

MYTHOLOGIE NORDIQUE

INTRODUCTION

Vous trouverez ici notre interprétation de la mythologie nordique. Nous disons "notre" car il existe une multitude de versions des mythes au travers des écrits qui ont été retrouvés et que ceux-ci ne sont pas non plus sans influences.

L'Edda poétique est probablement l'ouvrage qui fait le mieux référence aux légendes nordiques mais sa traduction laisse une part belle aux interprétations. Quant à l'Edda en prose de Snorri Sturluson, il est très tardif et est considéré comme largement teinté de christianisme. Nous avons cherché une sorte d'entre-deux, conservant certains symboles forts même tardifs tout en cherchant à nous inspirer majoritairement d'une mythologie plutôt antérieure. Certains choix sont également là pour servir le scénario.

L'ORIGINE DU MONDE

Au début il n'y a que Ginnungagap, un gouffre entouré au nord par le monde glacé de Niflheimet au sud, par le monde du feu, Muspellheim.

Un jour, Niflheim et Muspellheim entrent en collision et de ce séisme naissent Ymir, le premier des Jötnar (géants), et une vache, Audhumla qui permet à Ymir de se nourrir aux quatre fleuves de lait issus de ses pis. Pendant le sommeil de de ce dernier, d'autres Jötnar sortent de son corps. Audumla, quant à elle, dégage un autre géant en léchant la glace autour d'elle: Buri. Ce dernier donne naissance à Bor qui engendre avec Bestla, la fille du Jötnar Bolthorn, les premiers dieux (Ases):

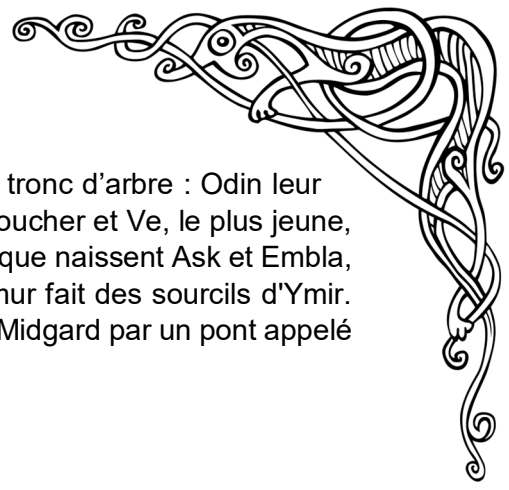
- Odin (chef inspiré)
- Vili (la volonté)
- et Vé (la spiritualité)

Les premiers dieux entrent en guerre contre les Jötnar : Ymir est tué et seul Bergelmir et son épouse échappent au massacre en se cachant dans un arbre creux transformé en barque et s'enfuient vers Jotunheim, le royaume des géants. C'est d'eux qu'est issue la seconde race des Jötnar qui gardent encore rancune contre Odin.

Les dieux utilisent le corps d'Ymir afin de créer le monde. Avec sa chair, ils créent la Terre, avec son sang, l'océan, avec ses os, les montagnes et avec son crâne, la voûte céleste soutenue par quatre nains : Austri (Est), Vestri (Ouest), Nordri (Nord) et Sudri (Sud). Enfin, avec ses cheveux, ils créent les arbres.

Dans le ciel, les dieux placent la lune et le soleil sur des chars tirés par des chevaux se poursuivant sans cesse.

Les larves se nourrissant du cadavre d'Ymir sont transformées par les trois frères en Dvergjar (nains). Ils sont contraints de se rendre en Nidavellir, sous terre, car ils sont bien trop laids au goût des dieux. De plus, ils ont une peur extrême de la lumière du soleil qui les transforme en pierre.



Les premiers humains sont enfin créés par les dieux à partir d'un tronc d'arbre : Odin leur donne la vie et une âme, Vili leur offre l'intelligence et le sens du toucher et Ve, le plus jeune, leur donne leur apparence, le langage, l'ouïe et la vue. C'est ainsi que naissent Ask et Embla, qui s'installent sur Midgard (la terre du milieu), protégée par un mur fait des sourcils d'Ymir. Les dieux, quant à eux, rejoignent leur forteresse Asgard, reliée à Midgard par un pont appelé Bifrost.

