

UNIVERSITE DE LA REUNION

FACULTE DES LETTRES ET DES SCIENCES HUMAINES

LE GUERRIER-FAUVE : ITINERAIRE D'UN  
MYTHE ENTRE FONCTIONS GUERRIERES DANS  
LA TRADUCTION DE LA *SAGA DE HRÓLFR  
KRAKI* PAR REGIS BOYER ET FONCTIONS  
CHAMANIKUES DANS *LE ROI DES FAUVES*  
D'AURELIE WELLENSTEIN, ŒUVRE DE  
*FANTASY CONTEMPORAINE*

MEMOIRE DE MASTER DE LETTRES MODERNES

présenté par

Mathias BEGUE

Directeur de recherche : Mme Anne-Cécile KOENIG LE-RIBEUZ

Maître de Conférences en Langue et Littérature Française du Moyen-Âge

Jury : M. Marc ARINO

Maître de Conférences en Langue et Littérature Française et Francophone

Juin 2021



Remerciements :

Je remercie ma directrice de mémoire Anne-Cécile Koenig Le-Ribeuz pour avoir suivi l'avancée de mes recherches, pour ses remarques et son aide.

Je remercie également les professeurs de Lettres de l'Université de la Réunion pour leurs conseils lors des journées méthodologiques.

# Introduction générale

Dans l'introduction de la *Saga de Hrólfr kraki*, Régis Boyer définit les guerriers-fauves comme des individus susceptibles d'entrer en transes, en fureur et de fournir des prestations au-delà du commun dans des circonstances guerrières ou magiques. Ils sont appelés *berserkir* (ou *berserkr* au singulier) en vieux norrois. Le linguiste distingue deux étymologies à ce mot : *serkr* désigne la chemise, la tunique ou la pelisse, tandis que le préfixe *ber-* signifie « nu » pour qualifier des guerriers invulnérables qui combattent sans « chemise » ou alors « ours », en référence à la peau d'ours que portent les guerriers-fauves et qui les rend capables de prouesses inouïes. Régis Boyer confirme la seconde étymologie en comparant les *berserkir* aux *úlfhedinn*. Ces derniers sont des guerriers-fauves rattachés à la figure du loup : le préfixe *úlf* signifie « loup » en vieux norrois tandis que *hedinn* désigne aussi la pelisse à l'instar du suffixe *serkr*<sup>1</sup>. Dans son ouvrage intitulé *Les Vikings – Vérités et légendes*, Jean Rondeau indique que le « guerrier-fauve » est un néologisme forgé par Georges Dumézil et employé dès 1939 dans son recueil *Mythes et dieux des Germains*<sup>2</sup>.

La figure du guerrier-fauve apparaît dans d'anciens discours païens qui ont été retranscrits à l'écrit à l'époque chrétienne médiévale. Cette transition de l'oral à l'écrit permet de distinguer les notions de mythe ethno-religieux et de mythe littéraire, tout en considérant le *berserkr* comme une figure mythique. Nous retrouvons cette figure dans les sagas nordiques et dans la *fantasy* contemporaine.

La *Saga de Hrólfr kraki* est une saga scandinave dont les faits évoqués datent approximativement entre le V<sup>ème</sup> et le VI<sup>ème</sup> siècle. Elle a été retranscrite à l'époque médiévale au XIV<sup>ème</sup> siècle, traduite en français par Régis Boyer et publiée en 2018. Les *berserkir* y apparaissent comme les guerriers d'élite d'un roi. Ceux du roi Adils de Suède sont représentés comme des guerriers marginaux, tandis que ceux du roi Hrólfr qui siège au Danemark sont pris pour des champions, des hommes de bon lignage. Dans les deux cas, ces guerriers apparaissent avec des caractéristiques grotesques et dans des circonstances guerrières, de mise à l'épreuve. Le personnage de Bödvarr qui est considéré comme un guerrier-fauve dans d'autres sagas est représenté dans des circonstances chamaniques, plus précisément en lien avec une métamorphose dans la saga qui nous intéresse.

La figure du *berserkr* apparaît aussi dans des œuvres de *fantasy* contemporaine. *Le Roi des fauves* est un roman d'Aurélié Wellenstein publié en 2015. Il prend pour modèle un ancien

---

<sup>1</sup> ANONYME, *Saga de Hrólfr kraki*, Toulouse, traduction de Régis Boyer, éd. Anarchasis, 2018, p. 25.

<sup>2</sup> Jean Renaud, *Les Vikings - Vérités et légendes*, Paris, éd. Perrin, 2019, p. 241.

guerrier viking nommé Ívarr le « sans os » et le réécrit en faisant de lui un forgeron. Ce roman représente différents types de *berserkir*. Leur point commun est qu'ils sont une hybridation physique entre l'homme et l'animal. Les personnages principaux sont contraints de se métamorphoser en *berserkr*. La métamorphose est un élément présent de l'intrigue. Elle va de pair avec la notion de fureur qui représente la métamorphose psychologique des guerriers-fauves appelée *berserksgangr*.

A partir de ces informations, nous pouvons nous demander comment s'articulent les caractéristiques guerrières et les caractéristiques chamaniques dans la figure du guerrier-fauve, de la saga médiévale à l'œuvre de *fantasy* contemporaine ?

Dans un premier temps, nous étudierons le mythe dans la saga et la *fantasy*, pour ensuite dans un second temps analyser les fonctions guerrières du guerrier-fauve dans la *Saga de Hrólfr kraki*, pour enfin travailler sur les fonctions chamaniques du *berserkr* dans *Le Roi des fauves* d'Aurélien Wellenstein.

Chapitre 1 : Le mythe dans la saga scandinave  
et la *fantasy* contemporaine

Dans ce chapitre, nous allons étudier le mythe en partant d'une analyse de ses origines. Nous verrons comment cette notion a évolué en nous appuyant sur les approches méthodologiques auxquelles le mythe a été relié. Nous allons nous intéresser plus précisément à l'approche psychanalytique. Ensuite, nous allons commenter les notions de mythe ethnoreligieux et de mythe littéraire et voir comment ces notions s'articulent entre elles. Dans un troisième temps, nous parlerons de la place du mythe dans la saga, par quoi se définit et en quoi se caractérise cette dernière. Enfin, nous étudierons la place du mythe dans la *fantasy* contemporaine tout en définissant cette dernière notion. Une analyse exhaustive du mythe, de la saga et de la *fantasy* contemporaine nous conduira à mieux distinguer les enjeux de ces termes. Ces enjeux nous dévoileront des caractéristiques qui éclaireront notre étude sur la figure du guerrier-fauve dans les chapitres suivants.

#### a) De quelques approches du mythe et de son questionnement

Avant de nous intéresser aux caractéristiques du mythe littéraire, nous allons tout d'abord nous interroger sur les origines du mythe et les origines du questionnement sur le mythe. Pour ce faire, nous allons analyser les études de Michel Boccara sur le mythe dans son ouvrage intitulé *La part animale de l'homme : Esquisse d'une théorie du mythe et du chamanisme*. Nous allons nous intéresser à des éléments issus des trois chapitres qui forment cet ouvrage et qui se nomment *Le mythe mutique*, *Qu'est-ce qu'un mythe ?* et *Le mythe fait des trous dans l'Histoire (Mythe et rapports sociaux)*.

Dans son chapitre intitulé *Le mythe mutique*, Boccara déclare que l'écrit est un témoignage secondaire dans le domaine du mythe et que le texte est un moyen de transmettre des paroles qui ne prennent sens qu'insérées dans un ensemble de gestes, avec une mise en scène qualifiée de rituelle. Interroger l'écriture et le livre sert à conserver le contexte de leur transmission<sup>3</sup>. La transmission est l'élément essentiel du mythe, bien avant son passage à l'écrit. Les gestes, les mises en scènes et les rituels rappellent le caractère oral du mythe puisque sa transmission s'est faite tout d'abord à l'oral. L'analyse d'un mythe écrit sert à analyser l'intérêt de son écriture et de sa transmission.

---

<sup>3</sup> Michel Boccara, *La part animale de l'homme : esquisse d'une théorie du mythe et du chamanisme*, Paris, éd. Anthropos, 2002, p. 9.



Boccara continue en indiquant que le mythe fonde la parole avant qu'elle ne devienne la parole et qu'écrire sur le mythe permet de transmettre des vécus qui ont rendu la parole possible en plus de transcrire des récits<sup>4</sup>. Ces premières informations mettent en évidence la parole et l'écriture qui apparaissent comme complémentaires. Nous analyserons la dissociation entre l'oral et l'écrit au chapitre sur le mythe ethnoreligieux et le mythe littéraire. Les gestes et les rituels peuvent être assimilés aux vécus transmis par l'écriture sur le mythe.

Boccara propose une analyse psychanalytique du mythe en énonçant qu'il est d'abord un vécu. Le mythe se distingue du récit mythique puisque ce dernier ne retient pas forcément l'expérience du mythe qui a donné naissance à son récit. Le mythe représente approximativement l'inconscient freudien qui se manifeste par la notion d'affect<sup>5</sup>. La psychanalyse se penche alors sur ce qui ferait l'essence du mythe, à savoir son contexte. Le contexte semble prendre aussi pour nom les termes « expérience » ou encore « affect ». Il prend les rituels et les gestes pour appui.

Dans la première partie du premier chapitre intitulée *L'expérience mythique : le trou noir du social*, le trou noir est ce qui donne accès au monde mythique et interroge les images de l'inconscient<sup>6</sup>. En partant des notions de « trou noir » et d'« inconscient », l'auteur semble chercher à analyser l'être humain par le biais du mythe. L'inconscient se rapproche de l'approche psychanalytique que l'auteur défend dans sa conception du mythe.

Boccara définit le trou noir du social comme l'image du passage que l'homme-animal emprunte pour devenir un homme. L'individu ne se rappelle plus de son passé d'homme-animal lorsqu'il emprunte ce passage. L'image du trou noir se rapproche de la psychanalyse et de la science puisqu'elle est présente lorsque nous évoquons le trou noir de la psyché ou encore le trou noir originel de la matière<sup>7</sup>. L'approche psychanalytique défendue par Boccara nous sera utile dans notre étude. Les guerriers-fauves dans l'œuvre de *fantasy* seront analysés selon cette approche, plus précisément lorsque nous évoquerons la fureur de ces personnages.

Le vécu ou l'expérience du mythe rapproche l'individu de ses affects. En se rapprochant de ses affects, cet individu se rapproche aussi de son animalité qu'il a perdue après avoir emprunté le trou noir du social qui l'a transformé en homme, en individu social. Bien plus loin dans son étude, Boccara définit l'homme-animal comme l'homme qui, par le mythe, remonte

---

<sup>4</sup> *Idem*, p. 10.

<sup>5</sup> *Ibid*, pp. 10-11.

<sup>6</sup> *Ibid*, p. 12.

<sup>7</sup> *Ibid*, p. 13.

le temps et rétablit la continuité avec le monde animal d'où il vient et prend la figure du chaman décrite par les anthropologues comme exemple<sup>8</sup>. Dans notre étude, les fonctions chamaniques du *berserkr* seront analysées en partant du roman contemporain d'Aurélié Wellenstein. Les guerriers-fauves sont ici associés à la figure du chaman. Les personnages exposent leurs affects en rentrant en fureur, à l'instar du chaman qui rentre dans une transe.

Boccaro compare aussi l'expérience du mythe au travail de l'inconscient chez Freud qui permet aussi un retour dans le temps, ainsi qu'un retour des états affectifs primordiaux qui donnent accès à des connaissances sur le réel dont la nature est différente des connaissances scientifiques<sup>9</sup>. Il reprend l'idée de Gregory et Mélanie Bateson qui considère l'expérience du mythe comme une des conditions de la survie de l'être humain en tant qu'espèce<sup>10</sup>. Le héros dans le roman contemporain *Le Roi des fauves* acquiert de nouvelles connaissances sur le réel à partir de sa fureur et de sa métamorphose. Ces connaissances seront examinées au troisième chapitre.

Dans la seconde partie du premier chapitre intitulée *L'illusion nécessaire : de l'illusion religieuse à l'illusion monétaire*, Boccaro révèle que redevenir un animal conduit l'individu à élaborer des rapports sociaux qui construisent du social. Pour cela, l'homme qui veut redevenir un animal doit franchir le trou noir dans l'autre sens pour essayer de savoir quelque chose de ce passage, de retrouver de nouveaux vécus d'ordre mythique. L'illusion fait partie des moyens qui aident à l'individu à construire du social. Ainsi, Freud associe l'illusion à la religion qui s'ancre aux fondements du social et peut être profanée. Dans les sociétés chamaniques, la métamorphose est considérée comme le rapport social principal. Le devenir animal est un puissant moyen de construire des rapports sociaux et de fonder dans l'illusion et la violence un ordre qui développe une nouvelle société<sup>11</sup>. L'homme-animal se construit à partir de l'illusion qui se manifeste par la religion et à partir de la violence. Ces informations rapprochent le chamanisme et la religion nordique païenne de la figure de l'animal. La violence associée à la figure de l'animal semble reliée par exemple aux batailles sanglantes dans les sagas nordiques. La violence se définit comme une des caractéristiques de la religion nordique païenne liée à la figure de l'animal. Nous verrons plus en détail la question de la métamorphose comme

---

<sup>8</sup> *Ibid*, p. 29.

<sup>9</sup> *Ibid*, p. 29-30.

<sup>10</sup> *Ibid*, p. 30.

<sup>11</sup> *Ibid*, pp. 13-14.

caractéristique de la magie des Sâmes dans les sagas nordiques et comme initiation dans la fantasy contemporaine aux chapitres suivants de cette étude.

Dans une partie du premier chapitre intitulée *Le jeu des sonorités*, Boccara instaure un rapport étroit entre les faits mythiques au fondement du social et les faits phonétiques au fondement de la langue. Il continue en écrivant que Max Müller a essayé d'inscrire la phonétique aux fondements même de la mythologie au XIXe siècle et considère celle-ci comme une « maladie du langage ». Boccara associe cette maladie à la notion de lapsus qui révèle le travail de l'inconscient. Le mythe semble alors issu du travail de la langue et la théorie de Müller vise à comparer le travail du mythe à celui de l'inconscient<sup>12</sup>. Boccara poursuit en rapportant que le récit tente maladroitement de traduire un vécu. Si le mythe se définit comme une maladie de la langue, le récit mythique ne peut se faire que si l'on soigne cette maladie du langage. Soigner ne se définit pas par l'élimination d'un symptôme, mais plutôt par le fait de s'en servir pour l'amplifier et le contrôler<sup>13</sup>. Ces nouvelles informations rapprochent la psychanalyse de la phonétique. Elles rendent compte aussi de la difficulté de rédiger un récit mythique en risquant de ne pas suffisamment prendre en compte les notions de vécu, d'expérience et d'affect qui relie le mythe. L'idée d'amplifier et de contrôler cette maladie du langage associée à cette difficulté de rédiger un récit mythique se rapproche d'une autre idée : celle de rédiger non pas seulement un récit mythique mais un récit critique sur ce mythe. La rédaction d'un récit critique semble amplifier et contrôler ce mythe en prenant en compte ses enjeux. Ainsi, la traduction de la *Saga de Hrólfr kraki* par Régis Boyer s'accompagne d'une introduction où le linguiste apporte un éclairage sur l'œuvre qu'il a traduite. Nous verrons des informations sur la saga plus en détail dans la troisième sous-partie de ce chapitre.

Au second chapitre de l'étude de Boccara intitulé *Qu'est-ce qu'un mythe ?*, l'auteur propose que l'on s'interroge sur l'origine non pas du mythe mais du questionnement sur le mythe qu'il nomme « scepticisme généralisé » ou encore « ère du doute ». Ce questionnement tire ses origines de la Grèce entre le VIe et le Ve siècle avant J.C et est lié à un type de pensée que les mythologues contemporains nomment « logique<sup>14</sup> ». Les notions de « scepticisme généralisé » et d'« ère du doute » nous font remarquer que le mythe, sa définition et ses

---

<sup>12</sup> *Ibid*, p. 21.

<sup>13</sup> *Ibid*, p. 22.

<sup>14</sup> *Ibid*, p. 36.

caractéristiques ont été remis en question par les mythologues. La pensée « logique » se rapproche d'une pensée scientifique, liée à l'époque où le mythe est questionné.

Ce type de pensée est relatif à la prise de conscience de l'homme de sa différence avec l'animal qui est apparue avec le langage articulé. Le mythe apparaît comme une parole vraie devenue fausse lorsqu'un autre discours se développe à l'intérieur du discours mythique puis se retourne contre lui pour se transformer en logos<sup>15</sup>. Nous analyserons davantage la dichotomie entre le mythe et la logique dans la partie suivante consacrée au mythe littéraire. Le langage articulé se définit comme le langage de l'être humain qui rentre en opposition avec les cris des animaux, plus précisément le chant des oiseaux que l'homme-animal reproduisait si nous allons plus loin dans l'étude de Boccara.

Ce dernier émet l'hypothèse qu'une crise s'est produite dans le développement de l'espèce humaine, ce qui a entraîné une coupure entre l'homme et l'animal et l'élaboration du langage articulé qui apparaît comme un nouveau type de langage appelé aujourd'hui « parole ». Selon lui, les formes d'expressions de cette prise de conscience correspondent à l'illusion de la « vérité », d'une position « transparente » du sujet vis-à-vis de son objet<sup>16</sup>. La vérité est considérée ici comme une illusion. C'est dans une illusion de la « vérité » que les sociétés humaines et l'être humain parviennent à se construire. En opposant l'homme à l'animal, l'être humain se définit comme un sujet et l'animal comme son objet. La position « transparente » de l'homme le conduit à prendre en compte ses différences avec la figure de l'animal.

Boccara dissocie la raison mythique de la raison logique dans son étude. La raison mythique est examinée comme une raison animale, une nouvelle forme de pensée déjà réflexive mais encore inconsciente d'elle-même. La raison logique inscrit la différence entre l'homme et l'animal dans les rapports sociaux et entraîne la naissance de l'écriture. La raison mythique est liée à la volonté de partir du point de vue des hommes d'autrefois et la raison logique de partir du point de vue des scientifiques considérés comme des hommes d'aujourd'hui. Nous pouvons critiquer la position de Boccara qui considère dans son étude que la vie est mythique et non logique puisque le point de vue de nos ancêtres est toujours vivant en nous et qu'il semble posséder une certaine « vérité » qui lui vient de son caractère vivant<sup>17</sup>. Nous interprétons le point de vue des hommes d'autrefois comme relatif aux notions d'inconscient et d'affect et donc relié au passage de l'être humain à l'homme-animal dans sa recherche d'une expérience

---

<sup>15</sup> *Ibid*, p. 37.

<sup>16</sup> *Ibid*, p. 38.

<sup>17</sup> *Ibid*, p. 39.

mythique. La notion de « vérité » reste néanmoins de l'ordre de l'illusion, ce qui conteste son caractère vivant. Si l'approche psychanalytique des mythes de Boccara dans nos sociétés est contestée, elle sert à apporter un éclairage notamment dans la littérature. Nous verrons au chapitre consacré au chamanisme que les personnages issus du roman de fantasy contemporaine sont analysés à partir des notions de pulsion ou encore de libido, relatives à la psychanalyse.

Le vécu mythique continue de s'exprimer sous des formes multiples, à savoir populaires et savantes. Il s'exprime sous une forme populaire notamment par la rencontre entre des hommes et des êtres surnaturels qui réaffirme les anciens récits et sous une forme savante par la nécessité d'une non-logique et d'un non-savoir comme contre-exemple dans la conception d'une logique et d'un savoir<sup>18</sup>. La saga nordique qui nous intéressera au chapitre suivant présente des créatures surnaturelles telles qu'un dragon que Bödvarr doit affronter ou encore des personnages mi-hommes mi-animaux que sont les frères de Bödvarr. Le roman de fantasy contemporaine représente le guerrier-fauve ou le *berserkr* comme une créature dotée de pouvoirs surnaturels par sa capacité à se métamorphoser physiquement et à acquérir une force surhumaine.

Pour en revenir à la psychanalyse, elle se distingue de toutes les autres entreprises sur le mythe en étant d'abord une pratique. Elle élabore une théorie sur le fondement émotionnel du mythe<sup>19</sup>. Bataille suggère que la position de l'animal est mythique car cette figure transmet des émotions qui peuvent être traduites en discours. L'angoisse humaine qui se définit par la découverte de la relation entre la mort et la sexualité est considérée comme la cause de la crise qui a entraîné la coupure entre l'homme et l'animal. La construction d'une mythologie humaine se définit par une longue aliénation dont le but est de dépasser la position naïve de l'animal et la transcender<sup>20</sup>. Dans l'œuvre de *fantasy*, l'aliénation est différente puisque le personnage principal dépasse sa position humaine et accepte l'animal qui est en lui. La mort dans *Le Roi des fauves* n'est pas causée par la sexualité. Elle est causée par les spasmes que les personnages ressentent en étant manipulés, aliénés par des êtres humains.

---

<sup>18</sup> *Ibid*, pp. 40-41.

<sup>19</sup> *Ibid*, p. 56.

<sup>20</sup> *Ibid*, p. 58.

L'étude du troisième chapitre du travail de Boccara intitulé *Le mythe fait des trous dans l'Histoire (Mythe et rapports sociaux)* ajoutera de nouvelles informations sur le questionnement du mythe en partant notamment de l'échec de la critique structuraliste et de la critique marxiste. Le mythe dans les théories sur les rapports sociaux est désigné par les notions de part animale de l'homme, de pulsion originelle, d'archétype ou encore de sacré. Il était au départ considéré d'une manière réductrice comme de la magie ou encore de la superstition. La réintégration du mythe dans la sociologie comme fonction du sociale pose des questions : comment le mythe s'inscrit-il aux fondements des rapports sociaux et comment est-il, en quelque sorte, le rapport originel par lequel l'homme s'est senti puis pensé comme un être social<sup>21</sup> ?

Le mythe apparaît comme irrationnel dans la réalité rationnelle que se donne le social. L'irrationalité du mythe se définit comme une rationalité plus complexe à la fois mythique et scientifique que la raison positiviste ne comprend pas<sup>22</sup>. La rationalité du mythe se considère comme complexe par rapport au lien entre le mythe et la science. Nous pensons que la science se caractérise par le récit du questionnement du mythe associé à la raison, au logos. Le structuralisme qui est porté par la psychanalyse semble avoir « oublié » la base émotionnelle sur laquelle se construit le mythe<sup>23</sup>. Le mythe ne se réduit pas à une charte du social, ni à un corpus de règles à l'instar de la loi, de la philosophie ou encore de la science. Il fonde le social par les affects et les pulsions qui définissent l'individu social originel<sup>24</sup>. Boccara continue en répondant que le structuralisme rejette l'affectif et le pulsionnel à la périphérie de ses intérêts<sup>25</sup>.

Pour ce qui est de la critique marxiste, elle tombe dans la même erreur que le structuralisme en mettant le mythe au second plan, mais aussi en le réduisant à une idéologie<sup>26</sup>. Ce qui différencie l'échec du structuralisme à celui du marxisme dans la réintégration du mythe et de son questionnement est que le marxisme mettrait l'accent sur la pratique sociale et se donnerait les moyens de comprendre le mythe mais sans le reconnaître en tant que tel<sup>27</sup>. Le mythe qui se définit comme une pratique humaine et subjective d'un point de vue psychanalytique se voit associé aux pratiques sociales. Le travail du mythe dans la critique marxiste est de rendre présentes les images du passé et de les faire revivre au présent pour qu'elles soient intégrées

---

<sup>21</sup> *Ibid*, p. 69.

<sup>22</sup> *Ibid*, p. 70.

<sup>23</sup> *Ibid*, p. 70.

<sup>24</sup> *Ibid*, p. 71.

<sup>25</sup> *Ibid*, p. 72.

<sup>26</sup> *Ibid*, pp. 72-73.

<sup>27</sup> *Ibid*, p. 74.

dans le tissu social. Ce travail a aussi pour but de retrouver une vision du mythe dans l'urgence de la lutte politique<sup>28</sup>. La critique structuraliste semble se réapproprier la question du mythe en ne mettant pas en avant l'aspect psychanalytique de ce dernier. La critique marxiste semble réduire le mythe à une idéologie et l'utiliser pour des intérêts politiques. Il faut néanmoins rappeler que l'auteur de cette étude sur le mythe défend une approche psychanalytique de ce dernier. Nous verrons les limites de cette approche dans la sous-partie suivante sur le mythe littéraire.

La notion de mythe est donc associée à l'inconscient freudien dans une approche psychanalytique de cette notion. L'inconscient freudien prend en compte les notions d'affect, de trou noir du social, d'homme-animal, d'illusion ou encore de lapsus dans l'élaboration du mythe. L'élaboration d'un mythe se caractérise par celle d'un questionnement sur le mythe qui se base sur la notion de raison logique ou de logos. Le mythe et son questionnement ont pris forme dans le structuralisme, le marxisme et la psychanalyse. Ces différentes approches relient le mythe à la sociologie, mais font perdre au mythe certaines de ces caractéristiques. Afin que nous puissions prendre en compte des caractéristiques du mythe, nous devons nous interroger sur le passage du mythe oral au mythe écrit et montrer les éléments qui définissent le mythe littéraire.

## b) Du mythe ethnoreligieux au mythe littéraire

L'étude du mythe ethnoreligieux et du mythe littéraire sera étudiée à partir de l'article de Philippe Sellier intitulé *Qu'est-ce qu'un mythe littéraire ?*, tandis que l'étude du récit mythique se fera par le biais du travail de Pierre Brunel, plus précisément dans son ouvrage intitulé *Le mythe de la métamorphose*. Le mythe littéraire a connu son essor à partir des années 1930 grâce à l'influence de la psychanalyse puis des mythologues, alors que la mythologie s'est constituée progressivement comme une science au XIXe siècle et aux premières décennies du XXe siècle<sup>29</sup>. Le mythe littéraire apparaît comme une constitution nouvelle et qui appartient au domaine des recherches sur la mythologie. Nous verrons plus tard l'influence de la

---

<sup>28</sup> *Ibid*, p. 73.

<sup>29</sup> Sellier Philippe, *Qu'est-ce qu'un mythe littéraire ?*. In: *Littérature*, n°55, 1984. *La farcissure. Intertextualités au XVIe siècle*, p. 112.

psychanalyse et des mythologues dans l'analyse littéraire d'un récit mythique ou inspiré de mythe.

Dans la première partie de l'étude de Sellier intitulée *Le mythe ethno-religieux*, l'auteur considère le mythe comme un récit « fondateur » en reprenant ce dernier terme de Lévi-Strauss et d'Eliade et comme un récit « instaurateur » en reprenant un terme de Ricoeur. Sellier continue en montrant que le mythe explique comment s'est fondé le groupe, le sens de tel rite ou de tel interdit ou encore l'origine de la condition présente des hommes et rappelle le temps fabuleux des commencements. Il se distingue de la saga qui possède un ancrage historique. Le mythe est considéré comme un récit anonyme et collectif élaboré oralement au fil des générations. Il atteint une concision en ayant été longtemps retravaillé. Il est tenu pour vrai de par son caractère sacré et est récité dans des circonstances précises. Il est aussi un intégrateur social et remplit une fonction socioreligieuse<sup>30</sup>.

Nous pouvons critiquer la position de Sellier qui semble confondre la notion de mythe avec celle du récit mythique. Le mythe ne se réduit pas à un récit car il est aussi constitué d'images et influencé par l'affect, le vécu et l'expérience mythique de l'individu comme nous l'avions vu dans la sous-partie précédente. Il rappelle néanmoins que le récit mythique a été élaboré oralement avant d'être passé à l'écrit. Pour parler de la notion de rite dans le récit mythique, nous devons nous retourner vers les études de Boccara. Ce dernier part du principe qu'il existe des récits mythiques sans rituel et des rituels sans récits mythiques. Le rite est l'expression de contenus mythiques sous une autre forme que la parole, bien que la parole soit incluse dans des scénarios rituels, notamment sous forme de chants ou de prières. Les paroles et les pratiques forment une dialectique qui constitue l'ordre symbolique en Occident<sup>31</sup>. La fondation d'un groupe, le sens d'un rite ou encore l'origine de la condition des hommes prend une forme magique d'où la présence du terme « fabuleux » pour désigner le temps des commencements. L'écriture d'une saga à l'époque du Moyen Âge nécessite la rédaction d'une histoire ancienne qui se rapproche du « temps des commencements ». L'aspect fabuleux de ces temps est lié à d'anciennes croyances opposées à la religion de celui qui rédige ces sagas. Nous verrons les enjeux de la saga plus en détail dans la sous-partie qui lui sera consacrée.

En étant considéré comme un intégrateur social, le mythe propose selon les études de Sellier des normes de vie et fait baigner le présent dans le sacré. La logique des personnages

---

<sup>30</sup> *Idem*, p. 113.

<sup>31</sup> Michel Boccara, *La part animale de l'homme : esquisse d'une théorie du mythe et du chamanisme*, Paris, éd. Anthropos, 2002, p. 67.



principaux des mythes comme les dieux et les héros est celle de l'imaginaire. Cette dernière notion s'oppose à celle du vraisemblable, de la psychologie et du raisonnable. Sellier reprend aussi une idée de Dumézil en précisant que la rationalisation marque le passage du mythe au roman<sup>32</sup>. Ces informations nous permettent de considérer le mythe ethnoreligieux comme un ensemble de pratiques et de traditions d'ordre oral et non écrit, influencé par la religion qui propose des normes de vie. La logique de l'imaginaire qui s'oppose au vraisemblable, à la psychologie et au raisonnable, et donc par conséquent au caractère scientifique rappelle l'expérience mythique qui se caractérise dans le champ psychanalytique comme un retour de l'individu vers son animalité et par une rupture de la raison logique qui définit l'être humain qui a perdu son animalité.

Nous allons maintenant étudier les caractéristiques du mythe littéraire. D'après le travail de Sellier, le mythe littéraire ne fonde, n'instaure plus rien et n'est pas tenu pour vrai. La présence du mythe dans la littérature conduit à étudier la logique de l'imaginaire, la fermeté de l'organisation structurale, l'impact social et l'horizon métaphysique ou religieux de l'existence dans un récit mythique<sup>33</sup>. La littérature fait perdre au mythe son caractère fondateur et instaurateur. Il garde son caractère religieux, notamment par la présence de rites, de coutumes et de créatures surnaturelles dans la saga qui nous intéressera plus tard notamment, mais ces représentations liées à des croyances païennes ne sont plus tenues pour vraies. La résurgence du mythe par l'écriture a pour conséquence d'approfondir les connaissances et la compréhension de la logique de l'imaginaire des personnages mythiques. L'organisation structurale se définit par la notion de concision étudiée précédemment et par la notion de symbole qui sera étudiée ultérieurement. Nous verrons plus tard l'impact social d'un récit mythique lors de l'étude de la saga et de la fantasy contemporaine que nous ferons dans les sous-parties suivantes.

Le mythe littéraire apparaît chez Sellier comme une appellation non contrôlée pour reprendre le titre de la seconde partie de son étude. En effet, l'auteur critique la définition du mythe par Denis de Rougemont qui se trouve dans les premières pages de son ouvrage intitulé *L'Amour et l'Occident* et publié en 1939. La définition est la suivante : « Un mythe est une histoire, une fable symbolique, simple et frappante, résumant un nombre infini de situations

---

<sup>32</sup> *Op. cit.*, p. 114.

<sup>33</sup> *Ibid.*, p. 115.

plus ou moins analogues. Le mythe permet de saisir d'un seul coup d'œil certains types de relations constantes, et de les dégager du fouillis des apparences quotidiennes ». Phillipe Sellier critique la définition du mythe de Denis de Rougemont en identifiant des termes vagues que sont « simple et frappante », « plus ou moins », ou encore « certains types<sup>34</sup> ». Nous constatons l'amalgame entre le mythe et le récit mythique dans la définition de Denis de Rougemont. Le mythe ne se réduit pas à une histoire mais à une expérience. La définition du mythe de Denis de Rougemont se rapproche davantage d'une définition du récit mythique qui a fait perdre au mythe son statut d'intégrateur social. La critique de Sellier montre que le mythe littéraire est une appellation non contrôlée car il est difficile à définir si nous nous fions aux termes vagues que l'auteur a identifiés.

Parmi les différentes catégories de mythe littéraire, les mythes politico-héroïques semblent se rapprocher de la *Saga de Hrólfr kraki*. Les mythes politico-héroïques mettent en avant des figures glorieuses et des événements réels ou semi-fabuleux. Ces récits s'étirent à l'infini. La notion de mythe renvoie dans cette catégorie du mythe littéraire à la magnification de personnalités ou de groupes selon les caractéristiques qui définissent l'épopée. Cette dernière renvoie à un processus, à la création d'un « modèle » héroïque. Ce modèle est considéré comme élaboré à partir d'un surhomme qui doit affronter toutes sortes d'épreuves comme abattre des monstres ou d'autres ennemis innombrables. Il est aussi promis à une apothéose malgré sa mort<sup>35</sup>. La *Saga de Hrólfr kraki* met en avant les figures glorieuses du roi Hrólfr et d'autres héros qui feront partie des guerriers d'élite du roi comme Svipdagr ou encore Bödvarr. Les *berserkir*, sujet de ce mémoire, seront considérés comme des marginaux dans la saga qui nous intéressera. Elle représente des événements réels grâce à son ancrage historique. Le caractère semi-fabuleux de ces événements se justifie par la présence de situations relatives aux croyances païennes qui sont réduites à la sorcellerie par l'écriture cléricale. Nous retrouvons le personnage de Bödvarr dans d'autres sagas et dans un poème scaldique nommé le *Bjarkamál* où il sert de référence au titre. Le mythe s'étire à l'infini par la réécriture des personnages mythiques qui peuvent aussi servir de référence intertextuelle. Nous devons rappeler que l'épopée se caractérise notamment par la création d'un modèle héroïque. Cette information nous conduit à penser que les clercs rédacteurs de sagas cherchent à montrer comment un bon roi devrait se comporter par le biais du roi Hrólfr. Ce dernier fait preuve de sagesse, par exemple en respectant la coutume des *berserkir*. C'est par le biais de personnages

---

<sup>34</sup> *Ibid*, p. 116.

<sup>35</sup> *Ibid*, p. 117.

héroïques que les clercs cherchent à montrer comment devrait agir un bon guerrier. Svipdagr par exemple est un héros qui passe de fils d'un *bóndi* à un guerrier d'élite. Bödvarr est un autre personnage héroïque qui fait preuve de courage, de force et de ténacité. Les qualités des personnages véhiculées dans la saga peuvent servir d'exemple pour les rois et les chevaliers issus de l'époque du Moyen Âge. D'autres personnages de la saga ont pu servir de contre-exemple comme le roi Adils qui participe peu aux combats avec ses guerriers dans le *Dit de Svipdagr* et ses *berserkir* qui se sont révoltés contre lui et ont fini par perdre la vie au combat. La figure du surhomme est reliée au personnage de Bödvarr dans la *Saga de Hrólfr kraki*. En effet, cette saga relate les exploits de ce personnage qui a abattu un dragon et défié les *berserkir* du roi Hrólfr. La notion d'apothéose qui arrive après la mort rappelle la figure des *Einherjar* dans la culture scandinave. Il s'agit d'anciens soldats d'élites qui ont fini par faire partie de la troupe de guerrier du dieu Odin après leur mort. L'apothéose est alors associée par la future appartenance à un groupe d'élite réservé aux guerriers qui font preuve de force et de courage durant leurs épreuves dans la mythologie scandinave.

Afin d'élaborer une définition du mythe littéraire, Sellier propose dans son étude d'analyser les points communs entre le mythe religieux et le mythe littéraire. L'un de ces points communs que nous allons aborder est ce que Sellier appelle la « saturation symbolique ». Le mythe religieux et le mythe littéraire reposent sur des organisations symboliques qui font vibrer des « cordes sensibles » chez tous les êtres humains ou chez beaucoup d'entre eux<sup>36</sup>. La notion de « cordes sensibles » rappelle celles de l'affect, du vécu et de l'expérience que nous avons étudiées précédemment. L'étude des organisations symboliques se repose non seulement sur une approche mythique des œuvres, mais aussi sur une approche psychanalytique.

Pour en revenir à cette approche, Sellier nous informe que le décryptage freudien a été reproché par les mythologues car trop réducteur. Ce décryptage est considéré comme valide mais partiel et mal accordé à la polyvalence des récits mythiques<sup>37</sup>. A la place du décryptage freudien, Sellier propose que nous nous intéressions au travail de Bachelard qui dénonçait lui aussi les insuffisances de la psychanalyse dans le domaine de la littérature. Il s'agit de faire attention à la matière verbale des œuvres, à travailler sur ce que Bachelard appelle une moisson de poèmes et des réseaux que le mythe met en évidence<sup>38</sup>. Une analyse bachelardienne des œuvres mythiques semble les dissocier de la dimension affective instaurée par l'analyse

---

<sup>36</sup> *Ibid*, p. 118.

<sup>37</sup> *Ibid*, p. 119.

<sup>38</sup> *Ibid*, p. 120.

freudienne. Le travail de Bachelard s'inscrit dans une approche littéraire alors que celui de Freud s'appuie sur la subjectivité de celui qui analyse les œuvres. L'analyse bachelardienne nous servira à étudier les caractéristiques du mythe, en créant le lien avec d'autres mythes ou œuvres qui possèdent des caractéristiques différentes et similaires. Dans l'analyse du roman de *fantasy* contemporaine intitulé *Le Roi des fauves*, la figure du guerrier-fauve sera étudiée à partir d'une approche mythologique et psychanalytique en plus d'une approche comparatiste. L'approche psychanalytique se définit par les notions de pulsions et de libido chez les *berserker*, plus précisément par l'entrée en fureur de ces personnages. En parallèle, nous nous appuyerons sur le symbole du feu dans le roman à partir de l'ouvrage de Bachelard intitulé *La Psychanalyse du feu*.

