et de la standardisation croissante, maintenant que toutes les utopies sont mortes ou ont tombé le masque, le fantastique et le monstrueux sont peut-être devenus le dernier refuge du rêve et de l'espoir.

Et de ce point de vue, ce qui s'avère peut-être le plus fascinant, c'est la manière dont, dans la constellation baroque que forment ces êtres fabuleux et ces créatures infernales, les mythes et légendes de toutes les provenances se rencontrent pour fusionner en un monde unique et cohérent.

Les mythologies les plus vénérables du monde entier (grecque, romaine, égyptienne, nordique, sémitique, celtique, orientale, amérindienne, inuit, etc.) dialoguent et se rejoignent pour venir peupler à leur tour toutes les formes de notre mythologie moderne (celle de l'heroic fantasy, celle des « légendes urbaines », celle des video games, celles qu'ont imposées des auteurs immensément populaires tels que J. R. R. Tolkien, M. Moorcock ou plus récemment J. K. Rowlings avec le célèbre Harry Potter.). À cet égard, il ne serait peut-être pas exagéré de dire que ces divers représentants chimériques de l'inhumain nous tendent paradoxalement le meilleur miroir de l'humain, dans son unité et son universalité.

Certes, les mythologies grecque et romaine nous sont mieux connues et, même lorsqu'elles ne le sont pas consciemment, baignent de toute façon nos imaginaires et - tout simplement - notre monde. Elles sont, qu'on le veuille ou non, notre inconscient culturel et l'oxygène de nos rêveries fantastiques. Le présent abécédaire reflète en partie cet état de fait dont l'auteur aussi bien que, selon toute probabilité, la majorité de ses lecteurs sont (au choix) les victimes consentantes ou les bénéficiaires



heureux. On lira donc sensiblement plus de notices consacrées aux créatures fantastiques de ces mythologies qu'à celles issues d'autres cultures – pourtant tout aussi riches et fascinantes. Il paraissait cependant essentiel d'élargir le spectre autant qu'il était possible et d'accueillir parmi nos recensions le plus grand nombre de cultures et de folklores possible.

Car, au fond, ce qui intrigue et émeut, par-delà la diversité presque infinie des noms, des formes et des traditions, c'est l'habileté égale et jamais démentie de la créativité humaine à façonner des êtres en recomposant des bribes éparses du monde que nul – ni Dieu ni la nature – n'aurait eu l'idée de combiner, rien ni personne mise à part l'extraordinaire machine cachée dans la boîte crânienne de l'étrange bipède qu'on appelle « homme ».

## ORIGINES DES MYTHES ET LÉGENDES



Europe



Amérique



Asie



Afrique



Australie



# A Bao A Qu

(Mythologie indienne)



**A**hittor est un très important centre de culture, réputé dans l'ensemble du monde indien. Au quinzième siècle, Rana Kumbha, un souverain éclairé et ami des arts, y fit construire la tour de la Victoire pour célébrer son triomphe contre des armées d'envahisseurs musulmans. Ce monument était constitué d'interminables escaliers en colimaçon, et depuis son sommet on pouvait contempler, dit-on, l'un des plus beaux paysages du monde.

Mais sur la première marche, depuis longtemps et avec une infinie patience, une créature nommée l'A Bao A Qu attend l'homme qui aura le courage de gravir l'escalier. Entre-temps, cet être indéfinissable - que l'on décrit comme une masse translucide et floue - dort année après année. Lorsqu'un homme

pénètre dans la tour, l'A Bao A Qu s'éveille et le suit de près dans sa montée. Son corps gélatineux et transparent s'anime d'une étincelle de vie puisée dans les « vibrations » du visiteur, dans son karma.

Avec chaque marche, la couleur devient plus intense et plus vive, la forme devient plus précise et moins floue. Mais l'A Bao A Qu n'atteint sa propre perfection, ne devient pleinement lui-même que si le grimpeur atteint la dernière marche, ce que lui-même ne peut faire que s'il est un être pleinement éveillé, capable d'atteindre le nirvana.

