

Régis Boyer

LES SAGAS LÉGENDAIRES



les belles lettres

RÉGIS BOYER

LES SAGAS LÉGENDAIRES



PARIS

LES BELLES LETTRES

1998

DU MÊME AUTEUR

Chez le même éditeur

La mort chez les anciens Scandinaves, Paris, 1994.

Deux sagas islandaises légendaires, Paris, 1996.

Chez d'autres éditeurs

La Vie religieuse en Islande (1116-1264) d'après la Sturlunga saga et les Sagas des évêques. Paris, Fondation Singer-Polignac, 1979.

Le Livre de la colonisation de l'Islande (Landnámabók). Paris, Mouton, 1973.

L'Edda poétique. Paris, Fayard, 1991 (réédition remise à jour des *Religions de l'Europe du Nord*, Fayard, 1974).

Les Vikings et leur civilisation. Problèmes actuels, Paris, Mouton, 1976.

Les Sagas islandaises. Paris, Payot, 3^e éd. 1992.

La Saga de Harald l'Impitoyable. Paris, Payot, 1979.

Éléments de grammaire de l'islandais ancien. Göppingen, 1981.

Yggdrasill. La religion des anciens Scandinaves. Paris, Payot, 2^e éd. 1992.

Vikings de Jömsborg. Jómsvíkinga saga, Bayeux, Heimdal, 1982.

Snorri Sturluson : La saga de saint Óláfr. Paris, Payot, 1983, POP, 1992.

Le Monde du double. La magie chez les anciens Scandinaves, Paris, Berg International, 1986.

Le Mythe viking dans les lettres françaises. Paris, Éd. du Porte-Glaive, 1986.

Sagas islandaises. Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade, 1987. 3^e éd. 1994.

Mœurs et psychologie des anciens Islandais. Paris, Éd. du Porte-Glaive, 1987.

Le Christ des Barbares. Paris, Éd. du Cerf, 1987.

La Saga de Hervör et du roi Heidrekr. Paris, Berg international, 1988.

La Saga de Sigurdr ou la parole donnée. Paris, Éd. du Cerf, 1989.

La Poésie scaldique. Paris, Éd. du Porte-Glaive, 1990.

Les Vikings. Histoire et civilisation, Paris, Plon, 1991. Presses-Pocket 2^e éd. 1998.

La vie quotidienne des Vikings, Paris, Hachette, 1992.

La Grande Déesse du Nord, Paris, Berg, 1995.

Histoire des littératures scandinaves. Paris, Fayard, 1996.

Héros et Dieux du Nord. Paris, Flammarion, 1997.

Et de nombreuses traductions du danois, de l'islandais ancien et moderne, du norvégien bokmål et nynorsk, et du suédois.

PRONONCIATION DES SONS ISLANDAIS

Signe	valeur ancienne (viking)	valeur actuelle
á	â comme pâte	ao
é	é comme été	ié (comme pied)
ó	o comme pot	ou comme anglais know
u	ou comme toujours	u comme rue
ú	ou comme roue	ou comme roue
y	u comme lu	i comme lire
ý	u comme mur	i comme vie
ae	è comme père	ail comme aïe
oe	eu comme beurre	ail comme aïe
ö	eu comme œufs	eu comme eux
ø	eu comme creux	eu comme creux

Les autres voyelles comme en français

ð	comme le th l'anglais de l'article the.
þ	comme le th de l'anglais thin.
f	tantôt f (à l'initiale ou avec un son sourd), tantôt v.
g	en principe comme dans gorge, mais parfois comme le y de payer (devant i et j).
h	toujours fortement aspiré, il n'y a pas de h muet.
j	toujours comme le y initial français devant voyelle (yoghourt).
s	toujours comme deux ss français (rósa : rossa).

*Tous droits de traduction de reproduction et d'adaptation
réservés pour tous les pays*

© 1998, Société d'édition Les Belles Lettres
95, boulevard Raspail 75006 Paris

ISBN : 2-251-32428-3
ISSN : 0993-3794

CHAPITRE I

Pour situer le sujet

Des sagas islandaises, Dieu merci, on peut, maintenant, parler en relative connaissance de cause. Le temps n'est plus où il fallait se livrer à un travail d'initiation en règle pour présenter ce sujet, et aussi, puisqu'il semble qu'en France, les deux opérations doivent aller de pair, détruire au passage les idées fausses qui couraient sur la question¹. Qui plus est, le lecteur dispose à présent d'un bon nombre de traductions qui dispensent d'une initiation en règle, le principe, ici comme ailleurs, étant qu'il vaut évidemment mieux aller droit aux textes qu'en passer par les commentaires !

Toutefois, le présent ouvrage entend combler une lacune encore. Il existe, on va le dire avec quelque détail, diverses catégories de sagas islandaises. Seules sont réellement en cours de diffusion, en français, celles qui sont dites « des Islandais » (*íslendingasögur*) et les sagas royales (*konungasögur*). Les autres attendent une diffusion digne d'elles.

C'est le premier objectif que s'est fixé cet ouvrage : donner à connaître un genre peu divulgué chez nous. On

dira que ce travail relève plutôt de l'histoire littéraire. Certes ! Mais il se trouve que les sagas légendaires (*forndarsögur*), comme leur dénomination l'indique, entendent traiter des « temps très anciens »² et que, par conséquent, leurs auteurs – anonymes comme à peu près toujours en ce domaine – se croient obligés de nous proposer un passé lointain convaincant, à grand renfort d'archaïsmes, d'évocations prétendument païennes et de réminiscences qui ne sont pas toujours, que l'on sache, des inventions ou des calques sur les modèles bibliques ou classiques, grecs ou latins. C'est pourquoi il m'a semblé qu'une étude comme celle que l'on va lire s'inscrivait dans la collection « Vérité des mythes ». Assurément, il sera nécessaire de présenter avec quelque loisir les traits qui ressortissent à l'histoire, à la sociologie ou à la littérature. Mais ensuite, et en prenant toutes les précautions requises, il ne paraît pas abusif de retracer mythes, croyances immémoriales, rites, sans parler de toute la cohorte des dieux et des héros légendaires et des pratiques magiques peut-être authentiques qui, par définition, figurent au premier plan de ces textes, au demeurant impeccablement écrits comme toutes les autres catégories de sagas et dignes d'une appréciation similaire. Ainsi, pour me résumer, ferai-je, je l'espère, d'une pierre deux coups : parfaire notre connaissance d'une littérature scandaleusement ignorée, aux deux sens du vocable, en France, et projeter quelque éclairage sur un univers mental et religieux non chrétien qui n'est pas ce qu'un vain peuple pense, tant s'en faut ! De la sorte, j'aimerais bien que la lecture du présent livre apportât quelque lumière sur ce que put être la vérité des mythes pratiqués par les anciens Scandinaves, partant, sans doute, par les anciens Germains.

De plus, s'il faut le dire, les sagas légendaires sont des récits passionnants à lire. S'il convient de fréquenter

sérieusement ces grands textes – et la recherche a fait des progrès tout à fait remarquables en la matière, depuis un demi-siècle surtout –, il ne faut jamais oublier qu'ils furent rédigés, en bon esprit « classique » *et* pour notre édification ou notre instruction *et* pour notre divertissement. Les auteurs ne cessent de nous le rappeler : ils composaient premièrement « pour le plaisir », *til gamans*, c'est leur faire grand tort que de l'oublier. Donc, avant toute investigation trop savante, le lecteur voudra bien tenir ces sagas-là pour ce qu'elles voulaient être : de superbes romans aux mille péripéties dont bon nombre nous sont familières. Si, de surcroît, par une lecture plus fine, il découvre un monde surnaturel auquel il n'est pas habitué, ce sera double chance !

a. Esquisse de l'histoire de l'Islande indépendante (874-1262/1264)

Rappelons très brièvement les faits. Le temps n'est plus où l'on croyait que l'Islande était une île déserte avant l'arrivée des premiers Scandinaves. L'archéologie a démontré que, depuis longtemps sans doute, des Celtes, des ermites irlandais notamment, fréquentaient ce pays : ils auraient été chassés, à partir de 870 environ, donc, par les découvreurs qui leur donnèrent le nom de *papar*. Mais le premier véritable colonisateur de l'île fut Ingólfr Arnarson qui, en 874, atterrit avec son bateau, son frère juré et ses esclaves celtes à l'endroit, dans le Sud-Ouest, au fond d'une des plus belles baies de l'Occident, qu'il baptisa Reykjarvík, Baie-de-la-Fumée (due aux vapeurs d'eau chaude toujours actives aujourd'hui), qui deviendra Reykjavík (Baie-des-Fumées), à présent capitale du pays, dans le Sud-Ouest. Avec lui débuta un mouvement de colonisation sur les causes duquel les théories vont bon train, qui fut le fait,

non pas des seuls Scandinaves en majorité venus du sud de la Norvège, comme on l'a longtemps prétendu, mais d'un mixte de Scandinaves et de Celtes. En effet, le Norvégien (il y eut aussi quelques Danois, voire des Flamands) qui s'embarquait avec femme, enfants, et « biens meubles », voire quelques têtes de bétail, pour se rendre au pays de glace³ ne parcourait pas, sur son *knörr* ou *skeið* ou *byrð-ingr* ou *langskip*⁴, d'un seul élan la très grande distance qui le séparait de l'Islande. Il faisait longuement escale dans les îles nord-atlantiques (Shetland, Orcades, Hébrides), ou en Écosse ou en Irlande, y prenant femmes et esclaves, selon l'acception particulière que prit ce dernier mot dans cette civilisation. Si bien que la population qui s'installa progressivement, entre 874 et 930, comptait une bonne proportion de Celtes : on sait que cette rencontre de deux cultures, deux traditions est toujours d'une particulière fécondité, d'autant que, Celtes ou Germains, indépendamment d'une parenté remontant à l'indo-européen, nous tenons là deux ethnies disposant de traditions, notamment conteuses, assez apparentées. Il n'est pas impossible que l'originalité extrême, que l'on va dire, de l'Islande ancienne et médiévale tienne à cette fusion. Par là s'explique aussi que le type humain, aujourd'hui encore, en Islande, ne soit pas strictement identique à celui que l'on peut rencontrer majoritairement dans les trois autres pays scandinaves. Cette population que nous connaissons par le menu grâce à ces ouvrages d'un type sans équivalent nulle part ailleurs que sont les « livres de colonisation »⁵ se met donc en place, s'installant aux endroits les plus favorables, dans l'ouest et le nord de l'île surtout, le centre étant inhabitable, et se met en devoir de s'ériger en communauté régie par des lois propres.

C'est pour ce faire qu'en 930, les principaux chefs du pays – qui sont en général de gros paysans ou *bændr* (sin-

gulier *bóndi*), férus de législation et d'organisation rationnelle comme tous les Germains, dépêchent l'un des leurs, appelé *Úlfjótr*, en Norvège, le pays d'origine de la plupart, pour s'enquérir des lois qui ont cours là-bas et se donner un code acceptable. *Úlfjótr* s'exécute et revient avec tout l'appareil législatif qui va avoir droit de cité dans l'île pendant des siècles. Depuis des temps immémoriaux, les Germains avaient coutume de procéder à des réunions saisonnières (au printemps, *várþing*, en automne, *leið*, et pour le solstice d'été, *þing* proprement dit) des hommes libres, ou *þing*, pour y débattre de mesures exécutives, législatives et judiciaires. Cette institution sera adoptée par les Islandais de même, avec un *þing* général ou *alþing* qui se tiendra chaque année dans la seconde quinzaine de juin. Cette assemblée se dotera d'une sorte de président ou *lögsögumaðr* (littéralement : l'homme qui dit les lois) chargé de réciter par tiers – en trois ans, donc – les lois que nul n'est censé ignorer. Cette assemblée devra donc régler les questions d'ordre exécutif (en notant que l'Islande ne s'est jamais dotée, à l'époque, d'une milice, ou police, ou armée, ce qui compliquera singulièrement l'exécution des arrêts rendus par les tribunaux), législatif et judiciaire. Pour ce faire, le *lögsögumaðr* sera assisté d'une *lögretta* ainsi appelée en raison de l'emplacement où siègent les « députés », qui sera composée de trente-six, puis trente-neuf, puis quarante-huit membres. Une session de l'*alþing* qui dure une quinzaine de jours se conclut obligatoirement par le traitement de tous les procès pendants, lesquels se déroulent selon des règles fixes et selon une démarche dont nous avons hérité, y compris l'institution du jury qui semble bien être une invention nordique.

Un point doit retenir l'attention : ne siègent à ces instances « nationales » que les *bændr*, déjà nommés, c'est-à-dire les paysans-pêcheurs-propriétaires libres, qui peuvent

récapituler leur lignage sur plusieurs générations, sont même, en règle générale, de bonne extraction et constituent donc une manière d'« aristocratie » sans qu'il soit possible de conférer à cette dernière notion le sens que nous avons coutume de lui donner. Une des erreurs banales qui courent sur le compte de l'Islande indépendante consiste à voir en elle une démocratie ou une république : rien n'est plus faux... Ce pays aura été, d'emblée, une oligarchie ploutocratique⁶ où, au demeurant, le petit peuple est simplement absent des textes. Ces *bændr* étaient, fort souvent, d'ailleurs, d'anciens *goðar* (singulier *goði*), terme ambigu dont l'élucidation n'est pas sûre. Il s'est pu agir, aux origines lointaines que nous ne connaissons pas, et en Scandinavie continentale, de « prêtres-sacrificateurs » chargés d'assurer la liaison entre monde surnaturel et domaine des humains, notamment par le moyen de sacrifices ou de pratiques divinatoires – il y a de claires relations étymologiques entre *goð*, *guð* (dieu) et *goði*. Retenons que le *bóndi* ne dispose pas uniquement d'un pouvoir matériel ou d'une autorité temporelle : il a pu jouir, dans l'estime populaire, d'un prestige attaché à des prérogatives d'ordre « spirituel ». Remarquons encore, et ce n'est pas là la moindre des originalités de l'Islande, que ce petit pays ne s'est pas donné de roi ou de chef possédant des pouvoirs d'ordre charismatique (*jarl*) ou militaire (*hersir*) comme c'était le cas ailleurs dans le Nord. La société islandaise qui va vivre dans les sagas, entre autres textes, est constituée des *bændr* au sommet de l'échelle et du petit peuple parmi lequel vivent aussi les « esclaves » ou *þraellar* (sg. *þræll*), notion qui ne correspond guère à ce que nous avons accoutumé de considérer : l'« esclave » n'était pas taillable et corvéable à merci, il n'était pas tenu pour de la simple « marchandise », il avait de très grandes possibilités de s'affranchir pour devenir un jour, le cas échéant, un *bóndi*

à part entière. Pour le *bóndi*, qui est le personnage majeur de toutes les sagas, quelles qu'elles soient, c'est réellement un homme à tout faire, paysan et pêcheur, donc, mais aussi artisan, légiste, poète (scalde) d'aventure, artiste, etc. Peu de sociétés ont connu un équivalent. C'est lui, par excellence, l'auteur des sagas que nous connaissons, lui aussi qui, le moment venu, fournira à l'Église tous ses cadres. Nous avons déjà noté l'un de ses traits : c'est un homme d'ordre, féru d'organisation. C'est pourquoi l'Islande sera bientôt divisée en « quarts » (*ffjórðungar*) et connaîtra des formations tout à fait originales, ou *hreppar*, chargées de veiller à la sécurité, tenant à la fois de la compagnie d'assurances tous risques et de l'entreprise d'aide sociale. Sans développer ici, il est clair que d'entrée de jeu, l'Islande se dote d'une société parfaitement originale et sans correspondant ailleurs, que l'on sache. Les sagas dites des Islandais (dont nous ne parlerons guère dans le présent ouvrage) nous relatent par le menu les faits et gestes de ces colonisateurs ou de leurs tout premiers descendants.

Comme leurs homologues (ou cousins !) les Vikings, acception qui leur convient aussi, parfois⁷, c'étaient des hommes d'action aimant les valeurs d'action. S'établir dans un pays neuf au sol et au climat difficiles n'était pas une mince affaire, au demeurant ! D'autre part, le seul fait de s'être installés en Islande prouve assez qu'ils avaient le goût de l'aventure. C'est pourquoi, vers la fin du x^e siècle, ils découvriront le Groenland d'où, l'an mille peut-être, ils partiront vers l'ouest, toujours, pour toucher terre, sans doute, en Terre-Neuve ou au Labrador et, par conséquent, découvrir l'Amérique. Les controverses qui ont longtemps eu cours sur cette question paraissent dépassées aujourd'hui : ce sont bien les Islandais fixés au Groenland sous la houlette du célèbre Eiríkr le rouge qui ont mis les premiers le pied en Helluland, Markland et Vinland, même si

nous ne sommes pas capables d'identifier ces sites avec certitude.

Cependant, l'événement qui nous touche du plus près, ici, est différent. En 999, l'Islande décide, par consentement unanime de l'*alþing*, de se « convertir » au christianisme. Là non plus, ne donnons pas dans les complaisantes outrances de je ne sais quels nostalgiques du mythe germanique : le Nord dans son ensemble s'est converti sans coup férir, sans la moindre guerre de religions, sans aucun martyr⁸. Rappelons que les « Vikings » étaient premièrement des commerçants particulièrement doués pour cette activité, que l'Église avait interdit aux chrétiens sous peine d'excommunication de commercer avec des païens, à moins que ceux-ci n'eussent reçu la *prima signatio* qui était une sorte de petit baptême au rabais, que, en conséquence, le Nord tout entier était parfaitement au courant de l'existence et de la teneur de la religion chrétienne. Il est difficile de décider si les deux grands rois « convertisseurs » du Nord, les Norvégiens Óláfr Tryggvason et Óláfr Haraldsson (saint Óláfr) ont mené une politique religieuse ou ont professé une religion politique, mais le résultat est qu'après l'an 1000, tous les pays scandinaves, à l'exception de la Suède qui suivra peu de temps après, sont devenus chrétiens. Et en Islande, il importe de noter que la religion du Christ va connaître une faveur et un développement assez confondants. Création de deux évêchés, l'un dans le sud (Skálholt) et l'autre dans le nord (Hólar), prolifération vraiment surprenante d'églises, de monastères d'hommes et de femmes, créations d'« écoles », ordinations de prêtres en nombre – qui, souvent, se trouvent avoir été des fils de *bændr* importants –, l'étude de la vie religieuse en Islande à cette époque a quelque chose d'à la fois édifiant et de confondant⁹. À telle enseigne qu'en moins d'un siècle, l'île comptera deux et peut-être trois saints :

þorlákr þórhallsson, Jón Ögmundarson et, mais ce n'est pas sûr, Guðmundr Arason.

Si je tiens ce point pour capital, c'est parce que l'Église ne se contentera pas d'apporter en Islande son magistère et ses textes sacrés : ses clercs vont apprendre aux Islandais à écrire, aux deux sens du verbe, ils vont lui proposer des modèles religieux ou profanes, apporter tout un trésor d'histoires, former des doctes ou *lærðir menn* – lesquels deviendront, tout naturellement, les auteurs de toute l'immense littérature dont nous parlerons plus loin. Il est vain de vouloir dissocier l'histoire islandaise de celle des clercs qui s'y sont installés à partir du début du XI^e siècle.

J'ai signalé que, le plus souvent, les nouveaux clercs locaux étaient des fils de *bændr* : de là vient que l'Église locale qui va progressivement voir le jour dans l'île, présente un visage tout à fait original, lui aussi. L'Église qui se forme alors est appelée *goðakirkja*, église des *goðar*. On veut signifier, par là, que les *goðar*, détenteurs du pouvoir temporel comme on l'a dit, deviennent aussi titulaires de l'autorité spirituelle – propriétaires des églises, des monastères, bénéficiaires aussi des dîmes à partir du moment (1096) où elles seront instituées. La *goðakirkja* présente donc le visage inattendu d'une institution de caractère global, avec toutes les conséquences que l'on peut deviner. Elle se donnera, d'ailleurs, en 1123, un Code ecclésiastique qui renvoie, lui aussi, à la manie législatrice dont on a déjà parlé ici. Et qui s'aligne sur les grands textes romains. Mais on devine bien que les excès qui ne pouvaient pas ne pas suivre de pareilles dispositions ne tarderont pas à attirer l'attention de Rome. En 1152, il est décrété que les *goðar* n'auront plus le droit d'être propriétaires des églises, ce qui était ruiner leur autorité à la source. Et en 1190, un second décret émanant du Pape par l'intermédiaire de son représentant, l'archevêque norvégien de

Niðaróss (Trondheim) interdit rigoureusement aux clercs d'être détenteurs de *goðorð* : on entend par là, encore une institution sans équivalent ailleurs, une sorte de prérogative réservée à certains chefs, qui leur attribue un pouvoir moral *et* une autorité temporelle. Et l'on spécifie qu'en cas de conflit entre lois religieuses (*guðslög* disent les textes, lois de Dieu, comprenons le Décret de Gratien) et *landslög* (lois « nationales »), ce seront par principe les lois divines qui l'emporteront. Se sera opérée, donc, une désolidarisation consciente et systématique des deux systèmes, qui rompra *ipso facto* l'extraordinaire équilibre ayant régné dans ce petit pays (qui ne comptera jamais plus de trente-cinq mille âmes à l'époque) pendant presque trois siècles. Et qui porte à juste titre, dans les livres d'histoire islandais, le nom de *friðaröld* (âge de la paix) ou encore de *söguöld* (âge de la saga).

Je ne sais si c'est par nostalgie que va s'amorcer, justement au cours du XII^e siècle, le prodigieux mouvement d'écriture qui fera l'objet du développement à venir ici, mais ce type d'explication est tentant. Car désormais, les jeux sont clairs : il s'agit de savoir qui possèdera le pouvoir, même jugé à la petite échelle de ce pays minuscule à nos yeux¹⁰. Montent de sanglantes rivalités entre quelques grandes familles, au premier rang desquelles se place celle des Sturlungar ou descendants de Hvamm-Sturla þórðarson ; autant parler de véritable guerre civile avec toutes les horreurs afférentes. Pendant plus d'un siècle, l'histoire de l'île sera un tissu de crimes, trahisons, batailles en règle, lâches assassinats etc., ce dont se fait l'écho, tantôt avec complaisance, tantôt dans l'affliction, la splendide compilation intitulée *Sturlunga saga* (*Saga des Sturlungar*).

Bien entendu, ces querelles intestines ne pouvaient laisser indifférent le monde extérieur. C'est que l'Islande, avec

son poisson et ses moutons, était un pays riche et convoité, notamment par les rois de Norvège qui avaient tenté à diverses reprises de s'assurer la suprématie sur ce pays. Au début du XIII^e siècle, le roi Hákon Hákonarson qui bénéficiera d'un règne exceptionnellement long (1217-1263), entend bien mettre un terme à l'étrange situation de l'Islande qui, comme l'avait fait remarquer un cardinal, Guillaume de Sabine, présentait l'anomalie de ne pas avoir de roi ni de chef. Hákon va donc exploiter avec une habileté consommée les rivalités internes et les règlements de comptes quasi tribaux pour s'immiscer dans les affaires du pays et, entre 1262 et 1264, il finira par obtenir la reddition et la soumission de l'île qui passe aussitôt sous la couronne norvégienne, situation qui, à vrai dire, ne durera qu'un siècle. En 1385, lorsqu'à son tour, la Norvège se trouvera obligée de se soumettre au Danemark, l'Islande deviendra donc danoise.

Pourtant, lors du passage sous la couronne norvégienne, un traité ou *Gamli Sáttmáli* avait bien dressé la liste des devoirs que la Norvège s'engageait à remplir vis-à-vis de sa colonie nouvelle, notamment sur le plan économique. C'était peine perdue. Les Danois, eux, qui ne l'entendaient pas de la même oreille, mettront l'île littéralement en coupe réglée, lui imposant des gouverneurs et refusant, comme ils l'ont également fait en Norvège, de laisser pratiquer une autre langue que le danois. Commencera alors la « longue nuit » pour parler comme les Islandais où, affamée, décimée par la Grande Peste et les éruptions volcaniques, abandonnée à elle-même, en passe d'être vendue, par exemple à l'Angleterre, l'Islande ne devra qu'à un miracle d'avoir survécu. Elle ne recouvrera son indépendance totale, au demeurant, qu'en 1944 !

Un miracle ? Le terme sera employé plus loin à d'autres fins. En nos temps de nivellement et de crainte d'aliéna-

tions de toutes sortes, l'exemple islandais mérite d'être médité et, s'il faut le dire, admiré. Ce tout petit pays a pu survivre grâce à un incroyable vouloir-vivre, bien entendu, mais aussi par un phénomène de fidélité aux principes de sa personnalité et aux racines mêmes de sa culture qui devraient faire réfléchir. Précisons, d'abord, que l'Islande a su conserver, préserver totalement intacte sa langue : les Islandais d'aujourd'hui parlent toujours la même langue que leurs lointains ancêtres il y a mille ans, les seules véritables différences tiennent à la prononciation. D'autre part, et il faut y insister, ce peuple aura vécu sept siècles d'oppression et aura triomphé de tant d'épreuves parce qu'il aura su conserver vivants en son cœur les grands textes qui avaient fait sa gloire au Moyen Âge et qu'il a gardés merveilleusement intacts. On se plaît à faire remarquer qu'il demeure, aujourd'hui, le plus cultivé, le plus littéraire des pays européens¹¹ : il faut bien voir qu'ici, la lettre aura vivifié, ou, plus exactement, qu'esprit et lettre ne se seront jamais dissociés.

Et il y a quelque chose d'incroyable, d'incompréhensible à la limite, dans le fait que ce pays dont la population n'excède pas celle d'une ville moyenne de France, parvienne à tenir dans le monde un rang de tout premier ordre.

Ces remarques nous aideront à admettre maintenant ce que l'on est convenu d'appeler, faute d'« explication » rationnelle :

b. « Le miracle islandais »

Imaginons une poignée d'hommes et de femmes, chacun *bene litteratus* comme on disait à l'époque, qui passent leur temps – car on ne voit pas comment rendre compte autrement du phénomène – à copier, imiter, traduire, repro-

duire, enluminer, récrire, composer : c'est fort exactement ce qui s'est produit en Islande entre le XII^e et XIV^e siècle. Là-dessus, on n'a pas fini d'écrire, mais la clef manque toujours ! Malgré la facilité de l'image, notons que – en quantité tout au moins, de la qualité, il est plus difficile de juger, bien entendu – l'Islande a écrit plus que tout autre pays d'Europe au Moyen Âge, que la somme de ses productions littéraires dépasse considérablement les prestations dont ont pu se rendre capables, à égalité d'époque, les autres langues pratiquées en Occident. La distance, l'éloignement, les conditions de vie qui, pour n'être assurément pas aussi difficiles qu'on aime le prétendre, n'étaient évidemment pas de tout confort, les détours de l'histoire, tout concourt à défier le bon sens en cette affaire. C'est pour quoi, non sans quelque lâcheté, on préfère se débarrasser de difficulté en parlant de « miracle islandais ». J'en retracerai quelques grands moments ici, plus pour orienter les curiosités du lecteur que pour prétendre, s'il faut le dire, à l'exhaustivité.

J'ai insisté plus haut sur la « conversion » de l'Islande au christianisme parce que ce fait est directement responsable de la production littéraire qui va suivre. Jusque-là, le Nord (la Germania tout entière en vérité) ne disposait pas d'une véritable « écriture » : les runes, qui sont, certes, un système d'écriture complet et parfaitement apte à toute communication¹², nécessitaient temps et effort, il fallait graver avec un instrument pointu et dur (stylet, burin, etc.) des signes angulaires sur des supports durs, bois, pierre, cuir, os, ivoire, etc. Les runes ne se prêtaient pas à la consignation de textes longs, sauf exceptions. Ce que l'Église apporte donc, d'abord, c'est l'écriture dite latine qui permet de rédiger rapidement sur un support aisément maniable (parchemin – lequel existait en abondance dans ce pays éleveur d'ovins et de bovins – puis papier) des

écrits de toutes longueurs. Surtout, elle possédait tout le trésor de ses textes, tant religieux (Écriture Sainte et l'innombrable foule de ses commentateurs) que profanes (textes classiques grecs, latins et autres) qui serviront d'emblée de modèles ou d'incitateurs à la verve islandaise. L'étonnante prolifération, également notée plus haut, d'« écoles » et de monastères avec leurs scriptoria, l'existence, bien attestée, de maîtres itinérants, la création de ce qu'il faudrait appeler des « centres culturels », comme celui, particulièrement prestigieux, d'Oddi, dans le centre de l'île, où sera élevé Snorri Sturluson, tout concourt à faire très vite de ce peuple ce qu'en somme, il est resté, le paradis des écrivains !

Là encore, je passerai très vite afin de ne pas alourdir le présent ouvrage. Notons seulement quelques faits et suivons une progression signifiante.

L'écriture a débuté par l'« histoire », selon l'acception qu'avait ce mot au Moyen Âge. Des clercs comme Sæmundr Sigfússon dit le savant et surtout Ari þorgilsson également surnommé le savant, tous deux actifs au XII^e siècle, ont, ou bien retracé l'histoire des rois de Norvège, ou bien rapporté celle de l'Église d'Islande : c'est le sujet du célèbre *Íslendingabók* ou *Livre des Islandais* d'Ari, qui présente le double intérêt d'avoir été directement rédigé en vernaculaire, chose fort originale pour l'époque, et de nous offrir, déjà, ce qui sera appelé ensuite le style de sagas avec son resserrement, son laconisme et ses prétentions à l'objectivité. Doivent remonter à la même époque les premières versions d'un ouvrage tout à fait particulier, le livre de colonisation ou *landnámabók* ¹³ qui retrace la colonisation de l'île en adoptant un type de présentation inattendu, et qui nous livre déjà, à l'occasion, des embryons de sagas.

Mais la première manifestation passionnante de cette activité littéraire, c'est la consignation de tout le trésor poétique de l'ancienne Scandinavie – voire de la Germania. Il s'agit de l'*Edda poétique*¹⁴ (qu'il ne faut pas confondre avec l'*Edda* dite *en prose* que nous examinerons plus loin), un codex datant du XIII^e siècle mais dont la paléographie a démontré qu'il se fondait sur un modèle plus ancien d'un bon siècle. *Edda* admet plusieurs élucidations, mais il semble que la meilleure soit d'origine latine et remonte au verbe *edere*, composer de la poésie¹⁵. L'*Edda poétique* est un recueil d'une quarantaine de poèmes de longueurs diverses et de mètres différents, qui contient les grands poèmes mythologiques, gnomiques, éthiques, magiques et héroïques du Nord ancien. Y figurent les grands dieux et déesses comme Óðinn, þórr ou Freyr, Freyja, des héros renommés comme Völundr, Helgi, Sigurðr (Siegfried) Fáfnisbani. Ce sont des morceaux d'une venue fruste malgré l'élaboration de la forme, qui s'entendent à évoluer sur tous les registres possibles, du grotesque au sublime en passant par le magique, l'ésotérique, etc. Se détachent de l'ensemble deux bijoux sans pareils : les *Hávámál* ou Dits du Très-Haut (qui est Óðinn en l'occurrence), long poème disparate dont la première partie est une sorte de code du savoir-vivre, si l'on peut dire, des Vikings, et surtout la *Völuspá* ou Prédiction de la Voyante, l'un des bijoux de la poésie visionnaire médiévale qui soutient aisément la comparaison avec la *Divine Comédie* de Dante. Selon un rythme qui va croissant, la Prophétesse, installée sur l'espèce d'échafaudage ou *sejðhjallr* qui est de rigueur, retrace en images fulgurantes l'histoire mythique du monde, des dieux et des hommes depuis l'âge d'or initial jusqu'à la régénération universelle qui succèdera à l'apocalypse ou Ragnarök. Il y a un souffle véhément derrière ce texte dont la coloration chrétienne ne

saurait échapper tout comme règne un climat à la fois grandiose et désolé derrière les hauts-faits de Sigurdr et de ses amantes malheureuses, Brynhildr et Guðrún.

Comme on l'a dit, il importe de ne pas confondre l'*Edda poétique* et l'*Edda en prose* ou *Edda de Snorri*. Même si le sujet de cette dernière revient, dans son principe, à celui de la première, il s'agit d'un ouvrage bien différent¹⁶. Au début du XIII^e siècle, après plus de deux siècles de christianisation, la connaissance du paganisme nordique qui est presque indispensable à la composition de poèmes scaldiques, est en voie de disparition chez les jeunes scaldes. Il semble que ce soit ce qui a décidé un grand chef, scalde lui-même, Snorri Sturluson (1178 ?-1241), à rédiger une sorte de Poétique comme le Moyen Âge en a connu plusieurs, afin d'initier ses jeunes confrères à l'art particulièrement élaboré qu'était le scaldique. En trois parties, donc, il rédige un traité où il retrace à partir d'un artifice d'affabulation facile l'histoire des dieux et des hommes et quelques-uns des plus grands mythes païens, puis où il énumère et élucide bon nombre de *heiti* et de *kenningar*, enfin où il donne un exemple de la bonne centaine de mètres différents dont disposait le scalde. À la faveur de ses enseignements, il cite de nombreuses strophes empruntées à toutes sortes de scaldes, ce qui fait de son ouvrage un instrument de travail irremplaçable, d'autant que Snorri y fait état, bien entendu, du style caractéristique de ses compatriotes, mais aussi d'un humour tout à fait personnel que laissent perdre trop de traductions modernes.

La poésie eddique, en fait, n'est qu'une variante simplifiée de la *poésie scaldique*¹⁷ (de scalde, *skáld*, qui est le nom que portait le poète « de métier » et attaché à la « cour » ou *hirð* ou *drótt* d'un chef ou d'un roi) qui demeure, à ce jour, la poésie la plus élaborée, la plus sophis-

tiquée, la plus savante qu'ait jamais enfantée l'Occident. À elle seule, elle suffirait à ruiner par dérision les accusations de primitivisme ou de barbarie qui ont longtemps été portées contre le Nord ! Non que l'objet de cette poésie soit particulièrement neuf : il s'agit de louer les hauts faits du chef pour lequel le scalde s'exprime, ou, chose plus originale et plus rare, d'exhaler des sentiments ou d'évoquer des événements personnels, ce qui fait que l'anonymat n'est pas la règle ici. La poésie scaldique a pu voir le jour autour de la Baltique vers le VIII^e siècle, elle est assez vite, semble-t-il, devenue une spécialité norvégienne, puis les Islandais s'en assureront une manière de monopole. De très grands noms comme ceux d'Egill Skallagrímsson (qui est également le héros d'une saga) ou de Sighvatr Þórðarson, Kormákr Ögmundarson mériteraient plus qu'une simple mention ! Car ce genre est d'une complication particulièrement raffinée. Il repose sur des principes de métrique (compte des syllabes, disposition des accents, alternance des longues et des brèves, et surtout, présence obligatoire d'une allitération consonantique ou vocalique à trois termes dont la « clef » est fournie par l'initiale du premier vocable accentué de chaque vers pair, dans une strophe qui compte huit lignes divisées en deux groupes de quatre lignes, chaque groupe répétant, avec variantes, ce que vient de dire le précédent ; ajoutons qu'un retour de graphie exige que la dernière syllabe accentuée de chaque ligne soit en partie annoncée par une syllabe précédente dans le vers¹⁸), de vocabulaire (il est interdit de nommer choses et êtres par leur nom, il faut leur substituer des manières de synonymes ou *heiti*, comme de dire glaive pour épée, ou étalon pour cheval, ou bien des périphrases ou métaphores en chaîne, dites *kenningar* /sg. *kenning* / : « cheval de la vague » pour bateau ou « tempête des flèches » pour bataille, certaines pouvant parvenir à des

degrés de complication extrême, comme « rude cheval de l'enceinte de toute terre » qui est le bateau également¹⁹ ; on notera que *heiti* et *kenningar* sollicitent très volontiers les mythes et les dieux païens – par exemple, une femme est très souvent désignée à partir du nom d'une valkyrie) et enfin de syntaxe (l'islandais étant une langue à flexions, chaque terme porte sur soi, si l'on peut dire, son identité et, donc, la place qu'il occupe dans la proposition n'est pas rigoureuse). On conçoit que, de la sorte, l'intelligence d'une strophe scaldique ou *vísa* n'est pas particulièrement aisée : il faut d'abord rétablir l'ordre normal (dans une perspective française !) des mots, puis décrypter les *heiti* et les *kenningar*, et « traduire » alors. Des procédés de diction, sans doute, faisaient que l'intelligence de ces poèmes, quelque surprenante que soit cette affirmation, ne faisait pas grandes difficultés aux auditeurs, ce qui en dit long sur le degré de raffinement de la société qui était capable de les entendre !

Il faudrait ensuite parler de *la littérature dite savante* dont se sont également rendus capables les Islandais, sur des modèles ou des incitations venus de l'étranger et colportés également par l'Église²⁰. Ici, on peut se permettre d'être bref : tout ce que l'Occident a connu en fait d'écrits religieux – textes sacrés chrétiens et commentateurs de toutes sortes – et « scientifiques » (à l'échelle de l'époque) a été traduit, copié, imité, adapté en islandais ancien. Nous avons donc une version locale de la Bible, bien entendu, mais aussi des *Dialogues* de saint Grégoire, ou de la plupart des pères de l'Église, Honorius, Pierre le Mangeur, Hraban Maur, Vincent de Beauvais, Isidore de Séville, tant d'autres, étaient connus et fréquentés de près, mais aussi les auteurs d'ouvrages de mathématiques, d'astronomie, de sciences naturelles, de médecine et ainsi de suite. Les tout

premiers ouvrages « méridionaux » qui furent traduits en islandais furent les *vitæ* latines d'apôtres, de saints ou de confesseurs (*Heilagra manna sögur*, *Póstóla sögur*), dont on n'ignore pas la popularité extrême qu'ils connurent au Moyen Âge, et ces « historiens » nés qu'étaient les Islandais ont fréquenté très tôt les œuvres de Salluste, Suétone, Dares le Phrygien ou de certains de leurs adaptateurs comme l'Anglais Bede le Vénérable. En fait, on ne voit pas de domaine de la « science » qui ne soit représenté en Islande dès le XII^e siècle. Pour ne donner qu'un exemple, une saga « de contemporains », (*Hrafn's saga Sveinbjarnarsonar*) nous présente une sorte de saint qui fut médecin (mire disait l'époque) de grand talent. On a démontré que ce Hrafn s'inspirait directement des méthodes de l'École de Salerne qu'il a connue soit directement soit par l'intermédiaire de Montpellier ou Saint-Gilles-du-Gard où il est allé ! Ou, pour donner un autre exemple, nous avons conservé deux versions islandaises du *Bestiaire* de Philippe de Thaon (XII^e siècle, sous le titre de *Physiologus*). À la longue, il y a quelque chose de confondant dans cette imprégnation que subissaient, d'évidence, les clercs ou leurs émules en Islande, lors de l'« âge de l'écriture » (*rítöld*).

Et il faut garder ces faits en mémoire pour aborder l'étude des *sagas islandaises*, auxquelles je vais donner un peu plus d'ampleur puisque nous voici dans notre sujet !

Une saga est un récit en prose (ce point doit être souligné) qui suit de sa naissance à sa mort les faits et gestes d'un personnage intéressant à un titre ou un autre, sans négliger ce qui concerne ses antécédents ou descendants. Le personnage en question, pour être *söguligr* (digne de donner matière à saga), ne doit pas nécessairement avoir accompli des hauts faits nonpareils (la chose, toutefois,

n'étant pas exclue, le registre héroïque est parfois celui où évoluent ces textes), il doit s'être montré digne de son Destin, tel qu'il l'a découvert ou qu'on le lui a révélé, en triomphant d'une mise à l'épreuve de son caractère ou *skapraun*, qui peut être intervenue à la faveur de circonstances de toutes sortes. Il est conscient très tôt d'avoir une destinée exceptionnelle, il tient à l'assumer contre vents et marées, il doit mourir grand et, surtout, laisser une réputation digne de mémoire. Évidemment, ce schème idéal admet toutes sortes de variantes, il est des sagas qui s'intéressent à tout un district (*Eyrbyggja saga* ou *Saga de Snorri le godi*) ou à une lignée de grands chefs (*Vatnsdæla saga* ou *Saga des Chefs du Val au Lac*), d'autres qui se concentrent sur un événement mémorable (*Eiríks saga rauða*, *Saga d'Eiríkr le rouge* et la découverte du Groenland puis de l'Amérique) mais en règle générale, l'éclairage est tout de même concentré sur une personnalité de grande envergure qui a accompli quelque chose d'exemplaire à quelque titre que ce soit.

L'époque romantique qui s'est passionnée, surtout en milieu germanique, pour ce type de littérature, voulait voir dans la saga l'expression du génie héroïque et spontané de la foule. À une époque où l'on s'attachait à retrouver l'âme primitive des peuples, la saga a passé pour une expression parfaite et spontanée de l'idiosyncrasie germanique. C'est ce que l'on appelle la théorie de la *Freiprosa* (« prose libre ») qui faisait des Islandais des XII^e et XIII^e siècles – puisque tels sont les siècles où furent rédigés la plupart de ces récits – de simples transpositeurs de traditions quasi immémoriales. Allaient en ce sens le caractère très oral, en effet, des sagas, leur prédilection pour le dialogue, ce type de narration comme pressée de courir à son terme et l'emploi de formules renvoyant à la *vox populi*, du genre : les gens disent, il est mentionné que... etc.

Mais diverses considérations qu'il serait oiseux de détailler ici²¹, au premier rang desquelles se situe le fait que sans conteste possible, les sagas sont des textes très écrits, soigneusement composés, l'auteur étant conscient dès les premières lignes des buts qu'il vise et des effets qu'il entend produire sur son lecteur, ont incité à reléguer la théorie de la *Freiprosa* au bénéfice de celle dite de la *Buchprosa* (« prose livresque »). Celle-ci tient que les *sagnamenn* ou auteurs de sagas se sont visiblement inspirés de textes plus ou moins similaires tirés de l'historiographie antique en latin (certains auteurs ont été évoqués plus haut) ou de l'hagiographie médiévale également en latin. Les uns et les autres relataient également en détail la vie d'un personnage illustre, dans une perspective agonistique et d'ordinaire à des fins exemplaires. Si l'on s'en tient à l'hagiographie, elle tendait essentiellement à fournir un ou des *exempla*, trait que l'on est en droit d'attribuer aussi aux sagas. Pour le style, bon nombre de ses caractéristiques tiennent aussi bien au meilleur latin qu'à l'islandais des grandes sagas, en particulier la rapidité et l'économie. Enfin, la recherche moderne n'a pas eu grande peine à établir l'existence de très nombreuses correspondances, influences, voire décalques ou adaptations en islandais de sources en latin. La théorie de la *Buchprosa* n'a plus aujourd'hui de détracteurs sérieux, ce qui, bien entendu, n'exclut pas que, sur le fond, dans ses structures profondes, la saga puisse tout de même renvoyer, de temps à autre, à des archétypes de type oral. Mais redisons-le : ce genre est éminemment littéraire.

Ajoutons encore, pour en finir avec d'autres erreurs aussi tenaces, que la saga n'est pas un texte poétique, même si, d'aventure, elle aime étayer ou orner ses propos de la citation de strophes scaldiques ; ni héroïque ou épique en essence, ce qui n'exclut pas, d'aventure, une visible

complaisance sur certains gestes ou hauts faits ; ni religieuse – et là, on peut s'attarder un bref instant. On va dire que, dans la très grande majorité des cas, quelque deux siècles, deux siècles et demi séparent la date de rédaction des sagas (XIII^e siècle en général, comme on l'a noté) de celle des faits rapportés. Deux cent cinquante ans représentent un long laps de temps, surtout à une époque qui ne disposait pas de moyens techniques de conservation des annales. Même en admettant que les faits se soient partiellement transmis par voie orale, chose que j'ai passablement récusée il y a un moment, on devine bien la somme de déformations qu'auraient subies, alors, lesdits faits. Le mieux est donc de dire que les *sagnamenn* n'entendaient plus précisément ce dont ils parlaient, qu'ils ont essayé de reconstituer une époque révolue, bref, que les sagas sont des manières de romans historiques dans la bonne acception du terme. Ou encore : les *sagnamenn* qui voulaient ressusciter une époque et des héros disparus depuis longtemps ont déployé de visibles efforts pour recréer une Islande enfouie dans le passé. Ils la tenaient pour païenne, ils ont donc fait de leur mieux pour restituer un paganisme conforme à leur idée. Il ne faut jamais oublier que la règle d'or de l'écriture au Moyen Âge s'appelle *imitatio*, et que tout écrivain qui se respectait se devait de célébrer à sa façon le culte des *auctoritates*. Le lecteur moderne doit, en conséquence, se méfier des « survivances païennes » dont peuvent faire état les sagas. Et, de manière plus générale, il doit savoir prendre ses distances avec ce qui lui est rapporté dans ce domaine : ce sur quoi nous renseignent les sagas, c'est sur la mentalité de leurs auteurs vivant au XIII^e siècle, non nécessairement sur celle de leurs lointains ancêtres. En fait, l'Islandais du XIII^e siècle rédigeant une saga était premièrement, dans la très large majorité des cas, un clerc formé à l'école latine, deuxièmement un homme

imprégné de vies de saints (*vitæ*) et d'écrits latins transmis par l'Église. Donc, pour en finir avec ce sujet, s'il tient à parler du prétendu paganisme de ses ancêtres, c'est bien plus pour imiter ce qu'il a lu dans les vies de saints ou les textes classiques que pour faire droit à des traditions authentiques. Un exemple : tout donne à penser que les anciens Germains ne connaissaient pas de « temples » selon notre image de la chose, leurs « temples » étaient des lieux naturels, sources, arbres, rochers, etc. qui servaient de supports et de décors aux opérations culturelles qu'ils pratiquaient. Or, plusieurs textes – dont la *Saga de Snorri le godi* – nous décrivent avec attention des « temples » selon l'idée que nous pouvons en avoir, et qui se trouvent ressembler curieusement à... de petites églises romanes !

La plupart des évocations que je viens de faire renvoient aux sagas dites des Islandais (*íslendingasögur*). C'est le lieu de préciser qu'il existe différentes catégories de sagas, selon la nature du sujet qu'elles traitent. Il n'y a guère, l'ordre de présentation que je vais adopter passait pour correspondre à la succession, en bonne chronologie, de l'apparition de ces textes²². Nous savons aujourd'hui que ce point de vue n'est probablement plus de mise. En fait, il a dû se produire, entre 1150 et 1350, en Islande, un formidable mouvement d'écriture, dans tous les domaines et sans véritable succession logique ou rigueur taxinomique, un peu comme l'histoire littéraire nous l'enseigne souvent – voyez le théâtre classique français ou le roman romantique européen. Autrement dit, les distinctions que l'on va proposer valent pour le contenu des textes envisagés, non pour leur ordre d'apparition. D'autre part, certains savants comme Sigurður Nordal voulaient aussi distinguer les sagas selon la distance dans le temps qui était censée séparer l'auteur de son sujet²³ : cela non plus n'est plus reçu, quelques auteurs connus, comme Snorri Sturluson, ayant

indifféremment composé des sagas ressortissant à des genres différents et renvoyant à des époques diverses.

Donc, on notera d'abord l'existence de sagas royales ou *konungasögur* : elles traitent de la vie et des hauts faits des rois de Norvège et de Danemark, sans que l'on ait pu justifier sans appel pourquoi les Islandais qui n'ont jamais admis, on l'a dit, l'existence d'un chef ou d'un roi chez eux, se soient tellement intéressés à l'existence des souverains des pays scandinaves. Mais le fait est que d'impressionnantes compilations comme le *Morkinskinna* ou toutes sortes de textes en vernaculaire ou en latin ont pour propos exclusif la relation de la vie de rois. Le fleuron du genre est dû à Snorri Sturluson que nous venons de nommer : vers 1220 sans doute, il a composé une impressionnante collection de *konungasögur* dont certaines existaient antérieurement à titre individuel, collection à laquelle la postérité a donné, d'après les deux premiers mots du premier texte, le titre de *Heimskringla* (*Orbe du Monde*). Ce chef-d'œuvre retrace donc la vie des rois de Norvège (et, initialement, aussi de Suède) des origines mythiques (*Ynglinga saga* ou *Saga des Ynglingar*²⁴, c'est-à-dire des descendants d'un certains Yngr ou Ingr qui est un autre nom du dieu Freyr) à 1177, règne de Magnús Erlingsson. Le livre s'arrête là parce qu'à cette date commence le règne, en Norvège, de Sverrir Sigurðarson qui venait d'avoir droit à une saga, autre chef-d'œuvre, de la main de l'abbé Karl Jónsson, prieur du monastère de Þingeyrar : *Sverris saga*. La *Heimskringla* est l'un des joyaux de l'histoire médiévale – selon le sens que pouvait avoir cette dénomination à l'époque –, elle paraît avoir été tout entière conçue en fonction de ce qui constitue sa réussite la plus grande, la *Saga de saint Óláfr*²⁵ (*Óláfs saga hins Helga*), mais elle contient aussi de maîtres textes comme la *Saga d'Óláfr Tryggvason* (*Óláfs saga Tryggvasonar*)

ou la *Saga de Haraldr l'Impitoyable* (*Haralds saga Sigurðarsonar*)²⁶.

On parlera ensuite des sagas des Islandais ou *íslendinga-sögur*, déjà sollicitées dans les pages qui précèdent. Ici, l'action se passe en Islande et concerne l'un des grands colonisateurs de l'île ou de ses descendants immédiats, l'époque est donc le ^xe siècle. Cette catégorie regroupe les grands chefs-d'œuvre du genre, les plus lus aussi, ceux qui ont fondé définitivement la réputation des sagas²⁷. Les sagas des Islandais sont en avance sur leur temps de plusieurs siècles, tant par le style que par la vision du monde qu'elles proposent. L'honnête homme de notre temps se doit de connaître au moins les cinq « grandes », *Egils saga Skallagrímssonar* ou *Saga d'Egill fils de Grímr le chauve* (qui est probablement due à Snorri Sturluson), la *Saga de Snorri le godi* (en vérité *Eyrbyggja saga*), la *Saga de Grettir le fort* (*Grettis saga*), la *Saga des gens du Val-au-Saumon* (*Laxdæla saga*) et, chef-d'œuvre par excellence, l'extraordinaire *Brennu-Njáls saga* ou *Saga de Njáll le brûlé*. Mais il en est d'autres qui soutiennent aisément la comparaison comme la romantique *Gísla saga Súrssonar* (*Saga de Gísli fils de Súrr*) ou ce camée racé et ramassé qu'est la *Saga de Hrafnkell goði de Freyr* (*Hrafnkels saga Freysgoða*).

Pour les saga de contemporains ou *samtíðarsögur*, étroitement apparentées aux précédentes, d'ailleurs, elles présentent l'intérêt non négligeable d'avoir été rédigées, d'où leur nom, par des auteurs qui ou bien ont été personnellement témoins des faits qu'ils rapportent, ou bien ont connu des acteurs de ces faits. Sur le fond, elles se font chroniques des événements intervenus en Islande entre début du ^{xii}e et fin du ^{xiii}e siècle, mais il en est qui concerneraient plutôt la vie de certains évêques du pays, ceux, notamment, qui ont été canonisés par les instances natio-

nales comme cela se faisait au Moyen Âge : certaines des sagas de l'évêque þorlákr ou de son homologue Jón Ögmundarson pourraient passer pour des sagas de contemporains. Il est également des sagas royales, comme la *Sverris saga*, qui entreraient aisément dans la catégorie : cette remarque permet au lecteur de prendre conscience de la gratuité de la catégorisation que l'on est en train d'avancer ! En tout état de cause, le joyau des sagas de contemporains est la grande compilation intitulée *Sturlunga saga* ou *Saga des Sturlungar* (c'est-à-dire les descendants d'un certain Hvamm-Sturla þórðarson), la turbulente famille qui finira par décider des destinées tragiques de l'île en 1262-1264. Ce texte superbe témoigne aussi d'une philosophie de l'Histoire et d'un sens politique admirables.

Quelques mots seulement pour les sagas de chevaliers ou *riddarasögur*²⁸ qui désignent les « traductions » faites par les Islandais, aux XII^e et XIII^e siècles, des romans de Chrétien de Troyes (on a donc une *Ívens saga*, une *Erex saga*, etc., qui sont *Yvain ou le chevalier au lion*, *Erec et Enide*, et ainsi de suite) ou de la matière de Bretagne (ainsi, *Breta sögur* ou *Sagas des Bretons*²⁹) ou de ce qui relève du cycle d'Alexandre (*Alexanders saga*, d'après l'*Alexandreis* de Gauthier de Châtillon). En vérité, on le redit ici, rien de ce qui connaissait quelque succès en Occident n'est demeuré étranger en Islande ! Des textes de la même eau, sans feu ni lieu, comme *Floire et Blancheflore* ou l'histoire de *Barlaam et de Josaphat* ont connu une adaptation islandaise !

Il resterait à parler des *fornaldarsögur* ou sagas des temps très anciens, ou encore sagas légendaires, mais elles font l'objet du présent livre dans son ensemble, il suffit de les situer ici. Notamment pour attirer l'attention sur le fait que tous ces textes, à quelque catégorie qu'ils ressortissent, ont dû voir le jour pêle-mêle en un laps de temps relative-

ment court, quelques décennies au plus. Qu'il y ait donc eu un jeu d'intertextualité très serré, cela ne saurait surprendre. Mais enfin, on a insisté sur le fait, chaque catégorie, en gros, a sa spécificité : les sagas royales s'intéressent à des personnages non islandais et de rang élevé, les sagas des Islandais parlent de grands ancêtres locaux, les sagas de contemporains se situent surtout aux deux derniers siècles de l'histoire de l'Islande indépendante, les sagas de chevaliers sont clairement des adaptations-traductions de textes « étrangers » courtois et les sagas légendaires, comme leur nom l'indique, remontent à des traditions, authentiques ou non, mais réputées fort anciennes.

À certaines variantes près, qui valent surtout pour les *riddarasögur* et, dans une moindre mesure, les *fornaldarsögur*, tous ces textes pratiquent le célèbre style de saga. On dira même que c'est là leur véritable caractérisation, la saga étant premièrement une façon de dire, comme, au demeurant, l'indique son nom même : *saga* est un dérivé du verbe *segja*, dire, raconter. Ce style est proprement inimitable. On le définira en trois mots : réalisme, économie, rapidité. Réalisme : il est tellement factuel que, d'ordinaire, résumer une saga reviendrait à la recopier, il s'interdit toutes fioritures ou embellissements rhétoriques, pas d'épithètes superflues, pas d'adverbes, rien que des substantifs bruts, ce que l'on appelle aujourd'hui des mots-matière, des verbes d'action, à peu près aucune figure. Donc : non pas : *« il avait une splendide épée qui lui venait de son grand-père », mais : « il avait une épée ; c'était une bonne arme ; il la tenait en héritage de son grand-père. » Économie : les états d'âme, les interventions de l'auteur (que, en règle générale, nous ne connaissons pas), les longues descriptions, les réflexions adventices ne se rencontrent simplement pas. Ce sont les actes, à la limite, les propos distillés en ces dialogues frustes et

rapides qui sont aussi une caractéristique du genre, qui se chargent de vous éclairer sur la psychologie du personnage. La litote, au demeurant, est la norme. Pour rien au monde, un *sagnamaðr* ne se laisserait aller à dire : « *Il l'aimait passionnément ». Il se contentera de noter sobrement : « Elle lui était chère (*Hún var hánúm kær*) ». On le devine aisément : le registre lyrique est totalement absent. Cet art culmine dans le narratif, un narratif sec et pressé qui fait merveille dans la consignation des actes et refuse radicalement tous les temps morts, de plus assez étranger aux considérations d'ordre temporel. La durée se dilue dans ces grands textes denses qui reviennent, en quelque sorte, à des annales ou des minutes (s'il s'agit de procès, sujet privilégié de plus d'un texte) totalement dépouillées. Rapidité enfin : ce sont des récits qui paraissent comme pressés de courir à leur terme et qui s'interdisent toute digression. Dans une atmosphère comme raréfiée, l'action se développe avec une rigueur implacable, l'homme marche sans faille vers la consommation d'un destin qui est d'ordinaire tragique. Cela pourrait donner des récits noirs et, à la limite, insoutenables puisqu'aucune concession n'est faite à la sensibilité violente du lecteur. Mais lorsque la tension devient trop forte, que l'air se fait irrespirable, l'auteur, à point nommé, fait preuve de cet humour totalement inimitable – humour plutôt noir en général – qui est aussi l'une des caractéristiques typiques des sagas.

Car nous sommes ici dans l'esprit même. L'être humain sait qu'il a reçu du Destin, le seul véritable dieu d'une religion « païenne » trop impure et disparate pour nous inspirer réellement confiance, une part de chance, de capacité, ou de faculté de réussite (*eiginn mátt ok megin*) qui fait sa marque propre. C'est là une sorte de dépôt sacré que les Puissances suprêmes ont conféré : la manière dont l'être appartient au Sacré, si l'on veut. Il revient donc à chacun

de nous : de connaître la teneur de ce dépôt (de cet intéressement, comme diraient nos financiers actuels), en quoi le regard d'autrui peut l'aider ainsi que le jugement des sages et des anciens, sans parler de la tradition familiale ; puis de l'accepter sans broncher : ici, pas de révolte, pas de désespoir, pas de nihilisme ou d'absurde, toutes attitudes modernes qui, en somme, sont autant de négations du sacré ; et enfin de l'assumer, de l'incarner, de le manifester par des actes. Voilà aussi pourquoi toute atteinte à ce qui fait la spécificité d'un être humain (disons son honneur) est, proprement, un sacrilège, pourquoi, en conséquence, cette atteinte justifie la vengeance (justifie, je n'ai pas écrit exige, la vengeance est un droit sacré, non un devoir, il est des cas où l'on ne se venge pas). Si l'homme reste fidèle au dépôt sacré qu'il porte en lui, si, donc, il triomphe de cette *skapraun* (mise à l'épreuve *raun*, de son caractère, *skapr*), dont j'ai dit qu'elle était l'articulation essentielle de cette dialectique vitale, il est grand, il est *söguligr*, digne de donner matière à saga. Sinon, c'est un *auvirði*, une épave, nous dirions « un pauvre type ».

Sans outrances : l'idéal des sagas islandaises, ce n'est pas le héros démesuré – non plus que le saint surhumain, s'il faut le préciser. Cette culture n'a que méfiance pour les outrances et mépris pour le fier-à-bras, le *miles gloriosus* de cette culture-là³⁰. Son héros, c'est l'homme pleinement homme, qui tente d'atteindre le maximum de ses potentialités, certes, mais qui se rit aussi bien de la veulerie que de l'excès. Pleinement humain, pas davantage, et il suffit. La vie est rude et la lumière est cruelle sous ces latitudes, assumer son existence est, déjà, en soi, une solide affirmation de vouloir-vivre. Les noirceurs des enfers ou les enjolivures des légendes dorées n'ont pas cours ici. Comme les Vikings auxquels il leur est arrivé de fournir des recrues, les Islandais étaient des hommes d'action privilégiant les

valeurs d'action. Et leur style, traduction de leur vision de la vie, de l'homme et du monde, est exactement à la mesure de cette aperception des choses.

Telle était l'indispensable « mise en appétit » (*hungr-vaka*³¹) qu'il me fallait proposer au lecteur avant d'en venir au sujet du présent ouvrage. Historiquement et littérairement, il peut maintenant, ce lecteur, situer les textes dont on va faire l'étude et bon nombre de remarques, essentielles ou secondaires, qui seront avancées chemin faisant, lui paraîtront plus naturelles. Il comprend aussi ce que peut avoir de réellement désarçonnant ce petit pays avec une pareille production littéraire à son actif : jamais, pendant toute la période qui nous concerne ici, l'Islande n'a compté plus de trente cinq mille âmes. Il y a vraiment lieu de parler de « miracle ».

En vérité, ce n'est pas dans la plus noble ni la plus grande partie de cette production que nous allons pénétrer en étudiant les sagas légendaires. Elles n'ont ni l'impeccable venue des *konungasögur* ou des *íslendingasögur*, ni ce qu'il faut appeler la philosophie des *samtíðarsögur*. On peut même les tenir pour un genre disparate où tout se mêle. Mais justement : peut-être nous aideront-elles à mieux pénétrer les arcanes de ce mode de composition. Et, en tout état de cause, elles sont à la source, on le dira progressivement, de toute une science religieuse ou mythologique qu'elles nous aideront aussi à définir.

CHAPITRE II

Les sagas légendaires

Présentation

Partons de la *Herrauðs saga ok Bósa*, plus couramment appelée *Bósa saga*¹ : elle va nous permettre de prendre, d'emblée, la mesure d'un genre, sans, toutefois, qu'on la donne ici pour un paradigme ! Le genre des sagas légendaires est extrêmement varié. D'ailleurs, c'est un texte court – quelque trente pages – et c'est aussi l'un des très rares textes érotiques que nous ait livrés l'Islande médiévale.

L'action est menée par deux héros différents, qui sont *frères jurés* : l'indomptable Bósi, fils d'un *Viking*, et le *prince chevaleresque* Herrauðr. Ils commettent toutes sortes de meurtres et le roi Hringr, d'Östergötland (une province de Suède) veut les pendre. Intervient alors la vieille nourrice de Bósi, Búsla, qui est *magicienne* à ses heures. Elle déclame en vers classés une prière ou *conjuración* dont voici les strophes intéressantes :

3. Que se fourvoient les esprits tutélaires !

*Vienne le malheur,
Éclatent les monts
Et craque la terre,
Que le temps épouvante
Et présage calamités
Si Hringr refuse
De rendre Herraúðr libre
Et sans délai ne sauve
Bósi même.*

4. Un sort je jette

*Sur ta poitrine,
Que vipères te rongent
Les chairs et le cœur,
Que tes oreilles
Jamais n'entendent
Et que tes yeux exorbités
Te saillent de la face
Si tu ne veux
Sauver Bósi
Et ne mets en pièces
Les liens de Herraúðr !*

5. Si tu cingles en mer,

*Que le gréement s'arrache,
Que les crochets d'étai
Du gouvernail se détachent,
Que crève la voile
Et sur le pont s'affaisse,
Que les cordages de vergues
Se déchirent tous
Si tu ne veux trancher
Les liens de Herraúðr
Et n'offres à Bósi
Promptes conciliations !*

6. Si l'envie de chevaucher te point,

Que s'embrouillent les rênes,

*Que boite ton cheval
 Ou qu'il s'abatte tout de bon :
 Sur tous chemins,
 Sur tous sentiers,
 Les maléfices
 Fraieront ta route
 Si tu ne veux
 Sauver Bósi
 Et ne mets en pièces
 Les liens de Herraðr !*

*7. Qu'au lit tu dormes
 Comme dans feu de paille,
 Sois comme en mer démente
 Sur le haut-siège assis ;
 Fils n'engendreras
 Et si d'une vierge
 Plaisir d'homme veux tirer,
 Puisses-tu te perdre en route !
 En veux-tu davantage ?²*

/ Le roi Hringr essaie de se défendre contre la conjuration, mais la vieille entame la suite : /

*8. Que les trolls et les alfes
 Et les Nornes sorcières,
 Les âmes des lieux hantés
 Et les géants des montagnes
 Brûlent ta halle :
 Que les pûrses du givre te lacèrent !
 Que les étalons te saillent !
 Que te piquent les pailles !
 Que les orages te fouaillent !
 Maudit sois-tu
 Si tu ne fais pas à mon vouloir !³*

/ Le roi Hringr se faisant encore prier, Búsla entonne un chant magique, dit chant magique de Syrpa, laquelle est une sorcière. Il y a, vers la fin, cette strophe : /

*9. Voici des guerriers, six.
 Dis-moi leurs noms
 Tous déchiffrés !
 Tu les as sous les yeux !
 Si tu ne réponds pas
 Comme il me semble sûr,
 Que les dogues
 chez Hel⁴te dévorent
 Et que ta halle
 Sombre en enfer !*

R. P. P. Y. F. D. : IIIIII : 666666 : 111111 : IIIIII : 555555 5

Mais, par punition, les héros devront se rendre en *Bjarmaland*, pays fabuleux, et en rapporter le *gammsegg* (œuf de vautour, de dragon ?)

C'est ce qu'ils font : ils se mettent en route, mais en cours de chemin, Bósi rencontre et séduit la fille d'un fermier, dans un contexte très érotique : elle lui donne, en remerciement, les renseignements souhaités sur le *gammsegg* !

Il vole donc cet œuf dans le temple de *Jómali* (qui est une divinité de la fertilité-fécondité, évoquée également dans la *Saga de saint Óláfr* de la *Heimskringla*, chapitre 133).

En même temps, les frères jurés *délivrent* la princesse Hleiðr, sœur de *Guðmundr des Glæsisvelir* (dont nous aurons grandement l'occasion de reparler ici), que l'on allait sacrifier : Herraudr se la fiance selon les normes courtoises en vigueur.

Revenus chez eux, les frères jurés participent à la fameuse *bataille* de Brávalla (près de Norrköping, en Suède, cette bataille célèbre entre les Svíar, habitants de la Suède centrale, et le roi danois Haraldr hilditönn, a dû avoir lieu vers le milieu du VIII^e siècle).

Dans l'intervalle, le roi Hringr a été tué et la belle Hleiðr, *kidnappée*.

Les frères se mettent à la poursuite des ravisseurs de Hleiðr et arrivent au moment précis où l'on va la marier : ils l'enlèvent en l'emportant dans un étui à harpe !

Entre temps, Bósi, dont les capacités sexuelles sont remar-

quables, a de nouveau séduit, successivement, trois filles et il finit par forcer la princesse Edda à l'épouser.

Après une *bataille navale* fantastique à laquelle prennent part des *monstres*, les frères jurés vainquent leur ennemi et célèbrent leurs noces respectives.

Dans l'intervalle, un petit *serpent* est né du *gammsegg* : la fille de Herraudr l'élève. Il devient gigantesque et effrayant. Herraudr jure qu'il ne mariera sa fille þóra qu'à celui qui tuera ce serpent : ce sera *Ragnarr Loðbrók*, héros légendaire et viking s'il en fut jamais !

J'ai signalé (en caractères gras) tous les thèmes récurrents dans ce genre de littérature. Ce texte court est un véritable centon de personnages et de motifs qui reviennent presque systématiquement dans les sagas légendaires. Il nous permet de prendre la mesure, d'emblée, des prestations dont elles sont capables. Quiconque est familier des grandes *íslendingasögur* ou *konungasögur* voit immédiatement que, bien que celle-ci soit très bien écrite et composée selon les règles du genre, la différence est extrême. Pourquoi ? comment ? ce sont les questions auxquelles il faut essayer de répondre.

