

La mythologie nordique

Régis Boyer

Professeur émérite de langues, littératures et civilisations scandinaves à l'université de Paris
IV-Sorbonne

Évoquer la « religion » païenne nordique, à supposer qu'elle ait réellement existé, est un sujet particulièrement épineux dans la mesure où nous manquons de sources fiables sur ce que furent les Germains et sur leur aire d'expansion à partir du début de notre ère, et que les Scandinaves, qui furent des Germains septentrionaux, nous échappent avant une date relativement récente. Malgré certaines précautions, l'étude des pétroglyphes, des Eddas et des sagas permet de montrer comment les mythes scandinaves se sont organisés autour des cultes rendus aux grandes forces naturelles. Régis Boyer, auteur de nombreux ouvrages dont Les Vikings. Histoire et civilisation (Plon, 2002), nous présente les figures majeures du panthéon scandinave.

Des sources rares

Les nombreuses théories qui ont pu voir le jour sur la culture, la mentalité, la religion des Scandinaves sont toutes sujettes à caution. L'exemple de Georges Dumézil, si brillant qu'il soit, est typique dans la mesure où son trifonctionnalisme ne vaut simplement pas pour le Nord. Nos sources, ou bien sont décevantes, notamment en ce qui concerne les runes, ou bien sont d'interprétation vraiment malaisée ; ainsi des pétroglyphes de l'âge du bronze en attendant, un millénaire plus tard, la poésie scaldique.

Nos documents écrits, Eddas et poésie scaldique, sagas et textes apparentés sont trop récents : ils datent en moyenne, et au mieux, du XI^e siècle et sont surtout imprégnés d'influences chrétiennes. L'exemple des deux grands mythographes scandinaves, l'Islandais Snorri Sturluson auteur de l'*Edda* dite *en prose*, ou le Danois Saxo Grammaticus avec la *Gesta Danorum*, tous deux actifs vers 1200, est éclairant : ils font de l'*interpretatio christiana, græca* ou *latina* de bons vieux mythes qu'ils n'entendent généralement plus. Les Ragnarök ressemblent à l'Apocalypse chrétienne, les valkyries, aux anges, Óðinn, à Mercure, Baldr, à Baal, le chien-loup Fenrir, à Cerbère, et ainsi de suite. Il faudrait connaître à fond la mentalité de ces peuples mais nous manquons cruellement de documents clairement intelligibles. Même si nous disposons de très peu de témoignages non scandinaves sûrs, les contacts entre le Nord et les mondes celtique, latin ou slave n'ont pas pu ne pas déterminer des déteintes profondes, bref, nous en sommes réduits à conjecturer...

Pour battre en brèche ces vues pessimistes, une religion étant toujours l'expression d'une attitude essentielle de l'être humain en face de ses conditions de vie et donc de son aperception de la mort, il faut se rappeler, d'une part, que le Nord constitue un décor ingrat : sol aride, climat très rude, froid et longue nuit, distances considérables, d'où sont exclus le farniente ou l'hédonisme. Et d'autre part, que les grandes forces naturelles – la Nature elle-même – auront tenu, dans le mental

des autochtones, une place qu'elles n'occupent sans doute pas à ce point sous d'autres ciels et en d'autres temps. C'est pourquoi je proposerais volontiers une double grille de lecture de cette religion, organisée selon *un double principe*. L'une, verticale en quelque sorte, suivra l'évolution historique complexe qu'auront connue ces pays, l'autre, que nous dirons horizontale, prendra en compte les dimensions proprement naturelles de leur *Weltanschauung*.

