

Voyage en mythologie inconnue (suite) - 1/12

**Voici la suite de mon dossier sur la mythologie scandinave avec les races et créatures présentes dans les récits scandinaves, suivies des dieux et leurs histoires avec pour commencer Thor, Freyja et Odin !
Bonne lecture !**

Races et fantasy

Quand j'appris que je me trouvais dans un monde du nom de Midgard, je ne pus m'empêcher de penser à la série des Final Fantasy, saga de jeux vidéo. En effet depuis le collège, je me passionnais pour ce jeu, depuis son septième volet qui m'avait fait découvrir des mondes fabuleux. Or, c'est justement dans Final Fantasy VII qu'apparaissait Midgard. Comme je l'ai déjà évoqué, il s'agit, dans la mythologie nordique, du monde où vivent les hommes. Dans Final Fantasy VII (FFVII), Midgard est la plus grande ville de la planète, dirigée par la plus puissante société humaine, la Shinra. Celle-ci puise toute l'énergie nécessaire à sa domination et à l'entretien de la capitale, dans la terre même, ce qui affaiblit terriblement celle-ci. Un groupe de héros que nous dirigeons, Avalanche, tente pendant tout le jeu de contrer les plans de cette organisation pour sauver la planète qui souffre (et qui envoie elle-même des "Armes" qui sont des monstres qui doivent la protéger), tout en tentant de détruire Sephiroth, un "homme" créé biologiquement par cette même Shinra mais qui a échappé à son contrôle et veut détruire la planète pour se venger après s'être rendu compte qu'il n'était pas un vrai humain. L'histoire et toutes les subtilités du jeu sont trop difficiles à expliquer, et pour être complet il faudrait un temps fou. Je ne vais donc pas en parler davantage. Je trouvais que le parallèle était intéressant, la ville de Midgard représentant l'homme en général, dans son désir de contrôle et d'évolution technologique, cela au détriment des valeurs qui voudraient sauvegarder la nature. Je reviendrais sur la saga des Final Fantasy au fur et à mesure du dossier, car comme nous pourrions le voir, Midgard n'est pas la seule évocation de la mythologie scandinave dans cette série de jeux.

En dehors des hommes, comme nous l'avons vu, des dieux, des elfes, des géants et des nains principalement, apparaissent dans la mythologie nordique. Les elfes sont à l'origine considérés comme des divinités de la fécondité et sont associés à la terre. Les elfes sont considérés comme des esprits liés aux forces régnant au sein de la nature, et sont couramment associés aux phénomènes atmosphériques. On leur attribue une apparence très proche de celle des hommes. Habitants des forêts et des sources, demeurant invisibles aux yeux du commun des mortels, ils possèdent une influence sur la fertilité et sont communément craints. Certains les appelaient aussi alfes ou alfars. C'est ainsi qu'on retrouve les Svart-alfars dans la trilogie de Guy Gavriel Kay, la Tapisserie de Fionavar. Il s'agit d'êtres lumineux, très proches des elfes de Tolkien que nous verrons ensuite. On peut remarquer le désir de l'auteur de se rapprocher de la mythologie scandinave par le fait qu'il utilise les noms alfar et svart, celui-ci étant tiré de Svartalfheim, domaine des elfes noirs de la mythologie scandinave. Car les elfes se séparent progressivement en deux groupes distincts, les elfes blancs ou clairs, et les elfes noirs ou sombres.

Les premiers vivent à Alfheim, au même niveau que Asgard, le domaine des dieux avec lesquels ils entretiennent des relations cordiales. Ce sont des esprits aériens et lumineux, décrits comme des êtres gracieux et bienveillants. Ils fuient la compagnie des hommes, mais l'on raconte qu'ils viennent parfois danser au clair de lune au cœur des forêts. Ces elfes sont dotés d'une grande intelligence. On leur attribue également une beauté exceptionnelle et parfois des dons de magie.

Les seconds sont donc les pensionnaires de Svartalfheim, qui se trouve au même niveau que Midgard. Ce second groupe d'elfes s'affirme quant à lui comme la totale antithèse du premier. Habitant les profondeurs de la terre, les elfes sombres n'ont rien de charmant. Ils craignent la lumière du soleil et sont pourvus de physiques disgracieux. Ils sont également couramment considérés comme des êtres malveillants. Dans les récits mythologiques, ces elfes se confondent parfois avec les représentants du peuple des nains. On leur attribue alors les mêmes qualités de forgerons.

C'est la figure de l'elfe blanc, bienveillant, qui se diffuse au fur et à mesure du temps, surtout à partir du moyen-âge. Le plus célèbre de tous est Obéron, le roi des elfes. Il apparaît pour la première fois au XIII^{ème} siècle dans la chanson de geste intitulée Huon de Bordeaux (vers 1260). Il apparaît de nouveau chez Chaucer

Voyage en mythologie inconnue (suite) - 2/12

puis dans le Songe d'une nuit d'été de Shakespeare, mais aussi dans l'Obéron (1826) de Carl Maria von Weber. D'autres auteurs reprennent ce nom à des fins différentes. Ainsi Roger Zelazny, dans le cycle des Princes d'Ambre, fait de lui le père de tous lesdits princes. Si dans cette série littéraire il n'y a pas d'elfes, les princes ne sont pas des hommes (ils ont une force surhumaine, pratiquent parfois la magie, vivent très longtemps...) ce qui les rapproche des caractéristiques classiques des elfes. Mais l'auteur qui a le mieux diffusé cette image des elfes est Tolkien grâce à son œuvre *The Lord of The Ring* (le Seigneur des Anneaux). Très inspiré par la mythologie scandinave, il utilise la figure des elfes blancs vivant dans les forêts, proches de la nature, lumineux, beaux, physiquement proches des hommes. Legolas, un elfe sylvestre, fait partie de la communauté de l'anneau qui doit détruire l'Anneau unique afin qu'il ne revienne pas aux mains de Sauron qui retrouverait alors sa pleine puissance. Cette communauté retrouve d'autres elfes sur son chemin, tels que Galadriel, reine de la Lothlorien, ou Elrond roi des hauts-elfes, ainsi que sa fille Arwen, résidents de Fondcombe. Leurs habitats sont lumineux, comme l'est Alfheim. Mais la différence entre les elfes de Tolkien et ceux de la mythologie scandinave est que même s'ils craignent et apprécient peu les hommes dans le Seigneur des anneaux, ils ne les aident pas moins, alors que ceux de la mythologie fuient leur compagnie. Après avoir été à Asgard, je vous raconterais cela plus tard, je pus faire une courte escale dans le domaine des elfes blancs. Du peu que je vis, tout était lumière, l'eau brillait, les feuilles luisaient, la forêt était lumineuse, et ces êtres presque parfaits circulaient pleins de majestés pour vaquer à leurs occupations quotidiennes.

