

# L'Edda poétique

Textes présentés et traduits  
par  
RÉGIS BOYER

Fayard

« Comme d'autres religions populaires, dit Folke Ström (*Nordisk Hedendom*, p. 186), la religion nordique tirait sa force du lien profond qui unissait religion et vie sociale. » Liaisons intimes religion-droit, religion-famille ont en effet été fréquemment soulignées dans ce livre. Mais il me semble que nulle part mieux que dans les poèmes héroïques de l'*Edda*, cette relation n'apparaît à l'évidence. Il n'est aucun des textes poétiques que nous venons de lire qui puisse être tenu pour « laïque », aucun où la religion ne fasse pas partie intégrante du propos. Si cela est particulièrement vrai du cycle propre à Helgi (dont il reste à dire que le nom lui-même, *helgi*, renvoie étymologiquement à « sacré »), on peut affirmer que nul n'est dépourvu de cette dimension.

Si nous sommes bien ici en présence d'une religion de la force vive où la magie préside aux rites de fertilité-fécondité (et l'on a pu même, au siècle dernier surtout, faire de Helgi-Sigurdr-Gunnarr-Hamdir une sorte d'hypostase d'une divinité solaire), il est clair que le héros évolue avant tout dans le surnaturel, bien plus que dans le monde des errements quotidiens, l'un et l'autre ne manquant jamais au rendez-vous, et qu'il est, en sa personne comme dans ses actes, sacralisé.

### La cosmogonie des *Eddas*

Maintenant, donc, que nous connaissons mieux les hommes dont l'âme et le cœur se nourrissent des grands mythes retracés dans les *Eddas*, il est temps d'aborder ceux-ci de face. Snorri nous sera ici d'un grand secours pour présenter la cosmogonie nordique ancienne.

A l'origine, il y avait le chaos. Un gouffre insondable (*Ginnungagap* : vide béant) peuplé de glace et de givre au nord – c'est *Niflheimr* : monde des ténèbres – et de feu au sud – c'est *Múspellheimr* : monde de *Múspell*. Dans *Niflheimr* coule une source, *Hvergelmir* (chaudron bruyant) d'où sortent les rivières originelles, les *Élivágar* (flots fouettés de rafaies).

*Alors Thrídi dit : « Tout comme le froid le plus âpre venait de Niflheimr, tout ce qui était orienté vers le monde de Múspell était brûlant et clair, mais dans Ginnungagap, c'était comme un constant temps doux, et alors le courant brûlant rencontra le givre, en sorte que cela fondit et dégoutta, et de ces gouttes d'eau froide jaillit la vie par la force qui provoquait la chaleur brûlante, et cela devint une figure humaine, et il s'appela Ymir,*

*mais les Thurses du givre l'appellent Aurgelmir, et de là descendent les races des Thurses du givre. »*

(Gylfaginning, chap. 5.)

Ymir est en rapport avec le sanscrit *yama* : hybride, hermaphrodite, et l'on va comprendre pourquoi.

*Ymir était très mauvais ainsi que toute sa parenté. Nous les appelons Thurses du givre. Mais on a dit qu'alors qu'il dormait, il entra en transpiration, et alors crûrent sous son bras gauche un homme et une femme, et l'un de ses pieds engendra un fils de son autre pied, et de là provinrent les races. [...]*

*Alors, Ganglari dit : « Où habitait Ymir et de quoi vivait-il? » Hár répond : « Ensuite, il se passa ceci, que le givre dégouttait. Il en provint une vache qui s'appela Audumla, et il coula quatre rivières de lait de ses pis, et c'est elle qui nourrit Ymir. »*

*Alors Ganglari dit : « De quoi se nourrissait cette vache? » Hár dit : « Elle léchait les pierres couvertes de givre, qui étaient salées, et le premier jour qu'elle les lécha, sortit de la pierre, vers le soir, la chevelure d'un homme, et le lendemain, une tête d'homme; le troisième jour, l'homme était sorti tout entier. Il s'appelait Buri; il était de belle apparence, grand et fort. Il engendra un fils qui s'appela Burr. Il épousa une femme qui s'appelait Bestla, fille du géant Bölthorn, et ils eurent trois fils : l'un s'appela Ódinn, le second, Vili, et le troisième, Vé. »*

(Gylfaginning, chap. 5 et 6.)