Une évolution historique complexe

Dans une perspective diachronique, nous rencontrons d'abord l'âge de la pierre qui va des origines à environ 1800 avant notre ère. Le Nord est alors peuplé de chasseurs-pêcheurs-cueilleurs qui font progressivement reculer les Sames – que nous avons nommés Lapons – non sans avoir subi leurs influences à bien des égards, notamment dans le domaine de la magie. Nous n'avons pour ainsi dire pas de documents datant de cette époque. En revanche, avec l'arrivée de l'influence indo-européenne dont la première vague remonte sans doute aux environs de 3000 avant J.-C., nous foulons un sol plus ferme. Il est probable que sur le plan social, juridique, économique et religieux, un système bien connu se met en place dont Georges Dumézil a brillamment dégagé les caractères. Ceux-ci iront s'accroissant pendant l'âge du bronze (-1800 à -400) sur lequel, pour la première fois, nous sommes documentés, même si les célèbres pétroglyphes sont d'interprétation malaisée. Conjuguée aux trouvailles faites au sol, leur lecture permet des conclusions intéressantes. Mais c'est avec l'âge dit du fer que nous acquérons quelques certitudes. L'instabilité étant la marque des Scandinaves, comme des autres Germains, cette période est conventionnellement divisée en trois temps selon l'influence majeure reçue. Ce seront donc les âges du fer celtique (-400 à 0) avec d'éloquents témoins comme le chaudron de Gundestrup et ses plaques historiées, puis romain (0 à 400 de notre ère) où les influences ont dû être très profondes, puis germanique continental proprement dit (400 à 800). Avec l'âge dit viking (800 à 1100) et les contacts incessants que le mouvement viking établira avec tout le monde connu, nous foulons un sol ferme tant en raison des trouvailles au sol, des témoignages d'observateurs dont certains – les Arabes en particulier – sont certainement recevables, que des renseignements que nous fournissent les Scandinaves eux-mêmes : les Eddas selon une lecture attentive, la poésie scaldique dans la mesure où nous parvenons à la lire, les inscriptions runiques quand elles sont intelligibles, et, à titre de réminiscences, les sagas et la littérature apparentée, encore qu'il ne convienne jamais de les prendre pour des témoins historiques sûrs. Au total, des origines à 1100, nous suivons assez bien la progression d'ethnies bien plus ouvertes et sensibles aux apports étrangers qu'on ne le croirait.

Les grandes forces naturelles

L'axe horizontal, ou synchronique pour demeurer dans le même type de références, est beaucoup plus fructueux. Il part d'une constatation simple : plus qu'ailleurs peut-être, le Nord aura pratiqué un culte vivant des grandes forces naturelles.

Soit le soleil – *la* Soleil serait mieux dire puisque ce vocable est féminin dans ces langues –, toujours bienfaisant et bienvenu sous ces latitudes. Le petit chariot de Trundholm (Danemark), datant de l'âge du bronze, où un cheval de bronze tire un chariot portant un disque solaire disposé à la verticale, est un témoin éloquent. Un jour, les Havamal (dans *l'Edda poétique*) diront : « C'est le feu qui est le meilleur/Pour les fils des hommes/Ainsi que le spectacle du soleil ». Et Sol figurera au panthéon, certainement en qualité de dernier avatar de la Grande Déesse du Nord, ou Déesse Mère que cette religion, comme toutes les autres, a connue. Puis viendrait l'air ou le ciel que figurent de petits bonshommes ailés, dans les pétroglyphes, et qui justifie le rôle important que tient l'élément ailé, avec les valkyries ou ce dieu qui s'appelle Loptr, soit Air. L'élément liquide assume un rôle évident en ces pays vivant en constante symbiose avec l'eau sous toutes ses formes, mer, lacs, rivières, neige, glace, marécages : le culte des sources ou des puits, les bourbiers sacrificiels ou *keldur* sont bien attestés. Le dieu Ægir porte un nom philologique équivalent à grec Okeanos. Reste la terre dont l'importance va de soi. Elle nourrit ces *landvættir* ou esprits tutélaires chthoniens, elle porte les arbres, tels Yggdrasill ou Irminsul, auxquels nous

savons que les Germains vouaient un culte, et elle est personnifiée sous les espèces de la déesse Jörð, la Terre. Ces principes ayant été posés, nous allons reprendre cette double grille en l'appliquant précisément à la religion nordique.

Des principes de force et d'ordre

À l'origine, il y eut les géants et leur force, dont le héros solaire incarné par le forgeron merveilleux ou Völundr. Ils sont l'expression directe de ces grandes forces naturelles, ils ont le savoir des choses primitives. À côté d'eux, existent les nains qui sont sans aucun doute les morts, qui vivent sous terre, savent les grands secrets sacrés et ont le savoir – suprême – du travail des métaux.