YGGDRASIL ET LES NEUF MONDES

Yggdrasil est l'arbre monde de la mythologie nordique. Son nom signifie littéralement « destrier du Redoutable », le Redoutable (*Ygg*) désignant le dieu Odin.

Sur lui reposent les neuf royaumes :

- Ásgard ou *Asaheim*, royaume des Ases ;
- Vanaheim, royaume des Vanes ;
- Álfheim, royaume des elfes clairs ou *Ijósálfar* ;
- Midgard ou *Mannheim*, royaume du milieu, royaume des hommes ;
- Jötunheim, royaume des géants ;
- Svartalfheim, royaume des elfes sombres, *svartalfar* ou *dökkalfar* ;
- Niflheim ou Nibelheim, royaume des Brumes et des Nibelungen ;
- Muspellheim, royaume du feu ;
- Hellheim, royaume des morts, où résident les personnes mortes de maladie ou de vieillesse.

Yggdrasil est représenté comme un immense frêne doté de trois racines reliant trois mondes: Asgard, Midgard et Niflheim.

La première racine provient de la source de Hvergelmir, source des premières rivières du monde, située en Niflheim. Le dragon (serpent) Nídhögg, garde jalousement cette source et ronge la racine.

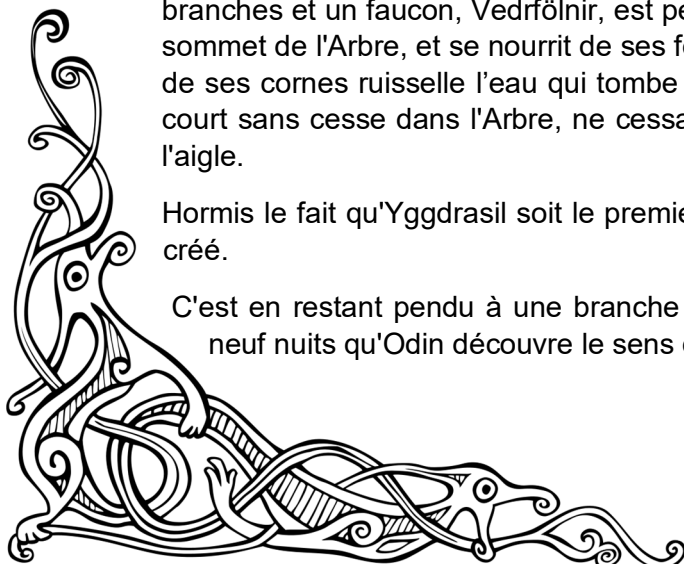
La deuxième naît dans la fontaine de Mímir (Mímirsbrunn), située en Jötunheim. Cette fontaine est censée contenir la source de toute sagesse. Elle est gardée par un géant et abrite la tête du dieu Mímir qui détient les secrets de l'univers.

Enfin, la troisième racine provient du puits d'Urd, en Asgard, lequel puits est gardé par trois Nornes. Ces trois femmes sont craintes par les dieux, car tissant la destinée, à laquelle même les dieux sont soumis.

Yggdrasil est aussi l'hôte d'autres personnages. Un aigle, Hræsvelg, est perché dans ses branches et un faucon, Vedrfölnir, est perché entre ses yeux. La chèvre, Heidrun, vit près du sommet de l'Arbre, et se nourrit de ses feuilles. Le cerf Eikthyrnir broute aussi les rameaux et de ses cornes ruisselle l'eau qui tombe dans Hvergelmir. Finalement, un écureuil, Ratatosk, court sans cesse dans l'Arbre, ne cessant de semer la discorde entre le dragon Nídhögg et l'aigle.

Hormis le fait qu'Yggdrasil soit le premier arbre, personne ne sait vraiment comment il a été créé.

C'est en restant pendu à une branche d'Yggdrasil, percé d'une lance, durant neuf jours et neuf nuits qu'Odin découvre le sens des runes.