Nous allons maintenant procéder à une étude plus détaillée du mythe dans un récit à partir de l'œuvre de Pierre Brunel intitulée *Le Mythe de la métamorphose*. Brunel reprend l'étude de la distinction entre le mythe religieux et le mythe littéraire en s'appuyant sur le travail de Pierre Albouy qui sépare le mythe réservé au domaine rituel et religieux et le mythe littéraire qui désigne le récit qu'implique le mythe et que l'auteur traite et modifie avec une grande liberté<sup>39</sup>. Il reprend aussi une citation de Northrop Frye dans un article intitulé « Littérature et Mythe » qui est apparu dans *Poétique* en 1971. Cette citation est la suivante : « Les mythes [...] trouvent leur second souffle, littéraire cette fois, dès que cesse leur rapport au culte et à la croyance, comme ce fut le cas dans l'Europe chrétienne<sup>40</sup> ». A partir de ces citations, Brunel considère qu'il existe deux modes d'épanouissement du mythe : le contexte rituel et le contexte culturel. La culture prend le relais d'un culte vidé ou aboli<sup>41</sup>. La description de la distinction entre le mythe religieux et littéraire par Brunel est similaire à celle de Sellier. Brunel rentre dans les détails en partant de la position de l'auteur qui modifie le mythe dans ses écrits. La saga et la *fantasy* contemporaine placent le mythe dans leur propre contexte culturel. La saga place le mythe dans un contexte culturel influencé par la religion chrétienne et la culture cléricale au Moyen Âge. La *fantasy* place le mythe dans un contexte culturel influencé par le merveilleux et une culture populaire contemporaine tournée vers le syncrétisme religieux et mythologiques.

---

<sup>39</sup> Pierre Albouy, *Mythes et Mythologies dans la littérature française*, Paris, éd. Armand Colin, 1969, p.9.

<sup>40</sup> Northrop Frye, « Littérature et Mythe », *Poétique*, n°8, 1971, p. 495.

<sup>41</sup> Pierre Brunel, *Le mythe de la métamorphose*, Paris, éd. Librairie Armand Colin, 1974, p. 22.

Brunel propose dans *Le Mythe de la métamorphose* une distinction entre le « mythos » et le « logos ». Il décrit cette distinction comme fragile. Le « mythos » désigne un assemblage des faits ou une trame narrative, tandis que le « logos » désigne le langage ou l'assemblage des sons signifiants<sup>42</sup>. Selon Frutiger dans sa thèse intitulée « Les Mythes de Platon », le mythe est pénétré de rationalité au point de se confondre pour ainsi dire avec la dialectique<sup>43</sup>. Brunel s'oppose à l'idée de Barthes dans *Mythologies* car le mythe n'est selon lui pas qu'une parole. Le mythe reste de l'ordre du « logos<sup>44</sup> ». La rationalité que nous pouvons rapprocher des notions de raison et de « logos » se retrouve à la fois dans le mythe religieux et le mythe littéraire. La raison que nous retrouvons dans le mythe religieux influencé par des croyances païennes est seulement différente de la raison que nous retrouvons dans le mythe littéraire influencé par les idées de l'auteur, telles que les idées chrétiennes des clercs à qui nous devons la retranscription écrite des sagas nordiques. En prenant en compte la pluralité des raisons, nous pensons que le mythe reste de l'ordre du « logos » pour reciter Brunel.

L'auteur de l'ouvrage intitulé *Le Mythe de la métamorphose* considère le mythe comme un simple prétexte à démythification dans une partie nommée *Mythification et démythification*<sup>45</sup>. Il reprend aussi une citation de Gilbert Durand issue de son étude intitulée *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire* de la manière suivante : « La poésie comme le mythe est inaliénable. Le plus humble des mots, la plus étroite compréhension du plus étroit des signes, est messager malgré lui d'une expression qui nimbe toujours le sens propre objectif. Bien loin de nous irriter, ce « luxe » poétique, cette impossibilité « à démythifier la conscience » se présente comme la chance de l'esprit, et constitue ce beau risque à courir que Socrate, en un instant décisif, oppose au néant objectif de la mort, affirmant à la fois les droits du mythe et la vocation de la subjectivité à l'Être et à la liberté qui le manifeste<sup>46</sup> ».

En partant de la citation de Durand, nous pouvons associer l'objectivité à la raison scientifique et la subjectivité à la raison mythique. La raison scientifique est reliée au néant tandis que la raison mythique est reliée à l'être humain et à la notion de liberté. L'impossibilité à « démythifier la conscience » nous permet d'être d'accord avec l'idée de Boccarda qui affirme que la vie des êtres humains est mythique et non logique. Le mythe suit une logique différente

---

<sup>42</sup> *Ibid*, p. 24.

<sup>43</sup> Perceval Frutiger, « Les Mythes de Platon. Etude Philosophique et Littéraire », Faculté des Lettres, Université de Genève, Paris, éd. Alcan, 1930, p. 4.

<sup>44</sup> *Op. cit*, pp. 24-25.

<sup>45</sup> *Ibid*, p. 42.

<sup>46</sup> Gilbert Durand, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, éd. Dunod, 1993, pp. 496-497.

de la logique scientifique : une logique mythique. Ceci est le point important de cette étude. Cette logique relative à l'inconscient dans une approche psychanalytique est considérée comme inaliénable. L'inaliénation de cette logique s'explique par son opposition avec la logique scientifique qui repose sur une objectivité considérée comme une illusion de la vérité. La logique mythique ou la subjectivité aide l'individu à retrouver un sentiment de liberté relatif dans une approche psychanalytique à une part animale de l'homme. Si Durand rapporte une impossibilité à « démythifier la conscience » de l'être humain, Brunel ajoute une possibilité à démythifier le mythe. Cette démythification se manifeste par le mythe qui apparaît comme un simple signe<sup>47</sup>. La concision du signe démythifie le mythe dans les études partant sur ce dernier. Démythifier a pour but de réintégrer la raison mythique à l'intérieur du mythe, tandis que démythifier a pour but d'y réintégrer la raison scientifique. La démythification du mythe se produit par le biais de la littérature qui regroupe un ensemble de signes et de symboles par les mots.

Pour résumer, le mythe religieux se transforme en mythe littéraire non seulement par un basculement de l'oral à l'écrit, mais aussi par l'abolition d'un culte qui se voit remplacer par le contexte culturel qui a inspiré l'auteur dans sa rédaction. Le mythe littéraire et religieux se distinguent par leurs différents « logos ». La raison reliée au mythe littéraire s'inspire d'idées plus contemporaines comparées au mythe religieux qui prend pour influence des croyances d'ordre païen. La présence du mythe dans la littérature ou dans la religion conduit l'esprit de l'individu à retrouver une forme de liberté par la concision du mythe en signe qui sert de prétexte à démythification. Cette dernière notion a pour but d'éclairer l'individu, de l'empêcher d'être influencé par l'objectivité ou la raison scientifique qui rentre en opposition avec la raison mythique et la subjectivité de l'individu. Nous verrons dans l'étude de la saga et dans celle de la fantasy contemporaine comment les caractéristiques issues du mythe religieux s'articulent avec celles instaurées par le mythe littéraire.

### c) Aspects mythiques dans la saga nordique médiévale

Dans cette sous-partie, nous nous intéresserons à la question du mythe dans la *Saga de Hrólfr kraki*. Pour cela, nous nous baserons sur les informations évoquées par Régis Boyer

---

<sup>47</sup> *Op. cit.*, p. 42.

dans son introduction à la saga qu'il a traduite. Les sagas légendaires se définissent par un ensemble de mythes, de légendes, de récits fabuleux et de contes dont les propos ne sont pas complètement historiques. Ils peuvent prendre le nom de *fornaldarsögur* qui signifie « des temps très anciens » ou encore de *vandreanekdoter* chez les Danois qui se traduit par « anecdotes errantes » en vieux norrois<sup>48</sup>.

Michèle Simonsen définit la saga comme un récit en vers tenus pour véridiques et qui a pour sujet les exploits d'un clan ou d'une lignée<sup>49</sup>. Elle définit l'anecdote comme un genre qui raconte des événements véridiques de portée restreinte et le plus souvent individuelle. Elle fait entrer dans cette catégorie les « histoires de peur » comme les récits de loups-garous et de revenants qui semblent avoir joué un grand rôle dans les veillées paysannes<sup>50</sup>. Nous remarquons dans la traduction des mots en vieux norrois qui désignent les sagas légendaires que l'ancienneté de ces mythes par rapport à l'époque médiévale et leur caractère oral sont des éléments qui sont pris en compte. Les termes d'« anecdotes errantes » utilisés chez les Danois témoignent de la transmission orale de ces mythes durant l'époque païenne. Les termes des « temps très anciens », probablement utilisés chez les contemporains, témoignent de la transmission de ces anciens mythes à l'époque médiévale. La définition de la saga chez Simonsen nous aide à considérer notre saga comme un récit qui démontre les exploits de Hrólfr et de ses compagnons qui forment un clan. Celle de l'anecdote met en avant le caractère individuel des événements racontés qui rappelle la notion d'affect étudié précédemment. Nous retrouvons dans la saga des récits de métamorphose et de revenants à l'instar des « histoires de peur ». Simonsen confirme en se basant sur le travail de Dan Ben-Amos que chaque genre a des traits distinctifs<sup>51</sup> mais que les différents genres partagent quelques points communs comme nous le verrons tardivement.

Régis Boyer qualifie la *Saga de Hrólfr kraki* comme un mélange de mythe et d'épopée héroïque. Cette dernière apparaît comme un genre prédominant dans le Moyen Âge européen. Les personnages de ce récit ont pu exister tels quels ou passablement remaniés. Le personnage de Hrólfr apparaît comme une personnalité marquante de la mémoire du Nord. Il existe une longue tradition orale le concernant. Le manque de références chronologiques précises dans la saga la renvoie dans le registre du mythe et de la légende<sup>52</sup>.

---

<sup>48</sup> ANONYME, *Saga de Hrólfr kraki*, Toulouse, trad. de Régis Boyer, éd. Anarchasis, 18 septembre 2018, p. 5.

<sup>49</sup> Michèle Simonsen, *Le Conte populaire*, éd. PUF Littératures modernes, 1984, p. 14.

<sup>50</sup> *Idem*, p. 15.

<sup>51</sup> *Ibid*, pp. 13-14.

<sup>52</sup> ANONYME, *Saga de Hrólfr kraki*, Toulouse, trad. de Régis Boyer, éd. Anarchasis, 18 septembre 2018, p. 5.

Le personnage de Hrólfr renvoie à un archétype qui rappelle notamment le personnage anglo-saxon Beowulf et celui du norois Bödvarr<sup>53</sup>. Le roi Hrólfr est le héros central de la saga qui porte son nom. Il a vécu au Danemark vers le VI<sup>e</sup> siècle. Il a gouverné vers l'époque des grandes migrations qui se sont passées entre le VI<sup>e</sup> et le Ve siècle avant J-C. Selon Régis Boyer, les lieux dans la saga ne sont pas inventés. Il prend pour exemple le « domaine de Hleidr » qui renvoie à l'actuelle Lejre, tout près de Roskilde au Danemark. Ce domaine renvoie aussi au lieu nommé Heorot dans *Beowulf* que le héros de cette épopée serait venu visiter<sup>54</sup>. La probable existence des lieux et des personnages dans la saga insiste sur son ancrage historique malgré le manque de repères chronologiques qui peut être relatif au mythe ou à la légende. Nous retrouvons le domaine de Hleidr sous un autre nom dans *Beowulf*. L'appropriation de ce lieu dans cette œuvre relie la saga nordique et l'épopée anglo-saxonne.

Le thème central de la saga qui apparaît comme composite sont les luttes dynastiques « intestines » en Scandinavie, plus précisément entre le roi de Danemark Hrólfr kraki et le roi de Suède nommé Adils. Régis Boyer ajoute une autre formulation pour parler du thème de la saga en répondant qu'il est question d'éléments mythiques ou de récits légendaires qui se mêlent autour d'un axe central qui revient aux luttes tragiques<sup>55</sup>. L'adjectif « intestines » qui se rapporte aux luttes dynastiques rappelle l'aspect sanglant des batailles à l'époque viking comme nous le verrons ultérieurement.

Régis Boyer continue de parler des personnages de la saga en commençant par Bödvarr qu'il relie au personnage de Beowulf et à celui de Sigurdr qui est considéré comme le paragon du héros scandinave. Ces personnages ont pour similitudes d'être des héros vainqueurs de dragons. Il s'agit d'un motif présent dans la tradition nordique ancienne et dans le patrimoine indo-européen<sup>56</sup>. Nous pouvons considérer que Bödvarr, Beowulf et Sigurdr représentent l'archétype du héros vainqueur de dragons.

Encore selon Régis Boyer, les sagas ne mettent jamais en scène le petit peuple. Les personnages représentent des grands de ce monde, des dieux et des créatures surnaturelles. Le terme de *bónði* désigne un homme de grande valeur qui a une place importante au sein de la société<sup>57</sup>. Dans la *Saga de Hrólfr kraki*, nous retrouvons des rois, des guerriers d'élites, des sorciers ou encore des personnages aux particularités magiques tels que les frères de Bödvarr

---

<sup>53</sup> *Idem*, pp. 5-6.

<sup>54</sup> *Ibid*, p. 6.

<sup>55</sup> *Ibid*, p. 7.

<sup>56</sup> *Ibid*, pp. 7-8.

<sup>57</sup> *Ibid*, p. 8.



qui possèdent des caractéristiques physiques animales. Nous parlerons de l'existence des dieux dans le récit lorsque nous étudierons le mythe et l'analyse évhémériste de celui-ci ultérieurement. Le personnage de Svipdagr qui est fils d'un *bóndi* et qui parvient à rejoindre les guerriers d'élite du roi Hrólfr fait partie des « grands de ce monde ». Son père possède une place importante dans la saga puisque c'est lui qui conseille Svipdagr et ses frères, notamment à faire partie de la troupe du roi de Danemark.

La *Saga de Hrólfr kraki* n'est pas le seul texte à présenter le roi du Danemark et ses guerriers d'élites. Les *Dits de Bjarki* ou *Bjarkamál* en vieux norrois sont des fragments de poèmes anciens qui remontent au milieu du Xe siècle<sup>58</sup>. Le titre de ces *Dits* fait référence au nom rattaché à Bödvarr, un des guerriers d'élites du roi Hrólfr. En effet, ce guerrier est nommé Bödvarr bjarki (qui signifie ourson belliqueux en vieux norrois). Nous verrons dans l'analyse des *berserkir* du roi de Danemark et du roi de Suède au chapitre deux de cette étude que les *Bjarkamál* décrivent les guerriers d'élites de ces rois. Hrólfr et sa troupe de guerriers sont aussi présents dans d'autres sagas tels que la *Saga de Saint-Oláfr* ou encore l'*Edda* de Snorri<sup>59</sup>, entre autres.

Boyer rapporte le cas de *Beowulf*. Il s'agit d'une épopée anglo-saxonne qui date du VIe siècle. Cette œuvre s'intéresse aux relations entre les Danois et les habitants anciens de la Suède. La ressemblance entre le personnage de Beowulf et celui de Bödvarr témoigne d'une tradition commune instaurée entre les deux ethnies (nordique et anglo-saxonne), autour des mêmes lieux, avec des personnages similaires et des péripéties homologues<sup>60</sup>. La saga évolue dans un univers germanique où toutes sortes de traits dénotent un fond commun<sup>61</sup>. A l'instar de *Beowulf*, la *Saga de Hrólfr kraki* se déroule la plupart du temps au Danemark et en Suède. Le fond commun que ces œuvres partagent est un fond germanique ou indo-européen, avec par exemple la présence de personnage archétypaux tels que Bödvarr et Beowulf qui ont tous les deux terrassé un dragon dans leurs histoires respectives.

Régis Boyer continue sa description de la saga en partant de ses sources qui lui ont permis de proposer une traduction française. La saga a été rédigée pour la première fois au XIVe siècle, ce qui est une période commune à l'écriture des *fornaldarsögur*. Elle fait partie d'une liste

---

<sup>58</sup> *Ibid*, pp. 8-9.

<sup>59</sup> *Ibid*, p. 9.

<sup>60</sup> *Ibid*, p. 11.

<sup>61</sup> *Ibid*, p. 12.

d'ouvrages possédés par le couvent de Mödruvellir en Islande, en 1461. Boyer s'est appuyé sur l'édition islandaise de Gudni Jónsson dont le titre et les références sont les suivants : *Fornaldar sögur Nordulandar*, IV bindi, Íslendingisagnautgafan, 1954, pp. 1-105. Jónsson divise la saga en sept *thættir*. Il s'agit de sagas-miniatures ou plus précisément de récits relativement brefs centrés sur un personnage principal. Régis Boyer relate l'existence de quarante-quatre manuscrits de la *Saga de Hrólfr kraki*<sup>62</sup>. L'introduction de la saga nous donne des informations sur le style de ce genre. La prose norroise du XIV<sup>e</sup> siècle est catégorisée comme consciemment composée. Les textes sont décrits comme dominés puisqu'aucun détail n'est réellement gratuit et chacun sert à l'économie de l'ensemble<sup>63</sup>.

Régis Boyer écrit que l'auteur de la saga l'a rédigé à partir d'un modèle. Dans la saga qui nous intéresse, le modèle que l'auteur a pris est Alexandre le Grand. L'auteur s'est inspiré de l'*Alexandreis* de Gautier de Châtillon. Le roi Hrólfr apparaît comme une figure nordique ayant connu un culte à l'époque païenne, puis qui a été réécrite à partir d'un modèle issu de la culture médiévale. Les lettrés du Nord, selon Régis Boyer, ont cherché à faire aussi bien que leurs modèles en ayant « les yeux rivés sur ce qui se fait ailleurs<sup>64</sup> ».

L'apport indo-européen a institué les valeurs de virilité, de violence et de pugnacité qui font partie des caractéristiques des divinités masculines<sup>65</sup>. Les guerriers vikings sont associés aux divinités nordiques par leurs forces physiques si nous faisons une analyse évhémériste de la figure guerrière viking. Les figures féminines dans la saga se rattachent aux reines, aux magiciennes, aux sorcières et aux femmes-elfes<sup>66</sup>. La mythologie nordique représente des créatures surnaturelles féminines comme les valkyries ou encore les nornes. Elles sont présentes directement ou par allusions dans la saga<sup>67</sup>.

La magie se retrouve associée à la figure féminine. Les personnages masculins sont associés à la magie dans la saga lorsqu'ils ont été confrontés à des sorcières ou à des femmes-elfes. C'est la reine Hvít qui donne à Björn ses pouvoirs de métamorphose dont Bödvarr héritera. C'est la sorcière Skuld qui tue son demi-frère le roi Hrólfr et ses compagnons grâce à ses pouvoirs. C'est une femme-elfe qui donne naissance à Skuld après avoir lancé une malédiction sur le père de Hrólfr, le roi Helgi. Les femmes dans la saga font avancer l'intrigue

---

<sup>62</sup> *Ibid*, p. 12.

<sup>63</sup> *Ibid*, p. 13.

<sup>64</sup> *Ibid*, p. 14.

<sup>65</sup> *Ibid*, p. 15.

<sup>66</sup> *Ibid*, p.14.

<sup>67</sup> *Ibid*, p. 15.

en étant les opposants des héros masculins ou en leur attribuant des pouvoirs surnaturels. Les personnages féminins sont aussi associés aux divinités féminines. Ces dernières sont représentées par trois figures clefs qui ont été mis en ordre par les mythographes du Moyen Âge que sont l'Islandais Snorri Sturluson et le Danois Saxo Grammaticus : l'épouse et la mère Frigg, l'amante Freyja et la mort Skadi. Cette dernière a donné son nom à la Scandinavie qui se traduit par « le territoire qui jouit de » ou encore « la chance de Skadi<sup>68</sup> ».

Nous constatons que les personnages féminins dans la saga sont représentés comme des épouses, des mères ou des amantes à l'instar des déesses nordiques que nous avons évoquées. La reine Yrsa est par exemple l'épouse de Helgi, l'amante d'Adils et la mère de Hrólfr. Les femmes dans la saga peuvent être la cause de la mort des personnages : nous avons Hvít qui a transformé Björn en ours et a été tuée par la suite ou encore Skuld qui tue son demi-frère et ses guerriers. A partir du terme « Scandinavie » qui est relatif à une déesse nordique, nous pouvons rapprocher la figure féminine de la jouissance et de la fertilité. Dans notre saga, les femmes donnent naissance à des enfants, si nous prenons le cas de la femme-elfe qui a mis au monde la sorcière Skuld ou encore celui d'Yrsa qui a mis au monde le roi Hrólfr. Il est question d'une maîtresse au dernier *Dit* de la saga qui se fait arracher le nez par le guerrier Hjalti. Cette figure se rattache à la notion de jouissance par le personnage de la maîtresse qui va de pair avec celle de la violence par l'arrachage de nez. Nous pensons que les déesses nordiques ont servi de modèles dans la création des personnages féminins dans la saga, ainsi que les autres créatures magiques que sont les valkyries et les nornes.

Boyer poursuit l'étude de la saga en partant des différents éléments qui la constituent. La saga relève de la légende, de l'épopée de type héroïque, du mythe et de son aspect culturel, notamment par les images de l'ours et des rites attachés à cet animal qui débouche sur le conte populaire<sup>69</sup>. Nous avons plus ou moins évoqué ou analysé ces notions au début de notre étude. Nous allons rentrer plus en détail sur chacun de ces termes et comment ils s'articulent dans notre saga.

La légende se définit comme un discours visant à authentifier l'existence d'un personnage et de ses actions, un fait, ou une série d'évènements ancrés dans l'Histoire et qui doit éveiller

---

<sup>68</sup> *Ibid*, p. 15.

<sup>69</sup> *Ibid*, pp. 16-17.

le désir d'imiter un modèle<sup>70</sup> si nous prenons la définition d'André Siganos dans son étude intitulé *Le Minotaure et son mythe*. Nous retrouvons dans cette définition de la légende l'idée d'un ancrage historique et d'une imitation d'un modèle. Ces idées sont relatives à la saga et à sa rédaction comme nous l'avons vu précédemment. Michèle Simonsen définit la légende comme un récit d'évènements tenus pour véridiques par le locuteur et son auditoire et désigne un contenu très hétérogène rempli d'êtres surnaturels liés aux éléments<sup>71</sup> par exemple. Régis Boyer définit la légende en rappelant qu'il existe une distance de siècles entre l'auteur et les évènements qu'il évoque. Il rapporte l'idée que les personnages de la légende sont réduits à leur essence. Le roi est considéré comme héroïque car il est un roi. L'héroïsme du roi est un trait qui entre dans le charisme attaché au roi germanique. Boyer oppose la notion de légende avec le réalisme et la notation platement factuelle des faits<sup>72</sup>.

L'idée d'une distance de siècle entre l'auteur et les évènements évoqués rapproche la légende de l'imitation d'un modèle. Les évènements passés mettent en avant un culte aboli que la culture médiévale avec le modèle d'Alexandre le Grand tente de combler. Nous verrons que le roi Hrólfr est un roi marqué pour sa sagesse dans notre saga. Cette sagesse est peut-être une caractéristique du modèle du roi germanique au Moyen Âge. L'opposition entre la légende et le réalisme s'imbrique avec l'idée de l'imitation d'un modèle. La légende n'apparaît pas seulement comme une réécriture des personnages et des figures historiques, mais aussi de l'Histoire de manière générale. Siganos répond que l'interprétation évhémériste d'un mythe peut faire basculer celui-ci dans la légende<sup>73</sup>. L'imitation d'un modèle dans la légende se caractérise aussi par le rapprochement des personnages humains à des dieux. Ce rapprochement se fait par la manifestation d'actes virils chez les guerriers, la virilité étant un trait typique des divinités masculines dans la culture scandinave.

Pour parler de l'épopée, Régis Boyer reprend la définition du dictionnaire *Le Robert*. L'épopée serait un « récit en prose où le merveilleux se mêle au vrai, la légende à l'histoire et dont le but est de célébrer un héros ou un grand fait<sup>74</sup> ». Cette citation du dictionnaire ne semble pas suffisamment précise. La définition de l'épopée par Boyer sera bien plus juste.

---

<sup>70</sup> André Siganos, *Le Minotaure et son mythe*, Paris, éd. PUF écriture, 1993, p. 20.

<sup>71</sup> Michèle Simonsen, *Le Conte populaire*, éd. PUF Littératures modernes, 1984, p. 14.

<sup>72</sup> ANONYME, *Saga de Hrólfr kraki*, Toulouse, trad. de Régis Boyer, éd. Anarchasis, 18 septembre 2018, pp. 17-18.

<sup>73</sup> André Siganos, *Le Minotaure et son mythe*, Paris, éd. PUF écriture, 1993, p. 21.

<sup>74</sup> *Op. cit.*, p. 18.

Le linguiste définit l'épopée en évoquant l'épopée héroïque dont nous avons un peu parlé à la sous-partie précédente. L'épopée héroïque a pour particularité de ne pas s'appuyer sur la déploration, l'élégie ou la satire, mais sur l'exaltation de la bravoure et de la vaillance. Elle a constamment recours à deux traits épiques que sont le grossissement, qui se manifeste notamment par le nombre des occis dans les batailles, et la simplification qui se manifeste par la réduction des actes en un trait comme le feu qui sert de prétexte à montrer la résistance du héros. Les *berserkir* apparaissent dans l'épopée héroïque comme une manière de thème<sup>75</sup>. La *Saga de Hrólfr kraki* présente des scènes où les personnages s'expriment pour manifester leur force. Le roi Hrólfr manifeste son attitude de bon roi lorsqu'il demande à ces guerriers de ne pas s'entretuer pour qu'ils soient plus nombreux à affronter leurs ennemis dans le *Dit de Hjalti*. Bödvarr manifeste sa force au dernier *Dit* lorsqu'il se rend compte qu'il ne combat pas avec ses compagnons en tant que soldat et fait part de ses prouesses à Hjalti. Considérés comme une manière de thème, les *berserkir* sont reliés au genre de l'épopée héroïque. Leurs apparitions dans la saga seront prétexte à montrer un nombre conséquent de guerriers morts au combat. Elles seront réduites à des gestes relatifs à une coutume qui est la leur. Tout ceci sera étudié ultérieurement.

Florence Goyet propose une définition de l'épopée plus précise que celle de Boyer. Dans son ouvrage *Penser sans concepts : fonction de l'épopée guerrière*, elle affirme que l'épopée est un texte qui résout une crise politique contemporaine en affrontant les valeurs antagonistes dans des personnages qu'elle construit pour cela<sup>76</sup>. Les *berserkir* dans la *Saga de Hrólfr kraki* sont les antagonistes qui possèdent des valeurs opposées aux héros. La présence de ces personnages rend compte d'une crise politique ou plus précisément de préjugés envers ces guerriers.

Florence Goyet poursuit l'idée que l'épopée cherche une sortie à la crise en l'inscrivant dans l'Histoire. La crise qui se situe dans le passé est, selon elle, investie des traits du présent. Rejeter le conflit dans un passé lointain sert à un raisonnement sur le problème qui ne prend pas en compte la gêne sur les partis pris, les préférences et les préjugés que le présent véhicule<sup>77</sup>. La crise dans la saga qui nous intéresse est montré par les conflits entre les *berserkir* et les autres guerriers. Elle se présente par des batailles et des comportements arrogants à l'égard du héros qu'à l'égard des guerriers-fauves. Les solutions à la crise sont les duels, mais

---

<sup>75</sup> *Ibid*, p. 19.

<sup>76</sup> Florence Goyet, *Penser sans concepts : fonction de l'épopée guerrière*, Paris, éd. Champion, 2006, p. 557.

<sup>77</sup> *Idem*, pp. 557-558.

aussi la protestation du roi face aux conflits entre ses *berserkir* et ses autres guerriers. Les duels font partie des rites et des coutumes qui forment notre saga. Le passage où Hrólfr intervient lors d'une bataille entre ses *berserkir* et Bödvarr témoigne de l'imitation d'Alexandre le Grand jugé comme un bon roi.

Florence Goyet continue en répondant que l'épopée se caractérise par deux mouvements complexes et en partie contradictoires : une tentative de simplification et son dépassement. La simplification cherche à plaquer sur le chaos du monde un ordre simple. Ainsi, le monde est réorganisé à partir de la parole simplifiée<sup>78</sup>. Cette simplification est fortement constatée dans la saga. Elle ne cherche pas à rentrer dans les détails politiques mais à montrer les faits, les actions. Cette simplification, notamment dans les scènes de duels donne l'impression que la saga met en place un monde où le respect des règles serait le moyen de sortir d'une crise.

Toujours selon Florence Goyet, ce qui distingue l'épopée des récits héroïques simples est le dépassement de la simplification. Laisser le chaos réapparaître et admettre que le problème n'est pas réglé semble être la première condition pour affronter ce chaos en profondeur<sup>79</sup>. Dans la saga, le chaos réapparaît vers la fin lorsque Hrólfr et ses guerriers se font abattre par un ennemi redoutable. Cet ennemi, qui n'est autre qu'une magicienne, nous fait penser que le chaos au Moyen Age semble lié à l'existence de croyances opposés à la religion cléricale. Les croyances païennes se retrouvent associées à la sorcellerie. Les connotations péjoratives reliées à ces croyances dans la saga ont pour but de remettre en avant les normes relatives au Moyen Âge, notamment les fonctions guerrières. La saga que nous étudierons au second chapitre de cette étude est donc une épopée. Ces informations seront importantes au chapitre suivant de cette étude puisqu'elle met en avant les fonctions guerrières associées aux *berserkir*.

Après avoir étudié la notion de légende et d'épopée, Régis Boyer continue son analyse de la saga en évoquant la question du mythe. Selon Simonsen, le mythe est lié à un rituel, à un contenu cosmogonique ou religieux. Il symbolise les croyances d'une communauté et les événements fabuleux qu'il narre sont tenus pour véridiques<sup>80</sup>. Les notions de rituel, de croyance et d'événements fabuleux seront étudiées lorsque nous parlerons des dimensions culturelles qui sont rattachées à la question du mythe.

---

<sup>78</sup> *Ibid*, p. 561.

<sup>79</sup> *Ibid*, p. 563.

<sup>80</sup> Michèle Simonsen, *Le Conte populaire*, éd. PUF Littératures modernes, 1984, p. 14.

Pour parler de la notion de mythe, Régis Boyer déclare que la saga est placée sous le signe d'Odin. Ce dieu issu de la mythologie nordique est considéré comme celui qui donne la victoire et non le dieu de la victoire. Il a aussi pour trait d'être un dieu intelligent. Boyer prend pour exemple la scène de Hrólfr qui sème de l'or pour dérouter son ennemi dans notre saga pour expliquer qu'il s'agit d'un artifice relatif à ce dieu<sup>81</sup>. Il affirme que les personnages de la saga possèdent des traits odiniques. Il prend notamment pour exemple les *berserkir* qui passent pour des créatures au service de ce dieu et assumant certaines de ses prérogatives. Les personnages ayant des traits odiniques ont pour caractéristiques de préférer les stratagèmes<sup>82</sup> durant les combats. Le mythe apparaît dans la saga lorsque nous adoptons une approche évhémériste dans l'analyse des personnages et des faits. Nous verrons le lien entre Odin et les *berserkir* plus tard lorsque nous évoquerons les *einherjar* qui se rapprochent des guerriers-fauves. Nous constatons que Boyer considère les *berserkir* comme des créatures. Cet aspect de ces guerriers sera discuté ultérieurement lorsque nous évoquerons les artifices du *berserkr*.

Régis Boyer démontre que le texte possède des dimensions culturelles, plus que religieuses ou mythologiques. Le culte renvoie selon lui à un déploiement de dogmes, de mythe et de cérémonies. Il fait référence à des opérations classées, des rites, des gestes signifiants en lien avec le roi-prêtre<sup>83</sup>, ce dernier étant représenté comme l'intermédiaire entre son peuple et les dieux<sup>84</sup>. Il existe une résurgence du culte dans la saga par l'apparition des rites ou encore des cérémonies. Le culte d'origine païenne aboli et vidé se mêle alors à la culture médiévale dont l'auteur s'est servi de modèle dans l'écriture de la saga. La coutume des *berserkir* que nous étudierons au chapitre deux de cette étude fait partie de ces opérations classées en lien avec le roi.

Le rite est considéré comme une forme d'expression de contenus mythiques sous une autre forme que la parole, bien que la parole soit incluse sous forme de chants ou de prières<sup>85</sup> selon Michel Boccara.

Parmi les rites, Boyer fait part de l'importance de la magie et de la sorcellerie dans la saga. Il prend notamment pour exemple le phénomène de la métamorphose dans la magie nordique

---

<sup>81</sup> *Op. cit*, p. 20.

<sup>82</sup> *Ibid*, p. 21.

<sup>83</sup> *Ibid*, p. 21.

<sup>84</sup> *Ibid*, pp. 21-22.

<sup>85</sup> Michel Boccara, *La Part animale de l'homme : esquisse d'une théorie du mythe et du chamanisme*, Paris, éd. Anthropos, 2002, p. 67.

qui est aussi un attribut du dieu Odin<sup>86</sup>. Nous étudierons les caractéristiques de la magie, et plus précisément celles de la métamorphose ultérieurement lorsque nous les lierons avec le fonds pré-indoeuropéen de la culture Sâmes. C'est en nous appuyant sur la métamorphose de Bödvarr que nous nous approcherons d'une mythe-analyse, étant donné que la métamorphose se retrouve rattachée à une capacité d'un dieu nordique. Nous devons rappeler que le mythe se manifeste par le lien entre les êtres humains et les dieux dans la saga.

Dans la *Saga de Hrólfr kraki*, le personnage de Bödvarr se métamorphose en ours. Cet animal qui jouit d'un prestige considérable dans le Nord apparaît comme un thème dominant dans le texte. Régis Boyer le confirme en analysant les noms des personnages de Björn et de Bera qui sont les parents de Bödvarr. Björn est un personnage de la saga qui détient la capacité de se transformer en ours après qu'une sorcière d'origine Sâmes lui a jeté un sort. Son nom prend la signification du mot « ours » en vieux norrois. Le nom de Bera, quant à lui, prend la signification de « ourse » au féminin. La saga révèle vers la fin le nom complet de Bödvarr, qui n'est autre que Bödvarr bjarki. Le mot « bjarki » en vieux norrois prend le sens du mot « ourson » en français. A partir de l'analyse onomastique des noms propres, Boyer démontre que la saga relève aussi du conte populaire qui était aussi appelé « contes de belle-mère » dans la tradition orale<sup>87</sup>.

André Siganos définit le conte en le confrontant à la définition du mythe. Il distingue le mythe par la mise en présence du divin et distingue le conte par sa dimension moralisatrice et optimiste<sup>88</sup>. Le conte selon Michèle Simonsen est un récit en prose d'évènements fictifs et donnés pour tels. Il est fait dans un but de divertissement<sup>89</sup>. Le conte populaire est aussi défini par sa transmission orale et fait donc partie du folklore verbal en plus d'être un récit, à la différence des proverbes, des devinettes et des mots d'esprits<sup>90</sup> qui sont aussi transmis oralement. Le mythe semble se nourrir de la dimension fictive et divertissante du conte populaire en plus de son ancrage et de ses modèles historiques. Régis Boyer reprend une idée de l'allemand Friedrich Panzer qui voyait la saga comme une illustration du « Conte du Fils de l'Ours<sup>91</sup> ». Les personnages de Bödvarr et de Beowulf sont liés à cette tradition commune<sup>92</sup>. Le « Conte du Fils de l'Ours » semble alors faire partie d'une tradition issue de la culture indo-

---

<sup>86</sup> *Op. cit.*, p. 22.

<sup>87</sup> *Ibid.*, p. 23.

<sup>88</sup> André Siganos, *Le Minotaure et son mythe*, Paris, éd. PUF écriture, 1993, pp. 19-20.

<sup>89</sup> Michèle Simonsen, *Le Conte populaire*, Paris, éd. PUF Littératures modernes, 1984, p. 14.

<sup>90</sup> *Idem.*, p. 13.

<sup>91</sup> ANONYME, *Saga de Hrólfr kraki*, Toulouse, trad. de Régis Boyer, éd. Anarchisis, 18 septembre 2018, p. 23.

<sup>92</sup> *Idem.*, p. 24.



européenne. Nous verrons dans la partie consacrée à la métamorphose de Bödvarr les caractéristiques relatives à l'histoire du fils de l'ours.

Régis Boyer termine son introduction en donnant des informations sur l'auteur de la saga. L'auteur de la *Saga de Hrólfr kraki* est anonyme. Nous savons néanmoins qu'il était chrétien. Il était à la fois imprégné de culture cléricale et passionné par la culture nordique ancienne considérée comme des « antiquités<sup>93</sup> ». Cet auteur, selon Boyer, devait être fasciné par les usages, les rites et les mythes nordiques. Cependant, il donne aux personnages et aux faits magiques des connotations péjoratives. De plus le détachement, la manière de rapidité, la grande économie de moyens et le refus de tout lyrisme, pathétique, tragique ou sentimental dans la saga semblent nous faire comprendre que l'auteur cherche un compromis entre sa fascination pour une croyance différente de la sienne et son statut de clerc. La saga possède une double-dimension : l'auteur écrit ces récits mythiques et ajoute en substance que nous ne sommes pas tenus de croire en ces histoires qui sont relatées *till gamans*. Ces termes en vieux norois signifient « pour le plaisir » ou encore « au-delà de toute science sourcilleuse<sup>94</sup> ». Le clerc qui a écrit cette saga a cherché à démystifier et à rationaliser les références à la magie scandinave en le confrontant à sa culture cléricale. Les personnages reliés à la magie sont pris pour des démons et le récit qu'il entreprend ne serait pas tenu pour vrai à son époque.