Car une chose est sûre : ce genre a certainement connu une popularité extrême, en Islande, bien entendu. Et ce, dès le début de la *rítöld* (âge de l'écriture). Il convient, ici, de citer le célèbre chapitre 10 de la *Saga de þorgils et Hafliði* (*þorgils saga ok Hafliða*) qui fait partie de la *Sturlunga saga* : il s'y agit d'un très grand mariage entre enfants de chefs, qui a lieu à Reykjahólar, en 1119, et qui nous est raconté par le menu. L'auteur, que nous ne connaissons pas, après avoir noté les faits indispensables, fait la digression que voici :

On parlera un peu de ce qui, pourtant, est peu intéressant : qui sont ceux qui divertirent /les autres/ là, ou comment on se divertit. On fera valoir ce que maintenant beaucoup contredi-

sent et font semblant de ne pas savoir parce que nombreux sont ceux qui vont cachant la vérité et qui croient vrai ce qui est faux, et mensonger ce qui est vrai : Hrólfr de Skálarnes dit la Saga de Hringviðr le Viking et d'Óláfr roi des Liðsmenn, et celle de la violation du tertre de þráinn le berserkr, et celle de Hrómundr Gripsson – avec beaucoup de strophes (vísur). On avait diverti de cette saga le roi Sverrir⁶ et il avait déclaré que de pareilles sagas mensongères (lygisögur) étaient les plus divertissantes. Pourtant, il y a des gens qui pensent faire remonter leur généalogie à Hrómundr Gripsson. C'est Hrólfr lui-même qui avait composé cette saga. Le prêtre Ingimundr dit la Saga d'Ormr scalde de Barrey avec beaucoup de strophes et un bon flokk⁷ à la fin de la saga, qu'Ingimundr avait composé – et pourtant, bien des gens savants tiennent cette saga pour vraie.

Passage intéressant s'il en fut jamais, non seulement parce qu'il nous ouvre un aperçu précieux sur la façon dont se déroulaient les veillées en Islande au XII^e siècle, mais aussi parce qu'il nous montre des *sagnamenn* – deux en l'occurrence, dont un prêtre – en action ! Et qui récitent des sagas légendaires, qu'ils ont composées. Légendaires car nous savons plus ou moins de quoi il devait retourner (encore que nous n'ayons pas conservé toutes ces sagas, mais la présentation qui en est faite ne laisse pas de doute sur la nature du contenu). Et cet exemple n'est pas isolé : une saga légendaire que nous connaissons, *Hálfs saga ok Hálfsrekka*, la *Saga de Hálfr et de ses hommes*, doit être la *Hróks saga svarta* qui est mentionnée dans le *Geirmundar þáttur Heljarskins* (rédigé vers 250) qui figure dans la *Sturlunga saga* ; ou bien, Sturla þórðarson, toujours dans la *Sturlunga saga*, nous est présenté, dans le *Dit de Sturla* (*Sturlu þáttur*) en train de réciter la *Huldar saga*, la *Saga de la Houldre* : comme on le sait, la houldre est une créature féminine légendaire, une sorte de fée, qui survivra dans le folklore, notamment norvégien. Nous sommes donc bien

en domaine et légendaire et familier du public islandais de l'époque envisagée. En aucun cas, tous les textes nommés dans les évocations qui viennent d'être faites ne pourraient figurer parmi les sagas royales, ou des Islandais, ou de contemporains.

Risquons une définition. Le mot *fornaldarsaga* (littéralement, saga du temps très ancien) est relativement récent, il a été créé par le savant danois C. C. Rafn en 1829-1830, pour l'édition qu'il a donnée de ces textes, en distinguant entre *fornaldarsögur Norðrlanda* (qui sont celles qui intéressent la présente étude, sagas légendaires des pays du Nord) et *fornaldarsögur Suðrlanda*. (qui sont les sagas de chevaliers ou *riddarasögur*). On les appelle encore sagas mythico-héroïques, et nous avons vu que le roi Sverrir les qualifiait de *lygisögur*, sagas mensongères. Elles ne prétendent pas à l'historicité car elles combinent mythe, histoire si l'on veut, et légende. En ce qui concerne l'écriture, nous avons vu qu'elles obéissaient aux principes islandais et d'ailleurs, elles sont à peu près toutes rédigées en Islande, à l'exception, peut-être de *þiðriks saga af Bern* (la *Saga de Theodoric de Vérone*) qui pourrait être norvégienne. Leur but déclaré est de nous divertir plutôt que de nous informer ou de nous édifier (encore que ce dernier objectif ne soit presque jamais absent des intentions des auteurs). Mais, cela nous est fréquemment dit, elles sont écrites *til gamans* : pour /notre/ divertissement, pour le plaisir. Ce point est important et il faudra y revenir souvent, il n'y a pas à attacher foi à ce qui nous est raconté de la sorte. Alors que les heurs et malheurs de Grettir le fort (dans l'*íslendingasaga* qui nous parle de lui) – au demeurant vérifiés de quantité de façons – ou les hauts faits de Haraldr à la belle chevelure (dans la *Heimskringla*, collection de *konungasögur*), ainsi que les traverses qu'a subies

Hrafn Oddsson (dans la *Sturlunga Saga*, compilation de *samtíðarsögur*) entendent bien refléter, serait-ce partiellement, des réalités tangibles, les aventures d'Oddr l'archer ou les amours de Hrólfr Gautreksson ne nous sont pas données pour des faits vérifiables. Ce changement d'optique est considérable, surtout pour qui connaît l'esprit dans lequel écrivaient les *sagnamenn*. Ici, nous évoluons délibérément dans le domaine de la fantaisie, même tempérée. C'est ce qui explique aussi le caractère composite de l'écriture de la majorité de ces textes. Ainsi, *þiðriks saga*, que l'on vient de mentionner, s'efforce de concilier divers récits qui avaient cours sur les champions du roi þiðrikr et leurs ancêtres, lesquels étaient de grands héros totalement légendaires comme Sigurðr meurtrier du dragon (notre Siegfried) ou Velent (le forgeron merveilleux Völundr, notre Weland), Valtari, Hildigunnr, etc., et des récits de chevalerie comme ceux qui avaient cours sur le compte d'Appolonius et d'Iron – sans oublier que þiðrikr-Theodoric a bien existé et que ce qui le concerne n'est pas nécessairement controuvé !

Pour l'âge de ces récits, le moins que l'on puisse dire est qu'il est mal assuré. Certes, j'ai noté que toutes les sagas, quel que soit le genre dans lequel on les range actuellement, ont pu voir le jour presque en même temps et il est des *fornaldarsögur* qui doivent avoir été rédigées relativement tôt. Mais dans l'ensemble, le genre date de la fin du XIII^e ou du début du XIV^e siècle : un peu après, donc, les sagas des autres catégories. Toutefois, la rigueur, ici, ne s'impose pas, ne serait-ce que parce que bon nombre des textes qui nous intéressent en l'occurrence se fondent soit sur des versions antérieures perdues, soit sur des traditions bien plus anciennes qui sont reprises tardivement. Il en est, par exemple, qui semblent ne pas remonter, dans la version que nous connaissons, au delà du XIV^e ou même du XV^e

siècle, mais nous n'avons nulle peine à dépister des modèles ou des archétypes parfois vénérables. L'exemple à fournir concerne la *Völsunga saga* ou *Saga des Völsungar*⁸ (nous en possédons un manuscrit datant de 1260-1270), qui retrace la vie et les hauts-faits de Sigurðr meurtrier du dragon Fáfnir⁹ : il est clair que cette saga a été précédée par toute une série de textes, poèmes ou même traditions orales (sans doute) très anciens, comme en témoigne une iconographie assez abondante et datable de bien avant la saga. Laquelle, non seulement n'est que la dernière mouture d'un modèle perdu, mais encore n'aurait jamais existé sans une parfaite connaissance de la série des poèmes héroïques rassemblés dans l'*Edda poétique*, certains se perdant dans la nuit des temps germaniques. Disons pour faire simple qu'il semble que les *fornaldarsögur* fassent partie des sagas *rédigées* le plus récemment – avant la décadence du genre qui n'interviendra qu'à partir du milieu du XIV^e siècle, que l'on sache.

De là vient le disparate, déjà signalé, de ces textes. Ainsi, le *Hemings þáttur Áslákssonar*¹⁰, que l'on range sans effort parmi ce type de littérature, est constitué de deux parties dont l'ensemble est assez peu homogène, c'est la personne du héros, Hemingr, qui en fait l'unité. En fait, sa première partie figure dans la compilation dite *Flateyjarbók* (Livre de Flatey, fin du XIV^e siècle), la seconde étant consignée dans le *Hauksbók*, autre compilation du début du XIV^e siècle, où elle fait partie de la *Saga de Haraldr Sigurðarson* (Haraldr l'Impitoyable), qui entre aussi, sous une autre forme, dans la *Heimskringla* ! Sans aucun doute, certaines de ces sagas peuvent remonter même à la fin du XII^e siècle, par exemple *Gautreks saga*¹¹ dont la partie la plus passionnante (le *Vikars þáttur*) se fonde sur un poème en *fornyrðislag*¹², le *Vikarsbálkr* qui est certainement bien antérieur au texte en prose.

Mais enfin, répétons que la majorité des *fornaldarsögur* remonte au XIII^e siècle. L'ennui est qu'un grand nombre de ces textes, en raison de leur visible notoriété, ont été réécrits ou remaniés au fil du temps, ce qui fait, par exemple, que la *Friðþjófs Saga*, récit populaire entre tous¹³ ne nous est parvenue que dans une version du XV^e siècle, ou que la *Hálfs saga*, déjà nommée, que nous connaissons par une copie de 1450, remonte sûrement à la fin du XIII^e siècle : Sturla Þórðarson, qui est mort en 1284, la connaissait comme en atteste la version qui est due à cet écrivain, du *Landnámabók* ou *Livre de colonisation* (*Sturlubók* ou *Livre de Sturla*). Se posent ici des problèmes bien connus des spécialistes, qui concernent les voies de transmission et les interventions de copistes. Plus un texte était célèbre, plus il était repris, amendé, surchargé d'ajouts, etc., et il est bien difficile de rétablir, dans ces conditions, la version princeps. Un texte aussi remarquable que la *Saga de Hervör et du roi Heiðrekr* (*Hervarar saga ok Heiðreks konungs*), qui fait état de réminiscences historiques de la plus haute valeur, et qui paraît avoir été rédigée vers 1250, remonte à des traditions bien plus vénérables. De beaucoup de ces sagas, nous possédons de nombreux manuscrits : dans l'ensemble, il semble bien que la version la plus ancienne soit aussi la plus courte ! C'est, notamment, le cas de la *Saga de Hrólfr Gautreksson* (*Hrólfs saga Gautrekssonar*¹⁴) qui a dû être réécrite plusieurs fois ! Il est des cas extrêmes : la *Saga de Hrólfr kraki* (*Hrólfs saga kraka*) nous est parvenue dans trente-huit manuscrits différents, mais nous pouvons affirmer qu'elle existait déjà, au moins en partie, en 1225 environ, puisque Snorri Sturluson s'en est servi pour rédiger son *Edda en prose*.

On peut même établir des manières de filiations : il a existé d'abord une saga dans l'acception normale du terme, qui a disparu, mais qui a été la source de *rímur*, ces longs

poèmes narratifs dont l'Islande se sera fait une spécialité vers le XIII^e siècle et ensuite, d'après lesquelles aura été établi le texte de la saga que nous connaissons à présent : tel est le cas de la *Hrómundar saga Gripssonar* (*Saga de Hrómundr Gripsson*), dont la version première n'existe plus, mais qui a inspiré les *rímur* dites *Griplur*, au début du XIII^e siècle, lesquelles ont suscité la version connue, qui ne nous est parvenue que dans un manuscrit du XVII^e siècle ! Prenons un cas extrême : la *Þiðriks saga* repose sur un manuscrit norvégien de la fin du XIII^e siècle qui se fonde à son tour sur un original datant de la fin du XII^e siècle ; elle a été compilée vers 1250 pour aboutir à deux manuscrits islandais du XVII^e siècle, mais dans l'intervalle, il en a existé une traduction suédoise (*Didrikskrønikan*) d'environ 1450. La critique considère toutefois que c'est sur l'ordre du roi norvégien Hákon Hákonarson (1217-1263) qu'elle aura été traduite, comme, d'ailleurs, bon nombre d'autres *fornaldarsögur*, peut-être, ou de *riddarasögur*, en tout cas.

Ces détails purement techniques, qui ne sont qu'esquissés ici, au demeurant, pourront paraître oiseux dans le cadre du présent livre. Ils ont leur importance pour l'intelligence du sujet : au fil du temps, les goûts, les modes, les influences subies ont évidemment évolué. On se gardera donc d'apporter une foi aveugle à l'authenticité des *fornaldarsögur*, surtout en ce qui concerne leur contenu « mythique », et en même temps, on sera sensible à la façon dont s'élabore lentement une image. Cela fait partie des objectifs que je vise ! Car il demeure que les sagas légendaires, même si on les tient pour « impures », ont d'instinct adopté une manière de style d'ensemble aisément reconnaissable et que l'on dira. Je parlais de la multiplicité des manuscrits de beaucoup de ces récits (la *Saga de Hálfðan pupille de Brana*, *Hálfðanar saga Brönufóstra*, existe en une bonne quarantaine de manuscrits !) pour en

souligner la popularité : cela témoigne de la banalisation d'un genre, partant, de l'audience qu'il rencontra. Il n'est pas indifférent qu'une compilation comme le *Flateyjarbók*, déjà évoqué, nous propose trente-trois *þættir* ou sagas-miniatures qui tous relèvent directement du genre que nous sommes en train d'étudier¹⁵. À la limite, il est des textes visiblement fabriqués sur des fondations anciennes : la *Saga d'Illugi pupille de Gríðr* (*Illuga saga Gríðarfóstra*) sort d'un manuscrit datant du xvi^e siècle. Soit. Elle pourrait n'avoir aucune authenticité et nous renvoyer uniquement au pur plaisir de faire un texte nouveau sur des pensers anciens, pour parodier le poète.

Et pour finir : les difficultés de datation stricte que nous rencontrons doivent être signalées afin de prévenir le lecteur contre toute tentation de théorisation abusive. Il est évident, par exemple, que la *Saga d'Eiríkr le grand voyageur* (*Eiríks saga víðförla*) n'aurait pu voir le jour sans une parfaite connaissance de la littérature de visions si chère au Moyen Âge islandais ou européen ; que *Hervarar saga ok Heiðreks konungs* nous propose toute une série de toponymes, notamment dans la superbe *Hlöðskviða*, un poème héroïque de haute antiquité, qui ne peuvent avoir été inventés et qui, donc, reposent sur on ne sait quelle tradition certainement authentique ; que le contenu factuel de l'un des textes les plus énigmatiques et les plus discutés parmi les *fornaldarsögur*, la *Skjöldunga saga*, nous reporte à avant 874 ; et qu'il est même certains de ces textes que vérifient en partie des documents runiques dont on ne dira jamais assez, malgré les difficultés d'interprétation qui leur demeurent attachés, qu'ils méritent toute notre attention puisqu'en somme, ce sont les seuls témoins irrécusables dont nous disposions car ils émanent des intéressés – les Vikings ! – eux-mêmes. Je mentionnerai, notamment, la *Saga d'Yngvarr le grand voyageur* (*Yngvars saga*

viðförla). Elle nous parle d'un célèbre Viking suédois, Yngvarr, qui s'est rendu célèbre au XI^e siècle pour une ou des expéditions qu'il entreprit en Russie : cet exploit est commenté et loué par un nombre impressionnant d'inscriptions runiques en Suède, qui concernent, en général, des participants à cette expédition (type, en substance : Moi, X, j'ai érigé cette pierre à la mémoire de Z, il était avec Yngvarr à l'Est¹⁶). Or le manuscrit le plus ancien dont nous disposons ne remonte guère à avant 1400 !

Ces travaux d'approche étaient, je pense, indispensables, d'une part pour situer précisément un sujet dont la complexité n'échappe pas, d'autre part pour permettre au lecteur intéressé d'établir les différences qui s'imposent avec les autres catégories de sagas. Nous pouvons en venir maintenant à une présentation en forme des *caractères généraux du genre des fornaldarsögur*.

J'en recenserai *sept* qui, tous, doivent être pris en considération attentive.

1) En premier lieu, et pour énoncer un truisme, ce sont des textes « *antiques* », comprenons qu'ils sont censés se passer dans ce qu'un Islandais du XIII^e siècle est fondé à tenir pour « archaïque » (sens que peut convoyer *form-*), c'est-à-dire qu'ils se doivent de remonter à avant la colonisation de l'île, donc avant 874. L'idée n'est pas saugrenue : les Islandais étaient, par définition, des déracinés, ils n'avaient pas d'antiquités locales. Férés d'histoire et de traditions comme ils l'auront prouvé de maintes façons (ce peut être une justification de leur frénésie d'écrire sur le compte de leur passé), ils tenaient sans doute à instaurer une manière de continuité vis-à-vis de leurs origines lointaines. Prouver qu'il existait une longue tradition dont ils étaient dépositaires et qu'il leur revenait de faire vivre a pu être une des idées-clefs de la composition des *fornaldar-*

sögur. Ils ne se risquent pas dans le passé lointain à des fins « folkloriques » ou « touristiques », mais bien, dans une culture tellement attachée à ses lignages (les généalogies indispensables) et à la perpétuation d'usages réputés immémoriaux, selon un propos de nature justificatrice. Cette visée est déjà partiellement visible dans les *íslendingasögur* qui reviennent à l'établissement indubitable d'une histoire locale, mais aussi dans les *konungasögur* où le rattachement ou, en tout cas, la révérence envers des clans royaux ne sont pas innocents. Mais ici, le prestige, le caractère sacré aussi de la filiation éventuelle dieux¹⁷ – rois – Islandais prenait un relief évident.

2) D'autre part, les *formaldarsögur* faisaient, comme par définition, une part importante, voire primordiale, au *sur-naturel* et au *fantastique* – ce dernier terme à prendre avec quelque modération, le registre fantastique n'étant pas tellement familier de cette civilisation. Le seul fait qu'il figure en bonne place dans ce type de littérature serait, en soi, un gage d'« étrangeté »¹⁸.

Cela peut expliquer la prédilection assez grande pour des décors réputés archaïques ou vraiment légendaires, pour une géographie hautement fantaisiste (le Bjarmaland, par exemple, qui se situe tout au Nord du monde, au delà de la mer Blanche) ou pour des héros comme monolithiques, sans grands rapports avec ceux des *íslendingasögur* dont on a dit qu'ils étaient beaucoup plus nuancés. Starkaðr, par exemple, qui figure dans plus d'un de ces textes et dont la démesure est l'une des caractéristiques majeures, ne correspond simplement pas à l'idée qu'une saga « normale » se fait du héros. En conséquence, ces textes évoluent aisément dans un contexte magique, avec tout l'appareil requis de sorcières, de magiciens, d'opérations hautement ésotériques, d'objets merveilleux, de métamorphoses, etc., toutes choses dont il faudra reparler

au chapitre de la thématique. Et les créatures anormales, géants, nains, alfes etc., sont légion ici.

Cela justifierait un penchant très inattendu et réellement majeur pour le *baroque*, peut-être le trait le plus immédiatement perceptible des *fornaldarsögur*. Prenons-en la mesure en résumant *þorsteins saga Víkingssonar* (*La Saga de þorsteinn fils de Víkingr*¹⁹) :

Il s'agit de relater les aventures du père de þorsteinn, Víkingr, et de son frère juré Njörfi. L'action se déroule en partie en Inde (India) et dans un pays inconnu, le Maseraland.

Víkingr et Njörfi ont chacun neuf fils qui, en dépit de l'amitié entre leurs pères respectifs, sont engagés dans une longue et sanglante querelle. Seuls survivront þorsteinn et un fils de Njörfi, Jökull, þorsteinn ayant été laissé pour mort sur le champ de bataille à plusieurs reprises !

þorsteinn et Jökull ne feront la paix qu'une fois que leurs pères respectifs seront morts.

La saga est farcie de détails « typiques » : les guerriers ont des armes magiques, ils disposent d'un bateau, Elliði, qui a la faculté de parler, ils combattent des hommes capables de changer de forme et le tout se déroule sous les auspices de sorciers redoutables mais un nain secourable aide les héros à se tirer de difficultés dans les cas extrêmes.

On voit que nous sommes bien loin de la sobriété et de la pudeur de la *Saga de Njáll le brûlé* !

3) On vient de le voir : si le *décor* peut être un pays du Nord – de préférence dans l'aire d'expansion des Vikings, notamment sur la Route dite de l'Ouest (*vestrvegr*²⁰) – il est plus volontiers « exotique », comprenons qu'il nous transporte dans des pays plus ou moins fabuleux comme le Garðaríki (la Russie), le Bjarmaland ou la Tattaria ! Toutefois, et de manière amusante, l'image culturelle que ces décors renvoient est typiquement nordique : nature, habitat, vêtement des « indigènes », armes, voire idéaux ne dépaysent pas un connaisseur de la *res Scandinavica*

antique. Une certaine insistance est tout de même apportée aux pays qui font partie, en quelque sorte, des connaissances des Islandais de l'époque : ainsi, la France, l'Irlande, voire la Terre Sainte qui était le but de nombreux pèlerinages figurent en bonne place dans l'« exotisme » des *fornaldarsögur*. Et si, d'aventure, les pérégrinations des héros les amènent dans l'autre monde, phénomène assez fréquent, le lecteur n'est pas dépaycé puisque celui-ci, selon les mythes proprement dits que nous rapportent les *Eddas*, ne diffère pas sensiblement du monde réel. En général d'ailleurs, ces territoires inconnus ne nous impressionnent guère : ils figurent là plus pour créer une ambiance convenue que pour exciter la curiosité éventuelle du lecteur car d'ordinaire, les précisions manquent : on a laissé entendre déjà que les délires de l'imagination ne sont pas le fait des anciens Scandinaves ! Il faut voir là tout de même une différence caractérisée vis-à-vis des *íslendingasögur* qui apportent une minutie extrême à la description des lieux, à des fins de vérifications éventuelles et donc pour donner l'illusion d'une parfaite historicité.

Ainsi, la *Hjálmþés saga ok Ölvis* (la *Saga de Hjálmpér et d'Ölvír*) nous transporte aux Mannheimar, en Syria, Arabia, Serkland et Bláland : seuls, les deux derniers nous renvoient à des réalités connues, le Serkland étant la dénomination qui avait cours pour définir les pays « sarrazins » (thème *serk-*) et le Bláland (*blár*, bleu, équivalant noir dans cette langue) peut s'appliquer à l'Afrique où vivent des Noirs.

Tempérons ces affirmations : ce sont tout de même des sagas, d'abord par la présentation d'ensemble du sujet, avec départs généalogiques détaillés ou thématique de la vengeance qui peut offusquer un des motifs centraux que nous verrons, celui de la quête de la mariée. En second lieu, redisons-le, le style reste fidèle à certaines règles fon-

damentales du genre de la saga en général, serait-ce avec des déviations caractéristiques. La composition obéit aux mêmes lois, le type de narration n'oublie pas totalement les règles de réalisme, de rapidité, d'économie de moyens que l'on a dites. La pratique de la litote n'est pas absente, non plus que la recherche visible d'une structure de type dramatique qui fait une bonne place aux dialogues et au découpage en « scènes ».

Mais la différence première tient au *traitement de la temporalité*. Celle-ci, d'ordinaire, n'est simplement pas prise en considération, différence considérable avec les autres types de sagas si scrupuleuses sur les datations soit externes soit internes²¹. Les événements peuvent être notés en soi, si l'on peut dire, sans tenir compte de leurs conséquences ou de leur effet dans la durée : Göngu-Hrólfur a le pied coupé lors d'une bataille et le fait ne semble pas prêter à conséquences ! Ce n'est pas que les références historiques fassent totalement défaut, mais elles sont volontiers reculées dans une antiquité obscure. Nous ne disposons presque jamais de points de référence sûrs, du type : c'était du temps de Harald à la belle chevelure.

Le résultat, fréquent, c'est que la structure d'ensemble souffre de défauts parfois embarrassantes. Ainsi, dans *Völsunga saga*, Brynhildr et Sigurðr sont fiancés deux fois, ou bien Brynhildr nous est présentée, dans l'une des scènes capitales du récit, tantôt dans un château entouré de flammes, ou bien derrière un *skjaldborg* (un rempart de boucliers) ou bien dans une halle normale !

De là vient que la *valeur littéraire* des *fornaldarsögur* peut être fort inégale. *Þiðriks saga af Bern*, par exemple, est un centon de récits populaires de type vulgaire, l'esprit héroïque auquel on s'attendrait pourtant, y est comme dilué, la vie de ce modèle de chevalerie souffre d'un manque de raffinements courtois qui ne permet pas de clas-

ser cette saga dans les *riddarasögur*, les caractères sont trop schématiques, les personnages répondent à une définition classée qu'ils n'illustrent pas nécessairement par leurs actes ou leurs propos, leur psychologie est sommaire et, contrairement à ce que nous avons vu à propos des *íslendingasögur*, les sagas légendaires ne répugnent pas à nous présenter des fiers-à-bras. Disons qu'il y a une nette différence de qualité vis-à-vis des autres catégories de sagas. Au demeurant, nombre de ces récits souffrent d'une manie parodique qui leur fait tort.

4) C'est que la *visée* de ces sagas n'est clairement *pas de type* « historique ». S'il s'en trouve, les prétentions à l'historicité sont ou bien carrément absentes, ou bien plaquées artificiellement sur l'argument. Car les *fornaldarsögur* relèvent, pour nous, cela va de soi, mais même pour leurs auteurs, du *mythe* et cette préoccupation paraît bien consciente, ce qui fait leur prix pour le présent ouvrage ! Par exemple, un long *pátttr*, le *Dit de Þorsteinn Passe- maison* (*Þorsteins pátttr bæjarmagns*²²) reproduit à s'y méprendre un des mythes les plus élaborés que nous relatent et Snorri Sturluson dans son *Edda* et Saxo Grammaticus dans ses *Gesta Danorum*, celui du voyage fantastique du dieu Þórr chez Loki des Enceintes Extérieures (Útgardaloki), notamment chez le géant Geirrøðr.

Un détail cependant : les « mythes » qu'aime ce type de littérature sont résolument « païens », je veux dire qu'ils ne concernent pas la thématique chrétienne. Les *byskupasögur* (sagas des évêques) qui font partie des *samtíðarsögur* et qui prennent plaisir à attribuer aux saints évêques islandais des exploits peu vraisemblables, sinon ouvertement miraculeux, sont bien religieux. Ici, nous évoluons dans un cadre complètement profane et le fait est assez original pour mériter l'attention.

5) Surtout, et nous voici aux œuvres vives, les sagas

légendaires font une part primordiale à *l'amour*. Il peut en venir à jouer un rôle majeur comme dans *Friðþjófs saga frækna* (la *Saga de Friðþjófr le renommé*) dont le sujet est tout simplement la passion amoureuse que voue le héros, Friðþjófr, fils d'un *stórbóndi*, certes, c'est-à-dire d'un homme important mais non de sang royal, à la très belle Ingibjörg, fille, elle, du roi Beli qui règne sur le Sogn, en Norvège.

La différence de statut social, puisque Friðþjófr est de relativement basse extraction, est nettement exposée et cause tout le drame du héros, bien que les deux jeune gens s'aiment sans conteste ! Seulement, les frères d'Ingibjörg, Helgi et Hálfðan, ont promis leur sœur, comme c'était l'usage, au roi Hringr. Ils forcent donc Friðþjófr à l'exil dans les Orcades et, en son absence, détruisent ses biens. De retour, Friðþjófr, par vengeance, s'en prend au temple païen qu'a fait ériger le roi Hringr et l'incendie, détruisant du coup les idoles de Baldr et d'autres dieux qui y figurent en bonne place. Cela lui vaut d'être mis hors-la-loi et il doit passer quatre ans en expéditions vikings où il se couvre de gloire, il va sans dire ! Il revient alors sous un déguisement et passe l'hiver chez Hringr. Ce dernier, sur son lit de mort, remet Ingibjörg à Friðþjófr ainsi que tout son royaume. Mais Helgi et Hálfðan qui ne l'entendent pas de cette oreille, partent en guerre contre Friðþjófr qui finira par tuer l'un, Helgi, et par soumettre l'autre, Hálfðan. Le texte se termine donc heureusement, ce qui n'est assurément pas la règle des grandes sagas des Islandais !

L'esprit, on le voit, est totalement étranger à celui des *íslendingasögur* qui n'entendaient guère les outrances courtoises relatives à l'amour-passion²³. Encore moins les développements de nature érotique, comme on l'a vu avec la *Saga de Bósi et Herraðr* par laquelle nous avons ouvert ces pages.

Ce point mérite quelque attention. L'amour-passion ne comptait guère dans une société pour laquelle le mariage

était avant tout une affaire²⁴ – il s'agissait d'allier deux clans de bonne réputation ou deux fortunes afin d'assurer la puissance et la prospérité de la famille. Les passions capitales allaient à l'honneur, à la réputation, à la vertu au sens latin du terme, non à l'amour. Bien entendu, cela n'excluait pas d'autres sentiments, mais ils venaient en second rang. Si les *fornaldarsögur* présentent une originalité immédiate, si elles témoignent sans conteste d'une influence « méridionale », c'est bien là.

6) Nous voici en mesure de proposer une sorte de *classification des sagas légendaires*, maintenant que nous sommes instruits de leurs caractéristiques fondamentales, au demeurant valables selon une optique statistique, le nombre et la diversité du genre n'autorisant pas les définitions sans nuances !

En gros, les *fornaldarsögur* peuvent être réparties en *trois groupes* selon la matière traitée.

a/ Viendraient dans le premier celles qui sont en relations évidentes avec *d'anciens poèmes héroïques*, comme *Völsunga saga* ou *Hervarar saga*. Ce ne sont pas les plus nombreuses, tant s'en faut, mais ce sont les plus intéressantes pour notre propos et l'on a pu constater qu'elles ont déjà été abondamment sollicitées ici. Ce sont des textes sérieux, souvent dramatiques voire tragiques, l'esprit héroïque dans la meilleure acception du terme les anime, elles nous proposent une vision éminemment tragique de la vie. Là, par excellence, conviendrait une analyse de type fatidique – l'être humain affronté à un destin violent et contraire et triomphant, serait-ce au prix de sa vie, de tous les obstacles qui se dressent sur la voie de son achèvement²⁵. Il est permis de dire que ce sont les fleurons du genre.

b/ Une autre catégorie exploite avec complaisance tout *un fond légendaire*, surtout « viking ». Comme on devrait

le savoir, il existe bel et bien un mythe viking complaisamment entretenu, de nos jours encore, par toute une littérature mal informée que vient secourir un cinéma américain de goût douteux²⁶ ou une abondante production de bandes dessinées de qualité presque toujours médiocre ! Il importe de noter que les Scandinaves sont grandement responsables, pour toutes sortes de raisons qui ne seront pas développées ici, de la naissance et de la vitalité de ce mythe. Et que les sagas légendaires sont probablement les premiers témoins de cette inflation et de ces outrances souvent ridicules, en tout cas totalement invérifiables par une critique simplement objective. Le héros du Nord est bien présent dans les sagas légendaires que nous situons ici, avec une quantité d'images reçues, clichés, déformations ou hyperboles complaisantes qu'il serait fastidieux de recenser. Toutefois, on n'oubliera pas, détail capital qui a été signalé dès les premières pages du présent livre, que ces textes ont été rédigés sans souci de véritable historicité mais bien pour le plaisir du lecteur, *til gamans*. Partant, que la fantaisie peut bien y régner si l'occasion se présente. Cela se voit d'emblée au manque de réalisme en soi surprenant dans une littérature de ce genre, à la prédilection pour un certain fantastique, à la complaisance dans l'imitation de modèles « exotiques ». Au point que le comique, registre presque absent des sagas d'autres catégories, sauf exceptions, ne répugne pas aux auteurs ! Le modèle du genre serait la *Saga de Ragnarr aux-braies-velues* (*Ragnars saga loðbrókar*) qui n'a pas fini de déchaîner la verve des littérateurs ! Le héros est raccordé par un biais généalogique facile à Sigurðr Fáfnisbani lui-même, il a existé, c'est lui qui vint mettre le siège devant Paris en 845, ce sont ses horribles fils qui ont si cruellement défrayé la chronique anglaise, mais ses aventures ne sauraient un seul instant abuser la crédulité du lecteur !

c/ Relèveraient du *conte de fées*, si l'on peut dire²⁷, les sagas légendaires qui n'ont pas, d'ordinaire, les connotations tragiques ou héroïques forcées que l'on vient d'examiner. Ici, la fin est toujours heureuse et les thèmes populaires se présentent en force : trolls, comme dans *Ketils saga hængs* (la *Saga de Ketill le saumon*), ondin qui rit, présent dans *Hálfs saga*, thème des bons conseils du père que l'enfant refuse de suivre (*Hervarar saga*) ou de l'épouse infidèle et châtiée (*Hálfs saga*), motifs de Méléagre dans *Nornagests þáttur*, ou de Polyphème dans *Hrólfs saga Gautrekssonar* (la *Saga de Hrólfr fils de Gautrek*) ou *Egils saga einhenda ok Ásmundar berserkjabana* (la *Saga d'Egill le manchot et d'Ásmundr meurtrier des berserkir*). Nous y reviendrons à loisir lorsque nous parlerons du conte, tout court. Ce sont sans doute les plus divertissantes, les plus intéressantes aussi dans une perspective comparatiste, mais elles n'ont ni la tenue ni les implications des autres.

Bien entendu, cette classification n'a rien de rigide, il se présente quantité de types intermédiaires, certaines de ces sagas défiant toute taxinomie. Il en est, comme *Helga þáttur þórissonar* (le *Dit de Helgi fils de þórir*) qui ressemblent très fort à des légendes de saints et d'autres, notamment *Gautreks saga* (la *Saga de Gautrek*²⁸), qu'il est impossible de placer quelque part. Nous disposons même de textes comme *Fundinn Nóregr* (*Norvège découverte*), *Hversu Nóregr byggðisk* (*Comment la Norvège fut colonisée*) ou *Sögubrot af fornkonungum* (*Fragment de la Saga des rois antiques*) qui ne sont pas des textes narratifs du tout mais qui traitent de matériaux spécifiques des *fornaldarsögur*. Pour tout dire, un genre composite, voire hétéroclite où pourraient entrer encore des sagas comme *Vilmundar saga víðútan* (*La saga de Vilmundr de l'exté-*

rieur) qui pourrait passer pour une *riddarasaga* mais qui emprunte beaucoup à *Parcevals saga*, traduction-adaptation du *Perceval* de Chrétien de Troyes.

De là vient, et c'est aussi une conséquence de la popularité, que l'on a dite, de ces textes, que bon nombre de sagas légendaires s'organisent en *cycles* ou en *séries*. *Völsunga saga* a une continuation avec *Ragnars saga loðbrókar*, le raccord étant des plus minces puisqu'il se fait par la personne d'Áslaug, fille de Sigurðr Fáfnisbani. *Örvar-Odds saga* (la *Saga d'Oddr aux flèches*), *Ketils saga hængs* qui vient d'être mentionnée, *Gríms saga lodin-kinna* (la *Saga de Grímr aux joues velues*) et *Áns saga bog-sveigis* (la *Saga d'Ánn le tendeur d'arc*) constituent une série qui traite des hommes du Hrafnista (une province de Norvège), Oddr étant donné pour le fils de Grímr et pour le petit-fils de Ketill, tous ayant la même caractéristique qui est de découdre des héros et des géants : les quatre textes figurent parfois dans un même manuscrit. Ou encore : *Hrólfs saga kraka* est, en soi, une collection de textes dont Hrólfr seul assure le lien. On vient de citer *Örvar-Odds saga* : elle a un point commun avec *Hervarar saga*, toutes les deux s'articulent autour de poèmes plus ou moins antiques et de généalogies vénérables. Il se peut que *þorsteins saga Víkingssonar*, que nous avons résumée, ait été conçue comme une sorte d'introduction à *Friðthjófs saga frækna* également évoquée plus haut. Et ainsi de suite. Il y a, toutes proportions gardées, un côté feuilleton dans cette production, comme si les auditeurs ou lecteurs de l'époque sollicitaient les *sagnamenn* de reprendre des sujets si passionnants !

7) Ce qui nous amène à notre dernier point, tout aussi caractéristique, claire conséquence du précédent, qui est que *l'intertextualité* règne en maîtresse dans ce genre. En vérité, on le sait, ce caractère est bien présent dans les

autres catégories de sagas où certains personnages, certains lieux, certaines péripéties reviennent avec insistance d'une saga à l'autre. Mais dans les *fornaldarsögur*, cette règle est poussée fort loin. Cela tient, non à un souci d'historicité comme dans les *íslendingasögur*, mais à la volonté d'exploiter le prestige d'un héros ou de filer une légende qui a connu un grand succès.

Par exemple, j'ai cité plusieurs fois *Hrólfs saga kraka ok kappa hans* (la *Saga de Hrólfr la perche et de ses champions*) qui est, en soi, une mine de motifs légendaires. Ce texte a dû jouir d'une faveur extrême puisque nous le retrouvons, tout ou partie, cité, copié, évoqué chez Saxo Grammaticus, dans la *Skjöldunga saga*, l'*Edda de Snorri*, la *Ynglinga saga* (*Heimskringla*), le *Chronicon Lethrense* (*Chronique de Lejre* puisque Hrólfr est à Hleiðargarðr, ancien nom de Lejre qui fut la capitale du Danemark dans les temps anciens), le *Langfeðgatal*, un écrit de type généalogique et même des ouvrages anglo-saxons comme *Wipsiþ* ou *Beowulf* !

La question pourrait relancer le problème, abordé ici plus haut, des origines et de la date de composition des sagas en général. En effet, nombreuses sont les sagas légendaires qui chevauchent deux genres différents et qu'en conséquence, il est difficile de situer précisément.

Ainsi la *Skjöldunga saga* (*Saga des descendants de Skjöldr*, qui est le premier roi – légendaire – de Danemark) est une sorte de *konungasaga* : à ce titre, elle renvoie sans effort à un texte comme *Upphaf allra frásagna* (*Origine de tous les récits*, un texte pseudo-historique, que reprennent également les deux premiers chapitres de la *Saga de Þorsteinn fils de Víkingr*) ou à l'*Edda de Snorri*, à la *Ynglinga saga*, à des *rímur* dites *Bjarkarímur*, au *Sögubrot* cité tout à l'heure.

De même, il y a des corrélations visibles avec des

riddarasögur dans *Hrólfs saga kraka*, *þiðriks saga*, *Alexanders saga* (qui est une « traduction » avec adaptations, de l'*Alexandreis* de Gauthier de Châtillon, due à l'évêque Brandr Jónsson). Appelle les mêmes remarques *Eiríks saga víðförla* qui se souvient de *riddarasögur* comme *Barlaams saga ok Jósafats* (la *Saga de Barlaam et Josaphat*) ou *Konráðs saga keisararsonar* (la *Saga de Konráð fils d'empereur*). *Bósa saga* ou *Sörla saga sterka* (la *Saga de Sörli le fort*) trahiraient, elles, plutôt une influence du style des sagas de chevaliers.

Il est même possible de déceler des liens entre sagas légendaires et d'autres textes islandais qui ne sont pas des sagas, comme l'*Edda de Snorri* ou le *Livre de colonisation de l'Islande*. Il peut s'agir aussi bien de poèmes : *Hálfs saga* rappelle l'*Ynglingatal* du scalde norvégien Þjóðólfr des Hvínir, lequel, à son tour, a marqué l'*Edda de Snorri*. Voyez le *Dit de Gestr-aux-Nornes* : il reprend littéralement un passage de l'*Edda de Snorri* ainsi que des passages en prose des *Reginismál* et des strophes de la *Helreið Brynhildar*, ces deux derniers poèmes figurant dans l'*Edda poétique*, sans parler de références à une **Sigurðar saga* aujourd'hui disparue.

Et je ne parle que pour mémoire d'une intertextualité entre *fornaldarsögur*, en dehors des cycles ou séries qui ont été entrevus plus haut. *Göngu-Hrólfs saga* (la *Saga de Hrólf le sans-terre*) présente des personnages connus de *Sturlaugs saga starfsama* (la *Saga de Sturlaugr le laborieux*) et se livre à une digression qui figure aussi dans *Knytlunga saga* (la *Saga des descendants de Knútr*, qui est une *konungasaga*). Il est plaisant de voir comment *Hálfðanar saga Eysteínssonar* (la *Saga de Hálfðan fils d'Eysteinn*) et *Vilmundar saga víðútan* s'entreglosent. Des motifs similaires nous sont exposés dans *Egils saga einhenda* (la *Saga d'Egill le manchot*) et *Hálfðanar saga*

Eysteinnssonar. Plus intéressant encore : un personnage épisodique de l'une des grandes *íslendingasögur*, Grímr skógarmaðr (Grímr le proscrit) qui figure dans *Grettis saga* (la *Saga de Grettir*) a certainement inspiré la *Gríms saga loðinkinna* et la *Hálfðanar saga Brönufóstra* !

Arrêtons-nous là – encore la liste n'est-elle pas close, tant s'en faut ! Et ne négligeons pas les *rímur*, qui ont déjà été évoquées rapidement ici : ce sont des poèmes narratifs divisés en chants, avec de véritables rimes à la française²⁹, et qui font état d'une versification complexe, comme on peut s'y attendre ! Le genre, qui a connu une popularité extrême jusqu'en notre siècle inclusivement³⁰, a pris son départ au début du xiv^e siècle. Nous en possédons environ quatre-vingts collections : presque toutes celles qui ont vu le jour avant 1600 s'inspirent ou bien de poèmes eddiques, ou bien des sagas, dont les *fornaldarsögur* qui en ont suscité une bonne vingtaine.

Que conclure ? En un sens, on peut regretter que ce genre n'ait pas la pureté et la rigidité des autres catégories de sagas. Vu globalement, il prend souvent des allures de fourre-tout et pourrait passer, aux yeux d'un critique rigoureux, pour un genre secondaire, ce qui serait lui faire grandement tort car il est capable de nous offrir de véritables chefs-d'œuvre : il manquerait beaucoup aux lettres islandaises médiévales si l'on en retranchait *Völsunga saga* ou *Hervarar saga* ou *Gautreks saga*, voire *Örvar-Odds saga*, sans parler de longs *þættir* comme celui de Gestr-aux-Nornes ou celui de Sörli. En un sens, à quiconque tient les sagas « classiques » pour des récits noirs et tendus, souvent austères et capables de soumettre la sensibilité du lecteur à des pressions insoutenables, les sagas légendaires apporteront quelque chose de rafraîchissant, non seulement parce qu'elles lui offriront des thèmes et des personnages plus

proches du commun des mortels, plus souriants aussi, mais encore en raison d'un ton porté à la fantaisie, voire à l'alacrité qui n'est pas la norme ailleurs !

Et surtout : étudier les sagas légendaires permet beaucoup mieux que l'affrontement direct des grands classiques du genre de pénétrer un peu davantage dans l'étude du genre, en soi, de LA saga. Notamment en ce qui concerne sa genèse que je vais étudier de plus près maintenant.

CHAPITRE III

La possible genèse du genre

Il sera commode de partir de la notion de *pátttr*, déjà fréquemment entrevue dans le chapitre précédent. Le mot, au sens étroit, signifie toron d'une corde, partie d'un tout. Il s'agit, en fait, d'un récit plus ou moins bref (parfois très bref : une ou deux pages, mais il peut atteindre une trentaine ou quarantaine de pages, encore que ce soit assez rare) qui se suffit à lui-même. L'extrême diversité des sujets traités fait de ces « nouvelles » un bon échantillonnage de la littérature de sagas, au sens large, et il en est qui sont de pures merveilles, comme le *Dit d'Auðunn des Fjords de l'Ouest* qui fut un homme particulièrement chanceux et qui devint riche pour avoir eu l'excellente idée d'aller offrir au roi Haraldr¹ un ours blanc qu'il avait capturé, ou celui de Brandr le libéral qui veut bien donner au roi ce qu'il a de plus précieux mais entend démontrer qu'il ne saurait se faire esclave². Ou celui d'Ívarr, fils d'Ingimundr, que voici :

Dans cette partie, on remarquera quel glorieux homme fut le roi Eysteinn³, comme ce fut un ami sûr, ardent à découvrir ce qui affligeait ses amis chers.

Il y avait chez le roi Eysteinn un homme qui s'appelait Ívarr, fils d'Ingimundr, Islandais d'origine et de grande famille, homme avisé et bon scalde. Le roi l'estimait beaucoup et était plein d'affection pour lui comme il va apparaître ici.

Il y avait un frère d'Ívarr qui s'appelait Þorfinnr. Lui aussi s'en fut à l'étranger^A, trouver le roi Eysteinn et à cause de son frère, il y fut fort estimé de beaucoup, encore qu'il lui déplût fort qu'il ne fût pas apprécié à l'égal de son frère et qu'il dût en passer par lui. Aussi ne se plut-il pas chez le roi et se prépara-t-il à repartir pour l'Islande. Avant que les frères se quittent, Ívarr dit à Þorfinnr de faire savoir à Oddný, fille de Jóan, qu'elle l'attendît et ne se mariât point, disant que c'était elle qu'il appréciait le plus de toutes les femmes. Puis Þorfinnr s'en alla en Islande, eut une bonne traversée et prit le parti de demander Oddný en mariage pour son propre compte, et l'obtint. Peu après, Ívarr survint, apprit cela et considéra que Þorfinnr avait bien mal tenu sa promesse. Il ne se plut pas en Islande, retourna trouver le roi et resta chez lui, tenu en grand honneur comme précédemment.

Or Ívarr était empli d'une grande tristesse et quand le roi découvrit cela, il le pria de venir lui parler et demanda pourquoi il était si morose – « et avant, quand tu étais chez nous, nous tirions toutes sortes de divertissements de tes propos et je ne cèlerai pas que je ne sache pas t'avoir offensé. Un homme sage comme tu l'es n'a pas à avoir de soupçons sur des choses inexistantes, et dis-moi ce qu'il y a »

Ívarr répondit : « Ce qu'il y a, Sire, je n'en parlerai pas »

Le roi dit : « Alors, je vais deviner. Y a-t-il ici des gens qui ne te plaisent pas ? »

« Ce n'est pas cela, Sire ! » dit-il.

Le roi dit : « Penses-tu recevoir de moi moins d'honneurs que tu ne le voudrais ? »

« Ce n'est pas cela, Sire », dit-il.

Le roi dit : « As-tu vu des choses, ici dans ce pays, qui t'aient tellement déplu ? »

Ívarr déclara que non.

« Voilà que cela devient difficile à deviner, dit le roi. Veux-tu administrer quelqu'une de nos propriétés ? »

Il refusa.

« Y a-t-il dans ton pays quelque femme dont tu regrettes la perte ? »

Il répondit : « C'est cela, Sire. »

Le roi dit : « Ne t'afflige pas de cela. Quand ce sera le printemps, va-t-en en Islande. Je te remettrai du bien et ma lettre scellée pour les gens qui ont à décider des affaires de cette femme, et que je sache, les gens n'ont pas coutume de résister à mes propos amicaux ou à mes menaces et on ne te refusera pas cette femme. »

Ívarr répondit : « Cela ne peut être ainsi. »

« Mais si, dit le roi. Si un autre la possède, je ferai tant et si bien que je l'obtiendrai pour toi si je le veux. »

Ívarr dit : « Cette affaire a mal tourné, Sire. C'est mon frère qui possède maintenant cette femme. »

Alors, le roi dit : « Parlons d'autre chose. Je vois un moyen. Après Jól, je vais aller à des banquets, viens avec moi, tu verras maintes femmes courtoises et si elles ne sont pas filles de rois, je t'en donnerai une. »

Ívarr répondit : « Sire, cette affaire me pèse tant que, chaque fois que je vois de belles femmes, je me rappelle celle-là et mon chagrin ne fait que s'accroître. »

Le roi dit : « Alors, je vais te donner l'administration de quelques propriétés que je t'ai offertes déjà, et tu t'amuseras avec cela. »

Il répondit : « Cela ne me satisfera pas. »

Le roi dit alors : « Alors, je te remets des marchandises, va-t-en faire des voyages de commerce dans les pays qu'il te plaira. »

Ívarr déclara qu'il ne le voulait pas.

Alors, le roi dit : « L'affaire se complique, voici que j'ai fait toutes les tentatives possibles. Il ne me reste maintenant qu'une chose qui est de toute petite valeur auprès de celles que je t'ai offertes. Et je ne suis plus sûr de deviner ce qui te profiterait le mieux. Viens me trouver chaque jour; quand les tables seront mises et que je ne siègerai pas à des affaires urgentes, je bavarderai avec toi, nous parlerons de cette femme de toutes les manières que tu voudras, nous y penserons, je prendrai le loisir de le faire car il arrive parfois que l'on voie son chagrin s'alléger quand on en parle, et j'ajoute encore que jamais tu ne me quitteras sans avoir reçu un cadeau. »

Ívarr répondit : « Je veux bien, Sire, et sois remercié de tes efforts. »

Et donc, ils firent ainsi : chaque fois que le roi ne siégeait pas à des affaires urgentes, il parlait souvent de cette femme avec Ívarr. Et cet expédient fut utile, Ívarr se remit de son chagrin plus vite qu'on ne s'y serait attendu et, après cela, il se réjouit, et il se retrouva dans le même état d'esprit qu'auparavant, plein de liesse et de joie, et il resta chez le roi Eysteinn.

On le voit : il s'agit d'une sorte de conte, ou de légende, ou d'anecdote dont le propos peut être anodin ou charmant comme ici. L'auteur, visiblement, a voulu croquer un trait, capter un détail, garder en mémoire un événement, petit ou grand, digne d'intérêt. Rien, apparemment, qui tire à conséquence, nous sommes vraiment dans le domaine du divertissement, y aurait-il derrière, d'aventure, des intentions, morales ou autres.

Il existe plus d'une centaine de *þættir*, mais ils ne constituent pas pour autant un genre à proprement parler. Le disparate qui règne ici, à tous égards, est trop marqué pour cela. Les plus connus figurent dans des compilations de caractère historique comme le *Fagrskinna* ou le *Morkinskinna* qui remontent l'un et l'autre à 1300 environ. Mais certains sont probablement à l'origine de sagas, le meilleur exemple en étant la *Ljósvetninga saga* (*Saga des Gens du Lac-Clair*) qui est habituellement présentée à partir des *þættir* qui la constituent.

Un bon nombre sont, en fait, de minuscules *formaldarsögur*, ce pourquoi on a entendu leur faire place ici. Il est tout à fait tentant de considérer que, pour jargonner à la Lacan, ce sont des pré-textes qui auront pu donner l'idée de développements plus étoffés, lesquels seront appelés sagas. La chose n'est pas assurée, notamment pour des raisons philologiques ou pour des questions de dates de composition, mais elle peut servir d'ouverture commode sur le sujet qui nous préoccupe ici.

Car une bonne partie des *fornaldarsögur* souffrent d'un disparate ou d'un inachèvement qui pourrait venir de ce que leurs antécédents ou incitateurs ont été raccordés les uns aux autres vaille que vaille, sans claire idée de composition dominée ou d'ensemble comme c'est le cas dans les grandes *íslendingasögur* ou *konungasögur*. Si l'on tient que ces deux dernières catégories sont parvenues à leur point de perfection, dans le fond comme pour la forme, il est tentant de tenir les *fornaldarsögur* ou bien pour des ébauches, des tentatives moins réussies, j'ai dit des fourre-tout, ou bien comme un maillon dans une chaîne qui partirait des *þættir* pour aboutir aux sagas les plus réussies, ou bien encore comme une sorte de reliquat où l'on aurait laissé tout ce qui ne figure pas dans les grands textes. Il est clair que leur statut n'est pas défini : elles tiennent certainement à la rage d'écrire qui, apparemment, aura saisi les Islandais à partir de n'importe quel incitateur.

Prenons l'exemple du *þátrr de Gestr-aux-Nornes* (*Norma-Gests þátrr*) qui, toutefois, est très réussi sur le plan formel, mais où le lecteur n'aura nulle peine à reconnaître des motifs bien classés comme celui de nos fées-marraines. Résumons-le :

À la *hirð* (cour, si l'on veut) du roi Óláfr Tryggvason arrive un très vieil homme qui demande asile pour la nuit. On le lui accorde, il se met rapidement dans les faveurs de la *hirð*, sous le nom de Gestr (qui peut être un prénom mais signifie aussi, en tant que nom commun, hôte, invité) car il raconte de passionnantes histoires sur le passé de la Scandinavie, comme s'il avait personnellement connu force héros ou rois légendaires.

Le roi Óláfr lui demande s'il est chrétien, il répond qu'il a été marqué du signe de la croix au Danemark mais qu'il n'est pas baptisé.

Óláfr le presse de raconter sa vie car on s'aperçoit, à certains souvenirs qu'il évoque, qu'il doit avoir au moins trois cents ans. Gestr parle donc en détail de tous les souverains du

Nord très ancien qu'il a connus. Et en fin de compte, il explique pourquoi il est si vieux : lorsqu'il est né et dormait dans son berceau, trois Nornes⁵ sont venues prophétiser sur son compte. Mais la plus jeune des trois, ayant été bousculée, s'est fâchée et a décrété que l'enfant ne mourrait pas tant que la chandelle qui brûlait au-dessus de son chevet ne s'éteindrait pas. La mère de l'enfant a caché la chandelle puis l'a remise à Gestr lorsque celui-ci est devenu grand : il l'a mise dans l'étui de sa harpe mais elle ne se consume pas et donc, il ne peut mourir.

Pourtant, il est las de vivre. Voilà pourquoi il est venu trouver le roi Óláfr dont la réputation de chrétien (c'est lui, le premier grand convertisseur de la Norvège) s'est répandue alentour. Il pense que s'il reçoit le baptême, le charme dont il est victime cessera. Il demande donc au roi qu'on lui donne le baptême : le roi accepte. Cela fait, on peut allumer la chandelle et Gestr meurt lorsqu'elle est complètement consumée.

On le voit : nous évoluons ici dans un territoire plus proche de la légende que du mythe – encore que Gestr parle à loisir des Völsungar, de Fáfnir et du frère de ce dernier, Reginn, des exploits de Sigurðr meurtrier du dragon, de Starkaðr et ainsi de suite. Mais ce qui importe, c'est de sentir la différence avec des chefs-d'œuvre comme la *Saga de saint Óláfr* ou la *Saga de Njáll le brûlé*.

Il se peut, donc, qu'un certain nombre de *fornaldarsögur* aient été faites d'une collection de ces *þættir* (tel pourrait, à la rigueur, être le cas de la *Saga d'Oddr à la flèche* ou de la *Saga de Þiðrikr de Vérone*) mais il existe, là aussi, de grands textes parfaitement construits et rédigés qui, visiblement, ne se fondent pas sur de telles assises. Il vaut mieux, en conséquence, prendre ce *problème de la genèse des sagas légendaires* sous un autre angle.

En fait, il existe quatre possibilités.

1) Bien entendu, nous ne pouvons exclure les sources orales, en dépit de ce qui a été avancé dans le chapitre pré-

cèdent à propos de la théorie de la *Freiprosa*. Refuser de considérer que le genre des sagas a dû son origine à l'on ne sait quelle tradition populaire ou à tout un stock de schèmes oraux ne signifie pas que de pareilles structures n'aient pu présider à l'élaboration du genre, en partie s'entend. Nous sommes affrontés, d'ailleurs, à un problème irritant : les sagas, ou plus précisément, ces récits et légendes que nous venons d'évoquer étaient-ils entendu, mimés, « joués » ou lus parce que rédigés et dûment composés ? Existait-il des récitateurs professionnels, ou des improvisateurs qui exerçaient leur talent à partir de *topoi* et de modèles classés ?

Le sujet est à la fois vaste et épineux et il a donné lieu à un grand nombre de théories. Georges Dumézil l'a suffisamment montré⁶ : nous sommes tous légataires, en domaine indo-européen, d'un vieux fond de « romans » que nous perpétons allègrement, depuis des millénaires, à travers toutes sortes de genres plus ou moins distincts mais qui reviennent tous à des archétypes isolables. Disons encore que la passion de conter, de raconter est bien humaine et qu'elle aura pris, dans les territoires indo-européens, des visages aisément reconnaissables. Il est même remarquable que les Germains, les Scandinaves surtout, se soient fait une sorte de spécialité du fait depuis que nous les connaissons. Les anciennes traditions germaniques ne sont sûrement pas un vain mot : Tacite les évoquait déjà vers la fin du 1^{er} siècle de notre ère, dans sa *Germania*, mais il est encore plus remarquable de constater que le *basileus* Constantin Porphyrogénète, rédigeant son *De Administrando Imperio* vers 950 et nous y décrivant les Varègues – c'est le nom que portaient les Vikings lorsqu'ils exerçaient à l'Est et non à l'Ouest, c'étaient surtout des Suédois – note qu'ils chantaient et dansaient volontiers, pour les fêtes, en déclamant « yol, yol, yol » (en ses

termes), c'est-à-dire *jól* (notre Noël), preuve qu'il existait une tradition « artistique » autour de la question ! On peut d'ailleurs remonter bien plus haut dans le temps : les roches lisses polies par les glaciers de la Scandinavie nous proposent, notamment en certaines régions comme le Bohuslän (à proximité de l'actuelle ville de Göteborg, en Suède) de superbes séries de gravures rupestres (*hällristningar* en suédois) qui représentent souvent ce qu'il faut appeler des scènes peintes à la fresque. Il en est de caractère romanesque, comme cette scène où un homme et une femme, debout, accouplés se trouvent menacés par un personnage situé à l'écart et brandissant une hache. Sans doute s'agit-il d'un *hieros gamos* (mariage sacré béni par on ne sait quel dieu de la fertilité-fécondité) mais les éléments sont en place pour une histoire ou un roman, encore une fois ! Il serait bon, au demeurant, que la recherche qui s'est préoccupée de ces documents en les analysant chacun pour soi, s'attache à les interpréter « à la fresque » : peut-être y découvrirait-elle des motifs, voire des développements entiers qui se retrouvent précisément dans les sagas légendaires !

Car nos informations sont gravement lacunaires sur ce point de la genèse du genre. Il existe, ainsi, des *formaldarsögur* qui se fondent certainement sur des anecdotes sans que soit justifiée pour autant l'existence de la saga que nous connaissons : voulez-vous lire le résumé⁷ de la *Saga de Vilmundr de l'extérieur* (*Vilmundar saga víðútan*) qui, à vrai dire, se situe à la limite entre *riddarasaga* et *formaldarsaga*, mais où il est difficile de décider si le texte dont nous disposons – et qui a connu une extrême popularité car nous en avons conservé quelque cinquante manuscrits différents – est d'une seule venue ou s'il est fait de motifs connus raccordés vaille que vaille les uns aux autres (ils seront signalés en italiques) :

Le prince Hjarandi de *Garðaríki* (Russie) entend bien ne donner en mariage à personne sa sœur Gullbrá. Son autre sœur, Sóley, en revanche, accepte d'épouser un certain Kolr la bosse, puis elle et la servante Öskubuska (un curieux nom où entre le mot *Ösku*-, cendre, ce qui ne va pas sans évoquer Cendrillon) *échantent leur apparence*.

Vilmundr qui se trouve dans une forêt y découvre un *soulier d'or*. Plus tard, il voit trois femmes dont l'une, Sóley, a *perdu un de ses souliers* (de nouveau le thème de Cendrillon). Elle a décrété qu'elle ne se marierait qu'avec l'homme qui retrouverait ledit soulier.

Vilmundr se rend à la cour où il *tue un berserkr* (guerrier furieux) et un *ours blanc*. Il se fait frère juré de Hjarandi et il s'offre à aider à tuer Kolr ainsi qu'à éliminer un prétendant mal venu de Gullbrá.

La fin est heureuse, comme il se doit : Gullbra finit par être mariée au prince *Guðfreyr* (de nouveau un curieux nom qui pourrait signifier Freyr – un dieu bien connu) de *Galicja* tandis que Vilmundr épouse Sóley.

La lutte avec l'ours blanc, la substitution de mariées, le motif de la chaussure sont bien connus de nos « folklores » et l'on ajoutera que ce texte n'est pas isolé : il ressemble très fort à la *Saga de Sigrgarðr le vaillant* (*Sigrgarðar saga frækna*) qui nous offre des thèmes apparentés.

Car c'est un trait majeur de ce genre : quantité de motifs y sont récurrents et une indéniable banalité finit par régir l'ensemble. Par exemple, le thème de la quête de la mariée est comme obligé, il relève, là encore, du conte populaire. Il serait facile de signaler tous les éléments qui appartiendront un jour au domaine folklorique, temporalité « comprimée », animaux doués de parole humaine, théophanies païennes (où þórr et Loki se taillent la part du lion), métamorphoses de toutes natures, présence comme normale de créatures surnaturelles, etc.

De cette possible inspiration dictée par tout un trésor

oral et populaire, nous possédons une autre preuve éventuelle : il s'agit des neuf premiers livres des *Gesta Danorum* de Saxo Grammaticus, expressément consacrés au passé légendaire ou mythique du Danemark. Saxo lui-même nous dit, dans la préface de son ouvrage, qu'il doit beaucoup aux Islandais : le fait est que son œuvre a pu parfois se servir des mêmes sources que bon nombre des sagas légendaires. Pour ne donner qu'un exemple, ce que raconte le secrétaire de l'évêque Absalon sur Hildigerus et Haldanus, au livre VII de ses *Gesta*, n'est qu'une variante de la *Saga d'Ásmundr meurtrier du champion* (*Ásmundar saga kappabana*) : dans un cas comme dans l'autre, le centre de l'épisode est tenu par un poème qui évoque fort, également, le *Hildebrandslied*. Du reste, Saxo connaît bon nombre de personnages de sagas légendaires, comme Gauti, Gautrekr ou Refr, tous présents dans la *Gautreks saga* ! Il a donc pu exister une sorte de circulation de motifs populaires et oraux qui auront inspiré diversement les *sagnamenn*.

Dans la célèbre classification qu'ils ont proposée des contes populaires⁸, Aarne et Thompson distinguent entre récits qui mettent en scène des animaux (soit sous forme d'*exempla*, soit en tant que fables), contes magiques, contes religieux (où les éléments païens traditionnels peuvent être repris sous coloration chrétienne), contes « romantiques » (où intervient le motif amoureux) et plaisanteries pures ou anecdotes simples. Il est parfaitement clair que la plupart de ces types existent dans les sagas légendaires, notamment à titre épisodique. Pour ne parler que du premier genre envisagé, les histoires d'animaux sont banales ici : un ours blanc joue le rôle majeur dans *Auðunar þáttur vestfirzka*, un chien, au début de la *Saga de Gautrekr*, etc. Il n'est sûrement pas innocent que la même histoire, celle du chien que les hommes prennent pour roi,

existe dans l'*Ynglinga saga* de Snorri Sturluson et dans les *Gesta danorum*. Les motifs les plus répandus dans les *forðaldarsögur* peuvent relever tous de la tradition orale probablement responsable du conte populaire : ainsi, du rapt de la mariée (et il sera bon de se rappeler qu'une des façons de dire « mariage » en islandais est *brúð(h)laup* qui signifie littéralement rapt de la mariée), expéditions vikings en pays fabuleux, prouesses formidables de *berserkir*, rites de fraternité jurée, colères paternelles (ainsi dans *Hervarar saga*), combats de toutes sortes (notamment duel ou *hólm-ganga*), méchante marâtre (qui se rencontre jusque dans les poèmes de l'*Edda*), « demeuré » qui sort un jour de son hébétude pour se révéler un héros (il s'appelle *kolbíttr*), charmes au sens magique du terme (*carmen* en latin, *álög* en vieux norrois), missions périlleuses que le héros parvient à mener à bien (*forsending*) et ainsi de suite : nous les reverrons plus en détail dans la suite du présent ouvrage. Rien ne nous autorise à exclure l'existence de pareils morceaux qui, un jour, donneront naissance aux œuvres que nous connaissons : ainsi, il peut y avoir eu un récit immémorial derrière *Beowulf* et la *Saga de Grettir*, celui du combat sous-marin du héros contre un monstre ; le type du poète errant qui va de cour en cour ou de ferme en ferme pour déclamer ses poèmes ou réciter ses histoires est présent dans l'anglo-saxon *Wiðsið* mais aussi un peu partout dans l'Islande ancienne, notamment dans le *Háttalykill* qui est une sorte de *Clavis metrica* datant du XII^e siècle et attribuée à un jarl de Orcades en collaboration avec un scalde islandais.

On peut insister un instant. Le moine islandais Oddr Snorrason, du couvent de þingeyrar, écrivant vers 1190 le prologue à sa *Saga d'Óláfr Tryggvason*, évoque les récits que les bergers ont coutume de raconter pour se divertir et qu'il appelle des *stjúpmæðrasögur*, littéralement, des his-

toires de nourrices. L'allusion ne saurait être prise à la légère : nous avons vu, au début de ce livre, que la nourrice, en soi, est un personnage important dans l'univers des sagas légendaires : la Busla de la *Bósa saga* joue un rôle déterminant dans l'histoire. Et l'on a assez dit l'étonnante passion conteuse de populations qui, à l'époque moderne, donneront des œuvres comme celles des Danois H.C.Andersen ou Karen Blixen, de la Suédoise Selma Lagerlöf, sans parler du prodigieux trésor des contes populaires du Nord (les norvégiens, collationnés par Asbjørnsen et Moe sont particulièrement nombreux).

Il y a des choses apparentées à dire de ce que l'on est convenu d'appeler les « anecdotes errantes » (danois *vandreakdoter*), ces brefs récits universellement connus, sans véritables feu ni lieu, que proposent toutes nos littératures, populaires ou non. À coup sûr, beaucoup sont au point de départ de *fornaldarsögur* entières ou, au moins, d'épisodes de ces sagas. L'histoire de Hans le chanceux, que nous connaissons par Grimm, ou par Andersen, est déjà dans *Gautreks saga*. Le thème de la *Saga de Hrólfr kraki*, nous l'avons vu, a été exploité par toutes sortes d'autres textes. Dans la mesure, non négligeable, où l'on peut tenir un *báttur* pour une sorte de conte populaire, nous savons qu'il est beaucoup de sagas légendaires qui en reprennent la substance. Certaines, qui sont fort courtes, ne se distinguent guère d'un bon conte populaire. Voyez la *Saga d'Ilugi pupille de Gríðr*⁹, elle véhicule une histoire d'une extrême banalité :

Ilugi rencontre très loin dans le nord de la Norvège une femme-troll, Gríðr, et sa fille qui sont en fait des êtres humains victimes d'un charme magique. Illugi les en libère au prix du meurtre d'un grand nombre de trolls et épouse Gríðr.