À l'âge du bronze, il nous est loisible de dégager de l'ensemble impressionnant des pétroglyphes une sorte de figure globale. Ces représentations attestent d'une cosmogonie solaire figurée par le couple en alternance cheval/bateau, tous deux héliophores, puis d'un rituel nettement magique avec un géant à la lance qui ne peut préfigurer qu'Oðinn, enfin d'un culte tellurique de la fertilité-fécondité qu'illustreront un jour les dieux Vanes.

L'âge du fer voit la fixation de ces ethnies. Sous l'angle de la sociologie, avec la famille toute-puissante ou *ætt* ; sous l'angle de la politique avec l'apparition du *land* ou entité territoriale fixe ; enfin sous celui de la linguistique avec l'apparition du vieux norrois et de la « culture ». Voici les dieux, toujours au pluriel ou au collectif – *goð, guð, bönd, höpt, regin, rögn* – et l'émergence du Destin tout-puissant, véritable dieu caché, comme en témoigne Tacite. La valence solaire revient au dieu Tyr – ou Ullr – dont le nom signifie tout bonnement « dieu », la liquide à Njörðr/Nerthus, la tellurique à ces Matræ, Matronæ sans doute venues du monde celtique et qui donneront naissance un jour aux *disir*, puis à Frigg. Notons cette remarque de l'historien norvégien Andreas Holmsen : « Ici [en Norvège], dans les champs, la divinité était en relations directes avec les forces qui habitaient dans l'épi de blé en cours de croissance et dans le bétail reproducteur, dans le soleil et dans la pluie, dans tout ce qui vivait et donnait la vie ».

Mais c'est évidemment avec l'âge viking et pour les raisons qui ont été avancées plus haut, que nous pouvons prétendre fouler un sol enfin ferme.

L'idée de base sera que les notions de force et d'ordre semblent avoir, de tout temps, présidé à la vision scandinave de l'homme, de la vie et du monde. Si nous reprenons les variantes naturelles que nous avons dégagées – et en assimilant la variante solaire et l'aérienne –, nous obtenons une sorte de tableau de lecture tout à fait satisfaisant.

Le soleil, le feu et l'air, le droit et la guerre

Étudions d'abord la variante solaire-ignée-aérienne, ou encore celle qui allie la force au droit, voire la force à la guerre, mais sans jamais privilégier cette dernière contrairement à une idée aussi fixe que fausse, que rien ne permet de vérifier.

Tyr, déjà nommé, est l'incarnation de la guerre juste, du droit, de la loi fondant le droit. Il a conclu, selon un très beau mythe, un pacte avec le loup Fenrir, figuration des forces du chaos, afin d'assurer l'équilibre du monde. Il y a perdu la dextre, ce qui fait de lui un dieu manchot. Il se retrouve dans le grand héros solaire Sigurðr – le Siegfried continental – qui n'a rien d'une brute soldatesque, mais incarne à la perfection la valeur fondamentale de cet univers : le respect de la parole donnée, conjugué à la conscience de l'appartenance au clan d'élite. Thorr, à ses côtés, incarne étymologiquement le tonnerre – thundaraz est à rapprocher de *thunder* ou *Donner* ; il serait le patron du *bondi*, ce paysan pêcheur propriétaire libre, cheville ouvrière de la société nordique qu'il défend contre les géants, symbole du « mal », c'est-à-dire du désordre. Thorr n'a rien d'une brute : familier de la magie – il ressuscite ses boucs après en avoir consommé la chair –, il l'est aussi de la poésie comme nous le montrent ses entretiens avec le nain Alviss sur les finesses