Le voyage vers Asgard était très long, et malgré les explications de Thorolf, tout cela devenait un tantinet agaçant. Nous mangions peu, peu de gens nous croisaient. Les forces m'auraient très certainement quittées depuis longtemps sans un breuvage spécial que me donnait mon guide. D'après ses dires, nous ne passâmes pas loin de Nidavellir, la patrie des nains. Sur eux aussi il y a des tonnes de choses à dire. Issus de très anciens mythes nordiques, les nains sont des personnages habitant sous terre. Cette particularité leur vaut d'une part d'être assimilés aux esprits des morts, d'autre part d'être associés à l'ensemble des richesses renfermées dans le sous-sol, notamment les richesses minières. Les nains, qui demeurent à l'abri des profondeurs terrestres car ils craignent la lumière du jour, capable de les changer en pierre, sont pour cette raison connus comme de valeureux gardiens de trésors. Spécialisés dans l'art de l'orfèvrerie et de la forge – ils façonnent des objets en or la plupart du temps-, les nains sont couramment sollicités par les dieux, qui ont recours à leurs talents d'artisans pour créer toutes sortes d'objets merveilleux tels Mjöllnir le marteau du dieu Thor, la lance Gungnir et l'anneau Draupnir d'Odin, mais également divers anneaux et colliers comme celui de Freyja. Gleipnir, la seule chaîne capable de retenir le loup Fenrir est aussi l'œuvre de leurs mains. Andvari, qui lance une malédiction sur un anneau qui lui est extorqué par Loki, compte parmi les nains les plus célèbres des légendes nordiques. En effet certains nains maudissaient des trésors, en particulier si on les obligeait à les forger ou à s'en défaire. Par exemple, deux nains obligés de forger une épée magique l'ensorcelèrent de sorte qu'il était impossible de la tirer sans provoquer la mort. Il convient de noter que dans certaines croyances la figure des nains se confond avec celle des elfes sombres ou noirs qui vivent eux aussi sous terre. A l'origine, les nains avaient une taille équivalente à celle des hommes, mais ils deviennent peu à peu des êtres dotés d'une taille réduite. Ils demeurent associés à l'univers souterrain et apparaissent dans certains récits populaires relatifs à la mine et aux mineurs. Le conte *Blanche-Neige* des frères Grimm reprend ce thème. Les sept nains décrits par l'auteur consacrent en effet leur vie à creuser des galeries dans les montagnes afin de dénicher des pierres précieuses et de l'or. Ils apparaissent à nouveau dans le dessin animé réalisé par Walt Disney en 1937, *Blanche-Neige et les sept nains*, cette fois dotés des prénoms Atchoum, Prof, Timide, Joyeux, Simplet, Dormeur et Grincheux. On retrouve de même l'image des nains forgerons dans des récits de fantasy déjà cités comme la *Tapissiererie de Fionavar* ou le *Seigneur des Anneaux*. Il faut d'ailleurs noter que Guy Gavriel Kay s'est autant inspiré de Tolkien que de la mythologie directement. Le second fait des nains les forgerons des meilleures armes et armures, telles que la cote de myrtil que portent Bilbon puis Frodon. Ils vivent aussi dans des cités souterraines comme les Mines de la Moria que "visite" la communauté de l'anneau durant son périple. A l'image de Grincheux dans *Blanche-neige et les sept nains*, ces êtres des profondeurs sont justement grincheux dans le *Seigneur des Anneaux*, mais aussi courageux et bagarreurs, comme nous le démontre Gimli

Voyage en mythologie inconnue (suite) - 3/12

fil de Gloin, lui aussi membre de la communauté. A noter aussi que le magicien du Seigneur des Anneaux, Gandalf le gris puis le blanc est aussi un personnage tirant ses origines de la mythologie nordique. En effet Gandalf était le nom d'un magicien nain.

Enfin nous arrivâmes à proximité du Bifrost, le pont reliant le monde dans lequel je me trouvais au monde où se trouvait Asgard, objectif de notre actuel voyage. Plus nous approchions, plus Thorolf semblait méfiant. En effet, il m'apprit que la région n'était pas sûre à cause des géants. Ceux-ci, ennemis des dieux scandinaves, tentaient souvent de passer le pont en arc en ciel afin d'envahir le monde des dieux, ce qui, bien évidemment, n'enchantait pas particulièrement ces derniers. Les géants, ces êtres immenses, sont généralement hostiles. Ils représentent la plupart du temps les forces du Chaos et du Mal contre l'influence desquelles les dieux doivent lutter pour maintenir l'ordre de leur univers. Mais il ne faut pas généraliser et si les dieux devaient surtout veiller à se protéger des géants, il arrivait cependant que certains d'entre eux ne soient pas ennemis. C'est ainsi que les dieux ont souvent eu pour maîtresses ou pour femmes des géantes. Freyr était marié à Gerda, fille d'un géant, et Njord, comme nous l'avons vu précédemment était marié à Skadi. Même Odin, descendant d'un géant, avait plusieurs géantes pour maîtresses. Mais ces arrangements dieux géants étaient tout de même assez marginaux, et comme nous le verrons plus tard, Thor et son marteau n'étaient jamais loin lorsqu'apparaissaient des géants. Et en général ça se finissait assez mal pour ces derniers. Parmi les géants les plus célèbres, on trouve Hrungrir, qui provoqua Thor en duel (comme quoi la folie et les envies suicidaires ne sont pas le propre de l'homme), et Thiassi qui déroba les pommes de la jeunesse. Certains géants étaient secourables, mais en l'occurrence il s'agissait plutôt de géantes, comme Grid qui prêta à Thor son bâton et sa ceinture de force alors qu'il était désarmé (tout peut arriver). Les géants se retrouvent aussi dans la mythologie Grecque, et sont aussi ennemis des dieux. Ensuite, on en rencontre dans de nombreux contes, parfois transformés en ogres comme dans le Petit Poucet. Là encore ils représentent le mal, car leur grande taille les rend effrayants et les rapproche de la destruction.

Parmi les géants on trouve aussi les trolls, dont l'apparence est proche de celle des hommes. Au fil du temps, sa taille devient beaucoup plus modeste et il est décrit comme étant plus petit qu'un homme. Connu pour son physique disgracieux, le troll vit dans la nature, privilégiant le cœur des forêts et les profondeurs des cavernes. Craignant les rayons du soleil, qui ont la propriété de le transformer en pierre, il recherche l'obscurité. Aussi certaines croyances font-elles de lui une créature nocturne. On retrouve cette caractéristique dans Bilbo le Hobbit de Tolkien, où Gandalf réussit à occuper les trolls, et le temps pour eux de prendre une décision, car en général ils sont stupides, le soleil se lève et ils se transforment en pierre. On les retrouve donc dans l'œuvre de JRR Tolkien sous différentes formes (troll des cavernes dans les mines de la Moria par exemple, ou portiers de la Porte Noire du Mordor), mais aussi dans Peer Gynt de l'auteur Norvégien Henrik Ibsen.

Enfin nous arrivâmes à destination, sans être véritablement inquiétés par qui ou quoi que ce soit. Il faut dire que la stature de Thorolf était un gage de sûreté. Ainsi en face de nous apparut peu à peu le Bifrost que je devais traverser. Il s'agissait d'un arc en ciel de trois couleurs. Autant dire que pour moi qui avais vu nombre de vrais arcs en ciel, il n'en était pas vraiment un. Egalement appelé Asbru, "pont des Ases" - car il est emprunté chaque jour par les Ases qui se rendent à la source divine Urd, qui jaillit sous l'une des racines du frêne sacré Yggdrasill, où ils tiennent conseil. Il a entre autre la particularité d'empêcher quiconque de l'emprunter sans en être autorisé. En effet, un feu ardent y brûle. Il est gardé par le dieu Heimdall, "l'Ases blanc" né de l'union d'Odin et de neuf vagues. De sa demeure, Himinbiorg, située dans le ciel à la tête du pont Bifrost, Heimdall guette la venue des géants de la montagne, ennemis des dieux qu'il avertit au son de sa corne Gjallarhorn. En m'approchant de lui, j'eus la désagréable impression d'être à découvert, comme si je me retrouvais à nu.

