

*Jean Renaud*

# Les dieux des Vikings

**ÉDITIONS OUEST-FRANCE**  
13 rue du Breil, Rennes



**PREMIÈRE PARTIE**

**LES MYTHES**



## CHAPITRE PREMIER

### LA CRÉATION

*C'était aux premiers temps  
où il n'y avait rien,  
ni sable ni mer,  
ni vagues glacées.  
La terre n'existait pas,  
ni le ciel élevé,  
béant était l'abîme,  
et d'herbe point.*

Telle est l'image que donne du néant originel la *Völuspá* (str. 3). Dans les premiers chapitres de sa *Gylfaginning*, où il s'efforce de faire une description complète et cohérente de la Création, Snorri Sturluson cite cette strophe et tire du poème tout entier la trame de son récit. Il s'appuie en outre sur les *Vafprúðnismál* et les *Grímnismál*, et s'inspire sans doute aussi d'autres strophes aujourd'hui disparues, apportant certainement à l'ensemble ses propres retouches.

À l'origine, écrit Snorri (*Gylfaginning*, ch. 4-6), il n'y avait rien, si ce n'est un gouffre insondable, le *Ginnungagap* (« abîme béant »). Au nord de ce gouffre, un monde de ténèbres, *Niflheimr* (« monde obscur »), au centre duquel se trouve une source appelée *Hvergelmir* (« chaudron bruyant »), d'où sourdent les rivières originelles, les Éli-

vágar<sup>1</sup>, aux flots venimeux. Au sud, un monde de feu et de flammes, Muspellsheimr (« monde de la destruction par le feu »). En s'éloignant de leur source, les Élivágar gelaient et la vapeur qui émanait du venin se transformait en givre qui, peu à peu, gagnait l'intérieur du Ginnungagap. Dans le même temps, l'air brûlant chargé d'étincelles et de flammèches, venu de Muspellsheimr, s'y répandait aussi et, à son contact, le givre finit par fondre. La vie jaillit de ces gouttes et prit corps : ce fut le géant nommé Ymir, qui doit son nom à son caractère hermaphrodite illustré par la suite.

Les *Vafþrúðnismál* (str. 30-31), que cite Snorri, expliquent que la férocité des géants est due au venin contenu dans les gouttes qui tombaient des Élivágar. En outre, ce poème ne nomme pas « Ymir » celui qui en surgit, mais « Aurgelmir » (« argile bruyant ») – c'est, précise Snorri, le nom que les géants du givre donnent à Ymir.

Des gouttes de givre, cependant, sortit aussi la vache Auðhumla<sup>2</sup>, dont les quatre fleuves de lait qui coulaient de son pis permirent à Ymir de se nourrir. Elle-même léchait les pierres couvertes de givre, qui étaient salées.

Alors qu'il dormait, Ymir se mit à transpirer et, sous son bras gauche, lui vinrent un fils et une fille, tandis que son pied gauche engendrait un autre fils avec son pied droit. Ainsi Ymir est-il le plus lointain ancêtre des géants, comme le confirme par ailleurs la strophe 33 du *Hyndluljóð*. Dans les *Vafþrúðnismál* (str. 29), Aurgelmir (autrement dit Ymir) est le père de Þrúðgelmir (« force bruyante ») et le grand-père de Bergelmir (« ours bruyant »), né bien des années avant que la terre ne soit créée. Selon les *Vafþrúðnismál* (str. 33), Þrúðgelmir était un géant à six têtes ; c'est lui qu'un des pieds d'Aurgelmir conçut de l'autre.

En léchant les pierres, Auðhumla en dégagea, le premier jour, une chevelure, le deuxième jour, une tête, et, le troisième jour, un géant tout entier. Celui-ci s'appelait Búri (« géniteur »), il était grand et beau,

1. Snorri cite les noms de ces Élivágar (« flots tourbillonnants ») qu'il prend parmi ceux de la *þula* des rivières – strophes 27-28 des *Grímnismál*. Il s'agit notamment de Svöl (« fraîche »), Gunnþró (« rogue »), Fjörm (« prompte »), Fimbulþul (« grande prophétesse »), Slíðr (« péril »), Geirvimull (« grouillante d'épieux »), Hríð (« bourrasque »), Sylgr (« gouffre »), Ylgr (« louve »), Vîð (« large »), Leiptr (« feu du ciel ») et Gjöll (« tumultueuse »).