À cet égard, Saxo Grammaticus, abondamment sollicité dans ces pages, nous propose un véritable trésor de thèmes. Il connaît des contes magiques (l'histoire de Frotho qui renvoie à AT 300¹⁰) ; il a entendu parler de l'histoire des trois princesses volées que l'on trouve aussi dans la *Saga d'Egill le manchot* et qui est AT 301 ; celle du cœur de l'ogre caché dans un œuf, qui est familière en domaine slave également, est dans la *Saga de Bósi* et est AT 302 ; les jumeaux d'AT 303 existent dans le *Bjarka þátrr* qui fait partie de la *Saga de Hrólfr kraki* ; il y a peu de différences entre Ano Sagittarius (*Gesta* VI, 4) et le héros de la *Saga d'Ánn le courbeur /ou tendeur/ d'arc* (*Áns saga bogsveigis*) ; le duel entre frères ou proches parents qui ne se reconnaissent pas, argument central d'un des plus anciens poèmes germaniques connus, le *Hildebrandslied* et qui est dans les *Gesta* IX, 2 ou X, 1 n'est pas inconnu de la *Saga d'Ásmundr meurtrier du champion* et pour l'histoire de Toko (qui est le Pálnatóki de la *Saga des Vikings de Jómsborg* (*Jómsvíkinga saga*) et l'ancêtre probable de Guillaume Tell) que Saxo donne au livre X, nous la retrouvons avec force détails dans le *þátrr de Hemingr fils d'Áslákr* ; le motif des trois paroles qu'il faut savoir dire à un moment périlleux pour sauver sa vie sont dans Saxo VIII et dans la *Saga d'Illugi pupille de Gríðr* tout comme l'image de la vierge gardée par un dragon féroce contre toute tentative de séduction qui figure au livre IX des *Gesta* est aussi dans la *Saga de Ragnarr aux braies velues*. Quant au personnage hautement légendaire, voire mythologique, de Guðmundr des Glæsisvellir, qui est présent au livre VIII, il occupe une place centrale dans le *þátrr de Þorsteinn passe-maison*. J'entends bien qu'il ne faut pas considérer Saxo comme ayant connu ou imitant les *formaldarsögur*, il écrivait probablement avant que la plupart d'entre elles aient été rédigées : simplement, dans chaque

cas, il y a eu, selon toute vraisemblance, sollicitation des mêmes sources – sûrement orales en l'occurrence.

Il est d'ailleurs certaines sagas, comme celle de Sturlaugr le laborieux, ou celle de Hálfðan fils adoptif de Brana, qui sont une manière de registre de contes. Voici, à titre d'illustration, la *Saga de Hálfðan fils adoptif de Brana* (*Hálfðanar saga Brönufóstra*) où les thèmes de contes populaires – une vingtaine, en fait ! – ont été indiqués en caractères italiques :

Le jeune Hálfðan, prince de Danemark, est obligé de s'enfuir et de se cacher dans une ferme avec sa sœur Ingibjörg parce que leur père vient d'être *mis à mort par des berserkir* menés par un *méchant Viking*¹¹, Söti.

Leur père adoptif les envoie en *Bjarmaland*. Là, âgé de douze ans, le jeune Hálfðan reçoit quatre bateaux. Il s'embarque mais son esquif est pris dans les orages et les brumes et, seul survivant des quatre, il est poussé par la tempête jusqu'en *Helluland*¹².

Un jour qu'il est à la chasse, Hálfðan découvre, dans une grotte, *deux trolls*¹³ qu'il occit au moyen d'une *épée incrustée d'or* qui se trouve là par hasard ! Dans une grotte latérale, il découvre la fille d'un jarl écossais qui a été séduite, avec ses *filles jumeaux*.

Il repart à la chasse et rencontre alors la *demi-trollesse Brana*, fille d'une princesse de *Valland*¹⁴. Brana a été maltraitée par sa propre famille qui se trouve constituée de trolls. Hálfðan tue bien les sœurs de Brana, mais il ne parvient pas à occire son père, Járnefr. Il passe quand même l'hiver avec Brana, qu'il a rendue enceinte et qui lui donne un bateau et *trois objets magiques*. Elle n'est pas jalouse et l'envoie épouser la belle Marsibil¹⁵, fille du roi Óláfr d'Angleterre.

Marsibil l'accueille plutôt froidement, mais il se sert de *plantes aphrodisiaques* pour la séduire. Survient alors un *méchant conseiller* du roi Óláfr, Áki, qui défie Hálfðan mais est ridiculisé dans des *épreuves de natation et diverses joutes*. Du coup, Áki cherche à violer la sœur de Hálfðan, présente pour la circonstance, mais celle-ci invoque Brana qui, *par magie*, parvient à fixer Áki à la porte pour toute la nuit.

Áki veut se venger : il invite Hálfðan à un banquet et *met le feu à la salle*, mais *Brana apparaît* miraculeusement pour le sauver. Áki ne se décourage pas : il tend une embuscade à Hálfðan, mais *les vêtements de celui-ci sont invulnérables* à toute arme en dehors de sa propre épée et il tue tout le monde, torturant et mutilant Áki pour faire bonne mesure.

Puis Hálfðan se met en route avec, cette fois, vingt bateaux que lui a donnés Marsibil, pour venger son père, mais il souffre d'une *malédiction* que lui a jetée Sóti mourant et ne parvient pas à rejoindre sa bien-aimée. Survient alors, de nouveau, Brana qui invalide cette malédiction : la saga se termine par toute *une série de mariages*.

Inutile, je pense, de faire valoir la différence radicale avec les grandes *íslendingasögur* ou la ressemblance avec force histoires que nous connaissons tous. Un pareil document suffit pour nous conseiller de ne pas négliger l'élément oral dans la littérature que nous étudions. D'autant que le problème des origines, ou de la transmission, ne soulève pas de graves difficultés : en somme, les responsables de la diffusion de toute cette thématique s'appelaient Vikings. Sans développer ici, il est évident que ce phénomène, qui se mit à occuper le devant de la scène de notre Histoire occidentale à partir d'environ 800 remontait à plusieurs siècles avant s'il ne s'agit que de mettre en valeur ces commerçants hors pair que furent les navigateurs du Nord et leurs relations mercantiles avec tout l'Occident. Quel que soit l'itinéraire qu'il emprunte, à l'ouest comme à l'est, un bon Viking-Varègue fréquente assidûment des Celtes, des Slaves, des Grecs, des Latins, des Germains continentaux, des Anglo-Saxons, des Francs, des Ibères, voire des Arabes ou des peuples du Proche-Orient. Il apprend à les connaître, il s'initie à leurs divertissements qu'il colporte et finit par adapter à ses propres modes d'expression ! Pour ne donner qu'un exemple, la cour du *basileus*, à Constantinople donc, lequel *basileus*

avait fini par s'entourer d'une garde d'élite constituée de Varègues (mais le terme figure ici dans une autre acception que lorsqu'il s'applique aux Vikings opérant sur la Route de l'Est), qui étaient majoritairement des Scandinaves, avec des Francs, des Anglo-Saxons, des Turcs, etc., a dû être une prodigieuse plaque tournante où se rencontraient toutes sortes de traditions, dont l'orientale. Un délicieux *pátrr*, celui de l'Islandais fécond en histoires (*þorsteins pátrr sögufróða*) établit et que ce milieu véhiculait toutes sortes d'histoires, et que de grands seigneurs du Nord comme le célèbre roi Haraldr l'Impitoyable le fréquentèrent¹⁶. Rien de surprenant, donc, à ce que tel thème réputé oriental – comme celui du talisman – se retrouve dans le Nord, et précisément dans cette forme littéraire un peu secondaire ou dégradée que constituent les sagas légendaires ! On admettra aussi qu'il ait paru opportun de donner à ce sujet une certaine ampleur dans un développement sur la genèse des *formaldarsögur* : ce n'est pas dire que nous pouvons expliquer celles-ci d'abord par ce moyen, mais simplement souligner que cet élément a pu, a dû jouer un certain rôle dans le processus d'élaboration qui, en tout état de cause, est fondamental.

2) Car un autre facteur entre visiblement en ligne de compte : ce sont ces vagues réminiscences historiques qui ont, dans un premier temps, donné naissance à d'anciens poèmes, surtout si l'on tient que, par principe, la poésie précède la prose dans ce type de littérature.

En effet, une constatation s'impose immédiatement : la *Völsunga saga*, la *Hervarar saga ok Heiðreks konungs*, la *Hálfs saga ok Hálfsrekka*, le *Norna-Gests pátrr*, l'*Örvar-Odds saga* notamment se fondent sur des poèmes héroïques dont certains sont fort célèbres, comme la *Sigurðarkviða* qui figure dans l'*Edda poétique* ou la *Hlöðskviða* qui est directement apparentée aux grands

poèmes eddiques. Se fondent et plus encore : certains de ces textes les citent, tout ou partie.

D'autres ont d'évidence connu des poèmes anciens. Tel est le cas de la *Saga de Hrólfr kraki* dont l'auteur avait lu ou entendu des *Bjarkarímur*, voire les célèbres *Bjarkamál*¹⁷ dont les deux premières strophes figurent dans la *Saga de saint Óláfr* de Snorri Sturluson (dans la *Heimskringla*). Plus intéressante encore, la *Ketils saga hængs* (la *Saga de Ketill le saumon*) qui est entrecoupée, ou bien de vers imitant les modes eddiques, ou bien de purs décalques des mêmes vers. Ainsi, nous avons, dans les *Hávamál*¹⁸, strophe 47 :

*Jeune, je fus jadis,
Je cheminai solitaire ;
Alors, je perdis ma route ;
Riche je me sentis
Quand je rencontrai autrui :
L'homme est la joie de l'homme.*

Inutile de dire la qualité de cette inspiration, nous avons là l'un des sujet les plus admirables de l'éthique nordique ancienne. Voici ce que dit la *Saga de Ketill le saumon*¹⁹ :

*Jeune je fus chez moi
Je m'en allai solitaire
Souvent dans les pêcheries.
Mainte chevaucheuse de nuit
Je rencontrai sur ma route.
Point ne craignis les renâclements des ogresses*²⁰.

La déformation est significative, mais la formulation témoigne d'une visible imprégnation. Semblablement, la *Skjöldunga saga* connaît le *Gróttasöngur*, la *Rígsþula* – deux poèmes eddiques bien connus – et le personnage héroïque hautement légendaire de Starkaðr. La *Saga de*

Þiðrikr de Vérone peut avoir eu, entre autres sources, des poèmes du cycle héroïque de l'*Edda*, notamment à propos de Sigurðr et des Niflungar. Un ton, des images, un rythme tendraient à cela.

Mais pour la *Völsunga saga*, le doute n'est plus permis. Non seulement elle nous propose trente strophes qui reproduisent avec plus ou moins de fidélité de grands poèmes eddiques, mais il est clair que l'auteur a eu sous les yeux une version du Codex Regius (ce manuscrit qui fut découvert au début du xvi^e siècle et qui contient toute l'*Edda poétique*) et davantage puisque la saga fait état de faits et de personnages qui ont pu figurer dans ce que nous sommes convenus d'appeler la « lacune » du Codex en question, à moins que ce texte ait bénéficié de l'existence d'une probable **Sigurðar saga*, aujourd'hui disparue. Ou encore : la *Sverris saga*, splendide texte qui relèverait à la fois des *konungasögur* et des *samtíðarsögur* puisque son personnage central est un roi de Norvège et que c'est lui-même qui a dicté à l'abbé Karl Jónsson, Islandais, ou supervisé, une moitié du récit, mentionne des enfants de rois ensorcelés par leur marâtre : l'argument est donc le même que celui qui concerne Svipdagr dans le *Grógaldr* et les *Fjölsvinnsmál*, poèmes eddiques. Et j'ai noté déjà, à d'autres égards, que la *Saga d'Ásmundr meurtrier du champion* contient un fragment de poème héroïque apparenté au *Hildebrandslied*. On pourrait poursuivre longtemps : la *Saga de Hrólfr fils de Gautrekr* peut nous renvoyer à celle d'Oddr à la flèche et au *Hyndluljóð*, poème eddique. Le *Norna-Gests þáttur* cite littéralement deux passages de l'*Edda de Snorri*, des extraits des *Reginnsmál* et de la *Helreið Brynhildar* (deux textes de l'*Edda poétique*) avec leurs proses liminaires respectives et se réfère explicitement à la **Sigurðar saga* que j'évoquais il y a un instant !

Voici qui est beaucoup plus fort et qui doit nous donner à penser. La *Saga de Gautrekr* contient, en son chapitre VII, un *Vikars bákr* (Section consacrée à Vikarr) sur lequel la saga dans son intégralité se fonde peut-être – ç’aurait été l’incitateur du récit tout entier – qui donne un poème en *fornyrðislag*, le principal mètre eddique, et traite du héros ancien par excellence, Starkaðr déjà nommé plusieurs fois ici. Comme il s’agit d’une tradition qui paraît fort ancienne et qui doit se fonder sur un rituel païen, d’une part, et que, d’autre part, ce passage est passionnant, je le citerai à loisir²¹ :

Le roi Vikarr devint un grand homme de guerre et il avait avec lui maints champions de grand renom, mais Starkaðr était le plus estimé et le plus cher au roi, étant donné qu’il siégeait en face de lui, qu’il était son conseiller et le chef de sa défense territoriale. Il reçut du roi beaucoup de présents. Le roi Vikarr lui donna un anneau d’or qui pesait trois marcs et Starkaðr lui donna l’île þruma dont le roi Haraldr avait fait présent à Stórvirk, son père. Il demeura quinze étés chez le roi Vikarr, comme il le dit :

*Vikarr me donna
le métal welche²²,
l’anneau rouge
que je porte au bras,
pèse trois marcs,
et moi je lui donnai þruma,
j’accompagnai le prince
quinze étés.*

Le roi Vikarr fit voile des Agðir vers le nord en Hörðaland²³, il avait une grande troupe. Il mouilla un bon moment dans des îlots et eut fort vent contraire. Ils consultèrent les augures pour savoir s’ils auraient bon vent, et les augures dirent qu’Óðinn voulait que l’on tire au sort un homme dans l’armée, pour le pendre²⁴, en offrande. Alors, on organisa un tirage au sort dans la troupe, et le sort tomba sur le roi Vikarr. Cela rendit tout le monde silencieux et l’on résolut que les

conseillers tiendraient le lendemain une réunion sur cette difficulté.

Pendant la nuit, vers minuit, Grani Crin-de-Cheval réveilla Starkaðr, son fils adoptif, et lui demanda de l'accompagner. Ils prirent une petite barque et ramèrent jusqu'à une île qui se trouvait plus proche de la côte que l'îlot où ils mouillaient. Ils montèrent jusqu'à une forêt et y trouvèrent une clairière. Là, il y avait grand concours de peuple, un þing s'y tenait. Il y avait onze hommes assis sur des sièges, mais le douzième était vide. Ils allèrent jusqu'à ce þing et Grani Crin-de-Cheval s'assit sur le douzième siège. Là, ils saluèrent tous Óðinn²⁵. Celui-ci dit que les juges devaient statuer sur la destinée de Starkaðr.

/ Les dieux, en effet, font diverses prédictions sur le compte de l'avenir du héros, þórr s'élevant violemment contre lui et Óðinn le défendant.^{26/}

Alors, Grani Crin-de-Cheval dit à Starkaðr : « Il faut maintenant, fils adoptif, que tu me récompenses bien de l'aide que je t'ai accordée. » « D'accord », dit Starkaðr. Alors, Grani Crin-de-Cheval dit : « Eh bien ! tu vas m'envoyer²⁷ le roi Víkarr et je te conseillerai sur la manière de procéder. »

Starkaðr accepta. Alors, Grani Crin-de-Cheval lui mit en main une lance en disant qu'elle aurait les apparences d'un roseau. Ils se rendirent jusqu'à la troupe, on était presque au point du jour.

Le lendemain matin, les conseillers du roi tinrent une réunion pour délibérer. Ils se mirent d'accord pour faire un simulacre de sacrifice et Starkaðr leur expliqua comment s'y prendre. Il y avait auprès d'eux un pin et un gros billot auprès de ce pin. Dans le bas du pin, il y avait une branche mince qui remontait vers la cime. Les serviteurs étaient en train de préparer à manger, on avait abattu un veau que l'on avait vidé de ses entrailles. Starkaðr fit prendre les intestins de ce veau ; puis il monta sur le billot et courba vers le bas la branche mince, et noua autour l'intestin de veau.

Alors, il dit au roi : « Voici que l'on t'a préparé ici une potence, roi, elle n'a pas l'air bien périlleuse. Maintenant, viens, je vais te passer la corde autour du cou. »

Le roi dit : « Si ce dispositif n'est pas plus dangereux qu'il ne me semble, je m'attends à ce qu'il ne me fasse pas de mal ; mais s'il en est autrement, que le destin décide de ce qui arrivera. »

Ensuite, il grimpa sur le billot et Starkaðr lui passa ce lacs autour du cou, puis il descendit du billot. Alors, il piqua le roi avec le roseau en disant : « À présent, je te donne à Óðinn ».

Et Starkaðr libéra la branche de pin. Le roseau se transorma en lance et transperça le roi. Le billot tomba de sous ses pieds et les intestins de veau devinrent une forte corde, la branche se redressa et éleva le roi près de la cime : il mourut là. L'endroit s'appelle depuis Víkarshólmar²⁸.

Pour cet acte, Starkaðr fut fort haï du peuple et pour cet acte, il dut d'abord s'exiler du Hörðaland. Après cela, il s'enfuit de Norvège pour se rendre à l'est dans l'empire des Svíar²⁹ et il y fut longtemps chez les rois d'Uppsali, Eiríkr et Alrekr, fils d'Agni Skjálfarbóndi, il alla en expéditions guerrières avec eux. Et alors que Alrekr demandait à Starkaðr quelles nouvelles il pouvait dire de ses parents, ou de lui-même, Starkaðr composa le poème qui s'appelle Víkarsbálkr. Il y est question du meurtre du roi Víkarr :

*Je secondai le prince
Le plus éminent que je connusse
c'est ce que j'aime le mieux
de toute ma vie, avant que nous
allions
— la cause en fut les sorcières —
pour la dernière fois en
Hörðaland.*

*Le sort voulut
que þórr m'assignât
le nom d'infâme
et détreuses de toutes sortes ;
m'échut d'accomplir
mal inglorieux.*

*Je dus aux dieux
consacrer Víkarr,
le meurtrier de Geirþjófr,
dans l'arbre élevé ;
j'enfonçai ma lance
jusqu'au cœur du prince,
c'est ce qui m'afflige le plus
de mes actions.*

*De là j'errai
par des routes sauvages,
détesté des Hörðar,
le cœur mauvais,
dépourvu d'anneaux
et de chant de gloire,
sans seigneur,
le cœur sinistre.*

*Donc me rendis
 jusqu'en Svíþjóð
 à Uppsalir
 siège des Ynglingar ;
 Là me laissèrent
 les fils du souverain
 pendant bien longtemps
 moi, þulr silencieux.³⁰*

On saisit parfaitement le mécanisme : la saga elle-même a été réécrite, en quelque sorte, à partir des strophes du poème. Saxo Grammaticus est plus explicite encore. Il raconte la même aventure au livre VI.5.6 de ses *Gesta* et il paraît établi que lui aussi disposait d'une version du poème qu'il a « mis en prose »³¹ :

La tradition ancienne nous dit que Starcatherus [...] mit son ardeur de héros débutant à satisfaire les dieux en étranglant Wicarus, le roi de Norvège. Voici une version parmi d'autres de la façon dont les choses se passèrent : Odin voulut un jour que Wicarus trouvât la mort dans un supplice. Comme il ne souhaitait pas agir de manière ouverte, il se soucia généreusement de Starcatherus, dont on connaissait déjà la taille exceptionnelle³², et le doua des qualités qui le rendirent célèbre, faisant de lui non seulement un être courageux, mais encore pourvu d'une belle aptitude à inventer des tours de magie, afin que lui-même, Odin, pût exploiter les ressources d'un homme talentueux qui tuerait le roi à sa place. [...]

Starcatherus vint bientôt à la cour de Norvège et mit à profit ses relations familières avec Wicarus pour tendre à celui-ci un piège. Il finit ainsi par accompagner ce roi dans une expédition de piraterie. Tous deux arrivèrent dans un lieu où ils essuyèrent une tempête terrible et interminable. Les vents interrompirent leur voyage et, pendant près d'un an, ils furent contraints de ne rien faire. Aussi décidèrent-ils d'apaiser les dieux en leur offrant du sang humain.

Le verdict des dés qu'ils avaient jetés dans une urne fut clair : il fallait une victime royale ! Alors, Starcatherus passa au cou du roi un collier d'osier à nœud coulant et, durant

quelques instants, simula le rituel du sacrifice. Mais le nœud, gagnant en fermeté, joua son rôle et coupa net le souffle du pendu. Celui-ci eut quelques convulsions, mais Starcatherus lui ôta d'un coup d'épée le peu de vie qu'il lui restait, choisissant ce moment où il pouvait soulager Wicarius pour mettre ouvertement à exécution son perfide projet.

Nous pourrions nous livrer à un travail similaire à partir de la *Prière de Búsla* (dans la *Saga de Bósi*) par laquelle a été ouvert le présent chapitre. Admettons même, comme cela a été suggéré, que ce poème ne soit pas authentique : nous importe ici le fait qu'en ce cas, il y a eu fabrication sur un modèle eddique, ce qui pourrait dénoter une sorte de nostalgie ! Car il est clair que, par exemple, ce n'est pas gratuitement que l'auteur, inconnu, de *Hálfs saga ok Hálfsrekka* tient à insérer dans son texte (à supposer que, comme on vient de le dire, il n'ait pas rédigé celui-ci à des fins de « remplissage ») trois poèmes, l'*Innsteinskviða*, l'*Útsteinskviða* et la *Hrokskviða*, de respectivement vingt-quatre, treize et vingt-sept strophes – au demeurant, Hálfr a bénéficié d'un renom légendaire puisque l'*Ynglingatal* du scalde norvégien Þjóðólfr des Hvínir (IX^e siècle) le nomme, à la faveur d'une *kenning* où le feu est appelé meurtrier de Hálfr, *Hálfs bani*.

Les intentions de l'auteur, également anonyme, de *Hervarar saga* sont encore plus visibles : il a entendu fondre en un tout cohérent, en prodiguant les développements ou commentaires en prose, au moins trois poèmes fort anciens, en tout cas dans certaines de leurs parties, la *Hervararkviða* (le chant de Hervör), la *Hlöðskviða* (le chant de Hlöðr) et les *Gáttur Gestumblinda* ou Énigmes de Gestumblindi. Le raccord – car les trois poèmes ne constituent guère un tout ! – est établi grâce à des généalogies ou par le biais d'un motif central, celui de l'épée Týrfingr. Je ne crois pas qu'il faille négliger ce type d'interprétation : il

n'a rien de spécial aux *fornaldarsögur*, il existe au moins une grande *íslendingasaga*, celle d'Egill fils de Grímr le chauve (*Egils saga Skallagrímssonar*) dont on est fondé à penser qu'elle a pu être conçue pour servir à présenter les trois magnifiques poèmes qu'a composés Egill, l'*Arinbjarnarkviða* (Chant d'Arinbjörn), la *Höfuðslausn* (Rançon de la tête) et le sublime *Sonatorrek* (Irréparable perte des fils)³³.

On pourrait allonger la liste, tant il paraît évident que ce peuple fut obsédé de poésie, notamment héroïque, et qu'il a fort bien pu composer les textes en prose dont nous le créditons à partir de morceaux poétiques. Il faudrait au moins évoquer encore *Ketils saga hængs* qui pourrait avoir été construite à partir de strophes improvisées ou *lausavísur*³⁴ du type satirique, ou *senna* comme il s'en trouve un exemple remarquable, toujours dans l'*Edda poétique*, avec la *Lokasenna* ou Sarcasmes de Loki !

Parlons de circulation : les exemples qui viennent d'être avancés pourraient suffire à montrer qu'au départ, il a pu y avoir un ou de très vieux poèmes qu'il s'est agi, à l'âge de la rédaction de tous ces textes, soit de conserver, soit de reconstituer et d'explicitier, soit de plagier.

3) Nous ne nous éloignerons guère de ce thème si nous préférons partir des mêmes prémisses historiques mais non telles qu'elles sont reflétées dans des poèmes antiques : telles que les auraient transmises de vagues réminiscences. Après tout, l'argument pourrait valoir aussi bien pour un bon nombre de sagas dites historiques (*konungasögur*, donc) qui s'attachent à retracer la vie et les faits de souverains hautement légendaires. Entre l'*Ynglinga saga* de la *Heimskringla* de Snorri Sturluson, la *Skjöldunga saga* et bon nombre de sagas légendaires proprement dites, les différences sont bien minces ! Car la distinction est souvent spacieuse. Disons qu'un fait « historique », dans la mesure

où nous pouvons prétendre le connaître, mal conservé qu'il était dans les mémoires, a pu donner lieu aussi bien à poèmes qu'à sagas royales ou à sagas légendaires. À supposer, encore une fois, que cette dernière distinction soit toujours pertinente : où ranger un texte fascinant comme *Jómsvíkinga saga* (*La Saga des Vikings de Jónsborg*³⁵) ? La confrérie masculine qu'elle met en scène a certainement existé, à Jónsborg-Wollin, du côté de l'embouchure de la Vistule, de même qu'a bien eu lieu la terrible bataille navale de Hjörungavágr où ont péri ces « Vikings » hors pairs. Mais les interventions fatidiques de la déesse þorgerðr Hölgabrúðr ou les inquiétantes vertus de Pálnatóki le faiseur de rois ne sauraient un instant passer pour « historiques ».

Ou bien reparlons de *Hervarar saga*³⁶, l'une des *fornaldarsögur* les plus réussies, on en conviendra par la fréquence des références qui y sont faites ici. Elle se fonde avant tout sur un formidable affrontement qui a dû se produire entre Huns et Gots, quelque part dans les Carpathes, au v^e siècle sans doute. Il est vraiment remarquable que, par une sorte d'effet de symétrie, la *Völsunga saga* repose, à son tour, sur une bataille tout aussi mémorable, mais entre Huns et Burgondes, cette fois, du côté de Worms, à la même époque. Cet effet de symétrie, si l'on peut dire, est du reste assez banal dans ce domaine, comme si ce qui concernait la Scandinavie de l'ouest se devait d'entraîner une manière de pendant oriental, ou l'inverse³⁷. Or il se pourrait bien que ces deux sagas, toutes deux *fornaldarsögur* à n'en pas douter, fussent parmi les premières du genre, même s'il est évident que nous avons perdu depuis bien longtemps les versions initiales de l'une et de l'autre. Il n'est pas impensable que les *fornaldarsögur* aient d'abord été des sagas royales qui se seront progressivement érigées en genre indépendant. Cela justifierait l'exis-

tence de textes intermédiaires comme *Jómsvíkinga saga* ! Dans un autre sens, un *sagnamadr* de haut vol comme Snorri Sturluson qui rédige pour ouvrir sa *Heimskringla* la *Ynglinga saga*, texte légendaire par force puisqu'il entend remonter jusqu'aux temps mythiques de l'histoire du Nord, a fort bien pu servir de modèle ou d'incitateur.

Car il est rare qu'une *fornaldarsaga* évolue constamment et totalement dans le légendaire ou le mythique. Il est même relativement aisé de retrouver des témoins historiques derrière un bon nombre de ces textes. On en donnera, pêle-mêle, quelques exemples.

La *Saga de Bósi* évoque la bataille de Brávalla, qui, pour légendaire qu'elle soit, a pu avoir un fondement authentique. Elle aurait opposé le roi danois (plus ou moins légendaire) Haraldr hilditönn à son neveu Sigurðr hringr, roi des Svíar : Haraldr y aurait péri. Starkaðr y aurait pris part du côté suédois. Les exploits du roi Hrólfr kraki et de ses douze champions à Hleiðrargarðr-Lejre, au Danemark, sont dépeints de telle sorte qu'il est tentant d'y voir le reflet de conflits dynastiques tout à fait vraisemblables, entre Fróði et son frère Hálfðan, l'un et l'autre « rois » du Danemark – nous avons noté que Hrólfr était connu de textes anglo-saxons comme *Beowulf* ou *Wiðsið*. Gautrekr, héros de la saga qui porte son nom a réellement existé, il est même resté célèbre par sa grande générosité, il bénéficie d'une strophe dans le *Háttalykill* – un poème scaldique datant d'environ 1150. Bien que ce soit fort douteux en vérité, il n'est pas totalement exclu que Göngu-Hrólfr soit notre Rollon, premier duc de Normandie et signataire du traité de Saint-Clair-sur-Epte (911). Le *pátrr de Hemingr fils d'Áslákr* nous décrit une fameuse course à skis, sport qui jouissait d'une grande faveur chez les anciens Scandinaves. Ceux-ci étaient des « sportifs » ardents. Le *pátrr* en question attribue cette qualité au roi Haraldr l'im-

pitoyable (Haraldr inn harðráði, au demeurant héros de quantité de *þættir*) : toute une tradition abondamment attestée créditerait plutôt le roi Óláfr Tryggvason de pareilles capacités mais le motif lui-même est certainement « historique ». Il a existé un authentique Ketill hængr parmi les colonisateurs de l'Islande bien que les versions du *Livre de colonisation* qui nous parlent de lui (*Sturlubók* 344 ou *Hauksbók* 303) ne le présentent pas en contexte fabuleux. Etc.

J'ai noté qu'un prétexte historique sous-tend, par définition, le genre même de la saga, quelle que soit sa caractéristique plus précise. Je ne vois pas pourquoi la catégorie des *fornaldarsögur* échapperait à cette sorte de loi.

Je proposerai trois cas particulièrement éloquentes de cette collusion histoire-légende.

Le premier concerne la *Saga de þiðrikr de Vérone* (*þiðriks saga af Bern*) où il est question du grand roi Ostrogot Théodoric de Vérone ou Theodoric le Grand, qui fut roi en Italie de 493 à 526. Ce texte mentionne aussi Ermanaric, autre roi ostrogot, appelé dans d'autres sources Erminrekkr ou Jörmunrekkr (ainsi, dans l'*Edda poétique*), qui mourut vers 376, ou Odacre qui régna d'environ 433 à 493. Au demeurant, sont connus des lettres allemandes ou en vieil anglais un bon nombre de personnages qui figurent souvent au premier plan dans les textes eddiques, voire de sagas. Ainsi, d'Atli (Attila), Sigurd (Siegfried), Gunnar (Gundaharius), Högni (Hagen), Völundr. Et pour revenir à *þiðriks saga*, elle mentionne Susa, qui est Soest, résidence bien connue d'Attila !

Pour la *Ragnars saga Loðbrokar* (*Saga de Ragnarr aux braies velues* qui est raccordée au cycle de Sigurðr Fafnisbani par un biais généalogique), elle s'intéresse à l'un des personnages qui ont le plus marqué la conscience des contemporains. Ce fut certainement l'un des plus

célèbres Vikings qui aient jamais été, il vint, je l'ai déjà noté, mettre le siège devant Paris en 845. Ses fils, Ívarr, Björn et Sigurðr au-serpent-dans-l'œil vécurent au IX^e siècle et défrayèrent la chronique d'Angleterre. Selon Rory Mc Turck³⁸, ils auraient été les fils d'une certaine Loðbróka (*bróka* pouvant passer pour un *heiti* pour « femme ») qui, à son tour, pourrait être une variante de *Lothkona, une petite déesse attestée en territoire suédois (toponyme Locknevi < Lothkonové³⁹). Le surnom aurait changé de genre, comme il arrive souvent. *Hábrók* ou *loðbrók* peuvent fort bien, par image, s'appliquer à un faucon, dans le sens de haut et puissant, ce qui conviendrait bien à ce Reginheri des chroniques franques, le chef nordique qui attaqua, donc, Paris en 845. Détails oiseux ? Voire ! Mon propos du moment, je le rappelle, est de montrer qu'il peut fort bien y avoir une réalité « historique » derrière les textes légendaires islandais.

Je reprends ici, à d'autres fins, un dernier exemple déjà entrevu, avec la *Saga d'Yngvarr le grand voyageur* (*Yngvars saga víðförla*). Il a réellement existé, au XI^e siècle, un célèbre Viking suédois nommé Yngvarr qui se couvrit de gloire en entreprenant une très célèbre expédition à travers la Russie et jusqu'en Serkland⁴⁰. Il a pu mourir en 1041 comme le veut le texte. Or le fait est qu'il existe une bonne trentaine de pierres runiques réparties dans diverses provinces suédoises (comme l'Uppland, le Södermanland, le Västmanland et l'Östergötland) dont la substance revient à dire que Yngvarr partit de la région du Mälardalen, passa en Estonie, puis, de là, en Russie, enfin au Serkland où il disparaît dans quelque catastrophe inconnue de nous. Témoins la pierre de Steninge, en Uppland : « Herleifr et Þorgerðr ont érigé cette pierre à la mémoire de Sæbjörn, leur père. Il commanda un bateau à l'est avec Yngvarr en Estonie » ; ou celle de Lundby, en Södermanland : « Spjúti et Hálfðan ont

érigé cette pierre à la mémoire de Skarði, leur frère, qui partit à l'est avec Yngvarr. En Serkland repose le fils d'Eyvindr. » La saga nous donne Yngvarr pour un homme appartenant à une grande famille du Södermanland, qui constitua une flotte de trente navires, s'embarqua et périt en Islam. Fait curieux, les annales islandaises aussi connaissent cet Yngvarr, et l'on a trouvé une inscription en écriture cyrillique, sur une croix russe, située sur l'itinéraire des Varègues, qui portait la date de 1041 et qui le concerne.

En voici assez, par conséquent, pour convaincre que cet incitateur historique, quel que soit le mode de « propagation » qu'il suscita, ne doit pas être négligé. Qu'un texte médiéval soit légendaire, cela ne signifie pas, comme on le sait, qu'il soit totalement invraisemblable. *Legenda* renvoyait à un texte que l'on pouvait « lire ». J'ai eu l'occasion de signaler que nous nous affrontons, ici, à l'un des problèmes les plus délicats concernant les sagas en général... Qu'elles aient été conçues pour être lues plutôt que pour être dites (*a fortiori* être improvisées !), cela m'a toujours paru une évidence. En ce cas, le terme « légende » perd une grande partie de sa force « actuelle » !

4) Je ne sors, d'ailleurs, pas du même ordre d'idées si je m'intéresse maintenant à ce qui paraît bien avoir été la principale source des *fornaldarsögur*, du moins est-ce une valeur quasi établie pour la recherche présente, à savoir, *les textes et incitations étrangers*.

Il ne faut jamais oublier que, contrairement à des idées aussi fixes que fausses, le Moyen Âge fut une époque ouverte et sans frontières, où les hommes, les idées et les documents circulaient sans les entraves souvent rédhibitoires qu'aura imposées l'ère dite moderne qui suivra. Période d'échanges incessants, où la fréquentation des maîtres, les déplacements des disciples étaient monnaie courante d'un bout à l'autre de l'Occident. Cette vérité, tel-

lement évidente, est particulièrement nette dès que nous abordons le Nord, par définition relégué au bout du monde par la géographie et, un peu aussi, par l'histoire. Il y a quelque chose de surprenant dans l'ouverture à l'ailleurs et l'autrement de ces petits pays qui devraient, par principe, dirait-on, être repliés sur eux-mêmes. Nous avons souligné, ici même, comment les sagas islandaises ne sauraient s'entendre sans une bonne connaissance des deux types de sources qui les ont inspirées, l'historiographie classique en latin et l'hagiographie médiévale également en latin. L'étude, même superficielle, de l'intelligentsia nordique entre le XI^e et XIII^e siècle, par exemple, réserve force surprises : la plupart des clercs sont en constant mouvement, ils sont allés chercher leur formation ailleurs que chez eux, obtiennent des responsabilités bien autre part que dans le Nord, et ainsi de suite. Et regardez un instant le phénomène viking : s'il est un rôle dont on puisse créditer les « hardis navigateurs du Nord », c'est bien d'avoir passé leur vie à mettre en contact des populations qui ne se connaissaient guère, Nord et Sud, Est et Ouest. Le Viking moyen, qu'il emprunte la Route de l'Ouest (côtes occidentales d'Europe, ou Angleterre, ou Féroë-Islande-Groenland-Amérique, ou descente verticale sur l'Italie du Nord par l'Allemagne), ou celle de l'Est (Byzance soit par les lacs et fleuves russes et la mer Noire, soit par la Caspienne en recoupant les deux grandes pistes caravanières venues d'Extrême-Orient), qu'il aille sévir sur la Route du Nord (intérieur de la Baltique ou Cap Nord puis mer Blanche en remontant tout le long des côtes norvégiennes) ou qu'il aille coloniser la Normandie, le Danelaw, l'Irlande du Sud, l'Islande et le Groenland, les provinces « russes » de Novgorod et de Kiev, aura été un homme de confrontations, de comparaisons. On ne saurait s'étonner un instant de voir que la littérature dont il se dotera soit tout impré-

gnée d'influences, plus ou moins assimilées, venues d'un peu partout au hasard de ses fréquentations.

Circulation, disions-nous, des hommes, des idées, des textes : trait majeur du Moyen Âge. Et je tiens que, si la littérature islandaise dans son ensemble en témoigne, les *fornaldarsögur* en sont la preuve la plus évidente.

Car la *culture* des clercs du Moyen Âge était, d'évidence, *de nature encyclopédique*. Nous venons d'évoquer *Yngvars saga víðförla*. Il ne saurait faire de doute que l'auteur – inconnu bien que la fin du texte mentionne des documents dus au moine Oddr, qui est certainement Oddr Snorrason, l'auteur d'une des grandes sagas d'Óláfr Tryggvason, et qui était notoirement *bene litteratus* ; il est mort à la fin du XII^e siècle – ait été familier d'ouvrages comme *Alfræði íslenzk*⁴¹ ou tout ouvrage apparenté. Il est passionné d'êtres étranges ou monstrueux, Cyclopes, Éléphants, de villes fabuleuses comme Héliopolis ou Scythopolis (toujours à propos de la fameuse expédition en Serkland). Mais on s'arrêtera un instant sur un point intéressant : ces évocations, ces sources étrangères jouent, en règle générale, un rôle ornemental, non substantiel.

Voyez comment, dans *Örvar-Odds saga*, (chap. 30) nous sommes gratifiés d'une description parfaitement fantaisiste de la Russie

La Russie (Garðaríki) est un si vaste pays qu'y régnaient beaucoup de rois. Il y avait un roi qui s'appelait Marro. Il régnait sur Moramar (Murom ?) : ce pays est en Russie. Il y avait un roi qui s'appelait Ráðstafr. L'endroit où il régnait s'appelait Ráðstofa (Rostov). Il y avait un roi qui s'appelait Eddval. Il gouvernait le royaume qui s'appelle Sursdal (Souzdal). Le roi qui gouvernait Hólmgarðr (Novgorod) après Kvillanus, s'appelait Hólmgeirr. Il y avait un roi qui s'appelait Paltes. Il régnait sur Palteskjuborg (Polotsk). Il y avait un roi qui s'appelait Kænmar. Il régnait sur Kænugarðr (Kiev) que

colonisa Magok, fils de Japhet, fils de Noë. Tous ces rois que l'on vient de mentionner étaient tributaires du roi Kvillanus.

Il en va de même d'*Eiríks saga víðförla* : l'auteur a lu l'*Elucidarius*⁴², l'*Imago Mundi*, et ce devait être un clerc car il nous rapporte en détail un voyage au paradis terrestre ! On ne dira jamais assez non plus à quel point les *Étymologies* d'Isidore de Séville (vers 600 ?), qui furent l'un des ouvrages encyclopédiques les plus prisés du Moyen Âge, ont dû influencer sur toute la littérature de sagas, indépendamment de la catégorie envisagée. Snorri Sturluson, par exemple, semble bien s'en être inspiré bien plus que l'on n'a su le dire.

Attardons-nous un peu sur le triple réflexe que, nous pouvons le présumer, les *sagnamenn* ont pu connaître :

Ils sont instruits et tiennent à le faire valoir, ils ne manquent donc jamais une occasion de faire sentir qu'ils sont au fait de sources étrangères ou locales, qu'ils ne mentionnent pas, mais, par exemple, il va de soi que l'auteur de *Hálfðanar saga Eysteinnssonar* connaît le *Livre de colonisation* de l'Islande, la *Ynglinga saga* de Snorri Sturluson, la *Saga de Hrólfr le sans-terre*, la *Völsunga saga*.

Ou bien, ils ont ce réflexe mi-didactique, mi-édifiant qui est tellement caractéristique du clerc. Dans la *Saga de Hrólfr le sans-terre*, nous sommes gratifiés de toute une documentation sur les instruments de musique (chap. 37), sur la cuisine « exotique » (à l'échelle de cette culture !, chap. 37) mais voyez tout de même le déploiement de savoir :

[...] On assigna des sièges aux gens, et servaient là des joveux [le texte a : junker !] courtois et des courtisanes polices. On apporta là toutes sortes de mets avec de précieuses herbes aromatiques, la chair d'animaux de toutes sortes, oiseaux, rennes et cerfs et venaison choisie, oies et ptarmigans

et paons poivrés. Ne manquait pas la boisson la plus précieuse, bière et hydromel anglais, vin de choix, piment et claret.

ou sur le règlement des tournois (chap. 21). On pense, bien entendu, au passage de la *Saga de Tristram et Isönd*, (*Tristrams saga ok Isöndar*) due au Frère Robert, où Tristan enseigne comment dépecer un cerf !⁴³

Ou enfin, et plus fréquemment comme il se doit, ils professent de claires intentions moralisatrices, mais ils préfèrent les maquiller, les travestir sous les dehors d'une histoire divertissante. Il n'empêche, et l'on se rappellera que c'est là l'une des règles fondamentales de toute écriture au Moyen Âge, que leur but ultime est d'« attirer à moralité ». Prenez la *Saga d'Eiríkr le grand voyageur* que l'on vient de mentionner :

Eiríkr, fils du roi þrándr de þrándheimr, en Norvège, fait le vœu, pour Jól (Noël), de trouver l'*Óðáinsakr*⁴⁴. Il part vers le sud puis l'est, arrive à Byzance où le roi lui enseigne la théologie, la géographie et la cosmologie. Il le convertit également au christianisme. Eiríkr apprend que l'*óðáinsakr* est le paradis des chrétiens et on lui indique où il se trouve, et comment s'y rendre.

Il poursuit donc son voyage et parvient à une rivière au delà de laquelle il aperçoit un pays magnifique. Il essaie de passer le pont, mais il est avalé par un dragon qui a la garde de cet ouvrage. Il aboutit de la sorte en un lieu obscur, puis en un endroit qu'il prend pour le paradis en question. Mais une conversation qu'il a, en rêve, avec son ange gardien lui dit qu'il n'est pas au paradis.

Il revient alors en Norvège pour préparer son peuple à accepter le christianisme et meurt dix ans après.

La question étant, me semble-t-il, d'importance, nous pouvons descendre dans le détail de ces sources étrangères puisqu'il n'est pas contestable que beaucoup de *formaldarsögur* (disons, par exemple, en plus de celles que nous venons d'évoquer, *Hjálmþés saga*, *Friðþjófs saga*

frækna) doivent leurs décors, leurs héros et leurs thèmes à des modèles étrangers. Peut-être même est-ce là le trait le plus immédiatement perceptible des sagas légendaires : elles sont d'un « exotisme » plus ou moins diffus, en quoi elles se distinguent des *riddarasögur* dont l'« exotisme » est classé. Il en est même, comme *Sörla saga sterka*, qui pastichent, si l'on peut dire, l'exotisme des *riddarasögur*. Voyez encore *Hjámlþés saga* dont les personnages principaux s'appellent Marsibil, Luda et Nudus, prénoms qu'il est décidément impossible de situer dans le Nord ! Et qu'est-ce que ce Maseraland qui figure dans *þorsteins saga Víkingssonar*⁴⁵ ?

Il est clair, pourtant, que cette volonté de « faire étranger » est d'une grande importance et que les auteurs ont généreusement puisé à cette source. Les célèbres *Énigmes de Gestumblindi*, qui figurent dans *Hervarar saga*, et ressortissent d'évidence au registre populaire – le genre était donc pratiqué en Norvège ou en Islande autant que partout ailleurs ! – ne sont bien situées et datées (je veux dire : bien scandinaves) que dans six cas sur trente-cinq ! Les vingt-neuf autres appartiennent au fond international difficile à localiser.

Regardons maintenant un instant la *Hrólf's saga kraka* : démonstration a été faite qu'elle connaît l'*Alexandreis* de Gautier de Châtillon, ou une autre œuvre directement inspirée de celle-ci, l'*Alexanders saga* de l'évêque islandais Brandr Jónsson (fin du XIII^e siècle).

En fait, le Nord, dès ses origines littéraires, a été fasciné par l'Orient : le trait demeure tout à fait visible de nos jours encore ! Il s'agit premièrement de décors : Antioche, Arabie, Bláland (pays « bleu », c'est-à-dire noir, donc Afrique), Citopolis, Grikkjaríki (le royaume des « Grecs » qui peut renvoyer plutôt à Byzance qu'à « notre » Grèce), Héliopolis, Indianaland, Jórsalir (Jérusalem), Marseraland,

Miklagarðr (Byzance), Syria, Tattaria, Trója, Tyrkland – avec les noms de peuplades afférents : Asiamenn, Cyclopes, Grikkjar, Húnar, Serkjar, Tattarar, Tyrkjar. Les personnages également peuvent sortir d'un récit oriental, nous en avons donné plusieurs exemples dans les résumés qui précèdent. Mais notez certains détails : il y a dans la *Saga de Hrólfr le Sans-terre* une jeune fille lointaine aux cheveux d'or qui se retrouve dans la *Saga de Tristram* et qui est d'origine égyptienne. Dans la même *Saga de Hrólfr*, nous trouvons un séducteur démoniaque à figure de nain ou un domestique rusé qui oblige son maître à échanger les rôles avec lui, qui sortent tout droit de contes orientaux – et que nous retrouvons, d'ailleurs, dans les *Mille et Une Nuits* !

Autrement, bon nombre de traits intéressants remontent à des origines chrétiennes ou françaises ou surtout celtiques.

Par exemple, sont d'origine chrétienne, sans coloration locale particulière, tous les thèmes qui relèvent à des degrés divers de la littérature de visions. Qui fut très riche à l'époque, comme on le sait. Des textes comme la *Vision de Saint-Paul* ou la *Vision de Tondale* ont, bien entendu, été traduits en islandais où ils ont sans aucun doute eu un retentissement considérable, témoins la *Völuspá* de l'*Edda poétique* et toute une série de visions rapportées par les sagas des évêques ou par la *Sturlunga*. Des chefs-d'œuvre comme le *Draumkvæði* norvégien (XIII^e siècle) ou le *Sólarljóð* islandais (*ibidem*) attestent de la vitalité extrême du genre. Dans le domaine des *fornaldarsögur*, ce serait *Eiríks saga víðförla* qui aurait été la plus marquée par cette imagerie. En fait, je note ces quelques détails par souci d'équité, tant il est clair que, comme nous l'avons vu maintes fois déjà, les Islandais qui rédigeaient les sagas étaient littéralement imprégnés d'écrits religieux.

La liaison avec le domaine français va de soi puisque, nous le savons, la plupart des clercs, partant des *sagnamenn* islandais, ont, ou bien « fait leurs études » en France, ou bien séjourné à une occasion ou une autre dans notre pays, notamment à Paris où se trouvait « l'école noire », *svarta skóli*, ancêtre de notre Sorbonne, ainsi appelée probablement parce que l'astrologie et autres sciences « noires » étaient censées s'y enseigner ! Le premier évêque, qui sera canonisé un jour, du nord de l'île, Jón Ögmundarson et son ami, « père » des lettres islandaises, Sæmundur Sigfússon, en tout cas, y ont résidé. D'autre part, même si le sujet ne nous concerne pas directement ici, on n'oublie pas que la catégorie de sagas dites *riddarsögur* (sagas de chevaliers) est faite de traductions-adaptations de chansons de geste, des romans de Chrétien de Troyes, de la « matière de Bretagne » et du cycle d'Alexandre, sans parler de textes « errants » comme *Floire et Blancheflor*. Et nous parlerons un peu, plus loin, des *dansar* qui sont d'origine française, sans parler des *rímur*.

Cette déteinte, ces influences sont à peu près partout, en particulier dans une multitude de petits détails relevant de la culture matérielle et concernant le vêtement, les coutumes, l'armement, les jeux, etc. Il est tout de même saisissant de voir un auteur de saga de contemporains noter, pour dire que son personnage n'avait vraiment pas eu de chance, qu'il avait jeté deux et as, termes de trictrac⁴⁶ directement repris du français (*deuss ok áss*)

Souvent, nous décelons des influences précises, comme dans le *Helga þáttur þórissonar* (*Dit de Helgi þórisson*) directement inspiré du *Lai de Lanval*, de Marie de France (dont les *Lais* dans leur ensemble avaient connu une version islandaise intitulée *Strengleikar*). En fait, s'il s'agit de « matière de France », la familiarité, j'ai dit l'imprégnation

sont si grandes qu'il peut leur arriver de passer inaperçues : le français *corteis*, courtois, a été copié par l'islandais *kurteiss* et avec les mêmes connotations qui dépassent sensiblement, rappelons-le, le domaine de la seule « politesse ».

Mais enfin, ce sont surtout les influences celtiques, pour des raisons qui ont déjà été suggérées au cours du précédent chapitre, qui auront marqué les lettres islandaises. Prenons garde que l'Islande vivait en étroites relations avec l'Écosse, l'Irlande, les îles nord-atlantiques (Orcaïdes, Shetland, Hébrides), l'île de Man et les Féroë, tous territoires celtiques. Il n'est pas bien difficile, dans une saga donnée, de relever quantité de prénoms qui ne sont pas germaniques et pour n'en donner que deux, Njáll, le personnage central de la plus belle saga islandaise, ou Kormákr, l'un des plus grands scaldes islandais portent des noms qui n'ont rien de scandinave ! Sans doute, en raison du travail d'assimilation de traditions et germaniques et celtiques auquel se sont livrés, à leur insu, les *sagnamenn*, est-il souvent difficile de se montrer catégorique. Il y a assurément de claires ressemblances entre les *imramma* celtiques et les récits de voyages extraordinaires comme ceux que relatent la *Saga d'Eiríkr le rouge* ou la *Saga des Groenlandais*. La *navigatio* était un genre irlandais à la mode depuis bien longtemps, comme en atteste la célèbre *Navigatio Brendani* qui, s'il faut vraiment le préciser, compta parmi les premiers textes « étrangers » tournés en islandais (*Brendanus saga*) ! Mais cela ne nous autorise tout de même pas à décider que les uns ont inspiré directement les autres : après tout, le thème de l'aventure était au premier plan des préoccupations des Islandais comme des Irlandais !

Il demeure cependant que beaucoup d'usages ou de pratiques ou de rites celtiques sont tellement monnaie courante dans les sagas que l'on serait tenté de les tenir pour

nordiques : ainsi du *fóstr*, cette coutume qui consistait à faire élever ses enfants par un ami, un homme important, un possible rival afin d'élargir l'aire d'influence du clan et de créer des amitiés indissolubles. Et l'on peut imputer des sources celtiques à quantité de *fornaldarsögur*, tout ou partie. Je viens de citer *Helga þátr þórissonar* : il y est question d'un délicieux autre monde habité par de très belles femmes ; c'est un motif typiquement celtique ! La *Hjálmþés saga ok Ölvis* (*Saga de Hjálmpér et de Ölvr*) fait état de thèmes bien celtiques : méchante marâtre, « charmes » lancés contre quelqu'un. On a fait valoir d'intéressants parallèles entre ce texte et des extraits des *Mabinogion* comme « Kulwech et Olwen » ou « Les aventures d'Art fils de Conn et la façon dont Delbchaen fait la cour »⁴⁷. Les douze champions qui figurent dans *Hrólfs saga kraka* peuvent sortir de la matière de Bretagne, la bataille éternelle dont fait état le *Dit de Sörli* (*Sörla þátr*) pourrait avoir une origine irlandaise, l'homme qui parvient dans l'autre monde et y apaise une querelle entre deux chefs est un épisode celtique connu et exploité par le *Dit de þorsteinn passe-maison*. La *Saga de Sörli le fort* a fort bien pu se fonder sur des annales islandaises consignnant les démêlés du Danemark et de la Norvège en Irlande entre 851 et 873, et ainsi de suite. Je n'entends pas pousser trop loin ce genre d'investigation, je ne cherche qu'à donner une idée de cet extraordinaire jeu d'influences ou d'emprunts qui aura marqué, par excellence, semble-t-il, le genre des *fornaldarsögur*. Disons abruptement qu'elles n'auraient pas existé sans leurs modèles. C'est vrai de toutes les catégories de sagas, mais ici, pour les sagas légendaires, le phénomène paraît plus clair et, en un sens, plus fondamental. Seulement, au lieu de déceler des relations de détails ou, à l'inverse, de vagues homologies d'atmosphère, la prudence nous conseille de dire que, pour

évidentes qu'elles soient, ces relations sont du type plutôt vague.

Car il y aurait tout autant à dire, cette fois, des influences proprement germaniques qui se sont exercées sur les *fornaldarsögur*. Je prends germanique au sens large : allemandes, bien entendu, mais aussi anglo-saxonnes. Il y a là un fond commun qu'exploitent à loisir les poèmes de l'*Edda*, notamment ceux qui traitent d'héroiisme. Évidemment, ici, il vaut mieux parler d'influence diffuse. Un ou des archétypes ont pu présider à l'élaboration progressive du personnage de Sigurðr Fáfnisbani, par exemple⁴⁸, les Niflungar peuvent renvoyer à diverses ethnies germaniques, la présence du Rhin d'un bout à l'autre de sa geste n'est pas un hasard et les démêlés avec les Huns ont une réalité historique.

L'exemple à proposer ici va à la *Saga de þiðrikr de Vérone*. Résumons-la très rapidement :

On nous donne d'abord le lignage, les exploits et la mort de maints héros, tous en étroite relations avec þiðrikr – dont on rapporte ensuite la jeunesse, son expulsion de Vérone par son oncle Ermanaric, son retour et sa disparition mystérieuse sur un étalon noir d'origine satanique.

Cela noté, qui serait d'allure plutôt rétrospective, on met en scène Atli/Attila qui demande aide à þiðrikr contre ses ennemis et, en échange, lui donne asile quand il est expulsé par Ermanaric.

Sigurðr est battu par þiðrikr lors d'un affrontement et devient son homme-lige, ses beaux-frères, Gunnarr et Högni (dans la section dite Niflunga saga) ont maille à partir avec þiðrikr jusqu'à ce qu'ils s'en aillent chercher refuge chez Atli.

Völundr, petit-fils du roi de Suède Vilkinus et fils de Vaði, a un fils, Viðga qui se fait homme-lige de þiðrikr.

Nous voyons, d'une part, que tout ce que le Nord ou la Germania ont compté pour de grands héros se retrouve dans cette saga, d'autre part, qu'il s'agit de manifester la

prééminence de þiðrikr. L'intervention et l'« humanisation » de Völundr (le forgeron merveilleux de cette mythologie, d'autre part) sont plutôt surprenantes mais relèvent bien de la même idée de hiérarchisation. En fait, tous les personnages, toutes les péripéties ont des parallèles en Allemagne du Nord et de l'Ouest (notamment dans le *Nibelungenlied* qui date d'environ 1200) : je notais aussi que cette saga existe dans une version en bas allemand, compilée à Soest (Susa dans la saga).

Et ce n'est que pour mémoire que je rappelle les nombreuses allusions qui ont été faites ici à de grands poèmes anglo-saxons comme *Beowulf* ou *Widsið*. On se plaît à souligner, par exemple, qu'il y a de claires similitudes entre *Beowulf* et la *Saga de Grettir le fort* (le combat sous l'eau contre des monstres) : la même observation vaut pour la *Saga de Hrólfr kraki* !

On peut se livrer à une sorte de contre-épreuve qui prouverait que cette genèse, ainsi analysée selon ses quatre composantes possibles (orales, poétiques, historiques et étrangères) a également donné naissance aux ballades scandinaves médiévales.

Il s'agit des *folkeviser* (en danois, pays où le genre a connu sa plus grande fortune) : ce sont des poèmes narratifs en strophes de quatre vers rimés, avec un refrain. Le tout est destiné à être dansé et chanté, les danseurs formant cercle et chantant les couplets, le meneur se réservant le refrain. Les couplets sont de type narratif, mais le refrain laisse libre cours à la sensibilité du meneur qui peut confier ses états d'âme. Le genre a connu une popularité extrême dans tout le Nord et il n'est pas tombé en désuétude aujourd'hui encore⁴⁹. La première chose à noter, c'est que les *folkeviser* sont d'origine décidément française avec quelques ajouts allemands parfois : il s'agit de la carole ou du

branle simple tels qu'ils étaient pratiqués dans les milieux aristocratiques français. De là, ils sont passés en Angleterre et en Allemagne d'où ils ont émigré vers les pays scandinaves dans leur ensemble. Ils se retrouveront donc en Islande sous les espèces des *dansar* (le mot est d'évidence un emprunt au français). Mais la seconde chose à remarquer est plus intéressante encore, c'est que, si certaines de ces ballades sont des adaptations de sagas islandaises avec réminiscences de personnages mythologiques, parfois, beaucoup reprennent des arguments ou des situations qui sortent tout droit de *fornaldarsögur*, manière de prouver par un autre biais la popularité de celles-ci – parce qu'elles étaient « étrangères » et « continentales ». Le prestige qui s'attache à ces deux dernières épithètes ne s'est jamais démenti jusqu'à nos jours inclusivement !

Ainsi, on a des *folkeviser* qui traitent de Ketill hængr, héros de *fornaldarsaga*, ou d'Illugi Gríðarfóstri (avec versions parallèles exactes au Danemark, en Norvège, dans les Féroë⁵⁰ et même chez Saxo !) ou encore de Ragnarr Loðbrók (Danemark, Féroë, Norvège).

Je mettrai l'accent, pour conclure ce chapitre, sur l'étrange mixte que représente une bonne *fornaldarsaga*.

Ce n'est pas une vraie saga : y entre trop d'exotisme, trop d'invraisemblable aussi, de fantastique, de surnaturel et de merveilleux, éléments qui, à vrai dire, ne sont pas absents des grandes sagas mais qui demeurent sous surveillance. On l'a déjà dit : l'outrance ou la complaisance dans l'excessif ne sont définitivement pas le fait des sagas islandaises. Ces personnages fabriqués, notamment, à partir de toutes sortes d'incitations, ne sauraient convenir à une bonne *íslendingasaga* ou *konungssaga*.

Mais ce n'est pas un vrai conte non plus : en dépit de tout, le génie islandais revendique implicitement un mini-

mum d'exigence et de réalisme ou de pragmatisme qui tempère toujours à point nommé les exagérations « méridionales ». C'est pourquoi les monstres n'y sévissent guère et sont, si j'ose dire, beaucoup moins effrayants qu'ailleurs.

D'autant que, malgré tout, une *fornaldarsaga* pratique le même style et propose la même vision caractéristique du monde, de la vie et de l'homme que les autres catégories de sagas. Cela peut ne pas apparaître avec autant de clarté et de rigueur que dans les *íslendingasögur*, mais il n'est pas permis de dire que les différences sont radicales⁵¹.

Alors ? S'agirait-il d'un genre intermédiaire où le génie des véritables sagas se cherche encore ? ou d'un reliquat destiné à rassembler ce qui n'aurait pu être exploité ailleurs ? J'ai combattu dans le premier chapitre du présent livre la succession chronologique qui voulait naguère encore présenter une succession *konungasögur* – *íslendingasögur* – *samtíðarsögur* – *riddarasögur* – et enfin *fornaldarsögur*. Il semble établi maintenant que toutes les sagas ont vu le jour au cours d'un même laps de temps, dans la confusion en quelque sorte. Mais le seul fait que cette taxinomie ait pu être proposée et qu'elle ait alors placé, comme spontanément, les *fornaldarsögur* en dernière position laisserait entendre que les *sagnamenn* sont passés à ce type de sagas après épuisement de la matière des autres catégories ! Je n'en crois rien, encore une fois, mais cette distinction sous-entend une hiérarchisation où les sagas légendaires ne tiennent pas le haut du pavé ! La série des questions posées au début de ce paragraphe n'est pas complète : les *fornaldarsögur*, avec toutes leurs imperfections, devraient-elles être envisagées en parallèle aux *riddarasögur* dont elles seraient, en somme, une manière de pendant nordique ? L'hypothèse n'a pas à être rejetée catégoriquement, bien entendu, mais là encore, il y a trop

de chevauchements d'une catégorie à une autre pour que l'on soit assuré de ne pas errer en matière de classification.

En fait, l'Islande a connu un vaste, j'ose dire un formidable mouvement d'écriture entre 1150 et 1350. Nous restons mal renseignés sur les détails exacts mais tout donne à penser qu'il n'y a pas eu spécialisation marquée, un temps donné, sur un type de saga plus que sur un autre. La recherche actuelle privilégie volontiers trois sagas comme étant peut-être les plus anciennes – elles dateraient toutes les trois d'environ 1200 : ce sont la *Saga des Féroïens* (*Færeyinga saga*), la *Saga des Orcadiens* (*Orkneyinga saga*) et la *Saga des Vikings de Jómsborg* (*Jómsvíkinga saga*)⁵². La première est à la fois une *íslendingasaga* et une *samtiðarsaga*, la seconde, à la fois une *konungasaga* et une saga de saint, la troisième est à la fois une *fornaldarsaga* et une *konungasaga* !

CHAPITRE IV

Les thèmes principaux des sagas légendaires

Comme je l'ai fait au chapitre précédent, j'introduirai mon sujet en proposant un résumé assez détaillé de la *Saga d'Oddr aux flèches* (*Örvar-Odds saga*). C'est la plus longue des *fornaldarsögur* – avec la *þiðriks saga*. C'est la plus disparate aussi. Le texte dont nous disposons est un visible centon de morceaux divers que ne réunit que le personnage d'Oddr. Dans la version que nous connaissons, elle est relativement récente (fin du XIII^e ou début du XIV^e siècle). Sa popularité, extrême, est illustrée par le très grand nombre de manuscrits que nous possédons, les plus récents remontant au XV^e siècle ! Je suis ici l'ordre des chapitres.

1. Naissance et jeunesse d'Oddr. Il est né en Hrafnista (en Norvège), province passablement fabuleuse d'où proviennent aussi son père, Grímr loðinkinni et son grand-père, Ketill hængr, qui, l'un et l'autre, sont gratifiés également d'une *fornaldarsaga*. Il y a d'ailleurs de grandes ressemblances entre les trois textes (la présente saga, donc, *Gríms saga loðinkinna* et

Ketils saga hængs), les trois héros successifs livrant des combats tout à fait similaires à des géants identiques. J'ai déjà signalé que Ketill hængr a réellement existé s'il faut en croire le *Livre de colonisation de l'Islande* : ces récits ont pu avoir été racontés parmi ses descendants ?

2. Une *völva* (prophétesse) prédit à Oddr son avenir, notamment en poésie (un poème de trois strophes), chose qu'Oddr méprise carrément. Il vivra trois cents ans (comme Norna-Gestr du *þáttur*¹) et la prophétie servira de cadre, à vrai dire fort lâche, à toute la saga.

3-4. Il entreprend un voyage en Bjarmaland et

5-6. se bat contre les Bjarmiens et les « Finnar »², ainsi que contre des géants, qu'il occit. Il hérite de son grand-père Ketill hængr trois flèches magiques. Il se rend capable de force exploits, entrecoupés de strophes scaldiques.

7 à 13. Puis il s'engage dans une série d'aventures « Vikings » tout à fait stéréotypées : ses camarades et lui s'emparent de bateaux, pillent, font association (*félag*) avec un autre Viking, Hjalmarr, puis il va en Suède et, de là, en Irlande où il occit un roi et reçoit de la fille de ce roi une tunique magique de soie cousue d'or :

« Si tu la portes, tu n'auras jamais froid, ni sur mer ni à terre. Tu ne seras jamais fatigué à la nage et le feu ne te fera pas de mal, tu ne souffriras jamais de la faim et le fer ne mordra pas sur toi et je la ferai telle en toutes choses, hormis une ». « Laquelle ? » dit Oddr. « Le fer aura prise sur toi, dit-elle, si tu prends la fuite, même si tu portes cette tunique. » « Dans la bataille, je ferai tout autre chose que de fuir », dit Oddr.

Puis Oddr épouse cette fille, Ölvör. Et reprend ses aventures.

14-15. Puis il livre un célèbre combat à Sámsey (Samsø, au Danemark) contre douze Vikings, dont un certain Angantýr (qui nous renverrait à son homonyme dans la *Saga de Hervör*) et les deux Haddingjar (qui nous reportent, cette fois, au mythe de la bataille éternelle) que, bien entendu, il met tous à mort. Mais son frère juré Hjalmarr périt au cours de ce combat : il a le temps, avant d'expirer, de déclamer le très célèbre poème de treize strophes où il prie Oddr d'aller annoncer sa mort à sa bien-aimée, Ingibjörg, en Suède :

*Tire de mon doigt
L'anneau rouge
et remets-le à la jeune
Ingibjörg
Il l'affligera
constamment
puisque désormais
jamais nous ne nous reverrons.³*

La fin du poème énumère les soixante-sept compagnons⁴ auxquels Hjalmar prié Oddr de porter ses salutations.

Oddr enterre Hjalmar sous un tertre, selon l'usage, puis il va porter la nouvelle à Ingibjörg.

«Voici l'anneau, dit Oddr, que Hjalmar t'a envoyé au jour de sa mort, avec ses salutations. » Elle prit l'anneau et le regarda sans rien répondre. Puis elle se renversa dans son siège et mourut aussitôt. »

Et Oddr l'inhume également sous un tertre.

Tout cet épisode est probablement la partie la plus ancienne de la saga : il a des correspondants exacts dans *Hervarar saga* et chez Saxo. Ce qui témoigne de l'extrême popularité du motif. Il faudrait en déduire que le rapport avec Ketill hængr se serait instauré plus tard.

17 à 23. Oddr se fait baptiser (parfaitement anachronique et démenti par la suite). Il se rend en Risaland (pays des géants) où il abat un monstre (*finngálkn*, dit le texte : centaure ?)

24 à 30. Il se rend à la *hirð* du roi Herrauðr où il va à la chasse et où il se livre à des compétitions sportives (natation, tir à l'arc) avec les *hirðmenn*. Il prend part également à une *kappdrykkja* (un concours à celui qui boira le plus). Le tout avec déclamation de force strophes. Il se charge alors de collecter les impôts pour le roi et se rend, à cet effet, en Grikkjaríki (royaume des « Grecs ») où il épouse Silkisíf, fille de Herrauðr déjà nommé. Ce sont de nouvelles batailles où il obtient (voilà l'incohérence !) l'aide d'Óðinn, masqué, comme d'habitude, sous les noms de Rauðgrani et de Víðrir (surnoms attestés d'autre part). Óðinn lui donne des flèches plus fortes que celles du roi des Finnar (il s'agit donc d'un thème récurrent) et fait entrer Oddr en *félag* avec d'autres Vikings (faut-il voir là un schème d'initiation signifiant l'entrée d'Oddr au service d'Óðinn ?)