Il reste à créer le monde :

*Les fils de Burr tuèrent le géant Ymir; mais quand il tomba, tant de sang coula de sa blessure que dans ce sang se noya la race tout entière des Thurses du givre, à l'exception d'un seul qui s'échappa avec sa maisonnée; il grimpa sur la plate-forme de son moulin avec sa femme et resta là. Les géants l'appellent Bergelmir. [...]*

*Alors Ganglari dit : « Comment s'y prirent donc les fils de Burr puisque tu crois que ce sont des dieux? »*

*Hár dit : « Ce n'est pas rien que d'en parler. Ils prirent Ymir et le placèrent au milieu de Ginnungagap et firent de lui la terre, de son sang, la mer et les lacs; la terre fut faite de sa chair, les*

montagnes, de ses os, les amas de pierres et les cailloux, de ses dents et des condyles qui s'étaient brisés.»

Alors Jafnhár dit : « Du sang qui coulait de sa blessure et ruisselait librement, ils firent la mer quand ils formèrent la terre, et placèrent cette mer en rond tout autour de la terre. Dans l'ensemble, cela n'a pas dû être chose facile à entreprendre. »

Alors Thrídi dit : « Ils prirent aussi son crâne et en firent le ciel, le posèrent au-dessus de la terre, sur quatre coins, et sous chaque coin, ils placèrent un nain : ceux-ci s'appellent Est, Ouest, Nord, Sud. Ensuite, ils prirent les étincelles et les scories qui passaient alentour et avaient été projetées hors de Múspellheimr, et les jetèrent au milieu de Ginnungagap dans le ciel à la fois vers le haut et vers le bas pour éclairer le ciel et la terre. Ils donnèrent un gîte à toutes les lumières de feu. [...] Il est dit dans les anciens poèmes de sagesse que c'est depuis ce temps-là qu'on distingue le jour de la nuit et qu'on compte le temps par années<sup>1</sup>. »

[...] Alors Ganglari dit : « Ce sont là grandes nouvelles que j'entends, et ce fut là un travail colossal et habilement exécuté. Comment la terre fut-elle faite? »

Hár répond : « Elle est toute ronde et à l'extérieur se trouve la profonde mer, et le long du rivage de cette mer, ils donnèrent aux races des géants de la terre à bâtir; mais plus loin vers l'intérieur de la terre, ils bâtirent une forteresse autour de leur domaine pour se défendre des géants. Pour cette forteresse, ils employèrent les cils d'Ymir, et ils appelèrent la forteresse Midgardr. Ils prirent aussi sa cervelle et la jetèrent en l'air et ils en firent les nuages. » [...]

Alors Ganglari dit : « Ils me semblent avoir réalisé un grand exploit quand la terre et le ciel furent faits et que les lumières du ciel furent placées et les jours fixés; mais d'où viennent les hommes qui habitent le monde? »

Alors Hár répond : « Quand les fils de Burr allèrent le long du rivage de la mer, ils trouvèrent deux souches d'arbres et les prirent et en façonnèrent des êtres humains; le premier donna souffle et vie, le second, conscience et mouvement, le troisième physionomie, parole, ouïe et vue. Ils leur donnèrent des habits et un nom : l'homme fut appelé Askr et la femme, Embla. Et par eux fut engendrée la race des hommes qui put vivre et habiter dans Midgardr. Ensuite, les dieux se firent au milieu du monde une forteresse qui s'appelle Asgardr; les hommes l'appellent

1. Pour plus de détails, voir R. BOYER, « Naissances astrales », dans *Mediævistik*, 1988, 1, pp. 9-22.

*Troie. Là habitaient les dieux et leurs races, et de là provinrent maints événements et batailles à la fois sur la terre et dans les airs. Il y a là un endroit qui s'appelle Hlidskjálf, et quand Alfödr s'y asseyait dans son haut siège, il voyait tous les mondes et la conduite de chaque homme, et savait toutes choses. »*

(*Gylfaginning*, chap. 8 et 9.)