de la poésie scaldique. Baldr, dont le nom signifie « seigneur », malgré ses allures orientales, assume également l'ordre solaire que disent ses splendides funérailles après une mort sacrificielle et bien rituelle où le soleil joue un rôle considérable. En face, les forces du chaos sont représentées surtout par le géant Surtr dont le nom signifie « noir » ou plus exactement « noirci par le feu » ; il est le grand responsable et acteur des Ragnarök qui sont « la consommation du destin des puissances », plutôt que le « crépuscule des dieux », lecture que nous n'excluons pas mais qui reste réductrice. Loki, l'énigmatique par excellence, assume, en bonne diachronie, à peu près toutes les figures que nous sommes capables de prêter au « Mal », du grand Satan Trismégiste et responsable de la fin du monde au diabolin farceur en passant par le *trickster* de toutes nos mythologies. Disons que, sans foi ni loi ni droit, il est celui qui empêche le monde de fonctionner correctement. Une sorte d'anti-Tyr. Ou de pendant à Oðinn car il est intelligent comme lui.

L'eau, la science, la poésie et la magie

La variante liquide revient à une exaltation de la force en tant que science, poésie et magie, ces trois notions étant plus ou moins synonymes ici. Elle est assumée, bien entendu, par le couple Ægir et Ran, son épouse, qui règnent proprement sur les eaux, mais la place majeure revient, ici, à Oðinn dont l'étrange figure ne peut manquer de nous désarçonner.

Son nom signifie *furor* – le sens latin est préférable à notre « fureur » ; il est cette frénésie qui peut s'emparer d'un homme dans une situation guerrière, sexuelle, magique ou poétique. C'est pourquoi il défie nos catégories : dieu laid, fourbe, cruel, misogynne, sa lance magique ne manque jamais son but tandis que son cheval à huit jambes, Sleipnir, figure la rapidité de son esprit. Il règne sur les morts que sont les *einherjar* ou guerriers d'élite que choisissent, sur ses ordres, les valkyries afin d'aller peupler sa Valhöll – la Walhalla germanique – où ils s'entraînent en vue des Ragnarök. Il est aussi dieu des scaldes ou de l'inspiration poétique, tout simplement. Il est, à ce titre, *vittr*, savant, certes, mais surtout *froðr* : sa science est en quelque sorte contagieuse, voire pédagogique. Le géant Mimir – la mémoire – le conseille, tout comme les deux corbeaux qui perchent sur ses épaules – Huginn, la pensée et Munninn, la mémoire – le renseignent sans cesse sur les nouvelles du monde. Il est le maître des opérations cultuelles magiques noires comme le *sejðr*, un sacrifice divinatoire, et le *nið*, un rite diffamatoire. Dieu-chamane, sans aucun doute, dieu des pendus, ou *hangaguð*, qu'il sait faire parler, dieu avant tout de la magie, noire notamment. Ce n'est qu'en dernier ressort qu'il préside à la guerre, ce qui, malgré quelques réserves, le distinguerait de ses équivalents germanique continental dont la figure est Wotan, et anglo-saxon avec Woden. Encore n'est-ce pas sous forme brutale ou réellement martiale : c'est un stratège avant tout, il est Sigtyr, le dieu de la victoire qu'il s'entend à obtenir de toutes les façons, sans aucune délicatesse : le *furor* qu'il sait communiquer à ses créatures ou *berserkir* – guerriers-fauves – n'est pas de nature « militaire », mais bien magique. On ne tiendra pas grand compte ici de son dernier avatar qui est de faire de lui l'Alföðr, le père universel : le calque chrétien est trop clair. En fait, il est la science, l'intelligence ésotérique, le carmen. Nous lui avons fait une place plus élaborée qu'à ses congénères parce qu'il paraît incarner le mieux le dieu des Vikings, comme lui plus intelligents que brutes salaces. Il nous paraît parfaitement représentatif d'une culture ou d'une civilisation qui préféreraient l'intelligence à la force et le savoir à la violence – en dépit de toutes les idées reçues.

