



HAL
open science

Contribution à l'étude du symbolisme animal dans la mythologie nordique

Ludovic Bellis

► **To cite this version:**

Ludovic Bellis. Contribution à l'étude du symbolisme animal dans la mythologie nordique. Médecine vétérinaire et santé animale. 2002. dumas-04651040

HAL Id: dumas-04651040

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04651040>

Submitted on 17 Jul 2024

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

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

**CONTRIBUTION A L'ETUDE DU
SYMBOLISME ANIMAL DANS LA
MYTHOLOGIE NORDIQUE**

7\$% (□ (6 0 \$ 7, (5 (6

INTRODUCTION.....	13
PREMIERE PARTIE : INTRODUCTION AU PAGANISME NORDIQUE	17
1 LE PAGANISME GERMANO-SCANDINAVE.....	19
1.1 HISTOIRE D'UNE RELIGION	19
1.2 LES SOURCES ET DOCUMENTS.....	21
1.2.1 <i>L'Edda en prose et autres écrits de Snorri Sturluson</i>	21
1.2.2 <i>L'Edda Poétique</i>	22
1.2.3 <i>La poésie scaldique</i>	23
2 UNE MYTHOLOGIE DE GUERRIERS : LES VIKINGS.....	24
2.1 LES VIKINGS, QUI ETAIENT-ILS ?.....	24
2.2 LES RAIDS VIKINGS	27
2.3 LA DECOUVERTE DE NOUVEAUX MONDES	29
2.4 DU PAGANISME AU CHRISTIANISME : LA FIN D'UNE RELIGION.....	30
SECONDE PARTIE : RECITS DES CROYANCES NORDIQUES.....	31
3 LA COSMOGONIE	33
3.1 LE MYTHE DE LA CREATION.....	33
3.2 LA VACHE PRIMALE	35
4 LA COSMOLOGIE	36
4.1 YGGDRASILL, LE FRENE COSMIQUE	36
4.1.1 <i>L'axe universel</i>	36
Les Nornes et le Destin	36
L'instrument du chaman	37
4.1.2 <i>Le jeu de forces antagonistes et complémentaires</i>	38
4.1.3 <i>L'arbre de vie</i>	40
4.2 LES NEUF MONDES	41
4.2.1 <i>Asgard, la demeure des Ases</i>	41
La construction de la forteresse d'Asgard.....	41
Le Walhalla	43
4.2.2 <i>Midgard, le monde des hommes</i>	49
4.2.3 <i>Hel, le royaume des morts</i>	50
4.3 LE CIEL EN MOUVEMENT	52
4.3.1 <i>Le jour et la nuit</i>	52
4.3.2 <i>Le soleil et la lune</i>	53

5	LA THEOGONIE.....	56
5.1	LES ASES.....	56
5.1.1	<i>Odin le Très-Haut</i>	57
	Sleipnir, la monture d’Odin.....	57
	Les corbeaux Hugin et Munin	61
	Les loups Geri et Freki.....	63
	Les guerriers-fauves.....	64
5.1.2	<i>Tyr</i>	67
	Le sacrifice au loup.....	67
	En attendant le Ragnarok	71
5.1.3	<i>Thor</i>	71
	La maîtrise des forces animales.....	72
	Le Destin lie Thor à Iormungand	73
5.1.4	<i>Loki</i>	76
	La mort de Balder	77
	La punition de Loki	79
5.2	LES VANES	81
5.2.1	<i>Frey</i>	81
5.2.2	<i>Freyia</i>	82
6	LE RAGNAROK.....	83
6.1	LES ARMES DES TENEBRES	84
6.2	LOKI EN TETE	85
6.3	L’ALARME EST SONNEE.....	86
6.4	LES AFFRONTMENTS MANICHEENS.....	87
6.4.1	<i>Le loup suprême face au dieu suprême</i>	87
6.4.2	<i>Les forces absolues</i>	87
6.4.3	<i>L’ombre et la lumière</i>	88
6.5	LE NOUVEAU MONDE	88
	CONCLUSION.....	91
	TABLE DES ILLUSTRATION.....	95
	BIBLIOGRAPHIE	99
	ANNEXE	105
	INDEX	109

,1752' 8 & 7,21

S'il y a une chose que tous les hommes, de tous les temps, ont eu et auront toujours en commun, c'est la peur viscérale, mais aussi la fascination, de ce qu'ils ne connaissent pas. Et c'est pour cette raison que les mythes et religions ont tenté d'expliquer les choses, afin de nous rassurer, en particulier sur ce qui nous attendrait après la mort. Ainsi, l'homme s'est efforcé de comprendre le monde et de l'organiser. Il s'est alors retrouvé confronté à certains faits comme l'alternance jour/nuit, la course du soleil à travers le ciel, les lunaisons, les forces naturelles telle que la foudre, ou plus simplement la rosée matinale, etc., et parmi ces éléments constituant son environnement, la diversité étonnante du règne animal. Dans toutes les cultures et depuis les temps les plus reculés, l'homme s'est représenté les animaux et a choisi une figure représentative pour chacun d'entre eux. Ainsi pourquoi aujourd'hui dit-on que le corbeau est un oiseau de mauvais augure, que la colombe illustre la paix ou encore que quelqu'un a une langue de vipère, un oeil de lynx ou est malin comme un singe ou encore têtue comme un âne ? Si ces expressions anodines ne servent aujourd'hui qu'à enrichir notre phraséologie quotidienne, elles découlent de croyances bien plus profondes. Ces innombrables concepts animaliers ont permis à l'homme de mieux appréhender la nature à laquelle il participait. L'animal est alors devenu une composante nécessaire des conceptions mythologiques. Mais si cette première approche fut probablement intuitive, l'homme la modifia peu à peu en l'intellectualisant davantage. Il est évident que nous ne percevons plus les mythes et le symbolisme animal comme le faisaient les anciens, et nous ne les considérons plus aujourd'hui que comme une forme de superstition. Car si ces croyances autrefois profondes ont aujourd'hui disparu, c'est peut-être parce-que nous ne participons plus désormais de la nature comme le faisaient nos ancêtres.

Les mythes auxquels croyaient les anciens germains et scandinaves n'ont pas échappé à cette règle. Les animaux ne représentent dans ces croyances aucune divinité, car celles-ci ont toutes forme humaine, mais les animaux sont ici présents non seulement pour expliquer certains phénomènes naturels, mais aussi pour mettre en exergue certains traits de leurs propriétaires divins. Certains jouent alors des rôles très importants, depuis l'organisation même du monde jusqu'à la destruction de celui-ci. Nous verrons ainsi dans une première partie l'histoire de ces croyances nordiques et des peuples pour qui elles faisaient office de religion. Puis, j'ai choisi de présenter dans une seconde partie les différents mythes dans un ordre logique qui pourrait être vu comme chronologique (mais ce sens décrirait une vision trop étroite du thème), depuis la création du monde jusqu'aux scènes apocalyptiques, en passant par l'organisation de l'univers et la présentation du panthéon. Mais ceci ne se fera qu'au prix d'une rationalisation

de l'ensemble qui j'espère ne dénaturera pas les conceptions originales. Lors de ces mythes, nous verrons alors les différents animaux intervenant ; puis nous verrons pour chacun d'entre eux quel symbolisme ils dégagent, quelles conséquences cela a pu avoir pour les peuples nordiques anciens, et plus encore comment cela a pu leur induire un système de pensée qui leur était propre. Car, comme le dit si justement J.-P. Ronecker [27], « Le symbolisme animal reflète non pas les animaux, mais l'idée que s'en fait l'homme, et peut-être en définitive, l'idée qu'il se fait de lui-même. »

Mais avant d'entrer au cœur du sujet, il me paraît important, voire indispensable, d'établir quelques précisions par rapport à l'orthographe des noms provenant du vieux norrois, langue écrite en ancienne Islande, d'où viennent quasiment toutes nos sources. J'ai choisi d'orthographier les noms propres selon la langue française (comme nous dirions *Londres* au lieu de *London*), en me référant à certains auteurs qui ont fait le même choix, comme R.J. Thibaud [8]. Certains caractères du vieux norrois ont alors été remplacés, les « r » finaux ont été supprimés, ainsi que les trémas et les accents sur les voyelles qui annoncent que celles-ci doivent être prononcées plus longuement. Le « þ » (majuscule : « Þ ») est donc remplacé par « th », le « ð » (majuscule : « Ð ») est remplacé par « d », le « J » par « I ». Ainsi, *Odin* peut s'écrire *Ódinn* ou encore plus scrupuleusement *Óðinn*, de même que le *Walhalla* peut s'écrire la *Valhöll*, *Thor* peut aussi bien s'écrire *Thórr* ou *Pórr*, *Jörmungandr* donne *Iormungand*, *Níðöggr* : *Nidhogg*... C'est non seulement pour des commodités de lecture mais aussi de prononciation que j'ai fait ce choix ; malgré cela, les orthographes sont respectées selon la source dans toutes les citations, notamment celles des Eddas.

*Silence je demande à tous
Les êtres sacrés,
Petits et grands
Fils de Heimdallr ;
Tu veux, Valfödr, que moi
Je révèle
Les anciens récits des hommes,
Les plus reculés que je me rappelle.*

Voluspa, strophe 1 [3]

35(0,(5(B\$57,(
,1752' 8 & 7,21 \$8 B\$* \$1,60 (
125',48(

1 Le paganisme germano-scandinave

1.1 Histoire d'une religion

Injustement méconnue, la Mythologie Nordique et Germanique est cependant l'une des plus riches d'Europe, et constitue un chaînon indispensable entre la raison grecque et la féerie celte. Contrairement au christianisme, cette religion ne comportait ni corpus théologique, ni dogme absolu sur le bien et le mal, et consistait surtout en l'accomplissement d'offrandes et non en une spiritualité individuelle. Il n'existait pas de clergé spécialisé. Nous pouvons parler de religion germanique dès l'âge du bronze, soit entre 1500 et 500 avant J.C.. Puis elle disparut progressivement par la christianisation des différents peuples, laquelle débuta plus tôt dans le sud, en Germanie ancienne. Ce fut d'abord les Goths, venus de Scandinavie puis établis en Germanie près de la Mer Noire au I^{er} siècle avant J.C., qui furent christianisés à l'époque des Grandes Invasions barbares dès la fin du IV^{ème} siècle, puis ce fut le tour des tribus anglo-saxonnes et allemandes. Mais en Scandinavie, le paganisme se maintient beaucoup plus longtemps, puisque c'est seulement vers le XI^{ème} siècle que la progression du christianisme atteignit les contrées scandinaves. C'est vers l'an mille que l'usage de garnir les tombes de mobilier appartenant au défunt se perdit en Scandinavie. C'est aussi à cette époque, sous le règne de Knut le Grand, que les premières églises furent construites, comme à Roskilde, près de l'actuel Copenhague [19]. Ceci mit également fin à la période viking, qui s'étend approximativement du VIII^{ème} au XI^{ème} siècle. La religion Germano-Scandinave a donc vécu environ 2000 à 2500 ans, de l'Islande à la Mer Noire.



Figure 1: Page de la saga de Harald à la belle chevelure – Heimskringla.

Hélas, nous ne savons presque rien des Germains de l'âge du fer, soit entre 500 avant J.C. et 400 après J.C.. Seul Tacite, historien romain du I^{er} siècle de notre ère, a rédigé une monographie sur les Germains, la *Germania*, dans laquelle il parle entre autre de leur religion. Auparavant, à l'âge du bronze, les plus anciens témoignages de la religion des hommes du Nord sont des gravures rupestres dont le caractère religieux et culturel ne fait aucun doute, ainsi que la char du soleil retrouvé à Trundholm, au Danemark (Figure 11). Pour la période des Invasions, aux III^{ème} et IV^{ème} siècles, seules quelques inscriptions runiques éparses viennent témoigner des croyances du peuple Goth. Ainsi la plupart des informations disponibles proviennent d'auteurs chrétiens et ont été consignées dans l'un des derniers bastions des croyances nordiques, l'Islande, où des savants ont étudié cette religion, souvent bien après la christianisation [6]. L'interprétation de ces textes doit donc prendre en compte tous les risques de déformation et de dégradation qu'entraîne ce décalage temporel. Ces manuscrits sont l'Edda Poétique, les poésies scaldiques recueillies dans les sagas islandaises, et surtout l'Edda en prose de Snorri Sturluson (1179-1241), consigné entre 1220 et 1230. Sa foi chrétienne ne l'empêche nullement de nous livrer une description scientifique et systématique des mythes païens des anciens scandinaves et la recherche actuelle considère son œuvre comme la source principale de cette mythologie. Cependant, ses sources sont surtout les poèmes scaldiques des temps vikings, et ne sont pas représentatives de l'ensemble du territoire de la Germanie ancienne. Voilà pourquoi nous nous intéresserons plus particulièrement dans cette étude au peuple scandinave au temps des vikings.

1.2 Les sources et documents

1.2.1 L'Edda en prose et autres écrits de Snorri Sturluson

L'origine du mot Edda provient certainement du vieux norrois *Edda* signifiant *ai eule* [4], et par analogie la Mère de la Poésie, elle-même véhicule de connaissances spirituelles et initiatiques. Riche propriétaire terrien, grand chef islandais, mais aussi poète et homme de lettres qui connaissait parfaitement l'histoire de la littérature de son pays, Snorri Sturluson compila cet Edda (Figure 1) pour que les scaldes, poètes anciens scandinaves, disposent d'une sorte de manuel pédagogique. Des textes plus récents ont été ensuite inspirés de l'Edda de

Snorri Sturluson, comme le Heynesbok, manuscrit datant de la première moitié du XVI^{ème} siècle.

L'Edda en prose comprend trois principaux textes : la **Gylfaginning**, ou Fascination de Gylfi, les **Skaldskaparmal**, ou Art des Scaldes, c'est-à-dire la poésie, et le **Hattatal**, ou Dénombrement des Mètres soit un traité de métrique poétique. D'autres écrits sont attribués au même auteur comme la Heimskringla (Figure 1), soit l'Orbe du Monde, un ensemble d'une quinzaine de sagas racontant l'histoire des rois de Norvège, et la Ynglingasaga, la saga des Ynglingar, dynastie suédoise.

Comme son nom l'indique, l'Edda en prose n'est pas assujetti aux règles de rythme et de musicalité propres à la poésie et il se présente simplement comme un récit d'aventures. La Gylfaginning reconstitue une grande partie des mythes nordiques, et Snorri Sturluson y expose les principaux moments de la cosmogonie, les personnages importants et leurs transformations, et se termine avec le Ragnarok, pouvant se traduire « Destin Final des Dieux », fin du monde dont ne survivent que quelques êtres divins et humains. C'est pourquoi nous ferons nombreuses fois référence à ce texte [4].

1.2.2 L'Edda Poétique

Il s'agit là d'un ensemble de textes sans lien apparent consistant en quelques poèmes plus ou moins longs (cf. Annexe). La plupart de ces œuvres sont collectées dans le *Codex Regius*, manuscrit islandais sur vélin datant de la seconde moitié du XIII^{ème} siècle. Il est malheureusement très difficile voire impossible de dater les différents textes du *Codex Regius*, ni de déterminer leurs lieux d'origines. Certains de ces poèmes peuvent remonter au tout début de l'ère Viking. Organisés en strophes, ils consistent soit en sorte de ballades narratives qui content des aventures divines, soit en des successions de questions et de réponses rapportant des dialogues entre créatures surnaturelles. Quoi qu'il en soit, ces poésies brossent un tableau incomparable des dieux et déesses nordiques, et sont toutes transcrites dans l'œuvre de R. Boyer [3]. Pour exemple un extrait du Vafthrudnismal, les Dits de Vafthrudnir, présenté comme une forme de discussion entre ce dernier et Odin le père des dieux :

Ódinn dit :

*Maints voyages j'ai faits,
Maintes choses j'ai tentées,
Maintes puissances j'ai éprouvées ;
Quelle sera la cause
De la mort d'Ódinn
Quand les puissances s'entre-déchireront ?*

Vafthrúdnir dit :

*Le loup engloutira
Aldafödr,
Cela, Vidarr le vengera ;
La gueule glacée,
Il fendra
Au loup pendant la bataille.*

Vafthrudnismal, strophes 52 et 53 [3]

Notons ici qu'Odin est appelé Aldafod, mais on peut lui trouver plus de soixante-dix noms différents dans les Edda, qui à chaque fois prennent une signification dans le contexte, c'est ici Aldafod le « père des hommes » qui trouve la mort lors du Ragnarok. Nous reviendrons dans la dernière partie sur cette prophétie annonçant à Odin qu'il sera tué par le loup Fenrir (cf. 6.4.1). En effet, les dieux nordiques ont cette particularité d'être mortels.

1.2.3 La poésie scaldique

Les scaldes étaient des poètes ou chanteurs, dont les poèmes étaient recueillis dans les sagas, œuvres islandaises en prose. Les anciennes sagas ont été rédigées aux alentours de 1200, l'apogée du genre se situant aux XIII^{ème} et XIV^{ème} siècles. On trouve de nombreux témoignages de la religion des anciens scandinaves dans ces sagas, comme dans les *Islendingasogur*, Sagas d'Islandais, ou les *Fornaldarsogur*, Sagas des Temps Anciens. Mais comme les sagas ne reposent nullement dans tous les cas sur une tradition orale ininterrompue de plus de trois siècles, leurs témoignages sont à prendre avec précaution.

2 Une mythologie de guerriers : les vikings

2.1 Les vikings, qui étaient-ils ?

Pendant l'âge Viking, qui s'étend approximativement de 789 à 1100, le sens de *víkingr* proprement dit ne s'appliquait qu'à ceux qui s'embarquaient pour une expédition, *fara í víkingu* en vieux norrois, et non au peuple scandinave dans son intégralité [19]. Pour bon nombre d'entre eux cependant, *fara í víkingu* représentait le moyen d'acquérir, le temps d'un raid, l'argent ou le prestige nécessaire à l'achat de terres pour s'établir en rentrant au pays.

Bien avant l'an 800, les vikings avaient leurs habitudes et leurs agents dans les comptoirs commerciaux qu'ils avaient fondés. Ils étaient avant tout des commerçants extrêmement doués et bien équipés pour ce genre d'activité, car ces scandinaves qui déferlèrent sur le monde en repoussant ses limites, à l'Ouest comme à l'Est, n'étaient pas les barbares impitoyables, les surhommes, ou les envoyés de Satan comme les clercs de l'époque et du Moyen Age ont voulu l'implanter dans notre inconscient collectif. En effet, les victimes n'avaient aucune peine à expliquer les raids vikings, pour eux il s'agissait du courroux divin. En 1014, le chef viking Sveinn à la barbe fourchue s'empare de la ville d'York ; l'archevêque, Wulfstan, rédige alors le Sermon du Loup aux Anglais [18] :

« Voici longtemps que tout va mal ici et à l'étranger, dévastations et persécutions frappent sans cesse toutes les contrées, et voici longtemps que les Anglais sont écrasés et découragés à cause de la colère de Dieu ; et les pirates sont, avec Son aide, si invincibles au combat qu'un seul d'entre eux met souvent à lui seul dix de nos guerriers en fuite, parfois moins et parfois plus, tout cela à cause de nos pêchés. [...] Que peut-on voir dans tous ces évènements sinon l'expression évidente du courroux de Dieu envers son peuple ? »

Ces récits trahissent l'indignation des auteurs envers l'ennemi profanant les sanctuaires de la chrétienté. La tradition dépeint les vikings comme des brutes sanguinaires et sans scrupules, mais ceci fut entretenu par ces clercs épouvantés, nourris de préjugés envers ces païens qui de surcroît avaient l'habitude de s'attaquer aux lieux saints, phénomène inédit dans la chrétienté. Plus violents? Plus barbares que leurs contemporains chrétiens ? Certes, les vikings furent de redoutables guerriers, mais rappelons qu'en 782, Charlemagne fit exécuter 4500 rebelles saxons à Verden. Cela ne soutient-il pas la comparaison avec les atrocités imputées aux vikings ?