- Pourriez-vous demander à vos cheveux de pousser en silence, s'il vous plaît, me demanda-t-il avant toute chose.

La question était un peu étrange, mais j'en déduis qu'il s'agissait d'une pratique locale que de demander à des cheveux d'être discrets. Mais en fait il n'en était rien. Thorolf m'expliqua qu'Heimdall avait une vigilance sans

Voyage en mythologie inconnue (suite) - 4/12

faillie. Ainsi ce dieu était capable d'entendre l'herbe pousser, la laine croître sur le dos des moutons - ce à quoi j'ajoutai "et mes cheveux allonger" sans que cela tire le moindre sourire du visage de Thorolf, mon gai compagnon - et voyait aussi bien de nuit que de jour. J'hésitai de fait à respirer, car après tout je n'étais pas chez moi et je ne devais pas froisser mes hôtes.

La traversée de ce pont fut fort agréable quoique légèrement brûlante, et il m'étais difficile d'imaginer que "[...] tout solide qu'il est, Bifrost s'effondrera quand les fils de Muspell arriveront à cheval et l'emprunteront. Leurs chevaux devront alors traverser à la nage de grands fleuves, et ainsi pourront-ils poursuivre leur route" comme l'écrivit Snorri Sturluson dans L'Edda. En effet sa texture semblait le rendre inébranlable.

Il me serait impossible de vous décrire précisément la manière dont on passait d'un monde à un autre, car tout cela est autant étrange qu'indescriptible, comme l'est la citadelle d'Asgard (qui n'est en aucun cas la race d'extra-terrestres dans Stargate mais la cité des dieux Ases, comme je l'ai déjà dit plusieurs fois, ce qui permet au lecteur de savoir présentement s'il suit tout ce que je raconte ou non.)

Les dieux et leur histoire

Arrivé dans le royaume des dieux, il est temps pour moi de vous les présenter plus en détail. Tout d'abord notons que leurs noms se retrouvent dans l'étymologie de certains mots anglophones et germaniques, en particulier certains jours de la semaine. Ainsi Tuesday vient de Tyr, Wednesday de Woden/Odin, Thursday de Thor et Friday de Frigg.

Thor

Le premier de ces joyeux lurons de dieux que je vis fut Thor. Armé de son marteau, le dieu du tonnerre protégeait le monde. Son attribut le plus célèbre était sa force prodigieuse qui surpassait celle de toutes les autres créatures. Physiquement, il en imposait. En effet il était énorme, avait une chevelure, une barbe, des sourcils roux et de farouches yeux rouges et brillants. Son principal souci était de détruire les géants, menace constante pour le monde des dieux et des hommes. D'ailleurs Thor les provoquait avec l'intention de les anéantir, hésitant rarement à brandir son marteau quand il en rencontrait un. Un dieu qui serait menacé pouvait l'appeler et le voir apparaître immédiatement. En l'occurrence, devant moi, il caressait son marteau avec précaution, ce qui me fit penser pendant un instant que j'avais affaire à un dieu doux et sympathique. Mais quand quelqu'un annonça calmement : "des géants se promènent à proximité du Bifrost", les yeux du dieu s'injectèrent de sang et avant que je pus dire "ouf", il enjambait le pont de feu et son marteau tranchait dans le vif. En l'occurrence la formule était bien choisie. Deux minutes plus tard il était de retour, un grand sourire aux lèvres, comme s'il venait de se soulager d'un énorme poids. Thorolf, lui, ne réagissait toujours pas. Sa mollesse était affligeante et j'étais au combien heureux de me retrouver en compagnie de nouvelles têtes. Comme il était tard, je demandai à pouvoir me rendre dans mes appartements, ce qui étonna le seul dieu qui avait daigné me recevoir (merci la convivialité). Thor n'imaginait pas qu'on puisse aller dormir sans avoir mangé (pour son cas je pense que les mots "dévorer à pleines dents" serait mieux appropriés). En temps normal moi-même me serais demandé ce qui m'arrivait de ne pas déjeuner. Mais j'étais vraiment trop fatigué pour faire autre chose. Alors le dieu me proposa de l'accompagner dès le lendemain dans une de ses missions qu'il ne voulut pas me révéler dès le soir. Tout ce que je pus en tirer est que cela nous mènerait à pêcher. Après tout, depuis mon arrivée j'avais marché, écouté des histoires, alors pourquoi ne pas pêcher ?

Je fus ainsi réveillé de bon matin par le dieu lui-même. Il me fit revêtir un vrai costume viking, et me proposa (ou m'ordonna, selon comment on prend les choses) de le suivre prestement. Nous traversâmes le Bifrost seuls puis Thorolf nous rejoignit de l'autre côté du pont. Après qu'Heimdall m'eut fait part de son agacement quant au boucan provoqué par ma barbe naissante (je n'avais pas pensé à apporter un rasoir, ce qui aurait été stupide puisque je ne m'attendais pas à me retrouver là-bas), nous parcourûmes quelques kilomètres dans Midgard, puis nous entrâmes à Jotunheim. Quelques géants se pavanaient dans les parages, mais plus pour très longtemps. En effet, comme si sa vie en dépendait, Thor se rua sur chacun d'eux, les écrasant tous avec rage

Voyage en mythologie inconnue (suite) - 5/12

grâce à (ou à cause de) son marteau Mjöllnir. Avec un petit peu d'imagination, on aurait presque pu le voir baver de plaisir devant un tel "loisir". Thor était décidément un très étrange personnage. L'idée qu'il put même être quelque peu dérangé m'effleura l'esprit lorsque, au tournant d'un vallon, nous nous retrouvâmes nez à nez avec un beau moulin. Non pas que voir un moulin me fit penser que Thor était fou, mais l'observer se ruer sur lui en hurlant, frappant, et détruisant complètement le pauvre édifice peut tout de même induire quelques graves questions. Les quelques moulins qui se dressaient sur notre passage connurent la même fin funeste. L'idée qui avait précédemment germé en moi – qu'il avait détruit le moulin parce qu'il n'aimait pas son propriétaire, certainement un géant- s'en trouva quelque peu fragilisé. Pour changer, j'interrogeai Thorolf du regard, et pour la première fois je le vis sourire.

- Je sais ce que vous devez vous dire. Mais il s'agit en réalité d'un malentendu.

Il m'expliqua alors que Thor s'était rendu dans mon époque (ne me demandez pas comment, je n'en ai aucune idée) afin de détruire un géant très fameux du nom de Shaquille O'Neal. Avant de se mettre au travail, il avait consulté internet au sujet des géants et était tombé sur l'œuvre de Cervantès, Don Quijote. Sans chercher à lire cette histoire, il décida alors d'aller à sa rencontre (ne me demandez pas non plus comment il pouvait rencontrer des personnages fictifs, je n'ai pas enquêté là-dessus). Et Thorolf m'apprit comment le dieu était revenu avec une manie systématique de détruire les moulins qu'il semblait considérer comme étant une sorte de géant. Intéressé par l'issue de l'histoire avec le géant Shaquille O'Neal (basketteur des Miami Heats, 2,16 mètres, 147 kilos), je demandais plus de précisions à Thorolf qui m'expliqua qu'il avait décidé de confier le travail à un certain Kobe Bryant (basketteur des Los Angeles Lakers, ancien club de O'Neal, et qui déteste ce dernier) parce qu'il trouvait que deux mètres seize étaient trop modestes pour qu'il ait l'honneur de tâter de son marteau. A ce jour le géant est toujours vivant.