L'idée de faire dériver la terre et le ciel des parties du corps d'un géant primitif, sorte d'archétype fabuleux, est antique et indo-européenne. Il en va de même de la progression chronologique : existence d'un être originel, création des géants, des dieux, enfin des hommes. La vache Audumla pourra surprendre mais le symbole d'inépuisable fécondité qu'elle représente est transparent. Quant à l'idée de faire naître l'homme du bois, nous la trouvons également dans le patrimoine indo-européen, et Hésiode la connaissait.

Les mythes explicatifs de l'existence du soleil et de la lune sont plus élaborés :

*« Il y avait un géant qui s'appelait Nörfi ou Narfi, qui habitait à Jötunheimr. Il eut une fille qui s'appela Nótt; elle était noire et sombre, selon ses antécédents. Elle fut mariée à un homme qui s'appelait Naglfari; leur fils s'appelait Audr. Ensuite, elle se maria à quelqu'un qui s'appelait Ónarr; leur fille s'appela Jörd. Enfin, Dellingr l'épousa, il était de la race des Ases; leur fils fut Dagr<sup>1</sup>. Il était clair et beau, selon ses antécédents paternels. Ensuite, Alfödr prit Nótt<sup>2</sup> et son fils Dagr, et leur donna deux chevaux et deux chariots, et les envoya dans le ciel pour qu'ils en fassent le tour chaque jour. Nótt va la première avec un cheval qui s'appelle Hrímfaxi, et chaque matin, sa bave tombe sur le sol : c'est la rosée. Le cheval qui appartient à Dagr s'appelle Skínfaxi, et sa crinière illumine l'air et la terre. »*

*Alors Ganglari dit : « Comment dirige-t-il le cours du soleil et de la lune? »*

*Hár dit : « Un homme qui s'appelait Mundilfari avait deux enfants; ils étaient si jolis et si beaux qu'il appela son fils Máni<sup>3</sup> et sa fille Sól<sup>4</sup>, et il la donna en mariage à un homme qui*

1. Jour.

2. Nuit.

3. Lune, masculin en islandais.

4. Soleil, féminin en islandais.

s'appelait *Glenr*. Mais les dieux se courroucèrent de cette outrecuidance, prirent le frère et la sœur, les placèrent dans le ciel et firent conduire par *Sól* les chevaux qui tiraient le char du soleil, lequel avait été créé par les dieux pour éclairer le monde avec les étincelles qui volaient hors de *Múspell*. Ces chevaux s'appellent *Árvakr* et *Allsvinnr*. Sous les épaules des chevaux, les dieux placèrent des soufflets pour les rafraîchir, mais dans certains poèmes de sagesse, on appelle cela « *ísarnkol* ». *Máni* dirige la course de la lune et commande à la nouvelle lune et au dernier quartier; il prit deux enfants de la terre qui s'appellent *Bil* et *Hjúki*, alors qu'ils revenaient d'une source qui s'appelle *Byrgir* et portaient sur les épaules une cuve qui s'appelle *Sög*, la perche s'appelant *Simul*. Leur père s'appelait *Vidfinnr*. Ces enfants accompagnent *Máni*, comme on peut le voir de la terre. »

Alors *Ganglari* dit : « Vite voyage le soleil; c'est presque comme s'il avait peur et il ne pourrait vraiment pas se hâter davantage s'il redoutait de mourir. »

Alors *Hár* dit : « Il n'est pas surprenant qu'il aille aussi vite qu'il le peut; proche est celui qui l'attaque, et il n'a pas d'autre issue que de s'enfuir en courant. »

Alors *Ganglari* dit : « Qui est-ce qui lui fait tel tracas? »

*Hár* dit : « Ce sont deux loups; celui qui le poursuit s'appelle *Skoll*. C'est de lui qu'il a peur et il s'en faut de peu qu'il ne l'attrape. Mais celui qui court devant lui s'appelle *Hati* fils de *Hródvitnir*: il veut attraper la lune et la manque de peu. »

Alors *Ganglari* dit : « De quelle race sont ces loups? »

*Hár* dit : « Il y a une géante qui habite à l'est de *Midgardr* dans une forêt qui s'appelle *Járnvídr*<sup>1</sup>. Dans cette forêt habitent les magiciennes que l'on appelle *járnvidjur*. Cette vieille géante engendre beaucoup de fils de géants, tous sous forme de loups, et de là proviennent les loups en question. »

(*Gylfaginning*, chap. 10, 11, 12.)