2. Le nom d'Auðhumla est composé de « *auðr* », « richesse » et de « *humla* », qui pourrait s'appliquer à une vache sans cornes ou aux cornes tronquées. Cf. *humble-cow* en Écosse. Tacite écrivait, quelque cent ans après Jésus-Christ, que les Germains avaient des vaches sans cornes. Celles-ci ont la réputation de bonnes laitières. Auðhumla est le symbole de l'inépuisable fécondité. (On trouve parfois écrit Auðumla ou Auðumbla.)

et capable de se reproduire lui-même, car il eut un fils, Borr (« fils »), qui épousa Bestla (« épouse »), la fille de Bölþorn (« épine du malheur »). De leur union naquirent trois fils : Óðinn, Vili et Vé, les premiers Ases<sup>3</sup>. Ceux-ci tuèrent Ymir et, raconte Snorri au chapitre 7 de la *Gylfaginning*, tant de sang jaillit de ses blessures que tous les géants du givre s'y noyèrent, à l'exception d'un seul, Bergelmir, qui se réfugia avec sa femme sur un tronc d'arbre évidé : c'est de lui qu'est issue la race des géants du givre. Toutefois, dans les *Vafþrúðnismál*, il n'est pas question d'un tel déluge de sang, où l'image de Bergelmir sur son tronc d'arbre rappelle celle de l'arche de Noé de la tradition chrétienne<sup>4</sup>.

Les fils de Borr emportèrent alors le corps d'Ymir (*Gylfaginning*, ch. 8), le placèrent au milieu du Ginnungagap et en firent la terre. De son sang, ils firent la mer et les lacs, de sa chair la terre ferme, de ses os les montagnes et, de ses dents et de ses os brisés, les pierres et les amas de roches. Ils prirent son crâne pour en faire le ciel, le dressèrent au-dessus de la terre et placèrent un nain sous chacun des quatre coins. Ces nains s'appelaient Austri (« oriental »), Vestri (« occidental »), Norðr (« septentrional ») et Suðri (« méridional »). Une *kenning* du X<sup>e</sup> siècle, *niðbyðr Norðra* (« le fardeau de Norðri »), désigne d'ailleurs le ciel.

Les *Grímnismál*, dont Snorri cite les strophes 40 et 41, les seules ayant trait à la Création proprement dite, mentionnent brièvement la façon dont la terre fut créée à partir du corps d'Ymir, et donne un détail que Snorri ne reprend pas : les arbres proviennent de ses cheveux. Quant à la *Völuspá*, elle ne fait pas du tout intervenir Ymir, mais on peut supposer que la même tradition se cache derrière ces paroles de la *völva* (str. 4) : « les fils de Borr suscitent la terre ferme ».

Óðinn, Vili et Vé prirent ensuite les étincelles et les flammèches

3. *Æsir* (sg. *áss*) : il s'agit de la principale famille divine. Vili signifie « volonté », Vé « sanctuaire » et le nom d'Óðinn, dont la forme protonorroise était \**Uoþanaz*, renferme à la fois la notion de « fureur » (cf. allemand *Wut*) et de « science » (cf. latin *vates*). Autrement dit, les noms de ces trois dieux étaient à l'origine allitérés. On notera qu'Ymir, l'ancêtre de tous les géants dont la race menacerait le monde jusqu'au Ragnarök, était aussi un ancêtre des Ases puisque la mère d'Óðinn était une géante. Les *Hávamál* (str. 140) font dire à Óðinn qu'il apprit neuf chants du fils de Bölþorn, père de Bestla – et oncle maternel.

4. La strophe 35 des *Vafþrúðnismál* est la réponse du géant Vafþrúðnir à Óðinn, qui lui a demandé quel était son plus ancien souvenir : il répond que c'est le moment où son ancêtre Bergelmir fut placé sur un *lúðr*. Ce *lúðr* est un tronc d'arbre évidé : il lui avait servi d'embarcation et lui servit de cercueil. Qu'on pense aux chefs vikings dont on plaçait le corps dans leur bateau lors de leurs funérailles – tout comme celles du dieu Baldr, chapitre 49 de la *Gylfaginning*.