Cependant, vers la fin du VIII^{ème} siècle, les vikings partirent plus nombreux affronter l'inconnu, et substituer le commerce au pillage. Nous ne pouvons encore aujourd'hui affirmer pour quelles raisons. On a souvent suggéré une croissance démographique qui aurait provoqué le besoin de trouver de nouvelles terres ; des mouvements similaires sont attestés avant l'âge viking : les Cimbres et les Teutons, qui envahirent l'Empire Romain en 113 avant J.C. étaient probablement originaires de la péninsule de Jutland, la partie continentale du Danemark. De même il est généralement admis que les Goths, les Burgondes et les Vandales, peuplades germaniques antérieures aux vikings, venaient de Scandinavie [19]. Cependant, les premiers vikings n'étaient pas des colonisateurs mais des pillards, mis à part les norvégiens partis à la conquête des îles Féroé et de l'Islande où ils s'installèrent. Le commerce a sans doute été un facteur déterminant. De l'essor des échanges commerciaux entre la Scandinavie et l'Occident avec des marchandises de luxe comme les fourrures, l'ambre, l'ivoire de morse ou les peaux résulta un afflux de richesses qui aurait encouragé les raids. C'est sans doute lors de ces voyages commerciaux que les vikings ont pris conscience des richesses non défendues accumulées dans les ports et les monastères côtiers. De plus, les vikings possédaient l'arme suprême, le bateau à voile (Figure 2), qu'ils ont perfectionné au cours du VIII^{ème} siècle, et qui était parfaitement adapté aux expéditions maritimes lointaines, contrairement aux larges bateaux à rames utilisés auparavant. Ainsi, les premiers raids vikings se limitaient aux littoraux, et les pillards pouvaient reprendre la mer avant qu'une défense sérieuse ne s'organise.



Figure 2: Représentation d'une expédition maritime sur une pierre runique [20].

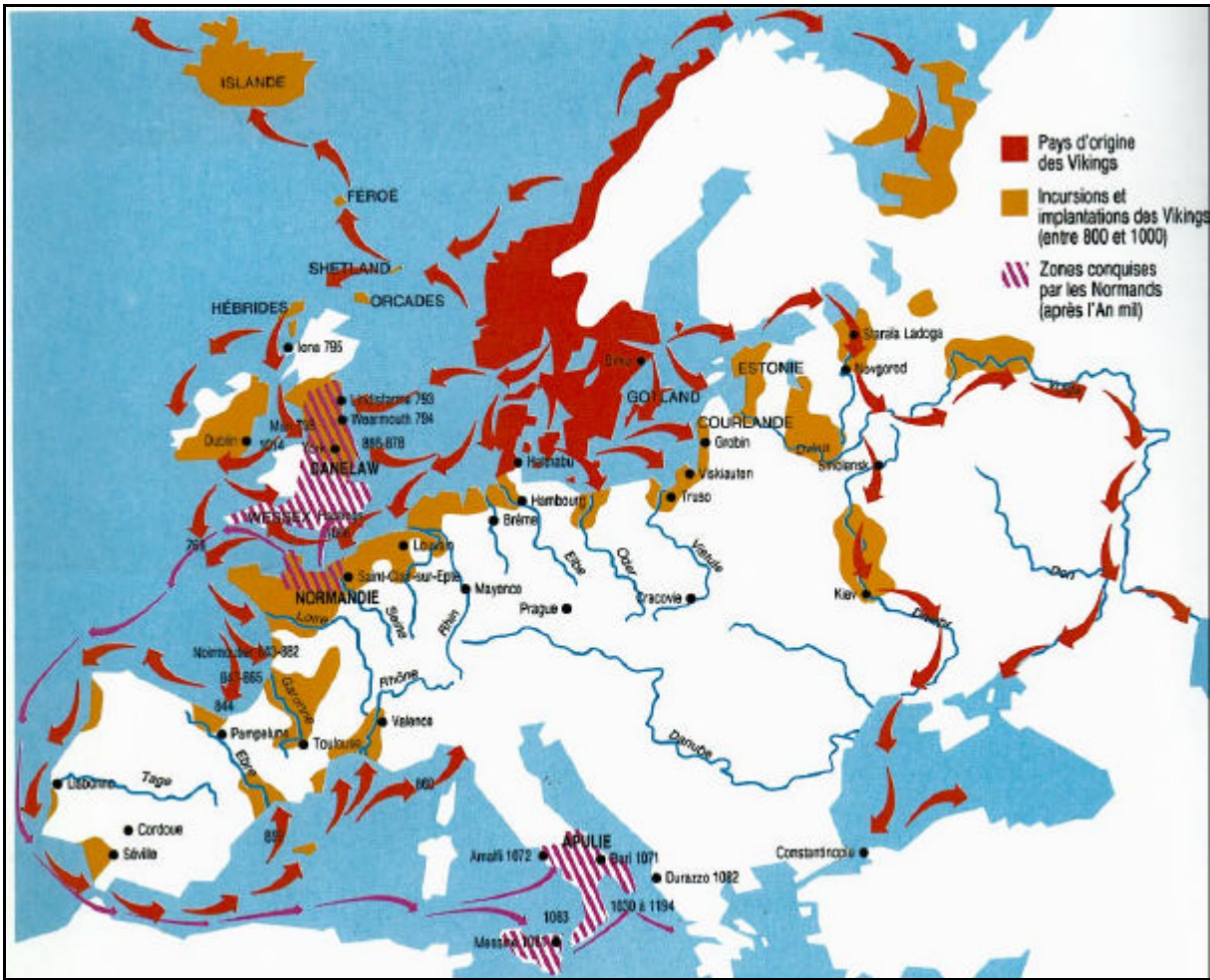


Figure 3: Les raids vikings.

2.2 Les raids vikings

Un des premiers raids mentionné dans les annales anglo-saxonnes s'est déroulé vers 789, à Portland, sur la côte sud du Wessex. L'accueil réservé aux vikings suggère alors que les anglo-saxons commerçaient avec eux ; ainsi, voyant arriver au port trois bateaux vikings en provenance de Hordaland en Norvège, l'agent administratif du roi Beaduheard invita l'équipage à se rendre à la résidence royale de Dorchester. Cette méprise lui coûta la vie. Mais c'est en 793 que nombre d'historiens font débiter la période viking, avec la mise à sac du monastère de Lindisfarne, en Northumbrie, par les norvégiens (Figure 3). Ces derniers répétèrent ces attaques durant plusieurs décennies sur les côtes anglaises et irlandaises.

« Jamais encore on n'avait vu pareilles atrocités [...]. L'église Saint-Cuthbert est éclaboussée du sang des serviteurs de Dieu, dépouillée de son mobilier, livrée au pillage des païens, le lieu le plus sacré de toute l'Angleterre. » (Alcuin de York, 793) [19].

Durant la même période, les danois attaquèrent l'Empire Franc de Charlemagne, en particulier les côtes frisonnes plus difficiles à protéger, mais aussi des peuplades slaves isolées comme les Abodrites. Après la mort de Charlemagne en 814, les rivalités internes affaiblirent les défenses côtières franques, ainsi les vikings parvinrent à remonter le Rhin à quatre reprises et dévastèrent un des plus riches ports de l'Empire Franc, Dorestad.

En 840, Louis le Pieux, le successeur de Charlemagne, mourut à son tour, laissant ses trois fils se disputer l'Empire Franc. Ces rivalités entraînèrent l'effondrement des défenses côtières organisées par Charlemagne, et les vikings purent à présent s'aventurer toujours plus loin dans les terres. Ils remontèrent ainsi la Seine jusqu'à Paris qu'ils assiégèrent trois fois mais à deux reprises, Charles le Chauve acheta la retraite des vikings. Ils revinrent en 885 mais les parisiens parvinrent à tenir l'ennemi en échec (Figure 4). La Loire fut remontée jusqu'à Orléans, et la Garonne jusqu'à Toulouse (Figure 3).

Les expéditions s'étendirent vers le Sud et l'Est. En méditerranée, après avoir pillé les villes de Pampelune, Gijon, Lisbonne, Séville, ... les vikings atteignirent et remontèrent le Rhône en dévastant Narbonne, Nîmes, Arles et Valence. A l'Est, les suédois remontèrent les fleuves russes jusqu'au cœur de continent, atteignant la Mer Caspienne, et la Mer Noire jusqu'à Constantinople (Figure 3).



Figure 4: Siège de Paris de 885; Albert Robida (1848-1926) [19].



**Figure 5: Tapissérie de Bayeux représentant l'armée de Guillaume le Conquérant ;
1077-1082.**

Les côtes franques de la Manche et de la mer du Nord restaient, au fil des rafles, de plus en plus sous le contrôle des vikings, pour qui l'invasion prit un autre visage, ils étaient maintenant des colonisateurs et avaient leurs bases militaires établies. En 911, Charles le Simple, roi des Francs de l'Ouest, sembla trouver la solution et conclut la paix avec Rollon en lui octroyant le duché de Normandie, « la terre des hommes du nord », lieu stratégique puisqu'à l'embouchure de la Seine, en l'échange de sa défense contre d'autres raids. Rollon respecta ce pacte et en fut remercié par l'octroi de nouvelles terres en 924, ainsi que son successeur, Guillaume Longue Epée, qui obtint le Cotentin et l'Avranchin en 933.

Dans les îles britanniques, la situation fut bien plus confuse : norvégiens et danois se succédèrent pour occuper de larges portions du pays. Profitant de ces rivalités, les irlandais et anglo-saxons d'Angleterre reprirent régulièrement l'initiative pour s'affranchir de la tutelle scandinave. Ainsi, les acquis des grands chefs vikings disparurent en général à leur mort.


Le XI^{ème} siècle marqua la fin de l'âge viking : le 6 janvier 1066, le roi Harold d'Angleterre vainquit le norvégien Harald Hardrada l'Impitoyable venu lui disputer la couronne ; suite à cette querelle de succession, Guillaume, duc de Normandie, débarqua sur les côtes de la Manche à la tête d'une puissante armée (Figure 5) et écrasa Harold d'Angleterre le 14 octobre 1066. En 1069, Guillaume, devenu le Conquérant, soumit le Danelaw, réunifia ainsi tout le royaume d'Angleterre, et le rideau tomba sur une époque qui ne cessa tout à la fois d'horrifier et de fasciner.

2.3 La découverte de nouveaux mondes

Les expéditions se dirigeant vers l'Ouest méconnu ne furent pas meurtrières mais conduisirent à la découverte de nouvelles terres. Ainsi, les vikings norvégiens découvrirent les îles Féroé vers 825 et s'y installèrent. Puis l'Islande fut colonisée dès 860. Par la suite, aux alentours de 900, et jusqu'à la fin du XV^{ème} siècle, ils colonisèrent le Groenland, où ils commercèrent avec les Esquimaux. Vers 985, Bjarni Herjolfsson, se rendant de l'Islande au Groenland, fut dérouté et aperçut des terres mais ne fit que longer le rivage. Ce n'est que vers l'an mille que Leif Eiriksson vérifia ses observations et débarqua sur ce qui sera le continent américain. Des groupes de maisons en tourbe sur l'île de Terre Neuve et le Labrador en témoignent, tout comme une pièce de monnaie du XI^{ème} siècle retrouvée dans le Vinland, près de l'actuel Boston, marquant la limite de l'expansion viking connue à ce jour.

2.4 Du paganisme au christianisme : la fin d'une religion

Durant toute cette période, le christianisme pris le pas sur le paganisme, et ce malgré le pillage répété des églises et monastères. Les premières conversions répondaient généralement à des exigences moins spirituelles que politiques. Ainsi, afin d'obtenir le soutien de Louis le Pieux contre ses rivaux danois, le roi viking Harald Klakk fut le premier à se convertir, en 826. Il semble alors que les vikings aient accueilli le Christ au sein de leur panthéon sans difficulté, mais le culte des idoles païennes ne sera que progressivement abandonné. Le christianisme perça définitivement à la fin du X^{ème} siècle avec la conversion des rois Harald Blatton et Olaf Tryggvason. Ils étaient cependant conscients des implications politiques et symboliques de leur acte : l'Eglise servit les intérêts de la monarchie et accéléra l'unification des royaumes.

6(& 2 1' (3\$ 5 7, (
5 (&, 7 6 □ (6 □ & 5 2 < \$ 1 & (6 □
1 2 5' , 4 8 (6 □

Nous présenterons successivement comme il est décrit dans les Eddas la cosmogonie, c'est-à-dire les mythes relatant la création de l'univers, puis la cosmologie, soit l'organisation du monde et des cieux, la théogonie, entendu la présentation du panthéon et enfin l'eschatologie, c'est-à-dire les scènes de l'apocalypse.

3 La cosmogonie

3.1 Le mythe de la création

De tout temps, la plupart des peuples se sont interrogé sur les premiers matins et les derniers soirs de l'univers. Comment ce monde a-t-il commencé, et qu'y avait-il avant ? Comment l'homme fut-il créé ? Comment la terre sera-t-elle anéantie, et qu'advient-il ensuite ? Ce genre de raisonnement a toujours puissamment alimenté la pensée mythologique, et les populations nordiques n'ont pas fait exception à la règle.

Le mythe nordique de la création repose sur l'opposition et la complémentarité de la glace et du feu. Nous verrons par la suite que ce genre de contraste avait une grande signification pour les anciens scandinaves. Ainsi, à l'origine des temps, il n'existait que deux entités : Muspellheim, le monde de Muspell, le feu du sud, et Niflheim, le monde des ténèbres, la glace du nord. Dans Niflheim coulait une source, Hvergelmir, le chaudron bruyant, à l'origine de toutes les rivières. Entre ces deux mondes, il y avait un gouffre insondable, le Ginnungagap, l'espace cosmique primitif.

C'était au premier âge

Où il n'y avait rien,

Ni sable ni mer

Ni froides vagues ;

De terre point n'y avait

Ni de ciel élevé,

Béant était le vide

Et d'herbe nulle part.

Voluspa, strophe 3 [3]



**Figure 6 : La vache Audhumla nourrissant Ymir,
et dégageant Buri des pierre salées [14].**

Les étincelles de Muspellheim rencontrèrent la glace de Niflheim et des gouttes d'eau froide jaillit la vie, par la force que provoquait la chaleur brûlante, sous la forme d'un être appelé Ymir, le géant primitif. La nature hermaphrodite d'Ymir (sanskrit Yama : hybride, hermaphrodite), lui permet alors d'être le père des géants du givre : « *Alors qu'il dormait, il entra en transpiration, et alors crûrent sous son bras gauche un homme et une femme, [...] et de là provinrent les races* » (Gylfaginning, chap. 5).

En même temps que Ymir naquit la vache primale Audhumla. De ses pis coulaient quatre rivières de lait dont se nourrissait Ymir. Pour se nourrir, elle léchait des blocs de pierre salée. Au bout de trois jours, elle dégagea ainsi le premier homme : Buri. Celui-ci eu un fils avec une géante, et l'appela Burr. Ce dernier se maria avec la géante Bestla et eu trois fils : Odin, Vili et Vé, les premiers dieux. Ils tuèrent Ymir, son sang noya tous ses descendants, les géants du givre, à l'exception de Bergelmir et de sa femme. Avec sa chair placée au milieu du Ginnungagap, Odin, Vili et Vé formèrent la terre, puis les montagnes avec ses os, les pierres avec ses dents et la mer avec son sang. Ils prirent aussi son crâne et en firent la voûte céleste, supportée en quatre points cardinaux par les nains Nordi, Sudri, Vestri et Austri. Le monde était créé. Enfin, les trois frères trouvèrent deux arbres abattus en bord de mer, un frêne et un orme. Les dieux créèrent ainsi le premier homme et la première femme : Odin insuffla la vie, Vili donna la conscience et les mouvements et Vé offrit la vue, la parole et l'ouï e.

3.2 La vache primale

Comme chez beaucoup d'autres peuples, en particulier indo-européens, on retrouve ici un animal nourricier, Audhumla (Figure 6), à l'origine de l'homme, personnage étroitement lié à la terre-mère. Cette déesse-mère allaite les êtres primordiaux, comme Héra dans la mythologie grecque qui allaite Héraclès et forme la voie lactée, comme Hâtor chez les égyptiens, ou encore la chèvre Amalthée qui allaite Zeus. Cette notion de terre-mère est renforcée par le fait qu'elle nourrit le géant Ymir, lui-même personnification de la terre, être fondateur. « *Il coula quatre rivières de lait de ses pis, et c'est elle qui nourrit Ymir* » (Gylfaginning, chap. 5). De plus elle est, comme Ymir, née de la glace primordiale grâce au feu de Muspell, Audhumla peut être alors assimilée à l'ardeur cosmique, et elle devient la chaleur qui anime le vivant. La vache Audhumla représente alors une idéalisation de la puissance matricielle. On comprend que toute production liquide d'Audhumla soit de ce fait

source de vie. Il en est ainsi pour les « rivières de lait » mais aussi pour sa salive : « *Elle léchait les pierres couvertes de givre, qui étaient salées, et le premier jour qu'elle les lécha, sortit de la pierre, vers le soir, la chevelure d'un homme, et le lendemain, une tête d'homme ; le troisième jour, l'homme était sorti tout entier. Il s'appelait Buri* » (Gylfaginning, chap. 5). Audhumla est l'ancêtre de la vie et le symbole de la fécondité puisqu'elle engendre Buri, grand-père d'Odin, le père des dieux, qui doit donc sa vie à cette figure animale de la maternité. Audhumla signifie « la vache sans corne qui est riche (en lait) », de *audr* : « richesse » et *humala* : « sans corne » (remarquons au passage pour la Figure 6 que l'illustrateur devait ignorer ce détail). Nous pouvons rapprocher ceci du mythe de la chèvre Amalthée nourrissant Zeus dans la mythologie grecque, à qui appartient la fameuse corne d'abondance, symbole de richesses inépuisables offertes à l'homme. Les cornes étant des attributs mâles, symboles phalliques de la virilité, leur ablation s'accompagne ici d'une amplification des caractères féminin, maternel et surtout nourricier d'Audhumla. Les premiers êtres étant créés, voyons à présent comment s'organise l'univers.