31-32. Oddr rentre enfin en Hrafnista, dans son patrimoine, déclame une *ævidrápa* (un poème qui récapitule toute sa vie) de soixante et onze strophes, et meurt.

Nous avons donc là tous les motifs d'une biographie héroïque, pimentés de détails tragiques et de motifs tirés du conte de fées.

Les thèmes que l'on va retenir dans le présent chapitre s'organisent d'eux-mêmes selon quatre axes :

- a) les faits de culture
- b) les motifs de contes et légendes
- c) la magie
- d) les survivances païennes littérairement entretenues ou reconstituées.

Étude importante : elle fait le mérite majeur des *for-aldarsögur*. Car d'autres catégories de sagas fournissent, bien entendu, des détails sur le premier point, peuvent faire allusion au second, baignent souvent dans la magie mais il est rare qu'elles fassent des incursions dans le domaine des survivances païennes et, en tout cas, la conjonction des quatre points retenus est caractéristique des sagas légendaires. Qui sont des textes écrits sur palimpsestes : cela seul justifierait leur analyse. Je ne prétends pas, s'il faut le dire, à l'exhaustivité, je ne chercherai qu'à établir un choix significatif.

a. Faits de culture, réputés typiques

L'objectif que je vise ici revient à noter certains détails qui, s'ils peuvent se rencontrer ailleurs que dans le Nord, ont pris, dans cette culture, un relief qui paraît spécifique. Ils témoignent d'un état de civilisation, en quelque sorte, et, pris ensemble, peuvent proposer un tableau des valeurs

ou idéaux que chérissaient ces sociétés. J'en dénombrerai quelques-uns : la liste n'est, bien entendu, pas exhaustive et l'ordre de présentation adopté ne suppose pas d'organisation hiérarchique. D'autre part, le lecteur découvrira très vite que bien des rubriques exploitées ici pourraient aussi bien rentrer sous d'autres dénominations, quand elles n'ont pas fait l'objet, déjà, d'incursions dans les pages qui précèdent : il y a visibles empiètements entre ces motifs et ceux des contes populaires, par exemple, et des détails recensés dans les pages qui suivent au titre des pratiques courantes relèvent également de la religion, païenne en l'occurrence. Ma seule ambition serait de recréer une atmosphère, un climat mental – on voudra bien, en conséquence, n'attacher aucune exclusive à mes essais de taxinomie.

1. Ainsi du personnage du *kolbíttr* : le mot signifie littéralement « mord-braises » parce qu'il s'applique à un garçon qui préfère passer son temps au coin de l'âtre (où, donc, il « mord » les « braises ») au lieu de chercher à sortir par le vaste monde pour travailler à sa promotion personnelle. Une sorte de benêt, donc, ou de demeuré. Il intervient fort souvent dans les sagas de tous genres. Mais on peut dire avec certitude que ce sera un jour un héros : soudain, à la faveur de toutes sortes de circonstances, il sort de sa torpeur et de son inaction, se livre à un acte de bravoure et s'engage, de ce fait, sur le chemin de la gloire. Le cas de Glumr le meurtrier dans la saga qui porte son nom est tout à fait représentatif du genre⁵.

Je ne sais s'il faut voir là un motif populaire, au demeurant fondé, d'aventure, sur une expérience assez commune, ou si nous devons chercher derrière ce thème convenu la traduction voilée d'une sorte de rite initiatique. Le fait est que le *kolbíttr*, en tout état de cause, a quelque chose de par-

ticulier depuis son enfance : il est ténébreux, taciturne, désagréable, etc. Voyez Ánn, dans *Áns saga bogsveigis* : il possède une force physique colossale, mais il est seul à le savoir et il tient secrète cette disposition. Il attend l'épreuve, *skapraun*, qui lui permettra de manifester sa vraie nature. Voici son portrait :

Le plus jeune fils de Björn s'appelait Ánn. Il fut, de bonne heure, de grande taille, mais pas beau et plutôt lent, mais on ne savait rien de sa force car il ne l'éprouvait jamais. On le tenait pour passablement stupide. Il n'était guère aimé de son père mais sa mère l'aimait beaucoup. On ne le considérait pas comme semblable en quoi que ce fût à ses ancêtres, tels que Ketill hængr et les autres hommes de Hrafnista, sinon pour la taille. Il ne couchait pas dans la grande salle, certains le traitaient de simple d'esprit. Il ne se mesurait physiquement à personne.

Cela dura ainsi jusqu'à ce qu'il eut neuf hivers. Il n'était pas plus petit, alors, que son frère Þórir. À peine s'il était secourable. Il était mal habillé aussi, ses vêtements montraient ses genoux et ses coudes.

Et puis, il va sans dire, l'épreuve vient : tenu de faire face, Ánn défait les plus grands champions, y compris les deux demi-frères du roi Ingjaldr et le fils lui-même du roi !

Une première réflexion pourrait tenir à l'idée même de *skapraun*, qui est le maître mot des sagas. Le héros, *kolbíttr* ou non, se doit d'affronter un jour une difficulté majeure, de quelque nature qu'elle soit – entendons que le Destin tout-puissant le met en présence de cette difficulté. S'il fait face et triomphe, il est *ipso facto söguligr*, digne de donner matière à saga, sinon, c'est un *auvirði*, une épave, un pauvre type et il ne mérite pas notre intérêt. À la limite, nous pourrions donc considérer que le *kolbíttr* représente une mise en scène paroxystique d'un élément obligé dans une saga. Nous incite à cette idée la présence vraiment fréquente de ce motif : le voici dans *Gautreks saga*,

à propos du *kolbíttr* Refr, ou dans *Ketils saga hængs*, ou encore dans *Sturlaugs saga starfasama* : celui-ci, par exemple, jeune, préfère les jeux et la fréquentation de la maison jusqu'à ce qu'il se révèle lorsqu'il s'agit de conquérir la main d'Ása, la fille du jarl.

Cela deviendra un motif de conte populaire, comme on le sait. Mais on vient de le voir, il a pu entrer dans la problématique du héros. Car dans cet univers, on n'est pas un héros par définition, on le devient : trait original qui détonne souvent sur la littérature hagiographique « importée » (où le saint est tel, d'ordinaire, dès sa naissance) mais qui convient parfaitement, semble-t-il, à la vision dynamique de la vie qu'avait le Nord. Ici, on *se* fait par ses actes, on est ce que l'on s'est fait, un homme est la somme de ses actes. Nul ne l'a mieux dit que Snorri Sturluson s'attachant, contre tous usages, à manifester, dans sa *Saga de saint Óláfr*, que Óláfr Haraldsson, de « Viking » et de jeune homme orgueilleux qu'il était, est *devenu* un grand roi et un saint exemplaire.

2. Pour *les bons conseils du père* à son enfant, nous fouillons un sol plus familier, qui relève, bien entendu, d'une certaine psychanalyse freudienne. On remarquera que l'enfant dont il s'agit n'est pas toujours un fils – ce peut être une fille. Il n'est pas nécessaire de préciser que cet enfant mettra un point d'honneur à ne pas suivre lesdits conseils ! Voici le détail de ce que préconise Höfundr à Heiðrekr, son fils :

« [...] je lui donnerai ce premier conseil : qu'il n'assiste jamais l'homme qui a tué son maître. Je lui conseille en second lieu de ne jamais porter secours à l'homme qui a massacré son compagnon ; en troisième lieu, qu'il ne laisse pas sa femme aller voir souvent ses parents, même si elle le demande ; en quatrième lieu, qu'il ne demeure pas tard hors de chez lui près de sa maîtresse ; en cinquième lieu, qu'il ne monte pas le

meilleur de ses chevaux s'il doit faire grande diligence ; en sixième lieu, qu'il n'élève jamais l'enfant d'un homme plus puissant qu'il ne l'est lui-même.» [...] Heiðrekr dit qu'il l'avait conseillé par méchanceté, et qu'il ne se sentait pas tenu de suivre ces conseils. (Hervarar saga ok Heiðreks konungs, chap. V)

Freud ou non, ce thème est étrange. Devons-nous voir là la traduction nordique du bon vieux motif du conflit entre générations, assez peu attesté d'autre part ? Cela paraît douteux en raison de la rareté de ce thème. Une bonne connaissance de la mentalité islandaise pourrait nous engager sur une autre piste, cette fois beaucoup plus fréquentée : il faudrait comprendre alors, *a contrario*, les conseils du père. Qui plaiderait le blanc pour obtenir le noir. Après tout, sans en passer par cette contorsion dialectique, le motif de l'excitation à l'acte, à la vengeance notamment, est l'un des plus fréquents dans les sagas – voyez un cas extrême dans la *Saga de Hávarðr de l'Ísaffjörðr*⁶ – : l'attitude de Höfundr et de ses semblables reviendrait au même, en quelque sorte... Nous aurions donc là un exemple recevable de ce type d'ironie tellement caractéristique du génie scandinave ancien.

3. Avec le sujet que voici, les incertitudes ne sont plus de mise. Il s'agit de devenir *riche et puissant à cause des dons que l'on a faits*. Nous sommes, ne l'oublions pas, dans une civilisation du *do ut des*, cela, sans aucun doute, dicte déjà le comportement religieux de l'homme du Nord ancien qui sacrifie volontiers pour que la puissance qu'il favorise de la sorte lui soit favorable : je te donne un taureau que j'immole, mais j'attends de toi que tu m'aides à me venger de mon ennemi (c'est l'argument précis de la *Saga de Glúmr le meurtrier*, *Víga-Glúms saga*).

C'est d'ailleurs le thème majeur de *La saga de Gautrekr et de Refr-aux-dons* (Gjafa-Refr)⁷.

L'auteur nous présente d'abord la contre-partie de ce qu'il veut laisser entendre : il stigmatise avec une grosse ironie l'avargence sordide de la famille au sein de laquelle s'invite Gautrekr (le chef de famille rabat son chapeau sur ses yeux pour ne pas voir cet invité intempestif consommer la nourriture, le chien dont les aboiements ont guidé Gautrekr, perdu dans la forêt, jusqu'à cette ferme, est tué par le valet afin qu'il n'attire plus jamais d'hôtes indésirables, etc.).

Puis, positivement, on nous dépeint Gautrekr et sa générosité proverbiale, et Refr qui va se rendre célèbre pour avoir donné au jarl Neri un bœuf, présent apprécié. Neri, sordidement parcimonieux, ne donne rien en échange, sinon de bons conseils. Mais ceux-ci vont permettre à Refr et de devenir riche et d'épouser la fille du roi Gautrekr.

Il y a quelque chose de fondamental dans ce motif. Rappelons-nous que nous évoluons dans des pays au sol pauvre, où la vie est difficile en raison du climat, de la nuit, du froid et des incertitudes de la pêche ou de la chasse, seules véritables ressources. Donnant-donnant n'est pas nécessairement à entendre comme une profession d'avargence caractérisée, mais bien comme la manière de réflexe d'hommes et de femmes affrontés à une existence quotidienne ingrate. Une autre saga qui n'est pas légendaire, *Króka-Refs saga*, nous dit des choses identiques. Ce sens très aigu des réalités matérielles explique aussi, par exemple, que le mariage, certainement l'acte social le plus important qui ait été, était considéré comme une affaire (mariage peut se dire *brúðkaup* : transactions faites à propos de la mariée⁸) où la mariée apportait sa dot (*heimanfylgja*) et le marié un douaire (*mundr*) dont le montant devait équivaloir plus ou moins celui de la dot ! Et sans développer outre mesure, n'oublions pas que le Viking avait pour ambition première de s'enrichir (*afla sér fjár*) par tous les moyens possibles, commerce, mercenariat, colonisations, et, d'aventure, pillage. En un sens, il est per-

mis de dire que les valeurs matérielles n'étaient jamais absentes de son esprit ! Et c'est bien ce que notent les *Hávamál* (dans l'*Edda poétique*) dont tout le monde s'accorde à dire qu'ils expriment au plus près la mentalité du Viking :

*Point n'ai trouvé homme si généreux
Ou sur la nourriture si libéral
Qu'il ait refusé ce qu'on lui donnait,
Ou de son bien
Si peu pingre
Qu'il ait trouvé haïssable le dédommagement. (str. 39)*

*D'armes et d'étoffes
Doivent amis se réjouir,
C'est ce qu'on voit le mieux sur soi-même,
Large donnants et bien redonnants
Sont amis le plus longtemps
Si le temps leur en est laissé. (str. 41)*

*{...} Entre les hommes,
Rire pour rire,
Mais fausseté pour fourbe. (str. 42)*

*Grands cadeaux
Ne faut pas faire aux gens,
Souvent petits présents attirent louange ;
Avec un demi-pain
Et une coupe presque vide
Je me suis fait un camarade. (str. 52)*

Ceci à titre d'échantillons car on pourrait citer longtemps ! On a vu, d'ailleurs, comment Auðunn des Fjords de l'Ouest est devenu un homme riche et célèbre pour avoir su troquer avantageusement l'ours blanc qu'il avait capturé⁹ !

Mais il n'est pas interdit de voir une autre idée sous-tendre ce motif extrêmement populaire. Elle ressortirait alors à l'idée, pan-indo-européenne, du chef ou du roi ou

du grand homme qui *doit* être riche. Cette culture ne concevait pas un roi pauvre, ce fut l'une des difficultés majeures que rencontra le christianisme dans le Nord. Le modèle – en religion païenne – du grand roi ou du grand dieu, si ce n'est pas dire la même chose, Freyr donc, est donné pour garant de la fertilité-fécondité, certes, mais aussi pour détenteur des plus fabuleuses richesses qu'aient conçues ces imaginations : le célèbre trésor des Uppsalar, Uppsalaauðr, apanage des Svíar (les anciens habitants de la Suède centrale).

Voilà aussi pourquoi, en bonne poésie scaldique, le chef, le roi, le grand *bóndi* sont avant tout des « briseurs d'anneaux » (sg *baugabryótr*) : comprenons qu'ils portent au bras des anneaux d'or ou d'argent – l'archéologie en a retrouvé un bon nombre, certains sont de réelle valeur – qu'ils « brisent » pour les donner en récompense à ceux de leurs sujets dont ils sont satisfaits. Il y a certainement une réminiscence de cette magnificence dans le geste de Brandr le libéral, héros d'un *pátttr* particulièrement réussi, qui se débarrasse sans barguigner d'une grande partie de ses vêtements précieux (ils sont en écarlate) pour satisfaire le roi Haraldr.

4. Avec *l'amour* – évident pour qui lit avec soin tous ces textes – *des belles choses*, du luxe, sans parler d'une indéniable ostentation, nous ne sortons guère du même ordre d'idées. Les portraits en pied sont relativement rares dans nos sources, ils se rencontrent peut-être un peu plus fréquemment dans les sagas dites de contemporains dont le modèle est la compilation intitulée *Sturlunga saga* : il y a quelque chose de plaisant pour le lecteur moderne dans la visible prédilection avec laquelle les belles armes, les superbes vêtements, les chevaux de prix sont décrits. On ne saurait être surpris, en conséquence, que ce registre ait fait l'objet d'une grande attention dans les *fornaldarsögur*

où il est plus attendu, en somme. Je n'ai pas l'intention de m'étendre longuement ici puisque j'ai affaire à une sorte d'évidence.

Mais le bateau, légitime fierté du Viking, le prestigieux bateau dont nous n'avons toujours pas fini de parler¹⁰ est, à juste titre en somme, l'objet de dithyrambes surprenantes pour qui connaît les habitudes de restriction mentale de ces hommes. Il suffit de relire les chapitres de la *Saga d'Óláfr Tryggvason* (dans la *Heimskringla*), réservés à l'extraordinaire Long Serpent, du roi Óláfr¹¹, pour s'en convaincre. Or voici celui qui est dépeint dans la *Saga de Sörli le fort* (mais on trouverait presque la même présentation dans celle de Hrólfr fils de Gautekr) :

un dreki d'une élégance si magnifique qu'ils estimèrent n'avoir jamais vu son semblable, ni par la taille ni par l'équipement. Il était tout bardé d'acier et doré au-dessus de la ligne de flottaison, de plus, proue et poupe sculptées avec grande maîtrise et ornées de l'or le plus pur ainsi qu'un peu partout d'argent fondu dans les sculptures. Il était également bellement peint de toutes sortes de couleurs, vert et blanc, jaune et bleu, blanc et noir. Sur ce beau knörr...[etc.]

5. Ce qui nous fournit une bonne transition pour aborder le thème du *Viking* avec majuscule. Qui est absolument central et auquel nous allons consacrer un développement étoffé. Car la très grande majorité des *fornaldarsögur* ne nous parlent guère que de lui. J'ai déjà plus ou moins abordé le sujet du mythe viking¹² dont les sagas légendaires, et après elles bon nombre de Scandinaves, notamment romantiques, sont grandement responsables. J'entends m'en tenir ici au motif en tant que tel.

Nous savons déjà : que le Viking est l'un des personnages obligés d'une *fornaldarsaga*, s'il n'est pas le héros lui-même ; que les aventures des personnages principaux (s'ils ne sont pas vikings personnellement, encore une fois)

les amènent presque obligatoirement à affronter des Vikings dont, en règle générale, ils triomphent ; et que ce type d'aventures est hautement stéréotypé comme nous avons déjà pu en prendre la mesure avec la *Saga d'Örvar-à-la-flèche* : situations données, péripéties toutes faites, etc. Résumons, pour illustrer ce thème, la *Saga de Hálfr et de ses hommes* (*Hálfs saga ok Hálfsrekka*) :

D'abord, on nous présente les ancêtres de Hálfr, dont son père, Hjörleifr, et leurs aventures. L'un d'eux, le roi Ögvaldr, qui est mort, raconte son trépas depuis son tertre et agrémente sa relation d'une strophe scaldique. Viennent ensuite les récits de fréquentes batailles navales et, comme il se doit, d'un voyage au Bjarmaland. Intervient un ondin (*marmennill*), qui prodigue les prédictions sous forme de strophes scaldiques. Puis voici une expédition viking désastreuse menée par le frère de Hálfr, Hjörólf. On notera que Óðinn en personne, au cours du premier chapitre, intervient pour aider à brasser la bière.

C'est alors l'histoire de Hálfr lui-même et de ses « hommes » ou champions et de leur sort tragique. Ils passent dix-huit étés à piller victorieusement en pays lointains, mais ils périssent, victimes d'une invitation traîtresse dans leur propre pays, la Norvège. Le père adoptif de Hálfr, Ásmundr, met le feu à la halle où, après une longue beuverie, ils se sont tous endormis. Ils parviennent tout de même à sortir du bâtiment en flammes mais, au cours de la bataille qui suit, Hálfr et la plupart de ses hommes sont tués¹³. Cela nous est dit dans trois longs poèmes de style eddique : *Innsteinskviða*, *Útsteinskviða* et *Hroksviða*, le premier revenant à une série de rêves prémonitoires signifiés par un certain Insteinn à Hálfr.

Reste à narrer de quelle façon sont vengés Hálfr et ses guerriers : leurs descendants s'installent en Islande, il s'agit de Hámundr et de Geirmundr heljarskinn (qui seront les personnages centraux d'un *þáttur* figurant en tête de la *Sturlunga saga*).

Ce texte n'est pas d'une aussi belle venue que d'autres semblables. Il souffre, en particulier, de répétitions comme inévitables de scènes toutes faites, par exemple, de batailles féroces où un grand nombre – jamais précisé –

d'hommes périssent. Il est tout à fait clair que l'auteur tient à nous livrer une manière de synthèse de tout ce qu'il est capable de dire du Héros (toujours avec majuscule !). Après tout, l'usage a longtemps prévalu d'appeler les *formaldarsögur* des sagas mythico-héroïques : nous sommes donc dans le droit fil de l'analyse que nous suivons ici !

Ce qui peut nous être une excellente occasion de retracer précisément cette figure selon ses divers avatars.

Qui sont au nombre de quatre : Völundr, Helgi, Starkaðr et Sigurðr, tous, bien entendu, expressions d'une même réalité archétypique. Leur diversité vient soit de la culture propre qui les porta (danoise pour Helgi, par exemple, ou burgonde pour Sigurðr), soit du moment où furent consignées par écrit les traditions que nous connaissons. Ce qui concerne Völundr pourrait remonter très loin en avant dans le temps alors que les textes réservés à Sigurðr sont bien plus récents. Il est tout à fait significatif que, sur ces quatre personnages, nous ne disposions ou bien que de textes poétiques, eddiques en général, ou bien de *fornaldarsögur*, ou encore d'une sorte de mélange des deux. En tout cas, ces héros n'ont pas fait, que l'on sache, l'objet de récits non légendaires, en prose, même s'il peut fort bien se trouver que certains aient eu des prototypes historiques¹⁴.

De Völundr, nous parlerons rapidement, encore qu'il figure de façon assez inattendue dans la *Saga de Þiðrikr de Vérone*, Il est le forgeron merveilleux de la mythologie du Nord, il se fabrique des ailes comme Icare et élabore des objets merveilleux comme Dédale¹⁵. Un poème de l'*Edda*, la *Völundarkvida*, le met en scène et le crédite d'actions qui se trouveront répercutées dans le cycle de Sigurðr Fáfnisbani, si ce n'est que dans ce dernier cas, il y aura inversion des sexes, les actions en question étant le fait de Guðrún Gjúkadóttir : tous deux tuent, par atroce vengeance, des enfants et font (font faire) de leurs ossements divers

objets. On peut tenir qu'il y a là une tradition commune à bon nombre de cultures indo-européennes¹⁶, dont nous aurions la version germanique, en somme, puisque Völundr était connu également de la Germania continentale. L'étymologie de son nom n'est pas assurée mais il est évident que ce héros-demi-dieu préside à la magie, sous un angle plutôt artisanal.

Avec Helgi – dont il existe plusieurs figurations qui doivent bien remonter toutes à un ancêtre commun –, nous sommes beaucoup plus en territoire scandinave. La toponymie, d'une part, atteste de sa popularité à des époques anciennes et, d'autre part, il paraît bien avoir été tutélaire de certaines grandes familles « nobles », directement ou par l'intermédiaire d'une déesse, comme Þorgerðr Helgabrúðr¹⁷ évoquée par la *Jómsvíkinga saga*, saga légendaire. Son nom signifie saint, sacré¹⁸, il est le protagoniste de trois poèmes figurant dans l'*Edda*¹⁹, où il est mis en relations étroites avec les valkyries – qui sont, on le sait, des créatures féminines ailées ayant commerce direct avec la mort. Le trait intéressant, ici, est que les trois poèmes en question admettent, dans les versions que nous en possédons, d'assez longs développements en prose qui pourraient faire figure de chapitres de *fornaldarsögur*, et que l'un d'eux, *Helgakviða Hjörvarðssonar*, nous propose une vision parfaitement « viking » de ce héros qui ne détonnerait pas dans les sagas que nous étudions ici.

Mais avec Starkaðr – qui ne figure, notons ce point, que dans des *fornaldarsögur* (*Gautreks saga*, *Skjöldunga saga*) et chez Saxo Grammaticus – nous sommes tout à fait dans le Nord ancien. Ce type de héros est mal connu, il pourrait, lui aussi, avoir quelques rapports avec les dieux, son nom pourrait signifier Höðr le fort, Höðr étant ce dieu énigmatique qui aura été le meurtrier tout à fait involontaire de Baldr. Il a quelque chose de ténébreux ou de primitif qui le

ferait remonter aux lointaines origines, surtout si l'on admet que les dieux du Nord ancien aient pu, initialement, avoir été des géants, comme lui, et d'ailleurs, il est fréquemment mis en rapport avec les Ases. De plus, il est poète, ce qui nous renvoie semblablement à la connaissance des grands secrets sacrés si chère aux scaldes : elle s'obtient de préférence en consultant les géants, justement ! Enfin, en esprit, il coïncide assez bien avec ce que nous disent la plupart des sagas légendaires de leur héros. Résumons ce que nous pouvons parvenir à savoir de lui en confrontant les sources :

Starkaðr est un géant qui avait six bras à sa naissance. Þórr intervint qui lui en coupa quatre afin de lui donner figure humaine. Óðinn, à son tour, entra en scène pour lui enseigner la poésie ainsi que l'art de la guerre et lui conférer la possibilité de vivre trois fois la longueur d'une vie humaine, avec une réserve pourtant : il commettra une action infâme dans chacune de ces vies.

Starkaðr connaît une jeunesse viking. Il entre dans la suite du roi Víkarr qu'il tue traîtreusement, sur l'ordre et selon les conseils d'Óðinn²⁰. Puis le voici en Europe orientale, pillant et tuant, mais il revient au Danemark et devient l'ami du roi Fróði IV, lequel est tué par un rebelle saxon Svertingr. Or, au grand effroi de Starkaðr, parfaite incarnation de l'éthique nordique ancienne, le fils de Fróði, Ingjaldr, ne songe pas à venger son père. Au contraire, il fait la paix avec les fils de Svertingr et épouse leur sœur. Indigné et écœuré, Starkaðr rappelle, en vers, Ingjaldr au sens de son devoir, puis s'en va.

Il reprend son existence de Viking, entre dans la suite du roi norvégien Olo²¹, prend part à la célèbre bataille de Brávalla au cours de laquelle il compose un poème. On le paie alors pour qu'il tue le roi Olo, ce qui nous vaut un nouveau poème. Il est maintenant recru de fatigue et d'années et finit par trouver un rival digne de lui, Hotherus : il lui remet son épée et tend le cou pour être tué. C'est sa fin.

Il va sans dire que nous sommes en présence de traditions diverses dont il est bien difficile de déterminer l'ori-

gine ou la filiation. Mais la thématique profonde est solide : valeurs d'action, défi du destin, transformation des actes en poésie, respect d'une éthique où destin, honneur et vengeance se donnent la main, c'est sans aucun doute là que l'esprit des *fornaldarsögur* se manifeste le mieux.

Reste Sigurðr Fáfnisbani²² qui ressortit d'évidence à une autre tradition, même si, sur le fond, nous ne sommes pas en terre inconnue. C'est lui, le vainqueur du dragon Fáfnir, l'homme qui a été capable de franchir le mur de flammes cernant la valkyrie endormie et de la délivrer, l'amant de cette valkyrie (Brynhildr ou Sigrdrífa), lui qu'abuse la méchante reine Grímhildr en lui faisant boire un philtre d'oubli afin de lui faire épouser Guðrún, sa fille. Ce qui provoque le suicide de Brynhildr. Puis le roi Atli (Attila) s'étant juré de s'emparer du trésor (« l'or du Rhin ») que possèdent les beaux-frères de Sigurðr, avec lesquels le héros s'est lié de fraternité jurée (*fóstbræðralag*), il périra inglorieusement. La suite de sa geste ne le concerne plus que de loin, il s'agit surtout de Guðrún, de ses mariages successifs et de ses malheurs. L'ensemble est connu de nous, d'une part par tout un cycle de poèmes de l'*Edda*, d'autre part par la *Völsunga saga* qui est l'un des modèles des *fornaldarsögur*²³. Ce qui est remarquable ici, c'est que ce héros ne nous est pour ainsi dire pas présenté en train d'accomplir ce que nous avons coutume de tenir pour des hauts faits « héroïques » : ainsi, la façon dont il tue Fáfnir n'a rien d'admirable, ce n'est pas lui mais son cheval merveilleux Grani, fils de la propre monture d'Óðinn, Sleipnir, qui saute par-dessus le mur de flammes, on ne le voit pas combattre et sa mort est sans éclat. Pourtant, nul ne met en question sa valeur de parangon du héros. C'est qu'il est, lui, exactement dans l'esprit. Cette culture mettait au-dessus de tout la plus haute idée qu'un être humain peut se faire de lui-même puisque cette idée

était la prise de conscience de la façon dont les Puissances s'étaient intéressées, dès sa naissance, à lui en le dotant de caractères qu'il était seul à posséder. Appelons cela son honneur, si l'on veut. Celui-ci s'exprimait par excellence dans la parole que l'on pouvait donner, notamment dans certaines circonstances contraignantes et spectaculaires comme le rite de la fraternité jurée. Or Sigurðr s'est lié de fraternité jurée avec Gunnarr et Högni, il restera fidèle à cet engagement contre vents et marées et paiera de sa vie cette fidélité. Il assume donc, en esprit, l'essence même d'une éthique ou même du sacré d'une religion.

Völundr, Helgi, Starkaðr, Sigurðr : je répète qu'il n'est pas fortuit qu'ils figurent tous les quatre soit dans des textes poétiques, soit dans des *fornaldarsögur*, soit dans des documents où se mêlent les deux éléments précédents. Ou, pour mieux dire, qu'ils ne se rencontrent simplement pas dans des sagas appartenant à d'autres catégories. Nous sommes bien au cœur même de la thématique que nous étudions.

6. Le personnage de Starkaðr nous incitait déjà à aborder ce point : les sagas légendaires professent une passion marquée pour les *prouesses physiques*, admiration qui n'est pas absente des autres sagas, bien entendu, mais qui aurait tendance, ici, à prendre des dimensions dithyrambiques.

Il est clair que le Nord ancien a manifesté une prédilection sensible pour certains « sports » comme la natation, la course, le tir à l'arc, le ski et aussi... la capacité de boire et de manger d'abondance ! Cela ne nous est dit nulle part mieux que dans l'*Edda de Snorri* (Gylfaginning 46) lors de la visite de Þórr chez Loki des Enceintes Extérieures. Ce dernier est un magicien qui soumet le dieu ou ses serviteurs (qui sont de visibles hypostases de Þórr) à des épreuves : précisément celles que l'on vient d'énumérer. Snorri

Sturluson, ici, suit évidemment une tradition fort riche et vénérable. Après tout, les gravures rupestres de l'âge du bronze, auxquelles je me réfère assez régulièrement ici, nous présentent bon nombre d'archers ou de skieurs et il n'est pas étonnant que le « panthéon » nordique comprenne un dieu skieur, Ullr, et une déesse spécialiste des raquettes, Skaði.

Ces histoires ont dû jouir d'une belle popularité, non seulement en vertu du nombre d'allusions qui sont faites à ces grands « sportifs », mais aussi parce que la tradition, non vénérable, elle, a tenu à faire des deux plus grands rois norvégiens qu'elle a chéris, Óláfr Tryggvason et Haraldr Sigurðarson inn harðráði, de grands « champions ». Ce sont justement de grands nageurs l'un et l'autre.

C'est le lieu d'évoquer, au moins sous cet angle précis – nous reviendrons à lui lorsque nous étudierons les thèmes religieux païens – le *Hemings þáttur Áslákssonar* dont le personnage central, Hemingr, donc, est un skieur et un archer sans égal. Il bat le roi Haraldr Sigurðarson non seulement au tir à l'arc mais aussi en natation et à ski ! Il prolonge donc une tradition de grand archer qui remonte au frère de Völundr, le héros forgeron merveilleux dont nous venons de parler, Egill, et qui aura accroché au passage des personnages comme le Pálnatóki de la *Jómsvíkinga saga* : on sait que ces archers merveilleux, typiques du Nord, sont probablement les ancêtres directs du Guillaume Tell suisse²⁴. Ce qui est particulièrement passionnant, c'est que ces « records » sportifs dont se rendent capables les héros étaient plus ou moins ouvertement tenus pour anormaux, donc voulus par les puissances suprêmes. Nous incite à cette idée le fait que le personnage du *þáttur* dont nous parlons ici s'appelle Hemingr : le mot est un dérivé de *hamr*, qui est l'une des dénominations de l'« âme » en vieux norrois. Il s'agissait, en réalité, d'une

sorte de « forme » (c'est le sens propre de *hamr*) interne de tout homme, capable de s'évader de son support pour effectuer toutes sortes de besognes en défiant les catégories spatio-temporelles. L'individu qui était détenteur de pareilles facultés était réputé « pris de folie », *hamrammr* (qui possède des pouvoirs spéciaux à cause de son *hamr*). Et comme ce *hamr* était susceptible de se rendre en un instant à des distances considérables, on comprend que Hemingr, pour revenir à lui, se soit rendu capable d'une rapidité sans égale, en l'occurrence figurée par le déplacement à skis ! D'où également le « nom » de Guillaume le grand archer, *tell*, *tolle* : le fou ! Que nous trouvons encore dans le *-toki* (suédois moderne *tok*) de Pálmatóki. Résumons : il y a quelque chose d'insensé dans les prouesses dont peuvent se rendre capables de grands champions, cela justifie notre admiration parce que nous y dénotons obscurément des caractéristiques divines ou, en tout cas, surnaturelles. Et de là, la faveur que les sagas légendaires font à ce type de prestations !

7. Nous ne sortons pas de cet ordre d'idées en abordant à présent l'un des thèmes comme obligés des *fornaldarsögur*, celui du *duel* ou *hólmganga* qui se doit de figurer dès qu'un « héros » est en scène.

Sur ce sujet, on a beaucoup écrit en mêlant, comme d'habitude, des connaissances récentes à ce que durent être les réalités que nous cernons ici. Que la *hólmganga* – ainsi appelée (le fait d'aller dans l'îlot) parce que, peut-être aux origines, les deux combattants devaient se rendre dans un îlot pour s'affronter – ait connu une popularité certaine, cela est patent. S'y attachait une valeur fatidique, c'étaient les Puissance qui décidaient, en dernier ressort, de l'issue de la rencontre, ce qui explique que l'on pouvait offrir un sacrifice aux dieux avant l'épreuve et que l'on pouvait, d'aventure, rendre grâces une fois l'issue obtenue, et sur-

tout, le duel avait valeur juridique amplement attestée dans nos textes. Il était admis, par exemple, qu'en cas de contestation impossible à trancher par les moyens normaux, un duel pouvait servir de conclusion décisive : la *Saga de Njáll le brûlé*, en son chapitre 24 nous en fournit une bonne preuve. On peut récuser les célèbres « règles du duel » telles qu'elles sont énoncées dans la *Saga de Kormákr* (*Kormáks saga Ögmundarsonar*), en son chapitre 10²⁵ mais il est plus que probable qu'il en a existé. Au demeurant, il n'est pas nécessaire de rappeler que ce type d'affrontement avait également valeur initiatique comme en témoigne le mythe du duel de Þórr contre le géant Hrungnir tel qu'exposé par Snorri Sturluson dans ses *Skáldskaparmál*, chap. 3²⁶.

Bref, il s'agit bien d'une pratique à la fois vénérable, courante et plongeant de lointaines racines dans la religion. Au demeurant, vieux thème germanique puisque l'un des documents les plus anciens que nous possédions en provenance de Germanie continentale, le *Hildebrandslied* rapporte un duel entre proches parents devenus ennemis (Hildebrand et Hiltibrand), sujet qui restera celui de la *formaldarsaga Ásmundar saga kappabana*.

Mais que la *hólmganga* ait été tenue pour bien autre chose qu'une simple joute ou « affaire d'honneur », cela nous est clairement exposé par la *Saga de Sörli le fort* (*Sörli saga sterka*), que je raconte ici parce qu'elle a quelque chose de paradigmatique en cette partie « viking » de mon exposé²⁷. Elle se présente à nous en cinq parties que je vais détailler à loisir.

a) Sörli, que le roi Erlingr préfère à son propre fils, Sigvaldi, s'en va à l'étranger en emmenant son père adoptif (*fóstrfaðir*) Karmon. Il arrive par bateau en Bláland²⁸ où

Ils virent douze hommes se dirigeant vers eux, étonnamment grands et différents des autres êtres humains. Noirs ils étaient,

et d'apparence hideuse, pas de cheveux sur la tête, les sourcils leur pendaient jusqu'en bas du nez, des yeux jaunes comme ceux des chats et des dents comme du fer glacé. Ils avaient tous des boucliers bordés de fer et de grands épieux pailletés d'acier. Et quand ils regardèrent le fils du roi (= Sörli) et ses hommes, ils se mirent tous à hennir très féroceement en s'excitant l'un l'autre, mais le fils du roi ordonna à ses hommes de ne pas se couvrir de honte à cette vue mais de faire face vaillamment ; et de part et d'autre, ils s'affrontèrent..

Et quand le fils du roi rencontra ces grands blámenn, éclata une très rude bataille avec de grands assauts si bien que l'on eût dit que tout volait en éclats. Chacun de leurs coups allait jusqu'au sol et il ne fallut pas longtemps pour que les hommes du roi fussent abattus, tous. Pour lui, il était si épuisé qu'il s'en fallut de peu qu'il n'éclatât. Les blámenn l'attaquèrent alors en force, en criant et jurant furieusement, mais lui se défendit bien et courageusement, il sautait au-dessus de leurs coups d'épieux. En même temps, il donnait tour à tour de l'épée et du bouclier qu'il manipulait indifféremment des deux mains selon l'occasion, et eux ne se défendaient guère. Il leur trancha bras et pieds, broignes et ventres, si bien qu'aucune de leurs protections ne leur servait pas plus que brins de paille brûlés et il joua avec eux comme le lion avec le mouton, ne s'arrêtant pas qu'il les eût tous mis à mort. Il était alors excessivement fatigué (chap. 2)

b) Puis Sörli a maille à partir avec un géant nommé Skrímnir²⁹ : il le tue et s'empare de son trésor après avoir fait la paix avec la femme géante de Skrímnir, Mána. Il rentre en Norvège où il défait des *berserkir* et est reçu par le roi Haraldr. Il doit aider celui-ci contre ses ennemis, Gardarr et son frère Tófi de Morland³⁰ : Gardarr voulait épouser la fille du roi, Steinvör, mais Haraldr avait refusé. Suit une bataille au cours de laquelle Tófi se métamorphose en dragon. Sörli tue ce dragon et décapite Gardarr. Haraldr lui offre sa fille, mais Sörli refuse, puis s'en va en Afrique où il s'en prend à Hálfðan Brónufóstr³¹ qui est un roi possédant un magnifique *dreki*, Skrauti (La Splendeur)³². Il se bat contre Hálfðan – c'est le point culminant de l'histoire –, et s'approprie Skrauti. Précisons que la bataille a lieu à bord du bateau : à trois reprises, Sörli a

offert à Hálfðan de faire la paix, mais Hálfðan a refusé et Sörli a fini par le tuer. Mais les hommes de Hálfðan, þórir, Högni et Sigmundr se préparent à la vengeance.

c) Högni cingle jusqu'en Norvège pour apprendre que Sörli, laissant Skrauti, s'est rendu en Suède afin de négocier un accord avec Sigmundr. Högni profite de son absence pour s'emparer de Skrauti et déclare la guerre au roi Erlingr (que nous avons perdu de vue depuis le début de la saga !). Il tue Erlingr, son fils Sigvaldi et son allié, le roi Haraldr, puis il va trouver Ingibjörg qui est censée se trouver dans le château d'Erlingr : or elle n'y est pas. Högni revient chez lui à bord de Skrauti.

d) Entre temps, Sörli a assiégé la forteresse de Sigmundr et de Högni, à Litidorum. Bataille de quatre jours : Sigmundr est mortellement blessé mais des troupes venues d'Angleterre renforcent les Suédois assiégés et Högni arrive avec Skrauti.

e) C'est le temps fort : Högni et Sörli décident de se battre en duel. Sörli a le dessus, mais Högni laisse tomber son épée, il requiert Sörli de la lui laisser reprendre et Sörli accepte. Impressionné et se rappelant que Sörli a par trois fois offert la paix à son père, il propose à Sörli de faire la paix et qu'ils se lient de *fóstbræðralag*. Sörli accepte, conclut le siège et la guerre. Grande fête au château de Litidorum. Högni épouse Marsibil, sœur de Sörli, et Sörli, Ingibjörg, sœur de Högni. Pour þórir, il épouse Steinvör. On notera cette conclusion par mariages multiples, elle fait partie des thèmes classés du genre.

Ce n'est pas la substance même de ce texte qui me retient ici, encore que je trouve bon de donner au lecteur, de temps à autre, une idée précise de la nature des *formaldarsögur*, mais bien le fait qu'après force péripéties plus ou moins invraisemblables ou convenues, la seule façon que trouve l'auteur de dénouer la crise revient à imaginer un duel entre les deux principaux personnages. Nous avons bien là un « fait de culture » qui renvoie à une pratique sûrement banale, en quelque sorte.

8. Cela nous met en mesure de parler maintenant des *berserkir* (sg. *berserkr*), dont une bonne saga légendaire ne

peut guère se passer : eux aussi ont coutume de régler leurs différends, de quelque nature qu'ils soient, en proposant un duel. Il s'agit de ces guerriers fauves ou furieux qui, à la faveur de circonstances magiques, ou érotiques, ou poétiques, ou guerrières (ce dernier cas étant le plus fréquent), entrent dans une fureur (le latin *furor* conviendrait mieux) sacrée et se trouvent alors capables de prouesses sans pareilles³³ : ils ont la force de plusieurs hommes, deviennent invincibles au combat, etc. Cet état est appelé *berserksgangr*. Snorri Sturluson l'a décrit au chapitre 6 de sa *Ynglinga saga* (premier texte de la *Heimskringla*) :

Ils devenaient enragés comme des chiens ou des loups, mordaient leur bouclier et étaient forts comme des ours ou des taureaux. Ils tuaient les gens et ni feu ni fer n'avaient prise sur eux.

On aura noté la comparaison avec l'ours. L'étymologie de *berserkr* n'est pas indiscutable, mais il se peut que le mot signifie « qui porte une "chemise", *serkr*, d'ours » (thème *ber-*, voyez *bera*, l'ourse, femelle de *björn*, l'ours) parce qu'ils se seraient revêtus, en effet, d'une peau de cet animal, lequel jouissait, dans le Nord, d'un prestige de caractère mi-magique, mi-religieux. Il est vrai que l'on peut lire *berr* comme « nu », ce qui signifierait que ces hommes allaient sans chemise. Des plaques de ceinture, en bronze, datant du VI^e siècle et trouvées à Torslunda, en Suède, figurent des bonshommes qui pourraient être des *berserkir*. L'idée ou le fait sont évidemment anciens puisqu'un scalde comme le Norvégien Þorbjörn hornklófi (IX^e siècle), dans ses *Hrafnsmál*, écrit :

*rugissaiet les berserkir
mugissaiet les úlfheðnar*

qui nous intéresse en raison de la synonymie implicite *berserkr* – *úlfheðinn* (« chemise » d'ours – peau /*heðinn*,

pl. heðnar/ de loup (*úlfr/*), le loup et l'ours ayant, à égalité, joui d'une attention tout à fait particulière dans ces mentalités, pour des raisons naturelles. On a suggéré, ou bien que cette idée, qui, en tout état de cause, semble bien d'origine germanique continentale, remonterait aux *Männerbünde* (associations d'hommes qui étaient en réalité des manières de sociétés secrètes, bien attestées dans toute l'antique Germania. Le type de déguisement dont témoignent les *berserkir* renverrait à des pratiques culturelles valables lors des rites d'initiation nécessaires à l'admission dans ces sociétés), ou bien, pour reprendre un thème que nous avons abordé il y a peu, serait en relations avec la notion de *hamr* (forme) que pouvait, par métamorphose, revêtir le héros : le fait est que la *Völsunga saga* nous montre, en son chapitre 8, deux « fils de roi » endormis dans leur caverne au fond des bois et ayant suspendu à l'entrée de leur repaire leurs « peaux d'ours ».

Ce motif, qui n'est pas inconnu des *íslendingasögur* (il figure, par exemple, dans *La saga de Snorri le godi* ou dans *Heiðarvíga saga*, *La saga du combat sur la lande*) est quasi obligé dans une bonne saga légendaire. Le héros se doit d'occire un ou plusieurs *berserkir* au cours de sa vie, notamment dans ses enfances. Cela avait une valeur d'épreuve, de *skapraun* qui est, on se le rappelle, le « temps fort » de toute saga. En général, le *berserkr* défie un homme fort vieux ou très jeune pour obtenir ses biens, ou sa femme, ou sa fille. Le héros intervient, provoque le *berserkr* en duel – ou non ! –, l'occit et acquiert de ce fait renom, fortune – et, souvent, femme ! Les *berserkir* vont souvent par deux (comme dans la *Saga de Snorri le godi*), mais ils peuvent se déplacer à douze (comme dans la *Saga de Grettir*). Il arrive que les rois légendaires aient un garde-de-corps de *berserkir* : c'est le cas de Hrólf kraki (chap. 24).

En tout cas, ils hantent tous nos textes, voyez *Egils saga einhenda* (où un personnage tire son surnom du fait qu'il a mis à mort deux *berserkir* : Ásmundr berserkjabana, meurtrier des *berserkir*), *Hálfðanar saga Brönufóstra*³⁴, *Sturlaugs saga starfsama* ou *Sörla saga sterka* (dans la partie b du résumé donné plus haut). Disons qu'il est « normal » que le roi, au début de *Hálfðanar saga Brönufóstra* qui est littéralement immergée dans le magique et le merveilleux, soit tué par des *berserkir*, d'ailleurs menés par un « Viking », Soti ! Une lecture attentive de la *Saga de Hrólfr kraki* réserve des surprises : le héros est accompagné de douze champions, dont l'un s'appelle Svipdagr³⁵ qui a pour fonction majeure de découdre des *berserkir*, tandis qu'un autre s'appelle Böðvarr *bjarki* (ce surnom signifie ourson), fils d'un homme qui a été métamorphosé en ours !

La solidité du thème est donc indiscutable. Il est très vraisemblable que l'idée est de haute antiquité et qu'elle renvoie à un stade historique de cette culture où la religion pratiquée baignait dans la magie. C'est la raison pour laquelle, à mon sens, ce thème est si fort dans les sagas légendaires – puisqu'il ressortit au fond archaïque de cette imagerie. On comprend aussi que, dans les « vraies » sagas (*íslendingasögur* et autres) le *berserkr*, personnage comme obligé, soit toujours présenté sous des dehors ridicules et obligatoirement anéanti. L'Église a dû voir en lui, à juste titre, une survivance encore bien présente dans les mentalités, de créatures surnaturelles fort actives en paganisme (*troll* par exemple) et s'est donc empressée de le dévaluer. Le fait est encore que les codes de lois islandais (*Grágás*), tous rédigés en période chrétienne, punissent le *berserks-gangr* de proscription radicale (*skóggangr*), c'est-à-dire de la pire sanction connue.

En dernière analyse, l'espèce de prédilection que manifestent les sagas légendaires à l'égard de cette image tient

à leur volonté, plus ou moins inconsciente, de ressusciter un passé qu'elles n'entendent plus guère. Le *berserkr* se prête donc bien à un travail d'archéologie mentale qui est, me semble-t-il, l'un des titres d'intérêt majeur de la présente étude.

9. Il y a probablement des choses assez identiques à dire d'un autre motif peut-être encore plus banal dans les *formaldarsögur*, qui est celui de la *fraternité jurée* ou *fóstrbræðralag*, au demeurant déjà maintes fois entrevu dans les pages qui précèdent. Disons abruptement qu'il n'est guère de saga légendaire qui ne présente un ou plusieurs cas de ce rite : nous avons même vu le rôle absolument capital que joue cette cérémonie dans l'histoire du paragon même du héros, Sigurðr Fáfnisbani.

Il s'agissait, à l'origine, d'un rite magique sans aucun doute. Lorsque deux ou plusieurs hommes voulaient se lier de la sorte, ils devaient découper dans le sol deux longues bandes de terre gazonnée qu'ils dressaient l'une contre l'autre en forme de V renversé, de sorte qu'en-dessous, la terre fût mise à nu. Ce V renversé s'appelait *jarðarmen*, collier de terre. Les participants se mettaient alors en devoir de ramper pour passer sous ce « collier », claire figuration vulvaire et façon de symboliser le retour au sein de la Terre-Mère, renaissance ou seconde naissance. Après quoi les intéressés s'incisaient le poignet pour faire couler leur sang qu'ils mêlaient mutuellement, tout en récitant une formule – que nous avons perdue – par laquelle ils se liaient de fraternité sacrée, c'est-à-dire d'obligations plus contraignantes encore que celles de la consanguinité naturelle. Ils devaient veiller sur les intérêts l'un de l'autre comme s'il s'était agi des leurs propres, et notamment, ils avaient à entreprendre la vengeance pour tout tort commis envers l'autre. Cela pouvait mener loin puisque la *Saga des frères jurés* (*Fóstrbræðra saga*, c'est une *íslendinga* qui

est expressément consacrée à ce thème, comme son titre l'indique, de même que la *Saga de Gislí Súrsson* où le rite nous est décrit en détail) nous raconte comment l'un de ces *fóstbræðr* se rend jusqu'en Groenland pour venger son « frère » porgeirr.

Ce motif, donc, est comme obligé dans les sagas légendaires. Il faut, en quelque sorte, que le héros ait un ou des frères jurés, façon, d'ailleurs, de sortir de situations devenues inextricables comme nous l'avons vu à propos de Sörli le fort. Je parlais des *Männerbünde* à propos des *berserkir* : rien n'interdit de penser que ce rite ait fait également partie des pratiques de ces associations.

Mais là de nouveau, l'Église est certainement intervenue : cette coutume ne présentait pas les dangers du *berserksgangr*, comme on l'a dit. Même si un très lointain culte de la Terre-Mère peut se lire derrière cette pratique, il n'allait pas à l'encontre d'un idéal humain dont les textes, aussi bien « païens » (*Hávamál*, encore une fois³⁶) que chrétiens se font l'écho, savoir que l'homme solitaire est condamné à périr, ou que l'amitié est l'un des biens les plus précieux qui soient. C'est pourquoi, fréquemment, fraternité jurée intervient entre deux hommes qui se sont longuement combattus en tant qu'ennemis sans parvenir à décision. C'est la seule issue qu'il leur reste pour ne pas perdre la face. Le *Dit de Sörli*³⁷ nous parle du roi Högni,

lequel tue Erlingr, père de Sörli. Högni et Sörli se battent donc « et Sörli tomba devant Högni, épuisé et blessé. Mais Högni le fit soigner ensuite : ils se jurèrent *fóstbræðralag* et maintinrent bien cela tant qu'ils vécurent tous les deux ». Et comme Sörli tombe sur l'Austrvegr devant des « Vikings », Högni, pour le venger, dévaste tout sur l'Austrvegr l'été même, remporte partout la victoire et se soumet vingt rois dont il exige tribut : « Högni fut tellement réputé par ses hauts faits et ses expéditions guerrières que son nom était aussi bien connu chez le Lapon qu'à Paris et partout dans l'intervalle ».

Dévaluation : il reste à signaler que parfois, *fóstbræðralag* est tout simplement l'équivalent de *félag*, pratique qui est la banalité même à l'époque viking et qui consistait à mettre avec des associés ses biens en commun avant d'entreprendre une expédition de caractère mercantile. Le Viking étant avant tout un commerçant, il devait se procurer un bateau, qui coûtait fort cher, une cargaison précieuse par nécessité puisque son esquif était impropre au transport de marchandises lourdes en grandes quantités, et un équipage. Cela ne se pouvait guère que s'il faisait association (*fé* – *lag*, le fait de mettre, verbe *leggja*, en commun son bien, *fé*). On mesure la « laïcisation » avancée dans l'assimilation *fóstbræðralag* – *félag* !

10. On dira quelques mots également du *serment*, notamment du *serment équivoque*, qui paraît bien avoir joui d'une certaine faveur puisque le procédé est présenté même dans une grande *íslendingasaga* comme celle de Glúmr le meurtrier. Le serment compte parmi les pratiques juridiques parfaitement légales à l'époque scandinave ancienne. Il a dû avoir valeur religieuse initialement puisqu'il aurait subsisté des formulations qui mettaient en cause divers dieux, dont l'énigmatique « Ase tout puissant » et c'est sans doute pourquoi il importe dans la conduite d'un procès. L'accusé peut se disculper par serment, ou bien tout seul, ou bien en faisant intervenir des « voisins », douze en principe, qui jurent sur leur honneur, en quelque sorte, qu'il a juré sur le sien ! Cela s'appelait *tylftareiðr* et nombre de litiges, dans l'Islande indépendante, paraissent avoir été réglés de la sorte. La pratique n'a rien de bien original, comme on le sait, elle se rencontre dans bien d'autres cultures. Il n'est pas indifférent non plus que la pratique de l'ordalie, qui sera aussi banale dans le Nord que dans le reste de la chrétienté, se réduira souvent à un serment³⁸.

11. Pour *le jeu d'énigmes* dont on sait la fortune qu'il aura connue pendant tout le Moyen Âge, partout, il va de soi qu'il figure dans les sagas légendaires. On ne peut manquer de citer ici la *Saga de Hervör et du roi Heiðrekr* qui est celle où ce genre est le plus explicitement présenté. Il faut remarquer, cependant, que la pratique est bien attestée aussi dans les textes de l'*Edda poétique* : les occasions de souligner les parallèles entre grands textes poétiques et *fornaldarsögur* ne sont jamais négligées dans le présent livre, tant la parenté est évidente ! Relisez les *Vafþrúdnismál*, les *Alvissmál*, les *Grímnismál*, les *Fjölvinnsmál*, tous dans l'*Edda poétique* : ils se donnent toujours comme des séries d'énigmes qu'un dieu (Óðinn, þórr) soumet à des géants (*Vafþrúðnir*) ou des nains (*Alvíss*) et qui portent sur de grands sujets cosmogoniques, religieux ou moraux. De même, dans l'*Edda de Snorri*, Gylfi interrogeant la trinité Hár-Jafnhár-Þríði pose la plupart de ses questions sous forme d'énigmes. Ces joutes de savoir sont monnaie courante dans nos textes, de quelque nature qu'ils soient.

S'il faut faire une place à part à la *Saga de Hervör*, c'est parce que les trente-cinq énigmes qu'elle propose (le nombre varie selon les versions considérées) ont dû connaître une belle popularité, notamment les six que voici :

*Je voudrais savoir
Ce que j'avais hier,
Sais-tu ce que c'était :
Embarrasse l'esprit,
Retient les paroles
et précipite les paroles*

*Je partis de chez moi
de chez moi je fis le voyage,
j'ai vu la route des routes :
route au-dessus
et route au-dessous
et route en tous sens.*

*Quelle est cette boisson
Que je bus hier ?
Ce n'était eau ni vin*

*non plus que bonne bière,
nourriture pas davantage,
et je suis parti désaltéré.*

*Quel est le résonnant
qui va par chemins ardens
et les a déjà parcourus,*

*Il embrasse très fort,
celui qui a deux bouches
et ne marche que sur l'or.*

*Quelle merveille est-ce là
que je vis au dehors
devant les portes de l'aube ?
Deux sans vie,
sans souffle,
rôtissaient une épée.*

*Quelle merveille est-ce là
que je vis au dehors
devant les portes de l'aube ?
Il pointe la tête
droit vers les enfers
mais les pieds vers le soleil.*

Précisons qu'il s'agit successivement : de bière forte, d'un pont traversant une rivière, de la rosée, du marteau, de l'âtre du forgeron, d'un oignon.

Sans insister : nous sommes ici dans le domaine de la sagesse populaire et il convient de dire que les énigmes de Gestumblindi, citées ici, ne sont pas d'une originalité fracassante, non plus, au demeurant, que d'une spécificité inattendue. Peut-être appréciera-t-on davantage ceci, qui implique une connaissance un peu plus précise de l'univers nordique ancien :

*Qui sont ces deux
Qui ont dix pieds,
des yeux, trois,
et une seule queue ?*

Il s'agit d'Óðinn (dieu borgne) chevauchant sa monture Sleipnir (qui a huit pattes).

En fait, je ne note ce point que pour mettre en valeur l'espèce d'universalité à laquelle tendent les sagas légendaire – ou disons, le refus de rester enfermées dans une thématique strictement scandinave.

12. Sur le plan des mœurs, il faut signaler les motifs de l'inceste et celui, qui lui est apparenté en l'espèce, de l'homosexualité (apparenté parce que dans un cas comme dans

l'autre, il y a violation de conditions « naturelles ») qui vont nous permettre d'abonder dans le sens de la dernière phrase du précédent développement. Les sagas islandaises, on le sait, sont d'une remarquable pudicité et il n'est pas indispensable d'invoquer le rôle de l'Église pour justifier ce trait. L'amour, en général, n'est pas un thème banal et l'érotisme est presque totalement absent des *íslendingasögur* et autres grandes catégories de sagas. Ce phénomène, étrange en soi, surtout au Moyen Âge, admet en l'occurrence deux explications complémentaires. La première est que le mariage n'est pas une question de sentiments : c'est une affaire, un marché, comme nous l'avons déjà vu, qui vise avant tout à associer deux fortunes matérielles et surtout deux clans, chacun doté de son honneur ou de sa réputation propre³⁹ : il n'est donc pas cohérent, sur le plan strictement social, qu'un frère épouse sa sœur. La seconde tient au fait que la pratique du concubinage était couramment admise et ne tirait pas à conséquence puisque les enfants nés de ces unions n'étaient pas légitimes, n'avaient donc pas droit à l'héritage, sauf volonté expresse du père. La maîtresse de maison (*húsfreyja*, seule gardienne des clefs) n'avait donc pas de raison de se trouver jalouse, sauf exceptions, bien entendu – qui figurent d'ailleurs dans des textes que nous sommes fondés à tenir pour « contaminés » par des influences étrangères⁴⁰.

D'un autre côté – et ce trait est, en soi, à la fois caractéristique et fort intéressant –, régnait dans ces mentalités une conception de la nature humaine qu'exposent à l'envi les codes de lois aussi bien que les usages entérinés par nos textes. Qui revient à dire qu'un homme a à être un homme et une femme, une femme. Quiconque manque à sa nature, de quelque façon que ce soit, et pas exclusivement par un comportement sexuel (par déguisement, par exemple), se met *ipso facto* hors-la-loi, il est dé-virilisé (dé-féminisé).

Cela se dit *argr* (substantif *ergi*) : proprement la condition de l'homosexuel qui joue le rôle passif (qui fait la femme, donc). C'était là la pire insulte que connût la langue islandaise, elle aboutissait à un *óbótamál*, un cas tellement ignominieux que la loi ne prévoyait pas de « compensation » (*bót*) pour trancher ce litige.

Or le motif de l'inceste et, à un degré moindre, celui de l'homosexualité, ne sont pas absents des sagas légendaires, ce qui ne signifie pas, bien entendu, qu'ils y soient monnaie courante. Là encore, un très rapide retour aux époques païennes peut être utile : la mythologie du Nord a connu un couple de parèdres, frère et sœur, Freyr et Freyja, et la tradition veut que les Vanes, une des deux « familles » de dieux, aient pratiqué couramment l'inceste : le dieu Njörðr aurait eu les jumeaux qui viennent d'être nommés de sa « sœur »⁴¹. Il est clair, en tout cas, que le motif de l'inceste est archaïque. C'est pourquoi, sans doute, la *Saga de Hrólfr kraki* lui fait une part non négligeable.

Le roi de Danemark, Helgi, a une épouse tout à fait impossible, Olöf, qui finit par retourner chez elle, en Allemagne, après avoir mis au monde une fille qu'elle a de Helgi, Yrsa. Mais Helgi n'est pas au courant de cette naissance. Et plusieurs années plus tard, Helgi fait la connaissance de la jeune fille (toujours sans savoir que c'est son enfant) et l'épouse. Leur enfant sera le héros de la saga, Hrólfr kraki (la perche).

Évidemment, l'inceste n'est pas conscient, mais son existence est connue – ou supposée – de l'auteur ! C'est le lieu de rappeler que les héros sont fréquemment nés de telles unions, dans quelque tradition que ce soit, et que, par exemple, il est bien possible que Sigurðr Fáfnisbani soit le fils de Sigmundr et de Signy, sœur de ce dernier – ou nièce selon une autre version. Voilà donc encore un thème héroïque archaïque repris par les sagas légendaires.

On peut aller plus loin et s'interroger sur un très curieux

épisode qui figure dans la *Saga de Hrólfr fils de Gautrekr*, en son chapitre 20. On nous fait faire la connaissance d'un certain Hrossþjófr, qui est un *berserkr*, bien entendu, et dont le nom – curieux⁴² – signifie voleur de cheval. Hrólfr, le héros de la saga, lui dit :

Je connais fort bien ta famille. Hrosskell, ton père, était un grand ami du roi Gautrekr, mon père, et ils échangeaient des présents. Mais comme tu te prépares à te battre contre moi, je veux te faire un petit récit et te faire connaître ta famille. Il se fit une fois que, comme il arrivait souvent, ton père vint en Gautland. Mon père lui fit bel accueil et l'invita à un banquet, et il accepta : on le traita avec grande largesse. Il y resta fort longtemps. Mon père avait des possessions de grande valeur. C'était un cheval étalon, grand et prometteur, gris pommelé, et quatre juments. Lorsqu'ils se quittèrent, le roi Gautrekr donna à ton père force objets de prix, et ces chevaux, il les lui donna. Ton père fut extrêmement content de ces cadeaux, surtout des chevaux, et il remercia le roi Gautrekr par maintes belles paroles. Ils se quittèrent et ton père s'en alla avec ces chevaux, et rentra chez lui. Il les garda avec soin et allait les voir chaque jour. Il ne fallut pas longtemps pour que l'on découvre qu'il semblait à ton père que l'étalon n'était pas aussi excellent qu'il l'avait été. On s'aperçut qu'il appréciait autant les juments, sinon davantage. Et un jour qu'il allait voir les chevaux, il trouva l'étalon abattu, transpercé d'une lance. Il parut ne pas s'en soucier. On s'étonna qu'il ne lui parût pas avoir fait une grande perte avec un cheval de valeur comme l'était celui-là, mais il n'en allait que plus souvent voir les juments et s'attachait de plus en plus à elles. L'une d'elles était de couleur pâle. Il la tenait pour la meilleure des juments et au printemps, tous ceux qui la virent pensèrent que cette jument de couleur pâle était pleine. On dit que le temps vint où elle mit bas. Ce fut autrement que ce que l'on attendait : c'était un petit garçon, pas un poulain. Ton père fit élever cet enfant, il était grand et beau. Il fit appeler ce garçon Hrossþjófr et déclara que c'était son fils. Et [...] tu es le fils d'une jument. Et c'est ton père lui-même qui avait tué l'étalon.

L'interprétation de cet épisode scabreux est des plus malaisées, on le devine bien. S'agirait-il de vagues réminiscences d'un totémisme archaïque qui se trouve, comme par hasard, illustré plusieurs fois dans les sagas légendaires, notamment dans la *Völsunga saga* où il nous est clairement suggéré que Sigurðr, Völsungr, donc descendant de Völsi qui est le cheval, s'oppose aux Hundingar (descendants du chien, *hundr*) et aux Ylfingar (descendants du loup, *úlfr*) ? Comme on le sait, nous avons pris nos distances vis-à-vis du totémisme en général mais il est remarquable que cette interprétation puisse se trouver aussi explicitement illustrée par le texte que l'on vient de lire. Et encore plus, que ce soit justement dans des *fornaldarsögur* que nous trouvions de pareils témoins !

Inceste, homosexualité, zoophilie, ce n'est certainement pas un hasard si ces tabous sexuels se sont réfugiés dans les sagas légendaires : comme si les conventions du genre levaient des interdits contraignants !

13. Revenons à des pratiques plus banales en présentant les *vœux* qui interviennent fréquemment dans les sagas légendaires, si souvent même que le connaisseur est en droit de se demander s'il ne faut pas voir là une volonté d'imiter les vies de saints, sagas d'évêques ou livres de miracles qui furent traduits ou directement composés, en grand nombre, en islandais, dès les débuts de l'âge de l'écriture. Si, pour des raisons qui ont déjà été exposées ici, le type de sagas que nous étudions est vraisemblablement l'œuvre de clercs plutôt que d'écrivains laïques, on comprendra que ces manières de tics littéraires que proposent à satiété les *byskupasögur* (sagas d'évêques) soient directement passés dans les sagas légendaires. Après tout, la différence n'est pas grande entre le surnaturel chrétien et le type de merveilleux, païen authentique ou « fabriqué », que nous sommes en train de traquer derrière tant de pra-

tiques ou de réminiscences possibles. Et le genre de la *byskupssaga* fut d'une popularité extrême en Islande, non seulement parce que le pays se donna très vite deux, peut-être même trois saints évêques (þorlákr þórhallsson, Jón Ögmundarson et peut-être Guðmundr Arason), mais aussi parce que chacun d'eux – et d'autres aussi qui ne furent pas saints – eut droit à plusieurs sagas. Or le schéma est classique qui veut qu'un individu ait un malheur, fasse un vœu à un saint pour le remercier si ce malheur est dominé et obtienne satisfaction de la sorte !

Ce topoï se rencontre dans un texte comme la *Saga de Sturlaugr le laborieux*, mais surtout dans la *Saga des Vikings de Jómsborg*. C'est l'un des morceaux de bravoure les plus connus de ce texte, célèbre de toute manière, et je ne résiste pas au plaisir d'en donner des extraits ici. Nous sommes au chapitre XXVII de la version 291, 4to.

Le roi danois Sveinn nourrit une haine profonde pour la fameuse confrérie des Vikings de Jómsborg. Un deuil survenu de façon opportune l'amène à inviter les Vikings en question au festin de funérailles, comme il se doit. Les Vikings acceptent, se rendent au Danemark et le banquet a lieu. Tout le monde boit d'importance, hormis le roi qui, voyant les Vikings de Jómsborg dans des dispositions favorables, propose un amusement nouveau : que chacun fasse un vœu

car j'imagine, tant vous êtes, vous autres Vikings de Jómsborg, plus renommés par toute la partie nord du monde que quiconque, que, sans aucun doute, vous voudrez surpasser les autres si vous vous livrez à ce divertissement : en cela comme pour le reste, vous excellerez et il est vraisemblable que l'on conservera longtemps la chose en mémoire.

Et le roi Sveinn de donner l'exemple en faisant le vœu de chasser le roi Aðalráðr (Ethelread the unready) d'Angleterre ou de le tuer. Puis il donne la parole à Sigvaldi, chef des Vikings de Jómsborg :

Je fais le vœu, dit Sigvaldi, de ravager la Norvège d'ici trois nuits d'hiver⁴³ avec les forces dont je disposerai et de chasser

le jarl Hákon du pays, ou de le tuer ; ou alors, c'est moi qui y resterai.

Puis c'est au tour de Þorkell le haut, frère de Sigvaldi :

Je fais le vœu de seconder mon frère Sigvaldi et de ne pas fuir avant de voir la poupe de son bateau. Et s'il combat à terre, je fais le vœu de ne pas fuir tant qu'il sera dans les rangs et que je verrai son étendard devant moi ;

Maintenant, à Búi le gros, un brave entre les braves :

Je fais le vœu de seconder Sigvaldi dans cette expédition au mieux de ma virilité et de ma bravoure et de ne pas fuir avant qu'il n'en reste moins debout que d'abattus – et de tenir tout de même tant que Sigvaldi le voudra.

