

Introduction

Encore moins familière au grand public que la mythologie celtique qui bénéficie en France d'un intérêt enviable depuis de longues années, la mythologie germanique reste un domaine peu connu que l'on juge essentiellement à travers la *Tétralogie* wagnérienne, ce qui lui a fait plus de mal que de bien. En outre, récupérée par l'idéologie nazie, elle a mauvaise réputation, soupçonnée qu'elle est de véhiculer des idées pernicieuses. Heureusement, il n'en est rien, et le mésusage qui en a été fait reposait sur une interprétation fallacieuse de ses données, sur le mythe moderne du Germain blond et aryen¹. Un autre mythe moderne, celui du Viking, a popularisé l'image d'hommes violents et sanguinaires, brutes épaisses jurant par Odin et par Thor et buvant de l'hydromel dans le crâne de leurs victimes². C'est du reste ainsi que les Vikings apparaissent dans *Astérix et les Normands*. N'oublions pas non plus que, jusqu'au XIX^e siècle, on continuait à ranger parmi les litanies le *A furore Normannorum libera nos domine* (« Seigneur, délivre-nous de la fureur des Normands ! »). Ainsi dénaturée par méconnaissance, la civilisation germanique ancienne rebute plutôt qu'elle n'attire, d'autant plus que la plupart des ouvrages sérieux restent réservés aux spécialistes, malgré les efforts de quelques chercheurs au premier rang desquels se tient Régis Boyer. La mythologie germanique est donc victime de préjugés.

Pourtant, elle a eu une influence considérable sur la formation du patrimoine culturel européen. On oublie trop souvent en effet que les Francs, dont notre pays tire son nom, furent une peuplade germanique et que la France et sa civilisation sont le résultat d'un gigantesque bras-

1. Jacques Ridé, *L'Image du Germain dans la pensée et la littérature allemandes, de la redécouverte de Tacite à la fin du XVI^e siècle. Contribution à l'étude de la genèse d'un mythe*, 3 vol., Lille, Paris, Champion, 1977.

2. Cf. R. Boyer, *Le Mythe viking dans les lettres modernes*, Paris, Le Porte-Glaive, 1986 ; du même auteur : *Les Vikings*, Paris, Plon, 1992.

sage des cultures celto-gauloise, romaine et germanique. La toponymie de notre sol porte encore la trace des envahisseurs qui s'y sédentarisèrent, les Burgondes dans la vallée du Rhône et en Savoie, les Saxons en Boulonnais, les Alamans en Alsace, les Wisigoths en Narbonnaise, les Taïfales en Poitou... Mais qu'entend-on par « germanique » ?

Cet adjectif désigne des peuples parlant une même langue à l'origine. Mais chacun sait ce qui se passe quand ceux qui la parlent éclatent en plusieurs groupes : la langue évolue différemment selon chacun. Nous en avons de bons exemples avec l'espagnol et le portugais, l'américain et l'anglais, l'afrikaans et le néerlandais. Les langues germaniques comportent trois grandes familles : le nordique ou scandinave, l'ostique, aujourd'hui disparu et qui fut la langue des Goths, et le westique qui comprend l'anglo-frison, le tudesque et le haut allemand¹.

La mythologie germanique est l'expression codifiée et ordonnée de ces peuples, de leur civilisation, de leurs croyances, de leur religion. Le christianisme s'attaqua avec vigueur à ce qu'il appelait « paganisme » et accultura, effaça très tôt les mythologies d'outre-Rhin et d'outre-Manche, si bien qu'il n'en reste que des fragments épars : ici le nom d'une divinité, là la description d'une pratique culturelle, plus loin des légendes épiques où surgissent des figures énigmatiques, ailleurs des noms de lieux et de personnages formés sur celui de dieux. Ces témoignages sont suffisants pour montrer qu'il a existé un fond commun à tous ces peuples, mais insuffisants pour écrire une mythologie anglaise ou allemande, même si nous y ajoutons les informations des écrivains romains et byzantins², celles de l'épigraphie³, des pierres runiques, et celles des écrits catéchétiques anathématisant les croyances païennes. Deux écrivains, le Goth Jordanès et le Lombard Paul Diacre, fournissent aussi quelques précieux renseignements.