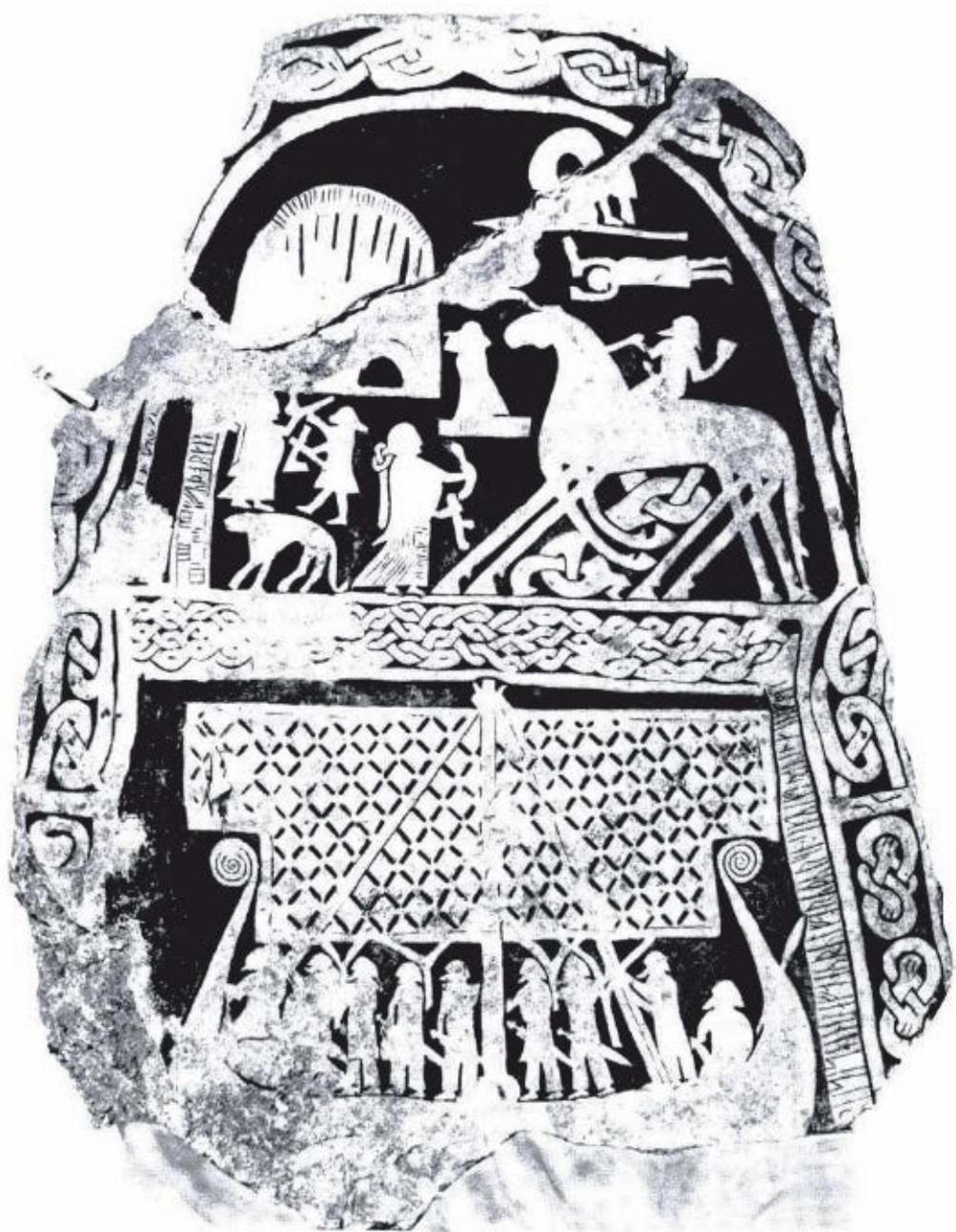
la première *Helgakviða Hundingsbana* (str. 28), dans une *kenning* désignant la vague qui était prête à chavirer le navire de Helgi.

Hel, enfin, était la déesse des morts. C'est ainsi que nous la présente Snorri au chapitre 34 de la *Gylfaginning*. Fille de Loki et de la géante Angrboða, elle était la sœur du loup Fenrir et du serpent de Miðgarðr : Óðinn l'avait précipitée dans Nilfheimr, et Snorri précise qu'elle y recevait tous les hommes qui meurent de maladie et de vieillesse. Elle possédait une vaste résidence, entourée d'une grille extrêmement haute, connue sous le nom de Nágrind (« grille des cadavres »), Helgrind (« grille de Hel ») ou Valgrind (« grille des occis »)<sup>6</sup>. Sa halle s'appelait Eljúðnir (« mouillée de pluie »), son assiette Hungr (« faim »), son couteau Sultr (« famine »), son esclave Ganglati (« traînard »), sa servante Ganglöt (« traînarde »), le seuil de sa porte Fallandaforað (« qui fait tomber »), son lit Kör (« grabat ») et les tentures de son lit Blifkjandaböl (« malheur éclatant »). Hel était reconnaissable à sa peau, mi-noire, mi-blanche, et elle était sinistre et horrible à voir. Snorri semble toutefois se laisser aller à une description allégorique, d'influence chrétienne. Les premières *kenningar* où le nom de la déesse apparaît datent de la fin du X<sup>e</sup> siècle ou du début du XI<sup>e</sup> : ainsi *salar Heljar* (« les halles de Hel »), strophe 43 de la *Völuspá*, ou *rann Heljar* (« l'édifice de Hel »), strophe 3 des *Baldrsdraumar*. Le chien de Hel, mentionné également dans les *Baldrsdraumar* (str. 2-3) était une bête au poitrail sanglant : sans doute s'agit-il de Garmr, cité dans la *Völuspá* (str. 44), qui aboie devant Gnipahellir (« roc béant »), l'ouverture qui mène au séjour des morts. La *Völuspá* (str. 43) y évoque aussi le chant d'un coq rouge de suie.

La déesse Hel était, en quelque sorte, la personnification du séjour des morts, qui portait le même nom. L'expression *fara til heljar* (« aller à Hel ») signifie tout simplement « mourir », et l'endroit n'avait pas, à l'époque païenne, le caractère de séjour des « damnés »<sup>7</sup>.