Sigurðr Cape ne dit rien d'autre :

Je fais le vœu de suivre mon frère Búi et de ne pas fuir avant qu'il ait perdu la vie, si c'est cela que veut le sort.

Vient le plus impétueux des Vikings, le jeune Vagn Ákason :

Je fais le vœu de seconder Sigvaldi dans cette expédition ainsi que Búi, mon parent, et de tenir bon tant que Búi le voudra s'il est en vie. J'ajoute à cela, dit-il, un vœu moins important : si j'arrive en Norvège, j'entrerai dans le lit d'Ingibjörg, fille de Þorkell Leira du Vík oriental, sans le consentement de son père et de tous ses parents, avant de revenir au Danemark.

En fait, cette expédition imprudente vaudra leur mort à tous et satisfera donc le souhait le plus secret du roi Sveinn !

14. Passons maintenant à un motif qui se rencontre de façon presque banale dans la vie courante, bien qu'il ait de profonds retentissements, c'est celui des *prophéties ou prédictions*. Certes, lui aussi peut sortir de *vitæ* traduites et adaptées puisqu'il fait partie des composantes du genre, mais nous sommes fondés à penser que sa valeur est bien plus vénérable.

Les anciens Scandinaves professaient une révérence profonde dans le Destin aux innombrables noms et visages⁴⁴, à telle enseigne que l'on a pu dire que c'était là le vrai Dieu de leur religion. Ils étaient persuadés que leur vie avait un sens, qu'elle n'était pas gratuite ni, *a fortiori*,

absurde, qu'elle était voulue, telle qu'elle était, par les Puissances suprêmes. Aussi s'appliquaient-ils de toutes les façons possibles à connaître les arrêts de cette divinité occulte. Les y aidaient le regard des anciens, comme partout ailleurs, la conscience des traditions familiales et aussi les innombrables prophéties ou prédictions qui ponctuaient leur jeunesse. Il importait, en effet, qu'ils accomplissent les arrêts supérieurs s'ils voulaient être dignes de l'intéressement, dirai-je, que les Puissances avaient manifesté à leur égard. Pour prendre un exemple clair : voyez, dans l'*Edda poétique*, à propos de Sigurðr Fáfnisbani, comme le rédacteur (peut-être) du Codex Regius qui nous a livré tous ces textes a cru devoir faire précéder les grands textes où l'on nous détaille la vie du héros, d'une sorte d'anticipation récapitulative. Un certain Grípir, visiblement inventé pour la circonstance car il est inconnu d'autre part, prophétise à Sigurðr ce que sera sa vie tout entière (le poème s'intitule *Grípisspá*, prédiction de Grípir). De la sorte, comme tous les personnages majeurs de ces morceaux poétiques ou en prose (car tel est également le fait dans les grandes sagas), Sigurðr marchera vers la consommation de sa destinée lucidement et volontairement : il sera l'artisan conscient de ce que les Puissances veulent, de la sorte, il aura coïncidé avec ce dépôt sacré qu'elles ont placé en lui.

C'est pourquoi les sagas nous présentent fort souvent des personnages qui sont *ófreskir* (doués de seconde vue), leur fonction étant d'éclairer les autres sur ce qu'ils doivent faire. De même, le *spámaðr*, littéralement l'homme qui prophétise, paraît fréquemment : cette société a besoin de lui, il est celui qui permet à l'homme de devenir ce qu'il est. Je ne trouve pas fortuit le regard selon lequel Snorri Sturluson, rédigeant sa *Saga de saint Óláfr* (dans la *Heimskringla*) nous montre ce Viking turbulent et grossier devenant progressivement un roi et un saint : l'optique est

différente, si l'on veut, la grâce divine aura ici tenu la place de la prescience des sages, mais l'esprit est inchangé. Il faut tenir des réflexions semblables sur le fait que l'*Edda poétique* soit tout entière dominée par un chef-d'œuvre nonpareil, la *Völuspá* ou Prédiction de la Voyante. En visions dantesques, celle-ci retrace toute l'histoire mythique du monde, des dieux et des hommes depuis le chaos initial jusqu'à la régénération universelle qui succèdera aux Ragnarök ou Consommation-du-destin-des-Puissances⁴⁵ : la chose est indispensable si l'on veut que le réel ait un sens !

Il n'y a rien de surprenant, en conséquence, à ce que ce motif soit récurrent dans les sagas légendaires. Le meilleur exemple à en donner sort de la *Saga d'Oddr aux flèches* : dès le second chapitre de ce texte long, une prophétesse (*völva*) annonce au héros, en vers, le sort qui l'attendra :

*Un serpent te mettra à mal
tout plein de venin,
sortant du crâne
du vieux Faxi. (le cheval d'Oddr)
La vipère te frappera
en bas à la jambe,
tu seras alors
devenu tout à fait vieux.*

Bien entendu, Oddr n'en tient aucun compte, mais le chapitre 31 confirmera dans le détail la prophétie de la vieille.

15. Brodons un peu à présent sur une image qui appartient décidément au vieux fond scandinave, plus précisément islandais et qui occupe une place de premier plan dans nos textes.

Il s'agit du *personnage du draugr*, ou revenant au sens exact du terme⁴⁶, mais plus exactement, un mort-mal-mort (pour diverses raisons) qui reparaît ici-bas pour commettre

toutes sortes de ravages. S'il agit de la sorte, c'est qu'il juge qu'il est mort dans des conditions iniques (par exemple, il n'a pas lavé les insultes dont il avait été victime), ou qu'il déplore la manière dont ses descendants ou héritiers gèrent le patrimoine qu'il leur a laissé, ou pour toute autre raison. Il relève donc, et ce n'est pas là une mince originalité, de la conception « physique » ou réaliste que se faisaient de la mort les anciens Scandinaves, non de la spirituelle⁴⁷, puisque apparemment, deux notions différentes avaient cours sur la question. Ce qu'il y a de remarquable, c'est que ce *draugr* vit exactement comme un vivant : il mange, boit, dort, se bat – ce qui ne l'empêche pas, quand même, de rentrer sous terre ou de jouer, éventuellement, les passe-murailles.

Le motif, qui relève sans aucun doute d'une autre culture que l'indo-européenne et qui pourrait tenir au substrat autochtone – inconnu – qu'est venu recouvrir l'apport oriental, a connu une étonnante fortune dans toute la littérature islandaise médiévale. Le personnage de Þóroldr l'estropié, dans la *Saga de Snorri le godi* (*Eyrbyggja saga*) ou celui, très inquiétant et en relations avec la lune, du Suédois Glámr, dans la *Saga de Grettir*, ne peuvent s'oublier. Le premier est particulièrement spectaculaire puisque, même une fois brûlé et réduit en cendres, les cendres en question, emportées par le vent, déposées sur un rocher et léchées par une vache, seront responsables de la nature inquiétante du veau, plus tard taureau, que mettra bas cette vache, et qui finira par encorner à mort le dernier descendant de la lignée que voulait exterminer Þorbjörn. L'autre sera directement responsable de la mort du héros : le regard qu'il lui jette alors qu'ils sont en train de lutter et au moment précis où la lune, cachée jusque là, se dévoile, sera fatal à Grettir qui, désormais, aura peur du noir !

On ne saurait contester que ce thème repose sur des

assises fort anciennes et aussi qu'il coïncide avec quelques-unes des certitudes les plus intimes dont s'est nourrie cette culture. Jugez-en : le *draugr* est une aberration de type juridique, il manifeste que le ressort essentiel de cette société n'a pas joué. En conséquence, la meilleure façon d'en finir définitivement, si j'ose dire, avec lui, est de le « retuer » ou, mieux encore, de le juger afin de lui faire admettre, selon la loi, qu'il est bien mort (cela s'appelait tenir un *duradómr*, un « tribunal aux portes » [de la mort, bien entendu]). Que nous soyons là au cœur d'une vision du monde, cela ressort aussi de quelques inscriptions runiques (on sait que les monuments runiques sont, en règle très générale, des stèles funéraires) qui se concluent par une formule du genre « Jouis bien de ta tombe », dans le sens : reste bien mort, ne reviens pas nous hanter⁴⁸ !

D'ailleurs, le *draugr* sera, à des époques plus récentes, un des personnages les plus fréquents dans les contes populaires islandais – et il se rencontre même dans les *Contes* de H. C. Andersen⁴⁹ !

Serons-nous étonnés de le trouver dans les *fornaldarsögur* ? Il évolue en effet, comme elles, dans un territoire limite entre mythe religieux et conte populaire, comme on vient de le dire. Le voici donc sous les traits du jarl Agði dans le *þorsteins þátrr bæjarmagns* – un texte, soit dit en passant, rédigé à l'époque chrétienne et par un clerc.

þorsteinn connaît, sans développer ici, de nombreuses aventures fabuleuses et parvient dans l'autre monde : là, il dérobe deux cornes d'aurochs qui s'appellent toutes deux Hvítingar. Ces cornes auxquelles s'attachent des pouvoirs secrets, un jarl, Agði, les lui vole pour les emporter dans le tertre funéraire où il repose car il est mort depuis quelque temps. On se rappelle que l'usage était de déposer, avec un mort, dans sa tombe, des objets précieux auxquels il tenait.

þorsteinn s'installa à Gnipalundr car le jarl Agði était revenu (hafdi gengit aftr) et il avait dévasté la ferme. [...] Rien ne

permettait d'être sûr que Agði ne provoquât pas Þorsteinn. Une nuit, Þorsteinn sortit de son lit et vit passer Agði : celui-ci n'osait pénétrer par les portes parce qu'il y avait une croix sur toutes⁵⁰. Þorsteinn alla au tertre : il était ouvert ; il entra et il prit les cornes Hvítingar. Alors, le jarl Agði entra dans le tertre, mais Þorsteinn sortit en courant et en passant à côté de lui, puis il posa une croix sur la porte et referma le tertre, et l'on n'a pas entendu parler d'Agði depuis.

16. Je conclurai ce long chapitre en abordant un thème insolite, qui ne nous surprendra pas maintenant que nous venons de parler du *draugr*, et qui nous renvoie à certaines conceptions aberrantes, mais apparemment bien ancrées dans les mentalités, de *la mort volontaire*.

Il va sans dire que, pour étudier ce sujet, le texte de référence comme obligé est la *Saga de Gautrekr*, qui est faite, en vérité, de trois récits successifs sans grand lien entre eux. Il s'agira, ici, du premier.

Le roi Gauti de Gautland, en Suède, est perdu dans la forêt au cours d'une partie de chasse. La nuit tombe, il est seul, ne sachant que faire. C'est alors qu'il entend dans le lointain un chien aboyer. Il se dit que ce chien doit signaler la présence d'une ferme, en quoi il ne se trompe pas : il parvient, en effet, à une ferme où un valet, qui se trouve devant les portes, essaie, en vain, de l'empêcher d'entrer. Dans la grande salle siègent autour de la table le maître et la maîtresse de maison et leurs enfants : ils sont furieux de voir qu'un hôte est entré car cela va représenter une dépense de nourriture. Le roi s'installe sans y avoir été invité et se met à manger, ce qui dégoûte le maître de maison au point qu'il tire son chapeau sur ses yeux pour ne pas voir cette dilapidation de son bien. L'une des filles de la maison, plus accueillante que les autres, initie le roi : il est entré chez des gens d'une avarice absolument sordide et la preuve en est que, puisque l'on a empiété de la sorte sur leur bien, ils ont décidé d'aller se suicider. En effet, la coutume existe dans cette famille qu'en cas de vive contrariété ou pour tout autre motif, quiconque veut en finir avec la vie s'en va se jeter du haut d'un

rocher destiné à cette fin, l'*ætternisstapi* (rocher de famille). C'est d'ailleurs ce qu'ils font.

Le roi séduit et engrosse la fille qui l'a mis au courant. Ce qu'apprenant, son frère décide à son tour d'aller se jeter du haut de l'*ætternisstapi*. Un autre de ses frères, qui aperçoit dans un champ deux escargots en train de ramper sur les dés d'or avec lesquels il a coutume de jouer, fait de même. Un autre frère voit un moineau qui picore un épi de blé : ce spectacle insupportable le mène au rocher de famille. Et ainsi de suite. En remarquant que, chaque fois, le personnage qui décide de mettre fin à ses jours emmène son épouse.

Argument bizarre, on en conviendra, mais où il faut chercher, au delà du comique grossier et trop appuyé, s'il ne repose pas sur quelque chose de bien plus fondamental. Car deux problèmes se trouvent ici posés : celui de la mort par vieillesse ou par indigence et celui du suicide. Tous deux sont, s'il faut le dire, fort délicats, ils sont en général escamotés dans les textes qui nous intéressent et il est probablement expédient, pour une fois qu'ils sont traités ouvertement, de les étudier un peu.

La vieillesse était en général respectée dans cette société. Seulement, si les coutumes d'inhumation sont bien connues de nous surtout à compter du IX^e siècle, les pratiques archaïques sont beaucoup plus obscures et l'archéologie ne nous est pas toujours d'un grand secours. Il semble que le principe de mettre à mort les vieillards une fois qu'ils sont devenus gâteux ou malades incurables ait existé. Une version du *Livre de colonisation* de l'Islande, le *Skarðsárþók*, précise que lors d'une année de disette extrême (*óár*)

certaines firent tuer les vieillards et les indigents en les précipitant du haut de rochers

La même précision nous est fournie par certaines sagas et par Saxo Grammaticus⁵¹. Le fait est qu'il existe, en

Suède méridionale, une vingtaine de *ättestupor*, (précipices de familles, cette dénomination est générique et entérinée par la tradition) dont la plupart portent des noms odiniques, détail remarquable puisque le dieu aux corbeaux nous est partout donné pour la divinité des morts : Onsjö, Odens damm, Odensberg⁵², un bon nombre s'appelant tout simplement Valhall ou Valshalla – qui nous renvoie donc à la Valhöll, le lieu où se rendent les guerriers morts au combat (terme générique *val*) et choisis par les valkyries. Il a donc pu exister une authentique tradition derrière la *Gautreks saga*, dont on n'a pas oublié que, pour la circonstance, elle se déroule en Suède. D'autres réminiscences du même type nous parlent d'*ätteklubb* (massues de familles) pour assommer les vieillards et les malades avant de les précipiter, ou de *liköl*, bière pour cadavre, que l'on faisait boire aux individus en question juste avant de les exécuter.

D'autre part, les observateurs étrangers notent que la coutume d'exterminer les indigents (terme d'ensemble *ómagi*, au singulier, qui s'applique indifféremment à quiconque n'est pas capable de subvenir tout seul à ses besoins, vieillard, mais aussi enfant, malade, infirme, miséreux, etc.) existait bien chez les Germains. Ainsi, Pomponius Mela⁵³, qui écrit au 1^{er} siècle après Jésus-Christ, dit des « Scythes » qu'ils se jettent du haut d'un rocher dans la mer lorsqu'ils sont fatigués de la vie et saint Jean Chrysostome (IV^e siècle) mentionne en passant, dans un sermon, comme s'il s'agissait d'une évidence pour toutes ses ouailles, que « les Gots autrefois tuaient leurs pères ». J'évoquais *Reykðæla saga*, chap. 7 (qui n'est pas une saga légendaire) : elle rappelle la coutume « d'exposer les enfants⁵⁴ et de tuer les vieillards ». Il paraît établi, donc, que *Gautreks saga* fait écho, ici, à des traditions authentiques. Nous aurions du même élan l'explication du ton

comique lourd que je signalais : le sujet était tabou en pleine époque chrétienne qui est celle où fut rédigée la saga, la dérision pouvait servir de prise de distance !

Quant au *suicide*, qui, cela va de soi, était également condamné par l'Église, nous savons par nos sources non germaniques qu'il était sans doute permis avant le début de notre ère. Plutarque, Pline, Prudence⁵⁵, notamment, sont d'accord pour dire qu'il intervenait afin d'éviter la pauvreté, le déshonneur et la décrépitude. Et l'étonnant récit de l'enterrement d'un chef suédois sur les bords de la Volga, en 922, que nous fait le diplomate arabe Ibn Fadhlān, tendrait à prouver qu'il était permis de mettre fin à ses jours afin d'accompagner un mort illustre dans l'autre monde : c'est le cas de la femme esclave – volontaire, notons-le – qui se fait tuer au terme d'une cérémonie extrêmement élaborée pour suivre son maître⁵⁶. Snorri Sturluson – qui écrit vers 1225 ! – tient à citer de pareils exemples : celui du roi Ingjaldr illráði qui se fait brûler vif avec sa femme, dans sa halle, pour éviter le déshonneur d'être battu par son ennemi Ívarr inn víðfaðmi (*Ynglinga saga* chap. 40) ; ou celui du roi de Naumudalr (en Norvège) Herlaugr qui, apprenant que le célèbre Haraldr à la belle chevelure marche sur lui, se fait inhumer vivant avec de la boisson, des vivres et onze hommes (*Haralds saga ins hárfagra*, ch. 8). On n'oubliera pas non plus d'évoquer l'héroïque souvenir des grandes figures féminines de l'*Edda* que sont Brynhildr et Guðrún, les amantes successives de Sigurðr Fáfnisbani. L'exemple existe même, mais dans un contexte assez impur (*Livre de la colonisation de l'Islande*, S 41) d'une femme qui aurait dû changer de mari pour satisfaire à un accord, qui refusa et se « pendit dans le temple parce qu'elle ne voulait pas accepter ce changement de mari ».

Il est vrai aussi qu'Óðinn, quelle que soit l'image que nos auteurs veulent donner de lui, était réputé dieu des pen-

dus (Hangaguð), qu'il régnait sans conteste sur les morts et la mort (l'imagerie de la Valhöll qui est son « palais » est claire) et que l'usage a pu exister de se vouer à lui en se suicidant par la lance, qui est son arme typique. Se suicider se dit par approximation, dans bon nombre de nos textes, *vígja sik Óðni*, se consacrer à Óðinn. En d'autres termes, la pratique du suicide n'était probablement pas inconnue de cette culture. Nous ne sommes pas à l'aise pour en parler parce que l'Église n'a pas manqué d'occulter ces pratiques, si elles ont bien existé. Mais rien n'interdit de considérer qu'elles ont eu cours.

Je n'avais l'intention, en accumulant ainsi, un peu pêle-mêle, toutes sortes de faits, que de donner une idée de la société, de la culture, de la civilisation que connaissaient les anciens Scandinaves et que reflètent, *nolens volens*, les *fornaldarsögur*. Les thèmes que développent plus ou moins à loisir les sagas de cette catégorie finissent par broser une toile de fond qui peut donner une bonne idée d'ensemble. Il est remarquable que bon nombre des entrées qui ont été développées dans les pages qui précèdent ne figurent guère que dans les sagas légendaires, ou sont peu présentes dans les autres. L'amateur de ce que l'on est convenu d'appeler « petite mythologie » a certainement de quoi trouver belle provende dans ces textes alors qu'ils ne se piquent pas expressément de paganisme. Ils entendent raconter de belles histoires pour votre plaisir (*til gamans*), soit ! Ils ne sont jamais plus convaincants que lorsqu'ils livrent une mentalité sans le savoir. On va, bien entendu, parler de mythes et de paganisme « authentique », mais je tiens que les menus détails qui viennent d'être recensés sont plus éloquents. Par exemple, on vient de parler du *draugr*, personnage qui, on l'a dit, est bien caractéristique de cette culture. Il est intéressant de constater d'une part

que le fantôme selon notre acception de la chose, ne figure presque pas dans les sagas légendaires, d'autre part, et surtout, que les auteurs qui parlent du *draugr*, ne prennent pas de distances à son égard – tant il fait partie de leur univers mental : c'est tout ce que je voulais démontrer !

Autre sera la perspective où il va falloir se placer pour le développement qui vient et qui n'aura pas, par force, la couleur locale de celui que nous refermons ici : c'est qu'il respecte des structures qui dépassent considérablement, semble-t-il, le cadre que nous nous sommes fixé jusqu'ici.

b. Le registre des contes et légendes

Une précision, qui a déjà été avancée plus haut à d'autres titres, doit être faite d'emblée : beaucoup de détails qui vont être présentés sous la présente rubrique auraient fort bien pu venir sous la précédente ou auraient pu attendre de figurer dans les deux suivantes. Je redis que l'effort de taxinomie auquel je me livre est de nature plus « pédagogique » que réellement scientifique. Ce que nous avons lu jusqu'ici relève avant tout, du moins est-il permis de le penser, de la culture scandinave ancienne, même si de nombreux rapprochements peuvent s'opérer sans peine avec d'autres domaines. Ce que j'aimerais noter maintenant est de l'homme, tout court, de l'Indo-Européen, en tout cas, et si je le consigne à présent, c'est parce que beaucoup de motifs qui vont venir me paraissent élaborés d'une manière plus particulièrement scandinave. Il y a toute une thématique classée qui donne à penser sur la nature des *fornaldarsögur* : elle ferait d'elles, à leur manière, des « contes et légendes », sous quelque acception que ce soit. Nous allons parcourir leurs sujets, ou globaux ou partiels,

sous cet angle. Une fois de plus, la liste proposée n'aura rien d'exhaustif – au plus aimerait-elle avoir quelque chose de significatif en développant certains sujets plus intéressants que d'autres.

La matière, on le sait, est rebelle. Quelle différence réelle faire entre conte et légende ? quel rôle joue l'*exemplum*, sorte de loi d'écriture comme obligée au Moyen Âge en pays chrétien ? Quelle influence a pu (n' a pas pu ne pas) exercer la culture cléricale des auteurs de sagas sur les textes que nous lisons aujourd'hui⁵⁷ ?

La classification proposée par Aarne et Thompson, par exemple, est notoirement inadéquate ici⁵⁸. Ainsi, les « fables avec animaux » sont rarissimes en Islande, on ne voit pas à quoi correspondraient les « contes magiques » et quant aux « contes religieux », ils peuvent sans doute renvoyer aux légendes (*legenda*) mais que dire des « contes romantiques » ?

Et puis il ne faut jamais oublier que, lorsque l'on étudie les lettres scandinaves médiévales, une fois que l'on a fait l'effort de classer, comparer, définir, etc., il reste que nous avons affaire avant tout, sinon exclusivement, à un style. Une saga, c'est avant tout une façon de raconter, comme le nom l'indique (on n'oublie pas que *saga* est fabriqué à partir du verbe *segja*, dire, conter, raconter). Il n'y a aucune raison pour que nous ne retrouvions pas dans les sagas légendaires ce style inimitable, immédiatement reconnaissable, qui définit le genre tout entier de LA saga. Cela, évidemment, défie toute catégorie classée.

Donc, une fois de plus mais pour d'autres raisons que dans le développement précédent, on adoptera ici un parti pris de fantaisie ou de refus d'une taxinomie classée, si l'on ose dire. En ajoutant que je n'ai pas l'intention de tout recenser. Je noterai ou bien les cas les plus fréquents, ou bien ceux qui appellent, d'aventure, un commentaire intéressant.

Comme je l'ai déjà fait à diverses reprises, j'ouvrirai ce développement en racontant rapidement le *þorsteins þátr bæjarmagns* (*Le dit de þorsteinn passe-maison*) qui a déjà été plus ou moins entrevu à diverses fins. Ce « dit » relativement long est constitué d'une introduction suivie de quatre « aventures ». La rédaction que nous connaissons date de la fin du XIII^e siècle mais il va de soi que les matériaux utilisés sont beaucoup plus vieux.

Introduction : *þorsteinn* est fils d'un bondi norvégien. Il est d'une *taille fantastique*, ce qui justifierait son surnom et, bien entendu, il est de *caractère difficile*, sans pourtant être vraiment un *kolbítr*.

Il n'y avait personne d'aussi grand en Norvège et l'on trouvait à peine des portes par lesquelles il lui fût facile de passer ; aussi fut-il surnommé bæjarmagn : on le trouvait trop grand pour la plupart des maisons.

Il entreprend force expéditions pour le compte du roi Óláfr Tryggvason.

1^e aventure : Il se rend *dans l'autre monde* en compagnie d'un *huldumaðr*, c'est-à-dire un « homme caché », une sorte d'elfe, donc. Il en rapporte de *précieux objets* : un anneau d'or si énorme qu'il doit le casser en quatre morceaux ainsi qu'une nappe brodée d'or et parsemée de pierreries.

2^e aventure : Il récupère l'*enfant* qui avait été *enlevé à un nain* et reçoit en récompense des *objets magiques* qui vont lui servir grandement par la suite : une chemise de laine qui lui permettra de ne *jamais* être *épuisé* à la nage et d'être *invulnérable*, un anneau d'argent grâce auquel il ne sera *jamais féfátt* (à court de biens), une pierre noire qui le *rendra invisible* le cas échéant, une grosse pierre à *trois cornes*, multicolore, avec une pique d'acier : s'il enfonce la pique dans la partie blanche de la pierre, cela déclenchera une *grêle fantastique*, si c'est dans la partie jaune, un éclat de *soleil extraordinaire* en résultera, si c'est dans la partie rouge, cela provoquera un *incendie gigantesque*. De plus, cette pierre a quelque chose d'un *boomerang*, elle lui revient dans la main dès qu'il l'appelle.

3^e (et principale) aventure : il s'en va vers le nord et entre

dans une forêt : il est dans le *Risaland* (le pays d'une certaine catégorie de géants). Là, il rencontre le *souverain de l'autre monde*, Guðmundur des Glæsisvellir, vassal infidèle du *célèbre roi Geirröðr*. Guðmundur se rend à Geirröðargarðr (l'enclos de Geirröðr) mais il a peur d'être occis en cours de route. Þorsteinn l'accompagne en *se rendant invisible* grâce à la pierre magique du nain. Avec l'aide de ses objets magiques, il empêche Geirröðr de tuer Guðmundr et ses suivants. Pour finir, il tue Geirröðr et *met sa halle en feu*.

4^e aventure : Þorsteinn rentre en Norvège. En cours de route, il rencontre la *filles à demi-humaine* du jarl Agði, suivant de Geirröðr : elle s'appelle Goðrún. Il retrouve le roi Óláfr et épouse Goðrún qui s'est fait baptiser. Mais Agði, avant de mourir, a *volé deux cornes* – qui s'appellent Hvítingar – que Þorsteinn a rapportées de l'autre monde, et il les a emportées dans son tertre funéraire. Þorsteinn *ouvre ce tertre* et reprend les deux cornes, puis empêche Agði, devenu *draugr* comme nous l'avons vu, de sortir de son tertre, *en apposant une croix dessus*. Il retourne dans ses propriétés après avoir donné les cornes au roi Óláfr

mais lorsque le roi Óláfr disparut du Long Serpent⁵⁹, les cornes disparurent avec lui.

Un récit parfaitement abracadabrant, donc, même si quantité d'épisodes sont tout à fait convenus : les voyages dans l'autre monde, par exemple, les objets magiques, la lutte avec le *draugr*, entre autres. Une étonnante collection, également, de motifs connus et classés, que j'ai fait figurer en caractères gras. Précisons encore que le thème central est quasi rebattu dans les textes médiévaux islandais : c'est le voyage que fait le dieu Þórr chez Geirröðr, précisément, sans parler des innombrables incursions dans l'autre monde dont se rendent capables héros et divinités. Pour cet autre monde qui nous est présenté ici sous un jour idyllique, on a établi qu'il se souvenait très fort de modèles celtiques. Et quant à la valeur « thérapeutique » des symboles chrétiens, elle est monnaie courante dans toute la littérature hagiographique.

Nous voici initiés. Sans doute le *Dit de Þorsteinn passe-maison* pousse-t-il à un paroxysme les traits caractéristiques des sagas légendaires en accumulant tant de motifs en si peu de place – car il s'agit d'un *þátttr* (dit), non d'une saga qui serait beaucoup plus longue. Mais le la est donné. Il est finalement bien peu de *fornaldarsögur* qui ne cèdent pas à la tentation de broder sur ces images ou sur ces thèmes. Le choix de sujets que nous allons consulter à présent est proposé, comme dans la partie précédente, sans esprit de système, mais on peut être assuré que, statistiquement, ils reviennent avec grande insistance dans le corpus que nous dépouillons.

1. Bien entendu, le thème majeur que nous rencontrons concerne *la quête de la mariée* et cela ne surprendra personne. Ce serait le moment de redire que nous sommes ici en domaine « humain », tout simplement et qu'il n'est guère de cultures où ce motif ne se rencontre, mais j'ai déjà eu l'occasion de signaler à quel point le mariage était un rite capital dans le Nord ancien en raison du primat incontestable qu'exerçait la famille ou le clan et du caractère à la fois politique, si l'on ose dire, économique et moral de cette institution. Le mariage était une « affaire » (*kaup*, *brúðkaup*) et il fallait apporter le plus grand soin au choix des futurs époux. D'un autre côté, avoir des enfants pour perpétuer le lignage était, là comme ailleurs, une nécessité capitale – cela ne nous est nulle part mieux dit et avec plus de pathétique grave que dans le *Sonatorrek* du vieux Scalde et Viking Egill Skallagrímsson⁶⁰ qui vient de perdre ses deux fils et sait donc que c'en est fini de sa descendance – et par conséquent, il fallait choisir une fiancée qui fût « prometteuse », comme disent les sagas ! Il y a donc une coloration germanique sûre à ce motif mais elle se trouve coïncider de la sorte avec une thématique bien plus vaste qui pourrait être de lointaine origine orientale.

Nous allons le trouver comme systématiquement dans les sagas légendaires, mais avec une nuance intéressante. Je viens de parler de *kaup*, *brúðkaup* en faisant valoir les implications sociologiques du mariage. Cela vaut premièrement pour les sagas dites des Islandais ou les sagas royales : là, le mariage est, en effet, une « affaire ». Ce trait, pour n'en être pas absent, est beaucoup moins accentué dans les *fornaldarsögur*, preuve, s'il était nécessaire, du registre légendaire sur lequel elles évoluent. De plus, les sagas non légendaires ne mettent pas nécessairement l'accent sur les qualités physiques de la belle, tant s'en faut : c'est son clan, encore une fois, qui importe. En revanche, les sagas légendaires abondent déjà dans le sens de ce qui deviendra une manière de stéréotype aux époques plus récentes et que représente l'héroïne « classique » de contes de fées. Nous avons, par exemple, dans *Bósa saga*, une princesse Hleiðr de toute beauté qui est sœur de Guðmundr des Glæsisvellir, ou bien voyez ce que l'auteur dit de la belle Ingigerðr dont il va être question dans la *Saga de Hrólfr le sans-terre* :

[elle] était si belle et délicieuse qu'il n'était pas possible d'exagérer sur le compte de sa beauté

Ce même texte (*Göngu-Hrólfs saga*) nous propose un exemple particulièrement élaboré de la quête de la mariée :

Hrólfr entreprend un fantastique voyage, en Garðaríki, bien entendu, pour demander en mariage la princesse Ingigerðr parce qu'une hirondelle lui a apporté une boucle de cheveux d'or de la belle. Il doit subir en cours de route de nombreuses épreuves difficiles, mais il s'en tire grâce à son cheval magique, Dulcifal. Il parvient chez Ingigerðr, l'emmène mais de nouvelles épreuves l'attendent sur le chemin du retour : il est frappé d'un sommeil magique et on lui tranche les pieds. Ingigerðr le guérit au moyen d'un onguent magique et, avec l'aide du

nain Möndull, Hrólfr s'empare de son ennemi et le pend. Puis il est empêché de rentrer en Scandinavie par le fait que le père d'Ingigerdr vient d'être assassiné. Force lui est de retourner en Russie pour venger ce meurtre, cela nous vaut une bataille qui dure trois jours. Il peut enfin épouser Ingigerdr.

En dehors de ce que contient le très rapide résumé qui vient d'être fait, cette saga propose au moins trois motifs classés de contes de fées : le rival de Göngu-Hrólfr, qui essaie de séduire aussi Ingigerdr, est d'origine orientale, la belle aux cheveux d'or vient d'Égypte et le domestique (Vilhjálmr) qui trahit son maître appartient au fonds germanique ancien et sera réutilisé par les Grímm.

Dans la *Saga de Hrólfr fils de Gautrekr*, l'argument est encore plus développé puisque nous sommes confrontés, ici, à une quadruple quête de la mariée.

1) le père de Hrólfr, Gautrekr, courtise une princesse norvégienne et finit par avoir d'elle deux fils, Hrólfr et Ketill.

2) Hrólfr s'en va en Suède pour épouser la princesse Þornbjörg. Mais c'est une femme forte contre laquelle il doit se battre furieusement avant de parvenir à la réduire et à la posséder

3) Ketill s'en va en Russie avec Hrólfr et ils rencontrent un géant cannibale, une sorte de cyclope, qui mange leurs hommes. Ils l'aveuglent avec une fourche de fer et s'enfuient avec l'épée magique Risanautr (sens : qui leur vient du géant)

4) le frère juré de Hrólfr, Ásmundr, va chercher femme en Irlande mais il doit d'abord se battre contre un lion.

Dans la *Saga de Sturlaugr le laborieux*, la belle Ása refuse d'épouser le héros tant qu'il ne se sera pas distingué par quelques faits exceptionnels : nous avons donc là un schème initiatique connu. Il y parviendra, on s'en doute, à l'aide d'armes magiques, après avoir livré divers duels, et bien conseillé par une vieille qui porte un nom bien curieux, elle s'appelle Véfreyja⁶¹.

Comme nous exploitons là une veine féconde et fort peu

banale pour qui connaît les « vraies » sagas des Islandais, on ne craindra pas d'insister un peu. Voici, par exemple, un sous-thème de la quête de la mariée, qui est celui de *Tristan et Yseut*, le motif de la femme échangée. On prendra garde, d'ailleurs, que le roman de Thomas avait été traduit très tôt par un homme dont nous connaissons le nom, fait exceptionnel, le Frère Robert, en 1226, sur les injonctions du roi norvégien Hákon Hákonarson, grand introducteur de textes « courtois » en Norvège⁶². Que cette histoire ait eu un retentissement considérable dans le Nord comme autre part, cela ne fait pas de doute, même si la théorie qui voulait qu'il eût été au départ de l'écriture des sagas dans leur ensemble est aujourd'hui totalement abandonnée : le seul fait que cette théorie ait pu voir le jour témoigne assez de l'importance de ce texte.

Il s'agira ici de la *Saga de Hálfðan fils d'Eysteinn* (*Hálfðanar saga Eysteinssonar*) qui fut certainement fort populaire puisqu'elle donna naissance à des *rímur*, ces poèmes rimés (comme leur nom l'indique) qui reprenaient volontiers des œuvres – sagas ou poèmes eddiques – bien antérieures et très connues : ici, les *Hálfðanarrímur*. Cette saga légendaire a en outre l'intérêt, sur lequel nous reviendrons à loisir lorsque nous parlerons des valkyries, de présenter le personnage, finalement assez banal dans ce type de littérature (nous venons d'en voir une figuration dans *Hrólfs saga Gautrekssonar*) de la (ou du) *meykongr* (la vierge-reine).

Une introduction de type généalogique aboutit à Hálfðan, fils du roi Eysteinn de Norvège : il est envoyé par son père chercher et ramener la princesse Ingigerðr de Garðaríki, à la fois comme épouse et otage.

Hálfðan n'y parvient pas parce que Ingigerðr a échangé rôle et fonctions avec sa servante qui – notons ce point ! – porte le même nom qu'elle, et qu'elle s'est enfuie. Hálfðan n'apprécie pas la fausse Ingigerðr et la donne à son suivant, Úlfkell, qui devient usurpateur.

Au cours d'un banquet, la vraie Ingigerðr vient trouver, sous un déguisement, Hálfðan et, au cours de la nuit, elle enlève son gant. Hálfðan regarde, émerveillé, cette belle main qui porte une pierre précieuse étincelante, puis il s'endort. Il est réveillé à la lueur d'une torche et entend une voix qui dit :

Cette main, cette bague et ce gant, tu dois te mettre en quête d'eux et tu dois les désirer, et tu ne trouveras jamais la paix jusqu'à ce que celle qui te les retire à présent te les remette de son plein gré.

Hálfðan obéit à cette injonction et se met en quête⁶³. Mais il est pris dans une terrible bataille navale, est battu et se retrouve gravement blessé.

Il reçoit alors trois charmes dans une hutte forestière, grâce auxquels il occit trois géants et parvient alors dans les parages de sa bien-aimée. Du haut des créneaux du château qu'il assiège, on lui envoie un gant : il n'obtiendra la main qui va avec ce gant qu'une fois qu'il aura anéanti l'ennemi, ce qui ne manque pas de se produire.

J'insiste sur un trait : le lecteur n'est pas dépaycé par ce qu'il vient de lire. Alors qu'il lui faut faire un effort considérable pour pénétrer dans l'univers, par exemple, de la *Saga de Njáll le brûlé*, joyau des *íslendingasögur*, il est ici en territoire familier. Si je me suis attardé sur ce motif, banal, en somme, pour nous, c'est bien pour faire valoir le caractère « exotique », à l'échelle locale mais non à la nôtre, de ces textes.

2. Il y aura les mêmes choses à dire du personnage, fort fréquent dans les sagas légendaires, de *la méchante marâtre*. Qui plonge, lui aussi, de lointaines racines dans un passé héroïque poétique : la reine Grímhíldr, dans l'histoire de Sigurðr Fáfnisbani, celle, donc, qui fait boire au héros un philtre d'oubli, préfigure assez bien la maléfique créature dont nous parlons ici.

Elle est présente dans la *Saga de Grímr aux joues velues* (*Gríms saga loðinkinna*) où la belle Lofthæna a été maudite par sa marâtre et a, du coup, pris une peau de troll. Il faut

dra que Grímr lapide la marâtre en question pour que Lofthæna redevienne elle-même, et qu'il puisse l'épouser. L'image de la belle femme frappée d'un sortilège et qu'il faut battre d'une façon ou d'une autre, est récurrente dans les contes. Une fois de plus, H. C. Andersen, qui se défendait, pourtant, d'exploiter la veine du conte populaire, s'est servi de ce motif dans « Le compagnon de voyage »⁶⁴. Dans *La saga de Hjálmpér et de Ölvír* (*Hjálmpés saga ok Ölvís*), nous avons l'image, rare, de la méchante vieille amoureuse. Hjálmpér, le héros, a maille à partir avec Luða, qui est la marâtre en question et dont les appétences sexuelles sont fortes : elle le soumet à un charme (*álög*) qui le force à se mettre en quête d'une princesse, Hervör. Il se peut que cette histoire ait des origines grecques ou celtiques, comme on a voulu le dire. Rien n'interdit non plus de penser que le personnage tout à fait typique, lui, de la maîtresse de maison qui excite les hommes de son foyer à entreprendre une vengeance laissée en suspens, se souvienne de cet archétype lointain. Après tout, il n'est pas indispensable d'aller chercher dans d'autres domaines culturels pour savoir que la femme joua certainement dans la société nordique un rôle de premier plan, même s'il ne s'inscrivait pas sur le plan proprement politique. Les sagas légendaires, ici, ne feraient que bénéficier d'une double incitation, locale et étrangère.

3. Pour le thème du *rapt de la mariée*, l'affaire est plus simple. S'il revient souvent, c'est probablement parce qu'il correspond peut-être à un usage ancien, un rite sans doute, que dit le terme *brúð(h)laup*, proprement : course (avec la, de la) mariée, pour traduire « mariage ». Il est très difficile de connaître en quoi a pu consister le rituel du mariage à l'époque païenne, l'Église étant intervenue de façon particulièrement stricte sur ce point, comme on le sait. Violence et rapt ne sont peut-être pas à exclure, encore qu'il semble

bien que ç'ait été plutôt dans un sens symbolique. De nouveau, les sagas légendaires se révèlent, sur ce point, fort intéressantes dans la mesure où elles nous livrent, romancées, démythifiées, rendues innocentes, d'antiques coutumes tombées en désuétude mais conservées par la mémoire populaire.

En tout cas, *Egils saga einhenda ok Ásmundar berserkjabana* nous rapporte les aventures de deux héros qui se mettent en route afin de récupérer deux princesses enlevées par deux géants qui ont pris, pour la circonstance, forme de dragons volants (*flugdreki*). Ils y parviendront, s'il faut vraiment le préciser, après maintes péripéties. Le motif est classé (c'est AT 301 pour Aarni et Thompson). On peut se demander ce que viennent faire les géants dans cette affaire : c'est que le rapt est accompagné de séduction, qui est une pratique insolite, nous le savons, dans cette société. C'est donc pour excuser cette anomalie que les séducteurs-ravisseurs sont des géants, de plus sous forme de dragons : ainsi, le côté « exotique » de l'histoire est mieux mis en valeur.

4. Sera noté ici uniquement pour mémoire, tant il appartient au fond inaliénable du conte populaire, tant il est stéréotypé, donc, le fait de la *permanence du chiffre trois*. Je ne crois pas utile de m'attarder sur ce point qui est comme inévitable dans les sagas légendaires – comme, ensuite, dans les contes populaires. Nous étions dans *Egils saga einhenda*, il y est aussi question de la géante Arinnefja qui, en punition de sa condition de sorcière, doit fournir trois trésors : un manteau, des tables à jouer et une corne. Le manteau ne peut brûler dans le feu, la corne est telle qu'on peut y boire indéfiniment et les tables jouent d'elles-mêmes. Ensuite, Arinnefja doit livrer un combat singulier à trois géantes. Je ne résiste pas au plaisir de citer cet affrontement afin, également, de distraire le lecteur (c'est Arinnefja qui parle) :

L'une fondit sur moi et m'empoigna par les cheveux, me les arracha à hauteur de la raie, emportant avec la peau et la chair de la joue ainsi que l'oreille gauche. Elle me résistait fort. Moi, je ne résistai pas mais lui enfonçai les doigts dans les yeux et les lui extirpai tous les deux. Je la retournai, mais elle prit appui d'un pied sur une faille de rocher, alors, je lui déboitai la hanche et nous nous séparâmes de la sorte. Alors, la deuxième bondit sur moi et m'administra un coup de poing dans le nez, me le cassant – cela me vaut une petite tare depuis – et trois dents suivirent, mais je la pris par la poitrine et lui arrachai les deux seins jusqu'en bas des côtes : suivit la chair du ventre ainsi que les entrailles. Alors, la troisième se précipita sur moi, c'était la plus petite. Je voulus lui extirper les yeux comme à la première, mais elle me trancha deux doigts d'un coup de dents. Je lui fis alors un croc-en-jambe et elle tomba à la renverse. Elle demanda grâce mais je dis qu'elle ne garderait pas la vie si elle ne me donnait pas le jeu de tables : c'est ce qu'elle fit séance tenante. Alors je la remis debout et, en me quittant, elle me donna un miroir qui a la propriété que quiconque y regarde peut avoir l'apparence qui me plaît, et si j'en ai envie, je peux rendre aveugle celui qui y figure.

5. On trouvera certainement plus intéressant, notamment sur le plan sociologique, le motif du *jeune homme pauvre* ou de rang médiocre qui aime et finit par obtenir une *jeune fille de haut rang*, fille de roi ou de jarl.

Je dis : très intéressant parce que nous évoluons ici dans une société très hiérarchisée. Contrairement à une idée reçue qui a déjà été dénoncée dans le premier chapitre du présent ouvrage, les sagas ne nous dépeignent pas une société démocratique. Quelle que soit la catégorie envisagée, elles ne concernent que le *bóndi*, ce paysan-pêcheur-propriétaire libre capable de retracer un lignage plus ou moins prestigieux sur un bon nombre de générations (ceci, s'il s'agit des *íslendingasögur* ou des sagas de contemporains) ou un roi, un jarl, dans les *konungasögur*. Le petit

peuple ne figure simplement pas dans ces textes, sauf très rares exceptions. Cette constatation peut s'énoncer autrement : seuls, les *bændr* (pluriel de *bóndi*) nous sont décrits dans les sagas, ils en sont les acteurs exclusifs, eux, leurs enfants, amis, rivaux mais tous émanant de la même couche sociale. On hésite à parler d'aristocratie parce que le terme n'a pas les mêmes connotations que le nôtre, mais c'est dans ce sens-là que doit aller l'intelligence de la notion. Ces *bændr*, on le devine, ne sont pas la modestie même : la peur d'être abaissé, le goût de la grandeur, l'orgueil de la naissance, le sens de l'importance de la famille à laquelle ils appartiennent, le goût du faste, des titres et l'attention sourcilleuse aux préséances, tous traits déjà notés ici, de même que la peur souvent panique de la critique marquent les grands héros d'*íslendingasögur*⁶⁵. En conséquence, le personnage du jeune homme issu du bas peuple et prétendant accéder au plus haut niveau de la société prend quelque chose ou bien de ridicule, ou bien de carrément offensant. Nous sommes ici dans une société littéralement en ordre – après tout, nous sommes au Moyen Âge et la théorie des *ordines* qui sera énoncée bien des fois joue ici comme ailleurs – où chacun doit rester à sa place, sans contestation ni, bien entendu, révolte.

En sorte que le parvenu, si l'on peut le définir ainsi, ne peut être autochtone dans ces inspirations. Il est tellement insolite qu'il faut imaginer une origine étrangère à ce type social. Déjà de grandes sagas, comme celle de Snorri le godi ou celle (*samtíðarsaga*) de Hvamm-Sturla þórðarson, qui nous proposent des *bændr* essayant de gravir des échelons à l'intérieur de leur classe même afin de s'égalier aux plus grands, ont un côté comme répréhensible ! Que dire alors du fils du peuple osant rivaliser avec les « nobles » ? Je considère que nous avons affaire là à un motif « importé » et j'en verrais volontiers l'origine dans

les *riddarasögur*, les sagas de chevaliers qui, on ne l'a pas oublié, sont des traductions-adaptations de textes courtois français et allemands où ce personnage non seulement n'est pas inconnu mais même jouit, d'aventure, d'un évident prestige.

Or il se rencontre, et assez fréquemment, dans les sagas légendaires ! À telle enseigne qu'il est possible de considérer que certaines sont des manières de romans de formation (*Bildungsroman*), éventualité simplement exclue si l'on ne retient que les autres catégories de sagas. Le motif fera très long feu puisqu'il est encore chéri des frères Grimm et de H. C. Andersen qui avait pour lui une prédilection compréhensible pour qui le connaissait : voyez « Le fils du concierge » par exemple. Le phénomène de ce que nous appelons promotion sociale était purement étranger aux grandes sagas et s'il faut chercher une originalité aux *fornaldarsögur*, voilà un élément de réponse indiscutable. Entendons-nous bien : la quête de la noble mariée, princesse, reine, est d'ordinaire le fait d'un fils de roi ou personnage de haut rang, comme les exemples que nous lisons depuis le début de ce développement nous le prouvent d'abondance, mais la nouveauté tient à ce que cette quête peut aussi provenir d'un jeune homme du commun et là, il y a lieu de parler de bouleversement des habitudes.

L'exemple à évoquer est la *Friðþjófs saga frækna*, que nous avons déjà sollicitée à d'autres fins : parce qu'elle est aussi une célébration, également peu banale, de l'amour-passion⁶⁶. Me permettra-t-on de renvoyer au résumé qui a été donné de ce texte ? Je soulignerai simplement ici : que Friðþjófr, s'il est assurément de basse extraction, n'est tout de même pas un manant, il a du bien que cherchent à détruire les deux frères de la belle qu'il convoite, Ingibjörg ; que c'est sous un déguisement qu'il s'introduit dans les faveurs du roi Hringr, prétendant officiel à la main d'Ingibjörg ;

surtout, que l'auteur de la saga qu'il situe en pleine époque païenne, tient à faire commettre au héros un pur sacrilège par la destruction, dans le temple, de l'idole du dieu Baldr. La conscience, donc, de l'incongruité et du personnage et de sa situation n'est pas absente de l'esprit de l'auteur. Il y a davantage qu'une belle histoire d'amour de type romantique dans cette saga, en dépit de ce qu'a voulu y trouver le grands écrivain suédois E. Tegnér au début du XIX^e siècle (*Friðþjófs saga*, 1825, l'un des textes les plus célèbres de l'époque). Sans courir à l'excès inverse et en faire une œuvre révolutionnaire, *Friðþjófs saga frækna* proposait une thématique qui allait connaître une fortune extraordinaire, en particulier dans le conte populaire⁶⁷.

6. Voici maintenant un exemple tout à fait clair de motif de conte populaire bien présent dans les *fornaldarsögur* : il s'agit du *sage qui rit*, et ce rire est à la fois prémonitoire et ironique. On en trouve une bonne expression dans *Hálfs saga ok Hálfsrekka* : il y est question d'un *marmenill* (un ondin) que l'on pêche dans la mer, qui est apporté au roi Hjörleifr, lequel le confie à une femme de sa « mesnie » (*hirðkona*) :

Personne ne tirait un mot de lui. Des pages faisaient de la lutte et éteignirent les lumières. En cet instant, Hildr [=femme de Hjörleifr] profita de l'occasion pour donner un coup de corne à boire sur le manteau d'Æsa [= la concubine de Hjörleifr]. Le roi lui administra une gifle, mais Hildr dit que la cause en était le chien qui était allongé sur le sol. Alors, le roi frappa le chien. Du coup, l'ondin rit. Le roi demanda pourquoi il riait. Il répond : « Parce que tu as été stupide : elle et lui te sauveront la vie. » Le roi lui en demanda davantage. Il ne répondit rien. Alors, le roi déclara qu'il le ferait remettre à la mer en lui demandant de lui dire ce qu'il voulait savoir.

L'ondin accepte, lui révèle avant de retourner dans son élément qu'en effet, Hildr sera cause que la guerre cessera entre Hjörleifr et les Danois et que le chien le savait.

Nous avons exactement le même argument dans un conte populaire islandais bien connu, collationné au siècle dernier, où un paysan pêche également un ondin merveilleux : « D'un Ondin », dans *Contes populaires d'Islande*⁶⁸.

Un pêcheur, donc, capture un ondin qu'il refuse de rejeter à l'eau, ce qui fait que l'ondin entre dans un mutisme glacé.

Lorsque le paysan estima le temps venu, il revint à terre, l'ondin avec lui, et il n'y a rien à dire de leur voyage jusqu'à ce que le paysan eut amarré son bateau et que son chien vienne à sa rencontre en bondissant vers lui. Le paysan se fâcha et frappa le chien. Alors, l'ondin rit une première fois. Le paysan poursuivit son chemin, monta dans le pré clos, trébucha sur une touffe d'herbe qu'il abreuva d'insultes ; alors, l'ondin rit pour la deuxième fois. Puis le paysan se rendit à sa ferme, sa femme vint au devant de lui et lui fit le plus joyeux accueil : le paysan se réjouit de sa gentillesse. Alors, l'ondin rit pour la troisième fois.

Le paysan dit alors à l'ondin : « Voilà que tu viens de rire trois fois et je voudrais bien savoir pourquoi ». « Il n'en est pas question, dit l'ondin, à moins que tu promettes de me remporter à l'endroit même où tu m'as tiré de la mer. » Le paysan le lui promit. L'ondin dit : « La première fois que j'ai ri, c'est quand tu as frappé ton chien qui venait t'accueillir avec une joie sincère. La second fois que j'ai ri, c'est lorsque tu trébuchas sur la touffe en l'insultant, car cette touffe d'herbe cache un trésor plein de pièces d'or. Et la troisième fois que j'ai ri, c'est quand tu as fait joyeux accueil aux propos flatteurs de ta femme, car elle est infidèle et te trompe. Tu vas maintenant tenir ta parole et me transporter à l'endroit où tu m'as tiré de la mer. » Le paysan dit : « Pour deux des choses que tu m'as dites, je ne peux assurément pas éprouver pour le moment si elles sont vraies : la fidélité de mon chien et celle de ma femme ; mais je vais vérifier la véracité de tes dires en regardant s'il y a de l'argent caché dans la touffe, et si tel est le cas, il y a de grandes chances pour que les deux autres choses soient vraies, et alors, je tiendrai ma promesse. » Le paysan alla ensuite creuser sous la touffe et il y trouva beaucoup d'argent, comme l'on-

din l'avait dit. Sur quoi il lança sa barque et transporta l'ondin à l'endroit même où il l'avait pêché. [...] Puis il le fit passer par-dessus bord et l'ondin sort de cette histoire.

Le registre populaire est patent : nous évoluons parmi les fables, les créatures surnaturelles douées de seconde vue ou de savoir caché, il ne paraît pas nécessaire de s'attarder longuement.

7. Nous avons également fait connaissance, au chapitre des traits typiques d'une culture, du *forgeron merveilleux*, (Icare, Dédale, ici Völundr) pour en faire valoir les caractéristiques héroïques à proprement parler. Son identité propre de forgeron merveilleux est un thème très riche de conte populaire, exploité par les sagas légendaires. Il n'y a pas lieu de s'étendre, ici, sur les aspects para-religieux ou magiques du personnage : Mircea Eliade a dit l'intérêt que présentait cette figure qui lie par le feu, qui est donc responsable de tout ce que la magie, au cours des âges, a pu mettre sous le fait de lier, de quelque manière que ce soit. Il s'agit ici d'un thème qui court dans toutes nos mythologies. Il existe d'ailleurs plusieurs forgerons merveilleux dans nos textes : pensons aussi au nain Reginn, dans le cycle héroïque de Sigurðr Fáfnisbani, qui forge une épée magique, Gramr, pour le héros.

Un trait attire l'attention : Völundr, dans la *Völundarkviða* de l'*Edda poétique*, en particulier, est mis en relations directes avec les *álfar*, sur le compte desquels nous ne savons pas grand-chose. Et ces *álfar* (qu'il ne faut pas confondre avec les elfes de notre romantisme, image dévaluée et rapetissée selon les efforts conscients de dévaluation entrepris par l'Église) sont, à leur tour, fréquemment assimilés aux nains, *dvergar*, lesquels, pour en finir, ne sont pas petits, habitent sous terre, sont de grands artisans et figurent sans aucun doute les morts. Retenons un détail : les *álfar* ou les nains sont de grands

artisans. Ce dernier mot se rend par *smiðr* et le plus simple est de dire qu'il n'y aura pas eu d'activité que la civilisation nordique ancienne aura prise plus que celle-là. Car les Scandinaves ne sont pas tellement de grands créateurs ou inventeurs, ce sont avant tout des ornemanistes, des décorateurs, ils poussent à un point de perfection difficilement imaginable les possibilités techniques du matériau qu'ils travaillent, bois comme dans les *stavkirker* ou églises en bois debout de Norvège, fer ou autres métaux dans les bijoux de l'âge viking, et ainsi de suite. On ne redira jamais assez que le phénomène viking n'aurait pas été possible sans le prodigieux bateau, *knörr*, *skeið*, *langskip*, *hafskip*, etc., que ces hommes mirent au point bien avant l'an 800. Et qui est premièrement une merveille *technique*, tout comme furent des merveilles techniques la législation nordique ancienne, l'organisation sociale, le type d'administration, et ainsi de suite, tous traits qui justifient le stupéfiant statut auquel parvinrent, notamment entre IX^e et XI^e siècle, cette poignée d'hommes et de femmes.

Il en résulte que le forgeron merveilleux a joui d'une estime, voire d'une vénération sans pareilles dans le Nord, ce qui pourrait expliquer et son statut de héros, déjà étudié ici, et le fait qu'il a pu être haussé au rang de dieu ou de demi-dieu. Et comme tout ce qui passe l'entendement ordinaire, on admettra sans difficulté qu'il ait pris une place privilégiée dans les sagas légendaires, c'est-à-dire dans le conte populaire censé consacrer tout ce qui dépasse les normes. Donc, dirons-nous, et ce « donc » va de soi, le personnage figure avec avantage dans les *formaldarsögur*. Prenez *Ásmundar saga kappabana*, la *Saga d'Ásmundr meurtrier du champion* : deux forgerons du roi suédois Buðli lui fabriquent des épées merveilleuses que le roi brise tour à tour, jusqu'à ce qu'ils parviennent enfin à en

créer une extraordinaire. Mais ils l'accompagnent d'une malédiction :

C'est une excellente épée, mais elle entraînera de graves inconvénients car ce sera la mort des plus nobles des frères, tes neveux.

Le roi, furieux, fait jeter l'épée dans la mer, mais, s'il faut le dire, la prédiction se réalisera.

Cette affabulation donne à penser. On songe, évidemment, à l'anneau d'Andvari qui est finalement responsable de tous les malheurs qui surviennent dans le cycle épique des poèmes de l'*Edda*. Et les sagas légendaires nous offrent bien d'autres exemples d'objets merveilleux au pouvoir maudit, sortes de talismans inversés, si j'ose dire. Nous pouvons imaginer, bien sûr, dans cet univers réaliste ou pragmatique dont nous avons vu qu'il répugnait au fantastique ou au merveilleux débridé, que, psychologiquement, ces pouvoirs conférés à un objet sont hors de l'atteinte humaine et, en conséquence, portent en soi un pouvoir de malédiction. Mais j'y verrais, toujours pour demeurer dans le même domaine du vraisemblable, la répudiation implicite d'un phénomène de transgression de règnes, phénomène foncièrement étranger à ces mentalités. Le forgeron merveilleux obtient, par le feu, des résultats impensables, c'est une figure démoniaque qui, à partir du réel, crée du surhumain ou du surnaturel. Voilà pourquoi son statut est flou, il n'appartient à aucun règne, il évolue dans une zone trouble où tout est possible, tout est interdit mais réalisable. Donc, il faut l'exorciser et comme c'est là l'une des fonctions du conte populaire (de la saga légendaire en l'occurrence), nous admettrons aisément qu'il s'y soit réfugié. Car au total, il y a un grand nombre de forgerons merveilleux dans ces textes, de leur modèle à tous, Völundr, aux innombrables nains ou autres artisans que nous voyons

agir partout, en passant par les objets merveilleux innombrables et comme inévitables qui sont l'œuvre de leurs mains.

8. Le motif à venir maintenant est tout à fait attendu : il concerne les nombreux *pays merveilleux* où se déroulent, par épisodes ou en totalité, les sagas légendaires. Ils font partie intégrante du stock de motifs où doit puiser une *formaldarsaga* bien faite : puisque l'irréalité ou l'invérifiable sont des caractères constitutifs du genre, il va de soi que le décor dépayse par définition. On doit donc s'attendre à ce que tout ce que l'imagination, ou la culture, des auteurs peut leur suggérer soit mis à contribution.

Avec réserves, toutefois. Nous sommes parmi des peuples de grands navigateurs, qui ont parcouru le monde connu dans toutes les directions, qui en ont même reculé les limites (vraisemblablement, en Amérique du Nord), prodigieux découvreurs de terres, colonisateurs hardis, bref, familiers de l'ailleurs. La fréquentation des pays lointains était finalement assez banale pour un « Viking » ou ses devanciers. N'en donnons qu'un exemple : parmi les itinéraires connus des anciens Scandinaves figure en bonne place l'Austrvegr, la Route de l'Est, entendons celle qui, partie du fond du golfe de Finlande (actuelle Saint-Petersbourg) se rendait, par les fleuves et les lacs russes, jusqu'à Byzance en passant soit par la mer Noire, soit, nettement plus à l'est, par la Caspienne. L'archéologie a établi leur présence en ces lieux. La seconde variante de cet itinéraire avait la particularité de recouper les deux grandes pistes caravanières en provenance de l'Extrême-Orient. Il ne faut pas négliger, surtout pour le sujet qui nous préoccupe dans le présent livre, l'une et l'autre de ces possibilités.

Dans un premier temps, parce qu'elles aboutissaient toutes les deux à Byzance dont nous savons qu'elle fut la

ville la plus importante du monde, pendant fort longtemps. Or, des influences venues de tout le monde connu de l'époque s'y exerçaient certainement et les voyageurs nordiques n'ont pas pu ne pas en rapporter toutes sortes de récits, légendes, thèmes, etc. En second lieu, parce que la branche la plus orientale de la Route de l'Est qui croisait, donc, les pistes venues d'Extrême-Orient, a probablement donné lieu à échanges, comme en témoignent une statuette de bouddha trouvée à Helgö, centre commercial actif en Suède au IX^e siècle, ou, dans l'autre direction, une chauffeurette venue de Bagdad. La circulation des objets allant de pair, comme on le sait, avec celle des hommes et des idées, il n'y a donc aucune raison pour que ces anecdotes sans feu ni lieu, ces récits errants dont s'est nourrie, depuis toujours, l'humanité, n'aient pas atteint le Nord. Ce qui revient à dire, et que les pays merveilleux qui figurent dans les sagas légendaires ne détonnent pas tellement dans cet univers mental, et aussi que leur nature ne soit pas tellement « sensationnelle ».

Cela dit, le thème est richement exploité. Sont fréquemment mentionnés, soit pour servir de cadre précis aux aventures, soit à titre de références, Antioka, Arabia, Asia (qui figure un peu partout), Bláland (dont nous avons vu qu'il s'applique plutôt à l'Afrique, pays des hommes « bleus », c'est-à-dire noirs – *bláland* = pays bleu), Ermland (qui doit être l'Arménie), Gallia, Grikkjaríki (empire des Grecs, comprenons : de Byzance), Héliopolis, Helluland (qui détonne un peu : ce serait la dénomination que les découvreurs de l'Amérique du Nord auraient donnée à une partie de la côte qu'ils voyaient pour la première fois, le sens est : pays des dalles [de pierre]), Húmland, Indialand, Kalda-Svíþjóð (Suède la froide, qui a fait couler beaucoup d'encre), Risaland ou pays des géants, Serkland (que nous avons déjà rencontré maintes fois, c'est le pays

des Sarrazins ou le pays de la soie), Syria, Tattaria, Trója, Tyrkland, pour nous limiter là.

J'en retiendrai trois seulement parce qu'ils paraissent avoir joui d'une popularité particulière : le Bjarmaland, le Garðaríki et l'« Afrique ».

Le Bjarmaland⁶⁹ d'abord. Rappelons que cette contrée a certainement eu une existence réelle : ce serait le pays des Perm', tout au nord de l'Europe, sur les rives de la Mer Blanche, là où passe la Dvina (vieux norrois Vína). Les anciens Scandinaves fréquentaient couramment un itinéraire qui allait du Cap Nord à ce qui serait aujourd'hui Mourmansk, pour recueillir ce qui fut l'un des objets essentiels du commerce des « Vikings », les peaux et fourrures auxquelles le Moyen Âge attachait le plus grand prix. Que des relations suivies aient existé, sans doute depuis extrêmement longtemps et de façon durable, entre les deux bords extrêmes de la mer Blanche, cela est attesté encore en notre siècle par l'existence d'une sorte de dialecte parlé indifféremment par les pêcheurs russes et norvégiens, et dit *russenorsk* ! La *Saga de saint Óláfr*, dans la *Heimskringla*, nous fournit d'ailleurs force détails sur une expédition de ce genre qui aboutit en Bjarmaland tout en affrontant des indigènes adoreurs du dieu Jómali⁷⁰ (chapitre CXXXIII). Toutefois, en dépit de ces traits « réalistes », voire historiques, et en vertu du principe bien ancré qui veut qu'*ex Septentrio lux*, une aura de mystère a dû cerner, dès les origines, ce pays. Voyons-en la preuve dans la présence fréquente du Bjarmaland, soit tel quel et sans précisions supplémentaires (*Sturlaugs saga starfsama*), soit sous un jour bien légendaire (c'est là, dans *Bósa saga*, que se trouve l'œuf de dragon, *gammsegg*, que les héros sont condamnés à aller chercher), soit encore par association avec un autre pays plus fortement légendaire, si l'on peut dire, le Helluland (dans *Hálfðanar saga Brönufóstra*), soit enfin

en liaison avec un autre pays qui relèverait du même type de présentation, le Gardaríki dont nous allons parler (dans *Hálfðanar saga Eysteinnssonar*). Au total, le Bjarmaland ne s'inscrit qu'à demi dans la légende. Il est loin, il s'y passe des choses insolites, y vivent des gens extraordinaires qui ne parlent pas une langue intelligible et qui adorent d'étranges idoles⁷¹ mais on peut s'y rendre, cela est arrivé à des personnes connues. Ce lieu servirait donc plutôt de relais ou de moyen de transfert à l'imagination des auteurs.

Il y aurait des faits similaires à noter à propos du Gardaríki. Ce nom signifie Empire des enclos : il est probable que les premiers observateurs scandinaves venus – de Suède certainement – dans l'actuelle Russie, qui ne connaissaient pas le phénomène des « villes », ont été frappés par l'existence d'agglomérations ceintes d'un enclos (scandinave *garðr* qui est l'équivalent du slave *gorod*), d'où le nom qu'ils ont donné à un pays qu'ils traversaient régulièrement pour se rendre à Byzance, comme on l'a noté, et auquel ils finiront par donner leur nom : Russie vient de *rús* qui est le nom par lequel, semble-t-il, les Slaves (de même que les « Grecs » et les Arabes) désignaient les Scandinaves ou Varègues (*væringjar*). Tout cela, pour dire que l'on ne saurait parler de pays légendaire en la matière. D'autant que l'Histoire, avec majuscule, a probablement voulu que les deux principautés de Hólmgarðr (Novgorod) et Kænugarðr (Kiev) aient été fondées par des Varègues dont nous connaissons les noms, sous leurs formes slavisées : Hrœrekr-Rurik, Helgi-Oleg, Ingvarr-Igor, et dont les descendants, slavisés, s'appelleront Sviatoslav, Jaroslav, etc. L'archéologie n'a eu nulle peine à découvrir des témoins sûrs, tant dans les villes qui viennent d'être citées que dans bien d'autres points de ralliement des Scandinaves comme Aldeigjuborg (version norroise) qui est Staraia Ladoga, sur le Volkhov, au sud du

lac Ladoga. On peut dire que jusqu'à Miklagarðr (Le Grand Enclos, donc la Grande Ville) qui est le nom nordique de Byzance, la route est parsemée de souvenirs scandinaves. Le Garðaríki, pour revenir à lui, n'est donc pas tellement fabuleux, si ce n'est qu'il constitue une porte perpétuellement ouverte sur des pays qui, eux, relèvent de la légende, témoin la liste qui a été donnée il y a peu. « Grèce », « Asie », Tyrkland, etc., sont accessibles, pense-t-on, à partir de l'État des Enclos. Je parlais de relais ou de moyen de transfert au sujet du Bjarmaland, ici, je dirais plutôt tremplin : voyez la *Saga de Hrólfr le sans-terre* : le Gardaríki sert de théâtre, ou de prétexte, au voyage fantastique qu'entreprend le héros. C'est probablement la raison pour laquelle il est l'un des décors comme obligés de la plupart des *fornaldarsögur*.

En revanche, l'« Afrique », Bláland comme nous l'avons noté, ou Affrika, est, elle, parfaitement fantaisiste et légendaire. Sans parler d'amusantes confusions comme celle qui assimile Blakkumenn (hommes de Blakka, qui s'applique aux Valaques, en Roumanie) et Blámenn (hommes noirs, donc bleus), l'« Afrique » est le lieu de prédilection de toutes les anecdotes les plus invraisemblables. *La Saga de Sörli le fort* a été résumée ici même⁷² : la première partie se situe en Bláland et la rencontre avec les Noirs a été évoquée. Ajoutons que c'est là que la saga fait vivre les géants et les vieilles sorcières.

