

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 Sköll 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 ». Sköll « 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 Sköll 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'élançait 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].

1 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.

1.1 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.

1.1.1 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 Berserkir, 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 1 : 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.*

Baldrsdraumar, 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 Hrungrir. Mais ce dernier était dans une telle fureur de géant qu'il ne s'aperçut pas qu'il avait franchi



Figure 2 : 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 Hrungrir ; 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 Hrungrir 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 3 : 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 à 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.

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 *Ó_inn* est en relation avec le vieux norrois *ó_r*, 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. [...] Ódinn 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 4 : Tyr [14].



Figure 5 : 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.

1.1.2 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 T_r* » (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 6 : 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 T_r : 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 prémisses du combat qui opposera Tyr au loup au Ragnarok, car même après avoir usé de tous les moyens possibles (force, hypocrisie, trahison, sacrifice), Fenrir se libèrera au Ragnarok



Figure 7 : statuette en bronze représentant Thor et son marteau Mjollnir [8].



Figure 8 : Thor dans son char tiré par Tanngrisnir et Tanngríost [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.

1.1.3 Thor

Dieu de la force, du tonnerre et de la puissance lumineuse, Thor (Figure18) 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 Miöllnir (« 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. Miöllnir, 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) : Tanngriðinn (« dents luisantes ») et Tanngniost (« dents grinçantes »). Car si c'est le marteau Miöllnir 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 Miöllnir. 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 Miöllnir 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, Miöllnir, qui ramène Tanngrisnir et Tanngniost 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 Miöllnir, 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 *fjara*, provenait de ce mythe pour les vikings). Puis il dit : « *Il ne m'a pas paru de moindre valeur que tu aies*

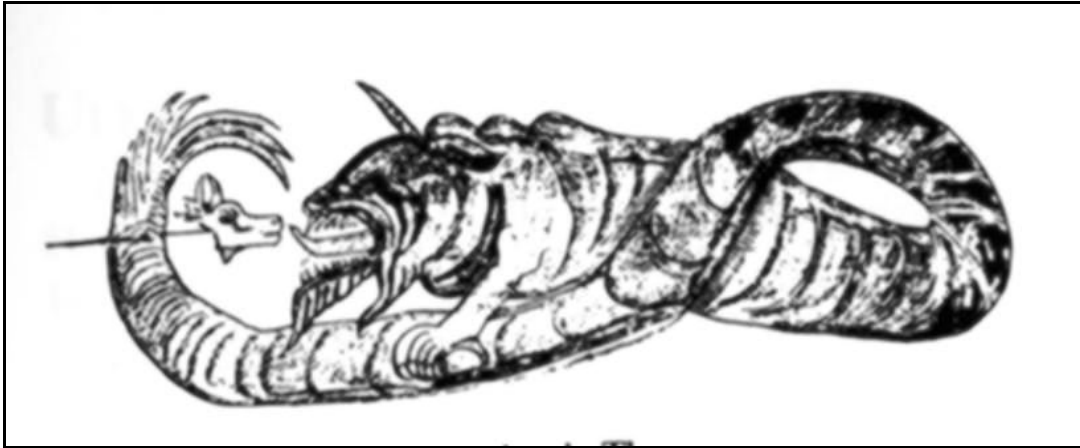


Figure 9 : représentation du serpent de Midgard mordant l'hameçon ; pierre tombale de Gosforth, Angleterre, X^{ème} siècle [8].



Figure 10 : 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 Himinhjódr, 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.).

1.1.4 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 11 : l'aveugle Hodr, guidé par Loki, tue Balder ;
illustration issue de l'Edda en prose.**



Figure 12 : 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 Vali 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 13 : Frey et le sanglier Gullinborsti [14].



Figure 14 : 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.

1.2 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.

1.2.1 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 chthonien 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.

1.2.2 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.

2 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]

2.1 Les armes des ténèbres

Tout commença par le fimbulvet, le «formidable hiver ». « *D'abord, qu'il arriva un hiver qui s'appelle fimbulvetr. 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.

2.2 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.

2.3 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.

2.4 Les affrontements manichéens

2.4.1 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.

2.4.2 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.

2.4.3 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 malfaisant qui n'a pas son pareil. Il lutte contre T_r 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.

2.5 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 ensemer la terre qui débute un nouveau cycle d'existence.

