

La Mythologie Nordique



Écrit par: Missmaya



Introduction

La Mythologie Nordique

La mythologie nordique décrit, avec une précision inhabituelle, le début et la fin du monde. Les mythes de l'origine du monde ne sont pas sans rappeler les paysages islandais.

Le monde aurait surgi d'un gouffre immense : Ginnungagap, le vide béant. Au sud de Ginnungagap se trouvait Muspell, le domaine du feu, où Surt le Géant du Feu montait la garde, armé de son épée de flammes. Au nord était le pays gelé de Niflheim, qui allait devenir par la suite le Royaume des Morts. Là, douze fleuves s'échappaient en bouillonnant d'un chaudron volcanique nommé Hvergelmir et se déversaient dans Ginnungagap. Dans ces profondeurs insondables, ils finirent par geler et combler peu à peu l'abîme. En montant, la glace entra au contact de la chaleur de Muspell. C'est de cette vapeur que surgit un jour l'argile.

L'argile se modela à son tour et prit la forme massive d'Ymir, le premier Géant des Glaces. Pour nourrir Ymir, une immense vache apparut également : Audhumla (Celle qui nourrit), dont les pis déversaient leur lait. Pour toute pitance, Audhumla léchait le givre salé, ce qui fit apparaître une silhouette humaine. Celle-ci devint Buri – le Créateur – qui devait être le grand-père d'Odin, le plus grand des dieux nordiques.

Les créations commencèrent alors à se multiplier car Ymir fit apparaître de sa sueur un couple, les premiers géants, ennemis implacables des dieux. Représentant respectivement le bien et le mal, les deux races étaient vouées à un conflit sans fin. Il leur arrivait pourtant de fraterniser de temps en temps, Odin étant le résultat d'une liaison entre Bör, fils de Buri, et d'une Géante.

Malgré ce métissage, Odin devint le fléau des Géants. Il s'allia avec ses deux frères pour détruire Ymir, dont le sang jaillit avec une telle force qu'il noya toute sa progéniture, sauf un couple. Les deux survivants s'enfuirent au Jotunheim – littéralement, le Pays des Géants – où ils engendrèrent une nouvelle race vouée à la destruction d'Odin et des siens.

Une fois ce meurtre accompli, Odin et ses frères devinrent créateurs. Du corps d'Ymir, ils firent notre monde. Son sang se transforma en mers et en fleuves, sa chair en terre, ses os en montagnes, son crâne en voûte céleste. Quatre nains puissants, Nord, Sud, Est et Ouest reçurent la mission de soutenir les coins du firmament tandis que les dieux éparpillent des étincelles de Muspell pour créer les étoiles. La lune et le soleil furent placés sur des chars qui se suivaient sans relâche dans le ciel, poursuivis par deux loups épouvantables, Skoll (Répulsion) et Hati (Haine). À la fin des temps, ces deux monstres finiraient par dévorer les lumières célestes.

Après avoir créé le monde physique, Odin et ses frères façonnèrent les êtres qui allaient l'habiter. D'abord vinrent les Nains, qui naquirent des vers rongeur la carcasse d'Ymir ; les dieux leur firent don de l'intelligence et les placèrent dans des grottes pour chercher de l'or. Dans certains mythes, les nains se confondent avec les Elfes Noirs, qui eux vivaient dans des mines baignées de ténèbres.

Après les Nains, les dieux donnèrent la vie aux humains, en animant des morceaux de bois rejetés par la mer. Ils les installèrent dans la région de Midgard, située au centre de l'univers et protégée par une barrière circulaire faite des sourcils d'Ymir. Ce n'est qu'après Midgard que les dieux créèrent leur propre domaine d'Asgard, plein de grandes salles et de palais. On ne pouvait atteindre Asgard que par un pont surveillé par Heimdall, le gardien divin.

La géographie de l'univers nordique ne fut jamais précise ; ces détails variaient d'un mythe à l'autre. En revanche, il restait caractérisé par des mondes différents, neuf selon la tradition, répartis entre les Humains, les Géants et les races divines. Le monde du dessous était le royaume de Hel, déesse sombre des Enfers, à moitié femme et à moitié cadavre en putréfaction. Ces neuf mondes cohabitaient difficilement. Leurs habitants pouvaient comploter et se battre les uns contre les autres, mais aussi conclure des alliances.