En résumé, la *Saga de Hrólfr kraki* est un récit qui se caractérise par son ancrage historique et son aspect fictif. Elle relève d'une tradition orale païenne avant d'être retranscrite à l'écrit par des clercs au Moyen Âge. La saga articule les notions de légende, de mythe, d'épopée héroïque, de conte populaire et de dimensions culturelles. Ces notions rendent compte de la création de personnages archétypaux à partir d'une hybridation entre deux modèles historiques, notamment chez le personnage de Hrólfr qui est à la fois une réécriture d'Alexandre le Grand et d'un ancien roi danois. Nous avons aussi le personnage norois de Bödvarr qui est associé à celui anglo-saxon de Beowulf, car ils font partie d'une tradition commune indo-européenne qui est le « Conte du fils de l'ours ». Les personnages et les péripéties sont aussi liés à des dieux et à des créatures païennes. La saga se caractérise par sa double dimension entre l'influence des caractéristiques nordiques et l'influence cléricale. Le caractère païen se voit rationalisé par la religion chrétienne. A l'instar de la saga, nous retrouvons une résurgence des mythes

---

<sup>93</sup> *Ibid*, p. 26.

<sup>94</sup> *Ibid*, p. 27.

scandinaves dans le genre de la *fantasy* contemporaine. Nous pouvons penser par ailleurs que l'écriture cléricale aurait eu une influence sur la réécriture de ces mythes dans la *fantasy*.

#### d) Palimpseste mythique dans la *fantasy* contemporaine

Si nous nous basons sur la définition de Jacques Goimard dans son ouvrage intitulé *Critique du merveilleux et de la fantasy*, le mot *fantasy* désigne à l'origine l'imagination créatrice qui est également l'un des sens du mot français « fantaisie » qui désigne la « faculté de créer librement, sans contrainte ». Ce terme « fantaisie » est souvent associé à la notion d'originalité<sup>95</sup>. La *fantasy* appartient au domaine des littératures de l'imaginaire à l'instar de la science-fiction. Les littératures de l'imaginaire rentrent en opposition avec celles du réel ou réalistes<sup>96</sup>.

André-François Ruaud définit la *fantasy* dans son liminaire du *Panorama Illustré de la fantasy et du merveilleux* comme une littérature qui se trouve dotée d'une dimension mythique et qui incorpore dans son récit un élément d'irrationnel au traitement non purement horrifique, notamment incarné par l'utilisation de la magie<sup>97</sup>. La définition de Ruaud relie la dimension mythique à l'irrationnel. La dimension mythique fait référence à la notion de mythe littéraire qui rationalise les éléments d'anciens mythes religieux. Le mythe littéraire rationalisé se retrouve confronté à des éléments irrationnels. La *fantasy* a pour répercussion de dérationnaliser le mythe qui a été autrefois rationalisé par l'écriture, notamment cléricale. Cette dérationnalisation se traduit par l'ajout d'éléments plus contemporains. Dans *Le Roi des fauves* d'Aurélié Wellenstein, la métamorphose fait partie de ces éléments.

Selon Anne Besson, la *fantasy* apparaît en majorité comme le domaine d'un « surnaturel naturalisé ». Elle explique que l'existence et/ou l'apparition de créatures ou d'évènements inconnus de notre cadre cognitif s'y voient acceptées par le lecteur/spectateur au même titre qu'elles le sont au sein même du monde fictionnel, sans prêter à la remise en question ou même à l'interrogation<sup>98</sup>. Les *berserkir* dans *Le Roi des fauves* sont des créatures qui se voient acceptés par le lecteur puisqu'ils le sont chez les personnages qui les reconnaissent par leurs

---

<sup>95</sup> Jacques Baudou, *La fantasy*, Paris, éd. PUF Que sais-je, 2005, p. 3.

<sup>96</sup> *Idem*, p. 4.

<sup>97</sup> *Ibid*, p. 8.

<sup>98</sup> Anne Besson, *La fantasy*, Paris, éd. Klincksieck, 2007, p. 17.

physiques et leur comportement, à l'instar des Valkyries, des magiciens et des animaux géants qui apparaissent dans le roman.

Anne Besson dissocie le genre de la *fantasy* avec celui du fantastique dans la littérature française. Elle reprend une citation d'Evelyne Jaquelin qui affirme que les théoriciens français ont défini le fantastique comme une rupture, un antagonisme entre les lois naturelles et des manifestations qui semblent les remettre en question<sup>99</sup> ainsi qu'une citation de Todorov qui définit le fantastique comme une hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel<sup>100</sup>. Le fantastique est né de l'impact de la réception d'auteur comme Charles Nodier, Théophile Gautier ou encore Maupassant en France<sup>101</sup>. La similitude entre la *fantasy* et le fantastique semble être l'apparition d'un élément surnaturel dans le récit. Alors que l'élément surnaturel se retrouve « naturalisé » dans la *fantasy*, le fantastique met en avant les notions de doute, d'hésitation et de remise en question. Ces notions rentrent en contradiction avec la définition de la *fantasy* d'Anne Besson.

Selon Besson, le genre littéraire de la *fantasy* constitue le réinvestissement massif et récent d'une catégorie esthétique qui n'est autre que le merveilleux<sup>102</sup>. Le lien entre le merveilleux et la *fantasy* fait partie d'un cadre de réflexion en France, mais non dans les théories littéraires anglophones qui connaissent leurs propres corpus d'œuvres<sup>103</sup>. La définition du « merveilleux » français correspond à celle de la *fantasy*<sup>104</sup>. Anne Besson cite Michel Leiris qui explique le rôle du merveilleux de la manière suivante : « Pour remonter de ce puits trop étroit [celui du seul monde connu], le Merveilleux est l'unique corde, le Merveilleux qui prend naissance, dans le rejet déjà de cette logique stupide comme toutes les bornes, et dans une vaste aspiration vers le nouveau, l'inconnaissable, l'énorme forêt pleine d'aventures et de périls, le sol vierge où nul chemin n'est tracé, la lande absolument pure de l'esprit qu'aucune charrue logique n'a jamais déchirée<sup>105</sup> [...] ». Le merveilleux relève de l'inconnu, de l'illogique, du nouveau et de l'inconnaissable si l'on en croit la citation de Michel Leiris. Nous pouvons l'apparenter aux éléments irrationnels que nous retrouvons dans la *fantasy* ou encore dans l'épopée héroïque que nous avons analysée dans la sous-partie précédente. L'aspect

---

<sup>99</sup> *Idem*, pp. 16-17.

<sup>100</sup> *Ibid*, p. 17.

<sup>101</sup> *Ibid*, p. 18.

<sup>102</sup> *Ibid*, p. 17.

<sup>103</sup> *Ibid*, p. 18.

<sup>104</sup> *Ibid*, p. 20.

<sup>105</sup> *Ibid*, p. 21.

merveilleux, selon Besson, apparaît dans le genre du conte et du mythe que la *fantasy* s'approprie<sup>106</sup>.

Nous avons vu que le mythe se rapproche entre autres de l'épopée héroïque. Nous avons vu aussi que les *berserkir* sont reliés à l'épopée et que ce genre est associé au merveilleux. Nous verrons plus tard que la figure du *berserkr* est imprégnée d'une dimension chamanique dans certaines sagas, ce qui justifie l'apparition du merveilleux dans le genre de l'épopée où les *berserkir* apparaissent comme une manière de thème. Dans le roman de *fantasy* contemporaine que nous allons étudier, le merveilleux se manifeste par la réécriture de la figure du guerrier-fauve qui perd son statut de guerrier pour celui d'une créature mi-homme, mi-animal. Nous verrons ultérieurement que cette réécriture s'inspire d'une ancienne représentation des *berserkir* qui portaient des pelisses d'ours comme artifices. Le merveilleux se manifeste aussi par la présence de la magie dans le roman qui s'inspirerait d'anciennes traditions chamaniques.

Anne Besson associe le mythe à la *fantasy* en répondant que cette dernière tend toujours à mythifier son matériau diégétique et à se donner pour mythique. Toujours selon Besson, le genre tend à usurper une définition « forte » du mythe comme récit sacré, alors qu'il ne peut prétendre qu'à sa définition « faible » comme fiction caractéristique des représentations imaginaires collectives d'une époque donnée<sup>107</sup>. Le rôle du mythe est alors compensatoire<sup>108</sup>. Nous pouvons faire un parallèle entre le rôle compensatoire du mythe dans la *fantasy* et le rôle compensatoire d'une culture contemporaine face à un culte aboli ou vidé dans la réécriture d'un mythe ethnoreligieux.

Pour montrer comment la *fantasy* se manifeste dans le roman de Wellenstein, nous allons maintenant mettre en évidence la notion de métamorphose qui s'inscrit comme un élément surnaturel. Selon Pierre Brunel, la métamorphose témoigne d'un désir de devenir autre et permet à l'être transformé de sortir de sa condition pour écraser ceux qui étaient ses semblables, à savoir les hommes<sup>109</sup>. Todorov écrit dans son *Introduction à la Littérature fantastique* que le surnaturel commence à partir du moment où l'on glisse des mots aux choses que ces mots sont censés désigner. Il prend pour exemple l'idée qu'un homme fait le singe, ou se bat comme un

---

<sup>106</sup> *Ibid*, p. 22.

<sup>107</sup> *Ibid*, p. 161.

<sup>108</sup> *Ibid*, p. 162.

<sup>109</sup> Pierre Brunel, *Le Mythe de la métamorphose*, Paris, éd. Librairie Armand Colin, 1974, p. 26.

lion, etc<sup>110</sup>. La métamorphose a pour but de passer de l'implicite à l'explicite, pour reprendre un des sous-titres de Brunel issu de son essai intitulé *Le Mythe de la métamorphose*. Elle n'était encore que métaphore, apparaissait dans des expressions et était chargée des répulsions et des vœux secrets<sup>111</sup> de l'être humain. Elle devient implicite par l'apparition du surnaturel qui est relative à la littérature fantastique et à la *fantasy*. Dans *Le Roi des fauves* de Wellenstein, le héros métamorphosé utilise son pouvoir pour tuer les hommes qui l'ont condamné à devenir un *berserkr*.

En reprenant toujours les travaux de Brunel, la métamorphose associée au surnaturel est liée à la notion de *Mimêsis*. En littérature, Aristote définit la *Mimêsis* comme l'art qui imite par le langage seul<sup>112</sup>. Il continue sa définition de la manière suivante : « Puisque le poète est imitateur tout comme le peintre et tout autre artiste qui façonne des images, il doit nécessairement toujours adopter une des trois manières d'imiter : il doit représenter les choses ou bien telles qu'elles furent ou sont réellement, ou bien telles qu'on les dit et qu'elles semblent, ou bien telles qu'elles devraient être<sup>113</sup> ». Brunel critique la citation d'Aristote en répondant que la première manière est incongrue dans le cadre d'une littérature des métamorphoses<sup>114</sup>. La métamorphose ne semble pas tenue pour vraie en dehors du cadre littéraire. Elle n'est pas une représentation du réel. La deuxième manière quant à elle introduit le doute, un « on-dit » dont on ne saurait garantir l'authenticité<sup>115</sup>. Nous pouvons rapprocher cette deuxième modalité à la nature des « anecdotes errantes » dans la saga. Cette dernière, comme nous l'avons vu auparavant, est influencée par les traditions anciennes et contemporaines du temps de l'écrivain qui retranscrit ces histoires et tend à montrer que le lecteur ne doit pas croire en ces récits. Cette deuxième modalité qui introduit le doute se rapproche de la littérature fantastique. Dans cette dernière, le doute est présent au contraire du genre de la *fantasy* où le surnaturel n'est pas remis en question par les personnages. La troisième manière introduit, selon Brunel, la distance de l'inaccompli. Il répond que la littérature se chargera de représenter, à l'aide de figures animales, les métamorphoses idéales de l'homme<sup>116</sup>. Si la deuxième modalité semble se rapprocher du genre de la saga, la troisième semble se rapprocher du roman de *fantasy* contemporaine que

---

<sup>110</sup> Tzvetan Todorov, *Introduction à la Littérature fantastique*, Paris, éd. Seuil, 1970, p. 119.

<sup>111</sup> *Op. cit.*, p. 25.

<sup>112</sup> ARISTOTE, *Poétique*, Paris, éd. Le Livre de poche, 1990, 1447 b.

<sup>113</sup> *Idem*, 1460 b.

<sup>114</sup> Pierre Brunel, *Le Mythe de la métamorphose*, Paris, éd. Librairie Armand Colin, 1974, p. 32.

<sup>115</sup> *Idem*, pp. 32-33.

<sup>116</sup> *Ibid*, p. 33.

nous étudions. Nous verrons comment s'articule la métamorphose du *berserkr* dans le roman de Wellenstein plus en détail ultérieurement.

Nous allons maintenant parler du contexte culturel contemporain où s'inscrit le roman de *fantasy*. En effet, ce dernier représente des éléments liés au Nord. Nous devons étudier pour cela les notions de *Boréalisme* et d'Imaginaire du Nord. Nous nous appuyerons sur les articles de la revue *Etudes Germaniques* sur le *boréalisme* et les travaux de Sylvain Briens, de Daniel Chartier et de Virginie Adam. Le néologisme *boréalisme* selon Briens désigne un processus hétérogène dont le « Nord » est à la fois la matrice et le lieu, mais auquel il échappe toujours. Il renvoie à un procédé de fabrication littéraire d'un « Nord » vers lequel le voyage reste un voyage poétique et dont l'aventure réside avant tout dans la langue. Le processus d'écriture du « Nord » est relié à une poétique au sens étymologique défini par Aristote par le *poiein*, c'est-à-dire le *faire*. Le *boréalisme* se définit par la fabrication d'un « Nord » qui se constitue d'une illusion référentielle mise en œuvre par l'écriture<sup>117</sup>.

Briens reprend une citation de Chartier pour parler des caractéristiques qui définissent l'écriture du « Nord ». Elle se caractérise par une simplification des formes (une horizontalité) et des couleurs (blanc, bleu pâle, teintes rosées), la présence de la glace, de la neige et de tout le registre du froid<sup>118</sup>. Dans *Le Roi des fauves* de Wellenstein, nous retrouvons le vocabulaire du froid qui contraste avec celui du chaud, notamment avec la présence du feu qui est à la fois matérielle et métaphorique dans le roman. La présence de la montagne enneigée sert à considérer ce roman comme une nouvelle représentation du « Nord ». Elle semble reprendre les codes du *boréalisme* et s'en affranchir. Ces codes semblent relatifs à la représentation d'un lieu isolé et désertique, à l'instar de l'Arctique ou de l'Antarctique qui peuvent être représentés comme des endroits inhabités par des êtres humains. Or, les lieux représentés dans le roman tels que les forêts ou la montagne enneigée peuvent nous faire comprendre que les personnages vivent dans un endroit qui fait plus allusion aux pays nordiques qu'aux banquises.

Briens continue de définir le *boréalisme* en le désignant comme une pratique discursive d'un « Nord » devenu *métaphore*. Il s'inspire de la définition de la métaphore de Hans Blumenberg en expliquant qu'elle résiste à l'Histoire par un caractère qualifié d'*absolu*. Elle

---

<sup>117</sup> Sylvain Briens, « Boréalisme. Pour un atlas sensible du Nord », *Etudes Germaniques*, n°290, 2018/2, p. 157.

<sup>118</sup> Daniel Chartier, « Qu'est-ce que l'imaginaire du Nord ? », *Etudes Germaniques*, n°71, 2016/2, p. 190.

ne peut se réduire à sa conceptualité car « son contenu détermine une attitude<sup>119</sup> ». Lorsque la rationalité est insuffisante pour appréhender entièrement l'existence du réel, la métaphore précède le concept et transmet une « vérité [...] d'ordre pragmatique » et « donne une structure à un monde<sup>120</sup> » dont l'histoire a besoin pour comprendre une époque. Le *boréalisme* se laisse penser selon Briens comme une métaphore<sup>121</sup> en raison de son « inconceptualité<sup>122</sup> ». Il présente les caractéristiques d'une métaphore absolue qui forme selon Briens « l'unité de sens » de l'ensemble des énoncés sur le « Nord ». La métaphore épuise le mythe par le travail de variation et d'appropriation. Le *boréalisme* partage avec le mythe un même statut narratif et sa distinction par rapport à la raison. La dimension affective et sensible de la métaphore contribue à la reformulation du mythe et la création constante de nouvelles associations<sup>123</sup>.

La métaphore semble reliée à la notion d'affect qui constituerait l'essence du mythe selon l'approche psychanalytique de cette dernière notion que nous avons vue précédemment. La présence de la métaphore dans la représentation du « Nord » contribue à retrouver dans une œuvre un aspect mythique qu'elle a perdu et remplacé par la rationalité instaurée par l'écrit. Cette liaison entre l'affect et la métaphore est constatée par la notion d'attitude et de dimension affective et sensible. Le fait que la métaphore épuise le mythe par un travail de variation et d'appropriation montre que les représentations du « Nord » sont subjectives et dépendent du point de vue de l'auteur ou de l'artiste. En étant sensible aux métaphores dans les œuvres dites *boréalistes*, les mythographes et les comparatistes parviennent à identifier les structures de ces œuvres et en quoi elles conduisent à donner une structure à un monde ou comment elles influencent cette dernière.

L'Imaginaire du Nord selon Chartier désigne un ensemble de représentations qui forment un système de signes<sup>124</sup>. Ce système pluriel et mouvant a pour conséquence d'ouvrir un monde imaginaire par l'évocation partielle de ses caractéristiques, ce qui conduit à une économie de moyen pour représenter le Nord<sup>125</sup>. Ce système de signes se voit déconstruit ou retravaillé lorsque nous nous en détachons ou contestons ses fondements<sup>126</sup>.

---

<sup>119</sup> Hans Blumenberg, *Paradigmes pour une Métaphorologie*, Paris, éd. Vrin, 2006, p. 25.

<sup>120</sup> *Idem*, pp. 24-25.

<sup>121</sup> Sylvain Briens, « Boréalisme. Pour un atlas sensible du Nord », *Etudes Germaniques*, n°290, 2018/2, p. 166.

<sup>122</sup> Hans Bluemenberg, *Théorie de l'Inconceptualité*, Paris, éd. L'éclat, 2017, p. 30.

<sup>123</sup> *Op. cit.*, p. 167.

<sup>124</sup> Daniel Chartier, « Qu'est-ce que l'imaginaire du Nord ? », *Etudes Germaniques*, n°71, 2016/2, p. 190.

<sup>125</sup> *Idem*, p. 191.

<sup>126</sup> *Ibid*, pp. 191-192.

Chartier définit ce phénomène de déconstruction en reprenant les idées de Wolfgang Iser sur le processus de l'acte de lecture. D'après ce processus, la culture reçoit, accumule, dispose, pose en concurrence les nouvelles propositions qui alimentent et orientent l'imaginaire. Ce dernier garde sa cohérence tout en se modifiant au fil des nouvelles propositions culturelles, filtrées par des processus d'accumulation et de concurrence. Chartier prend pour exemple la notion de « lieu » qu'il considère dans une perspective de construction culturelle gouvernée par ses propres règles. Cette notion implique un lien entre un lieu *réel* et un lieu *représenté*. L'idée du lieu se définit par une superposition d'une concurrence des discours. Cette dernière notion n'est pas entièrement détachée de celle de la *réalité*. Les lieux forment une complexe composition humaine, faite d'expériences, de discours, de matérialité, de formes culturelles et de mémoire qui renvoie au réel, à l'humain et à la réalité, que cette dernière soit matérielle, discursive ou sémiologique<sup>127</sup>.

Chartier continue de définir l'Imaginaire du Nord en définissant le « Nord » comme un « espace » et non comme un « lieu ». Selon lui, les Occidentaux ont préféré voir dans le Nord un territoire *au-delà* de l'écoumène et donc soustrait à la connaissance. La représentation du Nord allie une part de particulier et une part d'universel<sup>128</sup>. La distinction entre un lieu réel et un lieu représenté rappelle la notion de *Mimêsis* et l'idée de s'inspirer d'un modèle. L'auteur qui se réapproprie un lieu s'inspirerait d'un lieu réel, mais aussi de discours ou d'expérience qui peuvent lui servir de modèles. Un auteur peut aussi s'inspirer d'autres œuvres qui prennent le « Nord » comme lieu de référence. Les sagas nordiques peuvent être considérées comme des références intertextuelles à l'œuvre de fantasy de Wellenstein. Cette dernière met en avant la figure du guerrier-fauve qui est aussi présente dans les sagas scandinaves. En ce qui concerne l'espace représenté dans le roman, il ne semble pas soustrait à la connaissance. Il ne s'agit pas d'un espace désert ou inhabité car il met en avant des forêts, des animaux, des pierres runiques, des autels, des villages et des créatures entre autres. Le roman ne semble pas s'inspirer d'une ancienne définition occidentale du « Nord » qui a été vu comme un espace inhabité ou *au-delà* de l'écoumène. La part d'universel que présente le roman est le vocabulaire du froid, tandis que la part de particulier qu'il présente est le contraste avec le vocabulaire du chaud ou encore les références mythologiques qu'il met en avant par la présence des *berserker*, des valkyries et des pierres runiques. Le lieu dans le roman se retrouve comme une construction culturelle par la réécriture de personnages, d'objets et de créatures issus d'une ancienne culture nordique.

---

<sup>127</sup> *Ibid*, p. 192.

<sup>128</sup> *Ibid*, p. 193.



En ce qui concerne le lien entre la *fantasy* et le *boréalisme*, Virginie Adam explique que les productions *boréalistes* ne peuvent être qu'exogènes lorsque l'auteur est le créateur d'un monde imaginaire et qu'il le présente comme un monde qui n'est pas le nôtre<sup>129</sup>. En prenant l'exemple de Smaug dans le roman *The Hobbit*, Adam considère le personnage du dragon comme un palimpseste qui modifie la perception du lecteur<sup>130</sup>.

Le roman de Wellenstein est une œuvre exogène dans le sens où le monde imaginaire que l'auteur a créé se veut différent de la réalité. Pour ce qui est des sagas nordiques, elles sont exogènes dans le sens où elles ont été écrites en Islande par des clercs. Le discours des païens est biaisé par l'écriture cléricale. Le guerrier-fauve dans le roman de Wellenstein fait aussi figure de palimpseste. Nous assistons à une réécriture d'un ancien guerrier d'élite à une créature qui possède la capacité de se métamorphoser. Cette réécriture nous donne l'impression que l'auteur a repris quelques éléments issus de la figure du *berserkr* pour en placer des nouvelles, afin de créer un personnage différent de ces anciennes représentations. La confrontation entre une œuvre ancienne et une autre plus contemporaine nous conduira à rendre compte des éléments ajoutés ou réécrits par la *fantasy*. Ce genre conduit l'auteur à créer un monde imaginaire. C'est par l'imaginaire que l'auteur utilise des métaphores et assume sa subjectivité en se réappropriant une ancienne culture dont le culte a été vidé. L'auteur de *fantasy*, à l'instar d'un mythographe, semble remplir le vide d'une ancienne culture à qui il manque encore des éléments pour être comprise par les contemporains ou du moins les intéresser.

En résumé, la *fantasy* contemporaine se caractérise tout d'abord par un « surnaturel naturalisé » qui se rapproche de la définition du merveilleux. Elle s'approprie les mythes par la présence de la métaphore qui met en avant le rapport affectif entre l'auteur et ce qu'il veut représenter. Le *boréalisme* est le nom donné à l'étude des représentations sur le « Nord ». La *fantasy* s'approprie les codes du *boréalisme* et s'en détache pour proposer de nouvelles représentations. Ces représentations permettent aux œuvres contemporaines, à leurs références intertextuelles et aux figures qu'elles représentent de recevoir un statut de palimpseste. L'auteur de *fantasy* crée un monde imaginaire qui l'aide à ajouter des références à une ancienne culture dont le culte a été aboli ou vidé. Le genre de la *fantasy* revendique son aspect imaginaire par la création d'un nouveau monde à partir d'influence à des cultures anciennes, et ne tient

---

<sup>129</sup> Virginie Adam, « Fantasy et Boréalisme. Smaug, une étude de cas », *Etudes Germaniques*, n°73, 2018/2, p. 264.

<sup>130</sup> *Idem*, p. 265.

pas à développer un discours endogène mais exogène. *Le Roi des fauves* d'Aurélie Wellenstein possède ces caractéristiques. Nous étudierons ultérieurement et plus en détail ce roman au chapitre trois en étant attentif aux métaphores, aux espaces et aux personnages ou créatures mythologiques représentés.

En conclusion générale, nous répondons que le mythe se définit par la notion d'affect avant d'être défini par un discours ou un récit. Cette notion d'affect relie le mythe à la psychanalyse, influencée par les termes d'inconscient freudien, d'illusion de la « vérité », d'articulation entre l'Homme et l'animal ou de lapsus relatifs à cette approche. D'autres approches méthodologiques, à savoir le structuralisme et le marxisme, ont fait perdre au mythe quelques-unes de ses caractéristiques en l'inscrivant dans une raison logique.

Nous distinguons deux sortes de mythe : le mythe ethnoreligieux et le mythe littéraire. Le mythe ethnoreligieux se caractérise pour son oralité, son caractère instaurateur et fondateur. Le mythe littéraire se définit par l'écrit, son caractère rationnel, sa logique de l'imaginaire et son organisation symbolique. Ces deux formes du mythe possèdent différents « logos » : la raison mythique et la raison logique. Le mythe littéraire se rapproche de la raison logique par son caractère scientifique instauré par des croyances plus contemporaines. Ces croyances ont pour but de démystifier l'individu face au mythe.

La saga se rapproche de la notion de mythe par le basculement d'un discours oral païen à un discours retranscrit par des clercs du Moyen-Age. Elle se caractérise par son ancrage historique et son aspect fictif. Les notions de légende, de mythe, d'épopée héroïque, de conte populaire et de dimensions culturelles qui entourent la saga nous conduisent à relier cette retranscription historique à la création d'un modèle. Le conte et l'épopée sont des formes et des genres littéraires à l'intérieur desquels nous retrouvons le mythe et la légende qui apparaissent comme le contenu de ces formes. Les dimensions culturelles démontrent une résurgence d'anciens cultes dans la saga. Cette dernière témoigne d'une double dimension instaurée par la culture nordique ancienne et la culture cléricale.

La *fantasy* contemporaine et le fantastique ont pour point commun la mise en avant du surnaturel. Or, la *fantasy* se rapproche davantage du merveilleux par la mise en avant d'un surnaturel « naturalisé ». Le mythe s'inscrit dans la *fantasy* à partir de la métaphore qui ajoute une dimension affective de l'auteur qui s'approprie des mythes. Il s'y inscrit aussi par le biais de certaines représentations du Nord. Cet Imaginaire du Nord dans la *fantasy* se caractérise par

l'appropriation et le détachement des codes issus du *boréalisme*, ce qui entraîne de nouvelles représentations du Nord. En s'appropriant le mythe, la *fantasy* assume un statut de palimpseste et un discours exogène.

Nous retrouvons donc le mythe dans le genre de la saga comme dans celui de la *fantasy*. Le basculement de l'oral à l'écrit et les enjeux relatifs au mythe littéraire nous conduit à distinguer les codes que ces deux genres mettent en avant dans les représentations du guerrier-fauve.

## Chapitre 2 : La figure guerrière du *berserkr* dans la *Saga de Hrólfr kraki*

Dans ce chapitre, nous aborderons la figure guerrière du *berserkr* dans la *Saga de Hrólfr kraki*. Nous identifierons dans un premier temps les caractéristiques relatives aux *berserkir* du roi Adils, puis nous les comparerons avec celles des *berserkir* du roi Hrólfr. Ensuite, nous étudierons la figure guerrière et chamanique du personnage de Bödvarr qui est considéré comme un *berserkr* dans l'*Edda* de Snorri, mais pas dans la saga qui nous intéresse. Nous essaierons d'expliquer cette information dans notre étude sur le personnage.

C'est en analysant les parcours de ces personnages que nous chercherons à démontrer les traits du guerrier-fauve par le biais de ces fonctions guerrières. L'étude des fonctions chamaniques associée à celle des fonctions guerrières chez Bödvarr nous permettra d'insister sur l'articulation entre ces deux fonctions et de les comparer avec celles liées au roman de *fantasy* contemporaine qu'on étudiera ultérieurement. Les fonctions guerrières du *berserkr* seront néanmoins mises au premier plan dans ce chapitre.

#### a) Les *berserkir* du roi Adils : des guerriers marginaux

Avant de nous appuyer sur des extraits de la *Saga de Hrólfr kraki*, il est intéressant d'analyser les strophes du *Bjarkamál*. Ce dernier est un poème héroïque composé de deux strophes et qui montre, selon Régis Boyer, des spécificités issues de l'épopée guerrière<sup>131</sup>. La première strophe du *Bjarkamál* semble décrire les *berserkir* du roi Adils :

« Voici que le jour se lève,  
Bruissent les ailes des coqs,  
Temps pour les esclaves  
De se rendre au labeur.  
Eveillez-vous, éveillez-vous,  
Têtes chères,  
Tous les plus éminents  
Compagnons d'Adils. »<sup>132</sup>

---

<sup>131</sup> Régis Boyer, *L'Edda Poétique*, Paris, éd. Fayard, 1992, p. 202.

<sup>132</sup> Snorri Sturluson, *La Saga de Saint-Ólaf*, trad. de Régis Boyer, éd. Payot, p. 238.

Nous constatons à la lecture de cette strophe que les *berserkir* sont ici représentés comme les esclaves et les compagnons d'Adils. Le terme de « compagnons » rappelle un archétype décrit par Vincent Samson dans sa thèse sur les guerriers-fauves. Cet archétype représente le *berserkr* comme un guerrier d'élite au service des puissants. Ce guerrier fait partie selon Samson d'une suite militaire et forme avec d'autres *berserkir* un groupe de « compagnons » attachés à un roi ou à un chef puissant<sup>133</sup>. Dans la saga qui nous intéresse, les *berserkir* sont attachés au roi Adils qui dirige la Suède. D'autres *berserkir* sont attachés au roi Hrólfr qui gouverne le Danemark. Les personnages des *berserkir* semblent exister en tant que groupe et non en tant que guerrier individuel. Nous verrons quelques exceptions ultérieurement.

Pour expliquer l'apparition du terme « esclave » dans la première strophe du *Bjarkamál*, nous devons nous interroger sur la figure marginale du *berserkr*. Vincent Samson poursuit que le guerrier-fauve, qui incarne la figure centrale du compagnonnage militaire auprès des souverains scandinaves, apparaît comme un parasite. Il est considéré comme un dangereux marginal dont l'activité principale consiste à provoquer en duel de respectables *bóendr* afin de revendiquer l'ensemble de leur patrimoine<sup>134</sup>. Cette information nous permet de faire la transition avec la saga qui nous intéresse. En effet, nous nous attarderons sur des extraits du *Dit de Svipdagr* où les *berserkir* du roi Adils provoquent le héros en duel. Ce dernier le gagne, provoquant la mort de quelques guerriers-fauves et la fuite de ceux qui sont encore en vie. Les anciens *berserkir* d'Adils se vengeront par la suite de Svipdagr et de leur ancien roi qui les a mis hors-la-loi.

Nous allons tout d'abord nous pencher sur un extrait qui raconte la venue de Svipdagr dans la garde du roi et l'accueil des *berserkir* face à ce personnage :

« Quand Svipdagr arriva à la palissade, la porte de la forteresse était fermée parce qu'il fallait demander la permission avant de pénétrer, c'était la coutume. Svipdagr n'en eut cure, il fractura aussitôt le portail et pénétra dans la cour en chevauchant. Le roi dit : « Cet homme se conduit imprudemment, on n'a jamais encore tenté cela. Il se peut que ce soit un homme de grande puissance qui ne se soucie pas d'être mis à l'épreuve. » Les *berserkir* se mirent tout de suite à froncer fort les sourcils, il leur parut qu'il se comportait avec arrogance. [...] Les *berserkir* lui faisaient des regards menaçants et ils dirent au roi que maintenant, ils voulaient le

---

<sup>133</sup> Vincent Samson, *Les Berserkir : les guerriers-fauves dans la Scandinavie ancienne, de l'Âge de Vendel aux Vikings (VIème-Xième siècle)*, éd. Septentrion, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires, 2011, p. 198.

<sup>134</sup> *Idem*, p. 202.

mettre à l'épreuve. [...] Les *berserkir* fronçaient les sourcils et beuglaient très haut ; ils dirent à Svipdagr : « Oses-tu te battre contre nous ? Tu auras besoin alors de davantage que de grands mots et façons méprisantes. Nous voulons voir de quelle force tu es<sup>135</sup>. »

Nous retrouvons dans le comportement des *berserkir* les motifs des sourcils froncés, des regards menaçants et des beuglements. Ces motifs peuvent se rattacher à la notion de grossissement relative à l'épopée guerrière que nous avons analysée au chapitre précédent. L'extrait semble nous montrer une gradation dans la colère des *berserkir* qui passent de sourcils froncés à des regards menaçants, puis à des beuglements. La notion de grossissement nous conduit à parler du grotesque qui a l'air de correspondre au caractère des *berserkir*. Dominique Iehl définit le grotesque comme une notion évasive dont le champ sémantique est mal défini. Il s'accompagne d'un jugement de valeur et d'une connotation négative. Le grotesque relève à la fois du comique et du tragique, et traduit une forme d'irritation, de déception et de dérision. Mais il est d'abord un style<sup>136</sup> selon Iehl. Les traits dominants de ce style sont selon elle l'ambivalence, l'irrégularité et le mélange qui créent une apparence diffuse<sup>137</sup>. D'après le site du CNRTL (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales), le grotesque se définit par ce qui prête à rire par son côté invraisemblable, excentrique et extravagant. Il se définit aussi par le bizarre poussé jusqu'au fantastique, à l'irréel et prête à la dérision par son côté outrancier et son mauvais goût<sup>138</sup>. Les motifs reliés aux guerriers-fauves de l'extrait précédent portent des connotations péjoratives. Ils nous conduisent à considérer les *berserkir* comme des personnages secondaires qui jouent les opposants du héros. Le grotesque semble ici relever du comique, dans le sens où les guerriers-fauves sont tournés en ridicule lorsqu'ils se battent en duel, comme nous le verrons ultérieurement. Nous analyserons aussi plus tard l'irritation que créée les *berserkir* chez les personnages. L'ambivalence se distingue dans l'extrait par le mélange entre l'homme et l'animal. Nous identifions le verbe « beugler » lié aux *berserkir* comme s'apparentant aux cris et aux hurlements que produisent les animaux.

Vincent Samson décrit les cris et les hurlements dans sa thèse sur les guerriers-fauves comme des procédés mimétiques dont l'effet produit permet d'identifier le guerrier à l'animal dont il adopte le comportement et l'apparence<sup>139</sup>. Dans l'extrait qui nous intéresse, les *berserkir*

---

<sup>135</sup> Anonyme, *Saga de Hrólfr kraki*, trad. de Régis Boyer, éd. Anarchasis, 2008, pp. 69-70.

<sup>136</sup> Dominique Iehl, *Le grotesque*, éd. PUF, Que sais-je ?, 1997, p. 3.

<sup>137</sup> Idem, p. 7.

<sup>138</sup> Cnrtl. (2012). *GROTESQUERIE : Définition de GROTESQUERIE*. Cnrtl.fr/definition/grotesquerie.

<sup>139</sup> Vincent Samson, *Les Berserkir : les guerriers-fauves dans la Scandinavie ancienne, de l'Âge de Vendel aux Vikings (VIème-Xième siècle)*, éd. Septentrion, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires, 2011, p. 166.

semblent adopter le comportement d'animaux. Nous n'avons cependant aucune description physique plus détaillée de ces guerriers qui nous conduit à développer davantage cette hypothèse.

Après cette étude sur la provocation des *berserkir*, nous allons procéder à l'analyse du duel entre eux et Svipdagr :

« Le lendemain matin, un rude duel eut lieu là. [...]. Tout le monde voyait que le nouveau venu s'entendait à faire mordre son épée avec grande force, et le *berserkr* recula devant lui, Svipdagr le tua là. Aussitôt un second voulut le tuer et venger son camarade, il subit le même sort. Et Svipdagr ne s'arrêta pas avant d'avoir occis quatre. [...], la reine se procura des troupes et voulut l'assister, disant au roi que l'on pouvait voir que Svipdagr était bien plus excellent que tous les *berserkir*. [...], tout le monde trouva que Svipdagr était un héros. Il siégea donc sur le banc d'en face du roi<sup>140</sup>, sur le conseil de la reine Yrsa. »

Dans cet extrait, Régis Boyer a traduit le terme *hólmganga* par « rude duel ». Le terme en vieux norrois s'applique à une forme de lutte qui obéissait à des règles strictes<sup>141</sup>. Vincent Samson affirme que les activités martiales constituent chez le guerrier un moyen privilégié de révéler sa valeur personnelle et d'éveiller le respect par la bravoure, dans une vision dominée par l'appréciation des vertus viriles<sup>142</sup>. Le personnage de Svipdagr apparaît dans la saga comme le fils d'un *bóndi* qui cherche à « acquérir du renom<sup>143</sup> ». Il montre sa bravoure et sa valeur personnelle en combattant et en tuant les *berserkir* lors de son duel. L'assurance de Svipdagr lors de son combat semble se rattacher aux vertus viriles qui ont fait de lui un héros. Or, nous voyons que c'est surtout par l'influence de la reine que le fils du *bóndi* est parvenu à siéger près d'Adils et donc à occuper un rang élevé dans la garde du roi. Nous avons ici l'une des preuves que le destin des personnages masculins est souvent orienté par des personnages féminins. Samson poursuit que le motif du duel qui représente un adversaire valeureux entraînant la défaite des *berserkir* est à la fois une convention littéraire et un souvenir de mœurs

---

<sup>140</sup> Anonyme, *Saga de Hrólfr kraki*, trad. de Régis Boyer, éd. Anarchasis, 2008, pp. 71-72.

<sup>141</sup> *Idem*, p. 71.

<sup>142</sup> Vincent Samson, *Les Berserkir : les guerriers-fauves dans la Scandinavie ancienne, de l'Âge de Vendel aux Vikings (VI<sup>ème</sup>-XI<sup>ème</sup> siècle)*, éd. Septentrion, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires, 2011, p. 23.

<sup>143</sup> *Op. cit.*, p. 69.

anciennes. Il rajoute dans cette convention la présence d'enlèvement des femmes et des pillages<sup>144</sup> qui sont la cause de ces duels.