I. LES SOURCES

Les témoignages les plus anciens sur les dieux des Germains sont dus à Tacite et César et, malgré l'interprétation romaine des données, ils corroborent ce que nous apprennent les textes plus récents. César dit ceci :

1. Sur tout cela, cf. Claude Lecouteux, *L'Allemand médiéval : I. le moyen haut-allemand*, Turnhout, Brepols, 1996.

2. On trouvera les textes chez C. Clemen, *Fontes historiae religionis Germanicae*, Berlin, Walter de Gruyter, 1928.

3. Cf. S. Gutenbrunner, *Die germanischen Götternamen der antiken Inschriften*, Halle, Niemeyer, 1936.

« Le dieu qu'ils honorent le plus est Mercure (Odin). Ses statues sont les plus nombreuses ; ils le regardent comme l'inventeur de tous les arts, comme le guide des voyageurs sur les routes, comme le plus capable de faire gagner de l'argent ou prospérer le commerce. Après lui ils adorent Apollon (Baldr ?), Mars (Tyr ?), Jupiter (Thor) et Minerve (Freyja). Ils ont de ces divinités à peu près la même idée que les autres nations : Apollon chasse les maladies, Minerve enseigne les éléments des travaux et des métiers, Jupiter exerce son empire sur les hôtes des cieux, Mars gouverne les guerres. »

Quant à Tacite, nous lui devons ce que nous savons sur Nerthus :

« Les peuples germaniques adorent, tous en commun, Nerthus, c'est-à-dire la Terre Mère, et croient qu'elle intervient dans les affaires humaines et voyage en char parmi les peuples. »

Elle habite sur une île, dans un bosquet sacré, et possède un fils, Tvisto, ce qui signifie Double, Hermaphrodite, et correspond au géant Ymir que nous découvrirons plus loin.

Nos sources principales sont les *Eddas* : *Edda poétique*¹, recueils de poèmes consignés dans le *Codex Regius* écrit vers 1270, d'après un original perdu s'appuyant sur la tradition orale et sur des écrits plus anciens², — et l'*Edda de Snorri*, dont il faut dire deux mots.

Vers 1223, le grand érudit islandais Snorri Sturluson (1197-1241) rédige son *Edda* en prose³, l'*Edda Snorra* ou *Edda de Snorri*, qui comporte trois parties :

— *la Fascination de Gylfi (Gylfaginning)*⁴, un exposé systématique de la matière mythique et un tableau exhaustif et rationnel de l'ancienne religion.

— *l'Art poétique (Skáldskaparmál)*, une collection de métaphores (*kenningar*, sing. *kenning*) et de synonymes (*heiti*) désignant des personnes, des objets et des concepts accompagnés de brefs résumés

1. Trad. R. Boyer, Paris, Fayard, 1992.

2. *Edda. Die Lieder des Codex Regius nebst verwandten Denkmälern I* : Text, hrsg. v. Gustav Neckel, 5. verbes. Aufl. v. Hans Kuhn, Heidelberg, C. Winter, 1983 (Germ. Bibl. 4. Reihe : Texte). Régis Boyer, Eveline Lot-Falck, *Les Religions de l'Europe du Nord. Eddas, sagas, hymnes chamaniques*, Paris, Fayard/Denoël, 1974.

3. *Eddas, Récits de mythologie nordique*, trad. du vieil-islandais par F.-X. Dillmann, Paris, Gallimard, 1991.

4. G. Lorenz, *Snorri Sturluson Gylfaginning*, Texte, Übersetzung, Kommentar, Darmstadt, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1984.

expliquant l'origine de telle ou telle tournure. Par exemple, pourquoi l'or est appelé « semence de Kraki », ou encore « farine de Fródi ».

— *le Dénombrement des mètres (Háttatal)*, un traité de métrique.

L'un des manuscrits de l'*Edda Snorra*, le *Trektarbók*, comporte en plus de précieuses listes de noms classés par rubriques : géants, trolls, nains, etc.

Les *Eddas* forment un ensemble narratif cohérent, riche en relations intertextuelles, représentant un système de pensée, une vision du monde, une explication. Elles mettent en ordre des croyances préexistantes, les organisent, avec tout ce que cela comporte d'innovations pour arriver à un ensemble homogène¹. Mais l'imaginaire s'appuie sur la mémoire et celle-ci n'est pas toujours fidèle, ce qui entraîne des amalgames, des chevauchements et des obscurités. Certains chants de l'*Edda* poétique donnent de longues énumérations de personnages (nains, géants), de fleuves, de chevaux mythiques sur lesquels nous ignorons tout la plupart du temps car nul autre texte ne nous informe. Ces énumérations sont-elles une amplification épique ou bien ont-elles un but mnémotechnique ? Les êtres et les lieux cités possèdent-ils une haute antiquité ou bien sont-ils de création récente ? Il est souvent très difficile de répondre à ces interrogations.

Comme sources secondaires, nous avons une myriade de textes, en tête desquels il faut citer les vingt premiers chapitres de la *Saga des Ynglingar*², qui forme la première partie de l'*Orbe du monde (Heimskringla)*, par Snorri Sturluson, et retrace l'histoire des rois de Norvège depuis leurs ancêtres mythiques, mais les dieux apparaissent ici comme des hommes divinisés.

Il y a aussi *la Geste des Danois*, que Saxo Grammaticus rédige au tout début du XIII^e siècle³ ; la mythologie y est transposée en roman et en épopée⁴.