Cela reflète la réalité viking : un univers périlleux d'ententes fragiles et de rivalités, écrasé par un destin inexorable.

Les Personnages

La mythologie nordique est une mythologie riche en dieux et en personnages importants, c'est pour cela que j'ai décidé de ce vous parler que des principaux.

Odin



Le dieu en chef de la mythologie nordique. Dieu du Ciel, il a vécu dans Asgard, au sommet de l'Arbre du Monde. Deux corbeaux, Hugin (la Pensée) et Munin (la Mémoire) étaient perchés sur ses épaules. Il les envoyait dès l'aurore pour qu'ils lui rapportent tout ce qu'ils voyaient et entendaient de part de vaste monde. C'est aussi la raison pour laquelle Odin était nommé Hrafnagud, le dieu aux corbeaux.

Il est le père de Thor.

Odin n'a qu'un oeil car il a donné le deuxième en gage au géant Mime dans sa jeunesse, pour avoir le droit de boire à la source de la sagesse que le colosse était chargé de garder (Mime a, plus tard, été décapité, mais Odin a retrouvé le crâne sanglant du Jotun et l'a frotté avec des herbes médicinales. Les yeux se sont aussitôt ouverts et la bouche a de nouveau pu former des mots. La tête de Mime est, dès lors, devenue l'un des meilleurs conseillers d'Odin...)

Loki



Loki, le bouffon parmi les dieux et en qui on ne peut avoir confiance. Il est à la fois l'ami et l'ennemi des dieux et son esprit est associé au feu, aux tremblements de terre et à la magie. Il peut vite se transformer en des êtres de formes et de sexe différents. Il peut être une puce, un saumon, une mouche, une demoiselle d'honneur ; il était la jument qui donna naissance à Sleipner. De cette façon, il a aussi aidé les dieux. Il est musclé, beau, intelligent et drôle. Il a de l'esprit mais il est méchant et malicieux de nature.

Sa femme s'appelle Sigyn et son fils Narfi. Son père s'appelait Farbauti. Il fait traverser l'océan aux morts jusqu'à Niflheim. Avec la femme géante Angerboda – celle qui prédit le Chagrin – Loki a eu trois monstres : Fenrisulven, Jormungand (le serpent de Midgard) et Hel.

Thor



Dieu le plus populaire, c'est le fils d'Odin et de Frigg. Il est le dieu du Tonnerre et de la Guerre. Sa force est colossale et il combat armé de son terrible marteau Mjollnir. Cette arme revenait toujours dans la main de Thor après qu'il l'ait lancée mais il avait besoin de gants de fer et d'une ceinture de force (Megingjord) pour l'utiliser. Mjollnir, qui signifie « La Foudre Étincelante », était porté en amulette autour du cou, même pendant la christianisation de la Scandinavie.

Thor est allé tout autour de la Terre dans son chariot tiré par deux boucs, Tanngniost et Tanngrisnir. Ces boucs ont la possibilité de se régénérer après avoir été mangé. Cependant, un soir, alors que Thor festoyait avec ses hôtes, le fils de la famille se dit qu'il avait envie de manger de la moelle. Ainsi, il prit un os d'une patte antérieure et le broya pour en extraire la moelle tant convoitée. Le lendemain matin, quand les boucs se régénèrent, l'un des deux boitait du fait de l'os broyé. Thor en fut irrité et emmena le jeune garçon comme serviteur pour se rembourser.

Fenrir



Fenrir était un loup géant, fils de Loki et d'une géante. Mais, au fur et à mesure des années, il devenait de plus en plus gros, cela ne semblait jamais devoir finir. Et il était de plus en plus agressif envers les dieux. Plus aucun d'eux n'osait l'approcher, sauf Tyr, le dieu de la Justice, qui l'avait nourri quand il était petit.

Ils décidèrent de l'enchaîner pour être en sécurité. Ils proposèrent au loup un jeu : il devrait essayer de casser la chaîne avec laquelle ils l'enchaîneraient. C'était la plus grosse et la plus lourde qu'ils avaient pu fabriquer. Mais Fenrir la brisa sans aucune peine.