Après cette parenthèse qui n'apporte rien au récit du dossier, nous marchâmes encore et encore, et arrivés devant la maison d'un géant, en bord de mer, Thor se transforma en jeune homme. Il me fit signe de le suivre alors que Thorolf, lui, resta en retrait. Le dieu frappa à la porte et un géant du nom d'Hymir ouvrit. Nous profitâmes de l'hospitalité de notre hôte pour y passer la nuit. A vrai dire, jusqu'ici, je ne comprenais rien à la situation. Tout ce que je sais c'est que le lendemain, quand nous sortîmes de la maison, le géant Hymir était entrain de se préparer à aller pêcher. Thor offrit alors que nous l'accompagnions. Le géant se moqua de nous, disant que nous étions trop jeunes et trop petits pour l'aider. Là il fallut que j'use de tout mon calme pour empêcher mon dieu de compagnon d'écrabouiller (le mot est certes familier mais tout à fait adapté à la situation) notre hôte. Il se rappela alors qu'il avait quelque chose à accomplir, ce qui le calma. Après avoir quelques peu insisté, le géant accepta que nous l'accompagnions. Cependant nous devons apporter notre propre appât. C'est ainsi que je me retrouvai avec Thor, tranchant le cou (je me maudis encore) du plus gros bœuf du troupeau d'Hymir. Il profita que nous fussions seuls pour m'expliquer ce qu'il comptait faire :

- Mon ennemi juré, Jormungand, vit dans la mer, pas très loin d'ici. Il s'agit du serpent cosmique lové autour du monde au fond de l'océan. J'ai décidé d'en finir avec lui, c'est pour cela que je tiens absolument à aller pêcher.

Comme Hymir s'apprêtait à embarquer, nous le rejoignîmes immédiatement. Le propriétaire de la barque nous prévint alors qu'il nous faudrait ramer. Ce n'était pas une bonne nouvelle pour moi, qui n'ais aucune force. Mais Thor me fit un petit clin d'œil et prit lui-même les commandes de la barque, s'emparant des rames. Et c'est avec vigueur qu'il les mania, n'économisant jamais ses efforts. D'ailleurs Hymir fut surpris par la force d'un jeune homme comme lui. En effet, Thor n'avait pas encore repris son apparence habituelle. Après quelques temps de joyeuse balade, le géant pêcheur annonça que nous étions au bon endroit pour commencer notre travail. Mais pour Thor, nous n'étions pas assez loin. Alors il continua à ramer, et Hymir commença à s'inquiéter. Quelques temps plus tard, notre hôte nous prévint que nous étions si loin qu'il était dangereux de poursuivre. En effet, nous avions apparemment toutes les chances de tomber sur le serpent cosmique. Thor répondit à peine aimablement qu'il continuait. Si vous vouliez avoir l'image d'une personne au comble de l'anxiété, il vous aurait suffi d'observer Hymir à partir de ce moment là. Je peux légitimement avancer que ses ongles en prirent un coup. Il me fixa de nombreuses fois, espérant tirer de moi une quelconque aide, pour arrêter Thor, ou pour le reconforter. Mais il n'en tira absolument rien. Quand Thor pensa que nous étions assez

Voyage en mythologie inconnue (suite) - 6/12

loin, il posa les rames et fixa la tête du bœuf au bout d'une ligne, puis la lança. Le géant tremblait, et il ne semblait même pas remarquer que nous avions tué une de ses bêtes. Amusé devant la réaction d'un être plus grand que moi, je tentais un petit "bouh" qui faillit le faire passer par-dessus bord. Le regard sévère de Thor m'incita à ne plus recommencer, et je m'excusai auprès d'Hymir qui reprenait difficilement sa respiration. Mais je ne manquai pas de remarquer que le dieu qui m'accompagnait avait laissé échapper un petit rictus devant les déboires du géant. Tout à coups la ligne remua et l'eau s'agita. L'excitation de Thor ne laissait plus aucun doute. Quelque chose d'énorme venait de refermer sa bouche sur l'appât. Et cette chose devait maintenant avoir été prise au piège par l'immense hameçon. La vision de Kraken me revînt alors à l'esprit. J'espérais de tout cœur qu'il ne s'agissait pas une nouvelle fois de ce sympathique monstre marin. Thor dut faire appel à toutes ses forces pour résister aux secousses que donnait le monstre. Mais il tira si fort que ses pieds passèrent au travers du fond du bateau. De fait, il se retrouva à marcher sur l'eau. Hymir et moi nous trouvions dans un coin pas encore immergé, mais ce trou posait quelques problèmes techniques, notamment au sujet du voyage retour. Thor semblait assez à l'aise sur l'eau, comme Jésus, mais personnellement, je ne me connaissais pas de telles facultés. Mais revenons à l'action, au suspense insoutenable. Que verrions-nous au bout de la ligne ? Kraken ? Le serpent cosmique ? Un sous-marin russe ? Un saumon ? J'aurais espéré quelque chose d'original, mais je fus déçu de voir le serpent cosmique émerger. Avec la même folie que celle qui l'habitait quand il voyait des géants, Thor brandit son marteau pour porter un coup mortel à Jormungand. Mais Hymir, pris de panique, coupa la ligne. Je vis le visage du dieu se décomposer. Le serpent replongea au fond des mers, et Thor lui lança son marteau. Mais il semblait être trop tard. Le dieu détourna son regard de l'eau pour le poser sur le géant, qui devînt encore plus pâle. Heureusement pour lui, le marteau n'était plus entre les mains de son propriétaire. Alors Thor le fit passer par dessus bord, furieux, afin de le faire disparaître à jamais. Ainsi il rejoindrait le serpent qu'il venait de sauver. Comme la barque coulait, ce qui n'est pas tellement étonnant étant donné la taille du trou qu'avait fait Thor, celui-ci me prit pour me porter jusqu'au rivage, qu'il rejoignit donc en marchant. Nous retrouvâmes alors Thorolf, et nous retournâmes à Asgard, profitant d'une escale pour massacrer quelques géants. A peine arrivé, il fut appelé à l'aide par un autre dieu, et disparut instantanément. Ce départ me permit d'aller à la rencontre d'autres dieux, mais cela j'en parlerais plus tard.

En effet, je vais tout d'abord vous raconter la seconde aventure qui m'est arrivée avec notre cher Thor. En effet, quelques jours plus tard, Thor se réveilla en fureur. J'étais dans la chambre voisine, mais cela ne manqua pas de me réveiller. Je vis d'ailleurs avec étonnement que j'étais le seul qui semblait-il, avait été dérangé par ce boucan. Sortant de mes appartements, je me retrouvais nez à nez avec Thor.

- Nom de *****, l'espèce de *****, jura-t-il.
- Que se passe-t-il ? Demandai-je effrayé.
- On m'a usurpé mon marteau !!! Mon cher marteau.

Un instant je crus qu'il allait pleurer, mais au moment où une larme allait couler sur son visage, il l'essuya et fit irruption dans la salle d'à côté. Il réveilla Loki, personnage assez mystérieux dont je parlerais plus tard, afin de lui apprendre la nouvelle. Aussitôt se dernier se leva et nous entraîna Thor et moi dans la chambre de la déesse Freyja. Là Thor lui demanda :

- Nous prêteriez-vous votre apparence, la forme d'un faucon, pour chercher mon marteau ?
- Avec plaisir, répondit-elle. Quand bien même elle serait d'or ou d'argent je vous la prêterais si cela peut vous aider à retrouver Mjöllnir.