Dans notre extrait et dans les extraits qui suivront un héros défiant les *berserkir*, le guerrier qui se bat contre un adversaire redoutable peut se voir offrir une promotion s'il confirme sa force en créant un exploit<sup>145</sup>, pour reprendre les mots de Georges Dumézil dans son ouvrage intitulé *Heur et malheur du guerrier : aspects mythiques de la fonction guerrière chez les Indo-Européens*. L'idée de se voir offrir une promotion semble être la raison pour laquelle Svipdagr accepte le défi des *berserkir*. Les motifs des enlèvements des femmes et des pillages ne sont pas présents dans cet extrait.

Pour revenir aux *berserkir*, il faut étudier la suite de l'extrait où ces derniers finissent par devenir des hors-la-loi :

« Après cela, le roi mit les *berserkir* hors-la-loi – ceux qui restaient – parce qu'à eux tous, ils ne vainquaient pas un seul homme. Il dit qu'il ne savait pas qu'ils fussent tellement minables, eux qui n'étaient qu'arrogants qu'en paroles. Il fallut qu'ils s'en aillent et ils menacèrent de revenir ravager le royaume du roi Adils. Le roi déclara n'avoir cure de leurs menaces et dit que ces chiennes n'avaient aucun courage. Ils s'en allèrent donc, honteux et déshonorés. Pourtant, c'était le roi qui les avait d'abord excités, en fait, à l'attaquer et le tuer quand ils le verraient sortir seul de la halle, se vengeant ainsi à l'insu de la reine<sup>146</sup>. »

Dans ce passage, le roi met ses *berserkir* hors-la-loi en les injuriant. Les termes « minables », « arrogants » ou encore « chiennes » ont des connotations négatives. Cela nous permet encore une fois de rapprocher la figure du *berserkr* du grotesque, notamment le terme « chienne » qui crée une ambivalence entre l'homme et l'animal.

Ce passage est marqué par la notion d'excitation évoquée à la fin. Cette notion se détache de celle du *berserksgangr*. C'est l'excitation par un personnage qui entraîne la fureur de ces guerriers. Cette excitation se manifeste par des injures à l'encontre des *berserkir*, ce qui les entraîne à vouloir se venger. Or, la fureur des *berserkir* se manifeste par autosuggestion, comme nous l'avons détaillé dans notre introduction générale. La saga ne semble pas s'appuyer sur le *berserksgangr* qui est pourtant un aspect relatif aux guerriers-fauves. Nous émettons

---

<sup>144</sup> *Op. cit.*, p. 214.

<sup>145</sup> Georges Dumézil, *Heur et malheur du guerrier : aspects mythiques de la fonction guerrière chez les Indo-Européens*, éd. Flammarion, 1985, pp. 175-178.

<sup>146</sup> Anonyme, *Saga de Hrólfr kraki*, trad. de Régis Boyer, éd. Anarchasis, 2008, p. 72.



l'hypothèse que le clerc qui a rédigé ce texte en vieux norrois s'est intéressé aux fonctions guerrières, retranscrites par le biais des *berserkir*. La fureur du guerrier n'apparaît pas comme un aspect relatif aux fonctions guerrières dans la saga médiévale.

Les guerriers-fauves de cet extrait ressentent de la honte et du déshonneur. Régis Boyer dans *L'Edda Poétique* définit la honte comme le reniement du sacré et la vengeance par sa restauration<sup>147</sup>. Le sacré se caractérise chez les personnages des sagas par l'orgueil<sup>148</sup>. La vengeance, quant à elle, permet de restaurer le sacré chez les personnages<sup>149</sup>. Nous supposons alors qu'elle sert plutôt à restaurer leur orgueil.

La vengeance des *berserkir* dans la *Saga de Hrólfr kraki* est relatée de la manière suivante :

« Quelques temps après, on dit nouvelles de guerre au roi : les *berserkir* s'étaient procuré une grande troupe et ils ravageaient son pays. Le roi Adils demanda alors à Svipdagr de se porter contre les *berserkir*, [...]. Svipdagr dit : « Alors, je veux recevoir de vous la vie de douze hommes quand je le voudrai. » [...] Eclata rude bataille et combat, la troupe des vikings recula fort, [...]. Fut tué là un *berserkr* ainsi que quantité de membres de la troupe, les survivants s'enfuirent jusqu'aux bateaux et s'en allèrent. [...] Les *berserkir* qui en avaient réchappé recommencent à rassembler des troupes et ravagent de nouveau le royaume du roi Adils. [...] les vikings avaient une troupe deux fois plus nombreuse. [...] les *berserkir* périrent tous [...]. L'hécatombe se mit dans les rangs des vikings et ceux qui acceptèrent de vivre jurèrent allégeance<sup>150</sup> [...]. »

Dans cet extrait, les *berserkir* sont aussi appelés sous le nom de vikings. Le terme de *vikingr* ou *vikingar* au pluriel était péjoratif à l'époque des auteurs de saga qui haïssait ces personnages qui ont dévasté des sanctuaires chrétiens<sup>151</sup> lorsqu'ils existaient encore, si l'on en croit les notes de Régis Boyer. Il est possible de faire un parallèle entre l'Histoire qui décrit les vikings comme des dévastateurs du point de vue des clercs et le récit où les *berserkir* ravagent le royaume d'Adils. Vincent Samson va plus loin dans sa thèse sur les guerriers-fauves en déclarant que le *berserkr* est dépeint sous les traits d'un Viking lorsqu'il agit pour son propre

---

<sup>147</sup> Régis Boyer, *L'Edda Poétique*, Paris, éd. Fayard, 1992, p. 23.

<sup>148</sup> *Idem*, p. 24.

<sup>149</sup> *Ibid*, p. 26.

<sup>150</sup> Anonyme, *Saga de Hrólfr kraki*, trad. de Régis Boyer, éd. Anarchasis, 2008, pp. 72-75.

<sup>151</sup> *Idem*, p. 73.

compte et pratique diverses formes de brigandage. Il continue en répondant que le qualificatif *vikingr* indique la participation du *berserkr* à des expéditions maritimes, à des pillages et de la piraterie<sup>152</sup>. Le fait que les *berserkir* du roi Adils ne soient plus associés à lui témoigne du fait qu'ils agissent pour leur propre compte. Le brigandage semble être alors une forme de ravage. Bien que la saga ne nous montre pas les guerriers-fauves en train de piller ou de faire de la piraterie, la présence des bateaux dans l'extrait témoigne de leur participation à des expéditions maritimes.

Le passage où Svipdagr tient à recevoir d'Adils la vie de douze hommes démontre une convention littéraire : l'apparition du chiffre douze. La thèse de Samson souligne que les guerriers-fauves d'Adils et de Hrólfr forment tous des groupes de douze combattants et que ce chiffre apparaît dans de nombreuses sources relatives aux *berserkir*. Il revêt aussi une importance dans le domaine des croyances religieuses<sup>153</sup>. L'importance que ce chiffre revêt dans les croyances religieuses fait qu'il est resté dans la retranscription des sagas par les clercs et qu'il est devenu une convention littéraire.

En résumé, les *berserkir* du roi Adils dans la *Saga de Hrólfr kraki* sont des personnages marginaux qui provoquent le héros en duel par un comportement grotesque, ressentent de la honte lorsqu'ils perdent ce duel et se vengent après que le roi les a excités en ravageant son royaume. Les guerriers-fauves forment alors un groupe de guerriers mis au second plan, en opposition avec le héros mis au premier plan. Ils sont généralement caractérisés par des connotations négatives qui accentuent leur marginalité. Or, si les *berserkir* du roi Hrólfr sont eux aussi des marginaux, ils sont également dépeints comme des champions.

#### b) Les *berserkir* du roi Hrólfr : des champions

Les *berserkir* du roi Hrólfr sont décrits dans la seconde strophe du *Bjarkamál* de la manière suivante :

« Hár le hardi,

---

<sup>152</sup> Vincent Samson, *Les Berserkir : les guerriers-fauves dans la Scandinavie ancienne, de l'Âge de Vendel aux Vikings (VIème-Xième siècle)*, éd. Septentrion, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires, 2011, p. 208.

<sup>153</sup> *Idem*, pp. 206-207.

Hrólfur le lanceur,  
Hommes de bon lignage  
Vous qui ne fuyez point,  
Je ne vous éveille pas  
Pour le vin ou les verbiages de femmes,  
Je vous éveille plutôt pour le rude  
Jeu de Hildir. »<sup>154</sup>

Nous constatons que le personnage de Hrólfur kraki fait partie de la troupe de combattants. Le roi participe aux combats et accompagne ses guerriers à l'inverse du roi Adils qui, dans la saga qui nous intéresse, reste en retrait lors de la guerre entre Svipdagr et les *berserkir* mis hors-la-loi. Le fait que le roi Hrólfur et ses guerriers soient catégorisés comme des hommes de bon lignage témoigne d'une connotation méliorative opposée à celle péjorative associée aux *berserkir* d'Adils.

Nous rapprochons les notions d'hommes de bon lignage de celle de champions. Cette dernière est utilisée par Vincent Samson dans sa thèse sur les guerriers-fauves pour désigner les *berserkir* du roi du Danemark. Il répond que le champion ou le guerrier d'une valeur exceptionnelle est désigné dans les sagas sous l'appellatif *kappi*. La *Saga de Hrólfur kraki* désigne souvent les douze combattants du roi du Danemark comme des *kappar*, tandis que l'*Edda* de Snorri les désigne comme des *berserkir*<sup>155</sup>. Nous étudierons ultérieurement un passage de la saga qui nous intéresse où les *berserkir* de Hrólfur ne sont plus nommés comme tel : ils sont appelés champions. Nous verrons plus tard les signes qui nous serviront à les identifier comme des guerriers-fauves.

Les notions de vin et des verbiages des femmes dans la seconde strophe du *Bjarkamál* rappellent le mythe de Dionysos. En effet, ce dieu grec est considéré comme celui qui rend folles les femmes. De plus, le vin dont il est associé est représenté comme le vecteur de la folie<sup>156</sup> si nous prenons en compte les travaux de Bernard Sergent dans son ouvrage intitulé *Le Dieu fou : essai sur les origines de Śiva et de Dionysos*. Nous comparons ici les hommes du

---

<sup>154</sup> Snorri Sturluson, *La Saga de Saint-Ólaf*, trad. de Régis Boyer, éd. Payot, p. 238.

<sup>155</sup> *Op. cit.*, p. 203.

<sup>156</sup> Bernard Sergent, *Le Dieu fou : essai sur les origines de Śiva et de Dionysos*, éd. Les belles lettres, 2016, pp. 94-95.

roi Hrólfr avec Dionysos. La folie peut s'apparenter à la fureur, à la frénésie des guerriers-fauves lorsqu'ils sont atteints par le *berserksgangr*.

Le jeu de Hildir fait référence à une valkyrie qui a excité deux rois, son amant et son père, à s'entrebattre éternellement<sup>157</sup> d'après les annotations de Régis Boyer. Cette référence au jeu de Hildir nous conduit à envisager le *Bjarkamál* comme un poème dont le but est d'exciter les guerriers à se battre jusqu'à leur mort. Le jeu de Hildir peut aussi faire référence au dernier combat du roi Hrólfr et de ses champions. La saga qui nous intéresse se termine par la mort de ses derniers face à leurs ennemis.

Nous analyserons la figure guerrière des *berserkir* du roi du Danemark en nous appuyant sur deux extraits qui dévoilent une coutume propre à ces guerriers, suivi d'un extrait qui démontre la force des *berserkir* par leur insensibilité au feu relative au *berserksgangr*. Les guerriers-fauves de Hrólfr apparaissent pour la première fois dans la *Saga de Hrólfr kraki* vers la fin du *Dit de Svipdagr*. Dans la citation suivante, le héros Svipdagr est devenu un guerrier du roi du Danemark après avoir quitté la troupe d'Adils. Il cherche à provoquer les *berserkir*, mais ne parvient pas à montrer sa force :

« - Que m'assignes-tu comme siège ? » dit Svipdagr. Le roi dit : « Asseyez-vous près de l'homme appelé Bjálki mais laissez de la place pour douze hommes vers le fond. » [...] Svipdagr demanda à Bjálki pourquoi ces places vers le fond devaient rester vides. Bjálki dit que s'asseyaient là les *berserkir* du roi lorsqu'ils revenaient à la maison. Ils étaient alors en expédition guerrière. [...] les *berserkir* reviennent en automne dans la garde du roi. Selon leur coutume, ils se présentèrent à chaque homme lorsqu'ils entrèrent dans la halle, et celui qui les commandait demanda si celui qui se trouvait devant lui se tenait pour son égal. Les gens cherchaient diverses répliques qui leur paraissaient le mieux convenir, on pouvait tout de même entendre aux propos de chacun qu'il estimait s'en falloir de beaucoup qu'il fût son égal. Il s'avança devant Svipdagr et demanda s'il s'estimait aussi vaillant. Svipdagr se leva d'un bond, brandit son épée et déclara qu'en aucun cas il n'était moins vaillant que lui. Le *berserkr* dit : « Alors, frappe mon casque. » C'est ce que fit Svipdagr, et l'épée ne mordit pas, puis ils voulurent se battre. Le roi Hrólfr s'interposa, leur dit que ce n'était pas permis et qu'ils devaient être appelés égaux désormais [...]. Après cela, ils se réconcilièrent, ils étaient toujours du même avis, ils se rendirent en expéditions guerrières et remportèrent la victoire, où qu'ils arrivent<sup>158</sup>. »

---

<sup>157</sup> Anonyme, *Saga de Hrólfr kraki*, trad. de Régis Boyer, éd. Anarchasis, 2008, p. 92.

<sup>158</sup> *Idem*, pp. 78-79.

L'extrait ci-dessous nous dévoile une coutume propre aux *berserkir* que Vincent Samson nomme le « défi dans la halle ». Dans sa thèse sur les guerriers-fauves, Samson décrit ce motif comme une réminiscence de pratiques réelles dominées par des parades guerrières, des rites initiatiques et des cérémonies culturelles<sup>159</sup>. La coutume des *berserkir* relève des dimensions culturelles qui caractérisent la saga. Elle relève aussi de l'épopée héroïque puisque la coutume se retrouve reliée avec les parades guerrières. L'extrait de la saga qui nous intéresse montre que les guerriers-fauves participent à des expéditions guerrières. Or, ces dernières se produisent hors-cadre et le combat entre Svipdagr et les *berserkir* n'est décrit qu'en deux phrases. Ce passage démontre que les combats dans le genre de l'épopée héroïque n'est qu'un prétexte pour révéler une crise. Cette dernière se définit par un conflit entre un jeune héros et des guerriers grotesques. Cette information se justifie par le fait que les personnages dans la halle ont des difficultés à se considérer comme l'égal des *berserkir*.

Le « défi dans la halle », si on reprend les travaux de Samson, se définit par des personnages qui s'inclinent naturellement lorsqu'un *berserkr* demande à l'un d'entre eux s'il se considère comme son égal. Tous s'inclinent à l'exception du héros dont la réaction conduit, pour les besoins de la saga, à l'humiliation du provocateur. L'arbitrage de l'autorité royale vient mettre un terme à l'affrontement dans certains cas<sup>160</sup>. Dans notre extrait, le *berserkr* qui demande aux personnages s'ils se considèrent comme égal à lui est mentionné comme « celui qui les [les berserkir] commandait ». Ceci prouve l'existence d'un chef *berserkr* à l'intérieur de la troupe. Cette dernière est non seulement dépendant d'un roi, mais aussi dépendant d'un second chef. L'image du *berserkr* qui agit pour le compte d'un grand personnage ou pour son propre compte se retrouve ici nuancée. Le chef *berserkr* agit pour le compte du roi à l'instar de ses autres hommes comme nous le verrons dans l'extrait suivant. Lorsque les *berserkir* se séparent du roi, il est probable que ce soit le chef *berserkr* qui devient le grand personnage qui commande sa troupe.

Pour revenir à la définition du « défi dans la halle », nous voyons que les guerriers-fauves sont jugés comme des provocateurs. Nous sommes en mesure de faire un parallèle entre la provocation chez les hommes d'Adils et celle chez les hommes de Hrólfr. Nous avons constaté précédemment que les hommes d'Adils provoquent le héros par des sourcils froncés et des beuglements liés à un comportement grotesque de leur part. La provocation chez les

---

<sup>159</sup> Vincent Samson, *Les Berserkir : les guerriers-fauves dans la Scandinavie ancienne, de l'Âge de Vendel aux Vikings (VIème-XIème siècle)*, éd. Septentrion, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires, 2011, p. 217.

<sup>160</sup> *Idem*, p. 217

hommes de Hrólfr est déterminée par leur coutume. Le grotesque est sous-entendu par la difficulté des personnages à se considérer comme l'égal des *berserkir*. Cependant, l'extrait ne montre pas de comportement grotesque chez les hommes du roi du Danemark. Cette absence d'un comportement « animal » nous autorise à penser que les *berserkir* de Hrólfr sont des hommes de bon lignage, à l'opposé des hommes d'Adils dont la marginalité est fortement appuyée.

L'arbitrage de l'autorité royale se manifeste dans l'extrait lorsque le roi s'interpose lors du combat entre Svipdagr et les *berserkir*. Cette manifestation révèle le caractère bon du roi qui témoigne dans la saga de l'utilisation d'un modèle pour revaloriser un personnage historique. Il faut rappeler que le personnage de Hrólfr a été retranscrit à partir d'une réécriture d'un personnage ayant existé mais se voyant revaloriser à partir d'un modèle. Ce dernier n'est autre qu'Alexandre le Grand. Les connotations mélioratives associées à Hrólfr et ses champions viennent de l'influence de ce modèle.

Toujours selon Samson, les guerriers-fauves s'assignent pour tâche lors de la coutume d'éprouver un nouveau venu, afin de lui permettre de révéler sa valeur, puis de prendre place dans la halle au rang qui lui sied<sup>161</sup>. Le rang des guerriers est matérialisé par les termes « siège » et « place » dans l'extrait. La notion de rang va de pair avec la notion de promotion chez Dumézil que nous avons évoquée précédemment. L'affrontement entre Svipdagr et les *berserkir* devait servir au héros à occuper un rang plus élevé que les guerriers-fauves. Dans notre extrait, Svipdagr ne parvient pas à montrer sa force face aux hommes de Hrólfr. Cette scène est différente du duel entre le héros et les hommes d'Adils où Svipdagr est parvenu à tuer des *berserkir* et à obtenir un rang élevé dans la garde du roi de Suède. Cette différence nous montre que les guerriers-fauves du roi du Danemark sont des hommes redoutables, à l'opposé des hommes d'Adils.

La *Saga de Hrólfr kraki* représente le « défi dans la halle » une seconde fois dans le *Dit de Hjalti*. Dans ce nouveau passage, un héros nommé Bödvarr défie les *berserkir* lors de leur coutume et réussit à obtenir un rang élevé à la différence de Svipdagr :

« L'hiver passa jusqu'à ce que viennent le temps où l'on attendait l'arrivée des *berserkir* du roi Hrólfr. [...] Arriva alors le deuxième *Jól* : un jour, [...] les portes de la halle s'ouvrirent

---

<sup>161</sup> *Ibid*, p. 217.

violemment et entrèrent douze *berserkir*, tous tout gris d'armures de fer, si bien que l'on aurait dit de la glace brisée. [...] Bödvarr dit qu'il ne se tenait pas pour aussi vaillant, mais pour plus vaillant, [...] et que le *berserkr* n'avait pas besoin de se conduire comme une jeune truie, lui, puant fils de jument. Il se précipita sur le *berserkr*, le souleva dans les airs, [...] puis le jeta au sol avec une telle force que l'autre resta gisant comme s'il avait eu les os brisés. [...] Il se fit grandes clameurs dans la halle [...] Bödvarr dit que le *berserkr* perdrait la vie à moins qu'il ne se déclare inférieur à lui. Le roi Hrólfr dit que cela sera aisément fait, et Bödvarr fit se relever le *berserkr* [...]. On plaça les hommes dans la halle de façon que Bödvarr fut le plus estimé et apprécié<sup>162</sup> [...]. »

Dans ce nouvel extrait, nous apercevons des termes plus ou moins similaires que sont l'« hiver » et le « *Jól* ». Vincent Samson précise que le « défi dans la halle », ainsi que d'autres coutumes et cérémonies cultuelles se produisent la plupart du temps pendant la période hivernale dans les sagas<sup>163</sup>. Or, le « défi dans la halle » de *Svipdagr* s'est produit à l'automne. Nous chercherons à comprendre pourquoi les cérémonies, les rites et les coutumes sont reliés à la période hivernale. Vincent Samson précise également en citant *Mythes et Dieux des Germains* de Dumézil que le folklore germanique a conservé le motif des charivaris déclenchés au milieu de l'hiver par certaines « sociétés des jeunes gens<sup>164</sup> ». Nous constatons ce motif du charivari par les clameurs dans la halle dans l'extrait. Les « sociétés des jeunes gens » désignent les personnages de Bödvarr et de Hjalti qui sont à l'origine du tumulte. Elles désignent de manière générale de jeunes héros qui cherchent à occuper un rang élevé dans la garde du roi. Samson continue en répondant que la période de *Jól* présente des liens étroits avec le culte d'Odin dans la religion scandinave païenne<sup>165</sup>. Nous verrons dans la sous-partie suivante que le personnage de Bödvarr est aussi relié au culte d'Odin. Il semble être alors la cause du lien entre la période de *Jól* et le culte odinique dans cet extrait.

Le passage du *Dit de Svipdagr* et celui du *Dit de Hjalti* nous donnent deux brèves descriptions physiques des *berserkir* (« Le *berserkr* dit : « Alors, frappe mon casque<sup>166</sup> » /« tous tout gris d'armures de fer, si bien que l'on aurait dit de la glace brisée<sup>167</sup> »). Le motif de l'armure relié au *berserkr* rentre en contradiction avec la description physique de ce guerrier

<sup>162</sup> Anonyme, *Saga de Hrólfr kraki*, trad. de Régis Boyer, éd. Anarchasis, 2008, pp. 110-112.

<sup>163</sup> *Op. cit.*, p. 217.

<sup>164</sup> Georges Dumézil, *Mythes et Dieux des Germains*, Paris, éd. Mythes et Religions 1939, p. 85.

<sup>165</sup> *Op. cit.*, p. 210.

<sup>166</sup> Anonyme, *Saga de Hrólfr kraki*, trad. de Régis Boyer, éd. Anarchasis, 2008, p. 79.

<sup>167</sup> *Idem*, p. 111.

chez Dumézil. Ce dernier, en reprenant l'étymologie du mot *berserkr*, affirme que ce guerrier s'habille d'une pelisse d'ours et s'en sert comme artifice afin d'exprimer sa fureur, à imposer sa métamorphose psychologique aux ennemis épouvantés<sup>168</sup>. Cette contradiction entre l'armure et la pelisse d'ours se justifie par le fait que l'aspect grotesque des *berserkir* dans cette saga est plus d'ordre psychologique que d'ordre physique. Les commentaires des autres hommes du roi (« il estimait s'en falloir de beaucoup qu'il fût son égal<sup>169</sup> ») et l'insulte de Bödvarr qui compare les *berserkir* à des animaux (« le *berserkr* n'avait pas besoin de se conduire comme une jeune truie, lui, puant fils de jument<sup>170</sup>») montrent le côté grotesque de ces guerriers. Néanmoins, le fait que l'armure des *berserkir* soit comparée à de la glace brisée permet un rapprochement entre ces guerriers et la nature. Ce rapprochement avec la nature est aussi une caractéristique du motif de la pelisse d'ours. Le motif de l'armure permet, dans l'extrait du *Dit de Svipdagr*, de montrer l'invulnérabilité du *berserkr* au fer, plus précisément aux tranchants des armes<sup>171</sup> puisque le personnage de Svipdagr n'arrive pas à « faire mordre son épée » face à un *berserkr* du roi Hrólfr.

En dehors de leur invulnérabilité au fer, les *berserkir* sont aussi réputés selon la thèse de Vincent Samson pour être insensibles au feu<sup>172</sup>. Il existe un passage dans la *Saga de Hrólfr kraki* où le roi et ses champions montrent leur invulnérabilité au feu. Dans ce passage, le roi Adils cherche à tuer Hrólfr et ses champions dans la halle où il les a accueillis :

« Comme le feu les assaillait furieusement, le roi Hrólfr voulut se rappeler qu'il avait juré naguère de ne fuir ni feu ni fer ; il vit alors que le roi Adils voulait faire une épreuve : ou bien lui et ses champions brûleraient là ou bien ils n'accompliraient pas leur vœu solennel. [...] Leurs vêtements étaient fort brûlés et ils jetèrent leurs boucliers dans le feu. Alors, Bödvarr et Svipdagr dirent :

10. Poussons le feu

Dans la forteresse d'Adils.

---

<sup>168</sup> Georges Dumézil, *Heur et malheur du guerrier : aspects mythiques de la fonction guerrière chez les Indo-Européens*, éd. Flammarion, 1985, p. 208.

<sup>169</sup> *Op. cit.*, p. 79.

<sup>170</sup> *Ibid.*, p. 111.

<sup>171</sup> Vincent Samson, *Les berserkir : Les guerriers-fauves dans la Scandinavie ancienne, de l'Âge de Vendel aux Vikings (VIe – XIe siècle)*, éd. Septentrion, 2011, p. 230.

<sup>172</sup> *Idem.*, p. 238.



[...] Cela accompli, le roi Hrólfr prit la parole :

11. Celui-là ne fuit point le feu

Qui saute par-dessus.

Après cela, ils bondirent tous par-dessus le feu dans l'intention de s'emparer du roi Adils<sup>173</sup>. »

L'exposition au feu dans cet extrait est, selon Samson, une des formes que prennent les rites d'intégration ou d'aguerrissement des plus jeunes dans les sagas<sup>174</sup>. Les champions du roi Hrólfr sont confrontés à une épreuve initiatique qui les conduit à montrer leur force. Il est probable que ces champions soient des berserkir. Le fait qu'ils soient au nombre de douze et qu'ils soient insensibles au feu sont des motifs littéraires de la saga relatifs aux guerriers-fauves. L'idée de ne fuir ni feu, ni fer dans l'extrait est un motif relatif au *berserksgangr* ou à la fureur du guerrier. Cela rappelle l'invulnérabilité des *berserkir* au feu et aux tranchants des armes. Nous émettons l'hypothèse que cette idée n'est pas seulement reliée aux guerriers-fauves, mais aux guerriers d'élites de manière générale. La notion de « champion » (ou de *kappi* en vieux norrois) utilisée dans cet extrait témoigne du renom de ces guerriers. Ils sont ainsi reconnus pour leur force et leur bravoure. Le fait que les champions de Hrólfr enlèvent leurs armures pour se confronter au feu rappelle l'étymologie du mot *berserkr*. Le guerrier-fauve est appelé « guerrier à la pelisse d'ours » par rapport à l'étymologie du mot en vieux norrois, mais aussi « guerrier nu ». Le préfixe *ber-* peut signifier « nu » à la place d'« ours ». Le guerrier-fauve démontre sa force soit par sa pelisse d'ours qui lui donne une force animale, soit au fait qu'il ne porte aucune armure ce qui lui permet d'affirmer sa ténacité. L'invulnérabilité au feu des champions de Hrólfr se constate par le fait qu'ils enlèvent leurs armures.

En résumé, les guerriers-fauves du roi Hrólfr démontrent leur statut de champion ou de guerriers d'élites par la mise en place de coutumes ou de rites d'initiation que sont le « défi dans la halle » ou encore l'« exposition au feu ». Ces coutumes permettent aux *berserkir* de témoigner de leur force par leur insensibilité au feu et aux tranchants des armes. Les champions de Hrólfr se différencient des *berserkir* d'Adils en montrant leur force, alors que la saga appuie davantage sur la marginalité des guerriers-fauves d'Adils qui se font tuer par le héros sans

---

<sup>173</sup> Anonyme, *Saga de Hrólfr kraki*, trad. de Régis Boyer, éd. Anarchasis, 2008, pp. 122-123.

<sup>174</sup> *Op. cit.*, p. 218.

montrer de véritable force ou de résistance. Les *berserkir* de Hrólfr sont des guerriers d'élite d'un roi dont le modèle lors de sa retranscription à l'écrit est Alexandre le Grand. Cela explique le caractère mélioratif des hommes du roi du Danemark opposé au caractère péjoratif des hommes d'Adils. Il nous reste à étudier le cas d'un personnage qui n'est pas considéré comme un *berserkr* dans la saga qui nous intéresse, mais l'est dans d'autres récits : le personnage de Bödvarr bjarki.

### c) Bödvarr bjarki : un champion ou un guerrier-fauve ?

Nous avons évoqué au chapitre précédent que la saga qui nous intéresse s'inspire du « Conte du Fils de l'Ours ». Selon Régis Boyer dans son introduction de la saga, le héros du conte du fils de l'ours est le fruit de l'union d'un ours et d'une femme, il est quasi invulnérable par sa force physique extraordinaire, il se fait des camarades assez semblables à lui, la bande qui en résulte fait parler d'elle un peu partout et l'ours tue un monstre réputé invincible<sup>175</sup>. Le personnage de Bödvarr est le fruit de l'union de Björn, un personnage ayant la capacité de se transformer en ours et de Bera, une humaine. Il a deux frères qui possèdent des caractéristiques physiques animales et se fait un compagnon appelé Höttir puis renommé Hjalti lorsqu'il acquiert une force surhumaine à l'instar de Bödvarr. Ces deux personnages tuent dans la saga un dragon invincible. Bödvarr possède ainsi toutes les caractéristiques propres au conte du fils de l'ours. Nous analyserons ces éléments ultérieurement.

Dans sa thèse sur les *berserkir*, Vincent Samson écrit que le personnage de Bödvarr est qualifié de *berserkr* dans l'*Edda* de Snorri<sup>176</sup>. Dans la *Saga de Hrólfr kraki*, Bödvarr n'est pas explicitement qualifié comme tel. L'étude de cette sous-partie nous conduit à trouver des similitudes entre la figure du guerrier-fauve et celle de Bödvarr. Samson continue sa thèse en répondant que l'auteur islandais Snorri Sturluson affine les *berserkir* au culte d'Odin. Ce dernier est une divinité furieuse qui maîtrise l'art de la métamorphose<sup>177</sup>. Bödvarr est ainsi considéré comme un *berserkr* chez Snorri puisqu'il possède une caractéristique similaire à Odin qui est la métamorphose. Nous étudierons dans cette sous-partie les spécificités de la métamorphose chez Bödvarr. Cette affiliation entre les guerriers-fauves et le dieu Odin témoigne d'une interprétation évhémériste du mythe, c'est-à-dire que les dieux sont représentés

---

<sup>175</sup> *Op. cit.*, pp. 23-24.

<sup>176</sup> *Op. cit.*, p. 167.

<sup>177</sup> *Ibid.*, p. 339.

sous les traits d'êtres humains<sup>178</sup>. Les guerriers-fauves sont affiliés à Odin du fait qu'ils soient considérés selon Dumézil comme les répondants terrestre des *einherjar*. Ces derniers correspondent aux guerriers d'Odin qui siègent dans l'autre monde avec ce dieu<sup>179</sup>. Nous allons dans cette étude analyser les éléments qui font de Bödvarr un personnage relié au conte du fils de l'ours, pour étudier en parallèle les éléments qui le rendent similaire aux *berserkir*. Ensuite, nous analyserons comment se manifeste la métamorphose chez Bödvarr.

Pour parler du lien entre Bödvarr et le conte du fils de l'ours, nous nous appuyerons sur des extraits de textes issus du *Dit de Bödvarr* dans la saga qui nous intéresse. Ce *Dit* commence par l'histoire de Björn, le futur père de Bödvarr. Dans cet extrait, le personnage de Björn est victime de la magie de la reine Hvit, sa belle-mère qui est aussi une sorcière qui vient de Finnmörk. C'est cette magie qui transforme Björn en ours après avoir refusé les avances de sa belle-mère, lui qui s'est épris de Bera, une fille de *bóndi* :

« La reine alla s'entretenir avec lui [Björn], elle voulait le réjouir et parla de devenir son amie. [...] Björn [...] lui administra une grande gifle, lui ordonnant de s'en aller – et il la repoussa. Elle déclara ne pas avoir coutume d'être repoussée ou battue [...]. Elle le frappa avec un gant de peau de loup, disant qu'il devienne un ours des cavernes féroce et sauvage<sup>180</sup> [...]. »

Le motif du gant de peau de loup, selon Régis Boyer, est un motif magique<sup>181</sup>. Le caractère magique de ce motif se justifie par les origines de la reine Hvit qui a lancé ce sort. En effet, ce personnage est décrit par Régis Boyer comme faisant partie du territoire des *Finnar*. Ces derniers sont les ancêtres des Sâmes qui sont tenus pour de grands magiciens et sorciers<sup>182</sup>. En limitant la culture des *Finnar* à de la sorcellerie, l'écriture cléricale porte des connotations péjoratives à cette culture pré-indoeuropéenne différente de la religion chrétienne. Ce gant en peau de loup est à l'origine de la métamorphose du personnage. Ce motif permet aux clercs de formuler des explications « rationnelles » au phénomène de la métamorphose<sup>183</sup>, si l'on en croit l'introduction de Claude Lecouteux dans son ouvrage intitulé *Elle courait le garou : Lycanthropes, hommes-ours, hommes-tigres. Une anthologie*.

---

<sup>178</sup> Régis Boyer, *L'Edda Poétique*, Paris, éd. Fayard, 1992, pp. 154-155.

<sup>179</sup> Georges Dumézil, *Heur et malheur du guerrier : aspects mythiques de la fonction guerrière chez les Indo-Européens*, éd. Flammarion, 1985, p. 208.

<sup>180</sup> Anonyme, *Saga de Hrólfr kraki*, trad. de Régis Boyer, éd. Anarchasis, 2008, p. 85.

<sup>181</sup> *Idem*, p. 85.

<sup>182</sup> *Ibid*, p. 82.

<sup>183</sup> Claude Lecouteux, *Elle courait le garou : Lycanthropes, hommes-ours, hommes-tigres. Une anthologie*, éd. José Corti, 2008, p. 19.

La *Saga de Hrólfr kraki* présente la rencontre entre Björn transformé en ours et Bera de la manière suivante :

« Un soir, il se fit que la fille du *bóndi*, Bera, vit cet ours cruel. Björn alla à elle et se comporta très gentiment envers elle. En cet ours, elle pensa reconnaître les yeux de Björn, le fils du roi, et elle ne chercha guère à s'échapper. L'animal la quitta alors, et elle le suivit jusqu'à ce qu'il arrive à une caverne. Et comme elle y entrait, il y eut devant elle un homme qui salua Bera la fille du *bóndi*. Elle reconnut Björn Hringsson, [...]. Il lui déclara qu'il ne convenait pas qu'elle reste auprès de lui car il était animal pendant le jour et homme pendant la nuit<sup>184</sup>. »

Régis Boyer définit le motif de l'animal qui possède des yeux humains comme une représentation typique de la saga reliée à l'image de l'homme-ours<sup>185</sup>. Nous retrouverons d'ailleurs ce motif au chapitre suivant où nous nous appuyerons sur une œuvre de *fantasy* contemporaine. Le prénom Björn a pour sens le mot « ours » en vieux norrois, tandis que celui de Bera a pour sens le mot « ourse<sup>186</sup> » selon les informations de Régis Boyer. En prenant en compte l'onomastique, nous constatons que ces deux personnages sont unis par le motif de l'ours. La figure du personnage qui se transforme en animal le jour et en homme la nuit dépeint, selon Régis Boyer, le thème de l'homme-ours ou *mannbjörn* en vieux norrois. Ce thème rentre en parallèle avec celui du loup-garou qui est aussi nommé loup du soir, *kveldúlfr* ou encore *vargú lfr*<sup>187</sup> en vieux norrois.

Dans son ouvrage cité précédemment, Claude Lecouteux affirme que des phénomènes de syncrétisme ont joué un rôle important dans la constitution du mythe du loup-garou<sup>188</sup>. Il s'appuie notamment sur un extrait du *Decretum* de Burchard, un évêque de Worms (965-1025) qui montre que le loup-garou est un terme générique qui recouvre d'autres animaux, ce qui explique la présence des récits d'ours-garous<sup>189</sup>. En se basant sur des informations issues de son ouvrage *Fées, Sorcières et loups-garous : histoire du double au Moyen-Age*, Lecouteux démontre que l'homme disposait, d'après les textes de l'ancienne Scandinavie, de plusieurs doubles animaux et que ceux-ci pouvaient s'échapper pendant le sommeil, le coma ou la

---

<sup>184</sup> *Op. cit.*, p. 86.

<sup>185</sup> *Ibid.*, p. 86.

<sup>186</sup> *Ibid.*, p. 23.

<sup>187</sup> *Ibid.*, p. 86.

<sup>188</sup> Claude Lecouteux, *Elle courait le garou : Lycanthropes, hommes-ours, hommes-tigres. Une anthologie*, éd.

José Corti, 2008, p. 15.

<sup>189</sup> *Idem.*, pp. 19-20.

transe<sup>190</sup> de l'individu. Nous verrons la notion de dédoublement ultérieurement, lorsque nous étudierons la métamorphose de Bödvarr.

Lecouteux reprend un passage des *Evangelies des Quenouilles*, des récits rédigés en Picardie vers la fin du XVe siècle où il est évoqué le rôle du destin ou de l'atavisme. La citation est la suivante : « Si un homme a pour destinée d'être *leu warou* (loup-garou), il est rare que son fils ne le soit pas<sup>191</sup>. » Cette citation justifie l'élément du conte du fils de l'ours qui décrit un personnage qui hérite du don de métamorphose de son père. Bödvarr hérite du don de métamorphose de Björn. Cette métamorphose tire ses origines de la magie des *Finnar*, un ancien peuple dont la culture est pré-indoeuropéenne.