Alors ils demandèrent aux Nains de faire une chaîne que personne ne pourrait briser. Elle était faite à partir de miaulements de chats, de barbes de femmes, de tendons d'ours, de racines de montagnes, de souffles des poissons et de salive des oiseaux et ressemblait à un ruban très fin.

Les dieux proposèrent encore une fois à Fenrir de jouer avec eux. Mais il se méfia en voyant une chaîne si mince et demanda qu'un des dieux place une main devant sa bouche pendant l'épreuve, en gage du fait qu'ils de délivreraient après. Les dieux hésitèrent mais Tyr tendit sa main droite et la plaça dans la bouche de Fenrir. Ce dernier fut attaché et ne put rompre ses liens. Puis, les dieux refusèrent de le délivrer quand il le demanda. Alors, il ferma la bouche et trancha la main de Tyr. C'est ainsi que Tyr devint un dieu manchot.

Hel



Hel – Celle qui est voilée – est la déesse du Royaume des Morts et du Monde Inférieur. Elle est la fille de Loki et de la Géante Angerboda et la sœur de Fenrir et de Jormungand. Hel est à moitié bleue et à moitié couleur chair, ce qui lui donne une apparence sinistre.

Elle règne sur les neuf mondes, d'où arrivent tous ceux qui ne sont pas morts au combat. Elle vit dans son manoir, « Eljudnir », situé dans son royaume, Niflheim, le Monde du Brouillard. Il se trouve au nord du Monde Souterrain, où règnent l'obscurité et un froid terrible. Il n'est pas possible de sortir de Niflheim car la grande porte, Helgrind, ne peut s'ouvrir de l'intérieur.

Modgunn est la jeune fille qui surveille le Pont Gjallarbruen, qui traverse la rivière Gjoll. C'est la rivière à moitié souterraine qui sépare le monde des vivants de celui des morts.

Pour arriver dans le monde de Hel, il faut traverser la caverne dont l'entrée est surveillée par le terrible loup Garm à la gueule ensanglantée.

Hel est aussi représentée, dans les contes nordiques, comme la Reine des Neiges.

Freyia



La mystique aux yeux bleus et à la chevelure dorée, déesse de l'Amour et de la Beauté. Sœur jumelle de Freyr, elle est la déesse de la Terre et de la Fertilité. Elle voyagerait dans un chariot tiré par des chats.

Pour les histoires d'amour, c'est vers Freyia qu'il faut prier. Elle est clémente et bonne. Elle a un beau collier magique qui s'appelle « Brisingamen » et elle porte une peau d'épervier. Quand son mari, Odr, lui manque, Freyia pleure des larmes en or, qui se transforment en ambre quand elles tombent à la mer. Sa jolie fille se nomme Hnoss. Freyia est la plus populaire de toutes les déesses, et est celle que l'on vénérât le plus longtemps dans les pays nordiques. En tant que déesse Vane, Freyia a montré le « Seid », la Magie, aux Géants et elle apprit l'art astral à Odin.

Quelques Légendes

Balmung

Selon les légendes nordiques, Balmung est l'épée qui fut donnée par Wayland le Forgeron d'Odin. Ce dernier l'enfonça dans l'arbre Branstock, un chêne dans le Palais de Volsung. Il déclara alors que celui qui la récupérerait ne connaîtrait que la victoire sur les champs de bataille. Neuf des Princes de Volsung essayèrent mais seul le plus jeune y parvint. Son nom était Sigmund. Cette épée fut « offerte » par Wotan à la lignée des Volsung. L'épée fut brisée contre le bois de Gungnir, la lance de Wotan. Elle fut, plus tard, reforgée par Regin pour vaincre le Dragon Fafnir.

La Loutre

Au cours d'une expédition sur la terre des Hommes (Midgard), Loki tua, au bord d'un ruisseau, une loutre endormie avec une pierre plate. Transportant la dépouille de l'animal, Loki, Odin et Hoenir arrivèrent dans une maison et offrirent de partager la viande de la loutre en échange d'un coin pour passer la nuit. Hreidmar, le propriétaire de la maison, se rendit compte avec horreur que la loutre n'était autre que son propre fils, Oter. Hreidmar, qui était magicien, jeta un sort pour affaiblir ses hôtes puis, avec l'aide de ses deux autres fils, il leur lia les pieds et les mains.