LES DIEUX PRINCIPAUX

LES ASES (OU AESIRS)

Odin

Il est le père des dieux et le dieu souverain du panthéon. C'est le Dieu de la victoire et des guerriers morts et du savoir. On le rattache aussi aux runes, à la magie, et à l'inspiration poétique.

C'est un homme âgé, barbu et borgne, car il a sacrifié son œil en échange de savoir. Il se déplace sur un cheval à huit jambes nommé Sleipnir et il est armé de sa lance Gungnir. Lorsqu'il est dans son palais, Valhalla, les deux corbeaux Hugin (la pensée) et Munin (la mémoire) lui racontent à l'oreille ce qu'ils ont vu des neuf mondes. De plus, deux loups, Geri et Freki, restent à ses pieds. Son trône, Hlidskjalf (« tour de guet »), lui permet de voir tout ce qui existe dans les neuf mondes.

Odin est un dieu particulièrement prisé par les nobles et toute personne d'autorité car il représente le statut supérieur. Les autres tendent à lui préférer des dieux un peu plus à leur image tels que Thor, Freyr, Freya ou Njord qui sont vénérés depuis plus longtemps.

Odin accueille au Valhalla la moitié des guerriers morts au combat, l'autre moitié revenant à Freya.

Frigg

Frigg est l'épouse d'Odin et la reine des Ases. Elle est la seule femme autorisée à s'asseoir sur Hlidskjalf d'où elle conseille son mari sur les questions importantes.

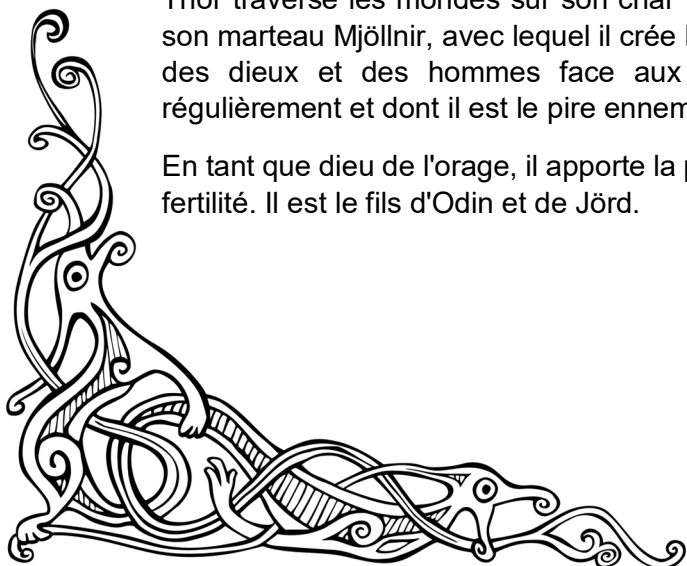
Dans sa demeure à Asgard, nommée Fensalir (« salle des marécages »), elle occupe ses journées à filer les nuages ainsi que les fils d'or du Destin accompagnée de ses 12 servantes.. On la représente souvent avec un rouet, symbole également souvent associé au Destin, aux Nornes et aux Volvas dont elle est la patronne.

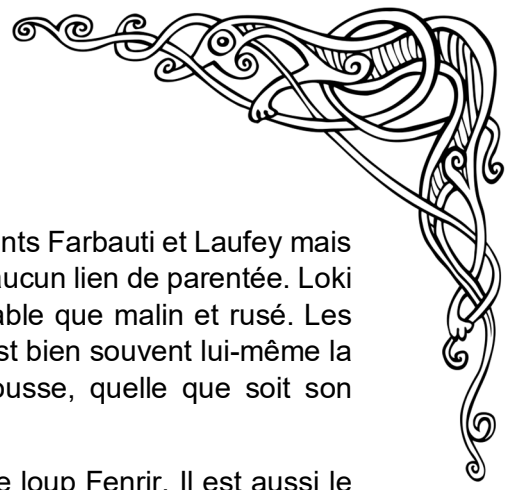
Thor

Dieu du tonnerre, c'est l'un des principaux dieux du panthéon nordique. Il est le plus puissant des dieux guerriers, souvent vénéré par ceux qui suivent cette voie, et symbole la force, l'agilité, la valeur et la victoire.