Au total, le lecteur aura été certainement déçu : encore une fois, l'imagination scandinave, ancienne comme actuelle, n'est pas à son aise dans les outrances. Ou bien il lui faut un support en grande partie réel afin de tempérer d'éventuelles exagérations, ou bien, s'il est indispensable de trouver un lieu fabuleux, qu'il soit convenu, vague et finalement bien « étranger » afin que nul n'en ignore. C'est là que l'on relèguera tout ce qui passe pour invraisem-

blable. Il n'empêche tout de même que le fantastique appliqué à ce type de pays légendaires demeure bien tempéré : l'impression, en somme, que l'on retire de l'étude de l'exploitation de la veine populaire dans ces contes que peuvent être fort souvent les sagas légendaires !

9. Je passerai rapidement aussi sur le motif à tout faire et vraiment fondamental en matière de conte populaire, du *trésor* à découvrir ou à (re)conquérir. Sa valeur est classée, ses implications psychanalytiques, admises, il peut s'agir, une fois encore, de pratiques initiatiques. Inutile de trop insister.

Sauf sur un point qui ne manque pas de sel. Il se peut que la conjoncture ait donné, bien involontairement, un relief particulier à cette image. Le Viking rentrait chez lui, expédition faite, ayant acquis des richesses comme disent à l'envi les inscriptions runiques. Les temps étaient incertains et, même chez lui, en Scandinavie donc, il a pu régner une réelle insécurité. Ce qui incite à énoncer ce genre de constatations, ce sont les « trésors » que l'archéologie continue d'exhumer dans le Nord : il s'agit d'amas de pièces de monnaie d'or et surtout d'argent et de toutes provenances, ou d'objets plus ou moins précieux, ou encore de masses d'« argent haché » (*hacksilfr*) selon une pratique malheureusement bien attestée qui voulait que le Viking hachât les beaux objets qu'il rapportait pour obtenir du métal précieux qui « fît le poids » dans ses transactions. La remarque n'est pas incongrue car elle rejoint ce que je viens de noter à propos des pays légendaires : le thème du trésor se fonde, lui aussi, éventuellement, sur une réalité pratique et vérifiable. Il n'est donc pas tellement incroyable – remarque à laquelle encourage la constatation que dans la majorité des cas, les textes des *fornaldarsögur* ne précisent pas de quelle nature est le trésor que le héros doit conquérir : le terme à tout faire *skattr* (trésor, sans

plus) suffit aux auteurs, en général, comme dans la *Saga de Sörli le fort*. Parfois, mais ce n'est pas la norme, on nous parle d'objets magiques ou merveilleux qui seraient le « trésor ». Le mieux est de dire que ce thème n'a pas grande originalité dans les sagas légendaires.

10. De même, et pour des raisons identiques, que le motif des *monstres*. De nouveau, l'imagination scandinave n'est pas à son aise dans ce domaine et lorsque nous avons réellement affaire à une créature tératologique, nous pouvons presque être certains qu'il s'agit d'un thème « importé ». Voyez, par exemple, le dragon Fáfnir – qui nous est donné pour un géant d'autre part – dans les poèmes héroïques de l'*Edda*, au demeurant prophète et réputé auteur de l'un des textes de ce cycle, les *Fáfnismál* : jamais, il ne nous est dépeint en tant que monstre, au plus nous parle-t-on de son venin qui dégoûte.

Pourtant, les monstres font partie intégrante du répertoire des sagas légendaires, comme il se doit. Il faut seulement prendre garde qu'après, par exemple, des terrifiantes créatures celtiques, les monstres scandinaves ne sont guère effrayants, qu'ils ne sont d'ailleurs pas toujours présentés selon leurs caractéristiques aberrantes – le mot *skrimsl*, monstre, sans plus, suffit souvent à les définir, il en figure dans le *Dit de þorsteinn passe-maison* – et même que, dans les cas les plus élaborés, les attributs dont ils sont dotés ne sont pas de nature à désarçonner l'entendement⁷³ ! Cela a quelque chose d'un peu inattendu car, en ce domaine comme dans tous les autres, les Islandais avaient de la lecture, et de la lecture « scientifique », qui plus est. Ils connaissaient le *Bestiaire* de Philippe de Thaon, et fort bien puisque nous en avons conservé deux versions différentes, sous le titre de *Physiologus*. Leurs connaissances s'étendaient bien au delà : il y a, dans les sagas dites du Vinland⁷⁴, des Unipèdes qui doivent bien

sortir d'ouvrages qu'ils ont fréquentés. Il ne fait aucun doute que l'auteur de la *Saga de Sturlaugr le laborieux* avait de la lecture : il est question, au chapitre 17, de cynocéphales et comme l'action se passe en un pays légendaire appelé Hundingjaland (où intervient le thème *hund-* : chien), on peut être assuré qu'il entendait le sens de ce mot, tout grec qu'il fût. D'ailleurs, voici ce que le héros voit au Hundingjaland :

Il y avait des hommes aux portes, et le menton leur avait poussé sur la poitrine. Ils aboyaient comme des chiens.

Leur roi, au demeurant, s'appelle Hundólfr (où entre *hund-*, de nouveau).

Comme on l'a laissé entendre à propos de Fáfnir, il n'y a guère que les dragons (tels quels, sg. *dreki*, ou volants, *flugdreki*) qui puissent satisfaire un peu notre attente. Et comme, fort curieusement, nous avons ici grande abondance de matière, je m'attarderai un peu plus.

Bien entendu, il s'agit ici d'une thématique universelle où le Nord n'est pas d'une originalité extrême, d'autant que, comme on l'a déjà dit, les descriptions élaborées de ces monstres ne sont pas fréquentes. On peut s'interroger longuement sur l'origine orientale du dragon et sur les raisons pour lesquelles il a trouvé un territoire d'élection dans le Nord. Car le fait est qu'il joue un rôle important dans le cycle héroïque de Sigurðr Fáfnisbani (après tout, c'est le dragon Fáfnir qui donne au héros le surnom qui lui demeurera attaché : meurtrier de Fáfnir, comme s'il s'était agi là d'un exploit paradigmatique et sans pareil alors que les circonstances dans lesquelles Sigurðr l'a mis à mort sont simplement inglorieuses !) ; que nous le retrouverons dans bon nombre de traditions attachées à des descendants, équivalents ou hypostases de Sigurðr, comme Ragnarr loðbrók qui doit découdre un dragon gardien avant de pouvoir trou-

ver l'accès de la demeure où est gardée la belle qu'il courtise – tradition solide puisque Saxo Grammaticus la connaissait également. Son souffle venimeux renvoie aussi bien au basilic et sa nature tellurique – puisqu'il est très souvent assimilé à un serpent, il n'a pas nécessairement d'ailes – l'identifie au moins partiellement à un géant, le pas étant franchi par la série *Fáfnismál-Reginismál* dans l'*Edda poétique*, ce qui justifie sa qualité de prophète, les géants détenant par tradition le savoir des choses archaïques.

Ce qui frappe, c'est l'universalité – dans le Nord s'entend – de cette image. Donnons-en quelques exemples. Le bateau viking (*knörr* ou *skeið*) possédait, on le sait, une figure de proue amovible, sculptée à l'image d'un animal ou d'un monstre, qui était destinée à effrayer les *landvættir*, les esprits tutélaires du lieu où allaient aborder les navigateurs, afin de permettre à ces derniers de se livrer sans obstacles à leurs activités : lorsqu'ils réintégraient leur pays, ils enlevaient cette figure pour ne pas s'attirer l'ire de leurs propres *landvættir* ! Or le motif le plus répandu de sculpture des figures de proue était un *dreki*, un dragon : comme la poésie scaldique s'interdisait de nommer choses et êtres par leur nom, elle substituait volontiers à « bateau », par *heiti*, le mot *dreki*. Donc : non pas « il s'embarqua sur son bateau », mais, par métonymie, « il s'embarqua sur son *dreki* ». La question est de savoir pourquoi ce fut le dragon qui connut une telle faveur. Il en va de même des inscriptions runiques. La grande majorité d'entre elles nous proposent un texte en runes qui est inscrit dans le corps étiré d'un serpent-dragon dont la gueule mord la queue. Il ne s'agit pas là d'une simple fantaisie de type décoratif : l'inscription de la pierre de Ramsundberget, en Suède, nous montre Fáfnir lui-même, dans le corps duquel, donc, se lit l'inscription, qu'un petit bon-

homme, au bas de la pierre et qui ne peut être que Sigurðr, est en train de transpercer de son épée. À l'intérieur de l'espace délimité par le corps du dragon, diverses scènes renvoient à l'histoire de l'affrontement du héros et du dragon. La même question surgit : que vient faire le serpent-dragon dans ce type de monuments ? Et l'on pourrait poursuivre longtemps : sans entrer ici dans une présentation de l'art viking en ses diverses phases, il est clair que son sujet préféré consiste à présenter deux animaux affrontés, dont l'un est un dragon. C'est aussi ce que nous retrouverons encore dans les *stavkirker* ou églises en bois debout de Norvège, comme celle de Hylestad, mais une observation attentive du célèbre bateau-tombe d'Oseberg (au musée des bateaux vikings de Bygdøy près d'Oslo) nous permet de découvrir des montants dont la tête est certainement celle d'un dragon.

S'agit-il d'un motif « scythe », dans la mesure où nous sommes capables de dire à quoi renvoie cette dénomination ? Il est étrange qu'il hante avec une telle constance même nos textes poétiques. Et la mythologie nous propose un Miðgarðsormr, Grand Serpent (ou dragon) de Miðgarðr, qui est responsable à la fois de l'existence et de l'anéantissement final de notre monde, au demeurant meurtrier du dieu þórr, et un dragon, expressément cette fois, qui hante le grand arbre cosmique Yggdrasill, et s'appelle Niðhöggr. Sans insister : il est clair que nous avons affaire ici à un thème extrêmement ancien et fécond.

En conséquence, il n'y a nulle surprise à trouver tant de dragons dans les sagas légendaires auxquelles nous voici revenus !

Voici des dragons ordinaires, si l'on peut dire, comme dans la *Saga de Sörli le fort*, très sollicitée depuis quelque temps ici et qui pourrait donc passer pour un modèle de saga légendaire – conte populaire, n'était le disparate dont

elle se rend coupable. Le dragon intervient dans ce texte, visiblement, pour prendre rang parmi les épreuves comme obligatoires qui sont imposées au héros, il n'a pas de caractère propre. Cela peut aller assez loin : dans la *Saga de Ketill le saumon* (*Ketils saga hængs*), Ketill tue bien un dragon, mais par « modestie », ou par « réduction épique », il affirme n'avoir occis qu'un saumon (*hængr*), d'où son surnom !

Ailleurs, comme on l'a déjà entrevu, il est volant : tel est le cas dans *Egils saga einhenda*. Plus souvent – nous n'avons pas oublié ce que nous avons dit de Ragnarr loðbrók cherchant à s'emparer de la princesse þóra –, il est gardien. Dans *Eiríks saga víðförla*, Eiríkr voudrait bien pénétrer dans l'*ódáinsakr* (une sorte de paradis terrestre dont nous aurons lieu de reparler) mais il en est empêché par un dragon volant qui garde le pont stratégique et... l'avale ! Cette image donne à penser : faut-il voir là une transposition de l'idée, présente un peu partout, du monstre qui garde l'accès de l'autre monde, comme Cerbère où, pour ne pas sortir du domaine nordique ancien, le Loup Fenrir, voire le chien ou loup Garmr dont parle d'abondance la *Völuspá* de l'*Edda poétique* ? Monstre pour monstre : il convient qu'une créature surnaturelle marque l'accès à l'au delà !

Ces motifs passeront pour banaux. Plus original, sans aucun doute, est l'œuf du dragon (ou griffon, voire vautour : *gammr*) que, dans *Bósa saga*, Bósi doit rapporter du Bjarmaland : rappelons qu'il le vole dans le temple du dieu Jómali. Il est tentant de considérer que nous avons affaire là à une influence slave – rappelons-nous *L'Oiseau de feu* auquel Stravinsky a fait une fortune. Mais en soi, le motif est finalement assez clair : l'œuf est symbole d'éternité, de renaissance, de vie ressuscitée. Nous avons des idées assez semblables dans de sombres histoires, peut-être venues du

Midi ou d'Orient, où des vautours se repaissent de cadavres afin d'incorporer leur force de vie, leur *lifskraft*, une notion tout à fait fondamentale dans le Nord ancien. Il y a, d'ailleurs, dans les mythes scandinaves, une étrange figure : c'est celle de l'aigle Hræsvelgr⁷⁵ qui est réputé siéger au bout du monde, dont le batttement d'ailes provoque les vents qui déferlent sur la terre et, surtout, dont le nom signifie « avale-charogne ». Le vent, symbole universel d'esprit, d'immortalité, serait donc né des esprits des morts, de leurs souffles conjugués, par l'intermédiaire d'une créature ailée et gigantesque. Il semble bien que nous soyons là dans l'aire sémantique exacte du dragon ailé.

Voilà pourquoi le dragon joue un rôle non négligeable, au registre des contes populaires, dans les sagas légendaires. Il assume certaines valeurs de transmutation de la temporalité *et* de la localité. Il préside, comme par nature, à une manière d'amuïssement des frontières naturelles ou de transgression des règnes. Comme le héros, dont nous avons parlé d'abondance ici, franchit, lui aussi, un seuil entre monde des hommes et univers des dieux, il est normal en somme qu'il soit associé à ce monstre.

11. Certainement plus typiquement nordique est le motif du *filz de l'ours* que nous allons aborder maintenant. La recherche actuelle voudrait qu'il fût d'origine finno-ougrienne ou same : pourquoi pas ? Les Scandinaves et les Finnois ou les Sames ont toujours vécu en contacts étroits. Il n'est pas utile non plus d'insister sur le support réaliste de ce thème : l'ours est d'une force peu commune, c'est un animal dangereux, il y a donc lieu ou bien de l'idéaliser, ou bien de l'exorciser, ou encore de le faire entrer dans la thématique de la légende ou du conte. Il est assez remarquable, d'ailleurs, que parmi les très nombreux prénoms zoophores que nous propose cette culture, l'ours se taille

une part importante : Björn, Bera, Bjarni, Ásbjörn, Þorbjörn, Bjarki par exemple, renvoient tous à « ours » et ce sont des prénoms d'usage tout à fait courant. Nous avons vu⁷⁶, au demeurant, que l'imagination populaire conférait aux guerriers-fauves ou guerriers furieux (*berserkir*) les capacités de l'ours, comme leur nom l'indique. Noté également que l'ours est tenu pour le plus précieux des cadeaux que l'on puisse faire à un roi (dans le *þáttr d'Auðunn des Fjords de l'Ouest*). Un texte bref, comme celui-ci, qui est extrait du *Livre de colonisation* de l'Islande (S 259), vérifie les pouvoirs que l'on conférait à cet animal :

Il y avait un homme qui s'appelait Arngeirr, qui colonisa tout le Slétta [...]. Ses enfants étaient Þorgils, Oddr et Þuríðr [...]. Dans son enfance, Oddr restait habituellement près du feu, il était un peu attardé et on l'appelait kolbítr⁷⁷. Arngeirr et Þorgils s'en allèrent de chez eux par une tempête de neige pour chercher du bétail et ne revinrent pas à la maison. Oddr alla à leur recherche et les trouva morts tous les deux : c'était un ours blanc qui les avait tués et il était en train de les dévorer quand Oddr survint. Celui-ci tua l'ours et le ramena à la maison, et l'on dit qu'il le mangea tout entier, déclarant qu'il avait vengé son père en tuant l'ours, et son frère, en le mangeant. Ensuite, Oddr fut méchant et difficile à traiter. Il avait un tel pouvoir de changer de forme⁷⁸ qu'un soir, il s'en alla de chez lui, dans le Hraunhöfn, et vint le lendemain matin à Þjórsárdalr⁷⁹ porter secours à sa sœur que les gens du Þjórsárdalr voulaient lapider à mort pour sorcellerie et magie.

Le motif et clairement exposé dans *Hrólfs saga kraka*, texte légendaire par excellence, à propos de Böðvarr bjarki (on se rappelle que *bjarki* signifie ourson), l'un des douze champions de Hrólfr. Böðvarr est fils d'un certain Björn (littéralement : ours, qui a été victime d'un charme magique : il est ours pendant le jour et homme pendant la nuit, comprenons puisque nous venons de revoir cette

notion, qu'il est *hamrammr* une moitié du temps) et d'une femme qui s'appelle Bera (ourse). Ce sera, on le devine sans effort, un champion de premier ordre qui accomplira force exploits. Par exemple, il tue un troll ailé qui a fait de grands ravages au Danemark, il rend courage au couard Höttr en lui faisant manger le cœur et boire le sang dudit troll, et bien entendu, il vainc un dragon. Il est donc assimilable à Sigurðr meurtrier du dragon Fáfnir et aussi, dans un autre domaine germanique, à Beowulf vainqueur des Grendel, bien qu'il ne se produise pas sous l'eau ! Saxo Grammaticus en a entendu parler, Bothvarus figure au Livre X des *Gesta Danorum* où il combat sous forme d'ours, preuve que le Danois aussi était au courant du phénomène du *hamrammr*.

Ce n'est pas que les *sagnamenn* qui exploitent ce motif entendent le développer : visiblement, il fait partie du stock de thèmes légendaires auxquels on n'attache pas de signification spéciale. À supposer qu'il ait pu avoir initialement un sens ou religieux ou magique, il est devenu tout profane et n'a plus de valeur que décorative ! Tant il est clair que les *fornaldarsögur* exploitent à loisir des sujets qu'elles ont en quelque sorte vidés de leur substance première !

12. Des réflexions apparentées s'appliqueraient à un autre thème bien populaire des sagas légendaires, celui des *géants* sur lesquels je vais m'attarder un peu car il est capital : rares sont les textes que nous étudions ici, où ne figure pas au moins une de ces créatures, comme nous avons pu déjà nous en rendre compte par les extraits ou résumés qui ont été donnés. Je précise seulement que je veux les envisager ici uniquement d'un point de vue légendaire, dans la perspective du conte populaire où nous sommes.

Il existe toutes sortes de géants dans nos textes, les plus communs étant des *jötnar*, sg. *jötunn*, un mot dans lequel entre peut-être l'idée de manger, qui nous renverrait par

conséquent à nos ogres. Mais nous rencontrons aussi *risi* qui serait plus exactement gigantesque, et *purs* où l'accent semble mis sur les facultés mentales, insignifiantes en l'occurrence. Il se peut que les géants aient, aux origines, personnifié les grandes forces naturelles, certains de leurs noms tendraient en ce sens (comme Jörð, Terre, Ægir, Océan, Vindr, Vent, etc.), et il n'est pas exclu que les dieux que nous connaissons soient des divinisations de géants archaïques – ce qui justifierait encore une fois leurs curieux noms, þórr portant un nom qui signifie exactement Tonnerre, Sol étant « la » Soleil, par exemple. En tout cas, certains poèmes eddiques comme les *Vafþrúðnismál* établissent bien que, de même que les nains, ils détiennent la connaissance des grands secrets sacrés, valables *in illo tempore*, comme dirait M. Eliade, aux commencements. De là vient que l'on voit des dieux, comme Óðinn, aller les consulter pour acquérir le savoir suprême.

Dans les *fornaldarsögur*, ils sont un élément à la fois inévitable et stéréotypé, quand les personnages principaux de ces récits ne sont pas eux-mêmes de vrais géants comme þorsteinn passe-maison ou Starkaðr que nous connaissons bien l'un et l'autre ! Comme il n'est pas de conte populaire, dans quelque domaine culturel que ce soit, où ne figure pas ce personnage, nous pourrions nous contenter de passer rapidement. J'aimerais pourtant m'attarder un instant sur deux motifs intéressants où ils interviennent avec autorité.

Le premier est le thème de Polyphème (le cyclope aveuglé par Ulysse, en notant que c'est aussi un ogre puisqu'il dévore les quatre compagnons d'Ulysse). Nous l'avons rencontré dans *Hrólfs saga Gautrekssonar*⁸⁰ où le décalque paraît frappant : le géant qu'affrontent Hrólfr et son frère Ketill en Garðaríki est aussi un ogre, cannibale en vérité et Hrólfr crève son œil unique en y enfonçant une fourche de

fer chauffée à blanc. Après quoi les deux hommes s'enfuient en emportant l'épée magique du cyclope.

M'autorisera-t-on à faire une petite digression. Évidemment, la première réaction est de considérer que l'auteur de cette saga légendaire connaissait la légende homérique : nous savons que ces textes ont eu plus ou moins accès en Islande, par l'intermédiaire de versions hautement apocryphes (comme le *De excidio Troiæ* du prétendu Dares le Phrygien qui a été traduit en islandais sous le titre de *Trójumanna saga*, la *Saga des gens de Troie*). Cela, toutefois, ne paraît pas indispensable. Là comme en bien d'autres domaines, il est tout à fait possible qu'un même schème disons indo-européen ait donné les versions et grecque et germanique septentrionale. Le même type de réaction vaudrait aussi bien pour tel dieu comme Baldr qui ressemble si fort à Baal, Adonis, Tammouz, etc. Ce stock de personnages, situations, motifs sans vouloir l'élargir à l'humain tout simplement, peut fort bien remonter à nos propres origines culturelles (indo-européennes, donc) et le comparatisme, s'il faut en invoquer un, serait plutôt de type « vertical » qu'« horizontal ». Le cyclope, en tout cas, pour revenir à lui, a intéressé les auteurs de sagas légendaires puisqu'il y en a un également dans *Egils saga einhenda ok Ásmundar berserkjabana* à laquelle nous en venons maintenant.

Mais, et c'est notre second motif intéressant en l'occurrence, ce dernier texte nous propose aussi un géant qui n'a pas de cœur, entendons : qui est dépourvu de l'organe ainsi appelé.

Le cadre est fourni par les aventures des deux héros, Egill et Ásmundr, donc, qui s'en vont délivrer deux princesses enlevées par deux géants, lesquels ont pris la forme de *flugdrekar* ou plus exactement, de *gammar* (dragons volants ou basilics ou vautours, que nous connaissons bien à présent).

Ils se rendent aux Jötunheimar (foyers-des-géants, type *jötunn*) où ils font la connaissance de la géante Arinnefja – que nous avons déjà fréquentée⁸¹ – qui est reine des Jötunheimar et qui leur demande de raconter leur vie.

Ásmundr prend la parole et raconte ses exploits en expéditions vikings avec son frère juré Árán : il a tué deux *berserkir*, d'où son surnom, *berserkjabana*, meurtrier des *berserkir*.

Puis c'est Egill qui rapporte comment il a été capturé par un *jötunn* alors qu'il était âgé de douze ans et comment il l'a aveuglé en lui crevant son œil unique : c'est l'épisode que nous avons cité plus haut. C'est alors qu'il se bat contre un autre géant qui n'a pas de cœur et qui est assisté d'une *flagðkona* (une sorte de sorcière géante). Ce géant sans cœur tranche le bras droit d'Egill, d'où le surnom de celui-ci (*einhendr*, manchot). Mais un nain survient qui lui panse le bras et le lui guérit.

Alors, c'est au tour d'Arinnefja de narrer ses aventures : comme elle est sorcière, elle a été condamnée à rapporter trois trésors, un manteau qui ne brûle pas, une corne à boire inépuisable et des tables qui jouent toutes seules : nous avons vu plus haut cet épisode. Elle doit se battre contre trois géantes

trois femmes, si l'on peut les appeler ainsi, car auprès d'elles, j'étais une enfant par la taille.

Nous avons lu comment s'était passé cet affrontement. Arinnefja sort triomphante de l'épreuve mais on la force à coucher avec le Seigneur des ténèbres (*höfðingi myrkranna*, la connotation chrétienne paraît assurée), qui n'est autre qu'Óðinn.

Revenons à Egill et Ásmundr : avec Arinnefja, ils s'en vont chercher les princesses, mais avant d'y parvenir, il leur faut occire des tröll – qui sont une autre catégorie encore de géants – qui résident dans une caverne, au nombre de quatre-vingt-dix en tout ! L'affaire se conclut heureusement et la saga s'achève sur une série de mariages heureux.

Convenons au passage que nous tenons là de quoi illustrer correctement la rubrique « contes et légendes » dans laquelle nous sommes !

Le motif du géant sans cœur est d'ailleurs tout à fait

banal, il figure sous AT 302 dans la classification d'Aarne et Thompson. Ici, nous sommes en territoire nordique et un détail pourrait relancer le débat. L'image du géant qui, ou bien n'a pas cet organe que nous nommons cœur, comme dans la saga qui vient d'être résumée, ou bien a bel et bien un cœur qui peut exister à part soi, si l'on peut dire, éveille d'autres échos. Il renvoie au combat du dieu þórr contre le géant Hrungnir dont le cœur est ainsi fait, nous dit Snorri Sturluson⁸² qu'il « était de pierre, présentait des bords coupants avec trois cornes saillantes ». Il s'agit probablement d'un signe magique, que nous retrouvons, d'ailleurs, sur diverses pierres runiques, et qui renvoie au triscèle celtique. Autrement dit, dans l'univers de contes et légendes populaires où nous sommes, il se pourrait bien que l'attention portée au cœur et sa relation avec les géants relèvent de toute une imagerie où courage, magie et initiation aient place à parts égales. En fait, on le sait bien, rien n'est innocent dans cette littérature dite de pur divertissement !

13. Je me propose de clore cette rapide nomenclature en détaillant un peu un motif qui pourrait aussi bien figurer sous la rubrique religion mais qui paraît plonger de telles racines dans les croyances populaires que je préfère l'introduire ici : il s'agit de *la bataille éternelle* qui se trouve figurée, par excellence, par l'un des textes qui nous intéressent ici, un *þátttr* de la catégorie des sagas légendaires, le *Sörla þátttr* encore intitulé *Heðins saga ok Högna*, la *Saga de Heðinn et de Högni*⁸³.

C'est une histoire qui a passionné le Nord puisque nous la trouvons, en dehors de ce *þátttr*, dans l'*Edda de Snorri*, chez Saxo Grammaticus et dans l'un des plus anciens poèmes scaldiques connus, la *Ragnarsdrápa* du Norvégien Bragi Boddason (IX^e siècle).

L'argument qu'exploitent en commun à peu près tous les textes qui viennent d'être évoqués en est que la fille du roi

Högni, Hildr (qui porte donc un nom de valkyrie, lequel signifie « bataille ») a été capturée par le roi Heðinn en l'absence de son père. Högni se met à la poursuite de Heðinn jusque dans les Orcades. Heðinn offre des conciliations ou de se battre en duel, mais Högni a déjà tiré l'épée Dáinsleif (une arme magique dont le nom signifie : legs d'un mort) qui ne peut être rengainée si elle n'a pas tué un homme ! Alors commence le Hjaðningavíg ou Hjadningaél (bataille des Hjaðningar que l'on peut entendre comme descendants de Heðinn, ou Tourmente des Hjaðningar) : les deux armées se battent toute la journée mais le soir, les survivants rentrent à leurs bateaux et pendant la nuit, Hildr passe sur le champ de bataille, guérit les blessés et ressuscite les morts en sorte que la bataille reprend de plus belle le lendemain. Cela durera jusqu'aux Ragnarök.

Le *Sörla þáttr* est beaucoup plus circonstancié. Il justifie mieux, en quelque sorte, cette bataille éternelle.

La belle déesse Freyja possède un merveilleux collier, Brisingamen (collier des Brisingar, où nous ne savons que faire de Brisingar !), qu'elle a obtenu de quatre nains orfèvres après avoir accepté de passer une nuit avec chacun d'eux en manière de paiement. Óðinn vient à apprendre la chose et charge Loki d'aller voler ce collier. Pour ce faire, Loki se métamorphose en mouche et parvient, non sans mal, à ravir le bijou pendant que Freyja est endormie. À son réveil, la belle découvre le larcin, comprend aussitôt qu'Óðinn doit être derrière ce méfait et va le trouver pour protester et réclamer son bien. Óðinn finit par accepter à la condition que la déesse obtienne que deux rois se livrent une bataille sans fin. Elle excite donc le roi de Serkland, Heðinn Jarrandason, à se mesurer à Högni : afin d'y parvenir, elle prend la forme d'une valkyrie (connue d'autre part), Göndul (il entre dans ce nom une idée de *gandr* qui désigne la baguette magique des sorciers dans cet univers). La bataille durera cent quarante-trois ans et c'est un homme de la suite du roi Óláfr Tryggvason (l'un des deux grands convertisseurs de la Norvège) qui parviendra à y mettre fin.

L'argument est remarquable parce qu'il est pan-indo-européen et que nous en connaissons toutes sortes d'autres

versions. Dans le domaine germanique proprement dit, des textes comme *Wiðsið* ou *Deors Klagan* (anglo-saxon) et *Kudrun* (germanique continental) l'évoquent, et chez les Celtes, nous avons, dans les *Mabinogion*, le récit de Culhwch and Olwen.

Les significations sont multiples et je ne prétendrai pas les épuiser ici, tant s'en faut. Je considère qu'il faut voir là une illustration particulièrement bien venue de la lutte des morts contre les vifs, les premiers cherchant obstinément à s'emparer des seconds, qui résistent et finissent par l'emporter : entre la vie éternelle, si chère à toutes nos religions, partant à toutes nos mentalités, quelles qu'elles soient, et la mort éternelle, l'affrontement s'impose à l'esprit mais la victoire ne saurait faire de doute. Il est particulièrement intéressant qu'ici, le « moteur » de toute l'histoire soit une femme, sous des aspects successifs : Freyja, Hildir, et de nouveau Freyja-Göndul. On ne tiendra pas compte du mythe qui veut que Freyja possède la moitié des morts, Óðinn (qui joue un rôle majeur dans l'histoire) ayant l'autre. Il s'agit clairement ici d'opposition entre vie et mort. Il n'est pas indifférent non plus que le prétexte de cette bataille éternelle soit l'amour-passion, thème, nous le savons, tellement peu fréquent dans ce type de littérature. L'amour-passion, source de vie. On pourra aussi bien renvoyer aux homologues banales entre amour et mort, mais au total, il me semble parfaitement clair que cette histoire ait une valeur symbolique d'une surprenante richesse d'interprétations.

Ce passage en revue n'entendait que donner une idée du sujet. Au total, le répertoire qui vient d'être rapidement dressé est tout de même d'une belle richesse. Il présente un trait fort intéressant : les spécificités scandinaves, qui ont été relevées, elles, avec soin (l'importance de l'ours, par

exemple), ou bien ne sont pas dominantes, ou bien sont raccordées consciemment sans aucun doute, à la thématique « universelle » (ainsi du dragon dont, à ce jour, aucune justification n'a été procurée pour élucider le mystère de sa présence si importante et diverse dans le Nord).

J'ai préféré ne retenir que les motifs qui me paraissent soit les plus fréquents (les géants, par exemple), soit les plus pertinents (ainsi du forgeron merveilleux, sous son acception norroise⁸⁴) mais il va sans dire que j'aurais aussi bien pu présenter d'autres thèmes, très prisés des auteurs de *fornaldarsögur*, comme l'invisibilité (l'*ægishjálmr* ou casque de terreur, qui renvoie à l'égide des Grecs et appellerait les mêmes commentaires ; il peut également être heaume d'invisibilité, doublé en cela par la Tarnkappe du *Nibelungenlied*), ou la fabuleuse longévité (dans le *báttr de Gestr-aux-Nornes*, le héros vit trois cents ans, rappelez-vous Starkaðr qui dispose de trois vies), ou les invraisemblables naissances (celle du roi Víkarr, par exemple) et ainsi de suite. Au total, les sujets qui relèvent du conte populaire ou de la légende sont donc fort nombreux et tout à fait intéressants, que je sache. De là premièrement vient, à n'en pas douter, l'extrême popularité du genre des sagas légendaires, popularité qu'atteste le grand nombre de manuscrits que nous en avons gardés. Ce n'est pas par hasard non plus que j'ai cité, ici ou là, tel conte populaire dans l'acception ordinaire du mot, notamment pour manifester la continuité qui se sera établie de l'un à l'autre genre.

En fait, et si l'on voulait pousser la chose au système, on pourrait dire que tous les arguments, généraux ou de détail, des *fornaldarsögur*, relèvent du conte et/ou de la légende. Les distinctions que j'opère, un peu pour la commodité de l'exposé, pourront passer pour gratuites ou, au moins, arbitraires. Et ce qu'il me reste à voir maintenant,

qui relèverait plus directement de la magie ou du paganisme appellera les mêmes remarques et réserves.

Tant il est sûr que le plaisir de raconter une bonne et belle histoire aura présidé, par excellence, à la rédaction de cette catégorie de sagas !

c. Registre de la magie proprement dite

J'entends par magie l'ensemble de procédés dûment codifiés que doit utiliser le magicien pour contraindre les Puissances (quelles qu'elles soient) à intervenir dans le sens de ses propres volitions ou des souhaits de celui qui le commandite. Il s'agit donc, si l'on ose dire, de recettes qu'il appartient au magicien de connaître et d'appliquer correctement, s'il y manque, non seulement les opérations demeureront sans effet mais il se peut qu'elles se retournent contre lui. C'est pourquoi cette industrie ne va pas sans dangers et n'est pas accessible à quiconque. Le magicien doit avoir subi une initiation d'une sorte ou d'une autre. L'essentiel est que c'est *sa* volonté qui importe : là réside la différence majeure avec la religion. Et, bien entendu, il n'est pas de magie possible sans la certitude de l'existence d'un autre monde où sont les Puissances. En d'autres termes, il faut postuler l'existence d'un univers double pour avoir accès aux arcanes de la magie⁸⁵.

Un rappel encore : contrairement à des idées aussi fixes que fausses, qui n'ont fait que trop de ravages, notamment au cours de notre siècle, les anciens Germains ne pratiquaient pas une religion de la force non plus que l'on ne sait quelle science ésotérique et supérieure. Tous nos textes le confirment : ce fut un univers religieux où le savoir, la volonté de savoir, la quête du savoir importaient plus que tout. À telle enseigne que l'on voit telle divinité, pourtant

réputée pour ses muscles, voire sa brutalité, þórr, aller consulter un nain savant pour obtenir de lui la nomenclature de l'une des deux grandes figures de vocabulaire qu'ait connues la poésie scaldique, les *heiti* (dans les *Alvissmál* de l'*Edda poétique*). À l'inverse, celui qui est peut-être le dieu suprême, Óðinn donc, réputé dieu des armées (Herjaföðr), ne combat jamais : c'est seulement un stratège de haut vol.

La coloration majeure de cet univers s'appelle magie et l'observateur est surpris de constater à quel point elle s'insinue dans absolument tous les secteurs de l'activité. Les fonctions duméziliennes s'appliquent fort mal ici⁸⁶, où règnent avec une sorte de tyrannie la fertilité-fécondité et le culte des morts, ce qui revient au même. Le savoir dont je parlais il y a un instant renvoie à la connaissance des grands secrets sacrés et il n'est pas de divinité qui ne préside, de quelque façon, à ce qui serait la troisième fonction dumézilienne.

Cette constatation qui a, pour moi, les traits de l'évidence explique que je ne me sente pas obligé de descendre dans une présentation trop détaillée du thème puisque la magie est partout présente et qu'il n'est simplement pas de *fornaldarsaga* qui n'y sacrifie, comme on a pu s'en apercevoir à l'étude des résumés qui ont été proposés dans les pages qui précèdent. J'ajouterai que la remarque n'est pas propre aux sagas légendaires. Les grandes *íslendingasögur* et un très grand nombre de *konungasögur* appelleraient les mêmes observations : il n'est pas possible, par exemple, de suivre l'intrigue de la *Saga de Grettir* (l'une des grandes *íslendingasögur*) si l'on fait abstraction des pratiques « noires » dont elle fait état et qui, littéralement, mènent l'intrigue, au point d'être responsables de la mort du héros. Il en va de même pour d'autres textes de la même catégorie comme *Eyrbyggja saga* (la *Saga de Snorri le godi*) ou

Vatnsdæla saga (la *Saga des chefs du Val-au-Lac*). Semblablement, même sans s'intéresser à un texte légendaire par définition comme *Ynglinga saga* (première saga de la *Heimskringla* de Snorri Sturluson, qui traite de l'époque mythique de la Scandinavie), on ne peut lire la *Saga de Hákon le bon* et même de nombreux chapitres de la *Saga de saint Óláfr* (dans le même ouvrage) sans faire droit aux ténébreuses pratiques dont elles se font si souvent l'écho.

Parler, en conséquence, de la magie dans les sagas légendaires pourrait passer pour superflu : puisqu'elles sont « légendaires », puisqu'elles sont censées se dérouler dans les temps archaïques (que dit le préfixe *for-*), il va de soi que ce qu'elles nous décrivent ou racontent n'est pas « naturel » ni « réaliste » et donc, qu'un souffle occulte les anime. Voilà pourquoi je ne m'attarderai un peu que sur quelques points, dans cette nomenclature de thèmes avec éventuels commentaires, en quoi consiste le présent chapitre.

En faisant une intéressante remarque, toutefois. Nous sommes assez bien renseignés sur ce que dut être la magie chez les anciens Scandinaves, même si l'aloi de nos sources n'est probablement pas toujours des meilleurs. Or les sagas légendaires ne détaillent guère les côtés rituels ou cultuels de la magie : pas de *sejðr* (comme dans la *Saga d'Eiríkr le rouge*), pas de *níð* (comme dans *Egils saga Skallagrímssonar*), pas de *blót* explicitement détaillé (monnaie courante dans les *Íslendingasögur*), pas de *galdr* comme dans certains poèmes eddiques, et si les runes nous sont souvent présentées comme des signes magiques – ce qu'elles n'étaient nullement, comme nous le savons⁸⁷ –, c'est sans démonstration, tant la chose va de soi dans cet univers ! Il n'y a guère que le rite de la fraternité sacrée – *fóstbræðralag* –, que nous connaissons, qui occupe une

place importante dans ces textes, encore ne nous est-il jamais décrit comme il l'est dans la *Saga des frères jurés* ou celle de Gísli Súrsson. La Prière de Búsla que j'ai donnée tout au début du chapitre II du présent livre constitue une sorte d'exception : elle figure, d'ailleurs, dans un texte qui détonne assez fort sur le reste des sagas légendaires, ne serait-ce que par ses aspects fortement érotiques. Ainsi, ne nous attendons pas à trouver de longues descriptions des pratiques magiques qui, pourtant, sont comme inévitables dans ces sagas. Nous savons que la loi du genre est le fantastique et le surnaturel : on ne voit pas pourquoi, en conséquence, des développements spéciaux seraient apportés à ces pratiques magiques qui, à la fois justifient cette atmosphère et en découlent. Les quelques points que je m'appête à privilégier sont présents ici uniquement parce qu'ils éclairent mieux les vues qui viennent d'être avancées.

1. *Magiciens et sorcières*

Le plus rapide est de dire qu'ils sont présents, à des degrés divers, dans toute *fornaldarsaga* qui se respecte, soit tels quels, en tant que magiciens professionnels si l'on peut dire, soit sous les espèces de créatures plus ou moins anormales qui se doivent de pratiquer la science noire. Ils peuvent tenir le haut du pavé, comme dans le *Dit de Gestraux-Nornes*, il leur arrive de ne surgir que de manière épisodique, mais le rôle qu'ils jouent n'est jamais secondaire ni anecdotique. D'autant qu'il n'arrive simplement pas que le héros ou les personnages plus ou moins mythologiques comme les géants, les nains, et, s'il faut le préciser, les dieux lorsqu'ils interviennent dans ces textes, ne pratiquent pas la magie en plus de leurs autres activités.

On peut étendre cette remarque : en fait, dès qu'un personnage sort de la norme (parce que sa naissance a été merveilleuse, parce qu'il est le fruit d'un inceste, parce que son

enfance a été compliquée de singulières péripéties, etc.) il est *ipso facto* doué de pouvoirs magiques. Il n'est pas nécessairement magicien professionnel, mais il a des capacités inquiétantes. La règle ne vaut pas que pour les sagas légendaires. Elle s'applique aussi bien à des textes relevant d'autres catégories. Prenez la *Saga des Féroïens* (*Færeyinga saga*)⁸⁸ qui est une saga du type *íslendingasaga*, son protagoniste, þrándr í Götú, est un bonhomme tout à fait insolite qui, donc, est magicien : il s'entend au prix d'une fantastique mise en scène, à faire reparaître des morts afin de savoir de quelle façon sanglante ils sont morts et de dévoiler l'auteur de ces meurtres.

Je prendrai, en le détaillant à loisir, l'exemple de l'une des plus célèbres des *fornaldarsögur*, au demeurant déjà maintes fois sollicitée ici, la *Saga de Hrólfr la perche*, *Hrolfs saga kraka*, sans doute la plus connue du genre après *Völsunga saga*. Ce texte est divisée en plusieurs *þættir* que nous allons suivre ici.

a) *þáttur de Fróði*. Il est d'abord question d'une lutte dynastique, au Danemark, entre Fróði, fils de roi, et son frère Hálfðan. Celui-ci est tué et son trône est usurpé. Ses fils, Helgi et Hróarr, parviennent à s'échapper et ont l'intention de réclamer le pouvoir, Helgi est victime d'un sort contraire. Intervient une *völva*, une prophétesse magicienne, Heiðr, qui révèle l'endroit où se cachent les fils de Hálfðan. Voici le passage en question :

Était arrivée là une magicienne (völva) qui s'appelait Heiðr. Le roi Fróði la pria d'exploiter son art pour savoir ce qu'elle serait capable de dire des garçons [= Helgi et Hróarr]. Il fit un superbe banquet en son honneur et la mit dans un haut échafaudage⁸⁹. Le roi demanda alors quelles nouvelles elle voyait « car je sais, dit-il, qu'il se passe maintes choses devant toi et je vois que tu as grande chance, réponds-moi au plus vite, magicienne. »

Mais Helgi parvient à circonvenir son oncle Fróði et à le faire tuer.

b) *þáttur de Helgi*. Helgi rencontre alors une certaine Ólöf, reine de Saxland, créature belle et insoumise qui, dans un premier temps, le ridiculise. Mais il se venge et l'épouse de force : de cette union naît une fille, Yrsa, que Ólöf élève en Saxland où elle s'est enfuie avec elle. Treize ans après, Helgi vient à passer en Saxland, il rencontre Yrsa, sa fille, sans savoir qui elle est, il la trouve à son goût et l'épouse. De leur union naîtra Hrólfr, héros de la saga, qui sera un jour surnommé *kraki* – la perche – par l'un de ses suivants, en raison de son extrême maigreur. Dans l'intervalle, Helgi a rencontré une femme-alfe, qu'il a également séduite et dont il a une fille, Skuld, qui va devenir une affreuse sorcière et fera à son demi-frère, Hrólfr, tout le mal qu'elle pourra : elle finira par contribuer à sa perte. Le mariage incestueux de Helgi avec Yrsa étant révélé, Yrsa s'enfuit en Suède où elle devient la femme du roi Aðils des Uppsalar. Helgi se met à la recherche de sa femme, il est pris dans une embuscade par Aðils qui se révèle un rival dans la querelle dynastique dont est partie toute la saga et qui, visiblement, sert de cadre à ce récit.

c) *þáttur de Svipdagr*. Hrólfr cherche maintenant à redresser sa cause. Pour ce faire, il rassemble les douze plus grands champions qu'il peut trouver. Le premier est Svipdagr

il était riche de biens et avait été un très grand champion [...] et il savait maintes choses

(cette dernière proposition nous renvoie au mot *fjölkkunnigr*, littéralement : qui sait maintes choses. C'est la façon conventionnelle de désigner un magicien).

La spécialité de Svipdagr est de découdre des *berserkir*. La saga nous en donne divers exemples. mais il est trahi par le roi Aðils.

d) *þáttur de Böðvarr (bjarki)* Un autre champion de Hrólfr est Böðvarr bjarki : nous avons déjà parlé ici de son surnom, qui signifie ourson. Il se rend célèbre en tuant un dragon volant (*flugdreki*).

e) *þáttur de Hjalti*. En dépit de ce sous-titre, cette section continue de parler de Böðvarr bjarki qui finit par épouser une fille de Hrólfr, Drífa. Auparavant, il a tué un troll ailé qui a fait de grands ravages au Danemark. Vit dans son entourage un couard qui s'appelle Höttur. Böðvarr le force à manger le cœur

du troll et à boire son sang. La conséquence est que Höttir est merveilleusement revigoré et n'a plus rien d'un peureux. Du coup, Böðvarr le rebaptise Hjalti.

f) *Þáttur où Hrólfr et ses champions se rendent en Suède.* Il s'agit maintenant, pour Hrólfr, de se venger du roi Aðils qui a cherché à s'emparer de son trône.

g) *Skuld et mort de Hrólfr.* Hrólfr devrait siéger maintenant dans toute sa gloire avec ses champions, mais Skuld, dont on n'a pas oublié qu'elle est sorcière

(elle était de l'espèce des sales sorcières et descendait des alfes du côté de sa mère, et le roi Hrólfr eut à payer cela ainsi que ses champions)

veille à perpétrer les crimes dont elle rêve depuis bien longtemps. Elle déclenche la guerre contre son demi-frère et s'adjoint l'aide de créatures surnaturelles

Skuld, par force opérations magiques, s'applique à triompher du roi Hrólfr, son frère, de façon qu'elle soit assistée d'alfes, de normes et d'autres innombrables racailles, si bien que la nature humaine ne peut se soutenir en face de cela

Le résultat sera donc que Hrólfr périra dans une *galdrahríð*, une tempête magique. Les frères de Böðvarr se vengent de Skuld et restituent le trône de Hrólfr aux descendants de ce dernier.

Il n'est pas besoin d'attirer l'attention sur l'in vraisemblance des péripéties de ce récit, au demeurant bien et sobrement écrit, ce qui n'est pas le moindre des paradoxes ! Et nous avons pu vérifier qu'à peu près tous les personnages, ou bien sont plus ou moins anormaux (entendons qu'ils se situent sur les marges de la nature humaine ordinaire), ou bien participent de la magie ou de la sorcellerie. Mais c'est, si je peux dire, avec naturel : c'est très simplement que la pucelle dialogue avec l'horrible géant (le cas se rencontre dans la *Saga de Hrólfr fils de Gautrekr*), très spontanément que le héros en découd avec la « norme » soudain rencontrée, très ingénûment que le jeune homme prometteur se voit contraint d'abattre l'hor-

rible *flugdreki* ! C'est peut-être même l'un des caractères les plus convaincants de ce type de littérature : les auteurs poussent l'art jusqu'à ne plus donner la conscience d'évoluer aux limites du raisonnable.

2. Objets magiques

Nous en avons assez lu pour savoir qu'ils sont un élément comme indispensable de nos textes. Lesquels sont originaux en cela : les autres catégories de sagas, par définition, dirons-nous, donnent dans un réalisme appuyé, un pragmatisme qui interdisent les incursions dans ce domaine fantastique. À peine si l'on décèle une tradition, présente entre autres dans la *Saga de Gísli Súrsson*, attachée à une épée ou lance, Grásíða (Flanc-Gris) qui a dû jouir d'une légende à elle attachée. Pour le reste – et c'est l'une des grandes valeurs des sagas islandaises –, le regard froid des *sagnamenn* n'est pas conciliable avec les délires de l'imagination, comme on l'a dit de maintes façons ici. Mais dans les sagas légendaires, qui servent d'exutoire ou de compensation, dirons-nous, l'attitude n'est pas la même. Et donc, nous sommes gratifiés de tout un bric-à-brac fantastique ou extraordinaire.

Il arrive, d'ailleurs, qu'un objet magique soit le personnage principal, en quelque sorte, d'une *fornaldarsaga*. L'exemple à ne pas manquer ici est *Hervarar saga ok Heiðreks konungs*, que nous avons abordée à d'autres égards. C'est un texte disparate qui paraît souffrir d'un défaut d'unité dont la cause viendrait de ce qu'il s'efforcerait de raccorder des épisodes ou des poèmes de diverses provenances et dates. Mais en réalité, il y a un thème qui court d'un bout à l'autre de la saga, ou plutôt un objet : c'est l'épée Týrfingr que la vierge guerrière Hervör s'en vient extorquer de force à son père mort et inhumé sous son tertre et qu'il est contraint de lui livrer. Il y a longtemps

que l'on a suggéré que l'étrange nom de cette épée pourrait venir de son caractère symbolique. Les historiens du passé distinguaient entre deux ethnies gotiques, les Gots Tervingi et les Gots Greutingi, soit les Gots des tertres (*terv-* qui renvoie à cette idée, voyez le néerlandais *terp*) et les Gots des pierres (ou cailloux, *grjót* en islandais). Tyrfingr serait donc l'emblème des Gots Tervingi et c'est l'autorité sur cette ethnie que vient symboliquement réclamer Hervör. On comprend mieux, en ce cas, l'allure magique que prend cette arme. L'explication est d'autant plus tentante que les Gots Greutingi figurent également dans la saga sous les espèces du guerrier Gizurr Grýtingaliði !

Mais cette explication n'est pas assurée. Il y a toutes sortes d'épées magiques dans nos sagas : nous avons nommé plus haut Dáinsleifr, legs du mort, dans l'histoire de la bataille éternelle ; l'imagerie qui s'y attache – elle doit tuer un homme si jamais elle est dégainée – s'adapte fort bien à la thématique de la bataille éternelle telle que je l'ai suggérée. Il y a une autre épée magique dans *Ásmund-ar saga kappabana*, ou dans *Hrólfs saga Gautrekssonar*. Celle qui figure dans *Sturlaugs saga starfsama* a des allures de boomerang puisqu'elle revient dans la main de son possesseur s'il la lance : nous pensons donc au marteau Mjölfnir, « arme » du dieu Þórr, qui a les mêmes propriétés – c'est, en vérité, une image de la foudre.

Voici des flèches magiques dans *Örvar-Odds saga*, où elles sont nombreuses. *Jómsvíkinga saga* n'est pas exactement une saga légendaire puisqu'elle participe de l'histoire royale et de la légende, mais la prodigieuse vision de la grande déesse Þorgerðr hölgabrúðr qui décoche de chacun des doigts de sa dextre, dans la grande bataille navale de Hjörungavágr, une flèche qui ne manque jamais son but⁹⁰ doit bien participer du même type de représentations fan-

tastiques, même s'il n'est pas impossible de voir en cette image une figuration de « la » soleil dardant ses rayons imparablement victorieux.

Ce thème des armes douées de pouvoirs formidables est finalement banal. Pour contredire un peu ce qui a été dit au début du présent développement, il arrive même que les sagas non légendaires en parlent. Il y a des haches qui sifflent dans la *Sturlunga saga*⁹¹, cela présage bataille sanglante, bien entendu. La tunique ou le manteau qui rendent invulnérable parce qu'ils sont insensibles aux coups est un motif assez répandu dans les *íslendingasögur* (où, toutefois, il revient toujours aux interventions d'une magicienne) : voyez *Fóstbræðra saga* (ch. 9). On trouve même dans la *Saga de Snorri le godi* (chap. 44) la mention d'un geste : le chef d'un des deux camps, juste avant un affrontement guerrier, jette sa lance par-dessus les rangs ennemis pour les vouer à Óðinn, ce qui rappelle et un rite martial sans doute ancien, et la valeur magique attachée à la lance, arme typique du dieu.

Sont aussi, et fréquemment, des objets magiques les cornes (d'aurochs en général) à boire : Sturlaugr, dans la saga qui porte son nom, accomplit une périlleuse mission uniquement pour rapporter de pareils objets. Nous avons résumé ici même le *Dit de þorsteinn passe-maison* et nous avons vu que ce récit est comme ponctué par les objets merveilleux que le héros emporte. Rappelons qu'il parvient à se rendre invisible grâce à une pierre magique et qu'il fait le voyage de l'autre monde pour en rapporter de force deux cornes qui ont été volées à un mort.

Je préfère – parce que les exemples qui viennent d'être évoqués sont pour ainsi dire monnaie courante – m'attarder un instant sur un étrange motif, celui du bateau qui parle. Il figure et dans la *Saga de þorsteinn fils de Víkingr* et dans celle, que nous connaissons bien, de Friðþjófr le

vaillant (*Friðþjófs saga frækna*). Le voici décrit partiellement dans le premier de ces deux textes :

Ce bateau [...] était d'autant meilleur qu'il avait toujours bon vent, où qu'il voulût cingler. Il était capable de parler presque comme un homme.

Il n'est pas impossible qu'une tradition se soit attachée à cet esquif puisque la saga de Friðþjófr donne des strophes scaldiques où il en est question et où il est dit, notamment, qu'il supporte parfaitement les pires tempêtes ! Ce motif est extrêmement rare : s'agit-il d'une légende populaire ancienne ? Il se pourrait, le substantif commun *elliði* s'appliquant à un type de bateau à poupe très relevée, de modèle archaïque à l'époque où écrivent les *sagnamenn*.

3. Pour les *animaux magiques*, nous en avons tant vu et ils ressortissent si nettement au registre merveilleux commun à toutes nos cultures que nous pourrions passer rapidement aussi. Je noterai seulement quelques cas intéressants.

Celui du *sónargöltr* ou verrat sacrificiel, par exemple, qui figure dans *Hervarar saga* (mais nous en avons un autre dans la *Saga de Hrólfr la perche*, chap. 43) Il y est réputé avoir des soies d'or et c'est en posant la main sur ces soies que l'on doit prêter les serments particulièrement solennels. Il ne fait aucun doute que nous ayons affaire là à une coutume vénérable. Le culte du porc est l'apanage des dieux Vanes, Freyr ayant pour animal emblématique un verrat et sa parèdre, Freyja, étant surnommée *sýr*, la truie. Cela n'avait rien de péjoratif, le porc étant, comme on sait, un symbole de fertilité et de prospérité. Qu'il ait été sacrifié précisément pour les fêtes du solstice d'hiver (*jól*, notre Noël), cela est fort bien attesté. Des survivances inno-

centes et totalement inconscientes de leur contenu aujourd'hui, comme le *julskinka* (jambon de *jul*) que prépare rituellement toute ménagère suédoise qui se respecte prolongent des usages immémoriaux. Il n'est pas exclu que les Suédois, qui vouèrent un culte très bien attesté, aux dieux vana Freyr/Freyja (témoin une riche toponymie) doivent leur nom même à cet animal : ce serait l'empire ou la « nation » de la truie, *Svíá- ríki* (ou *Sví-þjóð*) d'où vient l'actuel Sverige. On sait, au demeurant, que les Germains professaient certainement une révérence spéciale envers cet animal, les casques sommés d'un verrat comme celui de Sutton Hoo, en Angleterre, sont éloquents sur ce point.

Ou bien disons quelques mots des chats ou des chiens. Nous trouvons des chats magiques, si l'on peut dire, dans la *Saga des Chefs du Val-au-Lac* (*Vatnsdæla saga*), qui n'est pas une *fornaldarsaga*, et cet animal qui, de toute manière, jouissait d'une attention particulière dans les mythes puisque le grand Serpent de Miðgarðr (Miðgarðsormr) est capable de se métamorphoser en chat pour ridiculiser le dieu þórr en personne (dans l'*Edda de Snorri*, lors du voyage du dieu chez Loki des Enceintes Extérieures) figure aussi dans les sagas légendaires. Mais il s'efface devant le chien, fait peu banal puisque cet animal n'est pas tellement familier des textes islandais en général. Pourtant, Snorri Sturluson, dans sa *Saga de Hákon le bon* (ch. 12), se fait l'écho d'une tradition qui doit remonter fort avant dans le temps, celle du roi-chien, entendons du chien que les hommes prennent pour roi par incapacité de trouver un gouvernant humain capable d'exercer des fonctions royales. Il s'agit des habitants du Trøndelag, en Norvège donc, qui paraissent ingouvernables. Le roi Eysteinn leur demande donc de choisir pour roi entre

un esclave qui s'appelait þórir la crinière, ou un chien qui s'appelait Saurr (Crotté). Ils choisirent le chien, pensant que de la sorte ils feraient à leur gré. Ils dotèrent, par magie, ce chien de l'esprit de trois hommes, et il aboyait deux mots mais disait le troisième. On lui fit un collier et une laisse d'argent et d'or. Dès que le sol était sale, les gens de la mesnie le portaient sur leurs épaules. On lui fit un trône, il siégeait sur un tertre comme les rois

Ce motif n'est pas inconnu des sagas légendaires ou de textes apparentés que je n'ai guère sollicités jusqu'ici. Il s'agit de *Hversu Nóregr byggðist* (*Comment la Norvège fut habitée*, très bref texte d'allure légendaire figurant dans la compilation du *Flateyjarbók*) où l'on nous parle du roi Eysteinn illráði qui

institua comme roi des gens du Trøndelag de l'intérieur son chien qui s'appelait Saurr parce qu'ils avaient tué son fils Önuendr auquel il avait confié la garde du pays

sujet repris dans *Af Upplendinga konungum* (*Des rois de l'Uppland*, très bref écrit généalogique qui se trouve dans une autre compilation, *Hauksbók*) qui précise que Sórr (= Saurr) a été inhumé dans le Sórshaugr. Saxo Grammaticus aussi connaissait cette tradition : le roi Gunnarus donne pour roi un chien aux Norvégiens pour les punir et les déshonorer (*Gesta Danorum* IX, 4). Cet argument est tout à fait banal : Pline et Aelian le connaissaient et nous le retrouvons aussi en Inde et en Chine. Il a existé un culte de chien-roi en Égypte et les cynocéphales étaient évidemment gouvernés par un chien⁹². Comme j'ai déjà parlé de totémisme dans le présent livre⁹³, pour prendre mes distances vis-à-vis de ce type d'interprétations, je n'insisterai pas. Mais une fois de plus, l'occasion est belle de souligner à quel point les lettres islandaises médiévales ne sont pas isolées dans le concert indo-européen et

exploitent toutes sortes de sujets connus ailleurs et autrement. Au demeurant, il y a, dans *Hálfs saga ok Hálfsrekka*, un chien moins inquiétant, qui s'appelle Flóki et

qui n'aboyait jamais sauf lorsqu'il savait qu'un danger menaçait le roi

ce qui ne manque pas de renvoyer le connaisseur au chien Sámr, dans la *Saga de Njáll le brûlé*, qui pressent la mort de son maître Gunnar de Hlíðarendi.

4. Logiquement, j'aurais dû parler du *cheval* sous la rubrique précédente, mais il joue un rôle tellement important, ici comme ailleurs, qu'il faut lui donner une place à part. Je suis de ceux qui pensent que la supériorité des Indo-Européens s'est manifestée avant tout par le fait qu'ils ont été les premiers à savoir domestiquer le cheval – la plus noble conquête de l'homme ! Le fait est que cet animal est sacré dans toutes nos cultures et qu'il continue de jouir d'une faveur tout à fait particulière, soit en tant que tel (les courses, le prestige de l'équitation), soit par transfert simple (l'automobile). Dans le Nord comme autre part, nous savons qu'il fut privilégié : il existe en grand nombre dans les mythes et les rites, il fréquente d'abondance les grands textes sacrés, chaque dieu ayant sa monture propre. L'archéologie prouve, de plus, qu'il a joué un rôle non négligeable dans le culte de la maison et son caractère juridique inaliénable puisque l'on a découvert des crânes de chevaux sous la poutre de seuil (qui était sacrée) des demeures humaines. Une saga comme *Hrafnkels saga Freysgoða* qui, bien qu'*Íslendingasaga*, n'a probablement pas le caractère « historique » attaché aux textes de cette catégorie et a pu être inventée pour toutes sortes de raisons, met en scène un homme, Hrafnkell, qui a fait le vœu de tuer quiconque monterait sans sa permission le cheval, Freyfaxi (Crinière de Freyr) qu'il possède et qui est, comme son nom l'indique, con-

cré au dieu Freyr. Effectivement : le premier imprudent qui désobéira sera impitoyablement exécuté. Un caractère sacré s'attachait donc à cet animal. Il est tenu, rappelons-le, pour le grand psychopompe dans toutes nos religions. Ses relations avec les morts sont immédiates, par conséquent. C'est peut-être ce trait, probablement archaïque, qui lui aura valu sa prééminence. Il jouit, en tout cas, d'une prépondérance évidente en domaine scandinave ancien. Il se peut qu'il ait présidé à l'idée de transgression de règnes, plusieurs fois évoquée dans le présent livre, puisqu'il circule indifféremment entre monde des vivants et empire des morts. Cela lui confère des caractères surnaturels patents. Voyez le cheval Sleipnir d'Óðinn, qui a huit jambes et dont le « fils », Grani, monture de Sigurðr Fáfnisbani, est seul capable de franchir le mur de flammes qui cerne la valkyrie endormie. Il nous est dit de Sleipnir – dont les huit jambes sont symbole ou bien de rapidité extrême ou bien de dépassement de nos catégories « réalistes » – qu'il était capable de progresser « sur les eaux et dans les airs ». Il est remarquable, en somme, que cet animal soit rattaché de toutes les manières à la thématique odinique, Óðinn étant le dieu des morts, certes, mais aussi celui de la pensée ou de l'intelligence qui lui confèrent une évidente supériorité à l'intérieur du panthéon nordique.

Nous avons des chevaux merveilleux en grand nombre dans les sagas légendaires. Ainsi de Dulcifal, dans la Saga de Hrólfr le sans-terre, c'est un animal qui parle :

Il était rapide comme un oiseau, agile comme un lion, grand comme un loup (!). Il n'avait pas son pareil en fait de taille et de force [...] Il était de l'espèce des dromadaires. Jamais le roi Hreggviðr n'avait connu la défaite depuis qu'il avait eu ce cheval.

Impossible de l'attaquer en dehors de son maître : il mord tous ceux qui l'approchent. C'est lui qui débarrasse Hrólfr de l'épine du sommeil (*svefnþorn*)

Je remarque – et cela peut nous fournir des indices précieux sur la vraie nature des *fornaldarsögur* – que beaucoup de chevaux qui y figurent sont connus aussi de sources poétiques eddiques : ainsi de Goti et de Hölkvir, qui sont les chevaux de Gunnarr et de Högni dans la *Völsunga saga*, sans parler des poèmes que cite ce texte et où il est question de montures mythiques comme Alsvinnr et Árvakr, les chevaux qui sont censés tirer le soleil et la lune.

Et nous parlions de liaisons avec les morts : on n'a pas oublié que, dans *Örvar-Odds saga*, c'est d'un crâne du cheval mort, Faxi, que sort la vipère qui tuera le héros.

5. Il est temps d'aborder de face quelques *rites ou opérations magiques* tels qu'ils nous sont dépeints dans les sagas légendaires. De nouveau, il ne faut pas nous attendre à une moisson d'une richesse exceptionnelle. Redisons que ces *fornaldarsögur*, par définition en quelque sorte, ne s'intéressent pas particulièrement au Nord : leurs curiosités vont plutôt à ce qui est « exotique », à ce qui vient d'ailleurs et je l'aurais suggéré de bien des façons. D'un autre côté, nous savons que tous ces textes, quelle que soit la catégorie envisagée, ont été rédigés au XIII^e siècle, soit quelque deux ou trois siècles, au minimum, *après* les événements qu'ils sont censés relater. En d'autres termes, ils se livrent, tous autant qu'ils sont, à un travail de reconstitution « historique » qui laisse ouvert le problème de l'authenticité de ce qu'ils rapportent. Aussi n'y a-t-il pas à nous étonner de voir que ce sont plutôt des sagas de la classe des *íslendingasögur* qui nous fournissent, éventuellement, des « documents » sur ce sujet : la *Saga d'Eiríkr le rouge* pour le *sejðr* et la présentation d'une *völva* en action (chap. 4), par exemple, ou la *Saga d'Egill fils de Grímr le chauve* pour le *níð* (chap. 57).

Ces réserves étant faites, il reste que les sagas légén-

daires aussi traitent ce sujet, mais pas plus ni avec plus de détails que les autres. Simplement, ce thème est mieux venu dans des textes de ce genre, il détonne moins.

Donc, voici toutes sortes de *métamorphoses*, le paganisme nordique ayant, semble-t-il, porté une prédilection particulière à ce phénomène, la plupart des dieux étant susceptibles de changer de forme à volonté. Ainsi, Óðinn est tantôt serpent, ou aigle, ou loup, ou corbeau, ce n'est pas par hasard que l'un de ses surnoms les plus courants est Grímnir (Masqué). Mais les autres dieux ne sont pas en reste, Freyja est souvent faucon, Loki, jument, saumon, faucon également, et même þórr peut se déguiser (en mariée !) pour les besoins de la cause. En conséquence, rappelons-nous, dans *Hrólfs saga kraka*, Böðvarr *bjarki* (l'ourson) dont le surnom peut fort bien trahir la véritable nature. De même, dans la *Saga de Sörli le fort*, le personnage nommé Tófi devient dragon, ou tel intervenant dans *Hervarar saga*, Heiðrekr, est dit *úlfrhamr* : qui a une forme de loup.

Ce dernier sobriquet nous met en état de reparler un peu de la notion de *hamr*, que nous avons déjà amplement commentée plus haut⁹⁴ à d'autres égards. Nous savons ce qu'est un *hamfar*, un individu *hamrammr* ou *rammaukinn*, un *berserkr* (ou *úlfheðinn*), toutes ces notions qui renvoient à l'idée de changement de forme, de libération de l'« âme » sous l'une de ses figurations, de pouvoir de dédoublement, etc. Que la notion ait été fort ancienne, cela ne paraît pas faire de doute : elle peut se rattacher aussi aux caractères chamaniques de la religion nordique ancienne⁹⁵. Elle est presque monnaie courante dans toutes les sagas, mais on admettra que les légendaires lui aient fait une place privilégiée. Prenez le personnage de Lára dans la *Saga de Hrómundr fils de Gripr* : le roi Óláfr Tryggvason est en train de livrer bataille, mais l'issue est difficile, parce que

Une magicienne (ein fjölkynngiskona) était arrivée là sous forme de cygne (í álftar ham). Elle hurlait (galaði) en poussant de si grandes imprécations magiques (galdralát) que nul n'osait se défendre parmi les hommes d'Óláfr. Elle vola au-dessus du fils de Gripr en chantant très fort.