4 La cosmologie

4.1 Yggdrasill, le frêne cosmique

4.1.1 L'axe universel

Les Nornes et le Destin

Au centre de l'Univers trône le frêne Yggdrasill, axe structurel, protégeant les neuf mondes. « *Ce frêne est le plus grand et le meilleur de tous les arbres. Ses branches s'étendent au-dessus de tous les mondes et atteignent au-delà du ciel. Il y a trois racines qui le maintiennent droit [...], l'une est chez les Ases (première grande famille des dieux), une chez les Thurses (géants) du givre là où était le Ginnungagap autrefois, la troisième se trouve au-dessus de la source Hvergelmir, et recouvre Niflheim* » (Gylfaginning, chap. 15). Sous une racine se trouve aussi la source de la Science et de la Sagesse, Mimisbrunn, protégée par le géant Mimir, le sage. Une autre source nommée Urd, la source du Savoir, est abritée par le frêne ;

près de cette source, trois vierges, appelées Nornes, façonnent à tous les instants la vie des hommes dans une conception fortement fataliste. Elles s'appellent Urd (passé), Verdandi (présent) et Skuld (avenir). Elles décident sans appel du sort des hommes et, notons le bien, des dieux aussi. Dès la naissance, elles règlent le cours de toute vie.

*On ne peut survivre d'un soir
A la sentence des Nornes.*

Hamdismal, strophe 30 [3]

Cette conception des Nornes laisse envisager le destin d'une façon particulièrement fataliste, propre aux peuples anciens scandinaves. Les répercussions en sont tout à fait essentielles comme nous le verrons par la suite.

L'instrument du chaman

Yggdrasill est donc l'arbre de la Destinée car il est la demeure des Nornes, et de la Science puisqu'il abrite Mimir. Un jour, Odin voulut boire une gorgée de la source de la Connaissance afin de parfaire son savoir ; en échange, Mimir lui imposa qu'il donnât son œil gauche, symbole solaire. Il cacha alors son œil dans la source, gagnant ainsi la Connaissance des choses cachées et des choses anciennes. Depuis, le Père des armées est aussi devenu le Dieu borgne. Une autre épreuve initiatique rapproche Odin du frêne universel. Odin se pendit durant neuf jours et neuf nuits à une branche d'Yggdrasill. Transpercé par les flancs par une lance, privé de nourriture, livré à lui-même par lui-même, il étudia les runes originelles qu'il avait gravé dans le sol, avant de retomber, instruit par cette épreuve initiatique du Savoir infini. Odin, personnage aux multiples facettes, est pour cela appelé le Très-Haut. Il est alors toujours représenté avec sa lance, Gungnir, en guise de symbole de son initiation.

*Je sais que je pendis
A l'arbre battu par les vents
Neuf nuits pleines,
Navré d'une lance
Et donné à Ódinn,
Moi-même à moi-même donné,
A cet arbre
Dont nul ne sait
D'où proviennent les racines.*

Havamal, strophe 138 [3]

Notons que cette pendaison, la blessure au flanc provoquée par une lance, l'élévation spirituelle puis la résurrection qui s'en suit peut faire penser à une simple transcription du mythe de Jésus suite à une diffusion du christianisme. Or, il s'est avéré que l'ensemble du thème de la pendaison d'Odin est bien antérieur aux premières influences chrétiennes [7].

Yggdrasill signifie « cheval d'Yggr », or *Yggr* signifie « le redoutable », un des nombreux noms d'Odin (Grimnismal, strophe 53). Cet arbre peut être alors qualifié de « cheval d'Odin » parce que la potence peut se concevoir comme l'arbre du pendu. De plus, le cheval est la monture du chaman. Pour se rendre dans l'autre monde, les chamans se servent en effet couramment d'une canne coudée en tête de cheval, dite « canne chevaline », ainsi que d'un tambour en peau de cheval, dont ils usent comme d'un cheval vivant [28]. Il est alors clair que l'initiation d'Odin pendu à Yggdrasill est une forme de rite chamanique. M. Eliade, seul auteur à avoir écrit un ouvrage sur la question [25] propose de voir dans le chamanisme « l'expérience religieuse à l'état brut, reposant sur l'idée de montée au ciel grâce à un axe du monde, et le définir comme une technique extatique ». Ceci souligne les propriétés chamanistes d'Odin qui se sert d'Yggdrasill, l'axe du monde, comme d'un cheval mystique afin de réaliser son ascension extatique.

Yggdrasill apparaît donc comme la colonne soutenant les composantes de l'univers perçue par l'homme. Autour de cet arbre gravite tout un univers de personnages d'une certaine importance.

4.1.2 Le jeu de forces antagonistes et complémentaires

Sur la branche la plus élevée d'Yggdrasill vit l'aigle de la Connaissance, et entre ses yeux se tient le faucon Vedrfolnir (« couvert de cendres par le vent »). Les deux oiseaux observent sans cesse le monde, prêts à fondre sur quiconque transgresserait l'ordre naturel des choses. Ils sont les garants de l'ordre cosmique. A l'opposé polaire de ces deux oiseaux au symbolisme solaire et ascensionnel se trouve le serpent Nidhogg (« celui qui frappe avec férocité »). Au plus profond des mondes, dans Niflheim, il ronge la plus profonde des racines d'Yggdrasill. Afin d'entretenir cette racine, les trois Nornes y versent de l'onguent fait à base de l'eau de la fontaine Mímisbrunn, mais nul ne peut empêcher Nidhogg de ronger le monde par en-dessous. Sans cesse, l'écureuil Ratatosk (« dents de rongeur ») court du sommet à la base de l'arbre pour transmettre les propos pleins de haine entre l'aigle et le serpent.

*Un aigle siège
Sur les rameaux du frêne,
On dit qu'il sait maintes choses ;
Un faucon
Entre ses yeux veille,
S'appelle Vedrfölnir.*

*Ratatoskr s'appelle l'écureuil
Qui doit grimper
Le frêne Yggdrasill ;
Les messages de l'aigle
Il doit rapporter de là-haut
Et les dire en bas à Nidhögr.*

Grimnismal, strophes 31 et 32 [3]

Manifestations du principe solaire, l'aigle et le faucon annoncent la victoire de la lumière sur les ténèbres. Cette notion est renforcée par le fait que le faucon Vedrfölnir niche entre les yeux perçants de l'aigle de la Connaissance, et il est alors naturel qu'Yggdrasill les accueille en son sommet. A l'inverse, le serpent, couché dans les replis de la terre, est intimement lié à la terre-mère et au monde chthonien (relatif à la terre, aux catacombes, au monde souterrain), il symbolise les ténèbres, le monde des morts, la puissance primordiale, hostile, étrange et solitaire. Nidhogg offre une image des énergies les plus archaïques et de l'inconscient le plus profond qui menace toujours d'engloutir l'ordre et la lumière de la conscience. Il est par conséquent l'expression de la nuit originelle, froide et souterraine.

Ce couple d'opposés exprime donc le principe fondamental qui associe le feu au froid, la lumière aux ténèbres, comme dans le mythe de la création, le serpent et l'aigle étant en lutte perpétuelle. Ce dualisme est entretenu par l'écureuil dont le rôle est de maintenir l'antagonisme entre ces deux puissances opposées ; il recueille les paroles de l'aigle au plus haut d'Yggdrasill comme le chaman au sommet de son ascension extatique reçoit les messages d'En Haut. Selon la pensée nordique, cette forme d'affrontement entre ce que le monde chrétien pourrait appeler le bien et le mal est indispensable à toute vie. Cette conception de l'existence selon l'opposition de deux principes antagonistes ressort abondamment dans les Edda. Nous verrons d'autres exemples de ce système de pensée manichéen, souvent exprimé par de fortes personnalités animalières.

4.1.3 L'arbre de vie

*Il y a aussi quatre cerfs
Dont le rôle est
De grignoter, tête renversée :
Dáinn et Dvalinn
Dúneyrr et Durathrór.*

Grimnismal, strophes 33 [3]

Dvalin signifie « celui qui est lent », Duney : « celui qui a les oreilles marron », Durathror : « sanglier du sommeil » et Dain signifie « mort ». Ces quatre cerfs vivent dans les branches d'Yggdrasill et dévorent ses feuilles. Le nom de « Dain » illustre une nouvelle fois la liaison que faisait la pensée nordique entre le monde de l'au-delà et le monde lumineux puisque *mort*, Dain se nourrit des jeunes pousses de l'arbre de vie, selon l'idée d'une vie éternelle cyclique. Et en effet, par sa haute ramure qui se renouvelle périodiquement, le cerf est souvent lui-même comparé à l'arbre de vie, symbolisant ainsi la longévité, la force de la nature, mais aussi la vie qui se perpétue, le renouveau et le passage du temps. Cette notion de cyclicité se retrouve dans le symbolisme de l'ouroboros, le serpent mange-queue, représenté par Iormungand (cf. 4.2.2.).

Axe de l'Univers, arbre du Destin, de la Vie et de la Connaissance, cheval-instrument d'Odin, tous ces traits nous donnent la personnalité d'Yggdrasill dans une perspective anthropomorphiste ; et nous venons de voir que ces marques de caractère nous sont livrées principalement par les animaux vivant dans l'arbre lui-même, et par ce qu'ils y réalisent. Il représente l'énergie inlassable qui protège les neuf mondes, et au Ragnarok, il se mettra à trembler, présage de l'imminence de la Fin (cf.6.3.). L'axe universel étant présenté, voyons dès à présent ces neuf mondes qui s'y unissent.

4.2 Les neuf mondes

Au commencement du monde, Odin, Vili et Vé utilisèrent les cils d'Ymir pour édifier une palissade et protéger des géants le domaine de Midgard où ils installèrent les hommes. Au centre de Midgard se trouve Asgard, tandis que les géants se trouvent à Iotunheim, à l'est de Midgard, de l'autre côté de la rivière Ifing. Les mondes doivent plutôt être vus comme des territoires faisant partie d'un Monde, mais selon les écrits, leur situations les uns par rapport aux autres diffèrent ; il serait cependant vain et inutile de vouloir absolument établir une géographie précise de ce monde imaginaire.

4.2.1 Asgard, la demeure des Ases

Les Ases sont les membres de la plus grande famille de dieux de la mythologie nordique ancienne (cf.5.1.). Le royaume des Vanes, une autre famille importante de divinités (cf. 5.2.), Vanaheim, serait, selon la Skaldskaparmal de Snorri Sturluson, dans Asgard même, ainsi que le pays des Alfes de lumière, Alfheim. Ces trois mondes sont au plus haut niveau de l'univers. Asgard est donc le royaume des dieux Ases, et abrite entre autre le palais d'Odin, le Walhalla, et sa tour de guet d'où il domine le monde entier, Hlidskialf. Tout ceci se trouve dans une solide forteresse dont la construction ne fut pas sans encombres.

La construction de la forteresse d'Asgard

« C'était au début, quand les dieux étaient en train de bâtir ; ils avaient posé les fondations de Midgard (le monde des hommes) et fait la Valhöll, quand arriva un maître d'œuvre qui s'offrit à leur bâtir en un an et demi une si bonne forteresse qu'elle serait solide et sûre contre les géants de la montagne et les Thurses du givre. » (Gylfaginning, chap. 42). Mais en contrepartie, il voulait avoir la main de Freyia, déesse de l'Amour, ainsi que le soleil et la lune. Après concertation, les Ases acceptèrent, mais il fallait que la forteresse soit construite en un hiver, sans que le maître bâtisseur n'ait d'être humain comme aide. Celui-ci accepta mais à condition de lui laisser prendre son étalon Svadilfoeri (« entrepreneur de pénibles



Figure 7 : Pierre ornementale trouvée en Suède ; Odin chevauchant Sleipnir est accueilli par une Valkyrie [11].



Figure 8 : Le Walhalla ; gravure du XVII^{ème} siècle [8].

voyages »). C'est alors que Loki entre en scène. Loki est un Ase assez particulier, il est une divinité noire, suscitant des obstacles à la marche harmonieuse du monde et au bonheur tranquille (cf. 5.1.4.). Dans la *Gylfaginning*, il est accusé d'être le *calomniateur des Ases*, *l'initiateur des tromperies* et *la honte des tous les dieux*. Alors que les Ases se méfiaient de cet étalon, ils acceptèrent le marché sur l'instigation de Loki. « *Mais pendant les nuits, il transportait des blocs de pierre avec son étalon, et les Ases étaient stupéfaits de la taille des montagnes que le cheval traînait.* » (*Gylfaginning*, chap. 42). A trois jours de la fin de l'hiver, seul le porche de la solide forteresse restait à construire, alors les dieux se réunirent ; le coupable fut vite trouvé en la personne de Loki, et sous les menaces, celui-ci jura que le maître bâtisseur ne finirait pas son œuvre. Ainsi, Loki se métamorphosa en jument et courut pour attirer l'étalon Svadilfoeri loin des travaux. La ruse fonctionna et le salaire ne fut pas versé au maître bâtisseur. De plus, les Ases s'aperçurent que celui-ci était un géant des montagnes, et Thor le tua avec son marteau Miöllnir. « *Mais Loki s'était acoquiné de telle sorte avec Svadilfoeri que, peu de temps après, il donna le jour à un poulain. Il était gris et avait huit pattes, et c'était le meilleur cheval qui soit au monde* » (*Gylfaginning*, chap. 42). Il s'agit du cheval Sleipnir (Figure 7), qui devint la monture d'Odin.

Sleipnir (« celui qui glisse rapidement») est décrit comme le cheval le plus rapide, qui pouvait aller et venir entre les différents mondes, et pouvant galoper aussi bien sur terre que dans les airs et sur la mer, mais nous y reviendrons (cf. 5.1.1.). Une fois de plus, la pensée scandinave nous montre sa nécessité de croire en la complémentarité d'éléments opposés. Ainsi, c'est grâce à la force constructive d'un géant (ennemi éternel des Ases) et à la fourberie de Loki que naîtra le plus magnifique des chevaux et le meilleur de tous, la monture du père des dieux. Le cheval symbolise entre autre la force fécondante, et ici Loki métamorphosé en jument incarne cette force matricielle dans la fusion des puissances terrestres (Svadilfoeri) et célestes (Sleipnir).

Le Walhalla

Le Walhalla (Figure 8) est la demeure d'Odin à Asgard, dans laquelle il rassemble les guerriers morts au combat, les einherjar.



Figure 9 : La Valkyrie Brynhild [16].

*Cinq centaines de portes
Et quarante en outre
Je crois qu'il y a à Valhöll ;
Huit centaines d' einherjar
Sortiront en même temps par chaque porte
Quand ils s'en iront combattre le loup.*

Grimnismal, strophe 23 [3]

Il est fait ici référence au Ragnarok, car Odin rassemble ces guerriers pour le combat final, pour combattre le loup, symbolisant ici les forces des ténèbres, en la personne de Fenrir (cf. 5.1.2.). Ces einherjar sont recueillis sur les champs de bataille par les Valkyries (Figure 9), « celles qui choisissent les morts », vierges casquées d'or et revêtues de cuirasses, qui chevauchent dans les airs et désignent ceux qui doivent mourir. Il faut insister ici sur le fait qu'elles les désignent, et ne se contentent pas de s'emparer de ceux qui ont été tués, voilà là encore l'expression du Destin qui montre à quel point les anciens hommes du Nord étaient obsédés par cette idée. Les guerriers vikings croyaient profondément en ces divines envoyées d'Odin. La Havamal (strophe 129) recommande ainsi aux guerriers de ne pas lever les yeux au ciel pendant la bataille, ce qui pourrait attirer l'attention des Valkyries [3]. Cette conception fait ressortir la haute considération qu'ils avaient de la mort au combat. Selon eux, les étalons ailés des Valkyries personnifiaient les nuages et les lueurs de leurs armures formaient les aurores boréales. La valeur symbolique du cheval est ici funéraire, et appartient au monde chthonien : l'animal est associé au royaume des morts et il remplit d'évidence un rôle psychopompe (de guide d'âme).

Ainsi, au X^{ème} siècle, Ahmed ibn Fadhlān, envoyé du Calife, décrit l'enterrement d'un chef viking dont il fut le témoin, sur les bords de la Volga. Voici un extrait de ce témoignage que nous rapporte J.-P. Ronecker [27] : « *Le navire funéraire sur ses étais, les grandes statues de bois à forme humaine disposées en cercle autour du dreki (navire de guerre), avec des aliments et des boissons. Ensuite, ils mirent à côté du mort toutes ses armes, lui amenèrent deux chevaux en sueur, les tuèrent à coup d'épée et les jetèrent sur le bateau. [...] Puis le plus proche parent du défunt mit finalement le feu au navire funéraire* ». Le rôle psychopompe du cheval est parfaitement décrit, ce sont ici les deux chevaux qui sont chargés d'emmener l'âme du défunt dans l'au-delà. De même, Tacite (*Germania*) témoigne que les germains tiraient leurs présages des chevaux. Ils en nourrissaient certains à frais communs, dans des bois et bocages sacrés. Ces chevaux étaient tous très blancs, et n'étaient jamais

affectés à des travaux avilissants. Les « prêtres » germaines croyaient que ces chevaux étaient les organes des dieux. De même, les nuits de tempête, c'est sur son cheval Sleipnir qu'Odin conduisait la Chasse Sauvage, la sarabande aérienne des âmes et des esprits. Les bruits du tonnerre étaient ainsi le bruit des sabots de la Chasse Sauvage.

Dans le Walhalla, les einherjar combattent à longueur de journée, pour s'entraîner en vue de la bataille du Ragnarok. Chaque soir, leurs blessures se ferment et tous revivent à nouveau et festoient.

*Tous les einherjar
Dans le clos d'Ódinn
Se pourfendent chaque jour ;
Ils désignent les morts
Puis s'éloignent du combat,
Siègent ensuite réconciliés.*

Vafthrudnismal, strophe 41 [3]

Chaque soir, le sanglier Saehrimnir (« monstre de suie ») est tué par Andhrimnir le cuisinier aesirien, puis préparé dans le chaudron magique Eldhrimnir.

*Andhrímnir
Fait dans Eldhrímnir
Cuire Saehrímnir,
La meilleure des viandes ;
Mais peu de gens savent
De quoi se nourrissent les einherjar.*

Grimnismal, strophe 18 [3]

Puis chaque matin, Saehrimnir se régénère pour à nouveau servir de repas le soir. Il symbolise ainsi la nourriture divine, inépuisable comme l'était celle de la corne d'abondance, définissant Saehrimnir comme l'idéalisation fantasmagorique de la chair abondante et savoureuse. Symbole de puissance terrestre et de combativité, ce sanglier illustre ainsi la puissance des guerriers einherjar. Mais il faut également y voir un processus de mise à mort suivant un rite chamanique. Dans cette demeure d'Odin, le dieu aux pouvoirs de chaman, Saehrimnir subit chaque jour la mise à mort, l'équarrissage et la cuisson suivie de la consécration puis de la résurrection ; ce processus est parmi les mieux attestés en tant que moyen d'entrer en état de transe chamanique [25].

En parallèle, la chèvre Heidrun (« lumineuse ») fournit de l'hydromel aux einherjar en quantité inépuisable. Vivant sur le toit du Walhalla (Figure 8), elle broute les jeunes pousses de l'arbre Laerad (arbre de vie qui est pour certains auteurs Yggdrasill même [7]), et de son pis intarissable coule l'hydromel qui remplit chaque jour une cuve si grande que tous les einherjar peuvent en boire à volonté. Notons que ce mythe se rapproche beaucoup lui aussi de la corne d'abondance de la chèvre Amalthée. Heidrun est alors un symbole nourricier par excellence, tout comme la vache Audhumla. L'hydromel est la boisson sacrée, la chèvre Heidrun, idéalisation de la profusion maternelle, appartient donc à un paradis céleste où chaque homme aurait la possibilité de satisfaire sa soif indéfiniment à la source d'un breuvage suprême, la boisson des dieux eux-mêmes.