Lecouteux continue son étude sur le loup-garou en démontrant que la métamorphose était possible lorsqu'un individu se glisse dans une peau de loup dans la Germanie septentrionale<sup>192</sup>. Le motif de la peau de loup rappelle celui de la pelisse d'ours que portent les guerriers-fauves selon l'étymologie du mot *berserkr*. Nous avons vu précédemment en nous basant sur les informations de Dumézil que la peau de bête servait d'artifice pour les *berserkir* afin d'imposer leur fureur à leurs ennemis. Il est probable que l'individu qui se glisse dans une peau de bête se donne l'allure d'un animal sans forcément se métamorphoser. Nous avons aussi constaté que la métamorphose physique dans la saga relève de la magie, plus précisément de croyances pré-indoeuropéennes instaurées par des motifs comme celui du gant en peau de loup. Les récits représentent des métamorphoses physiques afin de diaboliser les croyances païennes qui rentrent en opposition avec les croyances cléricales.

Lecouteux affirme que les garous ont été commandités par le clergé afin de terroriser les gens du peuple, de les ramener à la religion et de contrôler leur mode de vie<sup>193</sup>. La retranscription de la métamorphose de Björn dans la saga témoigne d'une diabolisation des croyances païennes dont le but est de ramener les clercs à leur religion et à leur mode de vie.

Toujours selon Lecouteux, le loup-garou est représenté comme l'image de l'anti-homme, l'expression des instincts non maîtrisés, de l'animalité brute et de l'antithèse de l'homme image de Dieu<sup>194</sup>. L'image de l'anti-homme relative au loup-garou mais aussi à l'homme-ours est influencée par la religion chrétienne. Les instincts renvoient à la notion d'affect étudié au

---

<sup>190</sup> *Ibid*, p. 20.

<sup>191</sup> *Ibid*, p.22.

<sup>192</sup> *Ibid*, p. 24.

<sup>193</sup> *Ibid*, p. 13.

<sup>194</sup> *Ibid*, p. 30.

chapitre précédent. Les affects et les instincts conduisent l'individu à se rapprocher de la figure de l'animal. L'animalité se définit par l'expression des instincts non maîtrisés. L'humanité, quant à elle, renvoie à l'influence de la religion chrétienne qui définit l'être humain comme image de Dieu. Lorsque l'être humain se rapproche d'une animalité, il se retrouve contesté par la religion cléricale. En effet, le personnage de Björn finit par être tué après avoir été un ours.

Après avoir évoqué le père qui possède le don de métamorphose et l'union entre un ours et une humaine, il nous reste à étudier la figure des compagnons du fils de l'ours. Pour cela, nous nous intéresserons aux frères de Bödvarr que sont Elg-Fródi et Thórir patte-de-chien. Ensuite, nous nous pencherons sur le personnage de Hötr qui s'appellera Hjalti après être devenu un guerrier d'élite grâce à l'aide de Bödvarr. Le passage suivant raconte comment Bödvarr parvient à faire décupler ses forces grâce son frère Elg-Fródi :

« Fródi tira du sang de son mollet et lui demanda d'en boire, et c'est ce que fit Bödvarr. Alors, Fródi s'en prit à lui une seconde fois, et Bödvarr resta ferme sur ses jambes. « Te voici extrêmement fort, parent, dit Elg-Fródi, et j'espère que cette boisson t'a été utile. Tu devanceras la plupart des hommes pour la force et la vaillance et pour la valeur et la noblesse. Cela me plaît bien. » Après cela, Fródi frappa du pied le rocher qui se trouvait auprès de lui, sa jambe s'enfonça jusqu'au paturon<sup>195</sup>. »

Elg-Fródi se trouve être un personnage mi-homme, mi-élan. Le nom « Elg » renvoie, selon Régis Boyer, à l'élan. De plus, le paturon du personnage désigne le dessus du sabot<sup>196</sup>. Elg-Fródi et Bödvarr sont des êtres mi-hommes, mi-animaux. Fródi présente des caractéristiques physiques animales par la présence du paturon qui renvoie à la présence de sabots à la place des pieds chez ce personnage. Si Bödvarr ne présente pas de caractéristiques physiques animales dans la saga qui nous intéresse, son animalité se manifestera lors de sa métamorphose quand il se transformera en ours.

Le motif du guerrier qui boit le sang d'un animal ou d'une créature afin de voir sa force décuplée fait partie des récurrences ou des stéréotypes rattachés à la figure du *berserkr* selon la thèse de Vincent Samson. Les aspects sanguinaires par la consommation du sang et de viande crue sont reliés à la figure du guerrier-fauve<sup>197</sup>. Nous pensons que Bödvarr a acquis des dons de métamorphoses après que sa mère Bera a consommé une viande d'ours crue, alors qu'elle

---

<sup>195</sup> Anonyme, *Saga de Hrólfr kraki*, trad. de Régis Boyer, éd. Anarchasis, 2008, p. 99.

<sup>196</sup> *Idem*, p. 99.

<sup>197</sup> Vincent Samson, *Les berserks : Les guerriers-fauves dans la Scandinavie ancienne, de l'Âge de Vendel aux Vikings (VIe – XIe siècle)*, éd. Septentrion, 2011, p. 232.

était enceinte de ses trois enfants. De plus, cet ours n'était autre que Björn métamorphosé. Nous verrons plus en détail le motif de la consommation de viande crue au chapitre suivant par le biais du mythe de Dionysos. Bödvarr se rapproche de la figure du guerrier-fauve en consommant le sang issu d'une partie du corps animal. Il voit ainsi ses forces décuplées. Le motif des forces décuplées fait aussi partie des stéréotypes relatifs aux *berserkr*<sup>198</sup> selon la thèse de Samson. Or, le *berserkr* voit ses forces décuplées lorsqu'il se met en transe. La thèse de Samson ne précise pas que la consommation de sang rend les guerriers-fauves puissants. La figure de Bödvarr semble dépasser celle du *berserkr* malgré des similitudes.

Dans l'extrait suivant, nous proposons une comparaison entre Bödvarr et son second frère Thórir patte-de-chien :

« Lui [Thórir] et Bödvarr se ressemblaient tellement que l'on ne pouvait les distinguer l'un de l'autre<sup>199</sup> ; [...] »

En prenant en compte l'onomastique du surnom de Thórir (« patte-de-chien »), nous pouvons le rapprocher d'Elg-Fródi qui possède des pattes d'élan. Ces deux personnages qui sont les deux frères de Bödvarr ont pour similitude des caractéristiques physiques animales. Le personnage de Thórir est relié à celui de Bödvarr par la ressemblance physique, comme en témoigne l'extrait cité précédemment. Néanmoins, il faut rappeler que Bödvarr ne possède aucune caractéristique physique animale à l'instar de ses frères. Son animalité se manifestera lorsqu'il se métamorphosera en ours.

Pour évoquer le personnage de Hötrr qui est un autre compagnon de Bödvarr, nous devons évoquer le passage où Bödvarr tue un dragon et où Hötrr reçoit une force surhumaine :

« Bödvarr marcha alors contre l'animal. Il fut empêché par le fait que son épée restait fixée dans son fourreau, or maintenant, il parvint à la sortir du fourreau et il l'assena sous l'épaule de l'animal, si fermement qu'elle s'enfonça dans le cœur et que l'animal tomba à terre, mort. Après cela, il alla à l'endroit où gisait Hötrr. Bödvarr le releva et le porta à l'endroit où l'animal gisait, mort. Hötrr tremblait violemment. Bödvarr dit : « Maintenant, tu va boire le sang de cet animal. » [...] Bödvarr lui fit boire deux grandes gorgées. Il lui fit également manger un peu du cœur de l'animal. Après cela, Bödvarr s'en prit à Hötrr et ils luttèrent longtemps. Bödvarr dit : « Te voici devenu remarquablement fort, et je m'attends à ce que, désormais, tu n'aies plus

---

<sup>198</sup> *Idem*, p. 240.

<sup>199</sup> Anonyme, *Saga de Hrólfr kraki*, trad. de Régis Boyer, éd. Anarchasis, 2008, p. 99.

peur des hommes de la hird du roi Hrólfr. » Hötr dit : « Je n'aurai plus peur d'eux à partir de maintenant, et de toi non plus<sup>200</sup>. »

Ce passage reprend les mêmes idées que celui au sujet d'Elg-Fródi et de Bödvarr : un personnage se voit acquérir une force surhumaine après avoir bu le sang d'un animal, ici d'une créature surnaturelle. Régis Boyer confirme dans une note issue de ce passage que le motif de la consommation de viande crue est fréquent dans les récits héroïques et les contes populaires<sup>201</sup>.

Nous avons expliqué au chapitre précédent que Bödvarr et le personnage de Beowulf dans le récit anglo-saxon éponyme sont liés par le Conte du Fils de l'Ours. Cet extrait nous montre ce lien, étant donné que ces deux personnages terrassent un dragon et sont accompagnés d'un compagnon de route. Bödvarr est accompagné de Hötr tandis que Beowulf est accompagné par Wiglaf<sup>202</sup>. Ces derniers ont aussi terrassé un dragon à l'instar de Bödvarr et Hötr. Le personnage de Hötr fait partie des compagnons qui ressemblent au fils de l'ours, à savoir Bödvarr, dans le sens où ils ont plus ou moins le même parcours. En effet, Hötr reçoit une force surhumaine en consommant le sang et la chair du dragon à l'instar de Bödvarr qui a reçu sa force en consommant le sang de son frère mi-homme, mi-animal et a reçu le don de métamorphose de son père lorsque sa mère a consommé de la viande d'ours alors qu'elle était enceinte.

Nous allons maintenant nous pencher sur le phénomène de la métamorphose dans la saga scandinave. Pour cela, nous analyserons le chapitre L de la *Saga de Hrólfr kraki* où le personnage de Bödvarr se métamorphose en ours :

« Hjörvardr et ses hommes virent alors qu'un grand ours avançait devant les hommes du roi Hrólfr et toujours tout près du roi. [...] Hjalti regarda alentour et ne vit pas Bödvarr, son camarade ; [...] Hjalti partit à tout allure à la demeure du roi et vit Bödvarr assis sans rien faire. Hjalti dit : « Combien de temps allons-nous attendre le plus renommé des champions ? C'est grande abomination que tu ne sois pas sur pied et que tu n'éprouves pas la force de tes bras qui sont forts comme ceux d'un ours. Debout, Bödvarr bjarki, [...]. » Bödvarr se leva alors en bâillant, [...] il lui énuméra force hauts faits qu'il avait accomplis, lui qui avait été le meurtrier

---

<sup>200</sup> *Idem*, p. 107.

<sup>201</sup> *Ibid*, p. 107.

<sup>202</sup> Régis Boyer, *Les Vikings : Histoire, mythes, dictionnaire*, éd. Robert Laffont, 2008, p. 352.



de nombre d'hommes, et il le pria de croire qu'il se rendrait sans peur à la bataille. « Pourtant, je pense qu'ici, nous avons affaire à quelque chose de plus étrange que tout ce que nous avons éprouvé encore. [...] A présent, advienne que pourra, rien ne nous servira. Je te le dis en vérité, en maintes choses, je peux apporter moins de secours au roi qu'avant que tu ne m'aies suscité. » [...] Excité de la sorte par Hjalti, Bödvarr se leva et sortit livrer bataille. L'ours avait alors disparu de la troupe et la bataille se fit accablante pour le roi<sup>203</sup>. »

Dans son introduction de la *Saga de Hrólfr kraki*, Régis Boyer définit la métamorphose comme un phénomène attesté en magie nordique et comme un des attributs du dieu Odin. Il développe en répondant que la métamorphose dans les croyances scandinaves met en jeu une « forme » interne ou *hamr* en vieux norrois qui s'évade de son support matériel pour vaquer<sup>204</sup>. Dans l'extrait précédent, la métamorphose de Bödvarr se manifeste par un dédoublement de l'âme et un défi des lois spatio-temporelles. Le personnage prend deux formes différentes (humain et ours) et se trouve dans deux endroits différents. Bödvarr se retrouve associé au dieu Odin par sa capacité à se métamorphoser. Il faut rappeler que Snorri Sturluson dans son *Edda* considère Bödvarr comme un *berserkr* car il rapproche ces deux figures du culte d'Odin. C'est-à-dire que ces deux figures possèdent des traits similaires à Odin. L'auteur islandais semble avoir opéré un syncrétisme entre Bödvarr et les *berserkir*. Nous avons cherché dans cette étude que malgré des similitudes avec le guerrier-fauve, Bödvarr se rattache plutôt au motif du fils de l'ours.

Dans son ouvrage intitulé *Chamanismes*, Alessandra Orlandini Carcreff écrit que le *hamr* qui désigne la « forme » est une conception de l'âme<sup>205</sup> dans la mythologie scandinave. Dans sa thèse sur les guerriers-fauves, Vincent Samson explique cette conception de l'âme : les anciens Scandinaves attribuent à certains individus la faculté d'extérioriser leur « être second ». L'âme est reconnue comme une entité capable de se manifester à l'extérieur du corps sous une forme clairement perceptible. C'est cette forme que nous appelons *hamr*. Toujours selon Samson, les *berserkir* témoignent de cette capacité qu'ils manifestent à travers leur frénésie, mais aussi en revêtant la dépouille de l'animal auquel ils s'identifient. Ils deviennent semblables à des ours ou à des loups lorsqu'ils sont en proie au *berserksgangr*, une fureur sauvage semblable à celle d'une bête<sup>206</sup>.

---

<sup>203</sup> *Op. cit.*, pp. 143-146.

<sup>204</sup> *Ibid.*, p. 22.

<sup>205</sup> Alessandra Orlandini Carcreff, *Chamanismes*, éd. LiberFaber, 2019, p. 78.

<sup>206</sup> Vincent Samson, *Les berserkir : Les guerriers-fauves dans la Scandinavie ancienne, de l'Âge de Vendel aux Vikings (VIe – XIe siècle)*, éd. Septentrion, 2011, p. 339.

La *Saga de Hrólfr kraki* ne mentionne pas la présence de pelisse d'ours pour décrire Bödvarr. La question de la frénésie n'est pas mentionnée non plus. A la place, il est question de force décuplée et de métamorphose. Le *berserksgangr*, que nous associons à la fureur, la frénésie ou encore la sauvagerie est un phénomène de nature psychologique. Il ne se déclenche pas selon Samson au moyen de techniques « chamaniques ». Il s'agit d'un don qui relève de disposition individuelle<sup>207</sup>. Nous émettons l'hypothèse que la consommation de viande crue et du sang est liée à des traditions chamaniques, à d'anciennes croyances tenues pour de la magie par les clercs. Ainsi, le pouvoir de Bödvarr est opposé à celui des *berserkir*. La capacité des guerriers-fauves est relative à leur figure guerrière puisqu'elle relève d'une disposition individuelle si nous reprenons les termes de Samson.

Régis Boyer a commenté dans ses annotations l'extrait précédent de la manière suivante :

« Il peut y avoir des réminiscences chamaniques dans ces propos [...]. Le fait est que la tradition scandinave ancienne attribuait aux Sâmes (Lapons) des pouvoirs magiques particuliers qui, pour nous, aujourd'hui, évoquent très fortement des prestations chamaniques : ils étaient capables de défier les catégories spatio-temporelles, de déranger les cours des événements, de deviner les choses cachées, etc. On ne nous dit nulle part, bien entendu, qu'ils entraient alors en transes [...]. Mais les textes [...] précisent souvent que les Sâmes qui voulaient pratiquer cet art tombaient alors dans un profond sommeil DONT IL NE FALLAIT LES REVEILLER A AUCUN PRIX. Comprendons qu'ici Hjalti a « réveillé » Bödvarr de son sommeil magique au cours duquel il s'était métamorphosé en ours et avait rendu les plus signalés services du roi. Ce « réveil » se marque par le bâillement évoqué au début du présent paragraphe. Il y a donc quelque cohérence et dans l'action rapportée et dans les propos de Bödvarr<sup>208</sup>. »

Régis Boyer reprend l'idée que la métamorphose de Bödvarr tire ses origines d'une tradition pré-indoeuropéenne qui appartient plus précisément aux *Finnar*, les ancêtres des Sâmes que nous avons évoqués précédemment. Les caractéristiques des traditions anciennes sont observées comme des prestations chamaniques chez les contemporains, y compris les clercs du Moyen-Age. Régis Boyer reprend aussi les éléments relatifs à la métamorphose dans la culture scandinave, mais ajoute un élément nouveau : la capacité de deviner les choses cachées. Non seulement Bödvarr déränge le cours des événements en se métamorphosant, mais

---

<sup>207</sup> *Idem*, p. 339.

<sup>208</sup> *Op. cit.*, p. 145.

il semble acquérir par la suite des dons de divination. En effet, le personnage dans l'extrait de la saga se rend compte que lui et ses compagnons se battent contre des forces surnaturelles (« Pourtant, je pense qu'ici, nous avons affaire à quelque chose de plus étrange que tout ce que nous avons éprouvé encore<sup>209</sup>. »). Dans la saga, Hrólfr et ses champions se battent contre la sorcière Skúld qui fait revenir des combattants d'entre les morts grâce à sa magie. C'est à partir de cette bataille que le roi du Danemark et ses hommes finissent par mourir.

Pour expliquer la place de cette guerre, nous devons nous appuyer sur les travaux de Florence Goyet dans son ouvrage intitulé *Penser sans concepts : fonction de l'épopée guerrière* que nous avons déjà évoqué au chapitre précédent. Il faut rappeler que l'épopée se caractérise par la représentation d'une crise contemporaine retranscrite sous le prisme de l'Histoire. Cette crise se définit par sa tentative de simplification par l'écriture et son dépassement. Nous devons nous intéresser dorénavant à ce dernier terme. Selon Florence Goyet, le dépassement de la simplification permet de distinguer l'épopée des récits héroïques simples. La simplification est vue comme un tour de passe-passe intellectuel dont l'échec finit par être reconnu. Le fait de laisser le chaos réapparaître et admettre que le problème n'est pas réglé est la première condition pour pouvoir affronter ce chaos dans toute sa profondeur<sup>210</sup>. La simplification se manifeste dans la saga par l'apparition des duels et des coutumes. Ces apparitions mettent de l'ordre dans l'organisation hiérarchique de la *hird* du roi. Le dépassement se manifeste par l'apparition d'évènements d'ordre chamanique qui dépasse les fonctions et les valeurs guerrières. Dans la saga qui nous intéresse, les crises étaient réglées ou causées par les rois. Nous avons l'exemple du roi Adils qui crée une crise en excitant ses *berserkir*, mais aussi celui de Hrólfr qui règle une crise lorsqu'il intervient lors de la coutume des guerriers-fauves quand une bataille éclate entre ses hommes. La crise ou le chaos dans l'extrait de la saga que nous analysons est causé par la sorcière Skúld. Ses pouvoirs sont d'ordres chamaniques puisqu'ils s'inscrivent dans des traditions anciennes, opposées aux fonctions guerrières instaurées dans la saga par le clergé. En transcrivant la mort de Hrólfr et de ses champions en des forces chamaniques qui les dépassent, les clercs diabolisent ces forces opposées à leur religion. Nous supposons que les fonctions guerrières dans la saga sont des retranscriptions de valeurs originaires du Moyen-Âge et que les fonctions chamaniques sont les retranscriptions de valeurs opposées à la religion cléricale. Diaboliser ces valeurs semble être le moyen des clercs

---

<sup>209</sup> *Ibid*, p. 145.

<sup>210</sup> Florence Goyet, *Penser sans Concepts : fonction de l'épopée guerrière*, éd. Champion, 2006, p. 563.

d'affronter ce problème, ce chaos dans toute sa profondeur pour reprendre les termes de Florence Goyet.

En résumé, le personnage de Bödvarr est considéré comme un *berserkr* seulement chez Snorri Sturluson, plus précisément dans son *Edda*. L'auteur islandais considère comme un *berserkr* chaque personnage ayant des traits distinctifs associés au dieu Odin. La capacité que possède Bödvarr de se métamorphoser le lie à ce dieu qui est un maître des métamorphoses. Or, la *Saga de Hrólfr kraki* ne considère pas explicitement Bödvarr comme un *berserkr*. Régis Boyer l'identifie au personnage du Fils de l'Ours. Ce dernier, tout comme Bödvarr, naît d'une union entre un ours et une humaine, s'entoure de personnages similaires à lui-même et tue un monstre réputé invincible. Le parcours de Bödvarr relatif au Conte du Fils de l'Ours nous a permis de constater que son don de métamorphose et sa force surhumaine sont nés de traditions pré-indo-européennes, considérées comme chamaniques par les contemporains. Ces traditions sont les suivantes : le gant en peau de loup qui, frappé sur quelqu'un, lui donne des capacités de se transformer en animal, la consommation du sang et celle de la viande crue. La figure de Björn, le père de Bödvarr, est associée à celle de l'homme-ours et du loup-garou. Il existe un syncrétisme entre ces deux dernières figures. L'être humain est capable selon d'anciennes traditions de se transformer en différents animaux. Le personnage mi-homme, mi-animal est la représentation d'une animalité qui rentre en opposition avec la notion d'humanité instaurée par la religion cléricale. La métamorphose de Bödvarr se caractérise par un dédoublement et un défi des lois spatio-temporelles. Ce dédoublement est représenté par une conception de l'âme propre à la culture scandinave. Le double du personnage, à savoir l'ours chez Bödvarr est l'âme de ce dernier (appelé *hamr* en vieux norrois) qui a pris forme alors qu'il dormait, qu'il rentrait en transe.

La conception de Snorri Sturluson qui associe Bödvarr aux *berserkir* semble erronée. L'auteur islandais semble avoir créé un amalgame entre ces deux figures. Le personnage de Bödvarr est rattaché au Conte du Fils de l'Ours et aux traditions chamaniques. La figure du *berserkr* est relative aux fonctions guerrières dans la saga qui nous intéresse. Ces deux figures possèdent des traits similaires à Odin. Or, ces deux figures ne présentent aucune similitude entre elles. La métamorphose physique de Bödvarr rentre en contradiction avec celle psychologique des guerriers-fauves. Ces derniers sont assimilés aux fonctions guerrières dans la saga, alors que la métamorphose physique et la force de Bödvarr se rapproche du

chamanisme. Les fonctions guerrières témoignent de l'influence de la religion cléricale, tandis que le chamanisme se voit diaboliser par les clercs car représentatif des traditions païennes opposées à leur religion.

Au terme de notre réflexion sur les fonctions guerrières du *berserkr* dans la *Saga de Hrólfr kraki*, nous pouvons conclure en répondant que les guerriers-fauves sont les membres d'une compagnie militaire au service d'un roi. La saga présente deux types de *berserkir* : ceux du roi Adils de Suède et ceux du roi Hrólfr qui gouverne le Danemark.

Les guerriers-fauves du roi Adils sont montrés comme des marginaux, si nous nous basons sur la saga qui nous intéresse et sur la première strophe du *Bjarkamál*. Cette marginalité se manifeste par le comportement grotesque de ces guerriers, plus précisément par leurs hurlements et leurs sourcils froncés. Ces éléments sont à rapprocher d'une bestialité, d'un comportement animal. Les *berserkir* d'Adils ont pour tâche de provoquer un héros en duel. La victoire du héros permet à ce dernier de recevoir une promotion de la part du roi. La défaite des guerriers-fauves les conduit à la honte et à la vengeance, provoquées par l'excitation de leur roi. La honte est représentée dans les traditions nordiques comme un reniement du sacré. La vengeance se définit quant à elle par une volonté de l'individu de retrouver le sacré. Cette dernière notion dépeint l'orgueil des guerriers dans les récits scandinaves. L'excitation semble se rapprocher du *berserksgangr*. Le roi Adils provoque ses guerriers de manière à ce qu'ils manifestent leur frénésie, leur fureur, leur force. La vengeance des *berserkir* d'Adils relie ces personnages à la figure du viking. Cette figure présente des connotations péjoratives. Elle met en évidence la figure du guerrier-pilleur, la notion de piraterie et le fait que des guerriers-fauves hors-la-loi peuvent se détacher de l'influence de leur roi et se venger de lui en ravageant son royaume.

Nous constatons que les *berserkir* d'Adils, à l'instar de ceux de Hrólfr, sont des personnages qui rentrent au second plan par rapport aux héros des sagas comme Svipdagr, le fils d'un *bóndi*, ou encore Bödvarr, le fils d'un homme-ours et d'une humaine. Les *berserkir* du roi Hrólfr témoignent eux aussi d'une marginalité en lien avec le grotesque, l'animalité et la provocation. Toutefois la saga, ainsi que la seconde strophe du *Bjarkamál*, les représente comme des champions. Leur statut de guerriers d'élite du roi se manifeste par des coutumes et des rites d'initiation. Le « défi dans la halle » est une coutume des guerriers-fauves de Hrólfr. Cette coutume sert aux héros des sagas à se rebeller contre les *berserkir*. Lorsque ces héros

arrivent à témoigner de leur force, ils finissent par occuper un rang élevé dans la garde du roi. L'« exposition au feu » est un rite d'initiation qui force les champions de Hrólfr à dévoiler leur insensibilité au feu. Il s'agit d'une caractéristique des guerriers-fauves, à l'instar de leur insensibilité aux tranchants des armes. Cette dernière idée se manifeste par la présence de casques et d'armures portés par les *berserkir* de Hrólfr. Le motif du casque et de l'armure rentre en opposition avec celui de la pelisse d'ours qui sert d'artifice à ces guerriers pour qu'ils puissent effrayer leurs ennemis en extériorisant leur fureur animale. Le physique des *berserkir* se rapproche de celui d'un guerrier d'élite. Leur animalité est plus d'ordre psychologique et comportemental. Le terme de « champion » associé aux guerriers-fauves de Hrólfr possède des connotations mélioratives. Elles se justifient par la représentation du roi du Danemark considéré comme un homme bon dans la saga. Les clercs ont pris pour modèle Alexandre le Grand dans la retranscription du personnage historique de Hrólfr.

Le personnage de Bödvarr est considéré chez Snorri Sturluson comme un *berserkr*. Cet auteur islandais associe la figure du *berserkr* à la figure d'Odin, alors que la *Saga de Hrólfr kraki* associe la figure du *berserkr* à celle du guerrier. Bödvarr est lié à Odin par sa capacité à se métamorphoser. Or, la métamorphose physique est un trait chamanique inspiré de traditions païennes qui rentre en opposition avec les fonctions guerrières inspirées par des traditions cléricales. De plus, la *Saga de Hrólfr kraki* relie la figure de Bödvarr au Conte du Fils de l'Ours. En effet, le personnage est issu d'une union entre un homme-ours et une humaine, ses compagnons possèdent des caractéristiques assez similaires aux siennes et il tue un dragon réputé invincible. De même, la saga qui nous intéresse démontre que la force de Bödvarr et sa capacité à se métamorphoser sont liées à des traditions chamaniques. Le gant en peau de loup, ainsi que la consommation de sang et de viande crue sont des motifs associés à des rituels anciens, pré-indoeuropéens, plus précisément issus de la culture des *Finnar*, les ancêtres des Sâmes. Cette culture païenne se retrouve diabolisée par l'écriture cléricale qui représente les *Finnar* comme des magiciens et des sorciers. Le motif de l'homme-ours apparaît comme un ennemi de la société qui ne maîtrise pas ses instincts et se détache de son humanité influencée par les idées chrétiennes. La métamorphose dans les sagas légendaires se manifeste par un dédoublement, un défi des lois spatio-temporelles, et une conception de l'âme instaurée par la notion de *hamr*. La culture scandinave conceptualise l'âme comme une forme qui s'échappe de l'individu lorsqu'il se métamorphose. Cette âme prend alors la forme d'un animal. Le phénomène de métamorphose dans la culture scandinave est différent de la métamorphose étudiée par Pierre Brunel dans son ouvrage intitulé *Le Mythe de la métamorphose*. Nous

verrons cette différence au chapitre suivant lorsque nous évoquerons les fonctions chamaniques du *berserkr* dans la fantasy contemporaine.

Quoi qu'il en soit, le guerrier-fauve dans la saga médiévale ne présente pas de traits chamaniques. Sa fureur n'est pas reliée à la magie, mais à ses valeurs guerrières. Ces valeurs témoignent de l'influence de l'écriture cléricale. Elle cherche, à partir du genre de l'épopée héroïque, à retranscrire une crise ou un chaos issu du présent dans un récit issu du passé. Cette crise est représentée par un procédé de simplification. Le dépassement de ce procédé nous fait comprendre que la religion païenne et ses traditions opposées au christianisme sont la cause de cette crise qui concerne les clercs islandais du XIV<sup>e</sup> siècle.

Chapitre 3 : La figure chamanique du  
*berserkr* dans *Le Roi des fauves* d'Aurélie  
Wellenstein



Le chamanisme se définit comme un ensemble de pratiques religieuses. Celui qui les pratique communique avec le monde des esprits et le monde des morts pour obtenir d'eux la connaissance des choses secrètes<sup>211</sup>. Pour ce faire, le chaman entame un voyage qui le conduit à entrer dans une extase et d'obtenir la capacité de se métamorphoser en animal<sup>212</sup> entre autres. La magie dans les sagas légendaires est considérée comme une science, liée à une imagerie occulte ou ésotérique. Les clercs reliaient la magie scandinave à de la sorcellerie<sup>213</sup> comme nous avons pu le constater au chapitre précédent. La notion du double est omniprésente dans le chamanisme qui met notamment en évidence les couples mort-vie, corps-esprit ou encore matériel-spirituel<sup>214</sup>. L'un des grands rites magiques issu du chamanisme scandinave est le *blót* que nous définissons comme un sacrifice qui donne une force supplémentaire à une puissance intéressée qui se voit fortifiée par l'objet du sacrifice considéré comme un vecteur<sup>215</sup>. Dans *Le Roi des fauves* d'Aurélié Wellenstein, une œuvre de fantasy contemporaine publiée en 2015, nous retrouvons le passage d'un rite où un *berserkr* est sacrifié pour donner aux personnages l'élément qui les conduira à se transformer et à acquérir une force supplémentaire. Il s'agit d'un élément qui se trouve dans le corps de la créature sacrifiée. Nous pensons que ce passage emprunte une référence au *blót*. Un extrait de cette scène sera étudié plus en détail ultérieurement.

Dans la *Saga de Hrólfr kraki* que nous avons étudiée précédemment, la notion du double est notamment présente dans la métamorphose de Bödvarr bjarki en ours caractérisée par le *hamr*, qui met en évidence un dédoublement du personnage métamorphosé avec une âme qui se transforme et un corps endormi. Nous avons aussi constaté que la métamorphose de Bödvarr est associée à la magie des Sâmes qui sont considérés comme des magiciens selon les sources norroises<sup>216</sup>. Le roman de Wellenstein associe la métamorphose à la figure des *berserkir* qui deviennent alors des créatures mi-homme mi-animal dans cette œuvre contemporaine. Dans la mythologie scandinave, les créatures surnaturelles sont liées à la science noire<sup>217</sup> et sont familières du merveilleux<sup>218</sup>. Les *berserkir* sont surtout représentés comme des soldats d'élites dans la *hird* d'un roi comme nous l'avons étudié au chapitre précédent. Dans *Le Roi des fauves*, le *berserkr* se voit attribuer la capacité de se changer en animal à l'instar d'un chaman. Le

---

<sup>211</sup> Régis Boyer, *Les Vikings : Histoire, mythes, dictionnaire*, Paris, éd. Robert Laffont, 2008, p. 609.

<sup>212</sup> *Idem*, pp. 609-610.

<sup>213</sup> *Ibid*, p. 608.

<sup>214</sup> *Ibid*, p. 609.

<sup>215</sup> *Ibid*, pp. 715-716.

<sup>216</sup> *Ibid*, p. 610.

<sup>217</sup> *Ibid*, p. 608.

<sup>218</sup> *Ibid*, p. 609.

roman de Wellenstein semble aussi montrer une réécriture de la fureur du guerrier (*berserksgangr*) associée aux *berserkir* dans les sagas nordiques. Cette fureur semble se rapprocher de l'extase qui est relative au chamanisme. Ce chapitre s'appuiera sur les descriptions et les métamorphoses physiques et mentales des *berserkir* représentées dans le roman de fantasy contemporaine d'Aurélie Wellenstein. Nous allons dans un premier temps aborder la figure guerrière du personnage mythologique d'Ívarr et sa réécriture dans *Le Roi des fauves* où il est associé à la figure du forgeron. Nous verrons à partir de cette étude que les aspects chamaniques sont omniprésents dans cette œuvre.

#### a) La représentation d'Ivar et la figure du forgeron

Ívarr est le fils d'un grand chef viking nommé Ragnarr aux braies velues qui apparaît dans la *Ragnars saga lodbrókar*. Il s'agit d'une *fornaldasögur*, c'est-à-dire une œuvre qui mélange les notions d'Histoire et de légende<sup>219</sup>. Ívarr est surnommé le « Sans Os » ou *inn beinnlaussi* en vieux norrois. Selon Rory McTurk, Ragnarr et son fils ont une base historique. Les braies velues qui sont associées au chef viking désignent un vêtement d'époque porté par des guerriers qu'il est possible d'apercevoir sur des plaques de bronze, en Öland. Ces plaques de bronze semblent justifier l'existence de Ragnarr et d'Ívarr au IXe siècle<sup>220</sup>. Nous associons la représentation des braies velues avec les pelisses d'ours portées par les *berserkir* selon l'étymologie de leurs noms. Le fait que les vêtements d'époque de ces guerriers soient velus rappelle l'aspect des peaux de bêtes que portaient les guerriers-fauves et qui leur servaient d'artifice afin d'effrayer leurs ennemis, comme nous l'avons vu au chapitre précédent. Nous pensons à partir de ce rapprochement entre les braies velues et la pelisse d'ours que le personnage de Ragnarr et son fils Ívarr sont associés à la figure du *berserkr*.

De plus, le surnom d'Ívarr qui est le « Sans Os » ou « le désossé » peut faire référence à l'invulnérabilité des guerriers-fauves. En effet, selon un article de Karl Erland Gadelif intitulé « L'usage du norrois dans la série télévisée *Vikings* » issu de la revue *Etudes Germaniques*, le personnage d'Ívarr est représenté dans cette série comme un personnage « qui domine malgré

---

<sup>219</sup> *Ibid*, p. 701-702.

<sup>220</sup> *Ibid*, p. 702.

son handicap<sup>221</sup> ». Ce détail dans la série a été considéré comme une qualité puisqu'il est fidèle aux représentations de ce personnage dans les mythes relatifs aux vikings. La notion de handicap que nous retrouvons chez le personnage d'Ívarr nous amène à associer la force des *berserkir* à la pathologie. Pour aborder ce sujet, nous allons nous intéresser au travail de Lily Florence Lowell Geraty qui a commenté les travaux du psychiatre Jonathan Shay dans son étude intitulée « Berserk for berserkir : Introducing Combat Trauma to the Compendium of Theories on the Norse Berserker ». Dans cette étude, Geraty s'appuie sur l'essai de Shay nommé *Achilles in Vietnam : Combat Trauma and the Undoing of Character*. Dans cet essai, le psychiatre a travaillé avec des vétérans américains du Vietnam et se sert du personnage d'Achille dans son titre comme métaphore pour parler des troubles du stress post-traumatique<sup>222</sup>. Shay compare les soldats américains aux *berserkir* en liant le *berserksgangr* aux troubles évoqués précédemment, plus précisément à une blessure psychologique après avoir été confronté à la violence qui modifie le comportement des soldats<sup>223</sup>. Le psychiatre définit ces troubles par une perte de la peur et de toute émotion<sup>224</sup>. Geraty rappelle dans son étude qu'il existe une différence culturelle entre les vétérans du Vietnam, le personnage d'Achille qui apparaît dans l'*Illiade* d'Homère et qui fait partie de la mythologie grecque et les guerriers-fauves scandinaves. Elle rappelle aussi que le style de la saga ne nous amène pas à nous focaliser sur les émotions ressenties par les guerriers mais plutôt à nous focaliser sur de petites anecdotes<sup>225</sup>. Geraty expose aussi dans son étude les différentes caractéristiques des vétérans du Vietnam et celles des *berserkir* en reprenant deux listes rédigées par Shay. Sur ces deux listes, nous trouvons des caractéristiques entre les vétérans du Vietnam et les guerriers-fauves qui peuvent concorder telles que la folie et la rage du *berserkr* et le comportement violent du soldat lorsqu'il est confronté à un potentiel danger<sup>226</sup>. A partir de ces informations, nous pensons que la fureur des *berserkir* est relié aux traumatismes de guerres. La pathologie, qu'elle soit physique ou psychologique, semble montrer que ces guerriers ont été endurcis par l'expérience de la guerre qui leur oblige à anticiper les dangers. Cet endurcissement semble être la cause de leur insensibilité aux coups.

---

<sup>221</sup> Karl Erland Gadelif, « L'usage du norrois dans la série télévisée *Vikings* », *Etudes Germaniques*, n°73, 2018/2, p. 273.

<sup>222</sup> Lily Florence Lowell Geraty, « Berserk for berserkir : Introducing Combat Trauma to the Compendium of Theories on the Norse Berserker », *Viking and Medieval Norse Studies*, Háskóli Íslands, Hugvísindasvið, Universitatis Islandiae Sigillum, 2015, p. 44.

<sup>223</sup> *Idem*, pp. 46.

<sup>224</sup> Jonathan Shay, *Achilles in Vietnam : Combat Trauma and the Undoing of Character*, Etats-Unis, éd. Touchstone, 1995, p. 53.

<sup>225</sup> *Op. cit.*, p. 47.

<sup>226</sup> *Ibid.*, p. 48.