Il manque pourtant encore l'élément essentiel, dont la genèse, elle, n'est donnée nulle part : c'est le grand arbre *Yggdrasill*, axe et support des mondes, créature fantastique qui plonge ses racines dans les trois grands domaines des dieux, des géants et des hommes, descend jusqu'aux enfers et constitue sans aucun doute l'idée la plus grandiose, la plus majestueuse de la mythologie nordique. Écoutons encore *Snorri* :

1. Bois-de-Fer.

Alors Ganglari dit : « Où est la résidence principale et le lieu sacré des dieux? »

Hár répond : « C'est dans le frêne Yggdrasill; là, les dieux doivent juger chaque jour. »

Ganglari dit : « Qu'y a-t-il à dire de cet endroit? »

Jafnhár dit : « Ce frêne est le plus grand et le meilleur de tous les arbres. Ses branches s'étendent au-dessus de tous les mondes et atteignent au-delà du ciel. Il a trois racines qui le maintiennent droit, et elles sont excessivement larges : l'une est chez les Ases, une chez les Thurses du givre, là où était Ginnungagap autrefois, la troisième se trouve au-dessus de Niflheimr et sous cette racine-là se trouve Hvergelmir, et Nídhöggr la ronge par en bas. Mais sous la racine qui est orientée vers la halle des Thurses du givre se trouve la source de Mímir qui recèle science et sagesse, et celui qui possède la source s'appelle Mímir; il est plein de profond savoir parce qu'il boit l'eau de la source dans la corne Gjallarhorn. Alfödr y vint et demanda de pouvoir boire à la source, mais il ne l'obtint pas avant d'avoir mis son œil en gage. [...] La troisième racine du frêne se trouve dans le ciel et sous cette racine il y a une source qui est très sacrée : elle s'appelle source d'Urdr; c'est là que les dieux tiennent leur thing. Chaque jour, ils y montent par Bifrost; celui-ci s'appelle également Pont-des-Ases [...]. »

Hár dit : « Il y a une belle maison sous le frêne près de la source, et de cette maison sortent trois vierges qui s'appellent Urdr, Verdandi et Skuld. Ces vierges modèlent la destinée des hommes. Nous les appelons Nornes. » [...].

Alors Ganglari dit : « Y a-t-il d'autres choses remarquables à dire du frêne? »

Hár dit : « Il y a beaucoup à dire sur lui. Un aigle siège dans la frondaison du frêne, et il sait beaucoup de choses. Entre ses yeux siège un faucon qui s'appelle Vedrfölnir. Un écureuil qui s'appelle Ratatoskr court d'un bout à l'autre du frêne et transmet des messages de haine de l'aigle à Nídhöggr, et quatre cerfs courent dans le feuillage du frêne et broutent ses rameaux. Ils s'appellent Dáinn, Dvalinn, Duneyr et Dúratrór. Mais dans Hvergelmir, chez Nídhöggr, il y a tant de serpents qu'aucune langue ne peut les dénombrer [...]. En outre, on a dit que les Nornes qui habitent la source d'Urdr prennent chaque jour de l'eau de la source et en outre du limon qui se trouve autour de la source et aspergent le frêne pour que ses branches ne se dessèchent ni ne pourrissent, et cette eau est si sacrée que toutes choses qui tombent dans la source deviennent aussi blanches que

*la membrane qui s'appelle skjall et se trouve à l'intérieur de la coquille d'œuf [...] La rosée qui tombe de là sur la terre, nous l'appelons miellat et les abeilles en vivent. Deux oiseaux vivent dans la source d'Urdr; on les appelle cygnes et d'eux provient l'espèce d'oiseaux qui porte ce nom. »*

(*Gylfaginning*, chap. 15 et 16.)