*Heidrún s'appelle la chèvre
Qui se tient sur la halle de Herjafödr*
Et broute les rameaux de Laeradr,
Elle doit remplir une cuve
De pur hydromel.
Cet élixir ne saurait tarir.*

* « le père des armées », nom fréquent d'Odin dans les poèmes mythologiques

*Eikthyrnir s'appelle le cerf
Qui se tient sur la halle de Herjafödr
Et broute les rameaux de Laeradr,
De ses cornes, l'eau ruisselle
Dans la source Hvergelmir,
C'est là que toute rivière a son origine.*

Grimnismal, strophes 25 et 26 [3]

Sur le toit du Walhalla, aux côtés d'Heidrun, se trouve donc le cerf Eikthyrnir. Lui aussi se nourrit des feuilles de l'arbre Laerad, et des ses bois ruissellent l'eau qui alimente la source Hvergelmir, elle-même à l'origine de toutes les rivières. Le cerf est une nouvelle fois associé à l'arbre de vie car il semble là-aussi que les bois ramifiés du cerf servent de support figuratif à une transposition morphologique avec les branches de Laerad mais aussi avec le réseau fluvial. Les bois qui gouttent doivent s'entendre comme réminiscence d'êtres primitifs qui procureraient la nourriture, se rapprochant ainsi des « rivières de lait » de la vache Audhumla, mais aussi de Heidrun. Ces animaux nourriciers alimentent les vivants et les morts (einherjar), sur terre comme dans l'au-delà. L'eau qui s'écoule des bois d'Eikthyrnir va nourrir la terre, et



Figure 10 : a : ouroboros avec épigraphe grecque ; b : ouroboros à double forme, dragon ailé et serpent ; c : dieu du temple Dermogorgne à l'intérieur du cercle du serpent ; d : esprits naturels au centre de l'ouroboros, miniature arabe du XVIII^{ème} siècle ; e : ouroboros en dragon ailé à deux têtes, XII^{ème} siècle [24].

le lait d'Audhumla accomplit la même chose puisqu'il nourrit Ymir, personnification de la terre.

4.2.2 Midgard, le monde des hommes

Midgard est en quelque sorte le centre du monde, celui où vivent les hommes. Au même niveau se trouvent Iotunheim, le monde des géants, et Svartalheim, le monde des Alfes noirs. Midgard est pour Snorri Sturluson le monde réel dans lequel les hommes ont leur demeure et les mots employés pour désigner Midgard dans les différentes anciennes langues germaniques sont généralement utilisés comme synonymes de « terre, monde ». Les limites de cette terre, parfaitement ronde, étaient marquées par un gigantesque cours d'eau la ceinturant, et la structure même de ce monde était pour les anciens scandinaves sous la tutelle du Serpent de Midgard, Iormungand.

C'est avec la géante Angrboda, « celle qui annonce le malheur », que Loki engendra le serpent Iormungand, le serpent cosmique, ainsi que le loup Fenrir et la déesse du royaume des morts, Hel. « *Loki avait encore d'autres enfants. A Jötunheim, il y avait une géante qui s'appelait Angrboda et avec laquelle Loki procréa trois enfants. Le premier était le loup Fenrir, le second Jörmungandr et le troisième Hel* » (Gylfaginning, chap. 34). La prophétie annonçant que ces trois enfants monstrueux détruiraient le monde, les Ases les placèrent en trois endroits éloignés. Hel fut donc désignée comme gardienne de l'autre monde (cf. 4.2.3), Fenrir fut attaché sur l'île de Lyngvi (cf. 5.1.2) et Iormungand fut jeté au plus profond de la mer par Odin lui-même. Mais le serpent grandit tant, que c'est lui qui maintenant encercle la terre en se mordant la queue. Iormungand signifie en effet « monstre entourant la terre » ; le terme *Jörmungrandr* était, de même, souvent utilisé par les scaldes pour désigner la Terre.

Comme Nidhogg avec l'aigle de la connaissance, Iormungand forme un couple d'opposés, mais il le forme avec lui-même, car il enserme le monde en se mordant la queue, image représentant l'ouroboros, présent dans de nombreuses cultures (Figure 10). Cette image animale représente le cercle incarnant l'éternel retour et indique qu'un nouveau début coïncide avec une fin dans une perpétuelle répétition. Le sens intrinsèque de l'image du serpent et l'idée qui lui est rattachée, à savoir qu'à travers sa mue il se rajeunisse perpétuellement, sont ici confondus au plus haut point. Le plus important est cependant cette forme circulaire de l'ouroboros qui symbolise la notion de perfection et d'éternité, et par là l'existence d'un concept où toute chose finit toujours par retourner au chaos fondateur, ou au

contraire ou toute chose subit un renouvellement perpétuel, passant sans cesse par les phases de mort et de résurrection. Ceci nous montre une fois de plus à quel point la pensée nordique avait besoin de croire en ces couples d'opposés. Et ceci est renforcé par le fait que Iormungand encercle la terre, et lui donne sa structure car au Ragnarok, il dénouera ses anneaux et provoquera le chaos et la fin du monde actuel car plus rien ne retiendra les eaux et les océans (cf. 6.1). Ceci montre qu'il est la structure même du monde, le gardien de l'ordre de la terre, malgré sa personnalité noire de monstre sous-marin et de terreur primordiale. L'ouroboros symbolise donc l'organisation du monde et Iormungand est l'organisation du monde. Il représente ainsi dans son symbolisme chthonien la vie à son premier état de latence, comme la couche de vie la plus profonde, se rapprochant étroitement de la terre-mère sous le signe de l'ouroboros, symbole très ancien, sans doute une des plus anciennes représentations du monde.

4.2.3 Hel, le royaume des morts

Se trouvant au même niveau que Niflheim, le monde des glaces, et Nidavellir, le monde des Nains, dans le nord, Hel est le royaume glacial accueillant ceux morts de maladies ou de vieillesse sur la terre ferme (les noyés appartenant au royaume de Ran, et les guerriers au Walhalla). Hel n'est ni un lieu de réclusion, ni l'enfer, c'est tout simplement le séjour des morts. La déesse de l'autre monde qui porte le même nom pourrait n'être qu'une personnification de ce royaume.

Voici que Garmr aboie de rage

Devant Gniphahellir,

La chaîne va se rompre,

La bête va bondir.

Voluspa, strophe 44 [3]

Garmr signifie proprement « chien ». Et Gniphahellir est un « roc béant » dont l'ouverture mène au royaume de Hel. Garm est donc un chien présenté comme monstrueux, dont la symbolique se rapproche beaucoup de celle du loup, et qui garde l'entrée de Hel ; la ressemblance avec Cerbère dans la mythologie grecque ne peut échapper. Associé à la mort et à l'au-delà, Garm possède ici un rôle psychopompe certain. L'ouverture du roc auquel il est enchaîné, donc lié par force, symbolise alors à la gueule du loup dont le sens initiatique donne

le rôle de psychopompe. La profondeur dévoratrice de la gueule du loup avale les âmes mortes et les conduit dans leur nouvelle demeure. Cette caractéristique du symbolisme du loup qui résume l'animal à sa seule gueule est quasi systématique, et nous en verrons d'autres exemples.

*Hraesvelgr s'appelle
Celui qui siège aux confins du ciel,
Géant à forme d'aigle ;
De ses ailes
On dit que vient le vent
Sur tous les hommes.*

Vafthrudnismal, strophe 37 [3]

Hraesvelg réside dans le nord, au royaume de Hel. L'idée que le vent soit produit par le battement des ailes d'un oiseau géant se trouve également chez d'autres peuples. Symbole de la lumière et illustration de l'énergie, l'aigle crée ainsi le vent sur toute la terre par ses battements d'ailes qui mettent aussi la mer en mouvement et attisent les flammes. Mais c'est également le souffle du vent glacial provenant du royaume des morts (pour les anciens nordiques, celui-ci était glacial). De plus *Hraesvelg* signifie « avaleur de charognes », l'aigle « avale » donc les trépassés et restitue leurs esprits qui déferlent sur le monde. Et là encore on retrouve le rôle psychopompe de l'animal, que l'on peut ici rapprocher du *rista blodorn*, « l'aigle de sang », une manière particulièrement cruelle de donner la mort rencontrée chez les vikings. Cela consistait à séparer à vif les côtes du sternum, on les déployait comme les ailes d'un aigle et on faisait ressortir les poumons. Dans l'*Orkneyingasaga*, la saga des Orcadiens, il est ainsi raconté que Einar fit mettre à mort son adversaire de cette façon et l'offrit en sacrifice à Odin pour la victoire. Cette manière de se venger d'un ennemi pourrait donc trouver son origine dans une forme de sacrifice humain.

Les mondes des vivants comme des morts étant organisés, voyons dès à présent les mythes explicatifs de l'existence du soleil et de la lune, ainsi que de l'alternance jour/nuit.

4.3 Le ciel en mouvement

4.3.1 Le jour et la nuit

Dans la Gylfaginning, Snorri Sturluson nous conte : « *Il y avait un géant qui s'appelait Norfi, qui habitait à Jötunheim. Il eut une fille qui s'appela Nott (la Nuit) ; elle était noire et sombre, selon ses antécédents. [...] Delling (le Lumineux) l'épousa, il était de la race des Ases ; leur fils fut Dag (le Jour). Il était clair et beau, selon ses antécédents paternels. Ensuite Alfadr (le « père suprême », Odin) prit Nott et son fils Dag, leur donna deux chevaux et deux chariots, et les envoya dans le ciel pour qu'ils en fassent le tour chaque jour.* » (Gylfaginning, chap. 10). Le rôle des deux chevaux, Skinfaxi et Hrimfaxi, ne consiste pas qu'à tirer un char :

*Skinfaxi, il s'appelle
Celui qui tire le clair
Jour au dessus des peuples :
On le tient pour le meilleur des chevaux
Chez les Hreidgots,
Toujours luit la crinière du coursier*

Vafthrudnismal, strophe 12 [3]

Skinfaxi signifie « crinière brillante », c'est donc la crinière même du cheval qui « *illumine l'air et la terre* » sur son passage (Gylfaginning, chap. 10). Notons ici que les « Hreidgots » désignent sans doute les hommes en général.

*Hrimfaxi, il s'appelle
Qui tire chaque nuit
Sur les utiles dieux ;
Il laisse de son mors
Chaque matin tomber l'écume,
De là vient la rosée dans les vallons.*

Vafthrudnismal, strophe 14 [3]

Hrimfaxi signifie « crinière de givre », et c'est alors que le cheval chevauché par la Nuit laisse sa bave tomber sur le sol en rosée matinale, avant que Skinfaxi chevauché par le Jour n'illumine les airs et la terre entière à l'autre bout des cieux. Nous avons vu le cheval chtonien, à rôle psychopompe et donc rattaché au monde des morts, avec les Valkyries, et c'est de ce monde que le cheval est originaire. Cependant, le cheval entame ici son ascension

vers le royaume ouranien (tout ce qui appartient au ciel, à la voûte céleste, espace par excellence de la manifestation du sacré), dont il deviendra l'un des plus glorieux représentants. Ainsi, dès les temps préhistoriques, le cheval devient rapidement le conducteur du soleil, pour signifier son déplacement, et il devient un animal au symbolisme nettement solaire. A l'image de Sleipnir, le cheval ouranien et solaire se prête donc parfaitement à devenir la monture privilégiée des dieux et héros.

4.3.2 Le soleil et la lune

Cependant, si le jour et la nuit sont le fait de ces chars tirés par Skinfaxi et Hrimfaxi, le soleil et la lune sont considérés à part, dans une optique qui cherche à expliquer la course rapide de ces astres à travers le ciel : « *Un homme qui s'appelait Mundilfari avait deux enfants ; ils étaient si jolis et si beaux qu'il appela son fils Máni (Lune, au masculin en vieux norrois), et sa fille Sól (Soleil, au féminin en vieux norrois) [...] mais les dieux prirent le frère et la sœur, les placèrent dans le ciel et firent conduire par Sól les chevaux qui tiraient le char du soleil, lequel avait été créé par les dieux pour éclairer le monde avec les étincelles qui volaient hors de Múspell. Ces chevaux s'appellent Árvakr et Allsvinnr. [...] Máni dirige la course de la lune et commande à la nouvelle lune et au dernier quartier.* » (Gylfaginning, chap. 11). Notons que seuls les noms des chevaux tirant le soleil sont précisés, Arvak « celui qui se lève tôt » et Alsvin le « très rapide » (Figure 11). Rien n'est précisé quand au char sur lequel la lune parcourt le ciel. Sous les épaules de ces chevaux, les dieux ont placé deux soufflets nommés *isarnkol*, « le vent froid comme le fer » pour les rafraîchir, ce qui souligne la course effrénée des chevaux, qui, par leur vélocité, privent les hommes du nord de la chaleur du soleil.

Mais pourquoi alors ces deux astres parcourent le ciel à une telle vitesse ? « *Vite voyage le soleil ; c'est presque comme s'il avait peur et il ne pourrait vraiment pas se hâter davantage s'il redoutait de mourir. [...] Il n'est pas surprenant qu'il aille aussi vite qu'il le peut ; proche est celui qui l'attaque, et il n'y a pas d'autre issue que de s'enfuir en courant.* » (Gylfaginning, chap. 12). En effet, les deux astres sont poursuivis par deux loups :

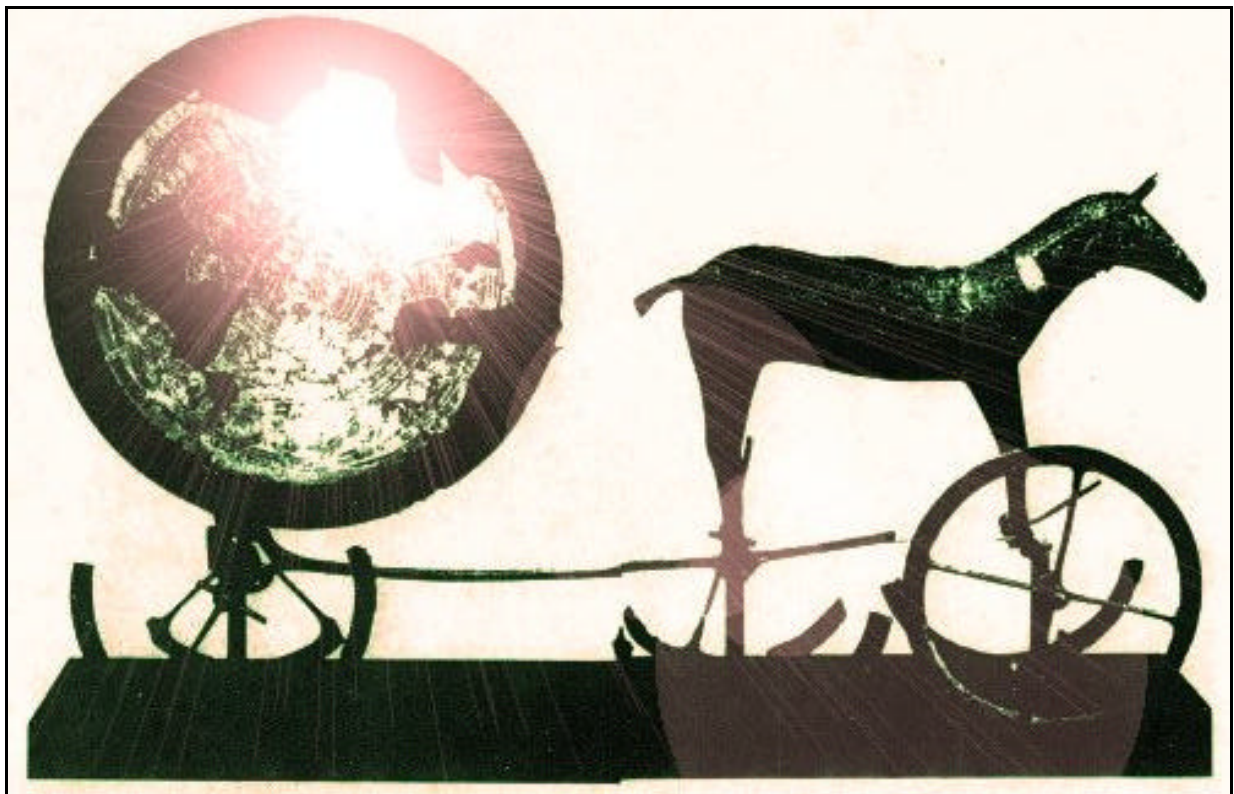


Figure 11 : Le char du soleil (env. 60 cm), trouvé à Trundholm (Danemark) en 1902 ; le disque plaqué d'or illustre le soleil ; daté de l'âge du bronze (env. 1200 av. J.C.) soit une des plus anciennes traces du culte germano-scandinave.

*Sköll s'appelle le loup
Qui guide le dieu à face brillante
Jusqu'à l'abri des forêts ;
Et l'autre, Hati,
C'est le fils de Hródvitnir,
Il précède l'épouse éblouissante du ciel.*

Grimnismal, strophe 39 [3]

Le loup Skoll poursuit donc le soleil (« le dieu à face brillante ») jusqu'à l'horizon (« l'abri des forêts »), tandis que Hati précède le soleil (« l'épouse éblouissante du ciel ») et pourchasse par conséquent la lune. Ces deux loups font partie des loups du Managarm, « les chiens de la lune », qui sont tous fils de Fenrir, appelé ici Hrodvitnir, le « loup glorieux ». Skoll « le moqueur » poursuit le soleil tandis que Hati « le haineux » poursuit la lune, dans le but de les dévorer, et tous deux les manquent de peu ; un jour ils y parviendront, et ce sera celui du Ragnarok (cf.6.1.). Cette croyance était répandue : en Germanie, l'ancien nom du mois de décembre était *wolfsmond*, le « mois du loup », en raison des jours écourtés. Cependant, le Vafthrudnismal nous dit :

*D'où viendra le soleil
Dans le ciel plat
Quand Fenrir aura englouti celui-ci ?*

Vafthrudnismal, strophe 46 [3]

Qu'importe ici le nom du mangeur d'astre à condition qu'il s'agisse d'un loup, et Fenrir est le loup par excellence, Hrodvitnir le « loup glorieux », qui serait même, d'après la Voluspa, un géant lycomorphe. Le regard nyctalope du loup perce les ténèbres dont il est le guide, et la connotation négative du loup domine, sous des traits dévorateur et destructeur. Les loups Skoll et Hati sont ici représentés comme la gueule de l'animal poursuivant sa proie. La gueule du loup est ici personnifiée en une image archétypale et initiatique, liée au phénomène de l'alternance jour/nuit, mort/vie. Ce caractère est particulièrement développé chez le loup Fenrir lorsqu'au Ragnarok, il s'élance la gueule ouverte, une mâchoire raclant le sol et l'autre écorchant le ciel (cf. 6.1.), telle la foudre, arme du ciel par excellence, qui établit un lien direct entre le ciel et la terre. La gueule du loup se montre alors comme la démesure d'un gouffre avalant tout, comme si les ténèbres s'abattaient sur terre. Les loups Skoll et Hati ne pourraient alors être que des hypostases de Fenrir, comme beaucoup d'auteurs le laissent à entendre [7].