6. Dans les *Fjölsvinnsmál* (str. 10), l'entrée de l'enclos de Menglöß – une grille forgée par les trois fils du nain Sólblindi (« aveuglé par le soleil ») – est appelée Prymgjöll. Le nom de cette grille (que quiconque soulève de ses gonds est aussitôt paralysé) n'est pas sans rapport avec celui de la rivière proche de Hel, la Gjöll, et du pont qui l'enjambe, le Gjallarbrú.

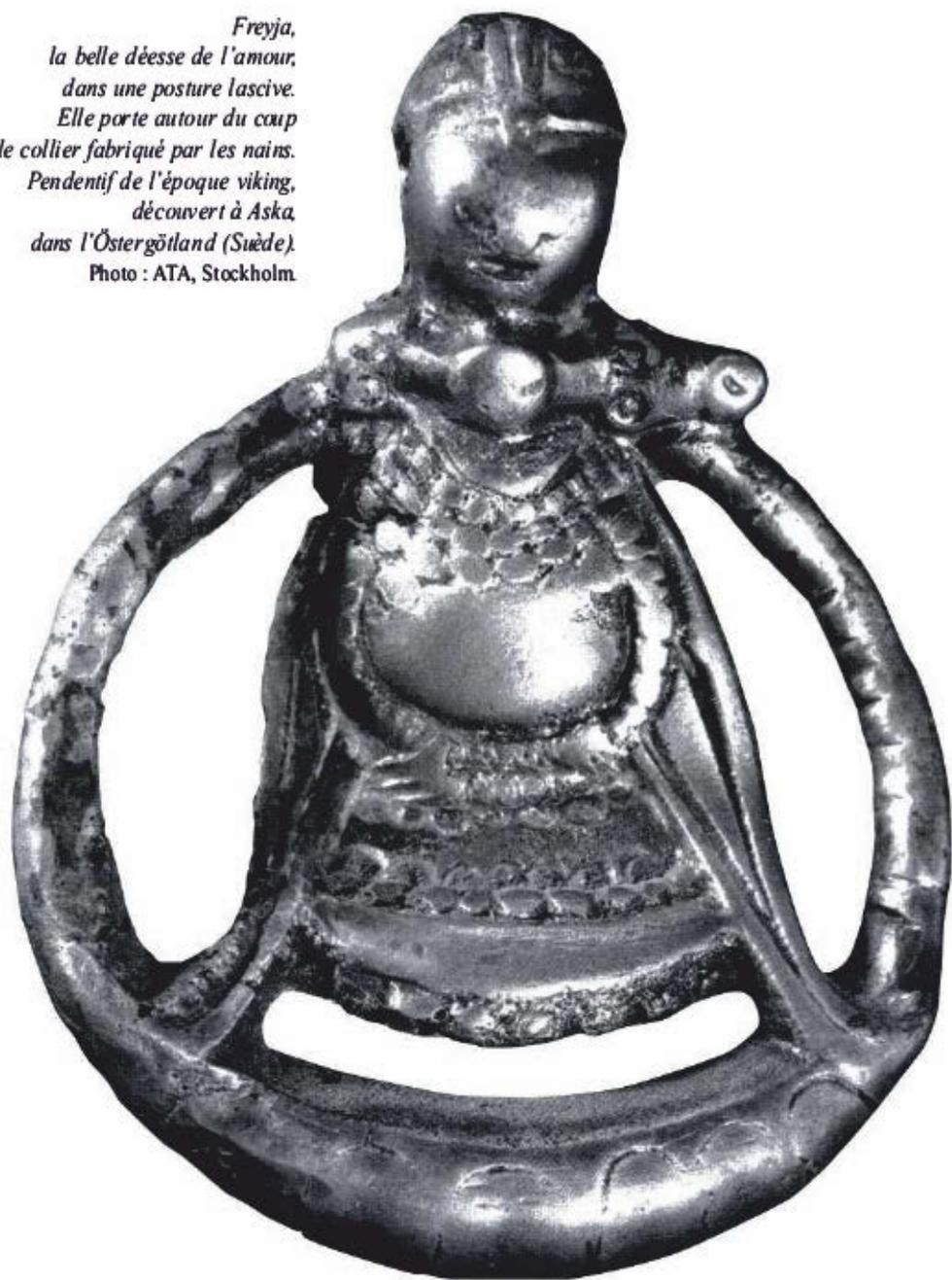
7. L'influence chrétienne fera, par la suite, de Hel un monde se rapprochant de notre « enfer ». Et Niflhel (« Hel du brouillard »), que Snorri décrit comme étant situé encore plus profondément que Hel (*Gylfaginning*, ch. 3) convoie l'idée d'un lieu encore plus sombre. (À *hel*, qui renferme le sens de « cacher », on ajoutera *viti* [« châtiment »] pour former le mot *helviti*, qui désignera l'enfer des chrétiens.)