S'ajoutent à tout cela la poésie scaldique⁵ et les sagas, mais ces sources ne peuvent que confirmer certains points, servir à recouper le dire des autres textes ; il ne faut pas toutefois en dénier l'intérêt. Nous y trouvons en effet aussi bien des témoignages sur la vénération d'un dieu que sur la croyance aux elfes (*álfar*), aux génies du terroir (*landvættir*), etc.

1. Régis Boyer, *Yggdrasil. La Religion des anciens Scandinaves*, Paris, Payot, 1981.

2. Trad. Ingeborg Cavalié, Paris, Le Porte-Glaive, 1990.

3. *La Geste des Danois (Gesta Danorum)*, livres I-IX), trad. par Jean-Pierre Troadec, présenté par F.-X. Dillmann, Paris, Gallimard, 1995.

4. Georges Dumézil, *Du mythe au roman. La Saga de Hadingus (Saxo Grammaticus I, v- VIII) et autres essais*, Paris, P.U.F., 1970.

5. Régis Boyer, *La Poésie scaldique*, Paris, Le Porte-Glaive, 1990.

Tous ces écrits nous fournissent plus de mille noms mythologiques, mais tous ne possèdent pas la même importance, aussi avons-nous choisi de ne retenir que ceux qui s'inscrivent dans un ensemble complet ou fragmentaire mais intelligible, ceux qui ont joué un rôle important dans les arts et les littératures, notamment de l'époque romantique allemande aux romans de Tolkien.

II. LES DIEUX DES GERMAINS

Grâce aux mythographes des pays germaniques, nous savons que les dieux se répartissent en deux grandes familles, celle des Ases, chez qui prédomine la fonction guerrière, et celle des Vanes, des représentants de la fertilité, de la fécondité, de la magie, et des relations pacifiques du plaisir. Avant d'en parler, il est nécessaire de mettre en place le décor de leurs actions.

Théogonie et cosmogonie

À l'aube des temps, il n'y avait qu'un abîme sans fond, Ginnungagap, s'étendant entre le pays des glaces et des ténèbres, Niflheim, au nord, et celui du feu, Muspelheim, au sud. Des fleuves venus du sud et coulant vers Niflheim se couvrirent de givre et moururent dans les immensités glacées. Ces masses d'eau gelée comblèrent l'abîme et des vents de plus en plus chauds firent fondre les glaces. Les gouttes d'eau vivifiées par le vent s'assemblèrent pour former le corps du géant Ymir que nourrit bientôt la vache Audumla née de la même façon. Ymir entra en transpiration, sous son bras gauche crûrent un homme et une femme, et l'un de ses pieds engendra un fils de l'autre pied. En léchant la glace, Audumla fit surgir un homme qui s'appela Buri et était capable de se reproduire, comme Ymir. Il eut un fils, Borr, qui épousa Bestla, une descendante d'Ymir. De leur union naquirent les dieux Odin, Vili et Vé qui tuèrent Ymir et créèrent le monde à partir de son corps. Cela fait, ils placèrent un nain à chaque corne du ciel pour soutenir la voûte céleste. Telle est la genèse des dieux et de la terre selon l'*Edda* poétique.

L'univers se compose de l'« Enclos du Milieu » (Midgard), le monde des hommes, de l'« Enclos des Ases » (Asgard), celui des dieux, relié au premier, l'« arc-en-ciel » (Bifröst) ou le « Pont des Ases » (Asbru), et de l'« Enclos du Dehors » (Utgard), terre des géants, des démons et de tous les êtres maléfiques. Sous Midgard s'étend le royaume des

morts confié à la déesse Hel. La cohésion verticale de l'univers est assurée par Yggdrasill, arbre cosmique et axe du monde que les Saxons appellent Irminsul (« Colonne du dieu Irmin »), et la cohésion horizontale par le Serpent de Midgard (Midgardsorm), le grand serpent de mer qui se love autour de la terre.

Les Ases

Les Ases les plus importants sont Odin (all. *Wodan*, angl. *Woden*) et ses fils, Thor et Baldr, Tyr, Heimdallr, Loki. Ils vivent à Asgard qu'ils ont fait bâtir par un géant, où se trouve le Walhalla, la Halle des guerriers morts au combat, où les valkyries servent aux preux défunts, les guerriers uniques (*Einherjar*) qui forment la troupe d'Odin lors de la fin du monde, la chair du sanglier Sæhrimnir et l'hydromel qui coule du pis de la chèvre Heidrun.