CONCLUSION

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]

TABLE DES ILLUSTRATION

<u>FIGURE 1: PAGE DE LA SAGA DE HARALD À LA BELLE CHEVELURE – HEIMSKRINGLA</u>	ERREUR!
SIGNET NON DÉFINI.	
<u>FIGURE 2: REPRÉSENTATION D'UNE EXPÉDITION MARITIME SUR UNE PIERRE RUNIQUE [20].</u>	
.....	ERREUR! SIGNET NON DÉFINI.
<u>FIGURE 3: LES RAIDS VIKINGS.</u>	ERREUR! SIGNET NON DÉFINI.
<u>FIGURE 4: SIÈGE DE PARIS DE 885; ALBERT ROBIDA (1848-1926) [19].</u>	ERREUR! SIGNET NON DÉFINI.
<u>FIGURE 5: TAPISSERIE DE BAYEUX REPRÉSENTANT L'ARMÉE DE GUILLAUME LE CONQUÉRANT ; 1077-1082.</u>	ERREUR! SIGNET NON DÉFINI.
<u>FIGURE 6 : LA VACHE AUDHUMLA NOURRISSANT YMIR.</u>	ERREUR! SIGNET NON DÉFINI.
<u>FIGURE 7 : PIERRE ORNEMENTALE TROUVÉE EN SUÈDE ; ODIN CHEVAUCHANT SLEIPNIR EST ACCUEILLI PAR UNE VALKYRIE [11].</u>	ERREUR! SIGNET NON DÉFINI.
<u>FIGURE 8 : LE WALHALLA ; GRAVURE DU XVII^{ÈME} SIÈCLE [8].</u>	ERREUR! SIGNET NON DÉFINI.
<u>FIGURE 9 : LA VALKYRIE BRYNHILD [16].</u>	ERREUR! SIGNET NON DÉFINI.
<u>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].</u>	ERREUR! SIGNET NON DÉFINI.
<u>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.</u>	ERREUR!
SIGNET NON DÉFINI.	
<u>FIGURE 12 : SLEIPNIR, LE COURSIER AUX HUIT PATTES, CHEVAUCHÉ PAR ODIN ;</u>	5
<u>FIGURE 13 : SLEIPNIR CHEVAUCHÉ PAR ODIN À TRAVERS LES CIEUX [14].</u>	7
<u>FIGURE 14 : ODIN ET SES DEUX CORBEAUX HUGIN ET MUNIN [14].</u>	9
<u>FIGURE 15 : TYR [14].</u>	14
<u>FIGURE 16 : TYR NOURRIT FENRIR [14].</u>	14
<u>FIGURE 17 : REPRÉSENTATION DE FENRIR SE DÉBATTANT, LA DEXTRE DE TYR DANS SA GUEULE ;</u>	16
<u>FIGURE 18 : STATUETTE EN BRONZE REPRÉSENTANT THOR ET SON MARTEAU MIOLLNIR [8].</u>	18
<u>FIGURE 19 : THOR DANS SON CHAR TIRÉ PAR TANNGRISNIR ET TANNGNIOST [14].</u>	18
<u>FIGURE 20 : REPRÉSENTATION DU SERPENT DE MIDGARD MORDANT L'HAMEÇON ;</u>	22
<u>FIGURE 21 : REPRÉSENTATION DE THOR PÊCHANT IORMUNGAND, SES PIEDS PERCANT LE FOND DE LA BARQUE ; PIERRE RUNIQUE DE L'ÉGLISE D'ALTUNA, SUÈDE, XI^{ÈME} SIÈCLE [19].</u>	22
<u>FIGURE 22 : L'AVEUGLE HODR, GUIDÉ PAR LOKI, TUE BALDER ;</u>	26
<u>FIGURE 23 : LOKI ATTACHÉ PAR LES ENTRAILLES DE SON FILS, ET PROTÉGÉ DU VENIN PAR SIGYN [14].</u>	26
<u>FIGURE 24 : FREY ET LE SANGLIER GULLINBORSTI [14].</u>	28
<u>FIGURE 25 : FREYIA ET HILDISVINI [14].</u>	28

BIBLIOGRAPHIE

[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](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>

ANNEXE

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

Atlakvi_a	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
Gu_rúnarkvi_a	Chants de Gu_rún
Grímnismál	Dits de Grímnir
Grípisspá	Prédiction de Grípir
Gróttasöngur	Chants de Grótti
Hávamál	Dits du Très Haut
Hyndluljó_	Lai de Hyndla
Helrei_ Brynhildar	Voyage de Brynhildr au domaine de Hel
Ham_ismál	Dits de Ham_ir
Hárbar_sljó_	Lai de Hárbar_r
Hymiskvi_a	Chants de Hymir
Helgakvi_a Hundingsbana in fyrri	Premier chant de Helgi, meurtrier de Hundingr
Helgakvi_a Hundingsbana in önnur	Second chant de Helgi, meurtrier de Hundingr
Helgakvi_a Hjörvar_ssonar	Chant de Helgi, fils de Hjörvar_r
Lokasenna	Esclandre de Loki
Oddrúnargrátr	Déploration d'Oddrún
Reginismál	Dits de Reginn
Rígs_ula	Poème mnémotechnique de Rígr
Sigrdrífomál	Dits de Sigrdrífa
Skírnismál	Dits de Skírnir
Svipdagismál	Dits de Svipdagr
_rymskvi_a	Chant de _rymr
Völundarkvi_a	Chant de Völundr
Vaf_rú_nismál	Dits de Vaf_rú_nir
Völuspá	Prédiction de la Voyante

INDEX

A

aigle · 38, 39, 49, 51, 89
Alsvid · 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
Svadilfoeri · 41

T

Tanngníost · 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
Vafthrúdnismal · 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