

SECONDE PARTIE :  
RECITS DES CROYANCES  
NORDIQUES

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.

# **1 La cosmogonie**

## **1.1 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 1 : 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'ouïe.

## 1.2 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.

## **2 La cosmologie**

### **2.1 Yggdrasill, le frêne cosmique**

#### **2.1.1 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, Mímisbrunn, 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.

### 2.1.2 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 part 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 Yggdrasil ;*

*Les messages de l'aigle*

*Il doit rapporter de là-haut*

*Et les dire en bas à Nidhöggr.*

**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'Yggdrasil 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.

### 2.1.3 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.

## 2.2 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.

### 2.2.1 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

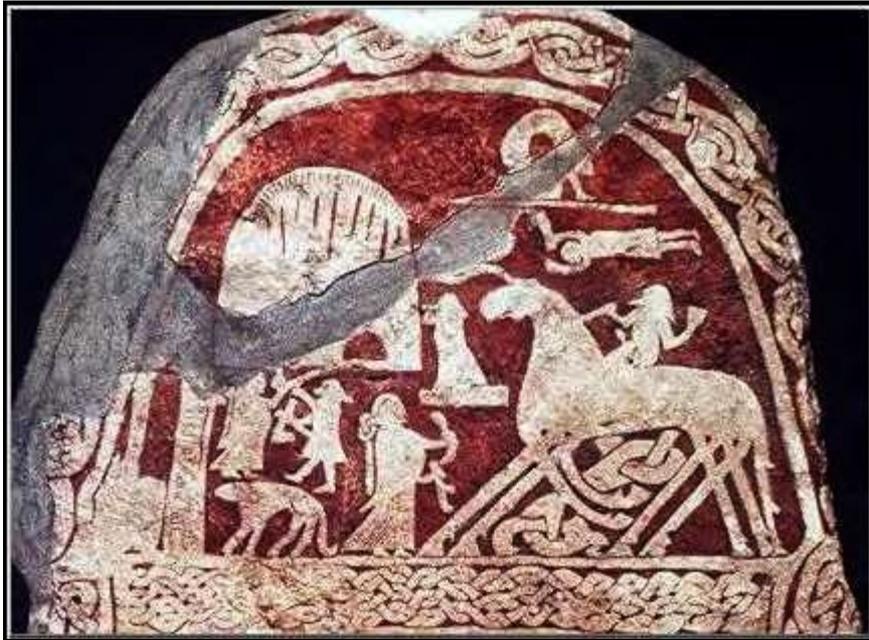


Figure 2 : Pierre ornementale trouvée en Suède ; Odin chevauchant Sleipnir est accueilli par une Valkyrie [11].



Figure 3 : Le Walhalla ; gravure du XVII<sup>ème</sup> 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 4 : 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 chtonien : l'animal est associé au royaume des morts et il remplit d'évidence un rôle psychopompe (de guide d'âme).

Ainsi, au X<sup>ème</sup> siècle, Ahmed ibn Fadhlân, 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 » germains 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 fantasmatique 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