Thor traverse les mondes sur son char tiré par deux boucs. Son attribut le plus célèbre est son marteau Mjöllnir, avec lequel il crée la foudre, et qui lui permet surtout d'être le protecteur des dieux et des hommes face aux forces du chaos, comme les géants, qu'il abat régulièrement et dont il est le pire ennemi.

En tant que dieu de l'orage, il apporte la pluie, ce qui fait également de lui une divinité liée à la fertilité. Il est le fils d'Odin et de Jörd.





Loki

Loki est le dieu de la discorde et du mensonge. Il est le fils des géants Farbauti et Laufey mais a été admis par Odin parmi les Ases avec lesquels il n'a toutefois aucun lien de parenté. Loki est capable de métamorphose ; il est aussi impulsif et irresponsable que malin et rusé. Les Ases ont souvent recours à lui pour régler des problèmes dont il est bien souvent lui-même la cause. On le reconnaît souvent par sa crinière ou sa barbe rousse, quelle que soit son apparence. On lui prête aussi un rire distinctif.

Loki est le père de plusieurs monstres : le serpent Jörmungand, le loup Fenrir. Il est aussi le père de la déesse du monde des morts, Hel. Sous la forme d'une jument, il a également enfanté le cheval d'Odin à huit jambes, Sleipnir.

Tyr

(ndla: Tyr est le mot commun en vieux norrois pour « dieu » et on en aurait fait un dieu à part entière seulement très tardivement dans les écrits. C'est pourquoi nous avons pris la décision que Tyr n'existait pas vraiment en tant que tel mais était un dieu indéfini, donc n'importe quel autre.)

LES VANES (OU VANIRS)

Njord

Njörd est le dieu de la Mer et des Vents. Il apporte la bonne fortune en mer ainsi qu'une bonne pêche.

Il est marié à la géante Skadi qui n'est toutefois pas la mère de ses enfants, Freyr et Freya. Il vit avec son épouse six mois par année au bord de la mer et six mois dans la montagne, le couple ne parvenant pas à se mettre d'accord sur une résidence permanente en raison de leurs grandes différences.

Freyr

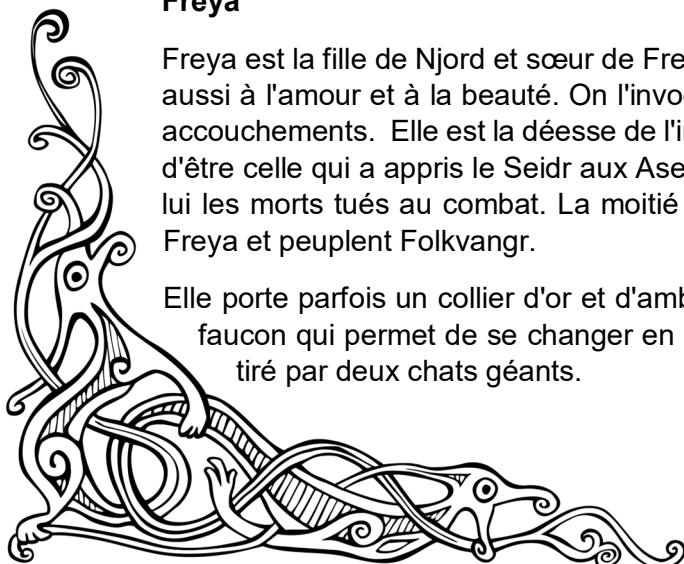
Fils du dieu Njord, Freyr Il est associé à la fécondité et la prospérité. Il commande la pluie et les rayons du Soleil. Il est régulièrement représenté avec le pénis en érection.

Freyr est accompagné d'un sanglier aux soies d'or créé par les nains, Gullinbursti.