La terre, fécondité et fertilité

Reste la variante tellurique sous les espèces du couple qui unit la force à la fécondité et à la fertilité. Ici, nous sommes dans la seconde « famille » de dieux. La première était les Ases – *æsir*, sur un thème *asu- qui revient à « forces de vie » – que nous venons de recenser très rapidement et partiellement, la seconde, donc, est celle des Vanes – du mot *vanir*, dont l'étymologie n'est pas assurée. Il se peut qu'elle soit la plus ancienne et ait dû laisser l'avant-scène aux Ases. Elle est représentée par le couple Njörðr-Skaði et par leurs enfants. Très typiquement en cette occurrence, Njörðr nous est aussi donné pour une femme, Nerthus selon Tacite, et Skaði porte un nom masculin grammaticalement, lui qui est certainement une figure primordiale puisqu'elle a peut-être donné son nom à la Scandinavie : *Skað in-auja, l'« île » qui aura bénéficié de la protection de

Skaði. Leurs enfants sont les jumeaux Freyr, le garçon, et Freyja, la fille, qui renvoient, sans doute, à un androgyne premier ou à ces dioscures dont la Grande Déesse fondamentale est partout responsable. Les Vanes président donc aux biens matériels ; on leur a certainement voué un culte phallique ou vulvaire bien présent déjà dans les pétroglyphes de l'âge du bronze ; leur popularité fut grande comme en atteste la toponymie et ils ont dicté un culte du cheval – animal indo-européen par excellence – du verrat et du chien bien présents partout.

Bien entendu, cette présentation schématique aura pu souffrir, ici comme ailleurs, de toutes sortes de glissements fonctionnels, mais il semble qu'elle ait une manière de solidité respectable.

Yggdrasill, le grand arbre primordial

Conclure sera aisé. Cela se fera sur la magnifique figure du grand arbre primordial Yggdrasill, *axis mundi* et *universalis columna* qui soutient le monde au centre duquel il est érigé. Il est, en effet, source de toute vie comme le montre la faune nombreuse qui prolifère à son ombre ou dans sa ramure : c'est à son pied que seront sauvés Lif, la Vie et Lifthrasir, Ardent-de-vivre, le couple humain qui échappera miraculeusement au cataclysme universel des Ragnarök. Source encore de tout savoir, comme le montre la source, coulant à son pied, sur laquelle règne le géant Mimir, et dans laquelle Oðinn a mis en gage un de ses yeux afin d'acquérir la science des choses suprêmes. Et source de toute destinée puisque c'est en bas de son tronc que s'étend une autre source à laquelle président les Nornes ou divinités de tout destin : chaque être humain en possède une. Yggdrasill, dont le nom signifie « cheval d'Oðinn », est donc Mjödviðr, l'arbre de l'hydromel, symbole de vie, Mimameiðr, la poutre de Mimir, gage de tout savoir, et Mjötviðr, arbre de toute évaluation fatidique. Il est possible qu'il soit une figuration du géant fondamental Heimdallr, dont le nom signifie « pilier du monde » qui règne sur la temporalité et présidera à la fin des temps, ou encore de Jörmungandr, autre nom du Grand Serpent qui enserme dans la boucle de son corps le monde existant et en assure la cohérence : il en serait en quelque sorte la figure verticale, mais on remarquera que ce Jörmungandr est littéralement un *gandr*, une baguette magique géante.

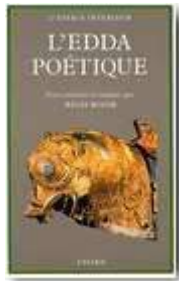
Tout cela nous mène à conclure que la vie naturelle, la force de vie sont la coloration majeure, certes de cette religion. Mais pas au sens brut, dans on ne sait quelle exaltation des instincts primitifs ou des débordements animaux : règne en dernière analyse l'esprit, la magie. La Science...

Régis Boyer

Mars 2003

Copyright Clio 2021 - Tous droits réservés

Bibliographie



L'Edda poétique
Régis Boyer
L'Espace intérieur
Fayard, Paris, 1992



La Saga de Sigurd ou La parole donnée
Régis Boyer
Patrimoines Scandinavie
Le Cerf, Paris, 1989



Edda
Snorri Sturluson (traduction d' Anthony Faulkes)
Eveyman's library, 1987



Altgermanische Religionsgeschichte I-II
J. de Vries
Berlin, 2ème édition-1970



Myth and religion of the North
E.O.G. Turville-Petre
London, 1964