C'est ainsi qu'elle prêta cette apparence à Loki. Thor insista pour que j'accompagne ce nouvel oiseau, et je fus transformé en petit aigle. Après quelques essais fort difficiles, après avoir décollé de 2 mètres, après être tombé d'un arbre, après m'être pris une tour d'Asgard, je réussis enfin à prendre mon envol, et pus dès lors suivre Loki. Durant tout le trajet, je dus m'appliquer à ne pas perdre la piste du faucon, à ne pas tomber, et à lutter contre la fatigue. Finalement je le vis se poser près d'un géant. J'imaginai déjà Thor à la place de Loki, brandissant Mjöllnir, et frappant avec haine la créature. Mais en l'occurrence, c'était l'arme permettant cela qu'on recherchait. Le personnage en question était Thrym, seigneur des géants – raison de plus pour que Thor souhaitât le massacrer -, et Loki engagea la conversation comme s'il parlait à un ami.

Voyage en mythologie inconnue (suite) - 7/12

- As-tu caché le marteau de Thor ? Lui demanda-t-il.

- Je l'ai dissimulé à huit lieues sous terre, répondit Thrym, et je jure que personne ne le retrouvera si Freyja ne devient pas ma femme.

Et voilà que tout se compliquait. Les histoires de cœur finissent mal en général il paraît. Une chose était sûre, voler le marteau de Thor pour obliger Freyja à l'épouser était une assez mauvaise idée pour un géant. Car comme vous avez pu le voir, Thor ne les apprécie que modérément. Mais continuons. A notre retour, Loki et Thor annoncèrent à Freyja non sans prendre leurs distances, qu'elle devait se préparer à épouser Thrym. Et comme ils semblaient s'y attendre, elle refusa, furieuse.

- Réunion au sommet !!!!! Glapit alors Thor.

Les dieux se rendirent près du puits d'Urd, où ils tenaient conseil tous les jours. Ils étaient tous inquiets, car tant que les géants détiendraient Mjöllnir, les dieux seraient sans défense contre les attaques et Asgard ne tarderait pas à être vaincue. Freyja se trouvait au milieu de l'assemblée, subissant les regards sévères de ses collègues dieux. Odin lui demanda pourquoi elle refusait d'épouser Thrym malgré le fait qu'il était un géant.

- Regardez papa ! S'exclama-t-elle en désignant Njord, le dieu qui nous avait sauvé Thorolf et moi, des griffes de Kraken, ou plutôt de ses tentacules. Il a été forcé de se marier avec Skadi, et résultat, les deux le vivent mal et ne se voient plus !

Le dieu acquiesça avec un large sourire en direction de sa fille, avant de se faire tout petit lorsque Thor le fixa avec une moue mauvaise.

- Nous avons besoin de mon marteau ! Martela le dieu du tonnerre (j'avoue que le jeu de mot est un peu facile). Fais des efforts Freyja !

- Je vous ai déjà prêté mon apparence ! Je ne me marierais pas avec une de ces choses hideuses !

- Si tu ne nous aides pas, Asgard tombera, et ce sera la fin des dieux ! Ce sera Ragnarök !

- Débrouillez-vous, je suis une Vanes, pas une Ases, je suis originaire de Vanaheim ! Dois-je vous rappeler que nous étions ennemis, Ases et Vanes, avant l'échange d'otage où Njord, mon père, Freyr mon frère et moi-même sommes arrivés ici ?

Sur ce elle quitta le lieu du conseil.

- Je ne vois qu'une seule chose à faire mes amis, soupira Odin le sage. Il nous faut réfléchir chacun de notre côté jusqu'à notre assemblée de demain midi où nous prendrons une décision, et ainsi préparés nous réagirons. Assister à ce genre de réunion s'apparente à voir un conseil d'administration débattre après qu'une catastrophe ait mis leur entreprise en grave difficulté.

Je suivis Thor qui s'en alla parler à Heimdall près du Bifrost.

- Vous avez vos dents de sagesse qui poussent, m'annonça le dieu gardien dès mon arrivée. Mais je ferais le nécessaire pour ne pas être trop soupe au lait du fait de ce boucan.

Thor et lui discutèrent du thème du dernier conseil, car la fonction de gardien n'autorisait pas à s'absenter. Heimdall suggéra alors que Thor prenne la place de Freyja, la fiancée, et qu'on l'envoie à Thrym. Cette suggestion mit Thor en colère et me mis dans un état de fou rire assez extraordinaire, ce qui fit tout sauf calmer le dieu. Heureusement Loki arriva à ce moment là et lui rappela le sort réservé à Asgard si Mjöllnir n'était pas retrouvé. C'est alors en bougonnant qu'il accepta de se ridiculiser. On fit mandater un messenger pour prévenir Thrym de la conclusion du marché, tandis qu'on vêtait Thor en femme. Plus précisément il fut habillé en mariée, la poitrine couverte de bijoux et la tête couverte d'un voile. Ainsi on pouvait cacher la barbe. Le collier de Brising que portait Freyja fut mis autour de son cou. Un dieu osant lui dire que ça lui allait bien ou qu'il était beau comme cela se prenait une droite immédiatement. Tout ceci terminé, il était déjà temps de partir, pour ne pas que certains géants s'organisent afin d'envahir la cité. C'est ainsi que Loki et moi-même l'accompagnâmes en tant que demoiselles d'honneurs. J'avais donc eu bien raison de ne pas me moquer ouvertement de l'accoutrement de Thor. Pour tout dire, les vêtements de noce des dieux n'étaient pas très agréables à porter, mais après tout, j'avais bien réussi à voler quelques heures plus tôt. En peu de temps j'étais passé d'oiseau à femme, moi qui étais un garçon. Comme quoi un voyage vous change un homme. Nous partîmes donc dans la joie et la bonne humeur, surtout celle de Thorolf, qui sortit de sa réserve et pouffa de rire durant tout le trajet qui lui était donné de faire. En effet je ne sais pas si ce fut parce qu'il énervait

Voyage en mythologie inconnue (suite) - 8/12

passablement Thor ou parce qu'il ne pouvait aller plus loin qu'il fut invité à ne plus nous accompagner après quelques temps de route. Pendant ce temps, comme nous pûmes le constater à notre arrivée, Thrym, réjouit par l'arrivée de Freyja – s'il s'avait- fit préparer un énorme banquet. Ainsi quand nous entrâmes dans la demeure du seigneur des géants, nous pûmes voir à quel point certains d'eux étaient friands de femmes. Un serviteur tenta de me séduire, mais je lui rétorquai que j'étais lesbienne, ce qui le refroidit et me laissa tranquille pour le reste de la soirée. Thor, quant à lui, s'installa directement à la table du banquet, évitant soigneusement les tentatives câlines de Thrym. Comme j'étais assis à côté du dieu –déesse pour l'occasion-, je pus voir avec effroi sa glotonnerie. En effet il engloutit un bœuf entier, huit saumons, et toutes les friandises destinées aux femmes, avant d'arroser le tout avec trois cornes d'Hydromel. Il fallait justement que je vous parle de cette boisson des dieux, sur laquelle je reviendrais en parlant d'Odin. Juste pour information, cet Hydromel était légèrement fort, et nos alcools les plus puissants ne sont rien à côté d'une telle boisson. Une gorgée me suffit pour que ma tête tournât et mon esprit commençât à se brouiller. Heureusement, ce ne fut pas assez pour m'empêcher de suivre ce qui se passa ensuite. Car Thrym observait l'être qu'il croyait être Freyja avec inquiétude.

- Je n'ai jamais vu une jeune fille autant manger et boire que Freyja ! S'étonna le géant.