5 La théogonie

Le monde est ainsi en place ; le frêne universel Yggdrasill abrite les neuf mondes, les astres parcourent le ciel dans leur course effrénée. Il faut examiner à présent son peuplement. Remontons l'échelle hiérarchique des créatures surnaturelles.

En bas de la hiérarchie sont les Nains, habiles forgerons et artisans artistes. Ils vivent sous terre, loin du soleil. Leurs mystérieuses fonctions demeurent inexplicables, et tout donne à penser qu'ils furent originellement morts. D'ailleurs, leurs plus lointains ancêtres sont nés des vers qui rongeaient le corps d'Ymir.

Puis viennent les géants, êtres archaïques, originels, qui remontent au chaos premier. Innombrables, doués d'une force colossale et conservateurs de la science antique, ils figurent certainement cette crainte nordique, tellement caractéristique, comme nous l'avons vu, de voir sombrer les forces de la vie.

Ensuite, voici les Alfes, sur lesquels nous ne savons pas grand-chose. Bien qu'ils ne comptent pas de représentants parmi les dieux, ils ont des relations directes avec Frey, le dieu de la fertilité-fécondité, qui habite Alfheim. Notons que Snorri Sturluson distingue les Alfes de lumière, vivant à Alfheim, des Alfes noirs, vivant à Svartalheim.

En haut de l'échelle figurent les dieux, puissances créatrices et dirigeantes. Alors que de nombreuses « familles » de dieux ont apparemment existé dans l'ancienne Germanie, les deux principales qui se détachent semblent être celle des Ases et celle des Vanes.

5.1 Les Ases

Les principaux Ases sont Odin, Thor, Tyr, et le distinctif Loki. Ce sont des divinités guerrières, judiciaires et magiciennes, sans que ces caractéristiques soient absolues ou limitatives. Malgré cela, ils ont la particularité d'être mortels, et leur destin est tracé et inflexible, ce qui montre le fatalisme et la résignation amère dans la pensée nordique, une façon d'envisager son destin qui tient dans la conception des Nornes, installées sous l'arbre du Destin, Yggdrasill.

5.1.1 Odin le Très-Haut

Odin est le principal dieu de la mythologie de l'Edda, et c'est aussi le plus complexe : il est le père des dieux, le dieu des poètes, le dieu des morts, le dieu de la guerre, le dieu de la magie, des runes, de l'extase, le père des loups, ... Ses nombreux noms (plus de soixante-dix) qui lui sont attribués dans les Edda témoignent de cette complexité. Initié lors de sa pendaison à Yggdrasill, Odin possède des traits chamaniques bien nets. Possesseur du Savoir infini, il sait tout, même le meurtre imminent de son fils Balder qu'il ne peut empêcher (cf. 5.1.4), ainsi que le loup Fenrir viendra le dévorer au Ragnarok (cf. 6.4.1) ; il se plaît d'ailleurs à répéter « Le loup gris observe le palais des dieux » [8], mais là aussi, il ne peut qu'accepter son destin. Son culte est attesté dès l'âge du bronze par l'archéologie, la toponymie et les gravures rupestres. A une époque plus récente, chevauchant son coursier à huit pattes, Sleipnir, avec ses guerriers élus, il est devenu le chef fantastique de la Chasse Sauvage. Cependant, il ne plaisait guère aux vikings qui lui préféraient Thor, le dieu du tonnerre, sauf aux guerriers-fauves, ou Berserker, entièrement voués à Odin, ainsi qu'aux guerriers-loups, ou ulfhednar. Mais si Odin est tout de même mentionné comme le dieu principal dans les sources littéraires anciennes, cela tient sans doute du fait qu'il est le dieu de la poésie, et que nos sources proviennent, directement ou non, des scaldes.

Sleipnir, la monture d'Odin

Nous avons vu comment Sleipnir avait été engendrée par Loki, une conséquence de sa fourberie. Sleipnir, « celui qui glisse facilement », est décrit comme le plus merveilleux et le plus rapide des chevaux. On pourrait donc supposer que ses huit pattes ne servent qu'à donner l'impression de vitesse. Mais il est aussi le cheval d'Odin, pour qui les traits chamaniques ne font plus de doute, et comme nous l'avons précisé, le cheval est l'animal permettant au chaman de rentrer en contact avec l'autre monde. Or il est dit que Sleipnir peut aussi bien galoper sur terre, sur mer ou dans les airs entre les différents mondes. C'est sur son dos que Hermod parvient à sauter par-dessus la clôture de Hel. De même, Odin lui aussi se rend au royaume des morts en chevauchant Sleipnir :



**Figure 12 : Sleipnir, le coursier aux huit pattes, chevauché par Odin ;
ses loups Freki et Geri l'accompagnent [14].**

*Ódinn se leva,
Le vieux Got,
Et sur Sleipnir
Plaça sa selle,
Descendit chevauchant
Jusqu'à Níflhel
Rencontra un chien
Qui sortait de Hel.*

Baldursdraumar, strophe 2 [3]

Les huit pattes de Sleipnir (Figure 12) pourraient alors avoir une symbolique plus profonde. Le chiffre huit symbolise traditionnellement en effet l'infini, l'universel, que l'on retrouve dans de nombreuses cultures. Ainsi, dans l'Inde ancienne, le Chakra symbolisait une roue à huit rayons qui détruisait les ennemis comme l'éclair ; de même, les huit trigrammes entourant le yin-yang symbolisent pour les chinois l'ordre du monde, et possèdent des correspondances symboliques multiples, qui décrivent l'ensemble des phénomènes célestes et terrestres (le ciel, le terre, l'éclair, l'eau, la montagne, le vent, le feu, le lac), mais aussi les huit vents, etc. L'étoile de Bethléem, représentée avec huit branches, guida les trois rois mages vers l'Enfant. Chez les Arabes, chaque chiffre possède une conception bien définie, et le chiffre huit est celui des quatre éléments, au symbolisme universel. Nous pourrions aussi citer le I-Ching (le *livre des Mutations* chinois, considéré comme parfait car les soixante-quatre hexagrammes qui le composent sont numériquement l'ordre de huit multiplié par lui-même), les huit sentiers pour suivre le Tao, les huit directions de la rose des vents, ou encore le lotus à huit pétales au centre duquel se tient le Bouddha. Le cheval universel à huit pattes, Sleipnir, est donc l'outil du chaman Odin, et lui permet de réaliser son voyage extatique.

Le mythe du géant Hrungrnir expose cette puissance symbolique de Sleipnir. Odin, de voyage à Iotunheim sur le dos de Sleipnir, rencontra le géant Hrungrnir qui s'étonna de voir ce voyageur casqué d'or qui allait si vite par les airs et sur la mer, et remarqua son cheval extraordinaire. Odin jura sur sa propre tête qu'aucun cheval n'était aussi bon à Iotunheim, ce qui mit Hrungrnir en colère car son cheval, Gullfaxi (« crinière d'or »), faisait selon lui des enjambées beaucoup plus grandes. Il bondit donc sur Gullfaxi et poursuivit Odin pour le vaincre. « *Ódinn chevauchait si vite qu'il avait deux montées de côte d'avance sur Hrungrnir. Mais ce dernier était dans une telle fureur de géant qu'il ne s'aperçut pas qu'il avait franchi*



Figure 13 : Sleipnir chevauché par Odin à travers les cieux [14].

les grilles d'Asgard. » (Skaldskaparmal, chap. 17). Réveillant ainsi la colère des Ases, Thor le provoqua en duel et après un long combat terrassa Hrungrnir ; puis Thor offrit Gullfaxi à Magni, son fils. Le géant crut donc surpasser les dieux par la force mais ceci le conduisit à sa perte. Les chevaux Sleipnir et Gullfaxi représentent ici leurs propriétaires respectifs : Odin le dieu suprême et Hrungrnir le géant, au symbolisme purement chtonien en accord avec son ancêtre Ymir qui forma la terre. Ceci montre qu'un simple principe terrestre, le cheval Gullfaxi, ne peut supplanter le cheval suprême, pas plus que la force ne peut prendre le pouvoir sur l'esprit. Enfin, outre ses traits de puissance chamanique qui le laisse entrevoir comme l'élément permettant au chaman de réaliser son ascension spirituelle, Sleipnir possède un rôle psychopompe certain, comme tout cheval chtonien du monde nordique (Valkyries). Non seulement il guide la chasse sauvage d'Odin, mais comme nous l'avons vu, il est seul capable de franchir les barrières de l'au-delà, et il est par conséquent lié à la mort, malgré sa description du plus merveilleux des chevaux (Figure 13). Sleipnir possède alors un symbolisme double et fortement paradoxal puisqu'il allie le monde chtonien au monde ouranien. Cette dualité exprime non seulement la complexité d'Odin, son cavalier, mais aussi encore une fois le type de pensée manichéenne des anciens nordiques.

Les corbeaux Hugin et Munin

Odin est aussi appelé Hrafnagudi, « le dieux aux corbeaux », ou encore Hrafnass, « l'Ase aux corbeaux ». Il possède en effet deux corbeaux, Hugin « la pensée » et Munin « la mémoire ». « *Deux corbeaux sont posés sur ses épaules et lui disent à l'oreille tous les événements qu'ils peuvent voir ou entendre. [...] Il les envoie au point du jour voler au-dessus du monde et pour le déjeuner ils reviennent, et par là il est informé de maintes nouvelles.* » (Gylfaginning, chap. 37).

*Huginn et Muninn
Volent chaque jour
Au-dessus du sol immense ;
Je m'inquiète que Huginn
Ne revienne pas,
Pourtant c'est pour Muninn que je suis le plus anxieux.*

Grimnismal, strophe 20 [3]



Figure 14 : Odin et ses deux corbeaux Hugin et Munin [14].

L'association d'Odin et des corbeaux est très ancienne. Sur un casque retrouvé dans une tombe suédoise, daté du VI^{ème} siècle, Odin, que l'on reconnaît sur sa monture et avec sa lance typique (celle lui ayant servi à se pendre à Yggdrasill) est représenté en compagnie de deux oiseaux ; de même, sur des bractéates (pièces de monnaie anciennes) de la même époque, on peut identifier Odin grâce aux oiseaux qui l'accompagnent, et qui sont très souvent près de ses oreilles, ou près de l'oreille d'un cheval aux pattes avant démisées qu'il s'agit de guérir. Car en effet, Odin, par son pouvoir de chaman, est aussi guérisseur. Ainsi, dans le *Second Charme de Merseburg*, un manuscrit du X^{ème} siècle, Odin guérit le cheval de Balder qui s'est déboîté la patte ; cette guérison est censée intervenir grâce à la répétition d'un rite chamanique. Ainsi, les corbeaux ne seraient pas seulement les accompagnateurs d'Odin mais aussi ses auxiliaires dans son rôle de guérisseur divin.

Pour les nordiques et germaniques, mais aussi pour les grecs et les celtes, le corbeau possédait la connaissance chthonienne, et pouvait conseiller les dieux et les hommes parce-qu'il entretenait en permanence une relation avec les forces terrestres [27]. Ceci montre aussi que la connaissance spirituelle infinie d'Odin ne peut avoir de sens si elle est coupée du monde physique. Chez les celtes, l'expression « avoir la sagesse du corbeau » signifiait avoir la connaissance suprême. Hugin et Munin sont alors la personnification des dons d'Odin, ce qui ne peut se justifier qu'à partir de leurs noms, la pensée et la mémoire. Oiseau de malheur, le corbeau annonce généralement la maladie, la guerre ou la mort. Mais s'il symbolise ainsi la côté noir de la psyché, il est pourtant susceptible de se transformer et de devenir bénéfique dès lors que la personne a pris conscience de ce versant et tenté de l'intégrer à la lumière de sa conscience (Figure 14).

Les loups Geri et Freki

Geri et Freki

Nourrissent l'habitué aux combats,

Le glorieux Herjafödr,

Mais de vin seulement,

Le glorieux aux armes,

Ódinn, vivra toujours.

Grimnismal, strophe 19 [3]

Si les deux corbeaux représentent le principe de création, les deux loups d'Odin, Freki (« le vorace ») et Geri (« l'affamé »), représentent le principe de destruction. Par ce nouveau dualisme, ces animaux propriétés d'Odin illustrent là encore la complexité de ce personnage. Peu de choses sont dites sur Freki et Geri sinon que c'est Odin qui les nourrit, lorsqu'il est au banquet du Walhalla. Il offre toute sa nourriture à ses loups car le symbolisme de la gueule du loup prend toujours le dessus, peut-être comme un prémisses du Ragnarok où Fenrir viendra dévorer Odin. Car dans les Edda, tous les loups cités peuvent être assimilés à Fenrir (qui signifie d'ailleurs « Le Loup »), comme nous l'avons vu pour Garm.

Les guerriers-fauves

Ainsi, Odin donne sa nourriture à ses loups, et lui ne se nourrit que de vin ; en effet, l'initié n'a besoin que d'ivresse extatique. Encore une fois, les états extatiques nous sont transmis comme faisant partie intégrante de la nature et du culte d'Odin. Au X^{ème} siècle, l'historien de l'Eglise Adam de Brême atteste ainsi que le nom *Óðinn* est en relation avec le vieux norrois *óðr*, qui signifie *fureur* [7]. Cette fureur extatique est un élément essentiel de la nature d'Odin et indique que ce dieu est d'origine chamanique ; On retrouve cette fureur extatique dans l'histoire chez les guerriers odiniques tels que les berserkir (pluriel de berserk, « peau d'ours »), ou guerriers-fauves, et les ulfhednar (« ceux qui sont dans une peau de loup »). « *Et quand il (Odin) était en guerre, il paraissait si féroce à ses ennemis. C'est qu'il connaissait les artifices pour changer de teint et de forme de la façon qu'il voulait. [...] Óðinn savait faire de telle sorte que, dans la bataille, ses ennemis devenaient aveugles ou sourds ou remplis de craintes, que leurs armes ne mordaient pas plus que des baguettes, mais ses hommes à lui allaient sans broigne, enragés comme des chiens ou des loups, mordant leurs boucliers, forts comme des ours ou des taureaux. Ils tuaient les gens mais eux, ni fer ni feu ne les navrait. C'est ce que l'on appelle la fureur des berserkir* » (Ynglingasaga, chap. 6). La plus ancienne référence aux berserkir se trouve dans la *Haraldskvaedi*, poème scaldique en l'honneur de Harald à la belle chevelure, à la suite de sa victoire sur Stavanger en 872. Il y est dit que des berserkir et des ulfhednar auraient participé à la bataille en hurlant [15]. Ils étaient rassemblés en des troupes d'une douzaine de guerriers d'élite au service de rois, ou bien en groupes de guerriers errants terrorisant les campagnes, mais toujours entièrement voués à Odin. La fureur du berserk, ou *berserksgang*, comporte tous les symptômes des états de

conscience extatique, comme il est décrit dans plusieurs poésies scaldiques : insensibilité au feu, à la douleur et incapacité à saigner sont des phénomènes connus propres aux états de transe chamanique. L'origine des berserkir et des ulfhednar réside donc dans des formes particulières de cultes masqués scandinaves de guerriers odiniques. Il était ainsi décrit qu'ils étaient recouverts de peaux d'ours ou de loup, et qu'avant les batailles, ils entraient en transe, sous l'effet de drogues, et cette fureur sacrée les rendait quasiment invincibles, ils se jetaient alors à corps perdu dans la mêlée, *s'attaquant même aux arbres, aux rochers, mordant leurs boucliers, et même s'entretuant, hurlant et écumant frénétiquement de rage, laissant derrière eux la terreur et bondissant comme une traînée de poudre sur terre et sur mer* [8].

*Si je dois à la bataille
Mener des amis de toujours,
Je hurle contre ma targe,
Et eux, pleins de force, s'élancent
Sains et saufs à l'assaut,
Sains et saufs en repartent,
Sains et sauf où qu'ils soient.*

*Si je dois sur un jeune homme
Verser de l'eau lustrale,
Il ne périra pas,
Irait-il au combat,
Les épées ne le réduiront pas.*

Havamal, strophes 156 et 158 [3]

Tacite (*Germania*), parle déjà à son époque de germains qui avaient coutume, pour épouvanter leurs ennemis, de pousser des hurlements sauvages, la bouche contre le rebord de leurs boucliers (targe) pour amplifier la voix.

A cause de la peau de bête qui les recouvrait, les guerriers odiniques étaient considérés comme des êtres bâtards à figure animale, tels les loups-garous. Et en effet ils étaient capables de passer de l'homme à l'animal par un processus de transe, tout comme les loups-garous. A l'époque où les troupes errantes de guerriers odiniques recouverts de peaux de bête attaquaient les campagnes, les animaux sauvages étaient craints, et on pense qu'ils pourraient être une origine de la croyance aux loups-garous. Mais une métamorphose en loup n'évoque



Figure 15 : Tyr [14].



Figure 16 : Tyr nourrit Fenrir [14].

pas un désir d'identification mais au contraire la déstructuration de l'être et de son identité. Celui-ci se trouve alors dépouillé non seulement de son apparence habituelle mais aussi de sa personnalité humaine pour retrouver l'état primitif de la Bête.

Odin, le chaman qui empreinte l'axe du monde Yggdrasill sur son coursier fantastique dans son ascension extatique, le guérisseur et Ase aux corbeaux, le père des loups, le maître à penser pour des hordes de disciples de la guerre, voilà autant de figures qui définissent la complexité de ce personnage pour qui les relations avec les animaux, en raison de ses caractéristiques chamaniques, sont si étroites que ses innombrables pouvoirs ne seraient plus sans cette complicité.

5.1.2 Tyr

Dieu du Ciel, Tyr (Figure 15) serait selon Snorri Sturluson un des fils d'Odin. Il est le plus audacieux et le plus courageux des Ases. *« C'est le plus hardi et le plus brave et il décide beaucoup de la victoire dans le combat ; il est bon que les vaillants l'invoquent. [...] Il est savant aussi, en sorte que l'on dit aussi de celui qui est plus sage que les autres hommes qu'il est sage comme Týr »* (Gylfaginning, chap. 25).

Sa bravoure et son dévouement sont en particulier exposés dans sa relation avec le loup Fenrir. Celui-ci, fils de Loki (tout comme Iormungand et Hel), était annoncé comme destiné à détrôner les dieux et ravager la terre lors du Ragnarok, avec son frère Iormungand. Les Ases élevèrent Fenrir avec eux dans cette acceptation du Destin propre aux peuples germaniques et scandinaves, mais seul Tyr osait lui donner à manger tant il était redoutable (Figure 16).