Est-ce un frêne comme le veut Snorri<sup>1</sup>? Rien n'est moins sûr. Son nom signifie « cheval d'Ódinn » et il est dit ailleurs qu'Ódinn a coutume d'y attacher son coursier : traits chamanistes, nous le verrons. C'est aussi l'arbre de la science puisque Mímir y habite, et de la destinée car c'est la demeure des Nornes, les Parques du Nord. Encore que nous connaissions à Yggdrasill des répondants orientaux, nord et centre-asiatiques, il est tentant de voir en lui une conception nordique archaïque. La description que fait Adam de Brème du temple d'Uppsala mentionne aussi un arbre géant qui pourrait être un if (*cf. supra*, p. 162, note 3). Il se pourrait, ou bien que l'arbre d'Uppsala ait été l'image locale d'Yggdrasill, ou bien que la conception d'Yggdrasill qui ait été reflétée par les arbres sacrés des Germains. En outre, l'arbre Yggdrasill est gouverné par la symbolique des chiffres 7 et 9.

En fait, il est le Destin universel, et c'est ce qui lui vaut sa grandeur. Il garde le monde qu'il soutient. A la fin du monde, on nous le dépeint tremblant et frémissant. Il est ce centre du monde dont Mircea Eliade<sup>2</sup> a prouvé que nulle religion ne pouvait se passer. On l'appelle encore Læradr (« celui qui abrite ») ou Hoddmímir (« trésor de Mímir ») ou Mímameidr (« perche de Mímir »). Il est clair qu'il protège, unit, nourrit. C'est à son ombre que la vie renaîtra après le *Ragnarök*. J'y vois le principe directeur et unifiant de toute cette poussière de mythes et de traditions sacrées dont il fallait faire un tout à peu près cohérent. Création aussi intellectuelle que physique, aussi réelle que symbolique, aussi vivante que surnaturelle, il est la beauté, l'énergie inlassable et la science secrète : poésie, dynamisme, magie!

1. Cet arbre est l'objet premier de l'ouvrage *Yggdrasill. La religion des anciens Scandinaves*, *op. cit.*, notamment le chapitre ix.

2. M. ELIADE *Le Sacré et le Profane*, Paris, Gallimard, 1965.

### La théogonie des *Eddas*

Le monde étant ainsi en place, il faut examiner son peuplement. Laissons pour l'instant de côté les puissances du Destin – Nornes, valkyries, *fylgjur* et *dísir* – et remontons l'échelle hiérarchique des créatures surnaturelles.

En bas sont les nains, habiles forgerons et artisans artistes. Ils vivent sous terre, loin du soleil. Leurs mystérieuses fonctions demeurent inexplicables. Tout donne à penser qu'ils furent originellement les morts, auxquels nous avons dit que les anciens Scandinaves vouaient un culte bien attesté. Leur nom générique, *dvergr* (au singulier) va dans ce sens : le mot signifie « tordu » et renvoie certainement à la position du cadavre dans sa tombe <sup>1</sup>.

Puis viennent les géants, êtres archaïques, originels, qui remontent au chaos premier. Innombrables, doués d'une force colossale et dépositaires de la science antique, ils figurent certainement cette crainte nordique, tellement caractéristique, de voir sombrer les forces de vie, s'embraser l'univers noyé en même temps sous des flots de sang : semblablement, les Celtes tremblaient de voir le ciel s'abattre sur eux. Cette peur irrépressible, nous ne devons pas être surpris de la trouver, intacte, au XIII<sup>e</sup> siècle, où elle se manifeste par les strophes de rêves qui émaillent la *Sturlunga Saga*.

*Kárr on m'appelle,  
Je suis ici venu  
Pour ébranler le monde  
Et le cœur des hommes,  
Briser les bourgs,  
Bander les arcs,  
Allumer le feu  
Et fomenter la guerre.*

(*Íslendinga Saga*, in *Sturlunga Saga*,  
Reykjavík, 1946, t. I, str. 50.)

*Mort, le chef,  
Mort l'Ódinn de la mêlée <sup>2</sup>,*

1. Voir C. LECOUEUX, *Les Nains et les elfes au Moyen Age*, Paris, Imago, 1988.

2. L'homme.