En quelques lignes, ce texte propose une somme : le mot *fjölkunnig* (ici au féminin) qui signifie proprement « au multiple savoir » et s'applique au magicien, le terme *hamr* que nous sommes en train d'examiner, le verbe « magique » *gala*, hurler, et le type d'imprécation magique dit *galdr*. Il est clair que l'auteur a fait feu de tout bois. Mais bien entendu, il faut revenir, sous la présente rubrique, au célèbre *Dit de Hemingr fils d'Áslákr* que nous avons déjà fréquenté plusieurs fois, tant il est riche d'enseignements. Nous n'avons pas oublié que Hemingr doit probablement son nom (*hemingr* est dérivé de *hamr*) au fait que son double est susceptible de se déplacer à une confondante vitesse, ce pourquoi il est réputé skieur capable de battre les plus grands « champions » (dont le roi Haraldr Sigurðarson) : à partir de là, il est « le » sportif par définition et excelle donc au tir à l'arc ou à la natation qui comptaient parmi les épreuves physiques les plus appréciées. Il est intéressant de voir comment des capacités proprement magiques ont été « récupérées » dans un sens laïque au fil du temps. Car s'il est bien probable que Hemingr s'inscrive dans la longue lignée des archers merveilleux (elle part d'Egill, frère de Völundr pour passer par le Pálnatóki de la *Jómsvíkinga saga* et finir par aboutir à Guillaume Tell, comme nous l'avons dit), il n'est pas assuré que ses aptitudes magiques aient encore été conscientes du rédacteur au moment où ce texte a été consigné par écrit (fin du XIII^e siècle sans doute).

Cette dernière phrase mérite un temps d'arrêt : tous les

textes dont nous parlons ont été rédigés au cours du XIII^e siècle ou plus récemment. Il y a donc quelque deux siècles, deux siècles et demi, sinon davantage, que l'Islande est chrétienne à ce moment-là – dans la mesure, très limitée à mon sens, où l'on peut dire qu'elle n'a jamais été vraiment « païenne ». Il s'ensuit que ce que ces textes peuvent nous livrer de « païen » doit toujours, sans tomber dans une hypercritique trop facile, être considéré avec une certaine distance. Ou bien, comme il nous est arrivé déjà de le voir, l'auteur fait de la reconstitution historique, ou bien, et c'est là qu'il est particulièrement intéressant, il restitue tout à fait inconsciemment des faits qu'il n'entend plus. La magie étant plus ou moins descendue dans le menu détail de la vie – avant de se dégrader tout à fait pour passer dans les pratiques de la superstition –, il est relativement difficile de la retrouver.

En revanche, les témoins du paganisme devraient présenter moins de résistances à une identification. C'est ce que nous allons voir maintenant.

d. Les vestiges du paganisme

On vient de le laisser entendre : la question est vraiment épineuse. *Edda poétique*, *Edda de Snorri*, poèmes scaldiques, sagas de toutes catégories : dans quelle mesure pouvons-nous affirmer que ces textes nous documentent sur le véritable paganisme germanique et scandinave, à supposer que celui-ci ait jamais été connu ? Les auteurs (ou compilateurs) de presque tous ces documents (les scaldes faisant peut-être exception en partie, les plus anciens ayant pu ne pas connaître le christianisme, mais il convient de demeurer prudent là-dessus, tant le monde scandinave, surtout à partir d'environ 800, a constamment été en contact

avec les pays chrétiens qui étaient ses « clients » majeurs) étaient chrétiens, beaucoup étaient même clercs *stricto sensu* (Snorri Sturluson ne l'était pas, mais il est aisé de montrer qu'il avait reçu une éducation toute cléricale). Je tiens qu'ils ont obéi à un double réflexe : le premier, qui est toujours bien vivant, émanant de petites communautés, revient à vouloir prouver que le Nord est capable de soutenir la comparaison avec des cultures plus nombreuses et plus connues. Les doctes qui rédigèrent les textes islandais médiévaux étaient férus de culture grecque, latine ou chrétienne, sans parler de la celtique sur le compte de laquelle nous ne sommes pas assez informés pour pouvoir nous montrer péremptoirs. Ils ont donc pu vouloir démontrer que leur propre domaine valait bien les autres. Et de dresser un tableau du panthéon nordique qui ressemble fort au grec ! Et de prodiguer des mythes que nous retrouvons, à peine différents, dans la Bible ou chez les Latins. Et d'inventer des récits de voyages fabuleux qui retrouvent ceux des Celtes. En sorte que la tentation est grande, pour le lecteur d'aujourd'hui, de voir une *interpretatio graeca*, ou *latina*, ou *biblica*, ou *celtica* (pour nous limiter là). Un seul exemple : les Nornes en tant que divinités du destin ont certainement existé. Mais là où Snorri (et la *Völuspá*) veulent que leur nombre soit de trois (qui s'appellent Passé, Présent et Avenir) comme les Parques, donc, une tradition qui paraît plus vraisemblable en voit autant qu'il y a d'êtres humains. Le second réflexe revient à refuser – et donc à reléguer dans ce que nous appelons la petite mythologie – tout ce que les écrivains n'entendaient plus : voyez les runes, qui n'ont pas d'équivalent dans les grands domaines culturels que nous sommes en train de passer en revue et qui, il faut s'en convaincre, n'étaient plus intelligibles au XIII^e siècle islandais : la réaction aura été de les verser dans la magie, erreur qui a fait très long feu et qui continue de

trouver, de façon tout à fait surprenante, des adeptes aujourd'hui.

Il sied donc de prendre de grandes précautions lorsque nous voulons étudier les survivances païennes éventuelles dans les sagas légendaires. De fins lettrés comme Snorri Sturluson ou Saxo Grammaticus (son surnom⁹⁶ prouve à quel point nous devons prendre garde à ses dires) font de la reconstitution, et leurs émules auteurs de *fornaldarsögur* ne se distinguent pas d'eux. Ils ont adopté un parti-pris « païen » puisque les récits qu'ils composent sont censés se passer avant la christianisation. Alors ? Que devons-nous penser ? Quand Snorri fait des dieux qu'il nous présente des hommes d'autrefois, divinisés, il suit les théories du Grec Evhemeros (vers 300 avant J.-C., qu'il a dû connaître à travers les *Étymologies* – fin du VI^e siècle – d'Isidore de Séville). Quand Saxo nous donne les dieux pour d'anciens géants progressivement divinisés, il est fidèle à une tradition grecque également. L'auteur de *Vatnsdæla saga* qui nous dépeint un « prêtre » en train d'officier et revêtu d'un costume rouge a dû lire la Bible. Et ainsi de suite. Il n'est pas exclu non plus que les *sagnamenn* se soient intéressés avec une si visible prédilection au prétendu paganisme afin de lever des tabous : en donnant à voir ces « réalités », ils les exorcisaient en quelque sorte et l'Église trouvait son compte à cette manière de manœuvre. Comme les sagas dont nous nous occupons ici étaient réputées légendaires, il n'y avait pas grand danger à les farcir de motifs scabreux, nous n'étions pas dans l'Histoire et, comme le disent assez fréquemment les auteurs, personne n'était tenu de croire à ce qui était exposé ainsi⁹⁷. On voudra bien, en conséquence, apporter le plus grand crédit à une affirmation souvent faite par les auteurs et reprise ici, savoir qu'ils écrivaient *til gamans*, pour le divertissement, le plaisir de leurs lecteurs ou audi-

teurs. Et, encore une fois, si nous trouvons de l'intérêt à dépister et étudier certaines de leurs affirmations, il serait malvenu de les prendre au pied de la lettre. Par excellence, les sagas légendaires exigent une double lecture !

Nous allons examiner nos sources selon trois incidences qui se trouvent privilégiées ici pour les besoins de la cause mais qui ne doivent pas être tenues pour exclusives : les dieux, un mythe païen particulièrement élaboré, et les créatures surnaturelles. Répétons-le : il ne s'agit nullement de brosser un tableau d'ensemble de la religion scandinave ancienne, mais bien de donner une idée de la façon dont ces motifs sont exploités par les sagas légendaires.

1. Les dieux « païens »

L'ensemble des *fornaldarsögur* nous parle avec plus ou moins de détail de Baldr, Bragi, Freyr/Freyja, Frigg, Heimdallr, Hermóðr, Hœnir, Loki, Njörðr, Óðinn, Rán, Týr, þórr et Ægir. Cela nous vaut une première constatation : la liste est loin d'être exhaustive⁹⁸ ! Et le choix même qui se trouve opéré de la sorte pourrait donner à réfléchir : pourquoi, par exemple, Skaði (épouse de Njörðr) ou Ullr (très présent dans la toponymie scandinave) sont-ils absents ? Je vais en examiner certains, la triade qui est le plus souvent évoquée, en fait (Freyr, Óðinn et þórr), mais il n'y aura pas lieu d'en tirer de hâtives conclusions : Baldr ou Loki sont presque aussi fréquemment évoqués que Freyr. Si je traite de cette triade, c'est, d'une part en raison de la sollicitude que lui voue Adam de Brême qui, dans sa célèbre description du temple d'Uppsälir (en Suède, donc, mais n'oublions pas et qu'Adam, qui est un bon clerc, peut fort bien faire de l'*interpretatio christiana*, et qu'il n'a pas vu lui-même ce dont il parle) nous parle d'Óðinn, þórr et Freyr (*cum ingento priapis*, dit-il, détail que nous allons voir vérifié par l'archéologie), d'autre part parce que je

m'y trouve encouragé par la *Saga de Sturlaugr le laborieux* où il est fait mention d'un temple dédié à þórr, Óðinn, Frigg et Freyja – en Bjarmaland ! Ne nous abusons pas sur la présence de Frigg (en principe, l'épouse d'Óðinn) : il nous faut nous méfier de confusions paronymiques du type Fria-Frigga-Freyja.

a) Pour *Freyr* – que je présente conjointement à sa parèdre Freyja, tant il est peu congru de faire la différence –, on sait que ce sont, par excellence, les divinités (vanes) de la fertilité-fécondité, de l'amour, du bonheur. Ce sont des jumeaux hétérosexués, vieux thème religieux qui peut renvoyer en dernière analyse à la Déesse-Mère dont nous savons avec certitude qu'elle fut révéree dans le Nord comme ailleurs. Ils ont l'un et l'autre joui d'une popularité certaine comme en attestent deux poèmes eddiques, la *Skírnisfö* pour Freyr et le *Hyndluljóð* pour Freyja. On a interprété le premier dans un sens naturaliste : il revient à exposer les amours du dieu-soleil-printanier et de la terre germinante que le phallus-glaive-rayon solaire force à porter du fruit. Le second, qui plonge dans la magie noire, est du type généalogique et revient à légitimer l'ascendance du protégé de Freyja, un certain Óttarr en l'occurrence, qui figure le verrat, animal de toute manière voué aux dieux jumeaux. En tout état de cause, ces dieux sont présentés en étroite collusion avec la magie (un texte nous donne effectivement Freyja pour la magicienne noire suprême, la spécialiste du *sejðr*, le grand rite connu, semble-t-il, de cette « religion »), ce que vérifierait leur caractère agraire. On leur vouait un culte processionnel et j'ai déjà parlé ici de la faveur qu'a connue le verrat (ou la truie) dans ces pratiques. Une statuette de bronze provenant de Rällinge (Suède) et datant du XI^e siècle, nous montre un Freyr à l'allure curieusement orientale et doté d'un énorme *phallus impudicus*. Pour Freyja, son attribut majeur est un collier

magnifique et gigantesque, le collier des Brísingar (Brisingamen) dont nous avons déjà parlé et qui, au delà de ses connotations psychanalytiques, a pu marquer qu'elle était la grande-prêtresse de ce culte. D'autres colliers du même genre, qui ont été retrouvés en Suède surtout, tendraient à montrer que c'est dans cet appareil que la déesse était censée opérer.

Ce qui nous renvoie directement au *Sörla þáttur* que nous connaissons bien pour l'avoir présenté plus haut⁹⁹. Remarquons que la déesse n'est pas seulement donnée pour détentrice du fameux collier, mais aussi pour l'équivalente de valkyries comme Hildr ou Göndul. Ce qui revient à dire que l'auteur du *þáttur*, comme je le précisais en ouvrant ce développement, a tendance à confondre des entités différentes (Freyja, qui régente la vie sous ses aspects bien matériels, ne peut guère être assimilée à une valkyrie plus étroitement associée à l'idée de destin. En revanche, le thème de la mort – qui revient à Hildr – ou encore celui de la magie, typique de Göndul, conviendraient mieux à la sœur de Freyr). Il est clair tout de même que, pour toutes sortes de raisons qui ne sont pas toutes limpides, Freyja a joui d'une faveur indubitable dans le Nord. Plus que Frigg, en un sens, qui paraît avoir été plus germanique continentale – mais j'ai déjà noté les possibles confusions paronymiques. La voici encore dans *Hálfs saga ok Hálfsrekka*, c'est elle qu'invoque (*hét á*) le personnage de Signý. Dans *Bósa saga*, on voit les personnages en train de boire à la mémoire (*drekka minni*) de Freyja, entre autres (car on y boit aussi à la mémoire d'Óðinn) : je suggérerais tout à l'heure qu'il fallait, en quelque sorte, lire entre les lignes pour déceler les survivances païennes possibles dans les sagas légendaires. En voici un bon exemple ! L'usage paraît avoir réellement existé, dans les banquets ou lors d'autres rites importants (funérailles, par exemple)

de porter un toast (boire : *drekka*) à la mémoire (c'est le sens de *minni*) des dieux et/ou des morts. Je préférerais, pour ma part, « ou » à « et », les dieux étant peut-être les morts, les grands morts, comme on l'a vu. Il nous est expressément dit dans les poèmes eddiques que Freyja « possède » la moitié des morts¹⁰⁰, l'autre moitié appartenant à Óðinn, dieu avec lequel, de toute manière, Freyja entretient des relations diverses. Il est donc fort significatif de voir que l'auteur de notre saga légendaire évoque comme naturellement Freyja dans ce contexte ! Au demeurant, si Freyja est bien l'une de grandes figurations de la Grande Déesse, comme je le pense¹⁰¹, il est normal qu'elle possède et les vivants et les morts, en vertu du principe qui veut que partout, la Déesse Mère ait le droit de reprendre son bien : en quoi on répondra que c'est là le rôle propre à Skaði, autre personnification du même thème, mais les interférences entre toutes ces figures, surtout au fil de la diachronie, sont monnaie vraiment courante !

Pour Freyr, *Örvar-Odds saga* évoque sa colère contre Oddr. Un court texte légendaire que nous avons déjà sollicité, *Hversu Nóregr byggðist*, cite, chose rare, sa source : c'est l'*Ynglingatal* (Dénombrement des Ynglingar, c'est-à-dire des descendants d'Yngr) du grand scade norvégien Þjóðólfr des Hvínir (IX^e siècle) qui fut d'ailleurs la source majeure de Snorri Sturluson pour son *Ynglinga saga*, et l'auteur sait que Freyr était également appelé Yngvi – ce qui pourrait, soit dit en passant, nous indiquer une piste, la scaldique, qui a quelques chances d'être moins « corrompue » que les autres sources dont nous nous servons.

Quant à *Göngu-Hrólfs saga*, en son prologue, elle fait allusion à un fait fort étrange. Nous sommes gratifiés dans un *þáttur* tout à fait intéressant, *Ögmundar þáttur dýttis ok Gunnars helmings*, (le *Dit d'Ögmundur au gnon et de Gunnarr la moitié*) qui est lui-même en relations avec la

Saga de Glúmr le meurtrier (une grande *íslendingasaga*) d'un pittoresque récit où un certain Gunnarr helmingr (la moitié, donc, ce qui pourrait, d'aventure, renvoyer à l'idée d'un jumeau) est mêlé à une curieuse affaire de culte processionnel – type de culte dont nous savons par toutes sortes de sources, à commencer par la *Germania* de Tacite, qu'il était la norme à propos des Vanes – : dans un chariot couvert, la « déesse » que l'on ne nomme pas est promenée par des esclaves, en Suède. Gunnarr qui est poursuivi d'autre part, se réfugie dans ce chariot et y découvre la « déesse », c'est-à-dire une belle femme avec laquelle il a tôt fait de s'entretenir d'ardeur. Le résultat, c'est que la belle se trouve enceinte, ce qui aura le don de réjouir les Suédois qui voient dans l'état de leur déesse un gage de la fertilité-fécondité pour lesquelles ils se dépensent ainsi. Or le prologue de *Göngu-Hrólfs saga*, à n'en pas douter rédigé par un chrétien, nomme, parmi des personnages connus dont « le corps avait connu un attouchement de l'esprit impur » un certain Eyvindr kinnrifa que nous connaissons fort bien d'autre part : il figure au chapitre 76 de la *Saga d'Óláfr Tryggvason* de la *Heimskringla* et il avoue en effet être un mauvais esprit que les Sames, ces magiciens de première force, ont doué de forme humaine, avec un certain... « Freyr que Gunnarr helmingr tua en Suède ». Assimiler les dieux païens aux démons du christianisme est chose banale, mais on voit bien que l'auteur a eu vent, ici, d'une légende ou d'un mythe en relations avec Gunnarr helmingr ! C'est en ce sens que je préconise une lecture « fine » de ces textes, tout christianisés et défigurés qu'ils soient.

b) Nous aurons plus de chance avec *Óðinn*, de toute manière figure beaucoup plus complexe que Freyr et peut-être plus populaire à l'époque de la rédaction de tous les textes qui nous retiennent ici. Sans entrer dans le détail,

Óðinn « littéraire » cumule certainement les attributs d'autres dieux, ou d'avatars qu'il a lui-même subis au fil de la diachronie. D'autre part, et conformément à l'idée qui vient d'être avancée il y a un instant, il a été assimilé au diable chrétien, par excellence.

C'est pour tout cela que sa figure est si trouble. Son nom, pourtant, est explicite. Il dérive d'*óðr*, le *Wut* allemand moderne, le *furor* latin : c'est cet état d'extase ou de transes, notoirement chamanique, qui s'empare d'un être à la faveur de circonstances érotiques, poétiques, guerrières ou magiques. Nous en avons déjà eu une illustration à propos des *berserkir*, créatures odiniques sans aucun doute. Ce dieu laid, vieux, borgne, mal vêtu d'un ample manteau bleu, armé de sa lance préside à la mort, nous le savons, et aussi à la « science » (comprenons, si tant est que la différence s'impose, la magie et la poésie) et, non à la guerre comme le veut une erreur commune, mais à la victoire qu'il obtient ou fait remporter par tous les moyens y compris les plus fourbes, car c'est un dieu cauteleux, cynique, misogyne, mais aussi par savoir puisque c'est un stratège de premier ordre. Personnage bizarre et passablement baroque qui correspond assez peu, au total, à l'idée que nous pouvons nous faire, « mythe viking » aidant, d'un dieu du Nord ! Mais dont il ne faut pas révoquer en doute l'importance, tant concordent tous les témoins que nous pouvons solliciter. La multiplicité de ses visages rend compte de la diversité de ses fonctions selon la source exploitée, mais ce qui paraît fondamental, c'est sa fonction de dieu des morts, de psychopompe (qu'il exprime soit personnellement, soit par l'intermédiaire de sa visible hypostase qu'est son cheval Sleipnir avec ses huit jambes), de meneur de la « chasse sauvage » (notre Mesnie Hellequin). Au demeurant figure à la fois ancienne (Wotan, Woden), passablement déconcertante et finalement très lit-

téraire. Ses collusions avec le cycle héroïque, par exemple (car il y a de nettes affinités entre Sigurðr Fáfnisbani et lui) ne peuvent guère avoir été originelles mais il importait, en quelque sorte, qu'il ne fût pas absent de cette thématique-là non plus.

Aussi possède-t-il une multiplicité de noms qui disent assez cette diversité de visages et de fonctions. Les sagas légendaires, au total, le connaissent sous les noms de Fengr, Fjölfnir (qui renvoie, justement, à cette diversité, *fjöl-* = multiple, nombreux), Hnikarr, Hrani, Hrofr, Hrosshárs-Grani (qui est en relations directes avec le cheval, *hross*, précisément !), Höttir (qui renvoie à son chapeau toujours incliné sur son œil manquant, *höttir* = capuchon), Jólfr, Rauðgrani, Rögnir (où intervient une idée de puissance suprême, thème *rögn-*), Viðurr, et aussi Voden Borson (fils de Borr) dans *Hversu Nóregr byggðist* dont l'auteur fait du pur evhémérisme. Il va sans dire qu'il possède bien d'autres noms dans les textes poétiques ou dans d'autres sagas, nous nous cantonnons ici aux *fornaldarsögur*. Je veux simplement signaler et que ces sagas sont au fait de l'inconsistance, en un sens, du personnage, et qu'elles le font fréquemment intervenir, plus souvent, en fait, que toute autre déité.

Car il joue un rôle majeur dans quantité de nos textes. Et davantage : quiconque lirait l'ensemble des sagas légendaires finirait par avoir de ce dieu une idée complète ! Jugez-en :

La Saga de Hervör et du roi Heiðrekr le présente sous deux jours différents. D'une part, elle en fait le dieu des morts, comme il convient, et plus particulièrement, de la Valhöll (ce que nous appelons Walhalla), c'est-à-dire le dieu qui préside aux Ragnarök, cette apocalypse universelle que connaissent nos sources. On sait qu'Óðinn choisit les guerriers d'élite ou *einherjar* qu'il veut voir peupler sa

Valhöll, il les fait désigner par ses valkyries. Dans la Valhöll, ces champions font ripaille et s'entre-battent sans dommage puisque chaque soir, ils se relèvent de leurs blessures. Il y a là, probablement, une représentation de type magique d'une idée typique de cet univers, savoir, que la force de vie doit se mobiliser constamment pour affronter les puissances de destruction : idée qui nous rappelle, mais d'une façon beaucoup plus « urgente », la bataille éternelle dont nous avons parlé plus haut. Mais il faut s'empres- ser d'ajouter que ce cataclysme que sont les Ragnarök est, en fait, une sorte de catharsis que doit subir le monde puisque c'est le prix de la régénération universelle qui suivra – témoin les splendides dernières strophes de la *Völuspá* qui nous relatent cet inexorable processus. Pour revenir à notre saga et à l'aspect dieu des morts sous lequel elle voit d'abord Óðinn, notons la phrase *ok gaf hann þenna val Óðni* – « et il (le chef de guerre) donna à Óðinn ces combattants tombés sur le champ de bataille », qui va dans le sens exact de ce que nous sommes en train de dire. Mais la même saga nous propose un autre visage encore du dieu : c'est celui de Gestumbindi, littéralement l'invité aveugle, qui propose des énigmes au roi Heiðrekr. Il n'est pas indifférent que ce long passage de la saga ressemble à un poème gnomique de l'*Edda*, les *Vafþrúðnismál*, et se conclue de la même manière : Óðinn se révèle dans la toute dernière strophe en posant une question à laquelle il est manifeste qu'il est le seul à pouvoir répondre. Tout donne à penser que l'auteur de la saga connaissait le poème eddique, ce qui va dans le sens de ce que je ne cesse de suggérer, à savoir que nous sommes, dès qu'il s'agit de sagas légendaires, dans un contexte bien littéraire, l'inter- textualité étant la règle comme naturelle.

Dans *Hálfs saga ok Hálfsrekka*, c'est une autre face qui nous est dévoilée. Ou plutôt plusieurs autres faces.

D'abord, et ce trait est intéressant, il fait réussir la bière : la fabrication de la bière, *öl*, boisson à laquelle on attachait une importance capitale pour toutes sortes de raisons, était une opération hautement surveillée, le brassage ne « réussissant » pas toujours. Une spécialiste s'appelle Geirhildr, également réputée pour sa grande beauté. Óðinn, sous le nom de Hötrr, vient la trouver

Il passa marché avec elle pour que le roi Alrekr l'épouse, mais elle devrait l'invoquer en toutes choses. Le roi (Alrekr) la vit alors qu'il allait chez lui et célébra ses noces avec elle ce même automne

Puis Geirhildr préside au brassage de la bière et, pour qu'elle réussisse, comme convenu, elle

invoqua Hötrr. En guise de levain, il fournit de sa salive et déclara que pour prix de son intervention, il voulait ce qu'il y avait entre le cuveau et elle. La bière se révéla excellente.

Ce qu'il y a entre le cuveau et Geirhildr, c'est l'enfant qu'elle porte, car elle est enceinte, et si Óðinn le veut, cela signifie qu'il entend qu'on lui sacrifie l'enfant, ce qui sera fait : le roi Alrekr, le père, déclame :

*Geirhildr, excellente
est cette bière
si nulle adversité
ne s'ensuit.
Je vois pendre
à la haute potence
ton fils, femme,
à Óðinn donné.*

Ici aussi, nous sommes en territoire connu. Óðinn est souvent nommé Hangaguð, le dieu des pendus car il semble bien qu'en effet, la pendaison était le mode dont on lui sacrifiait des victimes, humaines ou animales. Il est remarquable aussi que ce dieu préside, ici, au brassage de la bière : cette boisson pouvait provoquer une sorte d'ivresse sacrée assez proche, en somme, de l'*óðr* que

nous évoquions tout à l'heure. Bière ou hydromel (il semble que les deux dénominations se soient assez fréquemment appliquées à la même boisson) avaient un caractère quasi surnaturel dans tout le domaine indo-européen, comme on le sait. Il est donc assez normal que ce soit le dieu de la science qui surveille sa réussite.

Hálfs saga, texte riche en l'occurrence, exprime également la colère que pouvaient ressentir les hommes lorsque ce dieu cauteleux ne leur octroyait pas la victoire qu'il leur avait promise, mais les faisait périr. C'est bien ce qui arrive à Innsteinn (au chap. 15) qui voit périr tous ses hommes et s'écrie :

*Nous avons bien du mal
à revaloir à Óðinn,
quand à un pareil roi (=Hrokk)*
il ravit la victoire.

Motif rebattu s'il en est : les scaldes le disent à l'envi et il n'est pas indifférent de le retrouver jusque dans le célèbre *Sonatorrek* d'Egill Skallagrímsson, au chap. 78 de sa saga. Mais si nous restons dans le répertoire des sagas légendaires, nous trouvons le motif dans *Ketils saga hængs* aussi bien !

Qui, justement, s'intéresse aussi au dieu-aux-corbeaux mais sous un autre angle encore, celui de ses pouvoirs magiques à proprement parler. Il nous y est dit que c'est grâce à Óðinn que le fer n'a pas pris sur Framarr. Ailleurs dans le même ouvrage, il nous est signalé que les paroles d'Óðinn « mordent » : cette pratique est attestée de bien des côtés. Comprenons que le dieu, qui a par définition le mauvais œil, a également la mauvaise langue dont les propos « mordent ». Voyez d'ailleurs la liaison, fort éloquente, qui est faite par le moyen de *Göngu-Hrólfs saga* : il nous y est précisé que c'est d'Óðinn que les hommes ont

appris les *galdralistir eða lækningar*, les arts magiques ou la médecine : on ne saurait mieux préciser que ceci revient à cela. Et la « science » noire du dieu éclate de la sorte ! En quoi Saxo Grammaticus confirme, lorsqu'il nous dépeint Othinus, déguisé en vieille femme-médecin pour parvenir à séduire Rinda.

Egils saga einhenda met l'accent, elle, sur l'aspect prince des ténèbres, chef de l'autre monde, dieu des morts, donc, d'Óðinn. Le héros, Egill, descend, en effet, dans l'autre monde. Là, il voit

le chef des ténèbres. Je pensai que c'était Óðinn car il était borgne.

Pour la *Saga de Gautrekr*, que nous connaissons bien, rappelons-nous que le « rocher de famille », *ætternis stapi* sur lequel nous avons amplement attiré l'attention, revient à *fara til Óðins*, aller à Óðinn pour ceux qui entendent mettre fin de la sorte à leurs jours. C'est donc bien le dieu de l'au delà qui est visé, comme dans *Egils saga einhenda*. Mais *Gautreks saga*, qui est à n'en pas douter un texte marqué par l'odinisme, ne s'en tient pas là. Nous avons cité à loisir, au chapitre des possibles sources orales des sagas légendaires, l'extraordinaire épisode de la mise à mort, par Starkaðr, du roi Víkarr à la faveur d'un simulacre de pendaison. C'est le moment de se rappeler qu'il s'agissait d'un rite odinique – la pendaison sacrée toujours – et que Starkaðr nous y était clairement donné pour l'exécutant des volontés du dieu. Et nous aurons à reparler à d'autres titres du surprenant dialogue entre þórr et Óðinn à propos de Starkaðr, justement : les capacités prophétiques (la voyance) du dieu qui a accepté de perdre un œil – il l'a mis en gage dans le puits de Mímir, le géant dont le nom signifie mémoire – pour acquérir la science des choses cachées sont bien illustrées de la sorte.

Pour *Sturlaugs saga starfsama*, elle donne dans un

evhémérisme appliqué : tous les peuples remontent à Óðinn qui était le chef des Tyrkir et des Asiamenn (des Turcs et des Asiatiques, si l'on y tient !). Affirmation qui se trouve confirmée par *Bósa saga*, disant que

Hringr était fils du roi Gauti, fils d'Óðinn qui était roi de Sviþjóð (Suède) et qui venait d'Asie : de lui descendent les plus célèbres familles de rois, ici dans les pays du Nord.

C'est donc la même perspective que celle à laquelle se rallie Snorri Sturluson dans son *Ynglinga saga*. Elle se rencontre également dans *Örvar-Odds saga* dont le héros décide de se faire baptiser et ne plus croire à Óðinn. On peut dire que les sagas légendaires, au total, nous donnent une image complète et judicieusement axée surtout sur la magie et la mort, du dieu énigmatique. Il se peut aussi que la somme des renseignements fournis par tous ces textes, quelles qu'en soient les sources, doive bien finir par constituer un portrait correct et complet du dieu. C'est en ce sens que les sagas légendaires sont intéressantes. Prises séparément, elles pèchent certainement par outrance, semi-ignorance ou déformations plus ou moins complaisantes. Mais globalement, en opérant tous les recoupements qui s'imposent, on doit parvenir, me semble-t-il, à une image recevable.

c) Reste *þórr*. Il est extrêmement curieux de voir que si Óðinn est amplement présent dans nos textes, si Freyr/Freyja n'en est pas absent quoique s'effaçant derrière le dieu borgne, *þórr* est fort peu sollicité.

Ce trait est surprenant, *þórr* ayant été, sans conteste, la plus populaire des divinités nordiques anciennes, non seulement en Norvège qui paraît bien avoir été son pays d'élection, mais un peu partout dans le Nord. C'est le dieu du *bóndi* par excellence. Il est très proche de lui. Il le

secourt volontiers, se laisse invoquer, est le fidèle *fulltrúi* (dans un langage chrétien, nous dirions : le patron) de qui le sollicite. N'en faisons pas trop vite une sorte de brute rousse à l'appétit formidable, capable de prouesses physiques démesurées. Non plus qu'une divinité martiale qui serait le biceps d'un vaste corps dont Óðinn serait le cerveau et Freyr, le sexe. Þórr, comme *tous* les dieux du Nord, est savant et curieux de savoir. Il n'a rien d'une épaisse brute. C'est lui qui interroge, nous le savons, dans les *Alvissmál* de l'*Edda poétique*, le nain Alvíss afin de connaître en détail les *heiti* de la poésie scaldique appliqués à toutes sortes de notions.

En tout cas, il est le héros de quantité de mythes – en fait, c'est à lui que se rattache le plus grand nombre de mythes connus de cette religion : combat initiatique contre le géant Hrungnir, voyage chez Loki des Enceintes Extérieures (Útgardaloki), par exemple. Comme son nom l'indique (þórr = **þundaras* = tonnerre, voyez allemand *Donner* ou anglais *thunder*), il est dieu du tonnerre et de la foudre que personnifie son « marteau » Mjöltnir. L'image est joliment représentée par son char tiré par des boucs et qui passe avec grand fracas dans le ciel. Il est fréquemment appelé Ása-þórr, þórr des Ases, ce qui désarçonne la recherche puisqu'il est toujours donné pour un dieu Ase, si ce n'est *le* dieu ase par excellence, Áss inn allmáttki, l'ase tout-puissant (s'il ne faut pas voir là un décalque du *deus omnipotens* chrétien). Ailleurs, il est aussi appelé Hlórriði, dénomination dont nous ne faisons rien. La toponymie et l'anthroponymie prouvent à quel point ce dieu fut connu et révééré, semble-t-il, même si, pour revenir à des réserves qui ont été posées en début de développement, ses caractéristiques, attributs et mythes renvoient fréquemment à Herakles, notamment. Il reste tout de même que, dans les sagas légendaires, il est très loin de faire la figure qu'il

assume dans les textes proprement sacrés (les deux Eddas) et cette manière de petit mystère n'a jamais reçu d'élucidation satisfaisante.

2. *Un mythe complexe : Guðmundr des Glæsisvellir*

Cinq textes de la catégorie qui nous intéresse ici font allusion plus ou moins détaillée à cet étrange personnage : la *Saga de Hervör*, la *Saga de Bósi*, le *pátrr de Gestr-aux-Nornes*, le *pátrr de Þorsteinn passe-maison* et le *pátrr de Helgi Þórisson*. Inutile, dirai-je, d'ajouter que Saxo Grammaticus le connaît également (livres II et VIII) ! C'est beaucoup, surtout s'agissant d'une créature légendaire pour laquelle le principe d'intertextualité ne peut jouer au même titre que s'il s'agissait d'un héros vivant. Je donnerai ici le résumé rapide du *pátrr de Helgi Þórisson* qui est probablement le plus explicite de l'ensemble. Il est consigné dans la compilation, du début du XIV^e siècle, dite *Flateyjarbók* et appartient à l'ensemble consacré au roi Óláfr Tryggvason, grand convertisseur du Nord.

Helgi, le fils d'un *bóndi* norvégien, fait un voyage de commerce dans le Finnmark. Au retour, son bateau accoste quelque part et Helgi se rend dans la forêt qui se trouve là. L'obscurité vient : douze femmes à cheval arrivent et établissent leur campement. Leur « chef » est une certaine Ingibjörg, fille de Guðmundr des Glæsisvellir. Elle invite Helgi à manger avec elles toutes et à coucher avec elle seule. Il accepte et au bout de trois jours, elle le renvoie, chargé de cadeaux.

Il rentre chez lui mais au Jól (Noël) suivant, il est enlevé et emmené aux Glæsisvellir. Son père invoque Óláfr Tryggvason pour qu'il l'aide et au Jól suivant, Helgi paraît à la cour d'Óláfr avec deux hommes qui font présent au roi de deux cornes à boire qui portent un nom, elles s'appellent Grímar. Le roi les fait emplir et bénit la boisson et les tend aux deux hommes qui aussitôt disparaissent ainsi que Helgi.

Lequel revient pour le Jól suivant (cela fait donc en tout

trois Jól) : les prières d'Óláfr Tryggvason l'ont fait relâcher mais il a été aveuglé par Ingibjörg qui lui a dit que les femmes de Norvège ne jouiraient pas beaucoup de lui. Il fait une étrange description, plutôt favorable au total, de Guðmundr et des Glæsisvellir, et mourra un an après.

Qu'est-ce que ces Glæsisvellir ? La recherche est d'accord pour penser qu'il s'agit du paradis, ou du moins, de l'idée que s'en faisaient, peut-être, les anciens Scandinaves. Le nom (Glæsisvellir comme ici ou Glasisvellir) signifie Plaines-étincelantes (ou magnifiques). Il semble que ç'ait été une sorte de synthèse des idées germaniques, celtiques et chrétiennes parce que l'on y retrouve des traits des unes et des autres – nous avons déjà vu que le pays idéal habité par de très belles femmes est probablement de provenance celtique – et que, nos sources sont claires là-dessus, c'est là que se situe l'*ódáins-akr* que présentent plusieurs de nos textes. Le terme, qui signifie champ de la non-mort, est toujours évoqué en relations avec Guðmundr des Glæsisvellir : qui veut s'y rendre doit s'en aller vers l'est. Admettons que ce soit là l'image que cette culture s'est faite du paradis terrestre. Lisons *Hervarar saga* :

Les païens croient que dans le royaume de Guðmundr des Glæsisvellir se trouvait Ódáinsakr et que quiconque y venait tournait le dos à la maladie et à la vieillesse, et ne mourrait pas.

Évidemment, la notation est obscure puisque nous savons que le Nord connaissait un autre paradis également, la Valhöll dont nous avons entrevu l'image à propos d'Óðinn. Celle-ci est ancienne sans aucun doute, en témoignent la toponymie et la poésie scaldique. On répondra que la Valhöll était réservée aux guerriers choisis par Óðinn, par l'intermédiaire de ses valkyries, mais il semble bien que cette résidence cathartique, comme on l'a dit, n'ait eu

de connotations strictement guerrières que de façon plutôt récente, et aussi qu'il ait existé un endroit « neutre », c'est-à-dire sans spécifications, où allaient les morts qui n'étaient pas admis à la Valhöll : ce serait le royaume de la déesse Hel qui n'est ni paradis ni enfer selon notre imagerie chrétienne : c'est l'autre monde, tout court. Tout donne à penser, en conséquence, que l'Ódáinsakr, comme tant d'autres traits que nous livrent les sagas légendaires, n'est pas autochtone. On l'a suggéré : c'est le résultat d'influences diverses qui, une fois de plus, témoignent de la richesse des lectures des *sagnameinn*.

Irait dans le sens de cette possibilité la présence de deux personnages visiblement antagonistes dans l'Ódáinsakr, Guðmundr des Glæsisvellir que nous connaissons bien maintenant et un autre roi qui règne sur le même pays, Geirrøðr. Un détail, en effet, on nous donne Glæsisvellir pour tout proche des Jötunheimar, la résidence des géants (*jötunn*). Or Geirrøðr, bien connu de toutes sortes de sources, est censé être à la fois frère de Guðmundr et roi des géants. C'est lui, selon un mythe fort complexe que relate à loisir Snorri (*Skáldskaparmál* 4) qui fait en sorte que Þórr en personne lui soit amené par Loki, sans son marteau ni sa ceinture de force. Après bien des épreuves dont l'interprétation demeure énigmatique, le dieu ase finira par vaincre Geirrøðr non sans avoir brisé l'échine de ses filles qui tentaient de l'écraser contre le plafond de la salle. Pour Saxo, la rivalité entre Gudmundr et Geirrøðr est patente.

Je ne m'aventurerai pas dans une tentative d'interprétation de ce qui est visiblement un faisceau de réminiscences ou de mythes dont les rédacteurs eux-mêmes des textes que nous connaissons ne tiraient plus rien. L'idée d'un royaume d'immortalité est pan-indo-européenne. Les géants en tant que premiers êtres surnaturels et ancêtres des

dieux sont présents partout. La beauté des douze (chiffre qui n'a rien de gratuit non plus) filles de Gudmunðr et leur facilité sexuelle, thème que n'abordent guère les textes islandais relativement pudiques en général, pourraient avoir été « importées ». Le thème des frères ennemis, ici géants, est banal dans les sources germaniques. Et ainsi de suite. J'ai retenu cette histoire pour montrer à quel point les sagas légendaires représentent un amalgame de traditions et, encore une fois, de lectures diverses. C'est un genre à la croisée de toutes sortes de chemins, tout ce que nous notons depuis le début du présent livre va bien dans ce sens.

3. Intéressons-nous un peu maintenant aux *créatures surnaturelles*, particulièrement nombreuses dans les *forndarsögur*, alors qu'elles n'interviennent que rarement, quand elles n'en sont pas carrément absentes, dans les autres catégories de sagas. Je parlerai des géants, des alfes, des nains, des valkyries et des nornes puisque ce sont les catégories de personnages surnaturels qui figurent le plus souvent ici. Cela ne signifie pas que d'autres types de créatures merveilleuses soient absents mais ils ne bénéficient pas de la même faveur de la part des auteurs ! Au demeurant, il faut dire que rares sont les sagas légendaires où ces acteurs n'existent pas, souvent de façon déterminante : il est manifeste que le genre que nous étudions éprouvait une prédilection incontestable pour ce type de surnaturel.

a) *Les géants*, que nous avons vus agir de bien des façons et dont nous avons souligné les traits caractéristiques, surgissent donc très fréquemment quand ils ne sont pas protagonistes de ces histoires, comme Starkaðr ou Þorsteinn passe-maison.

Nous en avons parlé avec quelque détail au chapitre des thèmes de contes populaires. Ici, il s'agirait plutôt de mettre en relief leur allure religieuse. Ou, plus exactement

magique : nous savons qu'en tant que géants constitutifs du monde à ses origines, ils détiennent un savoir hautement ésotérique que les dieux et les hommes s'efforcent de leur extorquer. Les sagas légendaires ne se trompent pas sur ce point : presque tous les très nombreux géants qu'elles mettent en scène ont un « savoir multiple » (sont magiciens). Et sont malintentionnés, comme il sied à un magicien quand il figure dans les sagas islandaises.

Le raccord avec la mythologie proprement dite est immédiat : il suffit de regarder leurs noms. Ils s'appellent, par exemple, þrýmr (qui est aussi le personnage premier de la *þrymskviða*, dans l'*Edda poétique*), Gaulnir, Gautr (qui s'applique fort souvent à Óðinn), Geirrðör comme nous venons de le voir, Hildir, Hraðungr, Hrimnir, Járnhauðs (au curieux nom : Crâne-de-Fer), Járnskjöldr (Bouclier-de-Fer), Ófóti, Skrímnir, þjazi (le père de la déesse Skaði, très présent dans les mythes eddiques), Öskruðr et, notons ce point, Surtr qui nous est donné dans les récits eschatologiques pour le géant du feu (son nom signifie noirci-par-le-feu) qui présidera à l'embrasement universel des Ragnarök. C'est d'ailleurs bien dans cet esprit qu'il est évoqué ici, par la *Völsunga saga*. La liaison avec la mythologie est donc assurée. Non, encore une fois, que les géants ne se rencontrent pas dans les sagas d'autres catégories, mais sauf exceptions, ils n'ont pas des noms qui renvoient à des contextes directement religieux comme c'est le cas ici. L'impression reçue a déjà été suggérée : on dirait que les auteurs entendent faire valoir leur savoir et farcissent leurs récits de toutes les réminiscences possibles, soit autochtones, soit tirées de sources étrangères, soit adaptées des unes aux autres.

Les géantes, bien entendu, ne sont pas absentes. Elles sont à peu près toujours malfaisantes et ennemies des mortels, nous avons vu en action la terrible Arinnefja¹⁰² : les

géantes recherchent volontiers l'amour des humains. Les auteurs du XIII^e siècle, qui n'entendaient plus toujours de pareilles notions, ont souvent fait preuve de brillante imagination pour proposer un portrait acceptable de pareilles créatures. J'extrais de la *Saga d'Oddr-aux-flèches* (chap. 19) celui que voici de la géante Grímhildr :

Elle était devenue un monstre (*finngálkn* : centaure ? basilic ?). Elle était être humain jusqu'à la tête, mais animal plus bas et elle avait des serres extraordinairement grandes ainsi qu'une queue énorme si bien qu'elle s'en servait pour tuer et les hommes et le bétail, et les animaux et les dragons. [...] Pour le moment, elle gît dans les forêts avec les animaux, elle est arrivée du nord, de l'Angleterre et elle te cherche

Géantes ou *tröllkonur* : cela également, nous le savons déjà. Il y a plusieurs sortes de géants, le *jötunn* dont nous sommes en train de parler, mais aussi le *risi* et le *tröll* (ou *troll*) qui n'a rien à voir avec le petit troll des contes populaires (encore que l'on doive se rappeler que, dans le folklore norvégien où il survit d'importance, le troll n'est pas petit : il a taille humaine¹⁰³). *Tröll* et *tröllkona* (*kona* = femme) sont des géants particulièrement affreux et maléfiques qui exerceraient plutôt leur industrie mauvaise sur les facultés mentales des humains, mais cela n'est pas sûr. Le fait est, pourtant, que magicien se dit *trollkarl* (féminin *trollkerling*) et sorcellerie, *trolldóm* ou *trollskap*. Dans les textes à connotations chrétiennes, *tröll* rend l'idée de diables, démons, ce que tendrait à prouver *Hrólfs saga kraka* qui nous présente des *tröll* ailés. De nouveau, il peut être instructif de passer en revue quelques-uns des noms dont sont gratifiées les *tröllkonur*. Nous avons, ainsi, sur un total de vingt-sept que je recense dans les *fornaldarsögur*, Forað qui est ogresse, Greip (idée de s'emparer de), Hildr (bataille, avec des composés comme Grímhildr), Hergunnr (où Gunnr renvoie également à bataille, her-

étant l'armée, ce nom conviendrait parfaitement à une valkyrie de même que Hildr), Mána (qui peut renvoyer à Máni, « le » lune, astre maléfique), Rúna (où peut s'entendre une idée de secret), etc.¹⁰⁴ Les composés en *-nefja* (qui renvoie à nez, ainsi Nefja, tout court, mais aussi Hornnefja, Skellinnefja, Skinnefja) donneront naissance aux créatures « folkloriques » modernes (le troll se doit d'avoir un long nez) tout comme Glynra doit bien suggérer des yeux de chat (*glyrnur*). Je veux dire qu'il semble bien que bon nombre de ces noms soient fabriqués pour les besoins de la cause.

En réalité, géants ou géantes, leur figure paraît plutôt stéréotypée, ils sont, en tout cas, beaucoup moins intéressants et typés que dans les Eddas. Cela peut tenir au travail de dévaluation qu'aura, là comme ailleurs, patiemment poursuivi l'Église ; l'image, pour ancienne qu'elle soit d'évidence, a pu souffrir de contaminations pour cause d'imitation de modèles étrangers. Mais l'impression est bien que le phénomène est en cours de « laïcisation », que nous sommes de plus en plus dans le domaine strict de la légende ou du conte.

b) le procès est encore plus difficile à instruire à propos des *alfes* ou elfes. Alfes serait la forme congrue (vieux norrois *álfr*), elfe est une déformation moderne née aux temps du romantisme.

Nous avons affaire là, à n'en pas douter, à une catégorie d'êtres divins, la *Völuspá* les met en parallèle exact avec les Ases. Quelles furent leurs prérogatives, quel rôle jouèrent-ils dans les mythes (où ils ne figurent simplement pas), où les placer dans la hiérarchie céleste ? autant de questions auxquelles nous sommes incapables de répondre. Ils paraissent avoir un air un peu oriental et ont pu régir les facultés mentales : ils sont capables de rendre fou. Ils existent souvent au féminin, résident sous terre ou,

au moins, sous des pierres et, fait intéressant, ont joui d'un culte comme en atteste la *Saga de Kormákr* (une *íslendingasaga*). Cela dit, il est déconcertant de voir que les grandes fêtes du solstice d'hiver, *Jól* (devenu notre Noël) sont parfois appelées *álfablót*, sacrifice aux alfes. Régiraient-ils ou auraient-ils régi à une époque très reculée la fertilité-fécondité, en concurrence, alors, avec les Vanes ? Cela n'a rien d'impossible puisque d'autres traditions tendraient à faire d'eux les esprits des morts : þjóðólfr des Hvínir repris par Snorri Sturluson (dans sa *Ynglinga saga*) nous présente bien un roi qui s'appelait Óláfr et fut surnommé Geirstaðaálfr, Geirstaðir étant le nom du lieu où il fut inhumé. Ailleurs, la tendance serait de les assimiler à des nains, comme le prouve la tradition allemande continentale qui fait du nain Andvari un Alberich (alfe-puissant) dont nous avons, à notre tour, fait notre Obéron. Bon exemple, au demeurant, surtout à l'époque des sagas légendaires, de la confusion qui règne dans ce domaine du surnaturel : les catégories merveilleuses, quels qu'aient pu être leurs racines et leur degré de respectabilité, se chevauchent, se confondent, s'annulent mutuellement !

Nous le voyons bien en lisant *Bósa saga* ou *Hrólfs saga kraka* – où figure une femme-alfe – ou surtout le *Dit de þorsteinn passe-maison* qui se rend en voyage dans l'autre monde en compagnie d'un alfe ! Mais au total, on voit bien que le thème est très dévalué et figure déjà, plus ou moins, au magasin des accessoires où les ballades populaires puis les contes romantiques iront le rechercher !

c) *Les nains* non plus ne figurent pas en grand nombre dans les *fornaldarsögur*, et cela aussi est plutôt surprenant. Nous avons déjà entrevu les nains (*dvergar*, sg. *dvergr*) en parlant de Völundr. Rappelons seulement ici qu'ils ne sont pas petits, ils ont taille humaine, qu'ils habitent sous terre

parce qu'ils sont les morts, à ce titre, détenteurs, eux aussi, du savoir des choses primitives (*Alvíssmál* de l'*Edda poétique*) et que ce sont de très grands artisans ou orfèvres : on n'a pas oublié que ce sont quatre nains qui confectionnent pour Freyja le grand collier des Brisingar¹⁰⁵. Au demeurant, voyez le portrait du nain Möndull tel qu'il nous est présenté dans la *Saga de Hrólfr le sans-terre* :

Un jour, un inconnu se présenta au jarl et dit se nommer Möndull Pattason, déclara avoir voyagé en divers lieux à l'étranger et connaître force choses tout en ayant acquis grand renom. Il était de taille basse et très trapu, avenant de visage ; il avait des yeux très proéminents. [...] Il divertissait souvent le jarl en lui racontant maintes choses sensées.

On remarquera que les nains sont plutôt bien disposés envers les humains, contrairement aux géants. Reginn, autre forgeron merveilleux, qui fabrique l'épée de Sigurðr le héros, passe pour son père adoptif. La *Saga de Þorsteinn fils de Vikingr* et le *Þátrr de Þorsteinn passe-maison*, qui mettent l'un et l'autre des nains en scène, les donnent pour secourables. Par exemple, dans le premier de ces textes, le nain Sindri donne au héros une arme magique (un *tygilkníf*, donc un couteau, *kníf*, suspendu à une courroie, *tygill*) qui l'aidera à abattre le redoutable Viking Ötufaxi en dépit de la protection réputée invulnérable dont est censé bénéficier celui-ci. On voit qu'il y a des rapports étroits entre nains et magie – comme il est naturel si les nains sont bien les morts ! Au demeurant, Reginn dont nous parlions et qui est un nain s'entend à la magie.

Mais le lecteur s'en rend de plus en plus compte : là non plus, rien de « sensationnel » ou rien qui nous dévoile des connaissances que nous n'aurions pas acquises d'autre part.

d) notre quête sera-t-elle plus fructueuse si nous cherchons du côté des *valkyries* ? Elles aussi, nous les avons

déjà entrevues, notamment à propos d'Óðinn dont elles sont les messagères. La notion – pour laquelle il convient de se débarrasser d'une certaine imagerie wagnérienne ! – est fort impure et a visiblement connu une évolution que nous pouvons reconstituer tant bien que mal.

Initialement, peut-être, la valkyrie serait une créature née de la fantaisie humaine, dans les provinces marécageuses de la Germanie du Nord où abondent les marécages et où, en conséquence, les feux follets avec leurs formes « féminines » ont dû séduire le regard. Il s'agirait alors de la *Moorleiche*, du cadavre du marécage, ce qui suffirait à instituer un lien entre cette créature et l'élément aquatique. De là serait née la femme-cygne (bien attestée dans nos sources norroises, notamment poétiques), puis la femme-oiseau, la femme ailée tout simplement. On l'aurait rattachée à un certain moment que nous ne sommes pas capables de préciser mais qui est certainement très ancien, à la femme-prêtresse-sacrificatrice que nous avons évoquée à propos de Freyja : telle représentation comme celle du chaudron de Gundestrup irait dans ce sens. De là à la mettre au service d'on ne sait quelle divinité de la guerre, il n'y avait sans doute qu'un pas. Son dernier avatar est d'être entrée dans la thématique odinique, le dieu aux pendus étant, on l'a vu, à la fois intéressé par la guerre et par la mort. On admettra alors que la valkyrie soit devenue la servante qui offre à boire aux *einherjar* dans la Valhöll. Notion riche, assurément, complexe aussi mais que domine en définitive une idée de sort, de fatalité comme le dit son nom : (celle qui) choisit (-*kyrja* est un déverbatif de *kjósa*, choisir) les morts sous l'acception particulière de morts sur le champ de bataille (collectif *valr*).

Rien de surprenant à ce que les valkyries soient nombreuses dans les sagas légendaires. Attachées à quêter les belles images prestigieuses comme elles l'étaient, celles-ci

ne pouvaient manquer la femme fatidique qui plane au-dessus du champ de bataille. Et donc, nous avons Brynhildr (du cycle de Sigurðr, dans la *Völsunga saga*), Sigrún (qui nous renvoie, cette fois, au poème héroïque consacré à Helgi, celui de la *Helgakviða Hundingsbana II*, dans l'*Edda poétique*), Gunnr ou Hildr (dont le nom signifie bataille, ce sont des noms de valkyries très amplement attestés, dans la poésie scaldique particulièrement), Göndul (en rapport avec *gandr* qui est la baguette magique et qui, en conséquence, nous rappelle les pouvoirs magiques de la valkyrie, il n'est pas indifférent que Göndul soit le nom d'emprunt que prend Freyja elle-même dans le *Dit de Sörli*), etc.

En réalité, on découvre qu'il existe trois catégories différentes de valkyries dans les sagas légendaires. La première est celle que je viens de définir rapidement, la créature mythologique qui figure dans tous nos textes, je dirai : la valkyrie classique et classée. Elle coïncide avec le sens de son nom, que nous venons de redire. Témoin Hildr, présente dans plusieurs de nos textes, presque toujours dans des strophes scaldiques où la bataille est traitée, par *kenning* classique, de *Hildar leikr*, jeu de Hildr.

Le seconde variante, si j'ose dire, est la *skjaldmær*, la jeune fille, la vierge au bouclier. C'est elle qui intervient le plus souvent dans les *fornaldarsögur*. Elle est bien nordique, je veux dire par là qu'il est abusif de la comparer aux Amazones dont elle ne partage décidément pas les caractéristiques notamment sociales¹⁰⁶. Comme son nom le dénote, celle-là est bien militaire ou martiale. Cependant, et une fois de plus, la notion est fluctuante pour nos sagas légendaires dont nous ne cessons de vérifier qu'elles n'entendent plus avec rigueur les enseignements de la tradition. Car la *skjaldmær* peut nous être présentée comme une *valkyrja*. Ainsi, Brynhildr, la première amante

de Sigurðr Fáfnisbani, est clairement une *valkyrja* pour l'*Edda* alors qu'elle est une *skjaldmær* pour la *Völsunga saga*. Mais je parlais de connotations guerrières. Voici la *skjaldmær* Vébjörg telle que nous la dépeint un curieux petit texte que l'usage est de ranger parmi les *fornaldarsögur*, le *Fragment de Saga des rois antiques* (*Sögubrot af fornkonungum*). Il s'agit de la très célèbre bataille plus ou moins légendaire de Brávalla :

En cet instant, la *skjaldmær* Vébjörg attaqua ferme les Svíar et les Gautar. Elle se porta contre le champion qui s'appelle Sóknar-Sóti et elle s'était si bien habituée au heaume, à la broigne et à l'épée qu'elle était à la pointe de la cavalerie [...]. Elle assène de grands coups au champion et le charge longtemps. Et elle lui décoche un coup sur la joue, qui fend la mâchoire et le menton. Il se fourra la barbe dans la bouche en mordant, pour maintenir de la sorte le menton. Et elle, décharge de grands coups dans l'armée.

Il faudra un champion sans pareil pour la réduire.

Le troisième visage est peut-être encore plus intéressant : il s'agit de la (ou du) *meykongr* (vierge-roi) qui, en vérité, se rencontre surtout dans les *riddarasögur* (les sagas de chevaliers). C'est une reine (d'où *-kongr* qui renvoie à *konungr*, roi, *mey-* étant un doublet de *mær*, vierge) qui refuse de partager ses pouvoirs et ses fonctions avec un roi, comprenons un homme que l'on veut lui donner en mariage. Elle renie son propre sexe et se bat contre les prétendants qui se présentent. Il faudra l'amener à changer d'avis, soit par force, soit par ruse. Nous en avons un superbe échantillon dans la *Saga de Hrólfr Gautreksson* en la personne de Þornbjörg, fille de roi, qui est elle-même « roi » et refuse de se voir adresser la parole autrement que comme à un homme. Lisons de quelle façon elle en découd avec un certain Ketill :

Ketill s'approcha de si près [des Suédois, dont Þornbjörg est le « roi »] qu'il fut en mesure d'administrer au roi des Suédois [Þornbjörg, donc] un coup du plat de son épée dans le dos. « Dame, dit-il, voici comment nous soignons nos démangeaisons. J'appelle cela un fameux coup. »

Le roi [Þornbjörg] dit : « Ce coup ne te vaudra aucun honneur » et elle atteignit, de sa hache, l'oreille de Ketill, si rudement qu'il tomba cul par-dessus tête. « Voilà comment nous avons coutume de rosser nos chiens quand ils aboient trop fort », dit-elle.

Cette image n'existe simplement pas dans les autres catégories de sagas, ce qui ne laisse pas d'étonner ! Une fois encore, faut-il aller chercher dans des sources étrangères ? Il est vrai que, là encore, la confusion règne. Telle valkyrie, comme *Heiðr*, qui nous est donnée pour une *skjaldmær* dans *Af Upplendinga konungum* est également réputée *völva* (prophétesse). *Hildir* dont nous avons vu qu'elle porte un nom typique de valkyrie est tout de même réputée *tröllkona*. Et si les douze femmes chevauchant que nous avons vues dans le *Dit de Helgi Þórisson* ne peuvent guère être prises pour des valkyries, les mêmes douze femmes à cheval du *Darraðarljóð* de la *Saga de Njáll le brûlé*¹⁰⁷ non seulement nous sont clairement présentées comme des valkyries mais même s'activent à des besognes de tissage qui seraient plutôt le fait des *nornes* !

La conclusion est toujours la même : après quelque trois siècles, deux siècles et demi au mieux, de christianisme, les vrais souvenirs « païens » se sont effacés. Les auteurs de sagas légendaires font de leur mieux pour reconstituer un passé. Ce n'est pas dire que tout ce qu'ils nous proposent est faux, mais simplement mettre en garde contre une adhésion aveugle et trop rapide à leurs affirmations.

e) car on vient de parler de *nornes* : les mêmes confusions règnent et pour des raisons identiques. Là aussi, la notion a évolué. Il est tout à fait probable qu'initialement,

il s'est agi d'une créature féminine assumant l'idée de destin personnel de chacun d'entre nous. Il y aurait donc eu autant de *nornes* (*norm*, pl. *nornir*) que d'êtres humains – en quoi, l'image peut fort bien avoir dédoublé d'autres entités encore comme la *fylgja*¹⁰⁸. Si l'on tient le Grand Arbre cosmique Yggdrasill, axe vertical du monde dans cette cosmogonie, pour l'incarnation même du Destin Universel, il est tout à fait possible qu'il ait été aussi le réservoir des âmes non-nées, ce qui expliquerait pourquoi les Nornes nous sont d'ordinaire présentées en corrélation avec lui. Mais à l'époque de Snorri Sturluson – ratifié par la *Völuspá*, s'il faut le préciser –, elles ne sont plus que trois, dotées en outre de noms visiblement fabriqués pour la circonstance¹⁰⁹, Urðr, Verdandi et Skuld, soit Passé, Présent et Avenir, trop explicitement à l'imitation des Parques grecques pour que l'on ne dresse pas l'oreille ! Ce sont des sœurs filandières également : l'image, de nouveau, peut fort bien être originelle ou pan-indo-européenne, mais l'imitation n'est pas à exclure.

Ces confusions sont résolument le fait des sagas légendaires. À telle enseigne que ces textes ne savent plus bien si ce dont elles parlent est *norne* ou *alfe* ou *dise* (qui est une divinité protectrice de la fertilité et du destin), voire *illþýði* (dont le sens est : racaille, ce qui dénoterait une intervention cléricale).

Conclure sur ce point comme sur les trois précédents est finalement facile et n'appelle plus de longs développements. Au total, nous avons affaire à un paganisme bien tempéré. Il semble établi que les auteurs n'y croient plus. Ils le chargent de fournir une certaine couleur locale mais il ne joue plus un rôle effectif dans l'action. Ils ont ce coup d'œil curieux, amusé, intéressé de l'antiquaire en face d'une belle pièce. De là toutes ces confusions, tous ces

recoupements que je me suis efforcé de signaler. Je dirai qu'ils restent sensibles à de belles images, à de prestigieux tableaux – mais qu'ils n'ont plus la foi !

En fait, il s'agit bien d'un paganisme de clercs, de clercs chrétiens !

CHAPITRE V

En guise de conclusion :

Esprit et valeur
des *Fornaldarsögur*

Si l'on renonce à une classification des sagas telle qu'elle a eu droit de cité jusqu'à présent, c'est-à-dire si l'on abandonne une distinction stricte entre sagas royales, sagas des Islandais, sagas de contemporains, sagas de chevaliers et sagas légendaires, si, surtout, l'on récuse une périodisation qui suivrait *grosso modo* l'ordre dans lequel vient d'être faite l'énumération, il demeure évident que les *fornaldarsögur*, ou, pour parler plus précisément, le type d'inspiration qui aura présidé à la rédaction de morceaux de toutes longueurs qui relèveraient de l'analyse proposée ici, présentent une indéniable spécificité. Redisons-le, il y a des chevauchements incontestables : *Jómsvíkinga saga* est aussi une saga royale, *Völsunga saga* est aussi un texte héroïque-poétique, *Hrólfs saga kraka* est aussi une riddarasaga, *Ketils saga hængs* est aussi une *íslendinga-saga* ou *samtíðarsaga*. Une saga, quelle que soit sa colora-

tion majeure, ne s'interdit pas toujours des incursions dans le domaine légendaire ou surnaturel. La notion de distance entre le moment où écrit l'auteur présumé et celui où sont censés se dérouler les événements présentés, notion que Sigurður Nordal avait prise, avec grand discernement, pour critère de classification dans une étude célèbre¹, semble bien constituer le critère décisif pour une définition de la saga dans son essence. Il n'empêche qu'un auteur donné – puisque nous savons maintenant que, contrairement à une autre vue romantique, les sagas sont des ouvrages individuels relevant de la *Weltanschauung* d'une personne particulière, même si elle a pu appartenir à une « école » – est libre, déjà à cette époque, de faire des incursions dans des domaines qui ne sont pas ceux que concernerait la visée exacte de son sujet.

Ces précautions pour convaincre que les sagas légendaires sont, par excellence, un genre impur, raison probable de leur moindre succès auprès de la critique moderne. En dehors de *Völsunga saga* dont, d'ailleurs, une fraction importante revient à citer des poèmes eddiques, il est très peu de sagas légendaires qui aient la belle venue de, par exemple, la *Saga de saint Óláfr* (dans la *Heimskringla*) ou de l'*Íslendinga saga* de Sturla Þórðarson (dans la *Sturlunga saga*) sans parler de la *Saga de Njáll le brûlé*.

Ceci, pour le fond. Car sur le plan de l'expression, ces réserves ne se justifient plus, dans l'ensemble tout au moins. Nous avons dit et redit qu'il y a un style de saga : en dehors des *riddarasögur* qui sont une imitation visible, dans la forme comme pour la matière, de modèles français ou allemands, toutes les sagas obéissent à une façon de dire tellement caractéristique qu'à défaut de mieux nous avons pris l'habitude de la définir en tant que telle : style de saga.

Donc, nous ne serons pas surpris de trouver, dans les *fornaldarsögur* comme dans les autres types de sagas cette

pratique de la litote (ou cette économie extrême de moyens) qui pousse au resserrement, à la rapidité qui peut aller jusqu'à une certaine obscurité. *Gautreks saga*, sur ce point, est tout à fait remarquable, notamment en ses premiers chapitres. De même, et voilà une des causes de ces effets en porte-à-faux qu'il nous est arrivé de sentir à la faveur des résumés ou citations proposés ici, le réalisme, le pragmatisme qui sont la marque première de la mentalité islandaise d'une part définissent une certaine qualité de regard posé sur la réalité, d'autre part tempèrent le fantastique, le merveilleux, le surnaturel qui devraient être la règle des sagas légendaires. Voilà pourquoi il m'est arrivé de dire, une fois ou l'autre, que ces textes étaient beaucoup moins « sensationnels » qu'on l'aurait attendu, surtout connaissant les modèles ou sources d'inspiration dont les auteurs se sont servis.

Cela n'empêche pourtant pas que les *sagnamenn*, en cette occurrence, cèdent parfois à ce que nous sommes convenus d'appeler le *lærðum stíll*, le style docte ou savant. Comme nous sommes ici au cœur même d'une spécificité, nous pouvons nous attarder un instant. Le « style de saga » (classique, s'entend) est visible à la simplicité de la construction, aux phrases brèves volontiers juxtaposées, à la rareté des épithètes qui ne sont pas, en général, affectives, à l'emploi presque systématique de substantifs et de verbes concrets, directs, autochtones, et à l'absence de copules lourdes, de longues subordinations. Le style savant, au contraire, directement inspiré de modèles latins et d'ouvrages de clercs amateurs de l'expression contorsionnée ou fleurie, aime le vocabulaire lourd, voire abstrait, les figures de rhétorique complexes, les constructions grammaticales alambiquées qui ne correspondent pas aux usages norrois. Il peine à s'exprimer simplement, prodigue les paires de substantifs synonymes, les épithètes lourdes

et pathétiques, voire redondantes, les syntagmes antithétiques et surtout les groupes allitérés (conformément à la règle d'or de toute versification germanique). Sans descendre dans le détail, il est évident que la simplicité est proscrite et qu'un maniérisme certain tend à accroître, aux yeux des auteurs en tout cas, le caractère « exotique », si fréquemment souligné dans les pages qui précèdent, des sagas légendaires. Je veux dire que la simplicité et le naturel ne sont pas obligatoirement au rendez-vous ici – ce qui, bien entendu, ne signifie pas que certaines sagas légendaires ne soient pas rédigées dans un style impeccable et fidèle à l'esprit du vieux norrois. De ce style fleuri, j'irai chercher un exemple, pour l'édification du lecteur, dans un texte que je n'ai guère exploité jusqu'ici parce que c'est une œuvre-charnière. Il est, en effet, à mi-chemin entre saga de chevalier, saga légendaire et, en un sens, il ne détonne pas dans la collection des *Íslendingasögur* sur lesquelles il se peut qu'il ait exercé une influence profonde, quoique moins importante qu'on ne voulait le dire il y a une trentaine d'années. Il s'agit de *Tristrams saga ok Ísöndar*, la *Saga de Tristan et Yseut* dans la version qu'en procura, en 1226, le Frère Robert, en Norvège. En voici un bref extrait, en vieux norrois d'abord (où j'ai fait figurer en gras les allitérations, qui ne sont pas familières au français), puis en français :

*þar vóru fagrir vellir og víðir, sléttir, prýddir fögrum grös-
um og blómasamlegum. En fyrir sakir þess að staður þessi var
hinn lystilegasti, sakir margfaldrar skemmtunar, þá lét Markis
konungur á þeim völlum þar setja og skipa stórum landtjöldum,
gulum og grænum, blám og rauðum og rikulega búnum, gylld-
um og gullsaumuðum, undir ilmandum laufum og nýsprung-
num blómstrum. þar gjörðust þá nýddubadir riddarar og ungir
menn með fögrum atreiðum og léku riddaralega fyrir útan
öfund og hégoma og öðlast með því ást og yndi fríðra meyja og
kúrteisra kvenna er þar vóru saman safnaðar í svó miklum fjöl-*

da hvorstveggja folks bæði úti og inni hjá landtjöldunum, með bændum sínum og unnustum er þangað vóru komnir til veislunnar.