Odin clama leur innocence et fit remarquer qu'ils ne seraient jamais venus là s'ils avaient su que la loutre était le fils. Finalement, Hreidmar fixa le montant du dédommagement pour la mort de son fils : assez d'or pour couvrir l'endroit et l'envers de sa peau. Mais celle-ci était dotée de pouvoirs magiques et pouvait s'agrandir. Ainsi, une quantité raisonnable d'or ne pouvait pas suffire.

Hreidmar autorisa Loki à aller chercher cet important trésor tandis qu'Odin et Hoenir restaient à la ferme, en otages. Le dieu du Feu ne fut pas autorisé à porter ses chaussures-ciel, qui furent conservées comme assurance de son retour. Ayant emprunté le filet qui noie de Ran, l'épouse d'Aegir, Loki descendit le long d'un labyrinthe de tunnels ruisselants et atteignit un lac souterrain, où il captura un gros brochet. Comme la loutre, ce n'était pas qu'un simple animal : il s'agissait du nain Andvari, le personnage le plus riche de tous ceux qui vivaient sous terre. Sous la menace, Andvari abandonna à Loki son immense trésor, qui comprenait un anneau magique en or. Mais, très en colère, le Nain jeta un terrible sort sur la bague, qui causerait la perte de celui qui la porterait. Loki mit la bague à son doigt et partit avec le trésor. De retour à la ferme avec l'or, toute la surface de la peau de la loutre fut recouverte, sauf une moustache. Alors Loki se sépara de l'anneau. Une fois qu'Odin et Hoenir eurent été libéré, Loki mentionna à Hreidmar le sort qu'Andvari avait jeté sur l'anneau avant de le transmettre au fermier. Effectivement, Hreidmar fut tué peu de temps après par ses propres fils, Fafnir et Regin, qui prirent la fuite avec le trésor maudit.

Fafnir garda le trésor pour lui seul et, afin de mieux le protéger, se changea en Dragon, symbole de l'Avarice. Quant à Regin, il devint orfèvre à la maison royale du Danemark, le roi Hjalprek du Jutland. Là, il fit l'apprentissage du jeune Siegfried (ou Sigurd) et l'enjoignit de terrasser le Dragon Fafnir, projetant de le tuer ensuite pour s'approprier le trésor. Siegfried trouva le dragon et le vainquit par en dessous, puis, suivant les conseils de Regin, fit rôtir le cœur du monstre et but quelques gouttes de son sang, ce qui lui permit d'apprendre le langage des oiseaux, l'un des pouvoirs de Fafnir. Les oiseaux se mirent donc à parler à Siegfried, le prévenant que son père adoptif allait le tuer pour s'approprier sa dure récompense. Donc, quand Regin vint à la caverne pour savoir qui avait gagné, Siegfried le tua aussitôt, gardant le trésor maudit, ce qui continue l'histoire de l'anneau des Nibelungen.

La Construction d'Asgard

Les dieux avaient été rudement éprouvés par les attaques de leurs ennemis, les Géants, et ils éprouvaient le besoin de pouvoir se protéger dans une forteresse. Mais aucun d'entre eux ne savait comment la construire... C'est alors qu'un géant se proposa pour construire la plus grande et la plus puissante de toutes les forteresses. Mais, en échange, il ne demandait rien de moins que le Soleil, la Lune et Freyia, la belle déesse de l'Amour! Les dieux se demandaient comment ils allaient faire. C'est alors que Loki, dieu du Feu et du Mensonge, proposa un marché : si le géant terminait la forteresse en moins de trois ans, il recevrait le paiement demandé mais sinon, il ne recevrait rien! Et il devait travailler seul et seulement la nuit. Les dieux ne pensaient pas le géant capable d'un tel exploit et l'accord fut conclu.

Mais le travail avançait très vite! Les dieux inquiets envoyèrent Loki espionner le chantier. Il se rendit compte que le géant utilisait un cheval pour transporter les matériaux de construction, une magnifique bête qui faisait plus de la moitié du travail à lui seul.

Il restait encore trois jours avant l'expiration du délai et la forteresse était presque finie! Les dieux commençaient à regarder Loki d'un mauvais oeil – après tout, c'était lui qui avait proposé le marché, ce serait sa faute s'ils perdaient le Soleil, la Lune et Freyia! – Il se sentit obligé d'agir.