Je sentais l'énerverment monter en Thor dont la virilité ne cessait d'être bafouée. "Jeune fille, je t'en foutrais des jeunes filles moi.", l'entendis-je maugréer.

Loki se devait de réagir vite pour que la supercherie ne fût pas découverte :

- Hum, voilà huit nuits que Freyja n'a rien mangé ni bu, tant elle était impatiente d'arriver en terre des géants, expliqua tant bien que mal le dieu demoiselle d'honneur

Un nouveau grognement s'échappa de la gorge de mon voisin, mais le tumulte environnant fit que personne à part moi ne le remarqua.

La réponse qui avait pour but de limiter les soupçons de Thrym eut un effet contraire. En effet, le seigneur des géants fut si heureux d'apprendre à quel point Freyja était impatiente de l'épouser qu'il leva le voile pour l'embrasser. Et ce qui devait arriver arriva. Il se recula, révolté :

- Pour... Pourquoi Freyja a-t-elle des yeux si rouges et si perçants ?? Hoqueta-t-il sous le choc.

Une nouvelle fois Loki dû s'employer pour avoir réponse à cela :

- Héhé, Freyja n'a pas dormi de huit nuits tant elle était pressée d'arriver ici ! Expliqua-t-il.

J'assistai donc à un échange digne de celui entre le loup et le petit chaperon rouge dans Le Petit Chaperon Rouge de Charles Perrault qui fut ensuite repris par les frères Grimm. S'il s'agit en l'occurrence d'un conte de la tradition orale française, on peut se demander si cet épisode mythologique n'a pas pu, de près ou de loin, en être une influence.

Cette réplique de Loki rassura Thrym, qui voulut alors procéder à la noce. Il ordonna alors qu'on apportât Mjöllnir pour bénir son couple. Comme le voulait la tradition, le marteau fut posé sur les genoux de "la" mariée. Comme vous pouvez l'imaginer, la situation fut alors bien différente. La musique, l'ordre, les signes du mariage, les signes de fête, disparurent brutalement. En effet, Thor saisit son querido marteau et, arrachant son voile, se rua sur les géants. Il commença par massacrer Thrym avec une vigueur et un entrain rare, puis il fit leur sort à tous ceux qui se trouvaient à un endroit ou à un autre de son domaine. Après que Thor eut fini de s'amuser, nous rentrâmes à Asgard, Mjöllnir pouvant de nouveau défendre la cité des dieux.

Freyja

La déesse Freyja pouvait être satisfaite du dénouement de la précédente situation. Elle était puissante, ardente, belle, et la plus haute déesse des Vanir ou Vanes. Divinité majeure de la fécondité, elle était aussi déesse de l'érotisme et experte dans l'art de la magie, et accueillait les morts. En effet elle accueillait les soldats tués, parcourant les champs de bataille dans son char tiré par un chat et ramassant la moitié des défunts tandis qu'Odin prenait les autres. Les hommes qui s'éteignaient dans leur lit se rendaient chez Hel, la fille de Loki, ce qui n'avait rien d'enviable. Les guerriers que Freyja choisissait allaient à Sessrummir (palais des nombreux sièges), et elle recevait aussi les femmes, tout comme la déesse Gefjon, responsable des filles et des femmes décédant sans être mariées. Nul doute que l'activité funèbre était rentable, mais il s'agissait aussi d'un secteur

Voyage en mythologie inconnue (suite) - 9/12

soumis à une forte concurrence, malgré certains monopoles. Mais revenons à Freyja. Elle apparaît dans de nombreux mythes où elle est décrite à la fois comme désirable et sujet désirant. D'ailleurs les géants la convoitaient beaucoup (comme on a pu le voir), et cherchaient systématiquement à l'enlever quand ils attaquaient Asgard.

Elle était aussi accusée de passer la nuit à poursuivre les hommes, comme une chèvre en chaleur (charmant), et d'avoir eu pour amants tous les elfes et dieux, dont son propre frère. Autant dire qu'elle était l'antithèse d'Athéna, la déesse Grecque aux yeux pers, qui était connue pour sa virginité. Cette image de Freyja me marqua beaucoup, moi qui au premier coup d'œil avais été sensiblement attiré par cette déesse. Mais malgré cela, je ne pus que céder lorsqu'un soir elle vint me rendre visite dans mes appartements. Enfin, hum, ceci ne vous regarde pas, et ne fait pas avancer le schmilblick comme on dit. Je vais plutôt vous raconter l'une des aventures en sa compagnie, une aventure précédant le vol du marteau de Thor. Après notre nuit torride, elle voulut se faire guide pour me présenter les nains et tout ce qu'ils avaient fabriqué pour les dieux. En effet, ils étaient les forgerons les plus habiles du monde mythique. Odin avait sa lance, Gungnir, que nul ne pouvait arrêter avant qu'elle ait trouvé sa cible (voilà l'ancêtre des missiles à tête chercheuse), et un anneau d'or, Draupnir, qui générait huit anneaux de même poids et de même valeur toutes les neuf nuits. D'ailleurs ce chiffre neuf était central dans la mythologie scandinave, sans qu'on sache pourquoi. Heimdall avait neuf mères, Aegir neuf filles, Hermod passa neuf nuits à chercher Balder, Freyr attendit sa fiancée Gerda pendant neuf nuits, Njord et Skadi passaient neuf nuits l'un chez l'autre, une grande fête de neuf jours se tenait tous les neuf ans à Uppsala en Suède au cours de laquelle on sacrifiait neuf individus de chaque race d'être vivants, y compris humains.

Mais revenons aux trésors des dieux. Freyr avait un Drakkar, Skidbladnir, toujours poussé par des vents favorables quand il hissait les voiles, mais qu'on pouvait ranger dans sa poche quand on n'en avait pas besoin. Il avait aussi un sanglier doré qui parcourait les cieux et les océans plus vite que n'importe quel cheval et dont les soies illuminaient la nuit. Mais le trésor le plus sacré appartenait à Thor, et comme vous vous en doutez, il s'agissait de Mjöllnir, qui en plus d'assurer la protection physique, pouvait bénir des objets si on le levait. Ainsi Thor, le brandissant au dessus des os de deux chèvres tuées et mangées, les ramena à la vie. Tout cela pour vous expliquer ce qui poussa Freyja à m'emmener chez les nains. Après avoir quelque peu visité ces immenses cités souterraines, nous tombâmes sur quatre nains occupés à fabriquer un objet en or. Le feu tournoyait, les étincelles fourmillaient et les marteaux s'en donnaient à cœur joie. En l'occurrence, ces nains étaient entrain de fabriquer un superbe collier, et je vis rapidement qu'il s'agissait du plus beau collier que Freyja n'avait jamais vu. Dans ces yeux apparut le désir. Elle me chuchota que nul autre cou que le sien ne pouvait être destiné à arborer un tel ornement. En posant mon regard sur son cou, je ne pus qu'approuver, les yeux pleins de tendresse. Elle communiqua alors son désir aux nains, qui ne voulurent pas le vendre. La réponse fut la même après qu'elle leur eut proposé des tonnes d'or et d'argent. Consumée par sa convoitise, Freyja offrit d'avantage d'objets de valeur, mais les nains n'étaient pas intéressés. Mais après s'être réunis, ils donnèrent leur prix.

- Nous avons déjà tout ce que nous voulons, expliqua l'un d'eux. La seule chose que nous désirons, Freyja, c'est vous. Passez une nuit entière avec chacun de nous et nous vous céderons notre part du collier.