*Un guerrier tombé au combat, montant Sleipnir, le cheval à huit jambes d'Óðinn, est accueilli à la Valhöll (l'édifice en haut à gauche) par une valkyrie coiffée d'une longue natte, qui lui offre une corne à boire. Pierre historiée de Tjängvide, sur l'île de Gotland (Suède), datant du VIII<sup>e</sup> siècle.*

Photo : ATA, Stockholm.

*Freyja,  
la belle déesse de l'amour,  
dans une posture lascive.  
Elle porte autour du coup  
le collier fabriqué par les nains.  
Pendentif de l'époque viking,  
découvert à Aska,  
dans l'Östergötland (Suède).  
Photo : ATA, Stockholm.*





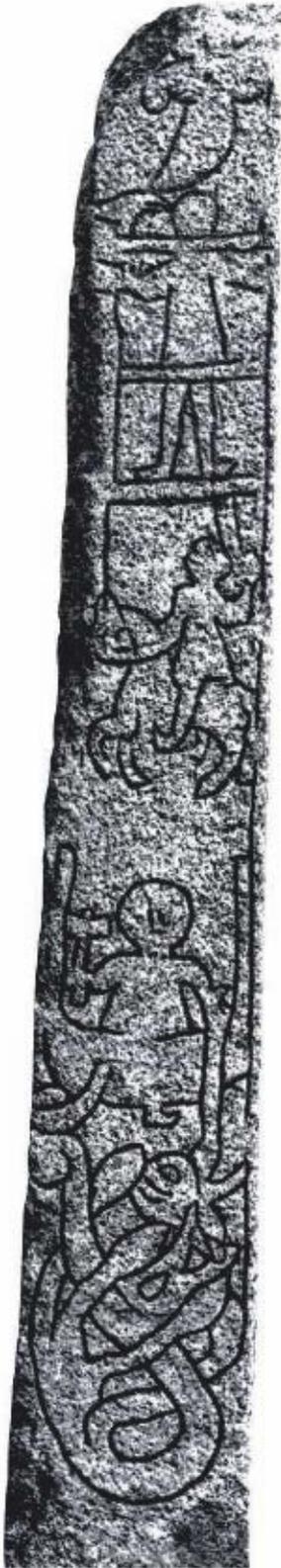
*Sur cette plaquette d'or  
trouvée à Hauge,  
dans le Rogaland (Norvège),  
un couple est enlacé :  
Freyr et son épouse, Gerð  
Photo : Bergen Museum, Bergen.*



*Freyr, dieu de la fécondité,  
dont la pose rappelle celle  
de l'idole du temple d'Uppsala.  
Figurine en bronze du X<sup>e</sup> siècle,  
trouvée à Rällinge,  
dans le Södermanland (Suède).  
Photo : ATA, Stockholm.*

*Óðinn, un corbeau perché sur son épaule, va se faire dévorer par le loup Fenrir qu'il tente de frapper de son épée.  
Cette scène du Ragnarök figure sur une croix de Kirk Andreas, à l'île de Man, sculptée au X<sup>e</sup> siècle.*

*Photo : The Manx Museum, Douglas.*



*La partie inférieure de la pierre runique d'Altuna, dans l'Uppland (X<sup>e</sup> siècle), représente Þórr pêchant le serpent de Miðgarðr. On distingue la tête de bœuf servant d'appât et le pied de Þórr traversant le fond de la barque, tandis qu'il brandit le marteau dont il s'apprête à frapper le monstre.*

*Photo : ATA, Stockholm.*

## CHAPITRE X

### LES DISES

*Le cadavre transpercé par la lame,  
Yggr l'aura à présent,  
je sais que ta vie est écoulée.  
Hostiles sont les dises !  
Maintenant, regarde Óðinn,  
approche-toi, si tu en es capable !*

Ainsi Grímnir, autrement dit Óðinn, s'adressa-t-il au roi Geirrör avant que celui-ci ne s'empale sur son épée (strophe 53 des *Grímnismál*) : les dises lui étaient devenues hostiles, dit-il. Le mot *fylgjur* aurait sans doute été aussi approprié, mais il est vrai que la tradition est assez confuse et désigne du nom de *dísir* aussi bien les normes (*normir*) que les valkyries (*valkyriur*), les *hamingjur* et les *fylgjur*, et parfois même certaines déesses : Freyja (*Vanadís*) et Skaði (*öndurdís*). Or les dises étaient aussi, en réalité, une catégorie à part entière de créatures surnaturelles.