Dieu suprême, chef de toute la société divine, maître de la magie et des runes, dont il a acquis la connaissance en neuf jours et neuf nuits à l'arbre du monde, Odin a « le pouvoir de rendre ses ennemis aveugles et sourds, d'en faire des lâches et d'émousser leurs armes au point qu'elles ne tranchaient pas plus que des bâtons, tandis que ses guerriers à lui combattaient sans broigne tels des chiens enragés, mordaient leurs boucliers et possédaient la force d'un ours ou d'un taureau » ; ce sont eux que l'on appelle Guerriers fauves ou *Berserkir*, littéralement « Chemises d'ours ». Odin est aussi le maître de la poésie.

Pour se réconcilier, les Ases et les Vanes crachèrent dans une grande jarre ; de cette salive ils firent un être humain, Kvasir, à la profonde sagesse. Un jour, deux nains le tuèrent et versèrent son sang dans un chaudron et y mêlèrent du miel : quiconque buvait ce nectar devenait un grand poète. Un géant tua les nains, s'empara du breuvage et le conserva dans une montagne. En se changeant en serpent, Odin réussit à le lui dérober.

Ce dieu est le conducteur des âmes (psychopompe), c'est lui qui choisit les guerriers qui doivent tomber sur le champ de bataille et que les valkyries ramènent au Walhalla. Cynique et cruel, habile à changer d'apparence et de corps, Odin a été assimilé à Mercure ; on le représente comme un vieil homme grisonnant, borgne, vêtu d'un manteau bleu et d'un chapeau rabattu sur le front. Il vit exclusivement de vin, possède deux corbeaux, Huginn et Muninn (« Pensée » et « Mémoire ») qui lui rapportent les nouvelles du monde car il les a doués de la parole. Il a pour attributs un épieu (Gungnir), un anneau merveilleux

(Draupnir) et le cheval Sleipnir qui possède huit pattes et qui est souvent représenté sur les stèles funéraires d'Ostrogothie. Enfin, Odin est doté de très nombreux surnoms qui reflètent bien les aspects de son activité et de ses compétences : « Dieu des Cargaisons, Très-Haut, Père suprême, Masqué, Multiple, Terreur », etc. L'un d'eux est expliqué comme suit : « Parfois il éveillait les morts en les faisant surgir de terre, ou bien il séjournait sous les corps des pendus ; c'est pourquoi on l'a surnommé Seigneur des Revenants ou Seigneur des Pendus. »

L'épouse d'Odin est Frigg (*Frea, Fríja, Frige*) qui possède un habit de faucon, allusion à une ancienne capacité de métamorphose. Elle a pour fils Baldr, surnommé « le Bon ». À la suite de rêves funestes, elle demanda et reçut le serment de tous les éléments, de toutes les plantes, des métaux, de la terre, du bois, des pierres et des maladies qu'ils épargneraient son fils, mais elle oublia le gui dont un rameau le tua lors d'un jeu. Inconsolable, Odin chargea son fils Hermod de partir pour le royaume des ombres et d'en ramener Baldr. Hel accepta de le laisser partir si toute la création le pleurait, mais le dieu Loki, responsable du meurtre, refusa, et Hel garda sa proie.

Le second fils d'Odin est Thor (« Tonnerre », all. *Donar*, v. angl. *Thunor*), né des amours du maître du panthéon avec la géante Jörd (« Terre »). Il est le plus fort des dieux et réside à Thrudvang. Coléreux et truculent, il porte une barbe rousse et il est doté d'un appétit fabuleux. Il possède le marteau Mjöllnir, avec lequel il massacre les géants, une paire de gants de fer, nécessaire pour le manier, une ceinture qui double sa vigueur, et deux boucs qui tirent son char quand il voyage.

Thor est célèbre pour ses combats contre des monstres : il faillit même pêcher le Serpent de Midgard. Il règne aussi sur le tonnerre et les éclairs, le vent et la pluie. Il a pour épouse Sif qui lui donne deux fils Magni (« Force ») et Modi (« Courage »), et une fille, Thrudr (« Force »).

Tyr est le fils d'Odin ou du géant Hymir ; c'est un dieu juriste qui a donné son nom au « mardi » (nor. *Tysdagr*; angl. *Tuesday*) ; il défend l'ordre du monde et patronne l'assemblée des hommes libres. Il est manchot pour avoir mis sa main en gage dans la gueule du loup Fenrir que les dieux voulaient attacher parce qu'il grandissait tant qu'il devenait une menace : « Les prophéties disaient qu'il était destiné à provoquer leur perte. » Les deux premières tentatives se soldèrent par un échec, alors ils demandèrent aux nains de forger un nouveau lien. « Rendu méfiant, Fenrir exigea qu'un dieu mette sa main dans sa gueule, sinon il ne se laisserait pas attacher. Alors Tyr tendit la dextre et la plaça dans la gueule du loup. Quand celui-ci s'arc-bouta, le lacet se tendit et plus il se démenait, plus le lacet se raidissait. Alors les Ases

éclatèrent de rire, tous sauf Tyr : il venait de perdre la main. » Tyr est sans doute la plus ancienne de toutes les divinités et son nom signifie tout simplement « dieu » (sanskrit *dyaus*).