Je faillis sauter sur les nains pour les punir d'un discours si choquant, mais Freyja m'arrêtâ. Elle aussi paraissait choquée – ce qui m'étonna quand on savait les rumeurs qui circulaient sur elle, peut-être fausses d'ailleurs –, et elle observait avec déplaisir ces quatre êtres contrefaits, mais elle enrageait en les voyant se moquer d'elle. Son désir du collier étant un feu ardent, il lui sembla alors que quatre nuits n'était pas un prix trop élevé pour le posséder à jamais, et en dehors de moi, personne n'en saurait jamais rien. C'est à contrecœur qu'elle accepta donc tout de même le marché. Et c'est avec une grande peine et une grande douleur – je crois que j'étais amoureux- que je vis passer les quatre nuits, chacune avec un nain différent. Comme elle avait tenu parole et que les forgerons étaient satisfaits, ils lui donnèrent le collier. Nous rentrâmes alors, Freyja sur son char tiré par un chat et moi sur son sanglier sacré, en prétendant qu'il ne s'était rien passé, et le collier devint l'un de ses plus chers trésors.

Voyage en mythologie inconnue (suite) - 10/12

Elle me fit jurer de ne rien dire. De toutes façons, comment pouvais-je refuser, quand c'était demandé avec tant de tendresse et de câlins ? De plus j'étais amoureux. Malheureusement, dès notre arrivée, Freyja fut invoquée. En effet, il y avait une naissance, et elle devait protéger et aider les femmes pendant le travail. Elle jouait aussi un rôle au moment de nommer les nouveaux nés. Elle partageait toutes ces fonctions avec Frigg, la gracieuse femme d'Odin.

Le nom de Freyja est repris dans le jeu Final Fantasy IX, mais n'a pas grand-chose à voir avec la figure de la déesse car il s'agit d'une héroïne a forme de souris, armée d'une grand lance et habitant une ville où il pleut toute l'année.

Odin

Odin était le roi des dieux, aussi puissant que terrifiant. Et en cela il n'était en rien une figure paternelle bienveillante. Il était le dieu des rois, des nobles et des poètes, mais aussi dieu de la guerre, de la magie et de la sagesse. Il se métamorphosait et ses pouvoirs magiques en faisaient un ennemi redoutable. Il était devenu borgne en donnant un œil pour boire la boisson de la connaissance (ou eau de sagesse) au puits de Mimir. On l'invoquait pour solliciter la victoire mais, comme il aimait les conflits, on l'accusait souvent d'accorder des triomphes injustes. C'est pour toutes ces raisons qu'il n'était pas fort sympathique, et que je n'eus pas l'occasion de vivre d'aventures avec lui. Mais, renseigné par les autres dieux, je peux faire une partie sur lui.

Ce dieu n'avait pas besoin de manger. Il lui suffisait de boire du vin. Il donnait toute sa nourriture à ses deux loups, Geri et Freki, toujours assis à ses pieds. Il avait aussi deux corbeaux, Hugin et Munin (pensée et mémoire) qui survolaient chaque jour le monde pour lui en rapporter les nouvelles. Le soir, ils se posaient sur ses épaules et lui disaient ce qu'ils avaient vu. Ils étaient souvent représentés avec le dieu de la guerre, autant dans la poésie que dans la réalité puisqu'on les trouvait souvent sur le champ de bataille se nourrissant des cadavres. Mais l'animal le plus important pour Odin était Sleipnir, son cheval merveilleux, engendré par Loki. Doté de huit jambes, il était le plus rapide des chevaux et portait Odin à travers les airs et par-dessus les mers. Mais Odin avait aussi ce côté artistique qui ne le rendait pas si repoussant. Il était le dieu de la poésie, ce qui explique sans doute sa place prépondérante dans les sources poétiques. Il ne parlait qu'en vers et il lui appartenait de distribuer le don d'écriture et l'inspiration. Il accorda à l'un de ses favoris la faculté de composer de la poésie aussi vite qu'il parle. Odin était le père de Bragi, dieu de la poésie, comme il était le père de Thor, Balder ou Hoder le dieu aveugle. Odin fournissait le précieux Hydromel de l'inspiration poétique aux dieux et aux hommes. Cette boisson fut inventée par les nains à partir du sang de Kvasir, être créé par les dieux en symbole de paix après l'affrontement entre Vanes et Ases. Les premiers étaient des divinités essentiellement guerrières tandis que les secondes étaient plutôt bienveillantes. Après que les Ases eurent torturé une déesse vane pour lui dérober ses richesses, les Vanes réclamèrent des réparations. Les Ases préférèrent avoir recours à la guerre, qu'ils déclarèrent alors aux Vanes pacifiques. Contre toute attente, les Ases subirent plusieurs revers et décidèrent de traiter la famille adverse comme une alliée. À la suite de cette époque tourmentée, les Ases et les Vanes se rassemblèrent et, chacun leur tour, crachèrent dans un même vase. De cette salive naquit le sage mortel, Kvasir. Il était si sage qu'il avait réponse à absolument tout. Il allait ainsi partout répandre la connaissance avant d'être tué par deux nains qui mélangèrent son sang à du miel, fabriquant ainsi un savoureux breuvage. En boire conférait la capacité d'écrire des poèmes ou de prononcer de sages paroles. Plus tard un géant du nom de Suttung enleva l'hydromel aux nains qui avaient commis l'erreur de tuer ses parents. Odin, par son astuce, s'appropriera la boisson inestimable pour les dieux et les hommes. Il n'eut qu'à séduire Gunnlod, la fille du géant, qui gardait l'élixir. Elle accepta qu'il en boive trois gorgées, mais il avala tout et s'enfuit, changé en aigle, pour rejoindre Asgard où il régurgita le liquide. Quelques gouttes d'hydromel tombèrent en dehors de la cité des dieux : ce fut la part des hommes.

Odin était un dieu Ases, le principal. Comme je vous le disais, il était effrayant, et il valait mieux se méfier de lui. Il s'intéressait plus à ses pouvoirs magiques qu'à ses sujets de ce que je pus comprendre. Lui et Frigg, sa reine, étaient capable de voir l'avenir.

Son palais était Walhalla. Les nobles et les héros morts au combat rejoignaient ce magnifique palais des défunts d'Odin. Ils prenaient place parmi les Einherjar, héros morts formant l'armée personnelle du dieu, et y