Si ce n'est pas le cas, l'A Bao A Qu s'immobilise avant la fin de l'ascension, paralysé (plus ou moins haut selon le degré d'avancement spirituel de l'homme qu'il suit) ; il souffre alors de ne pouvoir atteindre sa forme complète et redescend tout en bas en émettant une plainte difficilement perceptible, semblable au frottement d'une main sur la soie.

En revanche, lorsque l'homme ou la femme qui monte l'escalier sont d'une pureté suffisante, l'A Bao A Qu parvient à atteindre la dernière marche, être enfin achevé et irradiant une vive lumière bleutée.

Cette épiphanie ne dure qu'un bref instant, à la suite duquel il retombe littéralement tout en bas de la tour, dans l'attente du prochain voyageur. Aussi longtemps que la montée s'est prolongée, cependant, la créature a atteint sa propre perfection et réalisé la finalité de son existence.

Il se dit que, tout au long des siècles, l'A Bao A Qu n'est parvenu qu'une fois à atteindre la dernière marche de l'escalier.





# Abatwa

(Folklore africain)



**D**euple légendaire des contes d'Afrique du Sud, les Abatwa sont, avec une taille inférieure à cinq millimètres, les plus petites créatures humanoïdes sur terre. Ils forment des tribus nomades et très claniques, presque indécelables, car capables de se cacher sous des brins d'herbe ou de se réfugier, pour y dormir, dans des fourmières. On raconte d'ailleurs qu'il leur arrive de chevaucher des fourmis.



D'après les mythes, les Abatwa vivent dans les montagnes et les collines, et constituent un peuple de chasseurs itinérants, sans véritable village fixe, qui se déplace en suivant le gibier. Lorsqu'ils le poursuivent, ils vont à cheval, tout le groupe sur le dos d'une seule bête, qu'ils dévorent dans les cas où la chasse s'avère infructueuse. Bien que les Abatwa aient la réputation de venir en aide aux humains par leurs bons conseils, ils sont aussi extrêmement timides et ne peuvent être aperçus que par les très jeunes enfants, les jeteurs de sort et les femmes enceintes. On dit que, si une femme dans son septième mois de grossesse voit un Abatwa, il s'agit d'un signe irréfutable qu'elle mettra au monde un fils, et que, si quiconque en rencontre un, il est de bonne politique de prétendre avoir la même taille qu'eux, de crainte de les offenser, car, lorsqu'ils se sentent humiliés, et quoiqu'ils soient un peuple généralement pacifique, il leur arrive de tuer le coupable au moyen de flèches, certes de très petite taille, mais empoisonnées.

# Achéron

(Mythologie chrétienne)



**L'**Achéron est le nom de l'un des fleuves qui coulent aux Enfers, mais Jorge Luis Borges, dont nous suivrons ici les indications, nous apprend dans son *Livre des êtres imaginaires* que ce nom désignait originellement une créature antique et monstrueuse. Un seul homme, et une seule fois, aurait été témoin de l'existence primitive de l'Achéron, au douzième siècle de notre ère.

Cet homme se nommait Tundal, et il était un jeune noble irlandais, aussi instruit que valeureux, mais dont les mœurs n'étaient pas tout à fait irréprochables.

La légende veut qu'il tombât un jour très gravement malade, dans la demeure d'une amie (que nous décrirons pudiquement comme chère à son cœur). Durant trois jours et trois nuits, on le donna pour mort, tout en hésitant à l'enterrer, car il conservait un faible reste de chaleur dans la poitrine. Enfin, il revint à lui et assura à son hôtesse que, tandis qu'elle le veillait, un ange du Seigneur l'avait conduit aux régions célestes et infernales pour lui donner spectacle des multiples et incroyables destins de l'homme après la mort, dont la connaissance est normalement refusée aux vivants. C'est au cours de ce voyage spectral qu'il aurait vu l'Achéron au centre des Enfers.