Heimdallr, surnommé l'Ase blanc, est le gardien des dieux ; il réside au bout du ciel et veille sur le pont qui mène à Asgard. « Il a besoin de moins de sommeil qu'un oiseau. Il voit toujours jour et nuit, à des centaines de milles de distance. Il entend aussi pousser l'herbe sur le sol et la laine sur le dos des moutons, ainsi que tout ce qui fait plus de bruit que cela. Il possède une trompe qui s'appelle Gjallarhorn et, quand il souffle, cela s'entend dans tous les mondes », dit l'*Edda* en prose. Ajoutons que ses dents sont en or, qu'il possède une épée et le cheval Crin d'or. À la fin du monde, il s'entre-tue avec Loki.

Dieu extrêmement complexe, incarnation du mal, semeur de trouble et fauteur de discorde, Loki est le fils de Laufey et du géant Farbauti ; sa femme est Sigyn, dont il a un fils ; la géante Angrboda lui donne trois enfants : le loup Fenrir, le serpent de Midgard, qui jouent un rôle important dans la bataille eschatologique, et Hel, la déesse des morts.

Tels sont les principaux Ases. Les *Eddas* et la toponymie nous ont légué bien d'autres noms, mais les informations se réduisent à peu de chose comme la mention d'un surnom. Ainsi Ull, appelé l'Ase à l'Arc, aux Raquettes ou aux Skis, dont l'importance ancienne ressort d'une note énigmatique de Saxo Grammaticus : il aurait régné sur Asgard alors qu'Odin était banni. Certains personnages ont quitté le panthéon et sont devenus de simples héros, le meilleur exemple en est Wieland qui fut certainement un dieu forgeron, un dieu orfèvre étroitement lié aux elfes. Sur Sol, la déesse soleil, nous savons simplement qu'elle fut punie pour une mésalliance : les dieux la placèrent dans le ciel où elle se déplace dans un char tiré par deux chevaux, poursuivie par un loup qui veut la dévorer.

Les Vanes

La seconde famille des dieux est formée des Vanes qui semblent plus anciens que les Ases. On pense qu'ils représentent les dieux d'une culture de sédentaires (agriculteurs) qu'une autre culture aurait subjugués, celle de nomades (chasseurs, pêcheurs, cueilleurs) et de guerriers. Un grand mythe raconte comment ils obtinrent de siéger à Asgard auprès des Ases. Ils leur envoyèrent une sorcière appelée Gullveig (« Ivresse de l'or »), se disant que la passion du métal précieux les rendrait moins belliqueux ; les Ases voulurent lui arracher ses secrets et, comme elle

refusait de les leur livrer, ils tentèrent en vain de la brûler. Les Vanes exigèrent réparation pour ces violences et demandèrent soit une grosse somme d'argent soit leur admission parmi les Ases. Ceux-ci préférèrent s'en remettre au sort des armes. La guerre fut longue et difficile, sans vainqueurs ni vaincus. La paix fut donc conclue et on échangea des otages : les Vanes donnèrent leurs hommes les plus distingués, Njörd et son fils Freyr, les Ases Mimir, homme de profonde sagesse, et Hœnir. Ainsi apparut une nouvelle famille de divinités à Asgard.



1. Stèle historiée de Lärbro sur l'île de Gotland (Suède), VIII^e siècle.

Les Vanes sont essentiellement représentés par Njörd et ses enfants Freyr et Freyja. Ce sont des dieux agraires, liés à la terre et à l'eau ; ils dispensent les biens et les plaisirs, la richesse et la fertilité, l'amour et la paix. Son fils Freyr (« Seigneur ») est le principal dieu vane : il commande à la pluie, à l'ensoleillement et à la végétation et, au dire d'Adam de Brême, il était représenté avec un énorme phallus dans le temple d'Upsala. Le porc et l'étalon sont ses animaux préférés. Il

réside à Asgard dans la demeure appelée Alfheim (« Monde des Elfes »), possède un bateau merveilleux — il peut se replier, a toujours bon vent et tous les Ases y tiennent — et un sanglier aux soies d'or. Son épouse est la géante Gerd qu'il a obtenue contre son épée : un jour, il aperçut au pays des géants une splendide jeune fille, Gerd, fille du géant Gymir, dont il tomba désespérément amoureux ; son ami Skirnir lui emprunta son épée et son cheval et partit pour la ramener ; après bien des traverses et en usant de magie, Skirnir (« Éclaireur ») réussit dans son entreprise, mais l'épée fut perdue et Freyr ne l'aura pas lors de la bataille eschatologique où il affrontera Surtr, le géant du feu, qui le tuera.