Voyage en mythologie inconnue (suite) - 11/12

coulaient des jours heureux à banqueter et guerroyer en attendant la fin du monde, où ils devraient livrer leur dernière grande bataille aux côtés du dieu. Walhalla était un palais immense aux nombreuses portes ; ses chevrons étaient taillés dans les hampes des lances, et ses tuiles dans les boucliers. Les Einherjar revêtaient chaque jour leur tenue de combat et se battaient par jeu (on voit là à quel point les hommes, même morts, sont de grands malades). A la fin des joutes, tous ceux qui étaient tombés se relevaient miraculeusement et, le soir venu, ils s'asseyaient ensemble pour manger, boire et festoyer. Les guerriers dévoraient la chair du sanglier Saerihinnir que chaque jour le cuisinier Andhrimnir faisait cuire dans le chaudron. Voilà un festin qui aurait beaucoup plu à Obélix. On retrouve d'ailleurs cette habitude du banquet d'Odin et de la consommation de sanglier dans Astérix et les Normands. Il y avait toujours assez de viande pour nourrir tous les Einherjar quel que soit leur nombre, et chaque matin le sanglier entier pouvait être à nouveau cuisiné pour le lendemain. La boisson des Einherjar était l'hydromel inépuisable, produit par la chèvre Heidrun, qui emplissait chaque jour une cuve à contenance suffisante pour que tous puissent boire à satiété. C'est de ce genre d'hydromel que j'eus l'honneur de goûter chez Thrym. Le sort des batailles était selon les vœux d'Odin, mais ce n'était pas lui directement qui accordait la victoire à telle ou telle armée. Les Walkyries, qui étaient des vierges guerrières, servaient Odin et accordaient la victoire selon les vœux de leur dieu, puis ramenaient leur part de morts au Walhalla. Revêtues d'une armure, elles volaient et dirigeaient les batailles. Leur chef était Brünhild. Mais cette dernière avait un rôle différent selon les légendes et les interprétations. Elle apparaît en vierge invincible dans un chant de l'ancienne Edda, dans la Volsunga Saga islandaise et dans le Nibelungenlied, poème épique allemand du Moyen Âge : dans ce dernier, Brünhild est une farouche reine d'Islande qui a juré d'épouser celui qui la dominera en combat singulier. Siegfried sort vainqueur du combat mais cède Brünhild à Gunther. Ulcérée de dépit, Brünhild assouvit sa vengeance en organisant la mort de Siegfried. Dans l'Anneau de Nibelung de Wagner, elle est une médiatrice entre les dieux et les hommes. D'après les sources islandaises, Brünhild, retenue endormie derrière un mur de feu, est libérée par Sigurd/Siegfried. Ils se fiancent, mais Sigurd reprend ses voyages, boit une potion magique qui lui fait oublier Brünhild et épouse Gudrun. Il aide Gunnar, le frère de Gudrun, dans sa conquête de Brünhild, en se déguisant en Gunnar. S'apercevant de la supercherie, Brünhild cause la perte de Sigurd, mais, terrassée de chagrin, se jette dans le bûcher funéraire. La légende des Walkyries fut reprise par le compositeur allemand Richard Wagner dans son opéra la Walkyrie (Die Walküre) en 1870. Cet opéra fait partie de La Tétralogie ou L'anneau de Nibelung.

D'après Encarta

Inspiré des sources mythologiques scandinaves et germaniques très en vogue au début du XIX^e siècle et esquissé, dès 1848, par une Mort de Siegfried, le projet de livret prend de l'ampleur peu à peu et devient une tétralogie. La composition, plusieurs fois interrompue, notamment entre 1857 et 1864 — période où naissent Tristan et Isolde ainsi que les Maîtres-chanteurs —, ne s'achève qu'en 1874. La représentation en un seul festival du prologue (l'Or du Rhin) et des trois "journées" (la Walkyrie, Siegfried, le Crépuscule des dieux) a lieu à Bayreuth, dans le tout nouveau Festspielhaus, pendant l'été 1876 (voir Bayreuth, Festival de).

Le Ring est un cycle : il s'ouvre lorsque le nain Alberich vole l'or du Rhin pour en forger, au prix du renoncement à l'amour, un anneau, source de toute-puissance ; il se referme quand les filles du Rhin reprennent l'anneau dans les cendres mêlées de Siegfried et Brünhild. Ce vol, mû par un désir de pouvoir et de richesse, rompt l'équilibre de la nature (suggéré par le prélude). Un désir analogue conduit le dieu Wotan à s'emparer par ruse du trésor et de l'anneau d'Alberich, pour rétribuer les géants bâtisseurs du château qui signale son empire sur le monde, le Walhalla. Mais, Alberich maudit l'anneau, qui attirera désormais la mort sur ceux qui l'ont tenu. L'Or du Rhin s'achève sur l'inquiétude de Wotan, après l'annonce par la déesse Erda de la fin prochaine des dieux. Les trois "journées" exposent à la fois l'effet de la malédiction et l'accomplissement de la prophétie. Ni Alberich, ni son frère Mime (dans Siegfried), ni son fils Hagen (le Crépuscule) ne parviennent à reprendre l'anneau, mais les souffrances de la descendance de Wotan sont grandes : dans la Walkyrie, il doit sacrifier les jumeaux incestueux Sieglinde et Siegmund, mais aussi punir la walkyrie Brünhild, qui a désobéi en protégeant Siegmund. Siegfried montre les exploits du héros, fils des jumeaux, qui, après avoir pris l'anneau au géant-dragon Fafner, brisé la lance de Wotan (donc aboli sa puissance), et tiré

Voyage en mythologie inconnue (suite) - 12/12

Brünhild du sommeil où le dieu l'avait plongée, connaît avec elle l'éveil à l'amour. Mais tous deux, dans le Crépuscule, sont victimes des machinations de Hagen ; Brünhild s'immole elle-même sur le bûcher mortuaire de Siegfried, assassiné après l'avoir involontairement trahie, appelant les flammes à embraser le Walhalla.

Cette œuvre complexe a suscité bien des interprétations. Wagner lui-même, lisant Schopenhauer en 1854, affirme y trouver une formulation de sa propre pensée. Mais, une telle lecture pessimiste, appuyée sur l'anneau comme symbole de la "Volonté", sur le renoncement d'un Wotan qui, peu à peu, accepte et même souhaite l'anéantissement des dieux, ou bien encore sur l'immolation de Brünhild, coexiste, notamment à travers les couples Siegmund-Sieglinde et Brünhild-Siegfried, avec une vision joyeuse et libre de l'amour et avec des résurgences de l'idée d'une humanité capable de progrès. Qui peut dire d'ailleurs quelle ère ouvre le crépuscule des dieux ?

L'unité de cette vaste construction littéraire et musicale est d'abord assurée par la narration — une constante chez Wagner — avec de fréquents retours sur le passé, mais aussi des prophéties et anticipations de toutes sortes. Musicalement, le compositeur s'est engagé dans la voie définie en théorie après Tannhäuser et Lohengrin, en rupture avec les formes du "grand opéra" : une trame musicale continue dont le chant n'est qu'un des matériaux et dans laquelle se fondent les morceaux aux contours plus identifiables (chevauchée des Walkyries, adieux de Wotan à Brünhild, mort et marche funèbre de Siegfried, etc.), un flux que structure un réseau de leitmotive utilisés dans un contrepoint de plus en plus complexe, surtout à partir du III^e acte de Siegfried.

Richard Wagner est donc l'un des artistes à avoir le plus utilisé la mythologie scandinave dans une œuvre majeure. La Chevauchée des Walkyries est d'ailleurs restée très célèbre.

La symbolique de l'anneau, comme objet sacré, est très importante dans la mythologie scandinave, et est reprise dans l'œuvre de Wagner, mais aussi dans le Seigneur des Anneaux, comme l'indique son nom. L'anneau d'Odin, qui en crée huit tous les neuf jours, est très certainement ce qui a influencé Tolkien dans la création de son anneau unique, qui domine tous les autres, comme le montre son Poème de l'anneau :

Trois Anneaux pour les Rois Elfes sous le ciel,
Sept pour les Seigneurs Nains dans leurs demeures de pierre,
Neuf pour les Hommes Mortels, destinés au trépas,
Un pour le Seigneur des Ténèbres sur son sombre trône
Dans le pays de Mordor où s'étendent les Ombres.
Un Anneau pour les gouverner tous, Un Anneau pour les trouver,
Un Anneau pour les amener tous et dans les ténèbres les lier
Au pays de Mordor où s'étendent les Ombres.

La figure d'Odin est aussi reprise dans les jeux Final Fantasy. Il est un dieu que l'on peut invoquer dans certains opus de la série, et son attaque est parfois fatale.