Dans *Le Roi des fauves* d'Aurélie Wellenstein, le personnage d'Ívarr (renommé Ivar dans le roman) qui était un guerrier viking dans la mythologie scandinave se retrouve associé à la figure du forgeron. Selon certaines études sur la magie nordique, le travail du forgeron possède des traits typiquement chamaniques<sup>227</sup>. Nous expliquons le lien entre la forge et le chamanisme en évoquant la notion d'alchimie. Nous retrouvons cette notion dans le titre d'un essai de Mircea Eliade nommé *Forgerons et alchimistes*. Cet extrait issu de cet essai associe le travail du forgeron à la magie : « Le forgeron crée les armes des héros. Il ne s'agit pas seulement de leur fabrication matérielle, mais de la « magie » dont elles sont investies ; c'est l'art mystérieux du forgeron qui le transforme en outils magiques<sup>228</sup> ». La notion d'alchimie dans le titre de l'essai d'Eliade se rapproche de la notion du « double » qui est omniprésente dans le chamanisme scandinave comme nous l'avons étudié précédemment. En effet, le forgeron relie le feu et le fer en créant des armes. L'extrait cité nous montre que la magie ne se définit pas seulement par la fabrication matérielle des armes, mais qu'il s'agit d'un art mystérieux. Le fait que ces armes soient investies de magie est relatif à d'anciennes croyances sur le dieu Thor qui est vu comme un dieu forgeron puisqu'il possède des outils liés à la forge tels que le marteau et les gants de fer<sup>229</sup>. La figure du dieu forgeron se rapproche des divinités de l'orage, ce qui souligne le lien entre trois éléments naturels que sont l'eau, le feu et l'air<sup>230</sup>. Ces éléments peuvent se rapprocher de la figure du forgeron qui les utilise dans la création de ses armes. La somme de ces éléments nous conduit à nous rapprocher de la notion d'alchimie.

En résumé, *Le Roi des fauves* d'Aurélie Wellenstein propose une réécriture d'Ívarr le « Sans Os », un guerrier viking que nous associons à la figure du *berserkr* par la description physique de son père Ragnarr qui possède des braies velues s'apparentant à des peaux de bête, et par le fait qu'il soit invulnérable malgré son handicap. Cette invulnérabilité nous a permis d'associer la force et la fureur des guerriers vikings à une pathologie liée à des troubles de stress post-traumatique. Le personnage d'Ívarr dans ce roman de *fantasy* perd son statut de guerrier viking. Il devient un jeune forgeron, ce qui le rapproche de la figure du chaman. Le travail du forgeron se rattache à des traits chamaniques du fait qu'il est relié au dieu Thor et à

---

<sup>227</sup> Alessandra Orlandini Carcreff, *Chamanismes*, éd. LiberFaber, 2019, p. 77.

<sup>228</sup> Mircea Eliade, *Forgerons et alchimistes*, éd. Flammarion, 1995, p. 70.

<sup>229</sup> *Op. cit.*, p. 78.

<sup>230</sup> *Ibid.*, p. 77.

la notion d'alchimie. Le forgeron est aussi lié aux fonctions guerrières puisqu'il crée des armes. Néanmoins, nous verrons que le roman s'inspire plus du chamanisme que de la figure du guerrier. Le personnage d'Ivar finira par devenir un *berserkr* dans *Le Roi des fauves*. Il finira aussi par en rencontrer plusieurs. Cela nous amène à faire une description physique des différents *berserkir* représentés dans ce roman avant de commenter l'élaboration de leur métamorphose, de préciser comment ils passent d'un être humain à un *berserkr*.

## b) Les différentes représentations du *berserkr*

Nous retrouvons une première description d'un *berserkr* au début du chapitre deux du roman de *fantasy* contemporaine :

« Ivar prit une inspiration sifflante. Jamais il n'avait été aussi proche d'un *berserkir*, et pour comble de malchance, il fallait qu'il s'agisse d'un des spécimens les plus imposants de cette race maudite : leur adversaire était une épouvantable hybridation d'homme et de mammouth. Dépassant les deux mètres, il se tenait sur de puissantes jambes humaines, aux cuisses noueuses comme des troncs d'arbres. Un cuir épais, couturé de cicatrices, durcissait son torse. Sa formidable tête velue semblait posée sur ses épaules massives, comme s'il n'avait pas de col. Dans sa trompe, il brandissait une masse d'armes, et quelqu'un avait scié ses défenses pour les remplacer par deux énormes sabres, tachés de brun. Il empestait le fauve, la terre et le sang, mais le plus terrible restait ses yeux – les yeux de l'homme qu'il avait été jadis. Quand un spasme secoua la poitrine de la créature, Ivar ne put s'empêcher de repenser à la croyance populaire qui associait ces puissants hoquets aux sursauts de l'âme humaine, engloutie par le monstre<sup>231</sup>. »

Cet extrait nous dévoile une description physique du *berserkr*. Alors que la saga nous offre davantage une description du comportement de ces guerriers, le roman de *fantasy* contemporaine nous apporte un éclairage sur le physique de ces personnages. Tout d'abord, nous constatons que le *berserkr* est un être hybride entre l'homme et l'animal. De plus, l'extrait nous rapporte qu'il existe d'autres sortes de *berserkir*, et donc plusieurs sortes d'hybridation entre l'homme et les animaux. Dans la mythologie scandinave, le guerrier-faune est plus rattaché à des animaux tels que l'ours ou encore le loup. Le fait que cet extrait nous décrit un

---

<sup>231</sup> Aurélie Wellenstein, *Le Roi des fauves*, éd. Scrineo, p. 20-21.

personnage mi-homme mi-mammouth montre la volonté de ce roman de s'affranchir du cadre mythologique associé aux *berserkir*.

L'hybridation ainsi que la grandeur de ce personnage rappelle la figure du personnage grotesque. Nous avons évoqué lors du chapitre précédent que les *berserkir* d'Adils dans la *Saga de Hrólfr kraki* ont un caractère grotesque similaire aux animaux. Dans le roman de fantasy, le grotesque prend une forme plus physique. Le personnage grotesque reste rattaché à la notion de mélange. Dans son article intitulé « Les Monstres et le sacré : grotesque et transcendance dans The Lord of the Rings », Marc Chemali reprend les idées de Roger Caillois dans son ouvrage *l'Homme et le sacré* où il démontre que la notion de mélange dans le grotesque est considérée comme un interdit, un véhicule privilégié de l'impur chez l'*homo religiosus*. La figure grotesque manifeste ainsi le pôle négatif du sacré<sup>232</sup>. Le grotesque dans les deux œuvres étudiées se manifeste par son caractère péjoratif. C'est par le grotesque que les clercs définissent les ennemis des héros dans les sagas nordiques. Nous retrouvons une résurgence de la péjoration du grotesque dans la *fantasy* contemporaine. Chemali explique la raison de cette résurgence en citant *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire* de Gilbert Durand. Selon lui, le fait de figurer un mal, représenter un danger ou symboliser une angoisse sert à les dominer par la maîtrise du *cogito*. Durand précise également que l'hyperbole négative n'est qu'un prétexte à antithèse<sup>233</sup>. En prenant l'exemple de Tolkien, Marc Chemali déduit que l'auteur de *fantasy* s'affranchit et affranchit le lecteur d'un réel affadi en créant des formes hybrides. En nommer et en exorcisant l'innommable, il devient possible au lecteur de s'émerveiller<sup>234</sup>. Les *berserkir* dans la *fantasy* sont représentés comme des êtres hybrides d'un point de vue physique pour donner aux lecteurs la capacité de s'émerveiller. L'émerveillement fait partie des réactions relatives à la *fantasy*, puisque ce genre littéraire est comparé au merveilleux.

S'il n'est pas considéré comme un soldat dans l'œuvre de Wellenstein, le *berserkr* est néanmoins utilisé comme une arme, d'où l'apparition des « masse d'armes » et des « énormes sabres ». Ce personnage reste alors associé à la guerre et aux batailles sanglantes. Il perd son humanité en étant considéré comme une arme et non comme un soldat. Nous constatons que certaines idées relatives à la culture scandinave resurgissent dans la description du *berserkr*.

---

<sup>232</sup> Marc Chemali, « Les Monstres et le sacré : grotesque et transcendance dans The Lord of the Rings », *Fantastique et grotesque, Les cahiers du Cerli*, Faculté des Lettres et sciences humaines de Nantes, Nouvelle série, n°3, Automne 1993, pp. 84-85.

<sup>233</sup> Gilbert Durand, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, éd. Dunod, 1993, pp. 135-136.

<sup>234</sup> *Op. cit.*, p. 88.

La comparaison de ces cuisses à des troncs d'arbres rappelle celle des armures des *berserkir* de Hrólfr qui sont semblables à de la glace brisée dans la *Saga de Hrólfr kraki*. Ces deux comparaisons sont similaires dans le sens où elles font appel à des éléments liés à la nature. Elles rappellent au lecteur le lieu dans lequel se déroule l'action (dans le roman, le *berserkr* est décrit alors que les personnages sont dans la forêt).

Nous trouvons aussi la notion d'insensibilité avec le torse durci par le cuir de ce personnage. Ce motif rappelle celui des armures des guerriers-fauves et des guerriers vikings de manière générale qui les rendent insensibles aux coups lors de combats. Cette insensibilité, suivie des cicatrices, conduit le *berserkr* dans l'extrait à être considéré comme un ennemi redoutable qui a connu des coups et des batailles sanglantes. Nous retrouvons aussi l'idée que les yeux du personnage montrent une part d'humanité qu'il a gardée lors de sa métamorphose. Dans la saga que nous avons analysée au chapitre précédent, nous trouvons le motif des yeux humains chez le personnage de Björn qui, transformé en ours, est reconnu par Bera à partir de ses yeux humains. Les yeux humains chez le personnage métamorphosé constituent un motif récurrent dans les sagas que nous constatons dans cet extrait et accentuent l'hybridation de ce personnage en lui redonnant une part d'humanité par l'humanisation d'une partie de son corps. Le spasme des *berserkir* dans le roman sera analysée dans une prochaine partie consacrée à la fureur de ces personnages.

La description du *berserkr* s'étoffe et se poursuit dans la suite du récit. Le personnage d'Ivar et ses compagnons se font attaquer par le même *berserkr* décrit dans l'extrait précédent :

« Ivar sentit qu'ils s'engageaient dans une très mauvaise direction et, en désespoir de cause, il examina le *berserkir* à la recherche d'un point faible. Des plaques d'acier couvertes de runes bleues et rouges cerclaient sa trompe et son front. Elles servaient à contrôler sa folie ; en leur absence, la créature enragée les aurait tous massacrés, sans distinction de rang. A l'endroit où le fer touchait la peau, les poils étaient brûlés et la chair rose apparaissait à vif, sanguinolente. Une fumée pâle émanait des bracelets d'acier, ainsi qu'un bruit étrange, presque inaudible, semblable au crissement d'un insecte<sup>235</sup>. »

Ce nouvel extrait relie le personnage du *berserkr* au chamanisme. Ce personnage est, dans ce roman de fantasy, manipulé par des magiciens et utilisé comme arme. L'apparition des

---

<sup>235</sup> *Idem*, p. 27.

plaques d'acier, du fer et du vocabulaire relatif au feu (« brûlés », « fumée ») conduit à faire le rapprochement entre le feu et le fer. Ce rapprochement, comme nous l'avons vu au chapitre précédent, est récurrent dans les récits de guerre viking. Le roman de fantasy contemporaine semble avoir fait un emprunt à ces récits par l'apparition de ces deux motifs qui vont toujours de pair dans les sagas nordiques.

L'apparition des runes qui servent à contrôler la folie de la créature relève aussi d'un emprunt à la mythologie scandinave. Le fait que ces runes soient de couleur bleu et rouge rappelle les idées propres au *boréalisme*. La couleur bleue apparaît comme une couleur récurrente dans les représentations du Nord car il s'agit d'une couleur froide. La couleur rouge contraste avec la couleur bleue. Le contraste sert à redéfinir le Nord et ses représentations dans la littérature. Les tons rougeâtres sont assez présents dans cet extrait avec les notions de « chair rose » ou encore de « sanguinolente » pour désigner la peau du *berserkr*. La couleur rouge montre la souffrance de cette créature, manipulée et utilisée comme arme.

Si le *berserkr* est semblable à une créature dangereuse dans les deux extraits commentés précédemment, il existe d'autres sortes de guerrier-fauve dont la difformité du corps donne un aspect pathétique :

« [...] un *berserkir* se tenait accroupi sur les pavés. Ses gros bras pendaient de chaque côté de son corps disgracieux et il claquait du bec d'un air mécontent en regardant dans le vide. C'était un homme-aigle, une des formes les plus pathétiques des *berserkir* : ces créatures déformées, qui ne pouvaient ni marcher ni voler, compensaient leur handicap par une formidable agressivité<sup>236</sup>. »

L'aspect pathétique de l'homme-aigle nous renvoie au grotesque. Nous remarquons dans ce court extrait que l'hybridation de deux corps différents (homme et animal) peut être considérée à un handicap. Cette notion rappelle la situation du personnage mythologique d'Ívarr. Ce personnage n'est pas une hybridation entre un homme et un animal mais plutôt un soldat redoutable malgré son handicap. Le handicap du *berserkr* dans le roman de fantasy contemporaine semble avoir des connotations négatives. Néanmoins, le fait que le personnage de l'homme-aigle décrit dans l'extrait précédent compense son handicap par son agressivité rappelle la description mentale des *berserkir* dans la *Saga de Hrólfr kraki* analysée au second chapitre. Les *berserkir* dans cette saga étaient caractérisés par un comportement grotesque et

---

<sup>236</sup> *Ibid*, p. 57.



une agressivité dans leurs paroles et leurs gestes. Il s'agit, dans ce court extrait, d'un autre emprunt aux guerriers-fauves représentés dans les sagas nordiques.

Parmi tous les *berserkir* représentés dans ce roman de fantasy contemporaine, nous retrouvons un en particulier qui sera récurrent dans cette œuvre. Il s'agit de l'homme-bouc qui est décrit du point de vue du personnage d'Ivar dans l'extrait suivant :

« Sur l'autre rive se tenait une bête noire décharnée. Pourvue d'une paire de corne recourbées, c'était une sorte de bouc squelettique, dressé sur ses pattes arrière. Un manteau rouge en lambeaux ondulait autour de lui dans un silence irréel. [...] Ivar remarqua que la bête flottait au-dessus du sol. Ses sabots fourchus ne touchaient pas la terre et elle ne projetait aucune ombre. *C'est un démon.* [...] Le garçon n'avait détourné les yeux qu'un instant, mais lorsqu'il regarda de nouveau vers l'autre rive, l'apparition avait disparu<sup>237</sup>. »

Le motif du bouc est associé au mythe dionysiaque. En effet, cet animal est lié à Dionysos au sujet duquel nous avons retrouvé des similitudes avec la figure des *berserkir* et des guerriers vikings de manière générale. Ce dieu est connu pour avoir revêtu une peau de bouc<sup>238</sup> et pour avoir remplacé le sacrifice humain par le sacrifice d'une chèvre, afin d'arrêter une épidémie déclenchée par la mort du prêtre de Dionysos tué par des gens ivres<sup>239</sup>. Nous associons l'homme-bouc au mythe de Dionysos si nous considérons ce personnage comme rattaché au sacrifice et à la mort. Nous verrons plus en détail ces deux notions dans d'autres extraits de l'œuvre de fantasy.

Le motif du bouc, qui est aussi considéré comme une bête noire, fait aussi référence au démon dans cet extrait. Le bouc rappelle la représentation du diable dans la religion chrétienne, plus précisément celle de Baphomet appelé aussi Bouc de Mendès. Il s'agit ici d'un emprunt à une représentation occulte du démon dans cet extrait. Si le *berserkr* est considéré comme un marginal dans la saga analysée précédemment, la démonisation de l'homme-bouc accentue davantage la marginalité de ce dernier. Le diable est représenté dans les sciences occultes comme un être hybride mi-humain mi-bouc puisqu'il porte des cornes et est considéré comme un monstre, ou plus précisément une synthèse de monstruosité, mais aussi comme la grande

---

<sup>237</sup> *Ibid*, pp. 130-131.

<sup>238</sup> Bernard Sergent, *Le Dieu fou : essai sur les origines de Śiva et de Dionysos*, éd. Les Belles Lettres, p. 158.

<sup>239</sup> *Idem*, p. 157.

bête du Moyen Âge<sup>240</sup>. Le Baphomet est désigné comme un démon en forme de bouc, mais aussi comme une créature androgyne puisqu'il possède un corps de femme en même temps qu'il possède une tête barbu<sup>241</sup>. L'androgynéité du monstre dans les sciences occultes peut se rapprocher à l'hybridation du *berserkr* car ces deux notions se rapportent à l'impur et à l'interdit dans la religion chrétienne.

L'extrait qui suit justifie la dangerosité de ce personnage et reprend le motif de la mort par le biais de celui du fantôme :

« - C'est un fantôme, un être immatériel, sans âge et sans repos. Son pouvoir est inimaginable, mais sans corps pour s'incarner, il ne peut m'atteindre. Il essaiera de te posséder pour me nuire. Ne te laisse pas envahir par son esprit<sup>242</sup>. »

Nous relierons la notion de fantôme avec celui du *draugr*. Ce terme en vieux norrois désigne selon Régis Boyer des morts qui reviennent parce qu'ils sont mal morts (quelles qu'en soient les raisons<sup>243</sup>). Le personnage de l'homme-bouc peut être considéré comme un revenant, un mort qui revient d'entre les morts, un mort mal mort. Il s'agit d'ailleurs d'un motif récurrent dans les sagas et les contes populaires islandais et norvégiens<sup>244</sup>. Cette information nous conduit à avancer l'idée que cette œuvre emprunte des références liées à la culture scandinave. Nous relierons aussi la notion de fantôme à la psychanalyse. Edith Schwalberg cite l'essai d'Abraham et de Torok nommé *L'écorce et le noyau* au début de la seconde partie de son article intitulé *Emergence et déconstruction du fantôme*. La citation est la suivante :

« Le fantôme est le travail dans l'inconscient du secret invouable d'un autre (inceste, crime, bâtardise, etc.). [...]. Sa manifestation, la hantise, est le retour du fantôme dans des paroles et actes bizarres, dans des symptômes phobiques, obsessionnels<sup>245</sup> [...]. »

L'apparition fantomatique est, chez le personnage d'Ivar, le témoignage d'une hantise. Nous associons l'apparition de l'homme bouc avec l'obsession du héros qui pense à son père (« Quant au père d'Ivar... [...] Son père l'avait entouré de ses bras, et aucun des deux n'avait

---

<sup>240</sup> Eliphas Levi, *Dogme et rituel de la haute magie. T.2 : Rituel*, éd. Librairie générale des sciences occultes, 1990, p. 208.

<sup>241</sup> *Idem*, p. 223.

<sup>242</sup> Aurélie Wellenstein, *Le Roi des fauves*, éd. Scrineo, 2015, p. 163.

<sup>243</sup> Anonyme, *Saga de Hrólfr kraki*, trad. de Régis Boyer, éd. Anarchasis, 2008, p. 147.

<sup>244</sup> *Idem*, p.147.

<sup>245</sup> Stéphane Bollaert, Edith Schwalberg, « La psychanalyse avec les enfants en résonance avec l'œuvre de Nicolas Abraham et de Maria Torok », *Le Coq-Héron*, n°186, 2006/3, p. 43.

échangé une parole. *Pourquoi n'ai-je rien dit ?* pensa-t-il, sidéré par sa propre bêtise. *Pourquoi je me suis tu alors que j'avais tant à lui dire ?* [...] Ivar réalisa qu'il était en train de se voûter, comme si toute sa volonté se fracturait, brisée par la peur et le regret<sup>246</sup>. ») De plus, Abraham déclare dans son essai que « le fantôme qui revient hanter est le témoignage de l'existence d'un mort enterré dans l'autre<sup>247</sup> ».

Si nous rapprochons ces extraits de *L'écorce et le noyau* avec ceux du roman de Wellenstein, nous émettons l'hypothèse que le fantôme représente l'homme-bouc, l'autre représente Ivar et le mort enterré représente la figure du père. La séparation entre le fils et son père a entraîné l'apparition fantomatique du démon que seul Ivar peut apercevoir. Le secret invouable d'Ivar est le crime qu'il a commis avec ses compagnons, à savoir chasser sur les terres du Jarl et manquer de tuer un *berserkr* et le maître qui le guidait au même moment. Nous verrons plus tard les actes du fantôme dans la partie consacrée à la fureur du *berserkr*.

Le personnage de l'homme-bouc et celui d'Ivar ont pour point commun d'avoir eu un père à leur côté. Dans le roman, le père de l'homme-bouc est un « Haut-Roi » qui fait emprisonner son fils pour qu'il ne puisse pas se mettre en colère et tuer tout ce qu'il trouve :

« - Ils m'ont enfermé dans un sanctuaire, répondit la créature. Ou plutôt dans des catacombes, [...]. Ils m'ont condamné, alors que je n'étais qu'un enfant. Un enfant terrifié que son père a emmuré dans le noir. [...] Je suis le Premier. Si craint, si redouté, qu'ils ont préféré me jeter aux oubliettes plutôt que de m'accorder la faveur d'une mort rapide<sup>248</sup>. »

Ce nouvel extrait crée le lien entre le personnage de l'homme-bouc et le mythe du Minotaure. Ce mythe se caractérise par la relation entre le Minotaure qui est un monstre cornu et le labyrinthe dans lequel ce monstre a été enfermé<sup>249</sup>. Le Minotaure apparaît dans le mythe comme un personnage incongru dont la monstruosité est problématique<sup>250</sup>. Dans le roman que nous étudions, des ellipses nous font comprendre que l'homme-bouc était un enfant qui avait du mal à contrôler sa fureur dans la cour du Haut-Roi. Les termes de « sanctuaire », de « catacombes » et celui d'« emmuré » que nous retrouvons dans l'extrait du roman cité peut renvoyer au symbole du labyrinthe. Ce dernier est représenté dans les recherches sur le mythe du Minotaure comme un espace ritualisé féminin et dévorant<sup>251</sup>. Le sanctuaire de l'enfant-bouc

---

<sup>246</sup> Aurélie Wellenstein, *Le Roi des fauves*, éd. Scrineo, 2015, p. 63.

<sup>247</sup> Maria Torok, Nicolas Abraham, *L'écorce et le noyau*, éd. Champs essais, 2009, p. 431.

<sup>248</sup> *Op. cit.*, p. 187.

<sup>249</sup> André Siganos, *Le Mythe du Minotaure*, éd. PUF écriture, 1993, pp. XI-XII.

<sup>250</sup> *Idem*, p. XII.

<sup>251</sup> *Ibid*, p. 42.

peut alors servir de compensation à l'absence de la figure maternelle dans le roman. En effet, cette figure n'est jamais évoquée. Les personnages d'Ivar et de l'homme-bouc ont aussi pour similitude de ne pas avoir de mère. Le labyrinthe dans le mythe dévore, digère, et initie<sup>252</sup>. Le sanctuaire de l'homme-bouc s'apparente à un corps qui digère le personnage emmuré, puisque ce dernier perd la vie à l'intérieur de ce qu'il appelle des catacombes. Le fait qu'il s'agisse d'une mort lente accentue la monstruosité du lieu qui engloutit le monstre montré comme une victime. Nous interprétons le labyrinthe comme un symbole qui initie le personnage d'Ivar : il découvre l'histoire de l'homme-bouc à partir de ces ellipses temporelles intra diégétiques (le héros revit ces événements passés en hallucination) et prend conscience que ce démon est en réalité un allié qui l'empêche de refaire les erreurs d'avant. En effet, le Premier veut détourner Ivar de Falko, surnommé le Roi des fauves. Ce dernier cherche à faire emprisonner les *berserker* dans son château. Le Roi des fauves se révèle être un opposant au héros car il cherche à emmurer les *berserker* à l'instar du père de l'homme-bouc qui a emprisonné son fils et l'a conduit vers une mort lente.

En résumé, le guerrier-fauve dans le roman de *fantasy* contemporaine est donc décrit comme un personnage hybride qui possède des parties corporelles à la fois humaines et animales. L'hybridité conduit les *berserker* à se rapprocher du grotesque. Ils sont alors rattachés à des connotations péjoratives. S'ils ont perdu leur statut de soldat dans ce roman, ils sont néanmoins associés aux armes et au chamanisme. Le personnage de l'homme-bouc dans le roman lie la figure du *berserker* à d'autres figures telle que le Minotaure qui est issu de la mythologie grecque ou encore le démon Baphomet qui est issu des sciences occultes. La figure du Minotaure se caractérise dans le roman par la présence d'un personnage à corne considéré comme redoutable et qui se fait emprisonner ou emmurer. L'emprisonnement rappelle le motif du labyrinthe dans le mythe grecque du Minotaure. La figure de Baphomet va de pair avec la figure fantomatique. Le personnage de l'homme-bouc est un mort mal-mort qui hante le héros. La figure fantomatique nous donne une analyse psychanalytique de l'œuvre et des personnages. Le fantôme représente la hantise du héros tourmenté par la figure paternelle. Le *berserker* est donc lié à la notion de métamorphose, mais aussi à la notion d'animalité, de bestialité et de

---

<sup>252</sup> *Ibid*, p. 43.

fureur. Il est intéressant de savoir en quoi s'élabore la métamorphose des personnages dans le roman de Wellenstein ainsi que la fureur dans un second temps.

### c) La métamorphose physique du *berserkr*

Pierre Brunel associe la métamorphose à la notion de châtement dans son essai intitulé *Le Mythe de la métamorphose*. Il écrit qu'« en transgressant un interdit, la métamorphose constitue une faute qui appelle un châtement ; mais [qu']elle constitue aussi ce châtement lui-même<sup>253</sup> ». Il poursuit en reprenant une citation d'Hegel : « elles [les métamorphoses] renferment essentiellement une attitude négative à l'égard de la nature. [...] revêtir une des formes de la nature apparaît comme un châtement, pour quelque faute plus ou moins grave, ou même pour un crime monstrueux. [...] c'est le dernier terme de la souffrance, dans lequel l'homme ne peut se conserver comme homme<sup>254</sup>. ».

Dans le roman de Wellenstein, le châtement est marqué par la faute d'Ivar et ses compagnons pour avoir braconné sur des terres interdites et par leurs crimes car ils sont accusés aussi d'actes de rébellion et de meurtre<sup>255</sup>. Les *berserkir* sont donc considérés comme d'anciens criminels condamnés à se transformer après avoir commis une faute ou un crime. Les autres châtements qui suivent la métamorphose dans le récit sont l'isolement, en plaçant les futurs *berserkir* dans une terre délimitée par des runes et la capture de ces monstres, afin qu'ils puissent être manipulés et utilisés comme arme. Si nous confrontons la dernière phrase de la citation d'Hegel avec l'œuvre de fantasy contemporaine, nous lions la notion de métamorphose avec celle de la souffrance ou plus précisément avec celle de la mort. En effet, les compagnons d'Ivar finissent par mourir durant leur voyage et la mort est omniprésente dans le récit puisque les personnages doivent tuer pour survivre.

L'étape qui consiste à transformer Ivar et ses compagnons en *berserkir* débute par un rituel chamanique. Il se définit comme un rituel sacrificiel dans cet extrait :

« La foule poussa une clameur lorsque le sorcier du Haut-Roi parut derrière la table de pierre. [...] son visage était dissimulé sous une véritable tête de cerf. [...] Probablement,

---

<sup>253</sup>Pierre Brunel, *Le Mythe de la métamorphose*, éd. Librairie Armand Colin, 1974, p. 157.

<sup>254</sup>Georg Wilhelm Friedrich Hegel, *Esthétique*, éd. Claude Khodoss, 1998, pp. 176-177.

<sup>255</sup>Aurélie Wellenstein, *Le Roi des fauves*, éd. Scrineo, 2015, p. 78.

voulait-on, par cette mise en scène grotesque, représenter un *berserkir*. [...] Le sorcier brandit un couteau de cérémonie, [...]. Le *berserkir* frissonna à peine lorsque la lame lui incisa le dos, [...] mais quand l'homme masqué plongea ses mains dans sa chair, il poussa un hurlement inhumain. [...] Le sorcier saisit les côtes qu'il venait de briser et les extirpa du cadavre [...]. Des organes éventrés du *berserkir*, il préleva délicatement quelque chose et le montra à la foule, qui hurla de joie : c'était un long ver, encore rosi de sang, qui se convulsa en une lente torsion entre ses deux doigts. – Le lehring ! tonna le sorcier avec un enthousiasme dément, [...]. Il chercha d'autres vers [...]. – Ce soir, nous épargnons la vie de ces vingt condamnés, lança le sorcier [...]. Une deuxième chance leur est accordée : celle de revenir sous la forme d'un *berserkir*, afin de servir le pays qu'ils ont trahi. [...] C'était le tour d'Ivar. [...] – Accueille en toi le lehring, murmura le sorcier d'un ton aigre. [...] La panique enfla en lui. Les battements de son cœur s'accéléchèrent et ses oreilles se mirent à bourdonner<sup>256</sup>. »

Comme nous le voyons dans cet extrait, ce rituel consiste à ce qu'un sorcier sacrifie un *berserkir* pour extirper des vers dans le cadavre de la bête. Les personnages condamnés à se métamorphoser doivent ensuite avaler ces vers. Le sorcier est associé à la figure du chaman. Le terme de sorcier est apparu avant celui de chaman qui fut instauré par l'anthropologue italien Paolo Mantegazza dans ces récits de voyage au XIX<sup>ème</sup> siècle pour désigner les sorciers lapons. Ces deux termes désignent néanmoins la même chose, à savoir un opérateur du sacré qui pratique la sorcellerie<sup>257</sup>. Nous retrouvons dans la description du sorcier des similitudes avec celle des *berserkir* dans les sagas nordiques. Ce personnage porte une partie du corps d'un animal à savoir une tête de cerf, à l'instar des *berserkir* qui s'habillent d'une peau de bête. De plus, nous retrouvons la notion de grotesque pour désigner la mise en scène du sorcier. Les études sur le chamanisme témoignent que le chaman portait des vêtements spéciaux durant les sacrifices<sup>258</sup>. La tête de cerf est un artifice qui sert au sorcier à se démarquer des condamnés et à montrer sa domination, comme les *berserkir* dans les sagas nordiques qui s'habillent avec des peaux de bête pour faire peur à leurs ennemis. La description des habits du sorcier nous fait penser qu'il s'agit d'un emprunt qui provient de la représentation des *berserkir* dans la mythologie scandinave.

---

<sup>256</sup> Aurélie Wellenstein, *Le Roi des fauves*, éd. Scrineo, 2015, pp. 97-101.

<sup>257</sup> Alessandra Orlandini Carcreff, *Chamanismes*, éd. LiberFaber, 2019, p. 17.

<sup>258</sup> *Idem*, p. 18.

Le sacrifice dans le chamanisme est considéré comme une cérémonie où l'animal sacrifié est offert aux dieux et conduit au chaman à rentrer en contact avec les morts<sup>259</sup>. Le sacrifice dans la culture chamanique possède quelques différences et similitudes avec le sacrifice dans l'extrait du roman. Le rituel est marqué par des étapes précises qui consistent à tuer l'animal, puis à enlever certaines parties de son corps pour récolter le sang et les os<sup>260</sup> qui vont servir au chaman à rentrer en transe. Dans l'extrait qui nous intéresse, nous trouvons le motif de l'animal tué et de ses parties du corps arrachées, à savoir les organes qui sortent de son ventre. Néanmoins, le sorcier dans le roman n'extirpe ni les os, ni le sang du *berserkr* mais des vers qui vivaient dans le corps de la créature. De plus, le but de ce sacrifice dans cet extrait est de transformer des êtres humains en *berserkr* et non de communiquer avec les morts. Le passage du sacrifice du *berserkr* emprunte quelques éléments des étapes du sacrifice d'un animal dans la culture chamanique et rajoute d'autres éléments tels que la présence des vers qui auront un rôle important dans le roman et dans la métamorphose des personnages condamnés.

Le ver qui est nommé *lehrling* et que les personnages doivent avaler pour subir leur transformation possède les mêmes effets que les produits hallucinogènes ingurgités par les guerriers-furieux dans certaines études sur eux. C'est à la fin du XVIIIème siècle que la théorie sur les guerriers-fauves qui ingèrent de l'amanite tue-mouches afin d'être saisis par leur frénésie fut instaurée<sup>261</sup>. Or, cette théorie est contestée par Régis Boyer qui décrit la fureur du guerrier comme une entrée en transe par autosuggestion ou mise en condition personnelle<sup>262</sup>, sachant que les sources norroises ne font pas allusion à ces substances<sup>263</sup>. Le roman de Wellenstein emprunte la théorie scientifique des champignons hallucinogènes en les remplaçant par des vers arrachés dans un cadavre. Les vers semblent créer le lien avec la notion de bestialité étudiée auparavant, puisque ce sont des animaux qui se nourrissent des organes du *berserkr* sacrifié dans l'extrait étudié. Cela rappelle l'idée de la consommation de viande crue dans le mythe de Dionysos qui se rapporte à la notion d'animalité ou de bestialité. Nous constatons que le *lehrling* semble avoir les mêmes effets qu'un produit hallucinogène si nous nous fions aux sensations du personnage d'Ivar lorsqu'il l'ingurgite. Nous verrons les effets du *lehrling* plus en détail dans la partie consacrée à la fureur du *berserkr*.

---

<sup>259</sup> *Ibid*, pp. 17-18.

<sup>260</sup> *Ibid*, p. 18.

<sup>261</sup> Jean Renaud, *Les Vikings - Vérités et légendes*, éd. Perrin, 2019, p. 248.

<sup>262</sup> Anonyme, *Saga de Hrólfkr kraki*, trad. de Régis Boyer, éd. Anarchasis, 2018, p. 25.

<sup>263</sup> *Op. cit*, p. 249.

Après avoir analysé le rituel chamanique qui donne aux personnages leur capacité de se métamorphoser, nous devons analyser comment se manifeste la métamorphose dans le roman. Nous étudierons tout d'abord la métamorphose rattachée à la notion de châtement. Nous nous arrêterons ensuite sur la notion de dégradation qui se retrouvera liée avec celle de la palingénésie. Pour expliquer le lien entre ces deux termes opposés, nous allons nous attarder sur un extrait du roman où le héros coincé dans un puit finit par accepter l'animal qui est en lui :

« Pour la première fois depuis son entrée à Hadarfell, Ivar lâcha prise. Il cessa de contenir le *lehrling*. [...] Puis il aperçut dans le noir une étoile. [...] La lueur grandit, se scinda et se multiplia. C'était des candélabres, des dizaines d'entre eux, qui flottaient dans les ténèbres, en suspension autour d'un énorme auroch. Ivar s'approcha de la bête. [...] – Je ne veux pas te combattre, murmura-t-il. Il se rendit compte qu'il était sincère. L'auroch était magnifique, puissant et calme. Il ressemblait à l'image idéale de lui-même : une créature paisible, protectrice, solide. La bête incarnait ce qu'il y avait de meilleur en lui. Il l'avait façonnée pendant son enfance, puis son adolescence, dans le secret de son esprit. Pourquoi l'avait-il rejetée ? L'animal était une projection de l'enfant qu'il était, de son innocence, le souvenir d'un paradis perdu. – Je ne lutterai plus contre toi, promit-il. Je suis désolé, je n'avais pas compris. Je croyais que tu étais un parasite. Mais tu es moi<sup>264</sup>. »

Nous constatons à partir de cet extrait que la métamorphose du personnage qui est considérée comme un châtement le contraint à faire une introspection. Il est possible d'analyser ce texte à partir de l'extrait de *L'Art classique* d'Hegel sur les causes de la dégradation : « Chez les Grecs, au contraire, il [l'être métamorphosé] est assimilé à l'Esprit qui commence par se retirer de la nature pour rentrer en lui-même, par s'élever au-dessus d'elle et la surmonter, avant d'être à même de s'y orienter comme dans un élément sans résistance et de faire d'elle l'expression positive de sa propre liberté<sup>265</sup> ». Brunel cite aussi une fable platonicienne pour parler de la dégradation du personnage métamorphosé : « Pour Platon, précisément, la métamorphose est un châtement, [...]. « Les âmes des méchants, payant la peine pour leur façon

---

<sup>264</sup> Aurélie Wellenstein, *Le Roi des fauves*, éd. Scrineo, 2015, p. 263.

<sup>265</sup> Pierre Brunel, *Le Mythe de la métamorphose*, éd. Librairie Armand Colin, 1974, p. 161.



de vivre antérieure, viennent s'enchaîner dans un corps, [...] dans des mœurs dont les caractères sont analogues à celles qu'ils ont précédemment pratiquées<sup>266</sup> ; [...] ».

En étant condamnés à se transformer dans un lieu isolé, les personnages du roman de Wellenstein sont incités à faire un voyage initiatique. L'initiation est décrite chez Simone Vierne comme un développement qui guide l'être humain à changer de statut, à mourir pour se transformer, à développer une nouvelle naissance et « devenir autre<sup>267</sup> ». Le voyage initiatique se compose de trois parties : les rituels initiatiques de mise à mort, le retour à l'état embryonnaire (*regressus ad uterum*) et la descente aux enfers et (ou) la montée au ciel<sup>268</sup>. Le rituel chamanique qui consiste à consommer le *lehrling* ainsi que les *berserkir* poursuivis par des chasseurs peuvent être apparentés comme des rituels initiatiques de mise à mort, tandis que l'introspection d'Ivar peut être pris pour son retour à l'état embryonnaire de par l'évocation de son enfance et de son adolescence. La descente aux enfers peut se définir par la mort des compagnons d'Ivar, alors que la montée au ciel se caractérise chez Ivar par le héros qui doit gravir une montagne pour parvenir à son but. Gravier une montagne fait partie du voyage extatique des chamans qui souhaite pénétrer au ciel<sup>269</sup> et rentrer en communion avec le monde des morts ou des dieux. Cette information relie la figure du héros avec la notion de chamanisme.

Le but de l'initiation du héros est, selon l'étude de Vierne, de permettre au novice de transcender son état et d'accéder à un statut radicalement différent de celui qui était auparavant le sien<sup>270</sup>. L'extrait du roman nous montre la transcendance du héros et son changement de statut. Cette transcendance et ce changement sont indiqués par l'acceptation de sa métamorphose. Le voyage d'Ivar et de ses compagnons les conduit à découvrir et à apprivoiser leur bestialité, à savoir leur faim. Ils seront contraints de se nourrir de chair crue après avoir tué un crabe géant ou encore de se défendre en étant affamé et en ayant plus de force. L'introspection du personnage d'Ivar l'amène à s'élever au-dessus de la nature et de la surmonter pour reprendre les mots d'Hegel. C'est-à-dire qu'il gagne en puissance et semble être devenu plus fort que les obstacles qu'il a rencontrés lors de son voyage. Il est possible de confronter la citation de Platon qui associe le corps au caractère du personnage métamorphosé avec l'extrait du roman qui insiste sur la ressemblance entre Ivar et la créature qui se trouve en face de lui. Les notions d'enfance et d'adolescence évoquées rappelle la vie antérieure du héros.