Le lendemain, au coucher du soleil, Loki se transforma en jument et courut du côté du chantier. Le cheval du géant la poursuivit toute la nuit. Et le géant ne put même pas amener un seul chargement de pierres. Le lendemain, ce fut la même chose, et encore le surlendemain. Le jour du délai arrivé, le géant furieux partit les mains vides.

Plus tard, Loki enfanta un poulain à huit pattes : c'était le fils du cheval du géant. Et c'était le plus rapide de tous les chevaux du monde. Il fut appelé Sleipnir et devint la monture d'Odin.

Conclusion

« À la fin des Temps, comme les runes l'avaient annoncé, s'engage le grand affrontement des Géants et des Dieux. La cohorte innombrable des Jotuns et des monstres envahit le Valhöll tandis que Heimdall, Guetteur de l'Arc-en-Ciel, souffle dans sa corne Gjallar et lance les Dieux au combat du Ragnarok.

Le Loup Fenrir avance, ouvrant une gueule énorme, crachant des flammes. Le serpent du Midgard vomit des torrents de venin qui empoisonnent l'air. Loki commande la horde maléfique des bêtes sombres de l'abîme et Rymer mène les Géants surexcités du Pays du Givre.

Le ciel devient fournaise. Les rochers éclatent. La terre se crevasse. Surt « au souffle brûlant », chef des Géants du Feu, embrase le Pont Bifrost, qui s'écroule avec fracas. La mer déborde, emportant les Humains. Des éclairs livides déchirent la nuée. La foudre tombe sur les colonnes qui soutiennent la voûte céleste.

Odin, protégé par une cuirasse étincelante, coiffé d'un casque d'or et montant son cheval Sleipnir, donne le signal de l'attaque. Mêlée confuse où les épées et les massues se heurtent.

Odin, Maître des Dieux, périt le premier, dévoré par le Loup Fenrir. Vidar le Silencieux venge aussitôt son père en arrachant la tête du monstre. Loki et Heimdall s'entre-tuent. À l'issue d'un corps à corps impitoyable, Thor écrase, sous le marteau Mjollnir, son ennemi de toujours, le serpent du Midgard, mais il a trop respiré l'haleine vénéneuse et tombe mort au bout du neuvième pas. Tyr et le chien Garmar, Gardien du Pays des Morts, succombent dans un farouche embrasement. Freyr, le dieu de Lumière, périt sous les coups de Surt. Ainsi meurent les Géants et les Dieux. Et avec eux l'espèce humaine, balayée par les cataclysmes...

Le vieil ordre des choses disparaît mais tout n'est pas fini. Du néant, un jeune monde, une terre neuve, un ciel régénéré vont naître. « La verdure couvrira les champs, dit le poème de l'Edda, et le blé poussera, sans qu'il y ait de semences. »

Des Dieux nouveaux prennent la place des anciens Dieux. Baldr le Juste, ressuscité, préside avec bienveillance un nouveau Conseil où siègent les Dieux pacifiques, Hödr, Vidar et Vali, autres fils d'Odin, auxquels se joignent Modi et Magui, fils de Thor.

Sur la Terre, un homme et une femme, Lif et Lifthraser, nés de germes éclos à l'intérieur du Frêne Sacré Yggdrasil, se nourrissent de la rosée du matin et donnent vie à une nombreuse descendance, porteuse d'espérance.

Un soleil plus brillant que l'ancien se lève au-dessus du Palais d'Or de Baldr, construit sur la montagne d'Ida.

Le peuple heureux prospère dans des demeures agréables, bâties autour de Gimle, la province du Ciel.

Au crépuscule des Dieux, à l'épouvante, aux ténèbres et à la mort succède un avenir doré de paix et de joie. »

Sources

Sites

<http://pvaineau.club.fr/>
<http://grenier2clio.free.fr/>
<http://www.histoiredumonde.net/>
<http://www.eleves.ens.fr/>
<http://www.luminy.univ-mrs.fr/>
www.esorisis.com

Livres

Jean Mabire, *La légende de la mythologie nordique*, L'Ancre de Marine
Robert Jacques Thibaud, *Dictionnaire de mythologie et de symbolique nordique et germanique*, Dervy
Jean Mabire, *Légendes de la mythologie nordique*, L'Ancre de Marine, 1999