Nous avons déjà mentionné les trois normes, dont la *Gylfaginning* (ch. 15) et la *Völuspá* (str. 20) nous donnent quelques détails. Elles s'appelaient Urðr (« passé »), Verðandi (« présent ») et Skuld (« avenir ») et résidaient près d'Urðarbrunnr, la source au pied d'Yggdrasill. Le poème nous les montre en train de tailler des bouts de bois : peut-

être en train de graver des runes ou de se livrer à quelque opération magique. Elles façonnaient la destinée des hommes : « on ne peut survivre d'un soir à la sentence des normes », conclut Hamðir dans les *Hamðismál* (str. 30). Sigurðr, dans la *Sigurðarkviða*, les qualifie de « cruelles » (str. 5) et de « laides » (str. 7) ; Andvari (strophe 2 des *Reginismál*) emploie l'adjectif « sinistres », car leur verdict était irrévocable. Urðr était probablement la plus authentique des trois, issue d'une ancienne déesse du destin, celle dont la source porte le nom, et à laquelle on aurait associé par la suite les deux autres. Hormis le texte de Snorri, seule la *Völuspá* nomme Verðandi. Et Skuld est aussi le nom d'une valkyrie.

La strophe 13 des *Fáfnismál*, que cite Snorri, laisse à penser qu'il y avait bien d'autres normes que ces trois-là : il en venait une auprès de chaque nouveau-né afin de modeler sa vie. Ces normes étaient de trois familles différentes : certaines étaient nées des Ases, certaines des elfes et certaines des nains. Elles pouvaient être bienveillantes ou malveillantes et décider par conséquent d'un destin heureux ou hostile : « les normes décident du bien et du mal », grava en runes un certain Þórir, qui pourtant était chrétien, sur le bois de l'église de Borgund, en Norvège, vers 1200. Les strophes 2 à 4 de la première *Helgakviða Hundingsbana* les font d'ailleurs présider à la naissance du héros, Helgi, et même tresser les fils du destin. De même, un récit légendaire du XIV<sup>e</sup> siècle, le *Norna-Gests þáttur*, met en scène des normes qui, devant le berceau du petit Gestr, lui prédirent un brillant avenir. Seule, la plus jeune s'exprima défavorablement et lui assigna de ne pas vivre plus longtemps que mettrait à brûler la chandelle allumée au-dessus de lui. Gestr vécut trois cents ans avant de décider de brûler sa chandelle, en présence du roi Óláfr Tryggvason, dont il était devenu le conseiller.

En revanche, ce sont douze valkyries que le *Darraðarljóð*, poème vraisemblablement composé à l'occasion de la bataille de Clontarf (1014), présente en train de tisser. Ces créatures énigmatiques fabriquaient, selon le contexte de la *Njáls saga*, où le poème est cité, le tissu de la guerre qui opposerait les Irlandais aux Scandinaves : elles protégeraient le roi (scandinave) de Dublin, mais présideraient à la mort du souverain irlandais et du jarl orcadien. Six d'entre elles sont nommées : Hildir (« bataille »), Hjörprimul (« qui manie l'épée »), Sanngríðr (« féroce »), Svipul (« versatile »), Gunnr (« lutte ») et Göndul (« baguette magique »). Le poème les montre, sanglantes et cruelles, en train de tisser sur leur macabre métier l'étoffe des vies humaines : des crânes en guise de poids de tension, des intestins en guise de trame et de chaîne, une épée comme fouloir et une flèche pour navette, sans oublier l'incantation magique : « Nous tissons, nous tissons ! » Leur

toile terminée, tout était en place pour le combat et elles s'éloignèrent au galop.

La distinction entre normes et valkyries est ici à peine marquée. Nous avons déjà évoqué les valkyries, au service d'Óðinn, choisissant les morts sur les champs de bataille et les emportant jusqu'à la Valhöll. La tradition scaldique et le milieu guerrier, pour lequel les scaldes composaient leurs poèmes, en ont maintenu vivante la représentation. Elles étaient belles et chevauchaient dans les airs et sur l'eau, portant casque et broigne – voire un bouclier et des armes. La strophe 36 des *Grímnismál* donne les noms des treize valkyries apportant les cornes de bière aux *einherjar*, les guerriers morts rassemblés dans la Valhöll. La plupart ont des noms de guerrières : Skeggjöld (« époque des lances »), Skögull (« combat »), Hildir (« bataille »), Þrúðr (« force »), Hlökk (« éclat »), Herfjötur (« lien de l'armée »), Göll (« vacarme »), Geirölul (« lance pointée »), Randgríðr (« ravage des boucliers »), Geirahöð (« combat de lances »). Les autres s'appellent Hrist (« frémissante »), Mist (« brume »), Ráðgríðr (« avide de pouvoir ») et Reginleif (« fille des dieux »).

Le scalde Eyvindr, dans ses *Hákonarmál* (str. 1-2) à la mémoire du roi Hákon góði, mortellement blessé au cours d'une bataille vers 960, raconte comment Óðinn envoya deux d'entre elles, Göndul et Skögull, ramener le roi à la Valhöll.