Le sacrifice au loup

Lorsque la taille du loup effraya les dieux, ils décidèrent de l'attacher avec un lien très fort qu'ils appelèrent Loeding, en demandant au loup d'essayer sa force dessus. Serein, Fenrir accepta de se faire attacher. *« A la première fois que le loup s'arc-bouta, la chaîne se rompit ; ainsi se délivra-t-il de Loeding. Ensuite les Ases fabriquèrent une seconde chaîne deux fois plus forte qu'ils appelèrent Dromi [...]. Quand les Ases dirent qu'ils étaient prêts, le loup*



Figure 17 : représentation de Fenrir se débattant, la dextre de Tyr dans sa gueule ;
illustration extraite de l'Edda en prose.

s'ébroua, plaça la chaîne sur son dos, se raidit fortement et s'arc-bouta, et la chaîne se brisa si bien que les morceaux volèrent au loin. Ainsi se libéra-t-il de Dromi. » (Gylfaginning, chap. 34). Les Ases demandèrent alors aux Nains de leurs forger une chaîne, ce fut Gleipnir. Cette chaîne était fine mais indestructible, et était composée de six matériaux : « *des bruits de pas de chat, de la barbe de femme, des racines de montagne, des nerfs d'ours, de l'haleine de poisson et des crachats d'oiseaux.* » (Gylfaginning, chap. 34). Mais Fenrir était cette fois ci méfiant, et pour le convaincre les Ases usèrent d'hypocrisie ; « *Tu as sûrement remarqué que les femmes n'ont pas de barbe et on n'entend aucun bruit quand court le chat, il n'y a pas de racines aux montagnes* » (Gylfaginning, chap. 34). Ils s'en allèrent ainsi sur le lac Amsvartnir, sur l'îlot Lyngvi et crièrent au loup de les accompagner. Les Ases dirent à Fenrir que le fin ruban Gleipnir ne résisterait pas à sa force, mais celui-ci leur répondit : « *Ce ruban-ci me paraît tel que ne gagnerai jamais aucun renom à rompre une cordelette aussi étroite, mais s'il est fait par ruse et artifice, je ne me laisserai pas mettre aux pattes cette entrave. [...] Mais, de peur que vous ne disiez que je n'ai pas de courage, que l'un d'entre vous mette sa main dans ma gueule en gage de ce que tout se passera sans trahison* » (Gylfaginning, chap. 34). C'est alors que Tyr s'avança et tendit sa main droite dans la gueule de Fenrir. « *Quand celui-ci s'arc-bouta, le lacet se tendit, et plus il se démena, plus le lacet se raidit. Alors, les Ases éclatèrent de rire, tous sauf Týr : il venait de perdre la main.*(Figure 17) » (Gylfaginning, chap. 34). Notons qu'en vieux norrois, poignet se traduit littéralement « articulation du loup ».

Dans ce geste mythique, Tyr illustre l'importance qu'attachaient les nordiques à la loi et à l'ordre, puisque leur dieu n'hésite pas à sacrifier un de ses membres pour que le loup du chaos reste enchaîné. D'autre part, les Ases s'étaient parjurés par leur hypocrisie envers Fenrir, et Tyr, garant de l'ordre et des lois, préféra payer de sa personne le prix de leur mensonge plutôt que laisser bafouer la justice. G. Dumézil [5] fait également le rapprochement entre Tyr qui perd sa dextre pour tenter de sauver l'ordre et Odin qui laisse un œil pour acquérir le savoir. Cette méthode de sacrifice au démon du chaos exprime l'offrande du dieu Tyr en échange d'un pardon. Traditionnellement, les rayons solaires sont considérés comme des bras au service de la lumière ; sacrifier son bras est donc illuminer un lieu en donnant quelque chose d'essentiel de soi-même. Là encore, c'est la gueule du loup, le gouffre des ténèbres, qui dévore le dieu lumineux du Ciel. Mais ce premier affrontement manichéen n'est que le prémisse du combat qui opposera Tyr au loup au Ragnarok, car même après avoir utilisé de tous les moyens possibles (force, hypocrisie, trahison, sacrifice), Fenrir se libèrera au Ragnarok



Figure 18 : statuette en bronze représentant Thor et son marteau Miollnir [8].



Figure 19 : Thor dans son char tiré par Tanngrisnir et Tanngniost [14].

comme le dicte le Destin. Ce ne sera pas Tyr contre Fenrir puisque celui-ci est destiné à combattre Odin, mais Tyr contre Garm, l'hypostase de Fenrir (cf. 6.4.3).

En attendant le Ragnarok

Fenrir enfin attaché, les Ases lièrent Gleipnir au rocher Gjoll, puis placèrent une épée entre les mâchoires du loup qui se mit à pousser des hurlements épouvantables, laissant sa bave couler et former la rivière Van. Là encore, le loup s'efface et c'est sa gueule qui prend toute son ampleur symbolique comme archétype des puissances du chaos. Fenrir restera ainsi jusqu'au Ragnarok où il se délivrera. L'épée en travers de la gueule du loup l'empêche, en attendant, d'accomplir ses fonctions destructrices. Ainsi, les fonctions ténébreuses étant paralysées par l'épée, la gueule régurgite sa colère et forme la rivière Van, sanscrit *espoir*. Peut-être l'espoir, ou plutôt l'aspiration d'une vengeance qui viendra le jour venu comme le dit la prophétie.

5.1.3 Thor

Dieu de la force, du tonnerre et de la puissance lumineuse, Thor (Figure 18) était le plus adulé des dieux chez les vikings. Il est aussi le plus fort des dieux et des hommes, et leur protecteur. Thor, surnommé Barbe Rousse, possède trois objets précieux qui lui donnent cette force extraordinaire que même les géants craignent : le marteau Miolnir (« foudre blanche »), « *que les géants des montagnes reconnaissent quand il arrive dans les airs, et cela n'est pas étonnant : il a broyé le crâne de beaucoup de leurs pères et parents* » (Gylfaginning, chap. 21), une ceinture de force, et une paire de gants de fer. Miolnir, ce marteau à manche court et qui a la propriété de revenir dans la main de qui l'a lancé, représente incontestablement la foudre.

Thor, à l'inverse des autres Ases qui voyagent à cheval, possède un char tiré par deux boucs (Figure 19) : Tanngrisnir (« dents luisantes ») et Tanngrniost (« dents grinçantes »). Car si c'est le marteau Miolnir qui personnalise le plus Thor, ses deux boucs participent aussi à le caractériser. Lorsqu'il avait faim, Thor pouvait manger ses boucs, à condition qu'il laisse la peau et les os intacts, puis il les ressuscitait par une incantation de Miolnir. Porteur d'une indomptable puissance génésique, le bouc représentait la puissance et la fécondité, et il était parfois offert en sacrifice aux dieux ; ce n'est qu'avec le christianisme que la signification de

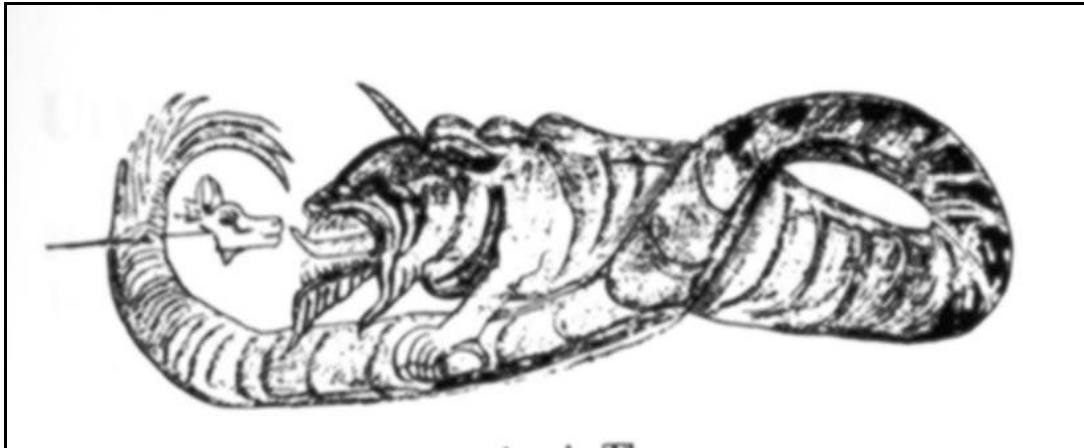
cet animal tendit vers le satanisme à cause de cette puissance sexuelle incontrôlée, mais c'est ici sa virilité et sa force instinctive qui sont mises en exergue, car Thor les maîtrise parfaitement.

La maîtrise des forces animales

A bord de son char, en voyage avec Loki, Thor fut accueilli par un paysan pour la nuit. Pour le repas, il tua ses boucs qu'il mit à cuire et proposa cette nourriture divine à la famille du paysan. « *Thórr posa la peau des boucs entre le feu et la porte, et dit au fermier et à ses gens de jeter les os sur les peaux* » (Gylfaginning, Chap. 44), de telle sorte qu'il fallait les jeter par-dessus le foyer. Ce procédé symbolique illustre un rituel de sacrifice lié au culte de la fécondité amenant la nourriture. Mais le fils du paysan, Thialfi, brisa un os pour en extraire la moelle. « *Thórr resta pour la nuit, mais de grand matin avant l'aube, il se leva et s'habilla, prit le marteau Mjöllnir, le brandit et récita des incantations sur les peaux de bouc ; ceux-ci ressuscitèrent, mais l'un d'eux boitait d'une patte de derrière.* » (Gylfaginning, Chap. 44). Notons le rôle lumineux de Mjöllnir qui intervient avant le levé du jour et illustre ainsi l'aurore et le renouveau. Thor comprit que l'os de la cuisse avait été brisé et il en fut courroucé, toute la famille implora alors la clémence du dieu, mais il emmena cependant les enfants du paysan en dédommagement, Thialfi et Roskva, qui devinrent ses serviteurs. Par ce processus initiatique, ceux-ci deviennent ainsi les servants de la Lumière, c'est-à-dire de nouveaux prêtres du dieu. Derrière ce mythe se cache également le rite sacrificiel des deux boucs : après la mise à mort intervient leur consécration à la divinité et leur résurrection, comme pour le sanglier Saehrimnir. Il est alors important de noter que ces boucs sont propriété de Thor, que c'est à lui-même qu'ils se consacrent, et que c'est l'illustration lumineuse de la puissance de Thor, Mjöllnir, qui ramène Tanngrisnir et Tanngríost à la vie par un processus d'incantation. La puissance génésique des deux boucs est ainsi associée à l'énergie créatrice du dieu Thor, le marteau-foudre Mjöllnir, et avec la maîtrise de l'ensemble, qui peut être symbolisée par le char de Thor. D'ailleurs, Thor était aussi appelé Asathor, « Thor conducteur de char », ce qui illustre cette cohésion qu'il contrôle parfaitement (Figure 19).

Le Destin lie Thor à Iormungand

Dans les Eddas, Thor se manifeste aussi par ses relations avec Iormungand, le serpent de Midgard, qui est son principal adversaire, avec les géants. Sa première rencontre avec le monstre arriva peu de temps après être reparti de chez le paysan, en compagnie de Loki, Thialfi et Roskva. De voyage dans Iotunheim, ils tombèrent sur une immense forteresse dans laquelle vivaient de nombreux géants. Ils se présentèrent au roi Utgardaloki, qui aussitôt s'étonna ironiquement que le grand Thor ait une aussi petite taille. Cependant, il admit qu'il pouvait être plus puissant qu'il n'y paraissait et lui proposa de mettre ses capacités à l'épreuve. *« Útgardaloki demanda à Thórr quelle pouvait être la sorte de sport qu'il voudrait leur montrer, tant les gens avaient l'habitude de raconter ses exploits »* (Gylfaginning, chap. 46). Thor leur proposa comme défi de leur montrer comme il buvait vite (c'était une coutume très répandue parmi les vikings que de comparer sa capacité à celle des autres, et être grand buveur était un exploit très renommé, peut-être à cause de ce mythe où leur dieu favori expose ses capacités de buveur). Mais après avoir bu à la corne aussi puissamment qu'il put, le niveau de celle-ci n'était quasiment pas descendu. Malicieux, Utgardaloki proposa un deuxième défi à Thor, celui de soulever son chat. Le chat arriva dans la salle, *« Thórr avança, lui mit la main au milieu du ventre et le souleva, mais le chat arrondissait son dos au fur et à mesure que Thórr étendait le bras ; comme Thórr tendait le bras aussi haut qu'il pouvait, le chat souleva une patte, et Thórr ne parvint à rien de plus dans ce jeu. »* (Gylfaginning, chap. 46). Thor se mit alors en colère et proposa à quiconque de l'affronter pour qu'il puisse leur montrer sa force. Mais, ironique à nouveau, Utgardaloki lui répondit que ses hommes tiendraient pour mesquin d'avoir à l'affronter, au vu de ses performances aux deux premières épreuves. Il appela donc sa vieille nourrice pour que Thor lutte contre elle. Mais en peu de temps, la vieille femme fit mettre un genou à terre au dieu. Le jeu s'arrêta là. Le lendemain, Utgardaloki accompagna les quatre voyageurs sur le départ hors de la forteresse. Alors Utgardaloki dit à Thor : *« A présent que tu es sorti de la forteresse, je peux te dire la vérité. [...] Tu nous a presque mis à la dernière extrémité par tes hauts faits. Mais je t'ai abusé par des enchantements »* (Gylfaginning, chap. 47). Il lui avoua alors que le fond de la corne qu'il essayait de vider était plongé dans la mer, et que ses gorgées gigantesques en avaient fait descendre le niveau (la différence entre marée haute et marée basse, appelée *ffjara*, provenait de ce mythe pour les vikings). Puis il dit : *« Il ne m'a pas paru de moindre valeur que tu aies*



**Figure 20 : représentation du serpent de Midgard mordant l'hameçon ;
pierre tombale de Gosforth, Angleterre, X^{ème} siècle [8].**



**Figure 21 : représentation de Thor pêchant Iormungand, ses pieds perçant le fond de la
barque ; pierre runique de l'église d'Altuna, Suède, XI^{ème} siècle [19].**

soulevé en l'air mon chat, [...] tous eurent peur quand ils virent que tu soulevais en l'air l'une de ses pattes. Ce chat n'était pas ce que tu croyais : c'était le serpent de Midgardr qui encercle toute la terre, et sa longueur lui suffisait à peine pour que sa tête et sa queue continuent à toucher terre ; tu t'étais étiré si haut que tu étais à courte distance du ciel. » (Gylfaginning, chap. 47). Enfin, il lui avoua que la vieille femme n'était autre que la Vieillesse en personne, et nul ne peut avancer en âge sans que la vieillesse ne cause sa chute. Ayant réalisé qu'il avait été ainsi abusé par des enchantements, Thor saisit son marteau pour se venger, mais aussi bien Utgardaloki que sa forteresse avaient disparus. Thor était ici tout près de vaincre Iormungand, puisque sa tête et sa queue étaient proches de se délier, et donc de rompre le symbolisme de l'ouroboros et l'organisation du monde. Iormungand apparaît donc à nouveau comme le serpent monstrueux incarnant les forces du chaos mais nécessaire au maintien de la structure du monde, cette force cachée par sa nécessité à subsister. La comparaison peut ainsi aller jusqu'au chat que voit Thor à cause de l'enchantement, et qui montre ce deuxième visage de Iormungand : la force cachée sous la douceur. Une deuxième défaite attend Thor face à Iormungand, un autre mythe dont le symbolisme se rapproche beaucoup de celui-ci.

Thor partit ainsi prendre sa revanche sur le serpent de Midgard, et voulut l'extraire de l'océan pour le tuer. Il partit donc pêcher au large avec Hymir, un géant, à bord d'une barque. Peu avant, Thor demanda à Hymir où il pouvait se procurer un appât. *« Alors Thórr se rendit à l'endroit où il voyait un troupeau de bœufs qui appartenaient à Hymir. Il prit le plus gros bœuf, qui s'appelait Himinhrjódr, lui arracha la tête et l'emporta au rivage »* (Gylfaginning, chap. 48). Thor rama toujours plus loin malgré les inquiétudes du Hymir. Lorsqu'il arrêta de ramer, il enfila la tête du bœuf sur l'hameçon qu'il jeta à la mer. *« Et il est sûr et certain que Thórr ne se joua alors pas moins du serpent de Midgardr qu'Útgardaloki ne s'était joué de lui, Thórr, en lui faisant soulever en l'air le serpent de Midgardr d'une seule main. »* (Gylfaginning, chap. 48). Iormungand ouvrit alors la gueule sur l'hameçon qui se fixa dans son palais (Figure 20). Quand il sentit cela, *« Thórr se fâcha et revêtit sa force d'Ase, s'arc-bouta si bien qu'il passa tout droit des deux pieds à travers le fond du bateau, se retrouva debout sur le fond de la mer et tira le serpent jusqu'à la lisse (Figure 21). On peut dire alors que nul n'a vu un spectacle effroyable qui n'a pu voir comme Thórr aiguisait ses regards sur le serpent. »* (Gylfaginning, chap. 48). C'est alors que Hymir, pris de peur, coupa la ligne et Iormungand sombra dans la mer. *« Mais Thórr jeta le marteau sur lui et l'on dit qu'il le frappa à la tête dans l'agitation des vagues, mais je crois dire vrai si je te dis que le serpent de Midgardr vit encore et se trouve dans la haute mer. »* (Gylfaginning, chap. 48).

Ce mythe se rapproche beaucoup de celui du Léviathan, le serpent aux multiples têtes, appâté par Behemoth et qui était devenu pour l'Eglise la personnification du diable appâté et détruit par le Christ. Mais quelle que soit la genèse de ce mythe relativement récent dans les croyances nordiques, il ne fait aucun doute que pendant la conversion de la Scandinavie au christianisme, ces deux mythes se sont mutuellement influencés [7], et pour preuve la pierre runique de la Figure 20, retrouvée dans une église (ce qui montre aussi que le paganisme et le christianisme ont longtemps coexisté). Les deux mythes que nous venons de voir, et qui relatent deux affrontements titanesques entre le plus puissant des dieux et le serpent incarnant les forces du chaos, ont la même signification. Thor échoua par deux fois, et ceci montre que la force pourtant exceptionnelle de Thor ne servait à rien pour amener les énergies chtoniennes à changer de niveau, tant elles faisaient corps avec la matière terrestre. Comme nous l'avons vu, Iormungand se rapproche de la terre-mère et incarne les puissances chtoniennes, il est la structure du monde. Et tout ceci prendra encore plus de signification lorsque ces deux forces peut-être équivalentes, Thor et Iormungand, s'anéantiront mutuellement lors de leur troisième rencontre, au Ragnarok (cf. 6.4.2.).

5.1.4 Loki

Loki est sans doute le personnage le plus mystérieux et le plus difficile à cerner du panthéon. C'est le père des ennemis des dieux : le serpent de Midgard, Fenrir et Hel, qui dirigeront le Ragnarok. Mais il engendre aussi Sleipnir, la fabuleuse monture d'Odin, conséquence d'un stratagème comme il a l'habitude d'en faire pour sortir les dieux de diverses situations embarrassantes. Il rassemble en sa personne toutes les conceptions que l'on peut se faire du malin, de l'aspect espiègle et farceur à la nature profondément perverse, mais plus souvent malfaisante que réellement méchante. De plus Loki est un dieu qui n'a pas de fonction, il n'existait pas non plus de culte de Loki, et on ne connaît pas de toponyme formé sur son nom. Aucune tentative d'interprétation n'a jusqu'à présent réussi à intégrer toutes les facettes du caractère, énigmatique par excellence, de Loki. Voyons plutôt ce qu'en dit Snorri Sturluson : « *On peut également compter parmi les Ases celui que bien des gens appellent calomniateur, fauteur de toute trahison et des maux de tous les dieux et les hommes. [...] Loki est joli et beau à voir, mauvais d'esprit, très instable dans ses mœurs. Il était à tous égards plus avancé que les autres hommes dans la science qui s'appelle malice et ruse.* » (Gylfaginning, chap.

33). Cette malfaisance va le conduire à être responsable d'un des épisodes les plus importants de la mythologie nordiques : la mort de Balder.