---

<sup>266</sup> *Idem*, p. 162.

<sup>267</sup> Simone Vierne, *Rite, Roman, Initiation*, Presses Universitaires de Grenoble, 2000, p. 15.

<sup>268</sup> *Idem*, p. 27.

<sup>269</sup> *Ibid*, p. 55.

<sup>270</sup> *Ibid*, p. 85.

Et le fait qu'il s'imagine et se voit comme une bête paisible, protectrice et solide le dissocie du terme de « méchant » que nous retrouvons chez Platon, malgré les crimes qu'il a commis et qui s'apparente à de la légitime défense.

Brunel continue à aborder la question des limites du châtement et de la dégradation dans la métamorphose de la manière suivante : « Qui dit châtement dit souffrance, donc souffrance morale, donc conservation en l'animal d'un principe spirituel. [...] elle [la métamorphose] semble être considérée par Apulée comme une étape nécessaire sur le chemin du divin : un purgatoire, plutôt qu'un enfer<sup>271</sup> ». L'auroch dans l'extrait du roman *Le Roi des fauves* semble être l'animal que le personnage d'Ivar a conservé dans son esprit. Il s'agit alors de la représentation de sa souffrance morale qu'il a emmagasinée durant son voyage. Nous considérons *Hadarfell*, le lieu où Ivar et ses compagnons ont été jetés pour subir leurs transformations, comme un purgatoire. Les épreuves que les personnages subissent les amènent à purifier leurs âmes.

Si les deux compagnons d'Ivar finissent par trouver la mort, le héros en revanche finit par retrouver son « paradis perdu » grâce à la projection de l'auroch qui lui rappelle son enfance dans l'extrait du roman cité précédemment. Le purgatoire chez Ivar se termine par l'acceptation de l'animal qui est en lui et par un retour en arrière puisque son enfance et son adolescence sont rapidement évoquées. Les ellipses qui se focalisent sur l'ancienne vie du héros et de ses compagnons nous donnent un aperçu de son « paradis perdu » :

« Pour se donner du courage, il s'accrocha à son souvenir d'été, à sa chaleur, aux papillons bleus qui voletaient autour d'eux. [...] Cela lui revint d'un coup, une bulle éclatante, si précise, si proche qu'il crut entendre la voix de Kaya à son oreille : « Nous devons vivre sans regret. » [...] Vivre sans regret. Trois ans plus tard, il se trainait sur les pentes d'un glacier, seul, perdu, malade et affamé, et surtout, il courbait l'échine sous le poids des remords<sup>272</sup>. »

Le « paradis perdu » qui se rapproche d'un souvenir d'été rentre en contradiction avec le lieu du purgatoire qui se rapproche du froid. Le purgatoire semble mettre le personnage à l'épreuve, lui fait perdre ce qu'il avait auparavant et lui fait ressentir des remords qui s'opposent au conseil qui lui a été donné, à savoir de vivre sans regret.

Brunel considère la métamorphose comme un mythe palingénésique. Selon lui, « le temps de la métamorphose est pour le héros une mise entre parenthèses du monde des vivants

---

<sup>271</sup> Pierre Brunel, *Le Mythe de la métamorphose*, éd. Librairie Armand Colin, 1974, p. 163.

<sup>272</sup> Aurélie Wellenstein, *Le Roi des fauves*, éd. Scrineo, 2015, p. 221.

[...] [un] passage à une autre vie et ce passage constitue la métamorphose véritable. [...] Le cycle des métamorphoses est constitué par les étapes successives d'une découverte de soi-même<sup>273</sup>. » Il continue en répondant que « le but de cette descente en soi-même est, comme le suggère Asturias, d'« épuisier » ses ténèbres. Dans l'écheveau du moi doit être démêlé le vrai moi, le vivant irréfutable. [...] le héros redevient lui-même au terme de ses aventures, mais s'il retrouve sa forme humaine, il est intérieurement transformé<sup>274</sup>. » Le purgatoire qui est représenté par *Hadarfell* peut être considéré comme le lieu opposé au monde des vivants sans être celui des morts. En effet, certains personnages trouvent la mort dans ce lieu et ceux qui vivent arrivent à maîtriser leurs forces et leurs transformations. *Hadarfell* est le lieu de l'entre-deux qui est pour les personnages une mise entre parenthèse du monde des vivants pour reprendre la citation de Brunel. Le passage à une autre vie d'Ivar se fait par l'acceptation de la bête en lui, mais aussi par le fait qu'il finit par devenir le roi d'*Hadarfell* en tuant et en renversant Falko, l'ancien roi des fauves qui avait la capacité de contrôler les *berserkir* et de maintenir leurs transformations ainsi que leurs forces. L'introspection d'Ivar le conduit à acquérir les mêmes pouvoirs que Falko et à le battre. Nous analyserons plus tard la source de leurs pouvoirs et leurs similitudes. L'idée suggérée par Asturias d'« épuisier ses ténèbres » nous conduit à la confronter avec l'idée de Brunel qui répond que la métamorphose a un pouvoir cathartique<sup>275</sup>. La catharsis (ou *katharsis* en grec) désigne la purification et la purgation<sup>276</sup>. Cette notion se retrouve reliée au purgatoire. Nous remarquons que le personnage d'Ivar arrive à « épuisier ses ténèbres » littéralement par l'apparition des candélabres dans l'extrait sur son introspection. La lumière qui s'oppose aux ténèbres du puit semble apporter au héros un éclairage sur la bête qu'il a enfouie et qu'il finit par trouver magnifique après l'avoir repoussée. « Epuisier ses ténèbres » peut ici prendre le sens d'épuisier sa colère, sa haine envers lui-même ou qu'il a emmagasinée lors de son voyage initiatique. Nous identifions la distinction entre le « moi » et le « vrai moi » dans l'introspection du héros, en supposant que le « moi » désigne Ivar et que le « vrai moi » désigne l'auroch en face de lui et qu'il s' imagine dans sa pensée. Il est intéressant de constater que le personnage d'Ivar caractérise son « vrai moi » comme une image idéale et une meilleure version de lui-même. Démêler le « vrai moi » semble signifier devenir la personne que nous aurions aimé être. A la fin de son introspection, le personnage d'Ivar arrive à contrôler sa force et sa transformation. Bien qu'il ait gardé une

---

<sup>273</sup> *Op. cit*, p. 173.

<sup>274</sup> *Ibid*, p. 174.

<sup>275</sup> *Ibid*, p. 165.

<sup>276</sup> Isabelle Châtelet, « La fortune de la catharsis chez Freud », *Champ Psychosomatiques*, n°41, 2006/1, p. 30.

forme humaine, le héros du roman a changé mentalement. Il tient à venger sa condamnation et la mort de ses compagnons en tuant Falko et le seigneur qui l'a maudit.

En résumé, la métamorphose du *berserkr* dans le roman de *fantasy* contemporaine *Le Roi des fauves* de Wellenstein se distingue par le châtement que reçoivent les personnages avant et pendant leurs transformations, le rituel chamanique qu'ils subissent pour qu'ils deviennent des *berserkir* et qui se rattache au sacrifice d'une bête et à la consommation d'un produit hallucinogène représenté par un ver et enfin par la dégradation et la palingénésie qui conduit à considérer leur lieu de transformation comme un purgatoire et le retour à la vie du héros comme une introspection, un *regressus ad uterum*, une découverte de lui-même, de son « vrai-moi ». Dans la conclusion de son essai, Brunel donne une définition de la notion de métamorphose en citant un extrait de *L'Introduction à la littérature fantastique* de Todorov : les métamorphoses sont « la transgression de la séparation entre matière et esprit telle qu'elle est généralement conçue<sup>277</sup>. » Le roman de *fantasy* contemporaine rapproche le corps et l'esprit du héros en créant le lien entre la métamorphose physique d'Ivar et la fureur de ce personnage que nous étudierons dans la partie suivante.

#### d) Le *berserksgangr* ou la métamorphose psychologique du *berserkr*

Avant de déterminer ce qui caractérise la fureur dans le roman de Wellenstein, il nous faut rappeler ce qu'est la fureur du guerrier. Le *berserksgangr* est un accès de rage<sup>278</sup> associé au guerrier-fauve, qui se définit par une transe extatique et lui permet de voir ses forces décuplées et de se sentir invulnérable notamment aux épées et au feu<sup>279</sup>. La fureur du *berserkr* est associée à la notion d'excitation qui prend plusieurs formes tels que l'extase et les trances dans les traditions chamaniques, mais aussi dans la « fureur guerrière<sup>280</sup> » notamment chez les *berserkir* des rois Hrólfr et Adils que nous avons analysée précédemment. Régis Boyer définit le *berserksgangr* comme une entrée en transe ou en fureur par autosuggestion ou mise en condition personnelle des guerriers-fauves dans des circonstances érotiques ou guerrières et qui leurs permettent de fournir des prestations au-delà du commun et des prouesses inouïes<sup>281</sup>. Ce que nous retrouvons dans *Le Roi des fauves* de Wellenstein est la consommation d'un ver

---

<sup>277</sup> *Ibid*, p.178.

<sup>278</sup> Jean Renaud, *Les Vikings - Vérités et légendes*, Paris, éd. Perrin, 2019, p. 247.

<sup>279</sup> *Idem*, p. 248.

<sup>280</sup> *Ibid*, p. 249.

<sup>281</sup> Anonyme, *Saga de Hrólfr kraki*, Toulouse, trad. de Régis Boyer, éd. Anarchasis, 2018, p. 25.

qui donne des hallucinations aux personnages voués à se transformer en *berserkr*. Nous avons déjà évoqué dans la partie précédente que cette idée sur ces guerriers qui se nourrissent de produits hallucinogènes pour décupler leurs forces est contestée chez Boyer. Néanmoins, le ver appelé *lehrling* est mentionné à plusieurs reprises lorsque les personnages du roman ressentent une fureur. La notion de spasme est aussi mentionnée plusieurs fois dans le récit.

Nous relierons la notion de spasme dans *Le Roi des fauves* de Wellenstein avec la notion de pulsion que nous retrouvons dans les études liées à la psychanalyse. La pulsion se définit dans le champ psychanalytique comme un concept qui relie les émotions, l'affectivité et les relations de proximité. Elle relie aussi le mythe avec la science et la mythologie avec la biologie. Elle distingue aussi les pulsions de vie et les pulsions de mort caractérisées par l'union entre Eros et Thanatos chez les Grecs<sup>282</sup>. Jacques Lacan démontre à partir d'une citation d'Héraclite (« A l'arc est donné le nom de la vie et son œuvre est la mort. ») que les pulsions de vie (et les pulsions sexuelles) œuvrent pour la mort<sup>283</sup>. Le psychanalyste ajoute aussi que « ce que la pulsion intègre d'emblée dans toute son existence, c'est une dialectique de l'arc<sup>284</sup> ». Michel Boccara définit la pulsion non pas comme un arc, mais plutôt comme un boomerang. La pulsion passe de la mort pour revenir à la vie, à l'instar du voyage chamanique que Boccara définit comme une succession d'allers-retours « vie-mort-vie » qui permet au chaman de ramener l'objet perdu du désir<sup>285</sup>. Cette définition de la pulsion et du voyage chamanique qui rappelle le mythe d'Orphée nous conduit à rapprocher les pulsions de vie avec Eros et la notion de plaisir. Cette nouvelle citation de Lacan cherche à faire ce rapprochement : « Le chemin de la pulsion est la seule forme de transgression qui soit permise au sujet par rapport au principe de plaisir<sup>286</sup> ». La notion de spasme dans le roman peut être associée à celle des pulsions dans le sens où ses deux notions relient les émotions fortes ressenties par les personnages et leurs sensations physiques lorsqu'ils sont confrontés à ces émotions. Nous retrouvons le rapprochement entre le corps et l'esprit qui a été évoqué dans la définition des métamorphoses de Todorov citée à la fin de la troisième sous-partie. La succession d'allers-retours des pulsions s'apparente à la description du voyage initiatique qui se distingue par la mise à mort, le retour à l'état embryonnaire et la descente aux enfers et (ou) la montée au ciel. La relation entre Eros et Thanatos est notamment représentée par la mort de Kaya, une des compagnons qu'Ivar

---

<sup>282</sup> Michel Boccara, *La part animale de l'homme : esquisse d'une théorie du mythe et du chamanisme*, Paris, éd. Anthropos, 2002, p. 84.

<sup>283</sup> *Idem*, p. 90.

<sup>284</sup> Jacques Lacan, *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Séminaire XI, éd. du Seuil, p. 162.

<sup>285</sup> *Op. cit.*, p. 91.

<sup>286</sup> *Op. cit.*, p. 167.

affectionne et qui lui a demandé de la tuer afin qu'il puisse avoir suffisamment de puissance pour vaincre Falko. Cette relation se manifeste également par la notion de vengeance relative à la culture viking que nous retrouvons dans le roman. En effet, le personnage d'Ivar se venge du seigneur qui l'a persécuté au début du roman, après avoir tué l'ancien roi des fauves. Il se venge aussi de ce dernier à qui il doit notamment la mort de ses compagnons. Et il venge enfin la mort de l'homme-bouc en détruisant les pierres runiques qui constituaient les limites d'*Hadarfell* et en libérant les *berserkir* de ce lieu et de la manipulation de Falko. La notion de vengeance est associée à la culture viking et elle est considérée comme sanglante<sup>287</sup>, ce qui est le cas dans le roman de Wellenstein où des personnages meurent après s'être battu.

A partir des définitions du *berserksgangr* et des pulsions, nous allons étudier les fonctions des pierres runiques et du candélabre dans le roman et en quoi ces symboles sont liés à la fureur des personnages. L'extrait suivant nous relate l'apparition des pierres runiques et leurs effets chez Ivar et ses compagnons :

« - Je vais vous donner une dernière recommandation [...]. Vous allez pénétrer dans *Hadarfell*, la province abandonnée aux *berserkirs* – votre territoire. Le *lehrling* va grandir dans votre organisme et dans sept jours vous serez devenus des animaux. [...] Dans moins d'une semaine, les seigneurs vous donneront la chasse. [...] La capitaine releva le sorcier et le secoua sans douceur. L'homme, en transe, traça de nouveaux signes en l'air, et les runes sur les pierres s'illuminèrent en rouge. [...] Sur les menhirs, à perte de vue, le même signe se répétait. Il tournait doucement en une lente circonvolution hypnotique. Plus Ivar regardait et plus son mal-être s'amplifiait. Un rituel magique était à l'œuvre. Un rituel magique très dangereux [...] – C'est le parasite ? demanda la jeune fille. – Ce sont les pierres, répondit Ivar. [...] Elles ont quelque chose... [...] L'angoisse d'Ivar se précisait. Des images naissaient dans son esprit, même s'il n'arrivait pas à les capter clairement : c'étaient des fulgurances, des sensations brutes, mais tout son être lui hurlait de fuir s'il ne voulait pas finir déchiqueté, broyé... [...] Plus il tentait de repousser ses peurs irrationnelles et plus elles envahissaient son esprit. [...] C'était comme si quelqu'un lui chuchotait à l'oreille, comme si les pièges se multipliaient autour de lui. Il persista à avancer, et des images rouges, poisseuses dansèrent devant ses yeux. Il ne les voyait pas clairement, mais son instinct lui soufflait qu'il s'agissait des bribes de son futur, quand les seigneurs l'auraient capturé : il serait torturé, les ongles arrachés, les genoux

---

<sup>287</sup> Régis Boyer, *L'Edda poétique*, Paris, éd. Fayard, 1992, p. 26.

broyés, tous les os réduits en farine, les yeux crevés, on lui briserait les dents... [...] S'il cédait, s'il reculait, alors la terreur refluerait, il serait de nouveau un adulte, confiant en sa force, et non ce petit enfant perdu dans le noir de ses peurs primaires<sup>288</sup>. »

Cet extrait nous dévoile le moment où les personnages entrent à *Hadarfell*, leur lieu de métamorphose où ils vont recevoir leur initiation. L'évocation du *lehrling* qui grandira dans leur organisme nous montre que le produit hallucinogène qu'ils ont ingurgité a un impact sur leurs transformations physiques et très probablement sur leurs transformations psychologiques. L'initiation des personnages se caractérise aussi par une chasse aux *berserkir* étudiée par la suite.

L'extrait nous décrit des pierres runiques qui apparaissent comme des objets aux attributs magiques. Les runes sont considérées comme l'écriture des Vikings. Gravées dans la pierre, elles sont liées aux pratiques culturelles et magiques dans la culture scandinave<sup>289</sup>. Elles sont aussi représentées sur des objets tels que des armes pour les rendre plus efficaces<sup>290</sup> par exemple. Alessandra Orlandini Carcreff cite un extrait de l'*Introduction à la runologie* de Lucien Mosset dans son essai intitulé *Chamanismes* qui nuance la notion de magie chez les runes : « Les runes ne sont pas magiques, elles ont seulement parfois servi à la magie [...]. Leur vocation magique, dans la mesure où elle existe, paraît résulter surtout du fait qu'une minorité savait les tracer et les interpréter : elle n'est pas inhérente à leur nature<sup>291</sup> ». La fantasy contemporaine semble s'approprier l'écriture runique pour lui réattribuer son caractère magique. Les runes sont gravées sur des menhirs dans le roman de Wellenstein et donnent des hallucinations aux personnages condamnés à se métamorphoser.

Les hallucinations d'Ivar dans l'extrait se caractérisent par la couleur rouge et l'apparition de ses « peurs irrationnels ». La couleur rouge des runes et des images ressassées du héros rentre en contradiction avec le bleu qui est la couleur relative au froid et aux représentations *boréalistes* du Nord. Nous retrouvons dans un autre extrait du roman l'apparition de pierres runiques bleues : « Les formes sombres des menhirs émergeaient de la végétation, des runes bleues s'enroulant sur la pierre. [...] Elles [les pierres] étaient lisses, patinées par les âges et polies par les vents. Ivar ne quittait pas des yeux les traits bleus sur la roche. [...] La vision transmise par le roi des fauves se superposait à la réalité, grandiose. [...]

---

<sup>288</sup> Aurélie Wellenstein, *Le Roi des fauves*, éd. Scrineo, 2015, pp. 107-113.

<sup>289</sup> Jean Renaud, *Les Vikings - Vérités et légendes*, Paris, éd. Perrin, 2019, p. 283.

<sup>290</sup> *Idem*, p. 287.

<sup>291</sup> Lucien Mosset, *Introduction à la runologie*, Paris, Aubier-Montaigne, 1965 (2<sup>e</sup> éd. augmentée et révisée 1976), p. 145.

– [...] La cour du roi des fauves n'est plus très loin. Ces pierres ne sont pas destinées à repousser les *berserkirs*. Elles les accueillent<sup>292</sup> ! ». Nous pensons, à partir des représentations des pierres runiques bleues en contradiction avec celles qui sont rouges que ce roman de fantasy contemporaine reprend certains codes issus du *boréalisme* et cherche aussi à s'en extraire en ne faisant pas d'*Hadarfell* un lieu seulement composé de glace. La couleur rouge rappelle aussi la couleur du sang et peut signaler un danger pour le héros qui s'approche de ces types de pierres runiques.

Pour ce qui est des peurs irrationnelles ou primaires du héros, il est possible de faire un rapprochement entre la dernière phrase de l'extrait sur les runes rouges et la future introspection d'Ivar. En effet, Ivar est comparé à un « petit enfant perdu dans le noir de ses peurs primaires » lorsqu'il est confronté à des hallucinations pour citer l'extrait analysé. Ceci rappelle l'introspection d'Ivar où l'animal vers lequel il fait face est considéré dans le roman comme une projection de l'enfant qu'il était. Le noir sert ici de symbole pour exprimer les peurs du héros, tandis que la lumière évoquée dans l'extrait de l'introspection d'Ivar avec l'apparition des candélabres peut servir à traduire la libération des peurs du héros.

En dehors du *lehrling* que nous avons comparé à une substance hallucinogène, le candélabre que porte le personnage d'Ivar comme tatouage semble servir aussi à montrer la fureur et la force du *berserkr*. La présence du candélabre relie la fureur du guerrier-faune dans la *fantasy* au symbolisme du feu. Nous analysons ce symbole à partir de l'extrait où le héros se voit attribuer la marque du candélabre par le personnage de l'homme-bouc :

« *Je suis lui*, songea-t-il avec horreur, *ce bouc affreux*... [...] Un homme vêtu d'un manteau bleu nuit s'avança. Un roi, à en juger la couronne incrustée de bijoux qui ceignait son front. [...] Ses mains tremblaient autour d'un calice en or qu'il offrait à Ivar. – Bois, mon fils, dit-il avec douceur. Sans qu'il puisse agir, Ivar se vit tendre des mains crochues, couvertes de fourrure noire, pour attraper la coupe. [...] Ivar était impuissant, prisonnier de la vie d'un autre. Il renversa la tête pour boire le breuvage [...]. – C'est bien, mon fils, murmura le souverain. Je suis fier de toi. Ivar entendit ces mots pleins de douceur, mais pas l'enfant qu'il incarnait. Un violent spasme souleva sa poitrine. [...] ses muscles se contractèrent avant de se détendre brusquement en un déchaînement inouï de violence. Les sorciers ne s'écartèrent pas assez vite.

---

<sup>292</sup> Aurélie Wellenstein, *Le Roi des fauves*, éd. Scrineo, 2015, pp. 194-195.



Le garçon-bouc en percuta un au hasard avec une clameur sauvage. Ils tombèrent ensemble, et déjà le petit monstre rampait sur son torse, l'écrasant de tout son poids, et lui défonçait le crâne à coups de calice. Arrête ! voulut crier Ivar à son attention. [...] Mais il ne pouvait empêcher le drame de se produire. [...] L'enfant, déjà, maîtrisait sa crise. [...] Il [le roi] s'empara d'un candélabre en argent qui éclairait la scène du rituel. Solennellement, il le tendit à son fils. – Puisses-tu trouver ta voie dans les ténèbres, murmura-t-il. Ivar s'en saisit, mais au moment où ses doigts se repliaient sur le manche, le rêve changea. Il se retrouva dans son propre corps, à genoux dans l'obscurité, et celui qui lui faisait face n'était plus le roi, mais l'homme-bouc. – Toi qui es venu jusqu'ici, prononça le démon d'une voix rauque, reçois ma marque. Une horrible douleur broya la main d'Ivar. [...] Le candélabre fondait sur ses doigts. [...] L'objet maudit collait à lui, se mélangeait à la chair grésillante, à ses os mis à nu. Ivar hurla, [...] jusqu'à ce que le candélabre ne soit plus qu'un gant d'argent sur sa main en lambeaux<sup>293</sup>. »

Cet extrait relie la figure du personnage d'Ivar à celle de l'homme-bouc. En effet, les ellipses dans le récit sont caractérisées par les rêves d'Ivar où il prend la place de l'homme-bouc lorsqu'il était enfant. Parmi les similitudes de ces deux personnages, nous trouvons la présence ou l'évocation d'un père de famille. Nous analyserons plus en détail cette présence à partir du symbole du feu et du mythe de Prométhée.

Cet extrait nous donne aussi une représentation d'un *berserkr* qui rentre en fureur. Nous retrouvons la notion de spasme, de violence et de clameur sauvage au moment où l'homme-bouc se met à se battre contre les sorciers. Nous étudierons un peu plus tard la fureur d'un *berserkr* au combat dans un autre extrait.

Nous avons supposé précédemment que le candélabre fait un rapprochement entre la fureur du guerrier-fauve et le symbole du feu. Selon les travaux de Bachelard dans son ouvrage intitulé *La psychanalyse du feu*, le feu est considéré comme l'objet d'une interdiction générale<sup>294</sup>. A partir de la situation d'un enfant à qui le père donne des coups de règle pour s'être trop approché du feu<sup>295</sup>, Bachelard associe cet élément à l'intelligence paternelle<sup>296</sup> et à l'interdiction sociale qui remplace la connaissance naïve de l'enfant sur ce phénomène naturel<sup>297</sup>. La connaissance naïve de l'enfant se caractérise par la brûlure, considérée comme

---

<sup>293</sup> *Ibid*, pp. 184-186.

<sup>294</sup> Gaston Bachelard, *La Psychanalyse du feu*, Paris, éd. Idées nrf, 1965, p. 25.

<sup>295</sup> *Idem*, p. 24.

<sup>296</sup> *Ibid*, p. 24.

<sup>297</sup> *Ibid*, p. 25.

une inhibition naturelle qui interfère avec le social<sup>298</sup> dépeint par la figure paternelle. Bachelard évoque aussi le complexe de Prométhée qui se définit par des tendances qui nous poussent à savoir autant que nos pères, plus que nos pères et autant que nos maîtres<sup>299</sup>. Dans les sciences occultes, le diable est représenté avec une flamme entre ses cornes qui symbolise l'intelligence, l'équilibre universel et la figure de l'âme élevée au-dessus de la matière<sup>300</sup>. Le feu fait aussi parti des quatre éléments qui cherchent à purifier l'âme<sup>301</sup> dans l'initiation du héros.

Si nous confrontons le roman de Wellenstein avec le complexe de Prométhée, nous émettons l'hypothèse que le symbole du feu conduit Ivar et l'homme-bouc à s'affranchir de l'interdiction sociale marquée notamment par la présence de la figure du père. Cette dernière semble chercher à contrôler la colère de l'homme-bouc. La figure du père chez Ivar est surtout évoquée lorsqu'il se met à regretter les actes qu'il a commis. Les personnages d'Ivar et de l'homme-bouc vont s'affranchir de l'intelligence paternelle en rentrant en fureur. Comparer ces informations sur le feu avec l'extrait sur l'introspection du héros nous conduit à penser que l'interdiction sociale associée à la figure paternelle rentre en contradiction avec le « vrai moi » du personnage principal, la bête à l'intérieur de lui.

Le « vrai moi » des personnages semble s'affirmer à partir de leurs fureurs. Si nous considérons l'homme-bouc comme un démon, nous supposons que le tatouage du candélabre qu'il donne au héros est, à l'instar de la flamme du diable dans les sciences occultes, une marque qui symbolise l'intelligence, l'équilibre universel et la figure de l'âme élevée au-dessus de la matière pour citer les informations précédentes. La notion d'intelligence peut être soulignée par les rêves d'Ivar qui le conduit à connaître la vérité concernant le passé du Premier et par conséquent d'en savoir plus sur les origines des *berserker*. Nous lions les notions d'équilibre universel et d'âme élevée au-dessus de la matière à la notion de fureur rattachée à l'âme et à la notion de métamorphose rattachée à la matière et au corps.

Le rapprochement entre l'âme et la matière évoque la notion d'équilibre universel. Nous pensons alors que les personnages se mettent en fureur afin de retrouver un équilibre entre la transformation de leurs âmes et la métamorphose de leurs corps. L'information sur le feu qui agit comme un élément de purification dans le parcours initiatique du héros nous conduit à penser que la fureur et la force du *berserker* seront considérées de manière méliorative dans le

---

<sup>298</sup> *Ibid.*, p. 24.

<sup>299</sup> *Ibid.*, p. 26.

<sup>300</sup> Eliphas Levi, *Dogme et rituel de la haute magie. T.2 : Rituel*, éd. Librairie générale des sciences occultes, 1990, p. 211.

<sup>301</sup> Simone Vierne, *Rite, Roman, Initiation*, Presses Universitaires de Grenoble, 2000, pp. 30-31.

roman de Wellenstein. Nous constatons que le champ lexical du feu est présent dans le roman de fantasy contemporaine, notamment dans cet extrait :

« Une exaltation primitive embrasa son être. Il se remit à marcher à travers la tempête. La marque sur sa main flambait avec une telle intensité qu'elle transformait les flocons les plus proches en une étincelante averse de diamants. Ivar ne comprenait pas exactement d'où lui venait cette pulsion sauvage, si la malédiction du bouc ou le parasite en était à l'origine, ou bien si tout simplement lui aussi avait changé lors de ces épreuves. Mais il avait désormais l'absolue certitude qu'il devait continuer, [...]. La chaleur de son propre sang, cognant à ses tempes et à ses artères, le brûlait comme un feu. Il avançait sans effort. *Maintenant, j'irai jusqu'au bout*, se promit-il<sup>302</sup>. »

Les termes d'exaltation primitive qui embrase le personnage d'Ivar peuvent être reliés à la notion de pulsion. En effet, le héros ressent cette exaltation après le suicide d'un de ces compagnons qui lui a fait ressentir une forte émotion. Le vocabulaire lié au feu contraste avec celui lié au froid avec des termes comme tempête ou encore flocons. Le contraste entre le feu et le froid fait partie des caractéristiques liées à la littérature du nord. Il associe la force de caractère du héros liée au feu avec le lieu qui est une montagne enneigée dans l'extrait précédent. Le vocabulaire lié au feu se retrouve aussi lié avec celui du corps. Ceci relie la fureur et la force du *berserker* à sa métamorphose physique.

Après avoir abordé les notions de pulsions, d'hallucination et le symbole du feu qui rentrent en lien avec la fureur du *berserker* dans le roman de fantasy contemporaine, nous devons étudier comment se manifeste cette fureur chez le personnage d'Ivar lorsqu'il est confronté à des chasseurs de *berserker* dans l'extrait qui suit :

« Ses ennemis lui paraissaient minuscules, tellement fragiles et insignifiants. [...] Ivar se contenta de foncer sur ses adversaires. Il les renversa comme des quilles. Son large front heurta un homme, ses cornes brisèrent des côtes et déchirèrent le tissu élastique de poumons. Un corps craqua sous ses sabots. En un seul assaut, il avait tué quatre chasseurs. La conscience de sa propre force, dévastatrice, le grisa. [...] Des armes le frappaient ; il les sentait à peine. Ni crainte ni douleur n'altéraient sa formidable combativité. Sa puissance volcanique rugissait dans ses veines. [...] Le sang chaud inonda son large poitrail et lustra son mufler. Il lui coulait

---

<sup>302</sup> Aurélie Wellenstein, *Le Roi des fauves*, éd. Scribner, 2015, p. 222.

dans la gueule, abreuvant la folie du *lehrling*. [...] Ivar, chancelant, sanglant, se rua contre le pilier de l'arche. [...] Il voulait se débarrasser du filet qui le comprimait et entravait ses mouvements, [...]. La voix du sorcier s'infiltrait dans son esprit, comme s'il se tenait juste à côté de lui. Il ne comprenait pas les mots, mais le *lehrling*, lui, les haïssait. [...] Au cœur de sa folie, crépita une étincelle : l'auroch ne savait pas comment se libérer, mais l'humain, lui, le pouvait. Ivar se concentra pour tenter de dominer l'animal. Le *berserkir* affolé hurlait ; la bête paniquait, noyée sous des vagues de colère et de terreur. Ivar se ramassa, et effectuant l'effort le plus violent de sa vie, il la repoussa. Son humanité se répandit dans ses nerfs, dans ses veines. [...] Il était humain, nu, au milieu des cadavres de ses victimes. [...] Ses quatre adversaires se retournèrent vers lui, incrédules. Aucun d'entre eux n'avait jamais vu un *berserkir* s'arracher à leurs sortilèges et leurs colifichets, ni probablement redevenir humain pour leur parler<sup>303</sup>. »

Cet extrait sur la folie guerrière d'Ivar rappelle la folie guerrière de l'homme-bouc dans un autre extrait sur cette dernière. Nous constatons que le personnage métamorphosé parvient à tuer des chasseurs à la manière d'un animal sauvage. Cette folie guerrière rappelle aussi la force de héros dans les sagas scandinaves comme Svipdagr qui est arrivé à tuer une horde de *berserkir* dans la *Saga de Hrólfr kraki*. Or, ce héros n'est pas considéré comme un *berserkir* dans la saga étudiée précédemment. Nous avons établi au deuxième chapitre que les guerriers-fauves dans les sagas scandinaves étaient considérés comme des marginaux et émis l'hypothèse que leurs forces animales et surhumaines n'étaient qu'un artifice puisqu'elles semblaient ne pas se manifester. Le roman de fantasy contemporaine semble attribuer aux *berserkir* cette force animale et surhumaine qui leur donne un avantage sur leurs ennemis. Le personnage d'Ivar peut être associé à celui de Bödvarr dans la *Saga de Hrólfr kraki* qui est considéré comme un *berserkir* dans d'autres sagas légendaires. Ce dernier a su montrer sa force en se mesurant aux *berserkir* de son propre roi et s'est métamorphosé lors d'un combat. La métamorphose dans la culture scandinave dissocie l'âme et le corps en considérant l'animal qui se bat comme l'âme du guerrier, ce dernier étant endormi et ayant donc laissé son corps au repos. Dans l'extrait que nous étudions, nous ne sommes pas confrontés à un phénomène de dédoublement, mais à un phénomène de métamorphose défini par Todorov qui le délimite au rapprochement entre la matière et l'esprit.

Nous constatons aussi dans cet extrait que le héros est insensible aux armes, ce qui rappelle une des caractéristiques des *berserkir* et des guerriers d'élites de manière générale

---

<sup>303</sup> *Idem*, pp. 203-205.

d'être insensible au fer. Le vocabulaire du feu est aussi présent avec les termes « sang chaud » ou encore « volcanique » et semble accentuer la fureur du *berserkr*. La présence du sang dans l'extrait qui permet à Ivar de gagner en puissance en « abreuvant la folie du *lehrling* » fait revenir la notion de bataille sanglante qui fait partie des caractéristiques liées à la culture viking.

La folie guerrière du personnage d'Ivar se conclut par sa retransformation en être humain alors qu'il s'est battu en étant transformé en animal. Le fait qu'il tente de dominer l'animal en lui rentre en opposition avec l'extrait de son introspection où il finit par l'accepter. La bataille sanglante d'Ivar semble prendre la forme d'une épreuve initiatique où le héros semble prendre conscience de ces capacités. Cette prise de conscience de ses capacités et cette bataille sanglante sont mises en relation avec le phénomène de dégradation évoqué dans la sous-partie sur la métamorphose du *berserkr*. Le héros semble subir des épreuves mortelles avant d'arriver à une introspection finale ou un *regressus ad uterum* qui lui donne accès à une nouvelle naissance.

En ayant la capacité de se retransformer en être humain, le personnage d'Ivar se rapproche de la figure du chaman qui a pour caractéristiques de changer les êtres humains en *berserkir* à partir d'un rite sacrificiel et de les contrôler notamment grâce aux runes qui leur donnent des hallucinations. Le héros du roman a réussi à s'affranchir des pouvoirs chamaniques dont lui et ses compagnons ont été victimes. Le rapprochement entre le héros et la figure du chaman se retrouve dans le symbole du candélabre. Le personnage d'Ivar parvient à contrôler les *berserkir*, à l'instar des sorciers et de Falko qui possède lui aussi un candélabre comme marque, à la fin de son introspection. Et en tuant le roi des fauves, le personnage d'Ivar se voit attribué une seconde marque d'un candélabre qui lui donne une force bien plus conséquente : la capacité de contrôler les pierres runiques et de les détruire. Le héros de ce roman de fantasy contemporaine ne semble pas seulement associé à la figure du chaman, il semble aussi s'en démarquer car sa force semble dépasser celle des sorciers et des magiciens dans *Le Roi des fauves*.

En résumé, la fureur du *berserkr* dans le roman d'Aurélie Wellenstein peut se distinguer par la notion de pulsion que nous retrouvons chez les travaux de Freud, l'évocation des runes qui possèdent des attributs magiques et créent des hallucinations chez les *berserkir* et le symbole du feu qui montre la puissance du personnage d'Ivar. Les spasmes ressentis par les personnages semblent faire allusion au *berserksgangr* et aux pulsions dans une approche

psychanalytique de l'œuvre. L'apparition des runes témoigne d'un apport culturel dans la représentation de la figure scandinave du *berserkr*. Les hallucinations sont rattachées à la folie et à la fureur chez ces personnages. Le symbole du feu a pour conséquence de considérer le héros comme un *berserkr* puissant. Ce symbole crée le lien entre la puissance du personnage et sa hantise qui semble être appuyé par la figure paternelle si nous en venons à une approche psychanalytique de l'œuvre. La fureur du *berserkr* se retrouve rattachée à la métamorphose physique du personnage. Elle permet à la figure du *berserkr* de perdre son statut de marginal pour celui d'une créature puissante qui peut contrôler sa transformation et possède des pouvoirs qui dépassent ceux des magiciens.

En conclusion, *Le Roi des fauves* d'Aurélié Wellenstein est une réécriture de la figure du guerrier-fauve par le biais du chamanisme. Le personnage d'Ívarr qui est un guerrier dans la mythologie viking se retrouve assimilé à la figure du forgeron. Le personnage mythologique se rapproche de la figure du *berserkr* par son handicap. Ce dernier apparaît comme une caractéristique des guerriers-fauves qui va de pair avec leur fureur si nous nous appuyons sur les études qui comparent les guerriers scandinaves aux soldats vétérans du Vietnam. La figure du forgeron est associée au chamanisme car elle se rattache à la notion d'alchimie et rappelle la figure de certains dieux nordiques.

Les guerriers-fauves sont représentés comme des êtres hybrides, mi-homme, mi-animal. L'hybridité des personnages nous renvoie à la notion de grotesque qui donne à ces personnages des connotations péjoratives. Le roman s'intéresse davantage à la description physique des *berserkr* en opposition avec la saga qui s'intéresse davantage à leurs coutumes et à leur comportement. Le personnage de l'homme-bouc est représenté comme le premier *berserkr*. Il est comparé à d'autres figures telles que celle du Minotaure dans la mythologie grecque, celle de Baphomet dans la religion chrétienne et les sciences occultes, et la figure du fantôme. La figure du Minotaure se caractérise dans le roman par un personnage à corne qui se fait emprisonner et emmurer à cause de sa force et de son apparence. La description d'un personnage emmuré se rapporte au motif du labyrinthe relié au mythe du Minotaure. La comparaison avec Baphomet démontre le personnage de l'homme-bouc et la figure du *berserkr* dans le roman. La figure du fantôme chez l'homme-bouc dévoile la hantise du personnage d'Ivar qui est tourmenté par l'image de son père. Ces deux personnages partagent comme point commun d'avoir été influencé par une figure paternelle.