Cet être lui apparut plus grand qu'une montagne. Ses yeux lançaient des flammes et sa gueule était si vaste que neuf mille hommes pouvaient y entrer en même temps. Deux damnés, pareils à des piliers, se tenaient aux deux extrémités de cette

bouche pour la maintenir perpétuellement ouverte. Trois gorges s'enfonçaient dans le corps de l'animal, et chacune vomissait un inextinguible déluge de feu. Tundal entendit des hurlements d'épouvante et de douleur provenant de l'intérieur de l'Achéron : il s'agissait des lamentations des damnés condamnés à y expier leurs péchés en étant dévorés et digérés par la bête pour toute l'éternité. Tundal affirme que ce sont les démons en personne qui lui confièrent que le nom de cette créature était « Achéron ».

Il dit que dans le sein du monstre se trouvaient des larmes, des ténèbres, des grincements de dents, des flammes insupportables ainsi qu'un froid glacial, des chiens errants, des lions et des couleuvres qui serpentent parmi les os brisés.

Ce n'est qu'ultérieurement, avec le temps, que le souvenir de la nature originelle de l'Achéron se serait estompé, et que l'on ne désigna plus par son nom qu'un cours d'eau des régions infernales.



# Agloolik

(Mythologie inuit)



**E**ncore aujourd'hui, le peuple inuit d'Amérique du Nord croit en une riche mythologie peuplée d'esprits, certains bienfaisants, d'autres nuisibles. L'Agloolik appartient à la première catégorie : il s'agit d'un esprit tutélaire et protecteur qui demeure sous les glaces de la banquise. Il est en particulier le gardien des phoques et de leur progéniture, sur la survie desquels il veille ; mais il ne se désintéresse pas pour autant des humains, à qui il indique l'emplacement du gibier et des bancs de poissons, de manière à ce que les chasseurs aussi bien que les pêcheurs puissent toujours ramener suffisamment de viande pour nourrir leur famille.



On peut le rapprocher par exemple d'Aulanerk, un esprit marin qui incarne la gaieté et que les Inuits se représentent sous la forme d'un être humain perpétuellement nu, mais vivant lui aussi dans les eaux, telle une sirène mâle (ils disent que ce sont ses mouvements sous-marins qui produisent les vagues qu'on voit affleurer à la surface de l'eau). Ou encore, on peut le comparer à Nootaikok, autre esprit bienveillant qui est le dieu des icebergs, et lui aussi un protecteur des phoques et des humains. Il fait en sorte qu'il y ait assez de phoques pour nourrir les familles des chasseurs, mais aussi suffisamment pour que l'espèce ne risque pas l'extinction.

# Agneau végétal de Tartarie

(Folklore extrême-oriental)



**C**ette légende est rare et marginale, mais elle est suffisamment fascinante pour qu'on s'y arrête un instant. L'Agneau végétal apparaît au onzième siècle entre le Moyen-Orient et l'Extrême-Orient et transite jusqu'au Moyen Âge européen par les contes que colportent les voyageurs. Le nom savant de cette créature est *Planta Tartarica Barometz* (*Barometz* étant le mot tartare pour « agneau »).

Les aventuriers européens ignoraient tout à cette époque du coton, sinon qu'à ce qu'on leur avait dit il provenait d'une plante ; comme le coton ressemble à certains égards à la laine, ils raisonnèrent que cette plante était une manière de synthèse entre un végétal et un mouton.

Ainsi naquit le mythe de l'agneau végétal, qu'ils se représentèrent comme un être doté de sang, d'os et de chair, à l'instar d'un animal ordinaire, mais (ce qui est moins banal) rattaché au sol par le truchement d'une tige, similaire à un cordon ombilical. On disait que la tige de la plante était assez résistante pour se maintenir droite sous le fardeau de l'animal, mais aussi suffisamment souple pour se courber en direction du sol, où l'agneau pouvait brouter l'herbe et ainsi survivre. Une fois, d'ailleurs, que toute la végétation autour de ses racines avait été mangée, l'agneau mourait (on pouvait du coup le manger, et son sang avait la réputation d'être aussi doux et parfumé que le miel).