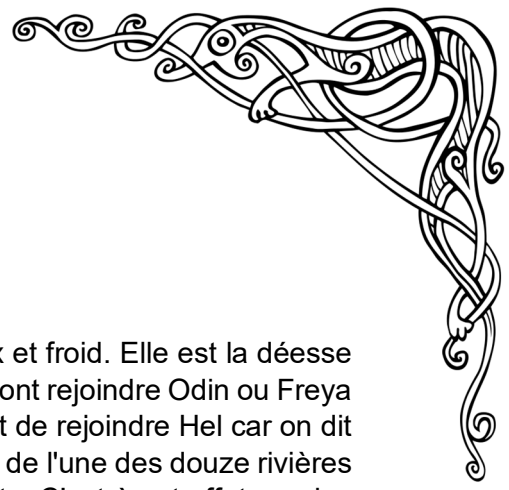
Freya

Freya est la fille de Njord et sœur de Freyr. Comme son frère, Freya est liée à la fertilité, mais aussi à l'amour et à la beauté. On l'invoque pour être heureux en amour mais aussi lors des accouchements. Elle est la déesse de l'intimité et de l'attirance entre personnes et on lui prête d'être celle qui a appris le Seidr aux Ases et en particulier à Odin. Elle partage d'ailleurs avec lui les morts tués au combat. La moitié reviennent à Odin et s'en vont au Valhalla, l'autre à Freya et peuplent Folkvangr.

Elle porte parfois un collier d'or et d'ambre qui la rend irrésistible, un manteau de plumes de faucon qui permet de se changer en oiseau pour voler d'un monde à l'autre. Son char est tiré par deux chats géants.



AUTRES DIEUX, CRÉATURES ET MONSTRES



Hel

Hel règne, à la demande d'Odin, sur Helheim, un monde brumeux et froid. Elle est la déesse des morts qui n'auront pas péri au combat. Si les guerriers préféreront rejoindre Odin ou Freya en mourant au combat, l'homme commun ne craint pas forcément de rejoindre Hel car on dit qu'elle conduira les morts après le Ragnarok sur un bateau le long de l'une des douze rivières pour rejoindre Gimlé, le pays baigné de soleil et paisible des morts. C'est à cet effet que les morts sont ensevelis sur un bateau ou dans des tombes naviformes.

On dit de Hel qu'elle a un pied dans la vie et un pied dans la mort, son apparence étant celle d'une femme d'un côté, celle d'un cadavre de l'autre.

C'est la fille de Loki.

(ndla: vous pouvez donc à peu près tout oublier de la Hel de Marvel ou de certains jeux vidéo. Même si certains préféreront largement éviter de finir en Helheim, ce n'est pas l'équivalent de l'enfer et Hel n'est pas du tout l'équivalent du diable.)

Skadi

Skadi est une déesse et géante associée à la montagne, à l'hiver et à la chasse à l'arc. Elle est la fille du géant Thjazi et la femme de Njord avec lequel elle vit six mois par année au bord de la mer, et les autres six mois à la montagne, le couple n'arrivant pas à se mettre d'accord sur une résidence permanente.

Aegir

Le géant Aegir est associé à la mer et l'océan. Il a neuf filles personnifiant les vague avec son épouse Ran.

Fenrir

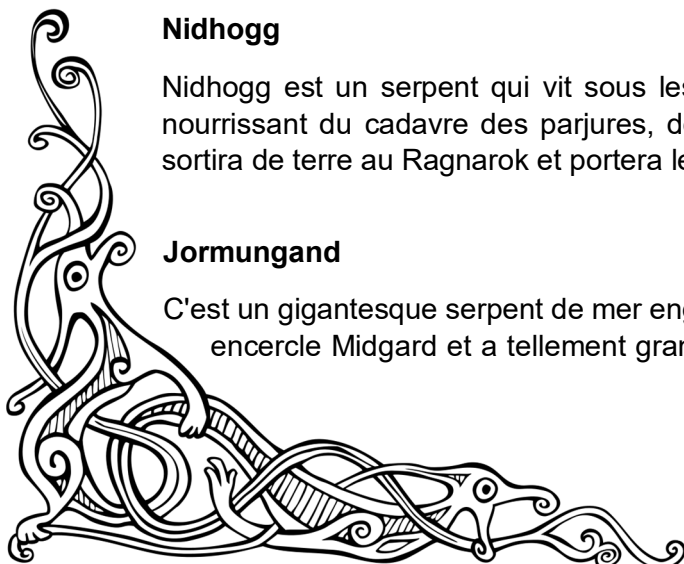
L'un des monstres enfantés par Loki, Fenrir est un loup gigantesque considéré comme trop puissant et trop dangereux par les dieux pour rester en liberté. Fenrir a été enchaîné par la ruse. Après plusieurs tentatives infructueuses, un dieu a sacrifié sa main pour permettre de lier au cou du loup un ruban fin mais incroyablement solide tissé par les alfes et nommé Gleipnir. La prophétie dit qu'il se libérera au Ragnarok et avalera Odin.