La mort de Balder

Balder, « le bon, le lumineux », était le fils d'Odin, celui que tous glorifiaient pour sa bonté, sa douceur et sa magnanimité. Il avait fait des rêves prémonitoires l'avertissant d'une mort imminente ; il en informa les Ases et Frigg, sa mère, fit alors jurer à tous les éléments du monde de ne jamais attenter à la vie du fils d'Odin. Ce fut alors un jeu pour les Ases que de jeter des pierres ou des flèches sur Balder qui était devenu invulnérable. Excédé de jalousie, Loki se métamorphosa en femme pour rendre visite à Frigg qui, sans méfiance, lui avoua que seule une jeune pousse de gui n'avait pas fait le serment de préserver Balder. En possession de cette baguette de gui, Loki rentra à l'assemblée où les Ases prenaient Balder pour cible. Il proposa alors à Hodr, le dieu aveugle, de le guider pour qu'il puisse aussi lui tirer dessus. Hodr se saisit de la branche de gui et tua Balder sur le coup (Figure 22).



**Figure 22 : l'aveugle Hodr, guidé par Loki, tue Balder ;
illustration issue de l'Edda en prose.**



Figure 23 : Loki attaché par les entrailles de son fils, et protégé du venin par Sigyn [14].

La punition de Loki

Bien qu'il se cachât, les Ases vinrent dénicher Loki. Puis ils l'amènèrent dans une grotte, ainsi que les deux fils de Loki, Vali et Narfi. « *Ils transformèrent Váli en loup et il mit en pièces son frère Narfi ; ensuite, les Ases prirent ses intestins et en ligotèrent fortement Loki sur trois pierre tranchantes : l'une d'elles se trouve sous ses épaules, l'autre, sous ses reins, la troisième, sous le creux des genoux ; Ensuite, Skadi pris un serpent venimeux et le fixa au-dessus de lui, afin que le venin dégoutte sur son visage.* » (Gylfaginning, chap. 50). Seule à lui être fidèle, l'épouse de Loki, Sigyn, demeura près de lui en tenant une cuvette sous le serpent pour éviter la souffrance de Loki (Figure 23). Mais lorsque cette cuvette était pleine, elle devait alors la vider et pendant ce temps le venin tombait sur Loki qui sursautait alors si fortement de douleur qu'il provoquait de violents tremblements de terre. Il resta dans cette grotte jusqu'au Ragnarok.

Dans les sociétés germaniques, une personne proscrite était appelée *Varg*, c'est-à-dire « loup privé de paix », et devait vivre à l'extérieur de la société au risque d'être légitimement tué. La punition du sombre Loki, le mauvais, intervient parce-qu'il a indirectement éliminé le lumineux Balder, le bon, son opposé parfait. Encore une fois nous sommes en présence d'un couple d'opposés dont le dualisme semble indispensable dans la conception de la pensée nordique. Et puisque ce dualisme est rompu par la malfaisance de Loki, celui-ci va devoir subir un châtement infligé par un serpent. Parce-qu'il symbolise le monde des morts et les ténèbres, le serpent a en général le rôle de rendre la justice immanente, de porter des coups. Comme le dit E. Aeppli [23], « l'homme qui rencontre en rêve un serpent affronte des forces issues des profondeurs de l'âme ». Et en effet, ces forces issues des profondeurs de Loki, ce sont ses deux fils, Vali et Narfi ; Narfi était un être angoissant appartenant aux deux mondes, il était le père de *Nott*, la Nuit, et proche de Hel qu'il aurait peut-être précédé chez les germains. Son frère, transformé en loup, va ainsi l'extraire des ténèbres en le dévorant pour punir celui qui les a engendré (notons encore une fois le symbolisme du loup réduit à sa seule gueule). L'intervention des deux fils de Loki provoque donc sa punition par un loup et un serpent, tout comme le loup Fenrir et le serpent de Midgard, eux-même fils de Loki. Cette trilogie Loki – Fenrir – Iormungand se retrouve ainsi réunie et bouillonnera jusqu'au Ragnarok où elle se déchaînera contre les dieux et l'ordre établi (6.2.). On peut alors faire le rapprochement entre les tremblements de terre provoqués par Loki sous le venin du serpent, et



Figure 24 : Frey et le sanglier Gullinborsti [14].



Figure 25 : Freya et Hildisvini [14].

Iormungand qui supporte l'organisation de la terre en l'enserrant dans ses anneaux. Loki, le père de Iormungand, éveille ainsi son fils et l'appelle à déchaîner le chaos.

Les principaux Ases étant présentés, voyons à présent la seconde classe importante des dieux, les Vanes.

5.2 Les Vanes

Les Vanes sont avant tout les dieux de la fécondité et étaient particulièrement invoqués par la population paysanne afin d'obtenir une bonne récolte, le soleil, la pluie et le bon vent. La différence entre le culte des Vanes et celui de Ases était avant tout liée à la couche sociale : les Vanes étaient les dieux de la population paysanne, et les Ases ceux des guerriers et seigneurs. Les Vanes les plus importants sont Niord et ses enfants Frey et Freyia. Le culte des Vanes semble très ancien puisque Tacite (*Germania*) mentionne déjà Nerthus, l'équivalent germanique de Niord, et les dieux de la fécondité qui apparaissent sur les gravures rupestres de l'âge du bronze sont certainement des Vanes. De plus, en Scandinavie, les toponymes formés sur les noms des dieux Vanes dépassent en nombre ceux de tous les autres dieux.

5.2.1 Frey

Comme le dit Snorri Sturluson, Frey est incontestablement le dieu de la fertilité-fécondité : « *Il commande à la pluie et à l'éclat du soleil, et en outre aussi à la végétation, et il est bon de l'invoquer pour une année féconde et pour la paix. Il commande également à la prospérité des biens des gens.* » (Gylfaginning, chap. 24).

Frey possédait un verrat nommé Gullinborsti (Figure 24), « soies d'or », qui tirait son char, et qui est plus souvent décrit comme un sanglier que comme un porc. En Scandinavie au temps des vikings, on pratiquait le *sonarblot*, lors de la fête de *Jol*, cycle de douze jours lors du solstice d'hiver. Un sanglier était alors sacrifié en offrande à Frey, pour bénir la moisson à venir et garantir douze mois fructueux, ce qui fait aussi du sanglier un symbole de fertilité-

fécondité. La coutume médiévale de la tête de sanglier sur la table de Noël avec une pomme dans la bouche remonte directement à ces rites consacrés à Frey. Gullinborsti avait été « forgé » par deux Nains, Eitri et Brokk. *«C'était un verrat dont les soies étaient d'or. [...] A Freyr, il donna le verrat et déclara que, de nuit comme de jour, il courait à travers les airs et la mer plus vite que n'importe quel cheval, et qu'il n'y aurait jamais d'obscurité telle, ni dans la nuit ni dans le monde des ténèbres, qu'il ne l'illuminât au plus haut point sur son passage, tant ses soies étaient brillantes.»* (Gylfaginning, chap. 5). Le récit insiste sur les soies d'or du sanglier. Ce métal brillant s'apparente directement au soleil, l'astre de la fertilité. Comme le soleil, Gullinborsti illumine la nuit et chasse les ombres. En effet, comme nous l'avons vu, les Scandinaves associaient le froid et l'obscurité au monde des morts (le royaume de Hel était glacial). Ce qui fait de Gullinborsti un symbole de vie et d'abondance. Le pôle chtonien de ce symbolisme est représenté par les Nains qui ont forgé le sanglier aux soies d'or, car ils vivent dans un monde sous-terrain, liés par conséquent de force aux puissances terrestres. Gullinborsti représente alors une arme contre les puissances ténébreuses et mortifères. Symbole vivifiant, il garantit ainsi la subsistance et donne toute son ampleur emblématique au dieu de la fertilité-fécondité Frey.

5.2.2 Freyia

Freyia est la belle déesse des amoureux et de la fécondité. Elle est la sœur de Frey, une manifestation de la Grande Déesse comme l'était pour les Grecs Aphrodite. Son char sur lequel elle voyage est tiré par deux chats blancs. Comme nous l'avons vu dans le mythe de Thor et Utgardaloki, le chat illustre la force cachée sous la douceur ; et de la même façon, Freyia pouvaient transformer les énergies brutales en fécondité, amour et principe de vie universelle. Mais Freyia était parfois représentée chevauchant un sanglier, Hildisvini, lui aussi forgé par des Nains (Figure 25).

Elle aussi déesse de la fertilité, il n'est pas surprenant de la voir associée au même animal que son frère Frey, pour les mêmes raisons symboliques. Mais bien que protectrice du mariage et de la maternité, Freyia était une épouse infidèle. Son amant s'appelait Ottar, époux de Hyndla, qui soupçonnait Ottar d'infidélité. Freyia demanda alors aux Nains de façonner Hildisvini, qui n'est autre que Ottar métamorphosé en sanglier, animal de la fertilité-fécondité, qui s'accorde donc parfaitement avec la déesse de l'amour.

Tous ces personnages fantastiques du panthéon germano-scandinave forment systématiquement des couples d'opposés. Cet antagonisme est tellement parfaitement défini qu'il forme les mailles du monde et de la pensée scandinaves. Et dans cette acceptation si caractéristique du Destin, ces couples sont tous voués à se rencontrer une dernière fois, une fois qui leur sera à tous fatale, c'est ce que l'on appelle le Destin des Dieux, le Ragnarok.

6 Le Ragnarok

Il reste à jouer le dernier acte, la fin du monde, qui a déjà été mainte fois évoquée et qui occupe une place fondamentale dans les littératures eddique et scaldique. Le sens du mot *Ragnarök* est sujet à diverses interprétations ; le préfixe *ragna-*, pluriel de *regin*, se traduit par « puissances organisatrices » ou simplement « dieu », et le suffixe *-rök* a le sens de « prodige, destin ». Selon R. Boyer [3], la traduction la plus satisfaisante serait « Consommation du Destin des Puissances ». On a pourtant souvent traduit « crépuscule des dieux », en raison du suffixe *-rokkr* qui signifie « crépuscule », que l'on peut retrouver dans la dernière partie (le *Götterdämmerung*) de la tétralogie de Richard Wagner, *L'Anneau de Nibelung*. Il sera également important de noter que beaucoup d'éléments du Ragnarok semblent être fortement influencés par le christianisme, bien plus que le reste des mythes nordiques.

Les causes du Ragnarok sont mal définies, sans doute un parjure des dieux, et la mort du dieu bon Balder, ce qui fait de Loki un des responsables. Mais quoiqu'il en soit, le Ragnarok accumule en une série de visions fulgurantes et inoubliables tous les thèmes qui traduisent l'idée de catastrophe irrémédiable. La description en est complexe et repose essentiellement sur le manichéisme profond qui marque la mythologie nordique ainsi que sur l'idée du Destin que se faisaient ces peuples, comme nous l'avons remarqué à plusieurs reprises. Cependant, ce scénario des attaques lancées contre les dieux est si complexe, autant dans les sources poétiques que dans la prose de Snorri Sturluson, qu'on ne pourra en brosser une description qu'au prix d'une certaine rationalisation.

*Temps des haches, temps des épées,
Les boucliers sont fendus,
Temps des tempêtes, temps des loups,
Avant que le monde ne s'effondre ;
Personne
N'épargnera personne.*

Voluspa, strophe 45 [3]

6.1 Les armes des ténèbres

Tout commença par le fimbulvet, le «formidable hiver». « *D'abord, qu'il arriva un hiver qui s'appelle fimbulvet. Alors des tourbillons de neige tomberont de toutes les aires du vent. Il y aura froid rude et vents mordants, et le soleil ne luira point. [...] Puis arrivera quelque chose d'extrêmement remarquable : le loup avalera le soleil, et les hommes découvriront que cela leur est d'un grand préjudice. L'autre loup avalera la lune, et cela aussi sera d'un grand détriment.* » (Gylfaginning, chap. 51). Le loup, ou plutôt la gueule du loup dévoratrice d'astres se montre comme l'arme des ténèbres qui avale la lumière de la vie, au détriment de l'homme qui voit ainsi venir la Fin. Les images apocalyptiques du Ragnarok semblent décrire une succession d'évènements traduisant l'envahissement du monde par les ténèbres, qui sont elles mêmes figurées par des animaux maléfiques qui en sont les armes.

« *La mer déferlera sur la terre car le serpent de Midgardr se retournera dans sa fureur de géant et montera à terre. [...] Il crache du venin, fomentant des tourbillons par les airs et dans les eaux, hideux à voir et voyageant aux côtés du loup.* » (Gylfaginning, chap. 51). En déliant ses anneaux qui enserrant le monde, Iormungand provoque la déstructuration de celui-ci. Garant de la structure du monde jusqu'alors, sa figure manichéiste de monstre indispensable à la structure du monde révèle son autre facette indissociable de la précédente, celle de monstre du chaos. L'ouroboros s'en trouve détruit, et son symbolisme de même : à savoir les notions de perfection et d'éternité. Cependant, l'ouroboros signifie aussi qu'à une fin coïncide un nouveau début et, nous le verrons, un nouveau monde émergera après celui-ci. Arme des ténèbres lui-aussi, Iormungand engloutit l'ordre (en le détruisant) et la lumière, il est alors la colère de la terre et la fureur des océans, le déchaînement de la tempête. En montant à terre, il s'apprête à combattre son opposé Thor. Comme les deux frères qu'ils sont, Iormungand et Fenrir déferlent côte à côte.

« *Toutes les chaînes, tous les liens se briseront et seront arrachés. Le loup Fenrir se détachera. [...] Il va, gueule béante, la mâchoire inférieure contre la terre, la supérieure contre le ciel. Il béerait plus encore s'il en avait la place. Le feu jaillit de ses yeux et de ses naseaux.* » (Gylfaginning, chap. 51). Nous avons vu que le loup, par son regard nyctalope, est fortement lié aux ténèbres dont il est le guide ; ce symbolisme dévorateur et destructeur est ici parfaitement explicité. La gueule du loup représente ainsi la noirceur des ténèbres, le Mal en personne, dévorant tout sur son passage, reliant le ciel à la terre telle la foudre. Nous pouvons également noter la similitude que l'auteur fait ici entre le loup et le dragon, entité chtonienne elle aussi traduisant l'énergie mise en œuvre dans le processus de destruction. Cette vision semble malgré tout fortement influencée par le christianisme.

6.2 Loki en tête

Les liens de Loki s'étant eux aussi brisés, celui-ci prend alors la tête d'une armée mystérieuse, décrite comme étant composée des fils de Muspell, le monde de feu que l'on retrouve à la création du monde et de qui jaillit paradoxalement la vie (cf. 3.1.). Ceci montre encore, de la même façon que l'ouroboros, la conception cyclique du monde, de la vie et de la mort que se faisaient les anciens scandinaves.

*Un bateau vient de l'est
Amenant par mer
Les enfants de Muspell,
Loki à la barre.
Les monstres voyagent
Tous avec le loup*

Voluspa, strophe 51 [3]

En menant cette armée, Loki nous ouvre ici toute la noirceur de sa personnalité. Le loup est le plus souvent pris comme référence (*le temps des loups, voyageant aux côtés du loup, tous avec le loup*), car la gueule du Loup, représentée par le monstre géant lycomorphe Fenrir, symbolise à elle seule le gouffre des ténèbres qui avance sur le monde et l'engloutit. Le bateau sur lequel arrive Loki avance sur les flots déchaînés provoqués par la colère du serpent de Midgard ; la trilogie Loki – Fenrir – Iormungand réunie dans la grotte et qui faisait trembler la terre en attendant son heure peut maintenant se livrer à ses actes destructeurs. Un

personnage manque alors, la troisième descendante maléfique de Loki, Hel. Snorri Sturluson fait allusion aux guerriers de Hel, indépendamment des guerriers de Muspell ; cela confirmerait que Hel est sans doute une personnification tardive du royaume des morts qui porte le même nom.

Loki et ses enfants monstrueux arrivent alors devant Asgard, sur la plaine de Vigrid, les dieux se préparent au combat final.

6.3 L'alarme est sonnée

*Chantait chez les Ases
Crête d'Or.
Il éveille les hommes
Du Père des Armées ;
Mais un autre chante
Sous terre,
Un coq d'un rouge de suie
Dans les halles de Hel.*

Voluspa, strophe 43 [3]

Comme nous l'avons vu, l'or est un symbole solaire puissant, et ceci s'accorde avec la figure du coq, le symbole de vigilance guerrière qui annonce l'avènement du jour, et lutte contre les influences maléfiques de la nuit. C'est pourquoi le coq Crête d'Or, Gullinkambi, annonce le danger des ténèbres qui viennent dévorer la lumière, et éveille les einherjar, les hommes du Père des Armées. Un autre coq lui donne la réplique depuis le royaume des morts, comme son écho venant de la nuit originelle, son opposé manichéen.

*Yggdrasill tremble,
Le frêne érecte,
Gémit le vieux tronc,
Et le géant se délivre ;
Tous frémissent
Sur le chemin de l'enfer
Avant que le parent
De Surtr ne l'engloutisse.*

Voluspa, strophe 47 [3]

Yggdrasill, l'arbre de Vie, l'axe de l'univers, la clef de voûte de l'ordre établi, est proche de s'effondrer, et sans lui rien ne peut survivre. La fin de cette strophe est une vision christianisée du feu (*le parent de Surtr*) qui mènera les hommes en enfer. « *Les Ases et einherjar revêtent leurs armures et s'avancent à la bataille sur la plaine. En tête, chevauche Ódinn, en heaume d'or et belle broigne.* » (Gylfaginning, chap. 51). Tous ou presque vont aller combattre en vain les forces des ténèbres, et vont s'affronter une dernière fois pour mettre fin à ces couples dualistes manifestement opposés, qui symbolisent fortement le système de pensée nordique et l'ordre du monde. Lorsqu'ils auront cessé, celui-ci n'aura plus lieu d'exister.

6.4 Les affrontements manichéens

6.4.1 Le loup suprême face au dieu suprême

Toutes les forces symboliques que nous avons invoquées sur Fenrir et Odin vont ici s'affronter. Mais Odin savait depuis longtemps qu'il périrait lors de ce combat. Seulement celui-ci tourne court. « *Le loup engloutit Ódinn. C'est sa mort.* » (Gylfaginning, chap. 51). Ceci montre peut-être à quel point ce combat était vain. Seulement, il est de fait que les deux acteurs trouvent la mort, dans la logique que nous avons exposée. Il n'est donc pas surprenant que ce soit un des fils d'Odin, Vidar, qui tue Fenrir. « *Vidarr se précipite et écrase d'un pied la mâchoire inférieure du loup. [...] D'une main, il saisit la mâchoire supérieure du loup et lui arrache la gueule : ce sera la mort du loup.* » (Gylfaginning, chap. 51). On peut être surpris de la facilité avec laquelle Vidar tue Fenrir, comme si celui-ci, après avoir vaincu son opposé Odin, n'avait plus lieu d'exister. De plus la façon dont Fenrir meurt, les entrailles arrachées par la gueule, prend tout son sens : le gouffre des ténèbres est anéanti. Le sauveur de la Lumière, Vidar, un des rares survivants du Ragnarok, pourra alors vivre dans un nouveau monde.