À un moment donné, Freyr fut lié aux elfes habitant Alfheim, une demeure céleste qui lui appartient. Ils furent sans doute des divinités à part entière. Ils sont experts en magie, redoutent souillure et impureté. On les vénérât et on leur adressait des sacrifices. Dans les croyances plus récentes, ils représentent les bons morts élevés au rang de génies tutélaires et les bons ancêtres.

Freyja, sœur de Freyr, est célèbre pour sa légèreté, et le culte qu'on lui vouait était érotique ; elle habite Folkvang et se déplace dans un char tiré par des chats. Son champ d'action recouvre la vie, la mort — elle partage avec Odin la moitié des trépassés —, le combat, la fécondité et la magie noire. Elle adore les parures et les bijoux, et un texte nous apprend comment elle entra en possession de son célèbre collier. Quatre nains habitaient une grotte proche de son palais ; un jour, elle aperçut chez eux un collier d'or dont elle eut grande envie, mais ils refusèrent de le lui vendre et lui demandèrent de coucher avec chacun d'entre eux ; elle accepta et reçut le bijou. Mais Loki en informa Odin qui lui donna l'ordre de s'emparer du collier, ce qu'il fit en se métamorphosant en divers animaux. Mais Freyja finit par obtenir la restitution de l'objet.

Il faut dire un mot des nains qui sont liés aux dieux dans de nombreux mythes. Ils existent dès l'origine du monde — une tradition affirme qu'ils sont nés de la putréfaction du corps d'Ymir, le géant primordial —, ce sont d'habiles forgerons qui fabriquent tous les attributs des dieux, nous l'avons vu, ainsi que des armes maléfiques. Ils sont voleurs, magiciens et entretiennent des rapports si étroits avec la mort qu'on pense qu'ils sont la transposition mythique des trépassés dangereux et malintentionnés. Leurs noms connotent en effet très souvent l'idée de mort. Ils habitent les pierres et les tertres, et la lumière du jour les pétrifie.

III. L' APOCALYPSE ET LE RENOUVEAU DU MONDE

La mort des dieux se déroule lors de la bataille eschatologique appelée Ragnarök, « Destin des Puissances », popularisée par Richard Wagner sous le nom de « Crépuscule des dieux », apocalypse dantesque d'une puissance évocatrice sans pareille, annoncée par une série d'événements terrifiants : trois hivers formidables pendant lesquels le soleil ne luit pas, puis trois autres hivers accompagnés de grandes batailles dans le monde entier, où pères et fils s'entre-tuent ; ensuite le loup Sköll avale le soleil et le loup Hati la lune, la terre tremble, les arbres sont déracinés, les montagnes s'effondrent, le loup Fenrir se détache, la mer déferle sur la terre car le Serpent de Midgard gagne le rivage. Naglfari, le bateau fait des ongles des morts, est mis à flot et une géante, ou Loki, le dirige. Fenrir va, la gueule béante, la mâchoire supérieure contre le ciel, la mâchoire inférieure contre le sol, prêt à tout engloutir, et le Serpent de Midgard crache du venin. Le ciel s'entrouvre et les fils du géant Muspell arrivent, précédés de Surt, et gagnent une plaine où se livre la dernière bataille. Les Ases et les Guerriers uniques revêtent leur armure, sortent par les cinq cent quarante portes du Walhalla par rang de huit cents, et Odin prend leur tête :

« Thor ne peut l'aider car il a suffisamment à faire à se battre contre le serpent de Midgard. Freyr va se battre contre Surt et il y a rude mêlée avant qu'il tombe [...]. S'est également détaché le chien Garm, enchaîné au-dehors de Gnipahellir ; c'est un monstre malfaisant qui n'a pas son pareil. Il lutte contre Tyr et ils s'entre-tuent. Thor occit le serpent de Midgard et fait neuf pas, puis il tombe à terre, mort, tué par le venin que le serpent a vomi sur lui. Le loup engloutit Odin. C'est sa mort. Mais dans l'instant qui suit, Vidar se précipite et écrase d'un pied la mâchoire inférieure du loup. À ce pied il porte la chaussure que, depuis toujours, les temps ont fabriquée [...]. D'une main, il saisit la mâchoire supérieure du loup et lui arrache la gueule : ce sera la mort du loup. Loki se bat contre Heimdallr et ils s'entre-tuent. Puis Surtr jette du feu sur la terre et consume le monde. »

Mais cette apocalypse n'est pas une fin, c'est l'annonce d'un renouveau car deux petits dieux ont survécu : Vidar et Vali, fils d'Odin. Les rejoignent bientôt Modi et Magni, les fils de Thor, puis Baldr et Höd. En outre, deux êtres humains sont encore en vie : Lif (« Vie ») et

Lifthrasir (« Force de Vie »), qui se nourrissent de la rosée du matin et repeupleront le monde qu'éclairera la fille de Sol (« le soleil »)...