Le guerrier-fauve est relié à la métamorphose dans le roman de *fantasy*. Cette notion se distingue de celle du dédoublement dans les sagas nordiques. En effet, la métamorphose chez Todorov et Brunel se caractérise par le lien entre le corps et l'esprit, alors que ce phénomène dans les sagas se définit par une âme qui prend forme et sort du corps de l'individu. Dans le roman de Wellenstein, l'individu se transforme en *berserkr* tout d'abord lors d'un rite où il doit ingurgiter un produit hallucinogène. Ensuite, il se métamorphose progressivement en étant placé dans un endroit (*Hadarfell*) où des épreuves l'attendent. La présence d'un rite semble être un emprunt aux dimensions culturelles dans les sagas médiévales. La consommation de produits hallucinogènes fait partie des interprétations relatives à la fureur et à la force des guerriers-fauves. Une métamorphose progressive témoigne d'un voyage initiatique où les personnages subissent différentes épreuves qui les conduisent à la mort, voire à un retour à la vie. Le voyage initiatique renvoie l'idée que la métamorphose est un mythe de la dégradation et de la palingénésie. Le personnage parvient à retourner à la vie à partir d'une introspection. Cette introspection lui donne la capacité de s'approcher de son « vrai moi » en acceptant l'animal qui est en lui par un *regressus ad uterum*.

En dehors de la métamorphose qui s'appuie sur les traits physiques des guerriers-fauves, le roman de Wellenstein s'appuie également sur leur comportement. Nous constatons une résurgence du *berserksgangr* par la notion de spasme reliée à celle des pulsions dans la psychanalyse. La pulsion se définit par son lien avec les émotions et l'affect et la relation entre Eros et Thanatos, sachant qu'Eros se rapporte à la vie et au désir tandis que Thanatos se rapporte à la mort. Le désir et la vie se retrouvent associés à la mort dans le roman. Les notions de vengeance et de bataille sanglante relatives à la culture viking nous conduisent à faire ce rapprochement entre Eros et Thanatos dans le roman de Wellenstein. Les personnages se vengent de leurs ennemis par des combats sanglants. Le motif des runes ajoute un apport culturel dans l'œuvre de *fantasy*. Il s'agit d'une ancienne écriture scandinave qui se retrouve associée à la magie. Le caractère chamanique de cette écriture est souvent évoqué dans les mythes scandinaves qui concernent les dieux. Dans le roman, l'apparition des pierres runiques sert à la présence de signes *boréalistes*, avec la couleur rouge qui démontre la folie qu'entraînent ces pierres chez les *berserkir* et qui entre en contraste avec le bleu, la couleur dominante dans les œuvres issues du *boréalisme*. Le symbole du feu représenté par le motif du candélabre dans le roman rapproche le personnage d'Ivar du mythe de Prométhée. Le héros du roman de Wellenstein décuple sa force grâce à ce motif attribué par l'homme-bouc qui lui sert de marque au bras. Il parvient également à contrôler ses transformations et ses ennemis. Le

mythe de Prométhée représenté dans la *Psychanalyse du Feu* de Bachelard fait le rapprochement entre Ivar et la figure paternelle. La marque du candélabre donne à Ivar la capacité de s'affranchir de la figure paternelle qui le hantait.

Le roman de *fantasy* contemporaine s'appuie sur le chamanisme dans sa représentation du *berserkr*. Les fonctions chamaniques dans *Le Roi des fauves* se caractérisent par la figure du forgeron chez le personnage d'Ivar, la représentation d'êtres hybrides associée à d'autres figures mythologiques comme le Minotaure, le démon Baphomet et la figure du fantôme, la métamorphose physique des *berserkir* qui se rapporte à la dégradation et à la palingénésie et la fureur des guerriers qui ne se manifeste pas par autosuggestion comme nous l'avons vu au chapitre précédent, mais par influence. Les *berserkir* sont influencés par des magiciens qui les font sombrer dans la folie, leur créent des hallucinations par l'ingurgitation d'un produit hallucinogène et par l'apparition de pierres runiques aux attraits magiques. Cette folie se caractérise par la notion de spasme dans le roman. Le héros parvient à la contrôler grâce au symbole du feu. Cette folie lui sert à décupler sa force.

*Le Roi des fauves* se distingue de la *Saga de Hrólfr kraki* par la dimension chamanique que le roman apporte. Il emprunte des références issues de la mythologie scandinaves, ainsi que d'autres références culturelles dans sa représentation des guerriers-fauves. La *fantasy* s'affranchit de l'écriture cléricale en décrivant ces êtres hybrides et en leur donnant des capacités surnaturelles. Ces personnages perdent leur statut de guerrier pour celui de créature hybride, sachant que le statut de guerrier a été instauré par l'écriture des clercs du Moyen-Âge. S'approprier la figure du *berserkr* en l'associant au surnaturel redonne à cette figure son statut de mythe païen où le surnaturel est contesté par les clercs.



## Conclusion générale

Notre étude a pour sujet l'analyse de la figure du guerrier-fauve dans la *Saga de Hrólfr kraki* et dans *Le Roi des fauves* d'Aurélié Wellenstein, un roman de *fantasy* contemporaine. Nous avons délimité cette figure à deux fonctions : guerrière dans la saga médiévale et chamanique dans le roman de *fantasy*. L'articulation entre ces deux fonctions dans les deux œuvres a pour conséquence de placer la figure du *berserkr* en tant que mythe.

Le mythe, qui se définit par un discours ou un récit, se caractérise avant tout par la notion d'affect si nous partons sur une approche psychanalytique du mythe. Cette notion d'affect a pour conséquence de relier le mythe à la psychanalyse, plus précisément à étudier les articulations entre l'Homme et l'animal. Les notions d'affect et de pulsions sont relatives à celle de l'animal. Le marxisme et le structuralisme ne prennent pas en compte les notions d'affect. En ce sens, ils proposent une analyse peu pertinente du mythe comparé à la psychanalyse, du moins dans notre étude. Nous distinguons deux sortes de mythe : le mythe ethno-religieux et le mythe littéraire. Le mythe ethno-religieux se caractérise par son oralité, son aspect fondateur et le fait qu'il soit tenu pour vrai. Le mythe littéraire se définit par la mise à l'écrit du mythe ethno-religieux, son rationalisme et sa logique de l'imaginaire qui fait perdre au mythe littéraire son côté instaurateur. Ces deux mythes possèdent différents logos : la raison mythique appartient au mythe religieux et la raison logique appartient au mythe littéraire. La raison logique se démarque par sa volonté de démystifier l'individu en assumant son caractère scientifique plus contemporaine. La création d'un mythe littéraire sous l'influence d'un mythe ethno-religieux est caractéristique de la saga. Cette dernière se définit par son ancrage historique et fictif. Elle s'attache à différents genres et notions tels que la légende, l'épopée héroïque, le conte populaire et les dimensions culturelles. La saga témoigne d'une double dimension puisqu'elle reprend des éléments issus de la culture nordique, racontés du point de vue des clercs médiévaux. La création d'un mythe littéraire sous l'influence d'un mythe religieux se produit également dans le genre de la *fantasy*. Ce genre se définit par un surnaturel « naturalisé », tenu pour vrai par les personnages. La métaphore dans la *fantasy* conduit à apporter une dimension affective au mythe. L'étude des représentations du Nord se définit par le terme de *boréalisme* ou d'Imaginaire du Nord en ce qui concerne la littérature. L'Imaginaire du Nord étudie ses codes et l'affranchissement de ses codes, en prenant appui sur des œuvres qui représentent le Nord ou la culture nordique. Le roman de *fantasy* fait figure de palimpseste, dans le sens où il réécrit un mythe ancien en le complétant, notamment avec des références et des mythes plus contemporains.

Dans la *Saga de Hrólfr kraki*, les guerriers-fauves forment une troupe de guerriers d'élite qui appartient à un roi. Il s'agit de personnages secondaires, jugés comme grotesques, et qui manifestent leur animalité par leur comportement. Ce comportement se caractérise par des hurlements et une arrogance. Les guerriers-fauves sont l'opposé des héros de saga comme Svipdagr ou encore Bödvarr. Montrés comme des marginaux, les *berserkr* sont également des champions d'élite. L'articulation entre la figure du *berserkr* et les fonctions guerrières se produit par le biais du genre de l'épopée héroïque. Ce dernier dévoile une crise politique contemporaine instaurée dans un récit historique. La crise représentée se voit simplifiée puis dépassée. Dans la *Saga de Hrólfr kraki*, le genre de l'épopée héroïque se manifeste chez les *berserkr* par l'apparition de rites et de coutumes relatives aux dimensions culturelles de la saga. Les rites et les coutumes des *berserkr* ont pour but de provoquer les héros en duel. La simplification conduit à créer un ordre. Les rites et les coutumes des guerriers-fauves produisent cet ordre. Il existe dans la saga qui nous intéresse une exception à la figure guerrière du *berserkr* : le personnage de Bödvarr. Ce dernier est considéré comme un guerrier-fauve chez Snorri. Ce clerc islandais qui est à l'origine d'un *Edda* témoigne d'un point de vue évhémériste des récits scandinaves. En d'autres termes, il considère comme un *berserkr* chaque personnage ayant des traits relatifs au dieu Odin, les guerriers-fauves étant représentés comme les répondants terrestres des *einherjar*, les combattants d'élite du dieu nordique selon les termes de Dumézil dans *Heur et malheur du guerrier*. Bödvarr est associé à Odin par sa capacité à se métamorphoser. Or Régis Boyer, le traducteur de la saga qui nous intéresse, relie Bödvarr au personnage du conte du Fils de l'Ours, et non à la figure du *berserkr*. De plus, les guerriers-fauves dans la saga ne se métamorphosent pas contrairement à Bödvarr. La métamorphose physique est relative dans la saga médiévale au chamanisme nordique qui se voit diabolisé par l'écriture cléricale. Les guerriers-fauves apparaissent comme une réécriture médiévale de personnages mythologiques scandinaves. L'influence médiévale se constate par l'utilisation du genre de l'épopée héroïque pour caractériser les *berserkr* et la diabolisation du chamanisme nordique opposée à la religion chrétienne. Le *berserkr* apparaît en tant que mythe dans la saga dans le sens où sa figure est influencée par l'écriture des clercs. Cette écriture relie les guerriers-fauves aux fonctions guerrières et les dissocie des fonctions chamaniques.

Dans *Le Roi des fauves*, œuvre de *fantasy* contemporaine d'Aurélié Wellenstein, les guerriers-fauves sont représentés par le biais de fonctions chamaniques en étant des créatures mi-homme, mi-animal. Le roman propose une réécriture d'un guerrier scandinave. La figure de ce guerrier est semblable aux *berserkr* puisque sa fureur et sa force est dû à une pathologie

et à des séquelles de la guerre. Ce guerrier devient un forgeron, une figure relative au chamanisme, dans l'œuvre de Wellenstein. Le roman de fantasy insiste davantage sur le physique des guerriers-fauves qui est considéré comme grotesque et difforme. Nous constatons une résurgence du grotesque, mais cette fois-ci dans le physique des personnages. Le statut de palimpseste de l'œuvre de fantasy se dévoile par l'apparition du mythe du Minotaure avec le personnage de l'Homme-bouc ou encore celui de Dionysos avec la consommation de viande crue. La métamorphose physique des guerriers-fauves se caractérise par un rituel chamanique dans le roman. Elle se caractérise également par les notions de dégradation et de palingénésie. Le personnage métamorphosé fait un voyage initiatique où il expérimente la mort, le *regressus ad uterum* et le retour à la vie. Le guerrier-fauve dans le roman de fantasy manifeste sa force et sa fureur par l'ingurgitation de produits hallucinogènes, l'apparition de pierres runiques qui provoquent la folie des *berserkir* et la marque du candélabre qui grandit chez le héros lorsque sa force se décuple. Ces exemples rentrent en opposition avec le principe d'autosuggestion relié au *berserkgangr* dans la mythologie scandinave. Le chamanisme se manifeste lorsqu'il est question de relation entre l'Homme et l'animal. Le *berserkr* apparaît ici comme une métaphore de l'animalité. Cette animalité se dévoile lors de la métamorphose physique et psychologique de ce personnage mythologique.

L'écriture cléricale dans la *Saga de Hrólfr kraki* délimite la figure du *berserkr* par un comportement grotesque et l'apparition de rites et de coutumes. Le grotesque ajoute des connotations péjoratives à cette figure, instaurées par les clercs. Les rites et les coutumes développent des connotations plus mélioratives à travers lesquelles le roi lui attribue un statut de champion. Les fonctions guerrières du *berserkr* témoignent de l'influence des clercs au Moyen-Âge. Les *berserkir* dans la saga qui nous intéresse ne sont pas associés au chamanisme qui est opposé à la religion chrétienne. La saga médiévale ne fait pas allusion à la fureur du guerrier ou à la pelisse d'ours. Elle propose un modèle de soldats en exprimant les défauts et les qualités de ceux-ci.

Le roman de fantasy contemporaine redonne à la figure du *berserkr* son animalité par le biais du chamanisme. La relation mi-homme, mi-animal se produit par la métamorphose et la fureur, associée à des éléments de la culture scandinave et à des éléments plus contemporains qui créent un syncrétisme et affirment le statut de palimpseste du roman de Wellenstein.

## Références bibliographiques

1 – Le corpus primaire :

ANONYME, *Saga de Hrólfr kraki*, Toulouse, traduction de Régis Boyer, éd. Anarchasis, 18 septembre 2018, 168 pages. [XIV<sup>ème</sup> siècle]

WELLENSTEIN Aurélie, *Le roi des fauves*, Paris, éd. Scrineo, 2015, 311 pages.

2 – Le corpus secondaire :

BOYER Régis, *L'Edda Poétique*, Paris, éd. Fayard, 1992.

STURLUSON Snorri, *La Saga de saint Ólaf*, Paris, traduction de Régis Boyer, éd. Payot, 2007.

### 3 – Le corpus critique :

ADAM Virginie, « *Fantasy et Boréalisme. Smaug, une étude de cas* », *Etudes Germaniques*, n°73, 2018/2, p. 255-265.

ALBOUY Pierre, *Mythes et Mythologies dans la littérature française*, Paris, éd. Armand Colin, 1969.

ARISTOTE, *Poétique*, Paris, éd. *Le Livre de poche*, 1990.

BACHELARD Gaston, *La Psychanalyse du feu*, Paris, éd. Idées nrf, 1965.

BAUDOU Jacques, *La Fantasy*, Paris, éd. PUF Que sais-je, 2005.

BESSION Anne, *La Fantasy*, Paris, éd. Klincksieck, 2007.

BLUMENBERG Hans, *Paradigmes pour une Métaphorologie*, Paris, éd. Vrin, 2006.

BLUMENBERG Hans, *Théorie de l'Inconceptualité*, Paris, éd. L'éclat, 2017.

BOCCARA Michel, *La Part animale de l'homme : esquisse d'une théorie du mythe et du chamanisme*, Paris, éd. Anthropos, 2002.

BOLLAERT Stéphane, SCHWALBERG Edith, « La Psychanalyse avec les enfants en résonance avec l'œuvre de Nicolas Abraham et de Maria Torok », *Le Coq-Héron*, n°186, 2006/3, p. 34-50.

BOYER Régis, *Les Vikings : Histoire, mythes, dictionnaire*, Paris, éd. Robert Laffont, 2008.

BRIENS Sylvain, « Boréalisme. Pour un atlas sensible du Nord », *Etudes Germaniques*, n°290, 2018/2, p. 151-176.

BRUNEL Pierre, *Le Mythe de la métamorphose*, Paris, éd. Librairie Armand Colin, 1974.

CAILLOIS Roger, *L'Homme et le sacré*, Paris, éd. Gallimard, 1950.

CHARTIER Daniel, « Qu'est-ce que l'imaginaire du Nord ? », *Etudes Germaniques*, n°71, 2016/2, p.189-200.

CHÂTELET Isabelle, « La Fortune de la catharsis chez Freud », *Champ Psychosomatiques*, n°41, 2006/1, p. 29-38.

CHEMALI Marc, « Les Monstres et le sacré : grotesque et transcendance dans *The Lord of the Rings* », *Fantastique et grotesque, Les cahiers du Cerli*, Faculté des Lettres et sciences humaines de Nantes, Nouvelle série, n°3, Automne 1993, pp. 81-89.

DUMEZIL Georges, *Heur et Malheur du guerrier : aspects mythiques de la fonction guerrière chez les indo-européens*, Paris, éd. Flammarion, 1985.

DUMEZIL Georges, *Mythes et Dieux des Germains*, Paris, éd. Mythes et Religions 1939.

DURAND Gilbert, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, éd. Dunod, 1993.

ELIADE Mircea, *Forgerons et Alchimistes*, Paris, éd. Flammarion, 1995.

FRUTIGER Perceval, « Les Mythes de Platon. Etude Philosophique et Littéraire », Faculté des Lettres, Université de Genève, Paris, éd. Alcan, 1930, 295 pages.

FRYE Northrop, « Littérature et Mythe », *Poétique*, n°8, 1971, p. 495.

GADELIF Erland Karl, « L'usage du norrois dans la série télévisée *Vikings* », *Etudes Germaniques*, n°73, 2018/2, p. 267-283.

GERATY Lily Florence Lowell, « Berserk for berserkir : Introducing Combat Trauma to the Compendium of Theories on the Norse Berserker », *Viking and Medieval Norse Studies*, Háskóli Íslands, Hugvísindasvið, Universitatis Islandiae Sigillum, May 2015, 69 pages.

GOIMARD Jacques, *Critique du Merveilleux et de la fantasy*, Paris, éd. Pocket, 2003.

GOYET Florence, *Penser sans Concepts : fonction de l'épopée guerrière*, Paris, éd. Champion, 2006.

HEGEL Georg Wilhelm Friedrich, *Esthétique*, Paris, éd. Claude Khodoss, 1998.

IEHL Dominique, *Le grotesque*, Paris, éd. PUF, Que sais-je ?, 1997.

JUNG Carl Gustav, *Métamorphoses de l'Âme et ses symboles* (1953), 1973, 244-45.

LACAN Jacques, *Les Quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Séminaire XI, éd. du Seuil, 1973, p. 162.

LECOUTEUX Claude, *Elle courait le garou : Lycanthropes, hommes-ours, hommes-tigres. Une anthologie*, Paris, éd. José Corti, 2008.



LECOUTEUX Claude, *Fées, Sorcières et loups-garous : histoire du double au Moyen-Age*, Paris, 3<sup>e</sup> éd. mise à jour, 2001.

LEVI Eliphas, *Dogme et Rituel de la haute magie. T.2 : Rituel*, Paris, éd. Librairie générale des sciences occultes, 1990.

MOSSET Lucien, *Introduction à la Runologie*, Paris, éd. Aubier-Montaigne, 1965 (2e éd. Augmentée et révisée 1976).

ORLANDINI CARCREFF Alessandra, *Chamanismes*, Paris, éd. LiberFaber, 2019.

RENAUD Jean, *Les Vikings - Vérités et légendes*, Paris, éd. Perrin, 2019.

RUAUD André-François, *Panorama Illustré de la fantasy et du merveilleux*, Bordeaux, éd. Les Moutons électriques, 2004.

SAMSON Vincent, *Les Berserkir : les guerriers-fauves dans la Scandinavie ancienne, de l'Âge de Vendel aux Vikings (VIème-Xième siècle)*, éd. Septentrion, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires, 2011.

SARIOLS PERSSON Deerie, « Monstres, Animaux et métamorphoses : le cycle du fiancé animal », *Enfances & Psy*, n°41, 2008/4, p. 148-152.

SELLIER Philippe, « Qu'est-ce qu'un mythe littéraire ? », In: *Littérature*, n°55, 1984, « La farcissure. Intertextualités au XVIème siècle », pp. 112-126.

SHAY Jonathan, *Achilles in Vietnam : Combat Trauma and the Undoing of Character*, Etats-Unis, éd. Touchstone, 1995.

SIGANOS André, *Le Minotaure et son mythe*, Paris, éd. PUF écriture, 1993.

SIMONSEN Michèle, *Le Conte populaire*, Paris, éd. PUF Littératures modernes, 1984.

TODOROV Tzvetan, *Introduction à la Littérature fantastique*, Paris ,éd. Seuil, 1970.

VIERNE Simone, *Rite, Roman, Initiation*, Grenoble, éd. PUG, 2000.

# Annexes

## Annexe 1

### Résumé des Dits de la *Saga de Hrólfr kraki*.

**Dit de Fródi :** Halfdan est le roi du Danemark. Il a deux fils qui se nomment Hroarr et Helgi et un frère qui s'appelle Fródi. Ce dernier le tua et demanda à ce qu'on retrouve ses deux neveux. Hroarr et Helgi se sont cachés sur une île et sont recueillis par Reginn et Vifill. Pour les protéger de Fródi qui est devenu le nouveau roi après la mort de son frère, Vifill cache les deux frères chez leur beau-frère, le jarl Sævill. Après avoir retrouvé leur beau-frère, ils changent de nom pour Hamr et Hrani. Fródi demande l'aide de la voyante Heidr pour retrouver les deux frères. Elle lui dit qu'ils ont changé de nom. Les deux frères mettent le feu à la halle où se trouve Fródi après qu'il a découvert leur identité. Le roi du Danemark Fródi meurt brûlé avec ses hommes.

**Dit de Helgi :** Hroarr épouse Ögn et règne avec le roi Nordri sur quelques parties de l'Angleterre. Helgi devient quant à lui le roi de Danemark. Ce dernier est invité à un banquet par la reine Olöf qui gouverne le Saxland. Après que le roi Helgi lui a demandé en mariage, Olöf le dupe en le faisant boire, puis en le piquant avec une « épine de sommeil » et l'enferme dans un sac qu'elle met dans un bateau en direction du Danemark. Quand le roi se réveille, il veut se venger de la reine. Déguisé en vagabond, Helgi retourne en Saxland, demande à un esclave de dire à la reine qu'il existe un trésor dans la forêt. La reine qui est cupide part dans la forêt et découvre Helgi qui s'empare d'elle. Il l'emmène au Danemark et lui fait l'amour. A son retour en Saxland, Olöf met au monde une fille qu'elle nomme Yrsa. Déguisé en vagabond, Helgi retourne en Saxland et s'éprit d'Yrsa lorsqu'elle avait treize hivers. Elle met au monde un enfant qu'elle nomme Hrólfr. Olöf révèle à sa fille que Helgi est son père. Elle quitte alors le roi de Danemark et épouse à contrecœur le roi Adils de Suède. Helgi devient malheureux quand il sut cette information. Un soir, il accueille une jeune femme à la veille de Jól. Ils dorment ensemble et la jeune femme lui révèle qu'elle est une femme-elfe. Elle lui fait cadeau d'une fille nommée Skuld. Le roi Adils et sa troupe tuent Helgi et ses champions, le roi de Danemark voulant récupérer sa femme Yrsa. Après la mort de Helgi, la reine Yrsa devient mécontente et désobligeante envers Adils et ses hommes.

**Dit de Svipdagr** : Svipdagr est le fils d'un *bóndi* qui veut faire partie de la troupe du roi Adils. Pour cela, il défie les berserkir du roi de Suède. Ces derniers ne réussissant pas à le tuer, ils deviennent hors-la-loi par leur roi et déclarent qu'ils veulent se venger. Svipdagr et douze hommes se battent contre les berserkir. Il est aussi accompagné de ses frères. A la fin de la guerre, le fils de *bóndi* qui était blessé décide de quitter la troupe d'Adils. Lui et ses frères partent de Suède et vont au Danemark pour rejoindre la troupe du roi Hrólfr, fils de Helgi et d'Yrsa, qui gouverne le Danemark.

**Dit de Bödvarr** : Hringr est le roi de la Norvège qui a un fils nommé Björn. Ce roi épouse Hvit, la fille du roi des Finnar. Björn s'éprend de Bera, une fille de *bóndi*. Mais sa belle-mère s'éprend de lui et lui jette un sort en le frappant avec un gant en peau de loup. Björn disparaît et un ours apparaît le jour pour abattre le bétail du roi. Bera reconnaît Björn quand elle rencontre l'ours. Ils se cachent dans une caverne où Björn se retransforme en humain la nuit. Il prédit à Bera la naissance de leurs trois fils, leur nom et leur éducation. Il lui prédit également sa mort et lui demande de ne pas le manger lorsqu'il sera abattu. A la mort de l'ours, Bera est contrainte par la reine de Norvège d'avaler un morceau de l'ours lors d'un banquet. Elle donne naissance à Elg-Fródi qui possède des jambes d'élan, puis à Thórir qui possède des pattes de chien et enfin à Bödvarr qui « n'avait aucune tare ». Après que ses frères sont partis de la caverne, Bödvarr décide de venger son père. Il tue la reine Hvit après être entré dans une grande fureur et refuse de gouverner la Norvège à la place de Hringr. Bödvarr retrouve ses frères et boit le sang d'Elg-Fródi issu de son mollet. Il les quitte pour partir au Danemark. Il loge chez un vieux et une vieille qui lui parlent du roi Hrólfr et de leur fils Höttr, le souffredouleur des hommes du roi de Danemark. Arrivé à la *hird* du roi Hrólfr, Bödvarr trouve Höttr et prend sa défense en tuant ses détracteurs et devient un champion du roi Hrólfr. Il demande comme faveur à ce que Höttr siège avec lui. La veille de Jól, Bödvarr tue un dragon et demande à Höttr de boire le sang de la créature. Les deux personnages font croire aux hommes du roi que c'est Höttr qui a tué le dragon. Il est renommé Hjalti par le roi et devient un champion d'élite.

**Dit de Hjalti** : Un an plus tard, les *berserkir* de Hrólfr reviennent à la *hird*. Une bataille éclate car Bödvarr ne respecte pas la coutume et se dit supérieur aux *berserkir*. Il le montre en soulevant et en jetant un *berserkr* de ses mains. Bödvarr et Hjalti occupent dorénavant un rang plus élevé que les *berserkir* dans la *hird* du roi.

**D'Adils, roi d'Uppsalir, et du voyage en Svíthjóð du roi Hrólfr et de ses champions :** Hrólfr et ses champions partent en Suède pour voir le roi Adils, afin qu'il puisse donner au roi du Danemark « son patrimoine », « sa part qui lui revient ». Ils rencontrent sur leur chemin un bóndi du nom de Hrani qui les héberge pendant trois nuits. Arrivés dans la halle du roi Adils, les hommes de Hrólfr ont l'idée de cacher l'identité du roi durant leur séjour. Ils se font attaquer par les hommes du roi Adils. Ce dernier n'a pas respecté la trêve qu'ils avaient instaurée entre eux. Ses hommes mettent le feu dans la halle, mais ceux du roi Hrólfr sont résistants et parviennent à s'en échapper. Hrólfr retrouve sa mère Yrsa qui les héberge, lui et ses hommes. Mais Adils utilise son verrat pour tuer Hrólfr et ses champions. Le roi du Danemark riposte en envoyant son chien Gramr. A la fin de ce conflit, Yrsa offre à son fils et à ses hommes des bijoux, de nouveaux chevaux et des armures. Ils partent sur les conseils de la mère de Hrólfr. Lui et ses champions répandent de l'or sur leur chemin pour retarder Adils et ses hommes qui sont à leur trousses. Hrólfr tue Adils quand ce dernier s'est laissé distraire par l'or qu'il a découvert par terre. A la fin de ce Dit, Hrólfr refuse les armes du bóndi Hrani. Le roi le soupçonne d'être un « mauvais esprit ». Bödvarr lui conseille de ne plus prendre part à une bataille.

**De la bataille de Skuld et de la fin de la vie du roi Hrólfr kraki et de ses champions :** Skuld, la demi-sœur de Hrólfr prépare un plan pour se venger de son demi-frère qui l'oblige à payer des impôts. Elle utilise en secret un *sejdr* pour convoquer des esprits maléfiques. Hrólfr et ses hommes ne se rendent pas compte qu'une armée est en train de les envahir. Ils sont en train de boire et d'étreindre leurs maitresses. Lorsqu'ils se rendent compte qu'une bataille éclate, ils se mettent à combattre. Un ours fait son apparition auprès des champions de Hrólfr et combat auprès d'eux. Hjlati cherche Bödvarr qui est introuvable. Il le trouve endormi et le réveille. A son réveil, l'ours disparaît du combat. Skuld fait apparaître un verrat qui tue ses adversaires. Bödvarr et Hjalti se rendent compte que les champions de Skuld reviennent à la vie dès qu'ils les abattent. A la fin de ce Dit, Hrólfr et ses hommes meurent, les frères de Bödvarr et Yrsa les vengent en tuant Skuld, les filles de Hrólfr prennent possession des domaines de leur père et un tertre funéraire est érigé pour le roi Hrólfr et ses champions.

## Annexe 2

### Résumé du roman *Le Roi des fauves* d'Aurélie Wellenstein

Ivar est un jeune forgeron de dix-sept ans. Avec ses amis Oswald qui est un herboriste et Kaya qui est une couturière, ils tuent un lapin dans la forêt pour survivre à la famine. Mais ils croisent un seigneur thorwald et son *berserkr* qui leur dit qu'il est interdit de braconner dans la forêt. Le seigneur thorwald commence à violer Kaya et le *berserkr* à blesser Oswald. Pour sauver ses amis, Ivar se bat contre le *berserkr* et le seigneur qui le manipule. Pendant sa lutte, il tue par accident le seigneur thorwald et son *berserkr* qui tombent d'une falaise. Arrivés au village, les trois personnages se font arrêtés par des Walkyries. Celles-ci les emmènent à la citadelle de Sigvard. Ils sont jugés par des seigneurs, dont le seigneur thorwald qui n'était pas mort, mais a perdu ses deux jambes dans sa chute. Les seigneurs les condamnent à se transformer en *berserkir*. Ivar et ses compagnons se rendent dans un autel sacrificiel. Après avoir ingurgité un ver appelé *lehrling*, Ivar fait la connaissance en rêve de Falko, le roi des fauves qui peut sauver lui et ses compagnons de leur transformation. Ivar et ses compagnons sont ensuite emmenés à Haderfell. Selon les Walkyries qui les ont emmenés, ils leur restent sept jours avant de devenir définitivement des *berserkir*. A Haderfell, Ivar rêve souvent de Falko qui le guide vers le chemin où se rendre pour le trouver. Il voit également apparaître la nuit un fantôme ayant la forme d'un homme-bouc. Ce dernier lui dit qu'il est le Premier, qu'il a choisi Ivar parce qu'il arrive à contrôler sa métamorphose. L'homme-bouc lui fit don d'une marque sur son bras : un candélabre qui se met à briller lorsqu'il ressent une émotion forte. Plus tard, des chasseurs de *berserkir* arrivent à Haderfell pour capturer Ivar et ses compagnons. Mais Kaya se transforme en loup et Ivar en auroch. Tous les deux combattent les chasseurs. Ivar parvient à tuer les chasseurs et à retrouver forme humaine, tandis que Kaya reste une créature mi-femme, mi-louve. Kaya décide d'abandonner les garçons après qu'elle a constaté qu'Oswald, qui ne s'est pas transformé durant la bataille, est trop faible pour continuer. Oswald se tue alors de sang-froid en tombant dans le vide. Ivar continue le chemin seul à la recherche de Falko. Il gravit une montagne et découvre le château de Falko. Arrivé au château, Ivar a une vision où il retrouve l'homme-bouc lorsqu'il était un enfant incontrôlable. A la fin de sa vision, il rencontre Falko et Kaya. Afin qu'il puisse stabiliser son état, le roi des fauves demande à

Ivar de lui faire allégeance. Ivar refuse et Falko découvre la marque du candélabre sur son bras. Kaya reproche à Ivar de faire preuve de jalousie et d'orgueil à l'égard de Falko. Ivar revoit une vision de l'homme-bouc enfant et découvre qu'il a été enfermé dans sa chambre par son père auparavant et que les vers ayant dévoré son cadavre sont devenus des *lerhlings*. Un peu plus tard, Falko pousse Ivar dans un puit. Ce dernier se rend compte que le roi des fauves possède lui aussi la marque du candélabre et qu'il l'a enfermé dans le puit pour ne pas qu'il le renverse. Dans l'obscurité du puit, il voit un auroch, se rend compte qu'il s'agit de l'animal qui est en lui et finit par l'accepter. Ivar trouve dans le puit un monstre à trois têtes qui tient à le manger. Le forgeron parvient à tuer le monstre et à sortir du puit en manipulant un *berserkr* par la pensée. Plus tard, Ivar et Falko se battent en duel. Pour accroître sa force, Ivar accepte de tuer Kaya à contrecœur et selon la volonté de cette dernière. A partir de ce sacrifice, Ivar, tue Falko, possède dorénavant deux marques de candélabre sur la peau et devient le nouveau roi des fauves. Il se venge alors du seigneur qui l'a maudit en combattant ses alliés et en le changeant en *berserkr*. Grâce à ses nouveaux pouvoirs, Ivar détruit les frontières de Hadarfell. La terre des *berserkir* n'est plus un endroit isolé.

# Lexique



*Bera* : Nom de la mère de Bödvarr qui prend pour sens le mot « ourse » au féminin.

*Berserkr* (*berserkir* au pluriel) : Guerrier-fauve ou guerrier-furieux. Guerrier viking connu pour la pelisse d'ours qu'il porte et qui lui donne une force surhumaine et une insensibilité au feu et au fer.

*Berserksgangr* : Fureur du guerrier-fauve. Nom de l'état de transe extatique donné aux guerrier-fauves lorsqu'ils rentrent en fureur.

*Bjarkamal* : Poèmes héroïques composées au milieu du Xe siècle et dont le titre renvoie au champion et *berserkr* Bödvarr bjarki.

*Bjarki* : Surnom de Bödvarr qui prend pour sens le mot « ourson » en vieux norois.

*Björn* : Nom du père de Bödvarr qui prend pour sens le mot « ours » en vieux norois.

*Blót, blotveizla* : Magie de régénération et de récupération de la force à l'occasion de sacrifices. Il était mis en scène dans un contexte communautaire, principalement par le chef du clan. Ce type de magie se rattache à la force et au contexte guerrier.

*Bóndi, bóendr* : Paysan libre.

*Draugr* : Re-venant, désigne le mort qui revient à la vie notamment dans des combats contre les vivants. Le re-venant est aussi désigné comme un mort mal-mort.

*Einherjar* : Guerriers d'Odin qui sont morts au combat et ont rejoint la troupe du Dieu après avoir montré leur vaillance.

*Finnmörk* : Territoire des *Finnar*, ancien nom de la Laponie où vivait les ancêtres des Sâmes qui étaient tenus pour de grands magiciens ou sorciers.

*Fornaldarsögur* : Sagas légendaires dont le sens est « des temps très anciens ».

*Hamr* : Membrane qui enveloppe le fœtus à l'intérieur du placenta et qui prend la forme de l'embryon. « Forme » qui peut se détacher du corps pour voyager dans d'autres espaces spatio-temporels ou se métamorphoser en animal.

*Hird* : Garde personnelle du roi ou du chef, composée non seulement de guerriers particulièrement valeureux, mais aussi de scaldes et autres dignitaires, et ayant des droits et des

devoirs spécifiés par un certain nombre de textes. Y entrer nécessitait des cérémonies particulières et lui appartenir entraînait un certain nombre de privilèges.

*Hólmanga* : Duel, forme de lutte qui obéit à des règles strictes.

*Inn beinnlausi* : Sans os, désossé.

*Jól* : Grande fête du solstice d'hiver qui dure une quinzaine de jours et donne lieu à des réjouissances, des banquets, des prestations de serments et des joutes. Les créatures surnaturelles se manifestent à cette occasion.

*Kappi, kappar* : Champion d'exception.

*Mannbjörn* : Homme-ours.

*Sejdr* : Magie divinatoire qui dévoile le futur par le biais d'une transe ou d'une métamorphose.

*Thattr, thaettir* : Sagas-miniatures. Récits relativement brefs centrés sur un personnage principal.

*Til gamans* : Expression qui signifie « Pour le plaisir » ou « Au-delà de toute science sourcilleuse ».

*Vandreanekdoter* : Sagas légendaires dont le sens est « anecdotes errantes ».

*Vargúlfur* : Loup-garou en vieux norrois.

*Vikingr, vikingar* : Malandrins, bandits, pirates.

*Úlfhedinn* : Guerriers-fauves qui portent des pelisses de loup.

## ● Table des matières

● Introduction générale .....	4
Chapitre 1 : Le mythe dans la saga scandinave et la <i>fantasy</i> contemporaine.....	7
a) De quelques approches du mythe et de son questionnement .....	8
b) Du mythe ethnoreligieux au mythe littéraire .....	15
c) Aspects mythiques dans la saga nordique médiévale .....	22
d) Palimpseste mythique dans la <i>fantasy</i> contemporaine .....	34
Chapitre 2 : La figure guerrière du <i>berserkr</i> dans la <i>Saga de Hrólfr kraki</i> .....	43
a) Les <i>berserkir</i> du roi Adils : des guerriers marginaux .....	44
b) Les <i>berserkir</i> du roi Hrólfr : des champions .....	50
c) Bödvarr bjarki : un champion ou un guerrier-fauve.....	58
Chapitre 3 : La figure chamanique du <i>berserkr</i> dans <i>Le Roi des fauves</i> d'Aurélien Wellenstein.....	72
a) La représentation d'Ivar et la figure du forgeron .....	74
b) Les différentes représentations du <i>berserkr</i> .....	77
c) La métamorphose physique du <i>berserkr</i> .....	85
d) Le <i>berserksgangr</i> ou la métamorphose psychologique du <i>berserkr</i> .....	92
Conclusion générale.....	105
Références bibliographiques .....	109
Annexes .....	114
Lexique .....	120