Les valkyries ne choisissaient pas librement les guerriers qui devaient périr. Dans les *Sigrdrífumál*, Sigrdrífa (« qui donne la victoire ») avait désobéi à Óðinn en abattant Hjalmgunnar dans la bataille, c'est pourquoi il la punit en la piquant de l'épine du sommeil – elle reposa derrière un rempart de boucliers et un mur de flammes jusqu'à ce que Sigurðr Fáfnisbani l'en délivre. C'est elle que la *Völsunga saga* (ch. 20) nomme Brynhildr.

Dans les poèmes du cycle de Helgi, ce sont trois générations de valkyries que représentent Sigrún (« rune de la victoire »), Sváva (« endormeuse ») et Kára (« chevelure frisée »), dont les noms décrivent soit une attribution, soit une apparence. Tandis que la *Völundarkviða* donne à trois autres valkyries l'aspect de femmes-cygnes : Ölrún (« rune de la bière »), Alvit (« toute sage ») et Svanhvít (« blanche comme cygne »). Les valkyries étaient surnaturelles et terrestres à la fois <sup>1</sup>.

1. D'autres noms de valkyries figurent dans les *þulur*, tels que Herja (« qui livre bataille »), Prima (« lutte »), Geiravör (« déesse des lances »), Geirskögull (« bataille de lances »), Skalmöld (« temps des épées »), Sveið (« vibrante »), Þögn (« silence »), etc.



## CHAPITRE IV

### DU PAGANISME AU CHRISTIANISME

*Toutes les générations ont chanté  
les louanges d'Óðinn,  
je me rappelle la pratique  
fort estimée par les anciens.  
C'est à contrecœur que je hais  
le premier époux de Frigg,  
car le pouvoir de Viðrir<sup>1</sup>  
seyait au scalde  
qui sert désormais le Christ.*

Cette strophe du scalde Hallfreðr, conservée dans la *Hallfreðar saga vandræðaskálds*, exprime ses doutes et ses regrets : il s'est converti au christianisme, mais il est encore païen de cœur.

Il n'existait pas de mot, dans la langue norroise, capable de traduire notre notion de « religion ». Le plus approchant était *siðr*, qui désigne les coutumes, les pratiques religieuses. Les poèmes eddiques ou ceux des scaldes nous proposent une riche collection de mythes, mais les différentes versions sont souvent lacunaires, obscures, voire contradic-

1. Viðrir est un *heiti* pour Óðinn.

toires. Et l'on reproche aisément aux sagas de présenter le culte païen avec la vision imagée et peu réaliste de leurs auteurs chrétiens. Snorri Sturluson, qui s'efforce de rationaliser les mythes, présente dans son *Edda* ce qu'il sait de « l'ancienne coutume » (*forn siðr*). Mais son dessein est clair : Snorri indique lui-même que c'est pour les jeunes scaldes de son temps qu'il dévoile les trésors de la mythologie nordique, afin de leur permettre de continuer la pratique de cet art ancestral, qui ne peut s'en passer. L'éducation chrétienne de Snorri pourrait bien avoir altéré sa conception du paganisme <sup>2</sup>.

Les Vikings eux-mêmes côtoyèrent beaucoup les chrétiens : pas uniquement de façon brutale, en s'attaquant aux monastères (dont Lindisfarne et Iona furent, en 793 et 795, les premiers d'une longue liste), mais aussi au contact des populations chrétiennes avec lesquelles ils commercèrent ou cohabitèrent. La *primasignatio*, souvent indispensable pour traiter avec les chrétiens, était aussi une façon d'accéder à un univers religieux différent. Ce signe de la croix n'engageait pourtant pas à grand-chose mais, dans la *Gísla saga* (ch. 10), nous voyons l'Islandais Gísli, qui a reçu la *primasignatio* pendant un voyage au Danemark vers 960, renoncer aux sacrifices païens à son retour en Islande.

Parmi les Norvégiens qui s'établirent en Islande, nombreux furent ceux qui transitèrent par les pays celtiques – où beaucoup d'autres se fixèrent également. Le *Landnámabók* fait état de colons qui s'étaient laissés baptiser aux Hébrides ou en Irlande. Les relations celto-nordiques autour de la mer d'Irlande aboutirent à une influence chrétienne durable. Quant aux Vikings danois qui, pour leur part, envahirent et colonisèrent l'est et le nord de l'Angleterre, ils finirent aussi par composer avec le christianisme, à York notamment – exemple suivi par Rollon en Normandie <sup>3</sup>.

À partir des rapports forcés qu'ils avaient avec le reste de l'Europe, les Scandinaves s'imprégnèrent progressivement d'images chrétiennes. Mais faut-il rapprocher pour autant le serpent de Miðgarðr du Léviathan de l'*Apocalypse* d'Isaïe (XXVII,1) : le Serpent fuyard, le Dragon qui est dans la mer ? Dans la *Völuspá*, à la veille du Ragnarök, est-ce que le déclin de la morale et les luttes fratricides (str. 45) sont proches des

2. En outre, sa présentation évhémériste des dieux païens dans l'*Ynglinga saga* lui permet d'élaborer le concept de royauté sacrée. Reprenant les principes de saint Augustin, il démontre que les monarchies scandinaves étaient de droit divin.