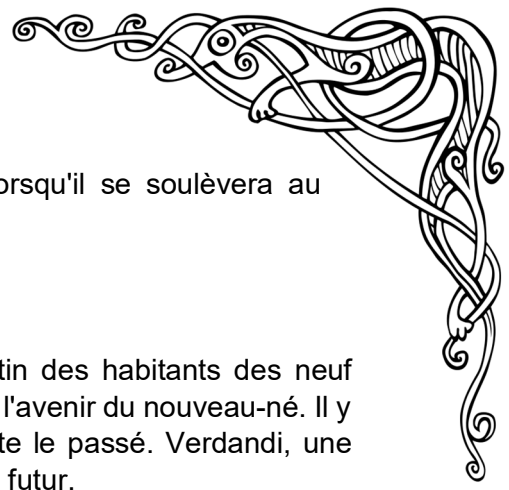
Nidhogg

Nidhogg est un serpent qui vit sous les racines d'Yggdrasil qu'il ronge et empoisonne, se nourrissant du cadavre des parjures, des meutriers et des adultères. La prophétie dit qu'il sortira de terre au Ragnarok et portera les morts au-dessus de la plaine.

Jormungand

C'est un gigantesque serpent de mer engendré par Loki. Il a été jeté par Odin dans la mer qui encercle Midgard et a tellement grandi qu'il entoure désormais le monde en se mordant





la queue. On dit qu'il provoquera un immense raz-de-marée lorsqu'il se soulèvera au Ragnarok.

Les nornes

Les Nornes sont les géantes qui inscrivent et président le Destin des habitants des neuf mondes. On dit qu'une nome arrive à chaque naissance pour fixer l'avenir du nouveau-né. Il y a toutefois trois nornes principales: Urd, la plus vieille, représente le passé. Verdandi, une femme d'âge moyen, le présent. Skuld, la plus jeune, symbolise le futur.

Les trois nornes tirent l'eau du puit du Destin et arrosent les racines d'Yggdrasil.

Les valkyries

Les valkyries sont des vierges guerrières qui choisissent qui vivra ou périra au combat. Parmi les morts, elles enverront ensuite une partie d'entre eux au Valhalla aux côtés d'Odin, l'autre moitié allant rejoindre Freya au Folkvangr. Des loups leur servent de montures ou les accompagnent, de même que des corbeaux.

Les dvergar (nains)

Les nains, ou dvergar, sont des artisans de génie doués de magie et possédant une grande sagesse. Ils vivent sous terre et sous les montagnes et certains les disent de petite taille mais ce n'est pas nécessairement vrai. Ils fabriquent la plupart des objets légendaires possédés par les dieux mais ne sont pas nécessairement amicaux avec eux.