IV. LA SURVIVANCE DES DIEUX

Rares sont les anciens personnages mythologiques qui ont survécu à la christianisation. Après une période de transition où se mêlent paganisme et foi chrétienne, ils ne survivent plus qu'au niveau du langage, dans des expressions figées, des métaphores — « Odin » et « Troll » deviennent ainsi synonymes de « diable » — et dans la toponymie. Certains personnages se transforment et entrent dans les légendes populaires — le Troll devient un nain en Scandinavie et dans les îles Shetland, où on l'appelle *drow* —, mais un examen des charmes et des conjurations révèle leur persistance. L'ancienne petite déesse lunaire Bil se retrouve dans le Bilwiz, un personnage des croyances populaires du Moyen Âge. Au XVIII^e siècle, Odin devient le meneur de la Chasse sauvage, comme nous l'apprend l'érudit Johann Peter Schmitt en 1742 :

« On dit en particulier que cet Odin junior fut un archimagicien et qu'il n'a pas eu son pareil dans l'art de guerroyer ; c'est pourquoi certains ont voulu faire dériver son nom, Woden, de rager (*wüten*). Personne n'ignore aussi la croyance insensée de nombreuses gens, et surtout de certains chasseurs : quand, vers Noël et le soir du Carnaval passe celui qu'on appelle Woor, ou la Goor, ou encore le chasseur sauvage, ils disent que le diable organise une chasse avec une troupe d'esprits frappeurs. Si l'on va au fond de cette superstition, on voit qu'elle est issue de l'histoire de cet Odin junior et l'homme du commun pense qu'Odin ou Wodan passe. C'est pourquoi on nomme une telle compagnie de fantômes l'Armée furieuse, l'Armée de Wodan, l'Armée de Gooden ou d'Odin. »

Par ailleurs, tous les pays germaniques ne connaissent pas la même évolution en même temps et les traditions populaires d'Islande et de Norvège ont conservé nombre d'éléments mythologiques anciens. C'est à partir du début du XIX^e siècle que les érudits et les chercheurs, sous l'influence des travaux de Jacob Grimm, ont fait sortir les dieux de l'ombre où ils s'étaient enfoncés. Puis Richard Wagner contribua à diffuser leur connaissance par le biais de sa *Tétralogie*, mais une pernicieuse idéologie s'empara d'eux, les utilisa pour créer le mythe du

grand Reich, ce qui discrédita la mythologie germanique pour plusieurs décennies. Les études récentes, initiées à la suite des travaux de Georges Dumézil, ont montré tout l'intérêt que présentaient les dieux des Germains dans une perspective comparatiste, et grâce à ces nouvelles directions de recherche, le sujet se débarrasse peu à peu des préjugés qui l'ont frappé. Les dieux du panthéon germano-scandinave ne sont en effet qu'une forme locale, un écotype, d'un ensemble plus vaste dont les racines plongent dans le monde indo-européen, comme l'ont révélé de multiples parallèles relevés avec d'autres cultures.

V. MYTHOLOGIE POPULAIRE

Parallèlement à la mythologie savante, celle que nous ont transmise les anciens mythographes, il existe tout un réseau de représentations et de croyances en perpétuelle évolution. Il s'en dégage une image du monde particulière où êtres surnaturels et élémentaires ne vivent plus dans un panthéon lointain, mais à proximité immédiate des hommes, dans les forêts, les montagnes, sous les pierres, etc. Nous y retrouvons parfois des images dégradées de figures de la haute mythologie, mais aussi de nombreux éléments qui ne s'y trouvent pas. La plupart de ces créatures, que l'on qualifie aujourd'hui de fantastiques, continuent à vivre dans les contes et les légendes, source nullement négligeable tant sa richesse est grande. Les ouvrages des frères Grimm, par exemple, en donnent un bon aperçu, avec tout ce foisonnement de nixes et de kobolds, d'ogres et de géants, de changelins et de nains, sans compter de grandes figures comme Dame Holle ou Holda, Percht, le fidèle Eckart ou le Chasseur maudit.

Outre-Rhin, dans le sillage de Herder et des frères Grimm, poètes et écrivains romantiques s'emparèrent des thèmes, des créatures et des croyances populaires, que nous retrouvons aussi bien dans *Undine*, de Frédéric de La Motte-Fouqué, dans *Peter Schlemihl*, d'Adalbert de Chamisso, en passant par *Le Roi des Aulnes*, la *Lorelei* et le *Tannhäuser*. Longue est la liste de ces emprunts. À leur tour, les musiciens reprurent ces thèmes dont le succès ne se dément pas tout au long du XIX^e siècle.

Il faut donc prendre en compte ces éléments si l'on veut dresser un bon panorama de la mythologie germanique et non pas uniquement germano-scandinave.