6.4.2 Les forces absolues

Ce couple est représenté par Iormungand, le serpent de Midgard, dont la puissance maintenait le monde en l'état, et Thor pour qui la force n'est plus à démontrer. Ces deux personnages

étaient eux aussi destinés à se rencontrer, comme le montrent leurs deux premières rencontres. « *Thórr occit le serpent de Midgardr et fait neuf pas, puis il tombe à terre, mort, tué par le venin que le serpent a vomi sur lui.* » (Gylfaginning, chap. 51). De nouveau, ces deux forces s'affrontent, mais cette fois elles s'anéantissent mutuellement, toujours dans la logique de la déstructuration des couples d'opposés qui mène inexorablement à la déstructuration du monde.

6.4.3 L'ombre et la lumière

Tyr, le garant de l'ordre et le dieu du Ciel affronte ici Garm, le gardien de Hel. Cependant, celui-ci n'est que la représentation à rôle psychopompe de Fenrir, qui amputa Tyr de sa main droite. « *S'est également détaché le chien Garmr, enchaîné au-dehors de Gnipahellir ; c'est un monstre maléfaisant qui n'a pas son pareil. Il lutte contre Týr et ils s'entre-tuent* » (Gylfaginning, chap. 51). Là encore, cette dualité représentée par Garm, le monstre nocturne sortant du monde sous-terrain, et Tyr, le dieu lumineux, n'a plus lieu d'exister et fait ainsi place à un nouveau monde.

D'autres couples du même ordre s'affrontent, et à chaque fois l'issue du combat est la même : les deux s'entre-tuent et brisent ainsi la dualité qui leur est propre. Inévitablement alors, un gigantesque incendie vient consumer le monde. Cependant, cette destruction n'est pas définitive car un monde nouveau va surgir.

6.5 Le nouveau monde

Quatre dieux survivent, dont Vidar, et Balder qui revient du monde des morts, représentant ainsi à lui seul la résurrection et le renouveau. Ils créent alors un nouveau monde et installent les hommes bons et vertueux dans le Nidafioll, terre pourtant originellement proche de Hel. Ceci montre que le royaume des morts n'a jamais été conçu comme un lieu de réclusion semblable à l'enfer chrétien.

*Elle (la Destinée) voit émerger
Une seconde fois
Une terre de l'onde,
Eternellement verte ;
Coulent les cascades,
Au-dessus plane l'aigle
Qui dans les montagnes
Pourchasse les poissons.*

Voluspa, strophe 59 [3]

L'auteur de la Voluspa, ainsi que Snorri Sturluson, nous livrent une vision idyllique du renouveau, probablement là encore une adjonction de l'époque chrétienne. Car cette eschatologie ressemble par bien des points à l'Apocalypse du monde chrétien, elle s'en distingue cependant par le petit nombre d'élus qui ne semblent être là que pour ensemençer la terre qui débute un nouveau cycle d'existence.

$\frac{21}{86,21} \square$

Comme dans de nombreuses civilisations, les animaux jouent ici des rôles prépondérants dans la structure du monde et de l'univers. Ils entretiennent aussi des liens étroits avec les divinités, et leur puissance symbolique sert alors à définir la personnalité des dieux. Mais s'il faut dégager un trait de l'ensemble de cette histoire mythique du monde nordique, c'est sans doute l'importance capitale du rôle qu'y joue le Destin. Comme si l'univers tout entier que nous livrent les Edda baignait dans une intense clarté fatidique, toute l'histoire des dieux et des hommes est immergée dans une marche parfaitement définie et inflexible. Le monde est d'avance jugé. Et même les dieux n'y peuvent rien, Odin lui-même sait que le Loup viendra le dévorer mais il accepte cette destinée car il n'a pas le choix. Les animaux se montrent alors dans cette mythologie de guerriers comme les puissances rendues invincibles par le Destin, et les hommes, mais aussi les dieux, ne peuvent que s'y soumettre. Les divinités voient alors l'avenir morbide s'approcher, où viendra leur opposé parfait pour entrer dans un duel qui rompra les liens de la solidité du monde en laquelle croyaient profondément les anciens scandinaves. Ces liens sont ceux de l'antagonisme entre deux êtres, du dualisme si profond qu'ils nous donnent la sensation de maintenir l'ordre du monde comme des pôles magnétiques opposés qui s'attirent donnent sa cohésion à l'ensemble, maintenant ainsi cette harmonie de la pensée nordique, manifestement manichéenne.

*A présent les dits du Très-Haut
Sont chantés dans la salle du Très-Haut,
Très utiles aux fils des hommes,
Inutiles aux fils des géants ;
Salut à celui qui chanta !
Salut à qui les saura !
Qu'en jouisse celui qui les apprit !
Salut à ceux qui écoutèrent !*

Havamal, strophe 165 [3]

7\$% ((6 / 8675\$7,21

FIGURE 1: PAGE DE LA SAGA DE HARALD A LA BELLE CHEVELURE – HEIMSKRINGLA.	20
FIGURE 2: REPRESENTATION D'UNE EXPEDITION MARITIME SUR UNE PIERRE RUNIQUE [20].	26
FIGURE 3: LES RAIDS VIKINGS.	26
FIGURE 4: SIEGE DE PARIS DE 885; ALBERT ROBIDA (1848-1926) [19].	28
FIGURE 5: TAPISSERIE DE BAYEUX REPRESENTANT L'ARMEE DE GUILLAUME LE CONQUERANT ; 1077-1082.	28
FIGURE 6 : LA VACHE AUDHUMLA NOURRISSANT YMIR,	34
FIGURE 7 : PIERRE ORNEMENTALE TROUVEE EN SUEDE ; ODIN CHEVAUCHANT SLEIPNIR EST ACCUEILLI PAR UNE VALKYRIE [11].	42
FIGURE 8 : LE WALHALLA ; GRAVURE DU XVII ^{EME} SIECLE [8].	42
FIGURE 9 : LA VALKYRIE BRYNHILD [16].	44
FIGURE 10 : A : OUROBOROS AVEC EPIGRAPHE GRECQUE ; B : OUROBOROS A DOUBLE FORME, DRAGON AILE ET SERPENT ; C : DIEU DU TEMPLE DERMOGORGNE A L'INTERIEUR DU CERCLE DU SERPENT ; D : ESPRITS NATURELS AU CENTRE DE L'OUROBOROS, MINIATURE ARABE DU XVIII ^{EME} SIECLE ; E : OUROBOROS EN DRAGON AILE A DEUX TETES, XII ^{EME} SIECLE [24].	48
FIGURE 11 : LE CHAR DU SOLEIL (ENV. 60 CM), TROUVE A TRUNDHOLM (DANEMARK) EN 1902 ; LE DISQUE PLAQUE D'OR ILLUSTRE LE SOLEIL ; DATE DE L'AGE DU BRONZE (ENV. 1200 AV. J.C.) SOIT UNE DES PLUS ANCIENNES TRACES DU CULTE GERMANO-SCANDINAVE.	54
FIGURE 12 : SLEIPNIR, LE COURSIER AUX HUIT PATTES, CHEVAUCHE PAR ODIN ;	58
FIGURE 13 : SLEIPNIR CHEVAUCHE PAR ODIN A TRAVERS LES CIEUX [14].	60
FIGURE 14 : ODIN ET SES DEUX CORBEAUX HUGIN ET MUNIN [14].	62
FIGURE 15 : TYR [14].	66
FIGURE 16 : TYR NOURRIT FENRIR [14].	66
FIGURE 17 : REPRESENTATION DE FENRIR SE DEBATTANT, LA DEXTRE DE TYR DANS SA GUEULE ;	68
FIGURE 18 : STATUETTE EN BRONZE REPRESENTANT THOR ET SON MARTEAU MIOLLNIR [8]. ...	70
FIGURE 19 : THOR DANS SON CHAR TIRE PAR TANNGRISNIR ET TANNGNIOST [14].	70
FIGURE 20 : REPRESENTATION DU SERPENT DE MIDGARD MORDANT L'HAMEÇON ;	74
FIGURE 21 : REPRESENTATION DE THOR PECHANT IORMUNGAND, SES PIEDS PERÇANT LE FOND DE LA BARQUE ; PIERRE RUNIQUE DE L'EGLISE D'ALTUNA, SUEDE, XI ^{EME} SIECLE [19].	74
FIGURE 22 : L'AVEUGLE HODR, GUIDE PAR LOKI, TUE BALDER ;	78
FIGURE 23 : LOKI ATTACHE PAR LES ENTRAILLES DE SON FILS, ET PROTEGE DU VENIN PAR SIGYN [14].	78
FIGURE 24 : FREY ET LE SANGLIER GULLINBORSTI [14].	80
FIGURE 25 : FREYIA ET HILDISVINI [14].	80

% % , 2 * 5 \$ 3 + , (

[1]- ENCYCLOPAEDIA UNIVERSALIS

Universalis multimédia version 7 [cédérom]

Paris : Encyclopaedia Universalis France S.A., 2001.

Mythologie germano-scandinave

-Ouvrages

[2]- BOYER, R.

Yggdrasill : la religion des anciens scandinaves. 2^{ème} Edition

Paris : Payot, 1992. 249 p. (collection Bibliothèque Historique Payot)

[3]- BOYER, R.

L'Edda Poétique

Paris : Fayard, 1996. 685 p. (collection l'Espace Intérieur)

[4]- DILLMANN, F.-X.

L'Edda. Récits de mythologie nordique par Snorri Sturluson

Paris : Gallimard, 1991. 231 p. (collection L'Aube des Peuples)

[5]- DUMEZIL, G.

Mythes et Dieux de la Scandinavie ancienne

Paris : Gallimard, 2000. 376 p. (collection Bibliothèque des Sciences Humaines)

[6]- PAGE, R. I.

Mythes Nordiques

Paris : Ed. du Seuil, 1993. 184 p. (collection Points. Sagesses)

[7]- SIMEK, R.

Dictionnaire de la mythologie germano-scandinave. Trad. de l'allemand par Guelpa P.

Paris : Ed. du Porte-Glaive, 1996. 2 vol., 452 p. (collection Patrimoine de l'Europe)

[8]- THIBAUD, R.-J.

Dictionnaire de mythologie et de symbolique nordique et germanique

Paris : Dervy, 1997. 463 p.

-Monographies électroniques

[9]- AVE EUROPA (page consultée le 12 juin 2002)

Portrait des acteurs du mythe originel [en ligne]

Adresse URL : <http://www.angelfire.com/mn/wagner1/pageapresgalerie.html>

[10]- DAUEN, S. (page consultée le 24 novembre 2001)

The Wizardd's world [en ligne]

Adresse URL: <http://www.metalprovider.com/wizardd>

[11]- FULLMOON (page consultée le 24 novembre 2001)

Mythologie nordique et germanique [en ligne]

Adresse URL: <http://membres.lycos.fr/fullmoon>

[12]- FUTHARK (page consultée le 24 novembre 2001)

Nine worlds, Eddas and Myths [en ligne]

Adresse URL: <http://www.futhark.com/9.html>

[13]- JORMUNGANDR (page consultée le 21 janvier 2002)

Dictionnaire de mythologie nordique [en ligne]

Adresse URL:

http://jormungandr.online.fr/Dictionnaire_de_la_mythologie_nordique.htm

[14]- LE GRENIER DE CLIO (page consultée le 12 juin 2002)

Iconographie nordique [en ligne]

Adresse URL : <http://grenier2clio.free.fr/nordique/icono>

[15]- LES RENCONTRES DES PROVINS (page consultée le 5 juillet 2002)

Le Dieu Wodan et les guerriers loups [en ligne]

Adresse URL: http://perso.magic.fr/relet/StLoup/Image/LE_DIEU_WODAN.htm

[16]- VAINÉAU, P. (page consultée le 24 novembre 2001)
Mythes et légendes, les dieux et déesses scandinaves [en ligne]
Adresse URL: <http://perso.club-internet.fr/pvaineau/myth.html>

[17]- WODEN'S HARROW (page consultée le 24 juin 2002)
Yggdrasil the world tree [en ligne]
Adresse URL: <http://www.angelfire.com/on/Wodensharrow/worldtree.html>

Vikings et Scandinavie

-Ouvrages

[18]- English Historical Documents I. Présenté par Whitelock D.
Oxford: University Press, 1979. 952 p.
Cité par HAYWOOD, J. [19]

[19]- HAYWOOD, J.
Atlas des vikings. Trad. De l'anglais par Selvadjian M.
Paris : Ed. Autrement, 1996. 144 p. (collection Atlas-Mémoires)

-Monographies électroniques

[20]- HALE, J. (page consultée le 21 janvier 2002)
Les navires vikings [en ligne]
Adresse URL: <http://www.pour-la-science.com/numeros/pls-246/art-3.htm>

[21]- SCANDINAVICA (page consultée le 5 juillet 2002)
Scandinavica, la communauté nordique dans l'Internet [en ligne]
Adresse URL: <http://www.scandinavica.com/fr>

[22]- VAINÉAU, P. (page consultée le 24 novembre 2001)
Vikings, peuples du Nord [en ligne]
Adresse URL: <http://perso.club-internet.fr/pvaineau/viking.html>

-Ouvrages

[23]- AEPPLI, E.

Les rêves et leur interprétation

Paris: Payot, 1986. 307 p. (collection Bibliothèque Scientifique)

[24]- CAZENAVE, M. (sous la dir. de-)

Encyclopédie des symboles

Paris: Le Livre de Poche, 1996. 818 p. (collection Encyclopédies d'Aujourd'hui)

[25]- ELIADE, M.

Le chamanisme et les techniques archaïques de l'extase

Paris: Payot, 1978. 405 p. (collection Payothèque)

[26]- MARCHESINI, R., TONUTTI, S.

Animaux et magie : symboles, traditions et interprétations

Paris: Ed. De Vecchi, 2001. 154 p.

[27]- RONECKER, J.-P.

Le symbolisme animal

Paris: Dangles, 1994. 355 p. (collection Horizons Esotériques)

-Monographies électroniques

[28]- BRIEN, C., GUZMAN, A., PIOLAT, A.-L. (page consultée le 5 juillet 2002)

Le chamanisme, projet en Gestion Internationale [en ligne]

Adresse URL: <http://etudiants.fsa.ulaval.ca/projet/gie-64375/chaman/index.htm>

[29]- DELVAUX, F. (page consultée le 5 juillet 2002)

Symbolique du loup [en ligne]

Adresse URL: <http://www.ygora.net/loups/loup.html>

\$11(; (

LISTE DES POEMES DE L'EDDA POETIQUE (ET LEUR TRADUCTION) [7]

Atlakviða	Chant d'Atli
Alvíssmál	Dits d'Alvíss
Atlamál	Dits d'Atli
Baldrs draumar	Les rêves de Balbur
Fjölsvinnsmál	Dits de Fjölsvinnr
Fáfnismál	Dits de Fáfnir
Grógaldr	Incantation de Gróa
Guðrúnarkviða	Chants de Guðrún
Grímnismál	Dits de Grímnir
Grípisspá	Prédiction de Grípir
Gróttasöngur	Chants de Grótti
Hávamál	Dits du Très Haut
Hyndluljóð	Lai de Hyndla
Helreið Brynhildar	Voyage de Brynhildr au domaine de Hel
Hamðismál	Dits de Hamðir
Hárbarðsljóð	Lai de Hárbarðr
Hymiskviða	Chants de Hymir
Helgakviða Hundingsbana in fyrri	Premier chant de Helgi, meurtrier de Hundingr
Helgakviða Hundingsbana in önnur	Second chant de Helgi, meurtrier de Hundingr
Helgakviða Hjörvarðssonar	Chant de Helgi, fils de Hjörvarðr
Lokasenna	Esclandre de Loki
Oddrúnargrátr	Déploration d'Oddrún
Reginismál	Dits de Reginn
Rígsþula	Poème mnémotechnique de Rígr
Sigrdrífomál	Dits de Sigrdrífa
Skírnismál	Dits de Skírnir
Svipdagsmál	Dits de Svipdagr
Þrymskviða	Chant de Þrymr
Völundarkviða	Chant de Völundr
Vafþrúðnismál	Dits de Vafþrúðnir
Völuspá	Prédiction de la Voyante

, 1' (; □

A

aigle · 38, 39, 49, 51, 89
Alsvið · 53
Arvak · 53
Audhumla · 34, 35, 36, 47

B

Baldrsdraumar · 59
Berserkir · 57
bouc · 71, 72

C

cerf · 40, 47
chasse sauvage · 57, 61
chat · 82
cheval · 38, 41, 43, 45, 46, 52, 53, 57, 59,
61, 63, 71, 82
chèvre · 35, 36, 47
chien · 50, 59, 88
corbeau · 61, 63

D

Dain · 40
Duneyr · 40
Durathror · 40
Dvalin · 40

E

écureuil · 38, 39
Eikthyrnir · 47

F

faucon · 38, 39
Fenrir · 23, 45, 49, 55, 57, 64, 67, 68, 69,
71, 76, 79, 84, 85, 87, 88
Freki · 58, 63, 64
Frey · 56, 80, 81, 82
Freyia · 41, 80, 81, 82

G

Garm · 50, 64, 88
Geri · 58, 63, 64
Grimnismal · 38, 39, 40, 45, 46, 47, 55, 61,
63
guerriers-fauves · 57, 64
Gullinborsti · 81, 82
Gylfaginning · 22, 35, 36, 41, 49, 52, 53,
61, 67, 71, 72, 73, 75, 77, 79, 81, 82, 84,
85, 87, 88

H

Hamdismal · 37
Hati · 55
Havamal · 37, 65
Heidrun · 47
Hildisvini · 82
Hraesvelg · 51
Hrimfaxi · 52, 53
Hugin · 61, 63

I

Iormungand · 49, 50, 67, 73, 74, 75, 76, 79,
84, 85, 87

L

Loki · 43, 49, 56, 57, 67, 72, 73, 76, 77, 78,
79, 83, 85, 86
loup · 23, 45, 49, 50, 55, 57, 64, 65, 67, 69,
71, 79, 84, 85, 87

M

Munin · 58, 61, 63

N

Nidhogg · 38, 49

O

Odin · 22, 23, 35, 36, 37, 38, 41, 42, 43,
45, 46, 47, 49, 51, 52, 56, 57, 58, 59, 60,
61, 63, 64, 67, 69, 76, 77, 87

R

Ratatosk · 38, 39

S

Sæhrimnir · 46, 72
sanglier · 40, 46, 72, 80, 81, 82
serpent · 38, 39, 48, 49, 73, 74, 75, 76, 79,
84, 85, 87
Serpent de Midgard · 49
Skaldskaparmal · 22, 41, 61
Skinfaxi · 52, 53
Skoll · 55
Sleipnir · 42, 43, 46, 53, 57, 59, 60, 76
Svafilfoeri · 41

T

Tanngniost · 71, 72
Tanngrisnir · 70, 71, 72
Thor · 43, 56, 57, 61, 70, 71, 72, 73, 74,
75, 76, 82, 84, 87
Tyr · 56, 66, 67, 68, 69, 88

U

ulfhednar · 57, 64

V

vache · 34, 35, 36, 47
Vafthrudnismal · 22, 23, 46, 51, 52, 55
Vedrfolnir · 38, 39
Voluspa · 33, 50, 55, 84, 85, 86, 89

Y

Yggdrasill · 36, 37, 38, 39, 40, 47, 56, 57,
63, 67, 86, 87