Les alfar (elfes)

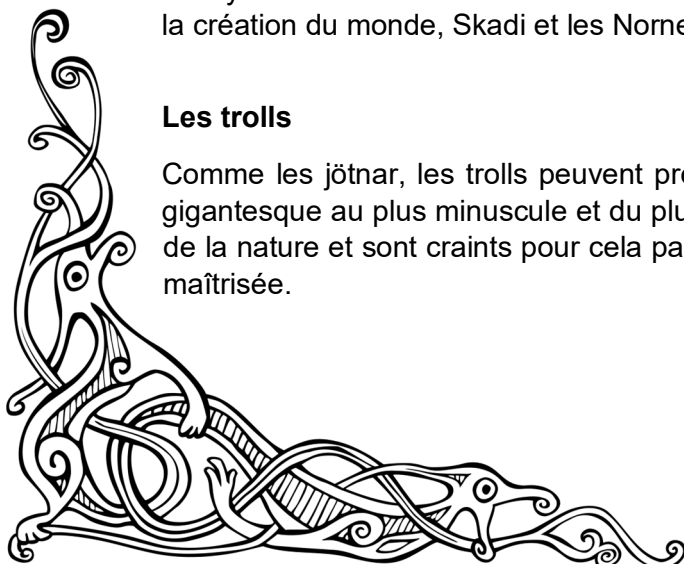
Les alfar sont des êtres mystérieux, beaux et gracieux amateurs d'art et de belles choses. Ils sont difficiles à saisir et semblent dotés de pouvoirs magiques mais peuvent se fondre parmi les humains, même si ceux qui les rencontrent les trouveront toujours un peu étranges. Ils vivent essentiellement en Alfheim, un monde de lumière, mais se plaisent à visiter Midgard et se mêler aux affaires des hommes, même si la grande majorité d'entre eux n'en auront jamais rencontrés.

Les jötnar

Les jötnar (jötunn au singulier) sont les "géants" de la mythologie nordique. Cela n'implique pourtant pas qu'ils soient notablement grands. Ils peuvent être immenses ou à taille humaine, incroyablement beaux ou au contraire ridiculement laids. Ymir est le premier géant à naître à la création du monde, Skadi et les Nornes en sont d'autres exemples.

Les trolls

Comme les jötnar, les trolls peuvent prendre une multitude de tailles et de formes, du plus gigantesque au plus minuscule et du plus beau au plus laid. Les trolls symbolisent les forces de la nature et sont craints pour cela par les vikings qui savent les dangers d'une nature non maîtrisée.



LE RAGNAROK

*Les frères se combattront et s'entretueront,
Les parents souilleront leur propre descendance ;
Une rude époque d'adultère universel,
Temps des haches, temps des épées, des boucliers fendus,
Temps des tempêtes, temps des loups,
Avant que ne s'effondre le monde,
Nul n'aura pitié de son prochain.*

Le Ragnarok est le nom de la fin du monde chez les vikings, littéralement "le crépuscule des dieux", ou "le renouvellement de la puissance divine", car le Ragnarok n'est pas réellement une fin définitive mais comprend un renouveau.

Le Ragnarok fait partie des prédictions d'une grande Volva consultée par Odin qui lui raconte comment les événements se dérouleront car elle connaît le destin des dieux.

Il est dit qu'un descendant du loup Fenrir engloutira le soleil et que celui-ci ne brillera plus pendant les étés suivants, plongeant ainsi le monde dans un hiver de trois ans sans soleil. La völva décrit ensuite trois coqs qui chantent le début du Ragnarök, Fjalarr dans les bois à Jötunheimr accompagné du géant Eggthér qui joue joyeusement de la harpe sur un tertre, Gullinkambi chez les Ases, et un autre de nom inconnu, rouge, dans les halles de Hel.

Dieux, géants et monstres se retrouvent dans une grande bataille sur la plaine de Vigrid. Fenrir se libère de ses chaînes et avale Odin. Freyr meurt contre le géant Surt. Thor tue Jormundgad mais meurt de son venin. Loki mène une attaque accompagné des morts de Hel, qui elle-même ne participe pas, mais Heimdall et lui s'entretuent. Nidhogg vole au-dessus du champ de bataille en portant les morts sur ses ailes.

Après l'immense combat, la terre coule dans la mer, les étoiles disparaissent et les flammes touchent le ciel.

Une renaissance suit, où les dieux restants rencontrent Líf et Lífprasir, seul couple humain survivant et appelé à repeupler le monde. La terre réémerge de la mer, les champs repoussent sans avoir été ensemencés et un nouveau cycle de vie commence.