VI. MYTHOLOGIE, ARTS ET LITTÉRATURE

La mythologie germanique a eu un impact considérable sur les beaux-arts et la littérature, dont on ne peut que donner un tout petit aperçu¹. Des peintres comme Füssli, auquel on doit le célèbre tableau représentant le dieu Thor affrontant le serpent de Midgard (1780), ou comme M. E. Winge (*Thor contre les géants*, 1872 ; *Rán, Loki et Signy*, 1863), C. W. Eckersberg (*La Mort de Balder*), H. J. O. Blommier (*Loki et Signy*, vers 1850), J. C. Dollmann (*Hermod devant Hel, Sif et Thor, La Chevauchée des Valkyries*, vers 1900), D. Hardy (*Fenrir*, vers 1900 ; *Loki et Thiassi*, vers 1909), Peter Nicolas Arbo (*La Chasse sauvage*, 1872 ; *Les Valkyries*, 1860), Moritz von Schwind (*La Danse des Elfes*) ; des sculpteurs comme H. E. Freund (*Balder*, 1821 ; *Thor*, 1821-1822 ; *Idunn*, 1821 ; *Loki*, statuette en bois, 1822 ; *Mime et Balder*, bas-relief), D. Werenskiold (*Odin et Mime*, bas-relief, 1938), B. E. Vogelberg (*Freyr*, 1818), — pour ne citer que quelques exemples — ont tous illustré des thèmes mythologiques, et à Stuttgart se voit la Fontaine des Nornes, due à K. Donndorf. Nous pouvons dire que tous les principaux dieux du panthéon germanique ont été représentés, et ces dieux ont même eu une postérité maritime que nous signalons au passage.

Des bateaux norvégiens ont porté les noms de *Ægir*, *Brage*, *Heimdallr*, des bâtiments néerlandais ceux de *Freyr* et de *Balder*, d'autres, islandais et suédois, ceux de *Thor* et de *Rán*, et un yacht allemand celui de *Freyja*...

La littérature n'a pas été en reste, et la compréhension de nombreuses œuvres dépend de la connaissance que le lecteur possède de la mythologie germanique. C'est le cas du poème *Irmingsúl*, par F. von Hagedorn, de *Die Irmingsäule (la Colonne d'Irmin)*, par F. de La Motte-Fouqué, de la pièce héroïque *Baldur le Bon* (1818), du même auteur. Dans une balade, W. Herz évoque Nanna, Höther et Gewar ; dans *Hermann*, drame rédigé en 1743, J. E. Schlegel parle d'un culte de Tuisto ; plusieurs odes de Klopstock se réfèrent à des personnages de la mythologie germanique : *Braga* (1771), *Wingolf* (1747), *Wir und Sie* (1766), *Skulda* (1766), ainsi qu'*Odin* (hymne de la *Hermanns Schlacht*, 1769). En 1864, H. von Lingg achève son poème dramatique intitulé *Les Valkyries* ; en 1891, C. Kistler livre au public son opéra *la Mort de Baldur*, et en 1933, E. Toller fait représenter sa comédie *Wotan*

1. On trouvera quantité de références et de reproductions chez R. Boyer, *Héros et Dieux du Nord, guide iconographique*, Paris, Flammarion, 1997.

déchaîné. On ne saurait déchiffrer *Atta Troll* (1848), d'Henri Heine, sans connaître le mythe de la Chasse sauvage, pas plus que *Erlkönig*, ballade de J. G. Herder (1779) sans savoir ce que sont les elfes...

La mythologie germanique ne se confinant pas dans le Moyen Âge, nous avons pris en compte les êtres surnaturels et légendaires apparaissant dans ce que Theodor Vernaleken a appelé « les légendes mythiques et postmythiques ».

Les noms cités à l'intérieur des rubriques renvoient à d'autres entrées, ce qui permet d'avoir une vue d'ensemble sur les traditions, nécessairement fractionnées dans le cadre d'un dictionnaire. Des indications bibliographiques permettent d'approfondir les recherches.

Gagny, 2005.

Ajout à la troisième édition

Les nouvelles entrées traitent essentiellement de la mythologie populaire des pays de langue allemande. Nous avons pris en compte les anciens territoires de l'Allemagne (Prusse orientale et occidentale, Lusace, Silésie) bien que ces régions aient été peuplées de Wendes, des peuplades slaves, car la colonisation de ce territoire depuis le Moyen Âge, notamment par les chevaliers Teutoniques qui anéantirent les Pruthènes entre 1233 et 1285, a entraîné des formes particulières de cultes locaux. Ces nouvelles entrées sont, entre autres choses, des noms rarement attestés par les dictionnaires ou dont le sens reste obscur de nos jours car les traditions qu'ils recouvraient ont largement disparu. Le lecteur sera sans doute étonné de rencontrer des êtres apparentés à ceux de notre pays et dont on trouve un bon aperçu dans *Le Folklore de France*, par Paul Sébillot.

Gagny, 2007.