3. Toutefois le chroniqueur d'Aquitaine, Adémar de Chabannes (988-1034), reprend une tradition selon laquelle Rollon, peu avant de mourir, aurait ordonné le sacrifice d'une centaine d'hommes aux dieux païens.

signes précurseurs de la ruine du Temple selon saint Marc (XIII,12) ? Le châtement des méchants et la récompense des bons (str. 39 et 64) relèvent-ils plutôt de la mentalité chrétienne ?

Il est en réalité bien difficile de savoir si un motif est païen ou chrétien. Beaucoup de ressemblances s'expliquent tout aussi bien comme étant le fruit d'un lointain héritage commun. Chaque religion a développé ou adapté en son sein, et selon son environnement culturel, des représentations, voire des structures homologues fort anciennes.

En Scandinavie, la christianisation s'est faite à des rythmes différents, en fonction des efforts missionnaires déployés de l'extérieur comme de l'intérieur. Au Danemark, les premiers baptêmes furent prodigués dès 823 par Ebbon, archevêque de Reims envoyé par Louis le Pieux, puis en 826 par Ansgar, moine de Corbie, que nous connaissons grâce à la *Vita* que lui a consacrée son disciple Rimbert. Mais il faut attendre 950 avant de voir la mission reprendre de plus belle et convertir le roi danois Haraldr blátönd (« à la dent bleue ») qui, vers 985, fit graver en runes sur la pierre de Jelling qu'il avait christianisé les Danois.

La Norvège eut un premier roi chrétien dès 934, en la personne de Hákon góði, mais il ne parvint pas à communiquer sa foi à ses sujets et ce fut le roi Óláfr Tryggvason qui, si l'on en croit la saga qui lui est consacrée, fit preuve d'une poigne évangélisatrice redoutable pendant les cinq ans de son règne (995-1000), sans doute mû par une volonté de puissance et un fanatisme religieux hors du commun. Son œuvre fut achevée par Óláfr Haraldsson, le futur saint Óláfr ; à la mort de ce dernier, en 1030, l'ensemble de la Norvège était convertie.

Ce fut également Óláfr Tryggvason qui imposa le christianisme aux Féroé, avec l'aide du jeune chef féroïen Sigmundur Brestisson, converti à la nouvelle religion et à la cause du roi norvégien (*Færeyinga saga*), et en Islande, en envoyant des missionnaires comme Pangbrandr dont l'efficacité n'avait d'égale que la violence (*Kristni saga*). En 999, une décision officielle, après un débat houleux de l'*alþing*, établit la nouvelle religion : la loi obligeait les Islandais qui n'étaient pas encore baptisés à le faire.

En Suède enfin, après une première mission d'Ansgar à Birka, en 830, aux résultats éphémères, il faudra attendre la fin du XI<sup>e</sup> siècle pour une percée du christianisme, symbolisée par la construction de l'église d'Uppsalir (Gamla Uppsala) en remplacement du temple païen décrit par Adam de Brême. La conversion du pays ne sera achevée que dans la seconde moitié du XII<sup>e</sup> siècle.

La faiblesse du paganisme face à la religion chrétienne consistait, à n'en pas douter, en son manque de dogme et de classe sacerdotale. Il



## TABLE DES MATIÈRES

|                           |    |
|---------------------------|----|
| <i>Avant-propos</i> ..... | 7  |
| <i>Introduction</i> ..... | 11 |

### *Première partie :* **LES MYTHES**

|  |     |
|--|-----|
| Chapitre premier : La Création .....             | 25  |
| Chapitre II : Óðinn, l'Ase suprême .....         | 39  |
| Chapitre III : Les prouesses de Þórr .....       | 53  |
| Chapitre IV : Les trois Vanes .....              | 69  |
| Chapitre V : Baldr, le meilleur des dieux .....  | 81  |
| Chapitre VI : Énigmatique Heimdallr .....        | 89  |
| Chapitre VII : Les fourberies de Loki .....      | 95  |
| Chapitre VIII : Týr et Ullr, dieux oubliés ..... | 107 |
| Chapitre IX : Frigg et les autres .....          | 113 |
| Chapitre X : Les dises .....                     | 121 |
| Chapitre XI : Des dieux peu connus .....         | 127 |
| Chapitre XII : Le Ragnarök .....                 | 135 |

*Seconde partie :*  
**LES PRATIQUES**

|   |     |
|---|-----|
| Chapitre premier : Les dieux les plus vénérés ..... | 145 |
| Chapitre II : Lieux et objets de culte .....        | 159 |
| Chapitre III : Les rites .....                      | 169 |
| Chapitre IV : Du paganisme au christianisme .....   | 185 |
| <i>Conclusion</i> .....                             | 193 |
| <i>Éléments de bibliographie</i> .....              | 199 |