L'Agneau était censé provenir d'une graine, assez semblable à celle d'un melon, quoique plus ronde. Le seul prédateur de l'Agneau végétal était le loup (dont c'était sans doute la seule forme d'alimentation au moins partiellement végétarienne).

Le Barometz (que l'on nommait aussi Borametz ou Banarets) est, comme le fait remarquer Borges dans son *Livre des êtres imaginaires*, l'une des seules créatures légendaires à combiner – non pas les traits de deux ou plusieurs espèces animales, mais des représentants des règnes animal *et* végétal, ce qui en fait un être presque unique dans le folklore traditionnel. Il sert en quelque sorte de chaînon manquant permettant de combler les lacunes au sein de l'ordre du vivant. (On mentionnera cependant aussi la Mandragore\*, qui gémit comme un humain lorsqu'on l'arrache, et les suppliciés du deuxième cercle de *L'Enfer* de Dante – voir ci-dessous l'entrée Harpie\*.)

## Deux textes

*Question XI.* Qu'est-ce que le Banarets ?

*Réponse.* C'est une plante animale qui produit un fruit de la figure d'un agneau. Ce zoophyte tient à la terre par le nombril, et change de place autant que la souche le lui permet, et comme l'herbe se sèche partout où il se met, les Moscovites, chez qui il est, disent que cette plante fait comme le mouton. Lorsque ce fruit vient en maturité, il se revêt d'une peau velue, douce et frisée comme celle d'un agneau nouveau-né et cette peau étant préparée, elle sert de fourrure. On remarque encore de cette plante, qu'elle ne meurt que lorsqu'elle ne trouve plus d'herbe pour se nourrir, que ce fruit a le goût du mouton, et que le loup en est aussi friand que de cet animal.

Abbé Bordelon, *Cent Questions et Réponses* (1704)

Car sur son chemin il voit une naissance monstrueuse  
 Le Borametz s'élève du sein de la terre  
 Sur une tige est fixée une bête vivante,  
 Une plante enracinée porte pour fruit un quadrupède,  
 [...] C'est un animal qui dort le jour  
 Et s'éveille quand la nuit tombe pour, quoique ancré dans  
 le sol,  
 Se nourrir de toute l'herbe à portée de sa gueule.

Dr de la Croix, *Connubia Florum, Latino Carmine  
 Demonstrata* (1791)



# Ahuizotl

(Folklore d'Amérique centrale)



'Ahuizotl, qui doit sa petite notoriété aujourd'hui au fait d'avoir été inclus comme monstre dans le jeu de rôle populaire *Donjons et Dragons*, est une petite créature des légendes mexicaines. On le décrit comme un animal proche par l'aspect de la loutre, avec un corps noir, lisse comme de la gomme et luisant. Il vit dans les eaux. Ses quatre pattes ressemblent à celles d'un raton laveur.

Mais sa principale caractéristique étrange est sa longue queue, terminée par une cinquième main, semblable à celle d'un singe.

Il était dans le temps fort craint des autochtones en raison du goût pour la chair humaine qu'on lui attribuait.

L'Ahuizotl habite dans les cavernes sous-marines ou les anfractuosités des roches, et, dès que quelqu'un s'approche de l'entrée de sa tanière ou simplement passe à proximité de lui dans l'eau, il l'agrippe fermement à l'aide de sa queue et l'attire dans les profondeurs pour le noyer.

On dit que, lorsqu'était retrouvé le cadavre d'un homme qui avait eu la mauvaise fortune d'être attrapé par un Ahuizotl, il lui manquait toujours les yeux, les dents et les ongles, et que cependant le reste du corps était intact, que la peau même ne portait aucune marque de blessure.

Lorsque cette créature est irritée, par exemple parce qu'elle n'a pas capturé de proie humaine depuis trop longtemps, on l'entend paraître-il pleurer en émettant le même type de sanglots qu'un tout jeune enfant - ce qui est en fait une ruse pour attirer à lui un innocent promeneur qui, croyant secourir un enfant humain, tombe en fait dans les mains de l'Ahuizotl...