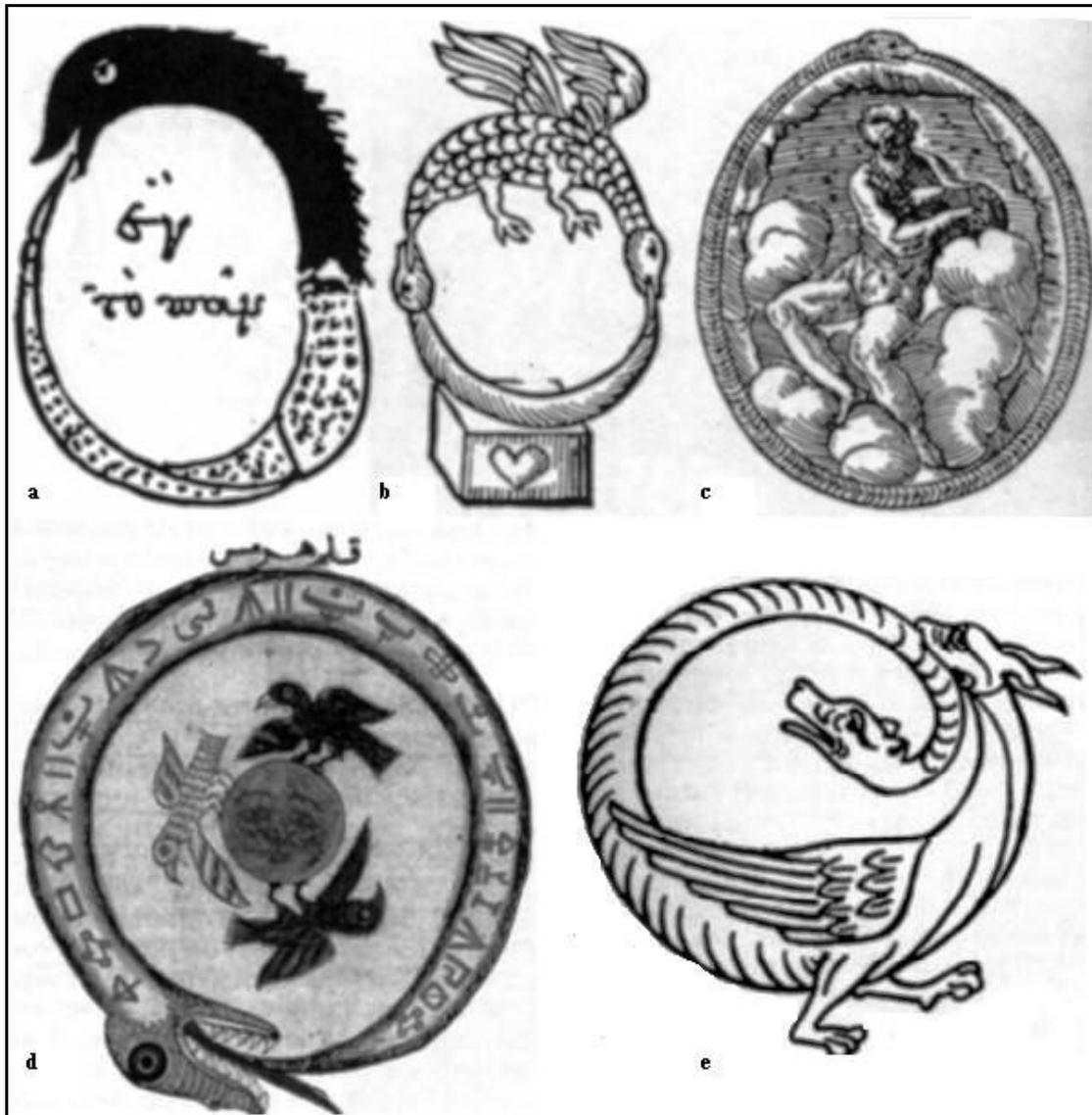


Figure 5 : a : ouroboros avec épigraphe grecque ; b : ouroboros à double forme, dragon ailé et serpent ; c : dieu du temple Dermogorgne à l'intérieur du cercle du serpent ; d : esprits naturels au centre de l'ouroboros, miniature arabe du XVIII<sup>ème</sup> siècle ; e : ouroboros en dragon ailé à deux têtes, XII<sup>ème</sup> siècle [24].

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

### 2.2.2 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 chtonien 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.

### 2.2.3 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 Gniphellir,*

*La chaîne va se rompre,*

*La bête va bondir.*

**Voluspa, strophe 44 [3]**

*Garmr* signifie proprement « chien ». Et *Gniphellir* 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.

## 2.3 Le ciel en mouvement

### 2.3.1 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.*

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.

### 2.3.2 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 6 : 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.**