Il y avait là de belle et vastes prairies, plates, ornées de beaux herbages en fleurs. Et comme cet endroit était des plus délicieux en raison de ses multiples agréments, le roi Markis fit installer là, dans ces prairies, et planter de grandes tentes, jaunes et vertes, bleues et rouges, somptueusement équipées, dorées et brodées d'or, sous des frondaisons odorantes aux fleurs fraîches écloses. C'est là que les chevaliers nouvellement adoués et les jeunes gens se livrèrent à de belles joutes et s'ébattirent chevaleresquement sans haine ni tricherie, gagnant ainsi l'amour et les faveurs de belles jouvencelles et de dames courtoises qui se trouvaient rassemblées là, parmi une si grande foule de gens, tant à l'extérieur qu'à l'intérieur des tentes, avec leurs époux et leurs amis chers, venus là pour les festivités. (chap. 3)

On répondra qu'il s'agit là d'une traduction ! Certes, dans la mesure où le mot traduction peut exprimer ce qui, en fait, est bien plus une adaptation ou une « expansion » qu'un fidèle rendu de la littéralité de l'original. Mais je crois que ce texte, dans sa version norroise donc, a dû jouer un rôle prépondérant, peut-être pas sur l'ensemble de la littérature de sagas, mais certainement sur les *fornaldarsögur*, ce pourquoi j'ai voulu le donner à lire. Car on peut comparer avec un passage de la *Saga de Hrólfr le sans-terre*, que voici (il s'agit du roi Hreggviðr) :

On mentionne un roi, Hreggviðr. Il lui revenait de gouverner le royaume de Hólmgardr (aujourd'hui Novgorod) que certains appellent Garðaríki (Russie !). Il était de grande taille, très fort, le plus beau des hommes et le plus hardi aux armes, de grand courage et grand batailleur, sage et sagace, très libéral avec ses amis, obstiné et prompt au châtement envers ses ennemis. Il avait bonne chance dans la plupart des choses. Il avait épousé une reine de grande famille : on ne la mentionne pas par son nom et c'est pour cela qu'elle n'interviendra pas

dans cette saga. Il avait eu, entre autres enfants, une fille de sa femme, qui s'appelait Ingigerðr. De toutes les femmes qui fussent dans tout le Garðaríki et même en cherchant plus loin, c'était la plus belle et la plus courtoise. Elle surpassait quiconque en sagesse et en éloquence. Elle connaissait tous les arts qui seyant à une femme et que cultivaient alors les femmes de haute valeur, en toutes contrées. Elle avait des cheveux si abondants qu'ils auraient pu lui couvrir tout le corps, et aussi beaux que de l'or ou de la paille. (chap. 2)

On voit qu'en gros, ce sont les mêmes tournures, la même façon de dire, les mêmes redondances.

Mais c'est la seule concession, si l'on peut dire, que cette catégorie de sagas fait à la mode ambiante. Pour le reste, nous retrouvons un autre trait caractéristique (et très difficile à faire passer en traduction), cet humour si typique, du genre glacé ou proche de ce que les Anglais appellent *understatement* : le résumé de *Bósa saga* nous en a donné une idée, notamment dans ses scènes érotiques (si rares dans cette littérature). Mais voyez encore comme le *Dit de Sörli* prend ses distances vis-à-vis de la thématique héroïque à laquelle il feint de sacrifier, ou surtout à quel point la *Saga de Gautrekr*, assurément l'un des fleurons du genre, se moque lourdement de toutes sortes de poncifs.

Pour résumer : les sagas légendaires peuvent détonner sur l'ensemble de cette littérature islandaise médiévale en prose quant au style, mais ce n'est pas nécessairement la norme. Dans l'ensemble, elles demeurent fidèles à une façon d'écrire qui, justement, fait tout le prix de ces textes. C'est donc plutôt sur le fond qu'il faut chercher une originalité incontestable.

1. *L'esprit des fornaldarsögur.*

On n'avancera pas d'affirmation péremptoire ou globale. Le lecteur a déjà pris la mesure de la diversité qui

règne dans ce genre. Car sans aucun doute, quelques-unes des sagas légendaires ne détonnent pas, quant à l'esprit, sur les *íslendingasögur* classiques². C'est la même dialectique du destin, de l'honneur et de la vengeance. Le héros doit parcourir le même parcours initiatique (en quelque sorte) où il lui faut : se connaître, s'accepter puis s'assumer. Et malgré l'aspect « légendaire », l'idéal n'est pas dans l'excès : il tient à la recherche d'un juste milieu. À cet égard, c'est plutôt la conduite finale de l'intrigue qui nous importe que les péripéties qui, elles, peuvent être empruntées à des sources étrangères et ne pas se plier aux impératifs que l'on vient de souligner. La *Saga de Sturlaugr le laborieux*, par exemple, sur le fond, n'est pas aussi invraisemblable que pourraient le donner à entendre force épisodes ou personnages secondaires.

Toutefois, on peut déceler deux traits qui sont probablement plus favorisés par les sagas légendaires.

Le premier, comme il se doit, concerne *l'esprit guerrier*, chose normale en somme puisque nous évoluons, par définition, dans un cadre aventureux. Les vices et les vertus qui sont mis en avant dans les *fornaldarsögur* sont premièrement ceux de l'homme de guerre, ce qui ne représente pas une mince originalité par rapport aux autres types de sagas où ce serait plutôt la force de caractère qui serait privilégiée. La thématique du héros, sur laquelle, au total, nous nous serons beaucoup attardé ici, règne en souveraine dans de beaux textes comme *Hjálmþés saga*, *Eiríks saga víðförla*, *Friðþjófs saga* ou *Þidriks saga* et l'on trouvera cela naturel. Pas ici de grand juriste bon conseiller comme Njáll le brûlé, ou de sagace et retors procédurier comme Snorri le godi, ou de beau ténébreux marqué par le destin comme Kjartan Ólafsson³. À la limite, un superbe texte comme *Völsunga saga* – rappelons qu'elle s'inspire en détail de poèmes eddiques – semble bien n'avoir été

écrite que pour le héros. Nous avons examiné aussi, ici même, le cas de Starkaðr : voyez comme la partie – importante – de *Gautreks saga* qui lui est consacrée et que nous avons citée ici même⁴ met résolument l'accent, alors que bien d'autres angles de prises de vues auraient été possibles en raison de l'ambiguïté du personnage et de la confusion des traditions qui le concernent, sur le côté martial et épique. Retraçons ce procès :

- Starkaðr descend de géants. Son grand-père, également prénommé Starkaðr, qui vivait auprès d'une cascade, en Norvège, aurait eu huit bras, Starkaðr n'en ayant que six !

- il aurait été élevé par un certain Hrosshárs-Grani qui n'est autre qu'Óðinn en personne,

- dans son enfance et sa jeunesse, il aurait été plutôt *kolbítr*, ce qui est l'indice d'une nature exceptionnnelle, comme nous le savons,

- à douze ans, il devient guerrier et se rend *í vikingu* (en expéditions vikings) avec le roi Víkarr,

- puis il fait l'objet d'une curieuse joute à la fois oratoire et prophétique entre Óðinn et þórr. Ce passage, qui relève de la thématique des « fées-marraines » prédisant l'avenir de leur protégé (nous l'avons déjà vu dans le *Dit de Gestr aux Normes*) mérite l'attention car il semble avoir été écrit pour opposer deux conceptions globales, une odinique et l'autre « thorienne », l'une qui, donc, mettrait l'accent sur la sagacité du héros, l'autre qui serait plus martiale. Les deux dieux sont en train de délibérer sur le compte de Starkaðr :

þórr dit : « [...] J'assigne à Starkaðr de n'avoir ni fils ni fille et d'achever ainsi son lignage. »

Óðinn répondit : « Je lui assigne de vivre trois vies d'homme ».

þórr dit : « Il accomplira une action infamante dans chacune de ces vies. »

Óðinn répondit : « Je lui assigne de posséder les meilleures armes et vêtements. »

þórr dit : « Je lui assigne de ne posséder ni terres ni biens. »

Óðinn dit : « Je lui donne de posséder biens meubles en abondance. »

þórr dit : « Je lui impose d'estimer ne jamais en avoir assez. »

Óðinn répondit : « Je lui donne victoire et prouesse dans chaque combat. »

þórr répondit : « Je lui impose de recevoir une grave blessure dans chaque combat. »

Óðinn dit : « Je lui donne la poésie en sorte qu'il ne sera pas moins prompt à composer qu'à parler. »

þórr dit : « Il ne se rappellera pas ce qu'il aura composé. »

Óðinn dit : « Je lui assigne d'être tenu pour le plus éminent des hommes de distinction, et le meilleur. »

þórr dit : « Il déplaira à tout le monde. »

– Là- dessus, il commet sa première action infâme (les deux autres ne sont pas clairement dites) sous les espèces de la mise à mort du roi Víkarr au prix d'une mise en scène des plus symboliques : elle a été exposée à loisir ici. Cela oblige le héros à quitter la Norvège pour la Suède.

– Là, il compose un poème sur sa malchance, c'est le *Víkarsbálkr*.

La suite et fin de sa vie n'est pas connue par nos textes. Que cette saga rapporte des traditions fort anciennes, cela ne peut faire de doute : une des grandes pierres historiées de Gotland, dans la Baltique, qui date du VIII^e siècle, celle de Lärbro, pourrait bien représenter la scène de la mise à mort de Víkarr. Le mixte sous-entendu par le passage qui vient d'être cité, de faits héroïques et d'actions infâmes imputés au héros doit bien dénoter un équilibre visant à tempérer les outrances d'une certaine littérature héroïque – en accord, en cela, par conséquent, avec une vision équilibrée typique du Nord. Il ne faut pas perdre de vue non plus le statut ambigu de ce héros : est-il un géant ? est-il un homme ? non plus que son ambivalence : faut-il le tenir avant tout pour un poète ou pour un guerrier ? La même

ambiguïté vaudrait pour Ketill hængr, personnage central de la saga qui porte son nom, qui descend d'une famille de demi-trolls et est tueur de dragon.

Ces précisions pour donner à entendre que l'héroïsme des sagas légendaires n'est ni monolithique ni inattaquable, si l'on peut dire ! Elle s'intéressent à ce genre de prestations et je vais le redire d'une autre manière, mais c'est sans trop d'outrance. Fidèles en cela à ce que l'on peut à coup sûr tenir pour bien islandais, les sagas légendaires veulent bien sacrifier à une mode qu'elles n'ont pas créée, elles gardent tout de même leur *quid proprii*, qui est à la scrupuleuse prise de distance vis-à-vis de pareilles images. C'est pour cela que le motif du *garpr* ou fier-à-bras (ou *miles gloriosus*), si cher d'autre part au Moyen Âge occidental, a été accueilli avec grandes réserves en Islande, et durablement. De la *Saga des Frères jurés*, qui est une grande *íslendingasaga* à la *Saga des fiers-à-bras*, l'un des chefs-d'œuvre du prix Nobel Halldór Laxness (1952), l'inspiration ne s'est jamais démentie, qui ridiculise ces brutes. Au demeurant, l'image du *berserkr*, que nous avons examinée avec quelque attention, relèverait de la même analyse. L'admiration du muscle ne fait pas partie, Dieu merci, des passions du narrateur islandais, à quelque époque qu'il appartienne.

Et c'est dans cette perspective qu'il faut regarder, puisque nous sommes dans l'esprit, la façon dont les sagas légendaires traitent la matière héroïque que, cependant, et par définition, elles développent par faveur. J'en donnerai une autre illustration puisque, on le sent bien, je suis au cœur du sujet. Regardons, cette fois, la *Saga* fort composite de *þiðrikr de Vérone* (*þiðriks saga af Bern*) : sujet fort vaste, divers à souhait, né de traditions multiples et extrêmement populaire au Moyen Âge. Nous avons déjà rencontré cette saga à d'autres titres. Regardons-en le dérou-

lement. Elle narre, bien entendu, la vie de *þiðrikr* (Theodoric de Vérone, l'Ostrogot) et de ses ancêtres, puis évoque ses « champions ».

C'est d'abord sa jeunesse et le fait qu'il attire les plus valeureux champions de l'Occident comme Hildibrandr, Viðga, Fasold – où se mêlent, on le voit, toutes sortes de traditions qui ne sont pas nécessairement scandinaves. Ce sont ensuite ses combats avec Attila contre Osantrix de Vilcinaland (une région située au nord-est de l'Elbe) suivis de son expédition guerrière vers le Bertangaland (comprendons : la Bretagne). Il est inévitable qu'il rencontre alors Sigurðr (le meurtrier du dragon, que nous connaissons bien) et se batte contre lui d'abord, puis contre son oncle Erminríkr (qui est vraisemblablement le Jörmunrekkr des poèmes eddiques, soit notre Ermanaric). Ses échecs sont trop nombreux : il doit s'exiler chez Attila mais il reconquerra méthodiquement son royaume.

Cette saga, ici très rapidement résumée, nous offre aussi, en entrelacement, des récits divers qui portent surtout sur les champions de *þiðrikr* et leurs ancêtres : Velent-Völundr, par exemple, ou Valtari, Hildigundr, à moins qu'il ne s'agisse de personnages plus chevaleresques et venus de plus loin comme Appolonius ou Iron.

Soit : un texte héroïque en essence, sans aucun doute, mais réduit à des dimensions populaires, sans grands raffinements chevaleresques ; des caractères plus ou moins schématiques qui se souviennent très souvent de prototypes « importés » ; pas grande psychologie dans l'appréciation des personnages et de leurs « hauts faits ». Hermann Pálsson a raison de noter que de telles sagas « reflètent une époque d'énergie et de dynamisme »⁵, ce sont là qualités dont il faut créditer les Scandinaves depuis que nous les connaissons et elles ont été suggérées maintes fois ici : nous n'évoluons pas, pour autant, sur le registre de la littérature héroïque médiévale proprement dite. Les *sagnamenn*, consciemment ou non, tenaient à garder leurs

distances. Je dirai que c'est plutôt sur le plan des formulations ou des images convenues qu'ils sont « héroïques », pas vraiment au niveau des prouesses ou des faits. Voici le portrait de þiðrikr (chap. 14)

Quand þiðrikr grandit, ce fut un homme de si grande taille que l'on trouvait à peine son pareil parmi ceux qui n'étaient pas des géants. Il avait un long visage aux traits réguliers, un teint clair et les plus beaux yeux qui soient, plutôt bruns. Il avait des cheveux courts et beaux qui retombaient en boucles. Il n'eut pas de barbe, si vieux qu'il devînt. Ses épaules étaient si larges qu'elles mesuraient deux aunes. Ses bras étaient aussi gros qu'une grande poutre, et durs comme pierre. Il avait de belles mains. Sa taille était mince et bien proportionnée, mais il avait les hanches et les cuisses si grosses que tout le monde trouvait merveille qu'un homme pût être façonné de la sorte. Ses pieds étaient beaux, bien proportionnés. Mais il avait le mollet et la jambe si gros qu'un géant aurait bien pu en avoir de pareils. Sa force était si grande que nul ne sait, y compris lui-même, jusqu'à quel point il eût pu l'éprouver. Il était joyeux et humble, doux et libéral en sorte qu'il n'épargnait pas pour ses amis non plus que pour quiconque en voulait l'or ni l'argent ni les trésors. (chap. 12)

On saisit ce que je veux suggérer lorsque je dis qu'il n'y a là rien de « sensationnel ». C'est aussi pourquoi j'ai préféré, tout au long du présent livre, parler de sagas légendaires plutôt que, comme on le lit parfois, de sagas mythico-héroïques. Pour les Islandais du Moyen Âge comme pour les personnages qu'ils nous donnent à voir dans leurs écrits, l'héroïsme est d'être pleinement homme, d'accepter son destin et de s'en faire l'exécutant volontaire, pas de forcer l'exceptionnel dans le surhumain. Il fait bon méditer cette leçon sans complaisance !

Esprit guerrier sans héroïsme démesuré, donc. *Esprit anti-païen* aussi, de manière souvent explicite, et ce point ne manque pas de surprendre. Le lecteur n'aura pas man-

qué d'être étonné et du petit nombre des réelles survivances païennes que j'ai recensées plus haut, et de l'espèce de distance que les auteurs prennent à l'égard de ce matériau. J'ai dit à diverses reprises que l'écart dans le temps – entre deux siècles et demi et trois siècles en général – qui sépare les *sagnamenn* de leur sujet, réel ou inventé, était trop grand pour que nous soyons fondés à parler de réminiscences historiques ou de traditions authentiques, sauf exceptions. J'ai aussi souligné plusieurs fois que l'Église a joué son rôle, là comme ailleurs, et, en l'occurrence, de deux façons, soit en éradiquant carrément tout ce qui venait du paganisme, soit en l'édulcorant ou en le maquillant de sorte que l'on ne le reconnaisse plus⁶.

L'attitude des auteurs, en tout état de cause, me paraît à la fois intéressante et significative, car en somme, c'est aussi celle de Snorri Sturluson rédigeant des textes comme *Ynglinga saga* (sans parler de son *Edda*) ou de Saxo Grammaticus dans les neuf premiers livres (les légendaires) de ses *Gesta Danorum*. Ils s'attachent à faire revivre un passé lointain, plus ou moins historique, plus ou moins fictif, mais à la lumière du temps présent. Autrement dit : ils ne croient plus à ce qu'ils narrent, j'ai dit qu'ils avaient un regard d'antiquaires pour ce qu'ils narrent – dans le meilleur des cas, c'est-à-dire lorsqu'ils n'écrivent pas, expressément, pour contrecarrer, au moins implicitement, ce que pourrait signifier les mythes qu'ils rapportent. Prenons un exemple, celui de Hemingr fils d'Áslákr que nous avons sollicité à diverses reprises. Il est le grand skieur, archer et nageur qui ose défier le célèbre roi Haraldr l'Impitoyable en personne – et qui le bat, effectivement. Il y a beau temps que l'on a fait remarquer que ledit Haraldr n'était pas en odeur de sainteté auprès de l'Église dont il avait osé défier les ordres. Il se pourrait donc bien que le *Hemings þátrr Áslákssonar* eût été en partie dicté par la

volonté de vilipender le souverain norvégien. Tant la loi de l'*exemplum* a pu être déterminante en ces siècles-là. N'oublions pas non plus que la majorité des *þættir* que nous connaissons – et ils relèvent dans une proportion très grande de la catégorie légendaire – figurent dans la *Saga d'Óláfr Tryggvason*, dite « la grande » (dans le *Flateyjarbók*) : Óláfr fut l'un des deux grands convertisseurs du Nord, il aurait été curieux que les récits où on le fait intervenir fussent purement païens ! Sans doute, les textes ou fragments de textes écrits ouvertement à la louange du Dieu des chrétiens sont-ils rares, mais il n'est vraiment pas difficile de voir que la plupart des *fornaldarsögur*, quand elles ne sont pas « neutres », chose qui peut, d'aventure, se rencontrer, ne donnent jamais dans le prosélytisme païen, sans parler de possible nostalgie.

Voyez la *Saga de Ketill le saumon* : il descend d'un demi-troll, il tombe amoureux d'une géante, il occit d'autres géants, on pourrait donc penser que ce texte va évoluer dans une ambiance toute païenne. Mais il n'en est rien. Au contraire, cette saga nous gratifie de déclarations fracassantes, du type :

*Sacrifier à Óðinn
Jamais je ne le fis
et pourtant longtemps ai vécu !*

On ne sait si l'auteur tient, ce disant, à éviter les foudres de l'Église ou s'il est sincère : le résultat est que les *fornaldarsögur*, pour reprendre un mot que j'ai déjà utilisé, sont souvent en porte-à-faux, il règne un subtil désaccord entre la matière et le traitement qu'elle subit !

Cette façon de voir induit à examiner le cas d'un texte qui a été peu sollicité ici jusqu'à présent parce que l'état dans lequel nous en disposons est vraiment trop impur (la version que nous avons est établie sur l'adaptation partielle que fit de l'original, aujourd'hui perdu, l'Islandais

Arngrímur Jónsson dit le docte [1568-1648] mais il s'agit d'un des plus anciens textes qui aient jamais été rédigés en vieux norrois et qui a d'évidence servi de source à quantité d'auteurs parmi lesquels Snorri Sturluson), la *Skjöldunga saga*.

Ce n'est pas un texte facile à caractériser, lui non plus. Il tient le milieu entre sagas royales et sagas légendaires, situation assez banale, nous le savons. Son propos est de nous narrer l'histoire des rois légendaires – protohistoriques si l'on veut – du Danemark à partir d'un certain Skjöldr (d'où le titre) : soit une bonne vingtaine de souverains puisque nous nous arrêtons à Gormr l'ancien, qui est historique, lui, et vécut au x^e siècle. L'auteur ne donne pas dans la passion du surnaturel, comme certains de ses confrères, mais c'est tout de même un clerc féru d'étymologies souvent fantaisistes comme nous en trouvons tant dans les sagas de tous ordres, et de coutumes anciennes ou d'explications « rationnelles » (sur les causes des expéditions vikings, sur les origines des rois et des reines, sur les *berserkir*, etc.). Il a des vues d'historien, il aimerait beaucoup introduire les peuples du Nord dans l'histoire du monde. On a suggéré que ce pourrait être un évêque de Skálholt, Páll Jónsson, mort en 1211, qui fait d'ailleurs l'objet, d'autre part, d'une des plus réussies des *byskupa-sögur* (sagas d'évêques) *Páls saga byskups*. Il est donc exclu que ce texte ait exalté de quelque façon que ce fût l'esprit des anciens temps !

Le lecteur voit bien, de plus en plus ouvertement, où je veux en venir : tout ce qui vient d'être avancé renforce le sentiment que les *fornaldarsögur* furent avant tout des ouvrages littéraires, qu'elles n'étaient pas censées porter ou transmettre un « message ». Il faut toujours revenir à ce même point : toutes les sagas islandaises furent écrites *til gamans*, pour le plaisir de l'auteur comme de son lecteur

ou auditeur. Il serait vain de vouloir en faire, à force, des textes de propagande, dans un sens ou dans un autre !

2. Ce qui vient d'être dit ne signifie pas que tout ait été abandonné, de l'esprit des « anciens temps » dans les *foraldarsögur*. Il convient maintenant de nous interroger sur la valeur que conservent ces textes, pour nous, aujourd'hui car elle ne fait aucun doute puisque on les réédite régulièrement et que certains d'entre eux, notamment la *Völsunga saga*, comptent toujours parmi les fleurons de toute la littérature de sagas.

Je n'entends pas reparler ici de ce style que les sagas légendaires maintiennent et donc de la vision de l'homme, de la vie et du monde qu'elles perpétuent à leur manière. Je voudrais simplement attirer l'attention sur certains aspects qui ne sont pas toujours mis en lumière.

Par exemple sur la valeur compensatoire que ces beaux récits ont fort bien pu avoir à l'époque où ils ont vu le jour. Ils ont été rédigés, avons-nous dit, en majorité au XIII^e siècle (plutôt vers la fin) et au début du XIV^e siècle : ce fut une période tragique pour l'Islande, celle où elle perdit définitivement, et pour fort longtemps, sept siècles en fait, une indépendance à laquelle elle avait été si farouchement attachée depuis les temps de la colonisation, soit quelque quatre cents ans. Malheur politique auquel sont venus se conjuguer des catastrophes naturelles (éruptions volcaniques d'une rare violence, avec leurs conséquences, tremblements de terre, glissements de terrain), des désastres économiques (sècheresses et disettes que recensent froidement les annales), démographiques qui sont une conséquence des précédents et sous lesquels on rangera de terribles épidémies, sans parler de la Mort Noire (la Grande Peste dont on sait qu'elle fit dans tout le Nord des ravages particulièrement tragiques). Mais le malheur par excellence, si l'on ose dire, ce fut ce passage sous la couronne de

Norvège, qu'allait suivre, un siècle après, l'annexion par le Danemark, avec la négation radicale de la personnalité islandaise qui en serait le résultat.

Dans ces conditions, les sagas légendaires (comme les sagas en général, mais il est tout de même probable que celles-ci ont vu le jour avec un certain décalage sur les précédentes) ont pu, très expressément, soit servir de compensation, comme on l'a noté, soit avoir valeur d'affirmation. Deux points qui appellent un petit développement. En exaltant un passé plus ou moins véridique, mais réputé glorieux, à travers des héros qui ont pu exister au moins en partie ou retrouver des archétypes toujours vivants dans la mémoire collective, l'Islande a été capable affronter son douloureux destin. Nous pouvons comparer avec la Norvège qui vivra si longtemps dans la douloureuse nostalgie de son *storhetstid* (époque de la grandeur, c'est-à-dire son XIII^e siècle) ou la Suède, à un moindre degré, entretenant amoureusement le culte de son *stormaktstid*, l'époque où elle fut une grande puissance (européenne), soit son XVIII^e siècle. Il est incroyable, finalement, que la population en nombre si réduit de ce pays minuscule ait soutenu ce qu'elle appelle elle-même sa « longue nuit » avec une telle énergie. Rien d'étonnant alors à ce que le culte de ses grands textes et notamment de ceux où fleuraient les grands hommes ait contribué fortement à maintenir le souvenir des hautes époques et à galvaniser l'énergie d'une population tragiquement éprouvée. Il y avait là, sans le moindre doute, une affirmation de soi qui aura suffi, l'expérience l'a prouvé, à permettre de faire front au colonisateur ardent à tout supprimer. Voyez ce que l'on lit dans le *Melabók*, l'une des versions du *Livre de la colonisation* de l'Islande, en son chapitre 335. En substance : les étrangers peuvent bien nous reprocher de descendre d'esclaves et de malfaiteurs

mais nous aimons mieux leur répondre si nous savons de source sûre quelle est la vérité concernant nos ancêtres.

D'autre part : si nous avons tendance, aujourd'hui, à dévaluer un peu les *fornaldarsögur* parce que nous les trouvons trop proches du folklore et trop faciles à considérer comme vestiges du « mythe viking »⁷, il faut tenir compte, et prendre au sérieux leur extrême popularité, dès les origines : une grande quantité de sagas légendaires ont donné lieu à *rímur* (en Islande) et, en Scandinavie continentale, à ballades ou *folkeviser*. En Islande même, voyez le grand nombre des manuscrits que nous en avons gardés, nombre qui dépasse fort souvent celui des manuscrits des sagas d'autres catégories ! On peut dire que jusqu'aux ^{xvii}e et ^{xviii}e siècles, les copistes ont amoureusement repris ces textes, prodiguant les extensions, les interpolations, les « explications ». *Þiðriks saga af Bern* ou *Örvar-Odds saga*, dans l'état où nous en disposons à l'heure actuelle, sont de véritables centons que les chercheurs s'appliquent à décomposer en leurs éléments. Certaines ont connu une véritable postérité littéraire, comme *Bósa saga* en Islande ou, nous en avons déjà parlé, *Friðþjófs saga* en Suède : elle demeure la plus connue des œuvres du grand romantique E. Tegnér ! Je parlais il y a peu de *Skjöldunga saga* : depuis qu'elle existe – et l'on a dit que c'était peut-être l'un des plus anciens textes qui aient vu le jour en Islande –, elle aura été reprise et exploitée par un texte anonyme, *Rerum danicarum fragmenta* (fin du ^{xvi}e siècle), par le *Ad catalogum regum Sveciæ annotanda* d'Arngrímur Jónsson hinn lærði (Islandais déjà évoqué, ^{xvii}e siècle), mais bien avant cela par le *Sögubrot af fornkonungum* (fin du ^{xiii}e siècle), l'*Edda de Snorri* qui la cite, l'*Ynglinga saga* du même auteur, l'*Upphaf allra frásagna*, puis les *Bjarkarímur*, le *Dit des fils de Ragnarr* (dans le *Hauksbók* qui date du début du ^{xiv}e siècle), la « grande » *Saga*

d'*Óláfr Tryggvason*, la *Jómsvíkinga saga*, la *Saga de Hrólfr la perche*, les *Gesta Danorum* de Saxo, etc. On chercherait vainement une œuvre qui ait été si fréquemment sollicitée !

En profondeur, une fois posées toutes les affirmations qui ont été avancées depuis le début du présent chapitre, je tiens à souligner deux points qui me paraissent essentiels et qui feraient que les sagas légendaires n'ont finalement pas trahi leur dénomination. Puisque je suis dans l'esprit et la valeur de ces textes.

Le premier est la prééminence qu'elles accordent à la magie, point qui a déjà été mis en relief ici. En cela, il est permis de dire que les sagas légendaires sont exactement dans l'esprit de la religion ancienne du Nord et de sa culture. La magie qui est toujours vue ici comme une façon pratique d'exploiter les forces suprêmes ou occultes qui mènent le monde, sondent les reins et les cœurs, justifient la présence de l'homme ici-bas. Je ne vois pas de *fornaldarsaga* dont le ressort ultime ne soit pas la magie ainsi envisagée. Les dieux, si l'on y tient, lorsqu'ils apparaissent, sont des forces qui vont. La vie, le monde existent en tant que champs clos où s'affrontent ces forces. Et le moyen de triompher de l'adversité, de dominer son destin, de se rendre égal à la plus haute idée que l'on se fait de soi-même n'est pas « réaliste » ni rationnel, il ressortit au sacré occulte.

Ou bien, si ce n'est pas dire la même chose, les sagas légendaires, comme leurs homologues, exaltent le sens souverain du Destin. Je ne reviens pas ici sur des idées et des réalités qui me paraissent évidentes. Le dieu caché et tout-puissant de cet univers s'appelle Destin aux nombreux noms et figurations. Nul étonnement si nous le voyons bien présent dans les sagas légendaires. Le fait est parfaitement évident dans la *Saga d'Ásmundr meurtrier du champion*

dont le thème central revient à dire que c'est le Destin qui façonne tout. Mais *Örvar-Odds saga* s'inscrit tout entière dans un cadre qui est fourni, dès le chapitre 2, par la prédiction d'une prophétesse, disant :

<i>L'histoire s'avèrera</i>	<i>Saga mun sannast</i>
<i>celle que dit la voyante.</i>	<i>Sú er segir völv.</i>
<i>Elle connaît d'avance</i>	<i>Öll veit hún manna</i>
<i>Toutes les destinées des hommes.</i>	<i>Örlög fyrir.</i>

Donnons-en une ultime illustration en résumant rapidement le texte qui a été, sans doute, le plus souvent évoqué dans les pages du présent livre, la *Völsunga saga*. Rappelons qu'il dédouble et complète le cycle des poèmes héroïques de l'*Edda*⁸. Je veux uniquement faire valoir ici la façon dont le Destin mène héros et dieux.

On nous parle d'abord des ancêtres de Sigurðr, depuis Óðinn : Völsungr qui donne son nom au lignage, puis Sigmundr et ses amours avec Signý, sa sœur, dont résulte la naissance de Sinfjötli.

Puis ce sont les enfances de Sigurðr, fils de Sigmundr. Il tue le dragon Fáfnir après avoir rencontré le nain Reginn, frère du monstre qui lui fabrique une épée magique, Gramr. Avant de mourir, Fáfnir prédit son sort à Sigurðr, condition *sine qua non* dans toutes les sagas pour que le héros ou personnage central s'accomplisse. Fáfnir maudit également avant d'expirer le trésor de l'or du Rhin, geste fatal qui courra comme un fil rouge à travers toute la geste du héros.

Sur ce, Sigurðr découvre Brynhildr, la valkyrie endormie par Óðinn, par punition, derrière son mur de flammes. Grâce à son cheval magique, Grani, fils de la monture d'Óðinn, Sleipnir, Sigurðr parvient à franchir cette muraille et à délivrer la valkyrie qui lui enseigne les grands secrets sacrés avant de se donner à lui.

La scène se déplace pour se situer chez le roi Gjúki dont la reine, Grímhildr, qui est une magicienne, fait prendre à Sigurðr un philtre d'oubli afin qu'il ne se souvienne plus de Brynhildr et s'éprenne de sa fille à elle, Guðrún. En revanche, le frère de

Guðrún, Gunnarr demande à Sigurðr qu'ils échangent magiquement leurs formes afin que lui, Gunnarr, aille séduire Brynhildr en se faisant passer pour Sigurðr. Celui-ci accepte. Sigurðr et Gunnarr ainsi que le frère de ce dernier se sont liés de fraternité jurée, autre rite magique qui sera d'une importance fatidique pour la suite et fin de l'histoire.

Ici se place la querelle entre Guðrún et Brynhildr au cours de laquelle Guðrún révèle la vérité à Brynhildr, laquelle n'a de cesse qu'elle se venge d'une manière ou d'une autre. Elle fait en sorte que Guthormr, le seul frère de Guðrún qui ne se soit pas lié de fraternité jurée avec le héros, tue Sigurðr. Puis Brynhildr se suicide.

Désespérée, Guðrún décide d'épouser Atli, frère de Brynhildr (en l'occurrence !). Atli convoite l'or du Rhin que les chefs burgondes, Gunnarr et son frère Högni, possèdent. Il les fait inviter chez lui afin de les tuer et malgré les avertissements symboliques de Guðrún (elle a entortillé un poil de loup autour d'une bague), ils se rendent à cette invitation. Atli les fait saisir, il exige de savoir où est l'or du Rhin. Gunnarr attend que son frère ait été exécuté pour se laisser lui-même tuer dans la fosse aux serpents où il a été jeté : les serpents qu'il charme en jouant de la harpe ne veulent pas de lui, mais la cruelle reine Grímhildr se métamorphose en serpent qui s'insinue jusqu'au cœur du héros et le met à mort. Ainsi, de toute manière, le secret de l'or du Rhin n'aura pas été trahi. Guðrún, pour sa part, se venge atrocement de la mort de ses frères en faisant tuer les enfants qu'elle a eus d'Atli, puis en incendiant sa halle et en faisant périr Atli dans cet embrasement.

Puis elle s'en va et finit par atterrir sur les terres du roi Jónakr qu'elle épouse et dont elle a trois enfants qu'elle excite à se venger du roi Jörmunrekkr qui a tué Svanhildr, la fille de Sigurðr. Les trois frères mourront de façon atroce à leur tour après s'être entretenus.

J'ai parlé du vrai et du faux héros selon cette optique et je n'y reviendrai pas. Je veux simplement souligner ici que rien ne se passe dans cette saga – non plus, s'il faut le préciser, que dans les poèmes héroïques de l'*Edda* – qui ne baigne dans une magie fatidique. *Völsunga saga* a, en

quelque sorte, une valeur synthétique puisque la magie est présente à toutes les étapes du récit et que la volonté d'accomplir les écritures, si l'on peut parodier ainsi Jehan Michel, préside à tous les actes des protagonistes. Il me semble que l'on pourrait énoncer des jugements similaires à propos des sagas légendaires dans leur ensemble, même si, bien entendu, elles sont de valeur inégale. Dans l'esprit, quant à leur valeur réelle, elles restent fidèles à ce qui fait la spécificité, partant la qualité nonpareille, du génie islandais.

Cela ayant été énoncé avec le sérieux qui s'imposait, on n'oubliera pas qu'il n'est pas indispensable de ratiociner au delà du raisonnable. Les sagas, quelles qu'elles soient, sont de très grands *textes classiques*, au sens aristotélicien de l'adjectif. Elles visent un double objectif : elles entendent instruire, certes, mais aussi et surtout (dans ce surtout tient peut-être la différence majeure avec les *íslendingasögur*, *konungasögur*, *samtíðarsögur*) divertir, amuser. Relisons le début de la *Saga de Gautrekr* :

Nous commençons ici un joyeux récit à propos d'un roi qui s'appelait Gauti.

Un joyeux (ou amusant : *kátligr*) récit ! la suite passablement burlesque de la saga justifiera ce qualificatif, mais il n'est pas dit que ce soit ce contenu qui le détermine. Voyez encore le prologue de la *Saga de Hrólfr le sans-terre* :

On a composé maints récits pour divertir les gens (til skemtanar mönum), certains d'après d'antiques grimoires ou des hommes savants et parfois selon d'anciens livres qui, d'abord, ont été consignés brièvement, puis à loisir car dans la plupart des cas, il a fallu plus de temps qu'on ne le dit. Les gens sont toujours d'opinions différentes car ce que voit et entend l'un n'est pas ce que voit et entend un autre quand bien même ils auraient été présents à l'événement. Bien des gens stupides

sont ainsi faits, d'ailleurs, qu'ils ne croient que ce qu'ils voient de leurs yeux ou entendent de leurs oreilles alors qu'ils trouvent invraisemblable ce qui a eu lieu sur le conseil d'hommes sages ou par grande force ou surpassant l'agilité des chefs, et encore plus ce qui concerne les artifices et la sorcellerie et la grande magie (fjölkyngi) lorsque l'on infligea par sejdör (un rite magique de type divinatoire) à certains une malchance (ógæfa) éternelle ou le décès alors qu'à certains, honneurs en ce monde, argent et estime. On déchaînait parfois les grands éléments ou bien on les apaisait, comme faisaient Óðinn ou les autres qui apprirent de lui l'art de la magie et de la médecine. On trouve également des exemples que certains cadavres retrouvèrent le mouvement par l'inspiration de l'esprit impur, comme Eyvindr kinnrifa dans la Saga d'Óláfr Tryggvason ou Einarr skarfr ou Freyr que tua Gunnarr helmingr en Svíaríki. On ne fera pas au gré de tout le monde en la matière, car personne n'a à ajouter foi à de pareilles choses. Mais le mieux et le plus sage est d'écouter pendant que l'on raconte et de s'en faire une joie plutôt qu'un chagrin car il se trouve que l'on ne pense pas à mal pendant que l'on se réjouit d'un divertissement.

Je ne saurais mieux dire, mais on pourra préférer la conclusion de la Saga de Hrólftr fils de Gautrekr :

Que ce soit vrai ou non, que celui-là trouve plaisir à cette histoire qui le pourra. Pour les autres, ils n'ont qu'à chercher un autre divertissement qui leur paraîtra meilleur.

ANNEXE 1

Liste des *fornaldarsögur* (ou textes apparentés) existant

(celles qui existent en français sont en italiques, en d'autres langues, signalées d'un •)

Af Upplendinga konungum	Des rois des Upplandais
Áns saga bogsveigis	La saga d'Ánn tendeur d'arc
Ásmundar saga kappabana	La saga d'Ásmundr meurtrier du champion
<i>Bósa saga ok Herrauðs•</i>	<i>La saga de Bosi et de Herrauðr</i>
Egils saga einhenda ok Ásmundar berserkjabana•	La saga d'Egill le manchot et d'Ásmundr meurtrier des berser-kir
Eiríks saga víðförla•	La saga d'Eiríkr le grand voyageur
Frá Fornjóti ok hans ættarmönnum	De Fornjótr et de ses parents
Friðþjófs saga frækna•	La saga de Friðþjófr le renommé
<i>Gautreks saga•</i>	<i>La saga de Gautrekr</i>
Gríms saga loðinkinna	La saga de Grímr aux joues velues
Göngu-Hrólfs saga•	La saga de Hrólftr le sans-terre
Hálfðanar saga Brönufotra•	La saga de Hálfðan pupille de Brana

Hálfðanar saga Eysteinnsonar•	La saga de Hálfðan fils d'Eysteinn
Hálfs saga ok Hálfsrekka	La saga de Hálfr et de ses hommes
Helga þáttir Þórissonar•	Le dit de Helgi fils de Þórir
<i>Hervarar saga ok Heiðreks konungs</i>	<i>La saga de Hervör et du roi Heiðrekr</i>
Hjálmþés saga ok Ölvís	La saga de Hjálmpér et de Ölvír
<i>Hrólfs saga Gautrekssonar•</i>	<i>La saga de Hrólfr fils de Gautrekr</i>
Hrólfs saga kraka•	La saga de Hrólfr la perche
Hrómundar saga Gripssonar•	La saga de Hrómundr fils de Gripr
Hversu Nóregr byggðist	Comment la Norvège fut peuplée
<i>Illuga saga Gríðarfostra</i>	<i>La saga d'Illugi pupille de Gríðr</i>
Ketils saga hcngs	La saga de Ketill le saumon
<i>Norna-Gests þáttir</i>	<i>Le dit de Gestr aux Nornes</i>
Ragnars saga loðbrokar•	La saga de Ragnarr aux braies velues
Ragnarssona þáttir	Le dit des fils de Ragnarr
Sturlaugs saga starfsama	La saga de Sturlaugr le laborieux
Sögubrot af fornkonungum	Fragment de la saga des rois antiques
Sörla saga sterka	La saga de Sörli le fort
<i>Sörla þáttir•</i>	<i>Le dit de Sörli</i>
<i>Þiðriks saga af Bern •</i>	<i>La saga de Þiðrikr de Vérone</i>
Þorsteins saga Víkingssonar•	La saga de Þorsteinn fils de Víkingr
Þorsteins þáttir bæjarmagns•	Le dit de Þorsteinn passe-maison
Tóka þáttir Tókason	Le dit de Tóki fils de Tóki
<i>Völsunga saga•</i>	<i>La saga des Völsungar (de Sigurðr)</i>
Yngvars saga víðförla•	La saga d'Yngvarr le grand voyageur
Örvar-Odds saga•	La saga d'Oddr l'archer.

Sont presque des fornaldarsögur et peuvent être rangées ici :

Ála saga flekks	La saga d'Áli la tache
<i>Hemings þáttir Áslákssonar</i>	<i>Le dit de Hemingr fils d'Áslákr</i>

Hrings saga ok Tryggva	La saga de Hringr et de Tryggvi
Sigrarðs saga frækna	La saga de Sigrarðr le renommé
Sigurðar saga fóts ok Ásmundar•	La saga de Sigurðr pied et d'Ásmundr roi des Huns
húnakonungs	
Skjöldunga saga•	La saga des Skjöldungar
þjalar-Jóns saga	La saga de þjalar-Jón
Vilmundar saga vidútan	La saga de Vilmundr de l'extérieur

Ont dû exister si l'on s'en rapporte aux *rímur* qui ont survécu :

* Andra saga jarls	La saga d'Andri le jarl
* Ásmundar saga flagðagæfu	La saga d'Ásmundr chance de sorcière
* Gríms saga ok Hjálmars	La saga de Grímr et de Hjálmar
* Haralds saga Hringsbana	La saga de Haraldr meurtrier de Hringr
* Hroks saga svarta	La saga de Hrokr le noir
* Huldar saga	La saga de la houldre
* Illuga saga eldhússgoða	La saga d'Illugi godi de la cuisine
* Ormars saga	La saga d'Ormarr
* Þóris saga háleggs	La saga de Þórir à la grande jambe
* Úlfhams saga	La saga d'Úlfhamr

ANNEXE 2

Une *fornaldarsaga* brève

La sage d'Illugi pupille de Griðr

1.

A régné sur le Danemark le roi qui s'appelait Hringr. Il était fils de Skjöldr, fils de Dagr. C'est ce Skjöldr qui se battit contre Hermann, comme il est dit dans leur saga¹. Le roi Hringr était un homme sage et populaire, libéral de son bien et très grand guerrier. Il avait épousé une reine qui s'appelait Sigriðr. C'était la fille du roi Vilhjálmr de France². D'elle, il eut le fils qui s'appelait Sigurðr. C'était le plus beau des hommes et le mieux doué en fait d'accomplissements. Il était aimable avec ses amis, libéral de son bien mais cruel envers ses ennemis.

Il y a eu un bonhomme nommé Sviði. Il possédait un coin de maison, pas bien loin de la halle du roi. Il avait épousé une bonne femme qui s'appelait Hildr. D'elle, il avait eu un fils qui s'appelait Illugi. Celui-ci était de

grande taille et fort, il était agile dans tous les jeux. Son père était surnommé Sviði le vaillant.

Sigurðr le fils du roi et Illugi faisaient des jeux entre eux. Sigurðr avait beaucoup de camarades de jeux et il les surpassait de loin, quelle que fût l'épreuve, mais Illugi le battait en tout. Et il se fit qu'ils se lièrent de camaraderie jurée³ : chacun d'eux devait venger l'autre s'il était tué par les armes. Il y eut alors très grande affection entre eux.

2.

Il y avait un homme qui s'appelait Björn. Il était conseiller du roi. Le sort l'avait fait méchant en tout ce dont il décidait seul⁴. Il était menteur et rusé en toutes choses, et pourtant, c'était un très grand champion et il défendait le pays du roi contre les Vikings⁵, aussi le roi l'appréciait-il beaucoup.

Björn était très envieux de ce qu'Illugi fût si cher à Sigurðr le fils du roi et il se fit qu'il le calomnia auprès du roi et de son fils, disant qu'Illugi n'était pas fidèle envers le fils du roi. Le roi écouta cela, mais Sigurðr ne le crut pas. Pendant quelque temps ; Sigurðr le fils du roi resta chez son père, tenu en grand honneur et estime. Un jour, il demanda à son père de lui remettre des bateaux et des hommes, il déclara qu'il voulait quitter le pays pour acquérir richesses et renom⁶.

Le roi dit que cela serait prêt dans un délai d'un mois – « et Björn va aller avec toi, dit le roi, mais Illugi, je veux qu'il reste à la maison. »

Sigurðr répond : « Sûr que je veux qu'Illugi vienne. »

Mais le roi dit que Björn l'accompagnerait – « parce qu'il surpasse tout champion et ne cède jamais au combat. Il te sera loyal et fidèle comme il l'a été envers moi », dit le roi, et ils cessèrent de converser.

Après cela, le fils du roi alla voir Sviði et dit à Hildr la conversation qu'il avait eue avec son père. Elle dit que son fils était jeune et qu'il ne pouvait pas s'en aller en expédition guerrière. « Il n'est pas expérimenté, d'ailleurs, dit-elle, et je ne voudrais pas non plus que Björn lui reproche de ne pas oser combattre avec toi dans la bataille. »

Hildr conclut ainsi l'affaire et le fils du roi s'en alla chez lui, très morose.

Il y avait chez Hildr une servante qui s'appelait Sunnlöð. Elle savait maintes choses⁷ et elle allait fort chevauchant le soir⁸. Elle avait maltraité maint homme. Hildr vint parler à Illugi et lui demanda d'aller prendre, au buron⁹, une pelle que cherchait Svidi. Illugi accepta. Il s'en fut de la maison tard le soir. Il alla bon train, arriva au buron et y trouva la pelle. Il faisait nuit noire, il quitta pourtant le buron : il n'en était pas parvenu loin qu'on lui bondit sur le dos si brutalement que les talons lui arrivèrent sur les côtes. Cette créature vivante avait à la main une baguette dont elle rossa Illugi. C'était Sunnlöð qui était arrivée là.

Illugi n'en marcha pas moins et porta cette sorcière¹⁰ un long moment, jusqu'à ce qu'il arrive à une grosse pierre. Il précipita la sorcière sur cette pierre si rudement que son échine se brisa et, de la sorte, elle y laissa la vie. Il n'interrompit pas son voyage qu'il ne fut arrivé à la maison. Hildr, se mère, était dehors lorsqu'il arriva. Illugi était renfrogné.

Hildr était joyeuse. « S'est-il produit quelque nouveauté dans ton voyage, mon fils ? dit-elle. As-tu trouvé la pelle que je t'avais indiquée ? »

« Oui », dit Illugi.

Elle dit : « As-tu rencontré ma gamine que j'ai envoyée chercher du bois de chauffage ? »

Illugi dit : « Je ne crois guère que l'on trouve gamine

pire car elle m'a chevauché, mais je l'ai mise à mort en lui brisant l'échine sur une pierre. »

Hildr déclara qu'on pouvait l'envoyer faire une course « et je veux, dit-elle, que tu serves Sigurðr le fils du roi et que tu l'accompagnes en expédition viking¹¹. »

Illugi accepta avec joie, se réjouit de cela et entra chez sa mère pour dormir. Au matin, il se prépara à aller à la halle du roi, salua auparavant son père et sa mère, se rendit ensuite à la halle et y arriva alors que le roi prenait son déjeuner. Il alla se présenter au roi et lui fit de belles salutations. Le roi lui fit bel accueil. Et quand Sigurðr le fils du roi vit Illugi, il l'accueillit avec très grande liesse, le priant de s'asseoir à côté de lui. C'est ce que fit Illugi. Cela se passa ainsi quelques jours, Sigurðr restant chez son père ainsi qu'Illugi.

3.

Vint le moment où les bateaux de Sigurðr furent prêts et furent lancés. Il fut décidé que Björn et Illugi feraient le voyage tous les deux. Le fils du roi obtint de son père la permission de partir, ils cinglèrent d'abord jusqu'aux Orcades et en Écosse, faisant l'une et l'autre chose : force descentes à terre et grande victoire en Écosse, obtenant quantité de biens. Ils n'intervinrent nulle part qu'ils n'obtiennent la victoire. Tout le monde avait peur d'eux.

En automne, Sigurðr voulut rentrer chez lui, mais alors ils furent pris dans une grande tempête. Le bateau se mit à courre trop fort, il dériva vers le nord. La voile se raidit si bien qu'elle faillit se déchirer. Tous les filins se mirent à se déchirer. Ils ne voyaient de terre nulle part. La mer était démontée et il y eut une tempête si grosse que le bateau embarqua des deux côtés, mais ils étaient tous si vaillants,

ceux qui étaient sur le bateau, qu'aucun ne prononça parole craintive. Le bateau se mit à prendre l'eau, ils restèrent tous à écoper pendant huit jours. Le bateau dériva loin vers le nord jusqu'à la baie qui s'appelle Gandvík¹². Ils tendirent la voile au moyen de fortes cordes et eurent alors grosse mer si bien que le bateau fut sur le point de se briser. Ils étaient épuisés, pour la plupart.

Sur ce, ils virent une terre. Elle était encerclée de falaises. Puis le bateau dériva vers une baie. Ils gardèrent bateau et hommes sains et saufs. Le fils du roi dit qu'ils devaient attendre là un vent favorable. Le plupart de ses hommes étaient épuisés de labeur. Ils avaient si froid aussi qu'ils étaient certains de mourir sous peu parce qu'ils n'avaient pas de feu. Sigurðr se comportait merveilleusement bien, mais tous auraient bien aimé avoir du feu, sans en trouver cependant.

Björn se mit à avoir bien froid et dit : « Eh ! Illugi, dit-il, tu vas traverser ce fjord à la rame et chercher du feu. Et si tu n'en trouves pas, je m'emparerai de ta tête, si tu en trouves, tu auras cet anneau que je tiens. »

Illugi répond : « Assurément, je ne mettrai pas ma tête en gage auprès de toi, Björn, mais j'irai volontiers chercher du feu si cela peut être de quelque secours à nos hommes. »

Il s'en fut à la rame, tout seul, loin de ses hommes.

4.

Il y avait, de l'autre côté de ce fjord, une caverne où sévissait une géante¹³ qui s'appelait Gríðr. C'était une très grande géante. Illugi débarque donc, amarre sa barque, monte à terre et arrive dans la caverne. Le soir était arrivé. Il entend alors que l'on foule rudement le sol et c'est Gríðr qui arrive chez elle. Elle lui demanda son nom. Il dit s'appeler Illugi, il avait l'impression qu'une tempête ou un

orage lui sortait des narines. Du mucus nasal lui pendait devant la bouche. Elle avait de la barbe et était chauve. Ses mains étaient comme des serres d'aigle, elle avait les deux manches brûlées et le manteau qu'elle portait ne lui arrivait pas plus loin que les reins par derrière mais lui descendait jusqu'aux orteils par devant. Ses yeux étaient verts, son front, raide, ses oreilles retombaient, larges. Nul n'eût pu la dire belle. Illugi déclara qu'il voulait prendre du feu chez elle.

Gríðr répond : « Tu n'obtiendras pas de feu de moi si tu ne dis pas trois paroles véridiques¹⁴ et si tu le fais rapidement, tu coucheras avec ma fille, mais si tu ne veux pas de ces conditions, je n'ai cure que Björn meure de froid. »

Illugi dit qu'il voulait bien de cela.

Après cela, une femme s'avance. Elle était si belle qu'Illugi pensa n'en avoir jamais vu de plus belle. Et dès qu'il la vit, il se prit de grand amour pour elle. Elle était silencieuse et taciturne.

Illugi prit la parole : « Il est temps, dit-il, que je profère les paroles véridiques : ta caverne est haute et vaste, je n'ai pas vu demeure plus grande ni plus forte. Tu as un si grand nez que je n'ai pas vu monstre plus grotesque que toi, et tu es si noire que le plancher est beau auprès de toi, et je n'ai vu personne de plus répugnant que toi, et certes, ta fille est plus belle, je vois bien la différence qu'il y a entre vous et c'est ce que diront tous ceux qui vous verront. »

Gríðr dit alors : « Il est certain, dit-elle, que tu ne veux louer ni moi ni mes talons, mais tu n'as pas aussi mauvaise impression de moi que tu le prétends, il me paraît judicieux que tu ailles coucher avec ma fille, et prodigue tous les jeux qu'il te plaira car ma fille te semble meilleure que moi. On va maintenant, dit Gríðr, faire vite en toutes choses et il n'y a pas besoin de proclamer longuement les bans. »

Illugi dit qu'il en serait ainsi. Il alla à la couche et se déshabilla et la vieille servit sa fille et Illugi et la fille entrèrent dans le même lit. Illugi se tourna vers elle et se fit joyeux, mais elle ne fit preuve d'aucune liesse. Gríðr empoigna alors Illugi par les cheveux et le tira vivement sur le bord du lit, tandis que de l'autre main elle brandissait une sax¹⁵ brillante et très acérée qu'elle agita vers sa tête, mais Illugi se tint tranquille et ne fit pas un geste.

Gríðr dit alors, fort promptement : « Écoute, misérable avorton, pourquoi crois-tu que je supporterais que tu couvres de honte ma fille ? Non, dit-elle, c'est la mort que tu vas avoir à la place. »

Ilugi dit alors : « Mon cœur n'a jamais eu peur et si je suis entré dans ta caverne, c'est que le destin en a décidé ainsi. Toutefois, on ne meurt qu'une fois et c'est pour cela que je ne crains pas tes menaces. »

À ces mots qu'il dit, Gríðr le rejeta en arrière. Il se tourna alors vers sa mariée et fut tout à fait joyeux. Et au moment où il était dans la plus grande liesse avec elle, Gríðr enroule ses cheveux autour de sa main et le tire vivement sur le bord du lit et brandit sa sax vers sa tête. « Tu es hardi, et maintenant, c'est la mort que tu vas avoir à la place. »

Mais Illugi déclara qu'il n'avait pas peur de sa mort.

Elle dit alors en riant : « Je n'ai jamais rencontré personne qui n'ait pas peur de sa mort, en dehors de toi. Va dormir à présent et dors bien ! »

Illugi se tourne donc vers sa femme et il est dans une très grande liesse avec elle. Gríðr bondit encore vers le lit et le tire vivement sur le bord. Elle brandit la sax, elle a l'air très fâchée, mais tout se passe comme devant, Illugi déclare ne pas avoir peur.

Gríðr dit alors : « Tu n'es pas comme les autres hommes, tes veines ne tremblent pas et tu n'as pas peur. Eh

bien, tu recevras de moi la vie et en outre je te donne ma fille qui s'appelle Hildr, et je ne pourrai tout de même jamais te récompenser de ton bienfait car tu m'as tirée d'un grand sortilège¹⁶ : j'ai tué et assassiné de pareille façon maints hommes, et tous ont eu peur de ma terrible sax. Seize vaillants hommes j'ai tués de cette sax, de pareilles actions ne sont pas le propre des femmes. Je vais maintenant te raconter l'histoire de ma vie, écoute :

5.

Le roi qui gouvernait les Álfheimar¹⁷ s'appelait Áli. Il avait une reine qui s'appelait Álfrún. Ils avaient une fille, elle s'appelait Signý. En toutes choses, elle était bien de sa personne. Lorsque Signý fut en âge de le faire, on la maria au roi qui s'appelait Eirekr. Il mourut en expédition viking à l'ouest¹⁸. Ils avaient eu une fille qui s'appelait Hildr, c'était la plus belle des jouvencelles. Signý alla chez son père et resta avec lui. La reine attrapa une maladie qui la mena à la mort, cela n'affecta guère le roi, mais Signý était dans son pavillon et avait grand deuil de son roi et de sa mère. Le roi épousa alors la reine qui s'appelait Grímhildr¹⁹. Elle avait belle apparence mais intérieurement, c'était la plus grande sorcière²⁰. Le roi l'aimait beaucoup. Ils eurent sept filles, toutes tenaient de leur mère et devinrent les pires sorcières.

Il se fit dans le royaume, lors de l'arrivée de Grímhildr, que chaque nuit, un homme disparut, tout le monde pensa que c'était Grímhildr qui devait en être cause. Le roi se mit à vieillir et la reine trouva moins de prix à cohabiter avec lui qu'elle l'aurait voulu. Elle réfléchit à trahir le roi et à en trouver un jeune. Elle lui donna du venin à consommer, il en reçut aussitôt la mort et il fut inhumé sous un tertre auprès de sa reine. Grímhildr devint alors si mauvaise

qu'elle dévasta tout le royaume tant en fait de biens que d'hommes.

Après cette action, Grímhildr alla au pavillon où siégeaient Signý et sa fille et quand elle y arriva, elle dit : « Voilà longtemps, Signý, dit-elle, que tu sièges en grand honneur et félicité, mais je vais te priver de tout cela, et je te jette le sort²¹ de disparaître, d'habiter dans une caverne et d'y devenir une très grande géante. On te nommera Gríðr. Ta fille ira avec toi et tout homme qui la regardera se prendra de grand amour pour elle. Tu assassineras quiconque tu verras dans son lit. Tu as eu sept sœurs. Elles te livreront bataille chaque nuit. Elles te mettront en pièces, t'abattront et te mutileront, mais tu ne mourras néanmoins jamais et jamais tu ne seras délivrée de ces charmes avant que tu ne rencontres l'homme qui n'aura pas peur de ta sax terrible lorsque tu la brandiras, mais comme ils la trouveront terrible, celui-là ne se rencontrera pas. »

Signý ne pouvait parler, de chagrin et à cause de ses pleurs.

Hildr dit alors : « Je voudrais, Grímhildr, te récompenser de tes sortilèges, et je dis solennellement que d'un pied tu te tiennes dans ce pavillon et de l'autre, chez toi dans la halle du roi. Que des esclaves y allument mon brasier entre tes pieds. Que ce brasier dure nuit et jour et que tu brûles tout entière de haut en bas, tout en gelant à partir du haut en sorte que tu ne connaisses jamais de repos. Mais si ma mère et moi sortons de ces sortilèges, tu mourras et tomberas dans le brasier. »

Grímhildr prit la parole : « Bien stupide, notre conversation et je veux que cela ne dure pas. »

Hildr dit que cela durerait. La mère et la fille disparurent alors dans cette caverne et je suis cette même Signý, et voici Hildr, ma fille et je veux te la donner en mariage et te récompenser ainsi de m'avoir tirée de ce sortilège. »

Et cette histoire étant terminée, entrèrent dans la caverne sept sorcières tenant des glaives acérés, qui sautèrent sur Gríðr et lui assénèrent des coups à la fois rudes et drus. Hildr avait excessivement peur. Illugi porta secours à Gríðr et leur assena des coups à la fois furieux et fréquents. Il ne s'arrêta pas qu'elles aient été tuées toutes et il les brûla toutes dans un brasier.

Gríðr dit alors : « Voici, Illugi, que tu nous a délivrées toutes les deux de ces sorcières, et j'ai passé avec elles onze hivers. »

Illugi dit que ç'avait été suffisamment longtemps.

6.

Après cela, Gríðr les accompagna jusqu'à la barque d'Illugi et elle leur donna de l'or et beaucoup de précieux objets, et il emporta le feu et elle les quitta là. Illugi revint à la rame jusqu'à ses hommes. Ils s'en réjouirent et se réchauffèrent. Le fils du roi mouilla là un mois et jamais il n'eut vent favorable. Björn attribua cela à Hildr et dit qu'Illugi était allé la voir dans une caverne, et que c'était une très grande sorcière. Sigurðr ordonna à Björn de se taire, il ne voulait pas croire ce que Björn disait.

Une nuit, il se faisait que les hommes du fils de roi dormaient sur le bateau, et quand ils se réveillèrent, ils virent que Björn avait disparu, ils cherchèrent et virent pour finir qu'il était pendu à une vergue. Ils ne savaient pas ce que cela signifiait, que Björn eût perdu la vie, or c'était Gríðr qui avait pendu Björn cette nuit-là parce qu'il avait traité Hildr de sorcière.

Après cela, Sigurðr et ses hommes partirent du Finnmark, ils eurent bon vent et arrivèrent chez eux en Danemark, il avait pris quantité de biens et donnait de l'or

des deux mains. Il reste maintenant chez lui avec son père. Illugi resta longtemps avec Sigurðr bien qu'il possédât une grande ferme près de la halle du roi.

Peu après, le roi Hringr contracta la maladie qui le mena à la mort. Sigurðr fit aussitôt célébrer les funérailles de son père et y fit inviter tous les meilleurs hommes du pays, et Sigurðr fut alors pris pour roi des états qu'avait possédés son père. Le roi Hringr avait été un des roitelets du Danemark et il avait régné sur la Scanie²².

Signý vint au Danemark et Illugi lui fit bel accueil ainsi qu'à Hildr. Illugi dit tout ce qui la concernait, le roi Sigurðr la demanda en mariage, Signý dit qu'Illugi devrait être son marieur²³. Sigurðr discuta de cette affaire avec lui et avec le consentement de Signý, il la maria à Sigurðr. Leur mariage fut excellent et ils eurent beaucoup d'enfants qui devinrent tous des hommes de grande importance.

Le roi Sigurðr et la reine Signý vécurent fort longtemps, mais Illugi vécut plus longtemps, mais on n'a pas mentionné les enfants que Hildr et lui eurent. Cet Illugi fut ensuite frère juré de Gnóðar-Ásmundr²⁴.

Et nous terminons cette saga.

NOTES

Chapitre I

Pour situer le sujet

1. Sur les sagas islandaises en général, voir R. Boyer, *Les sagas islandaises*, Paris, Payot, 1978, 3^e éd. 1992 ; pour une découverte des textes, à vrai dire limités aux sagas dites des Islandais, R. Boyer, *Sagas islandaises*, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade, 1987, 3^e éd. 1994. Chacun de ces deux ouvrages propose une bibliographie détaillée où figure la liste des sagas traduites en français. Sur certaines idées fausses et comme inexpugnables, voir R. Boyer, *Le mythe viking dans les lettres françaises*, Paris, Éd. du Porte-Glaive, 1986.

2. *Forn* signifie antique et *aldar* est le génitif de *öld*, l'âge, le temps, *sögur* étant le pluriel de *saga*.

3. Fort improprement nommé : si d'immenses glaciers, notamment dans le sud de l'île, existent bien en Islande, rappelons qu'en raison de la proximité du Gulf Stream, ce pays bénéficie d'un climat tempéré exceptionnel sous ces latitudes.

4. Ces noms, entre autres, s'appliquent aux divers types de bateaux dont disposaient les anciens Scandinaves (les Vikings si l'on veut). Mais jamais drakkar qui est un monstre typiquement français !

5. Il en existe une traduction partielle, avec commentaires détaillés, par R. Boyer, *Le Livre de la colonisation de l'Islande (Landnámabók)*, Paris, Mouton, 1973.

6. Un petit nombre gouverne, parce qu'il dispose de la richesse.

7. Car il n'est pas rare de voir un Islandais des IX^e, X^e ou XI^e siècles s'embarquer pour l'un des itinéraires vikings connus. Là-dessus, R. Boyer, *Les Vikings. Histoire et civilisation*, Paris, Plon, 1992, repris par Pocket Books N°4238.

8. Étude détaillée dans R. Boyer, *Le Christ des Barbares*, Paris, Le Cerf, 1987.

9. Elle a été tentée par R. Boyer, *La vie religieuse en Islande (1116-1264) d'après la Sturlunga saga et les Sagas des Évêques*, Paris, Fondation Singer-Polignac, 1979.

10. Rappelons qu'à l'heure actuelle, sa population ne dépasse pas les 270.000 âmes !

11. Cela se mesure, notamment, au nombre de journaux, de magazines, de livres publiés annuellement, ou encore à la fréquentation des bibliothèques.

12. Rappelons, s'il est nécessaire, que les runes sont une écriture comme une autre et que ce ne sont décidément pas des signes magiques ou une manière de noter par définition des formulations magiques.

13. Voir note 5 *supra*.

14. Dernière traduction en date par Régis Boyer, *L'Edda poétique*, Paris, Fayard, 1992, 2^e éd. 1997.

15. On ne peut, toutefois, négliger des étymologies par Oddi, le centre culturel dont nous avons parlé plus haut, mot dont *edda* serait un cas oblique et signifierait donc : (le livre) d' Oddi, ou l'acception *edda* = aïeule (de tout savoir).

16. Une traduction partielle en a été proposée par F. X. Dillmann, Paris, Gallimard, 1991. De nombreux passages figurent aussi dans l'ouvrage cité en note 14 *supra*.

17. Pour une initiation en français, voir Régis Boyer, *La poésie scaldique*, Paris, Éd. du Porte-Glaive, 1990, ou *La poésie scaldique*, dans Typologie des sources du Moyen-Âge occidental, fasc. 62. A-VII.B.2*, Turnhout, Brepols, 1992. Beau choix de textes avec excellentes traductions dans Renauld-Krantz, *Anthologie de la poésie nordique ancienne*, Paris, Gallimard, 1964.

18. À titre d'exemple (les allitérations sont indiquées en gras, les retours de graphies, en italiques) :

Hugstóra biðk **heyra**,
hresfærr jöfurr, þessar,
 þoldak **vas**, hvé **visur**,
 verðung, of för **gerðak**.

19. Cheval de la vague, *unnar hestr* ; tempête des flèches : *örva drif* ; rude cheval de l'enceinte de toute terre, *allra landa umbands harðvigg*, l'enceinte de toute terre est la mer, son rude cheval est le bateau.

20. Une idée assez détaillée en est donnée par Régis Boyer, *La vie religieuse en Islande (1116-1264) d'après la Sturlunga saga et les Sagas des Évêques*, Paris, Fondation Singer-Polignac, 1979, II^e partie.

21. Je me permets de renvoyer au premier ouvrage cité en note 1, *supra* : les chapitres III et IV traitent en détail de ces questions.

22. Et je ne nie pas avoir cédé à cette erreur dans mon propre ouvrage sur *Les sagas islandaises*, *op. cit.* note 1.

23. Dans « Sagalitteraturen » in *Litteraturhistorie*. B. Norge og Island, ed. Sigurdur Nordal, *Nordisk Kultur*, 8 B, Stockholm, etc. Bonnier, 1953 pp. 180-288.

24. Existe en version française due à Ingeborg Cavalié, *La Saga des Ynglingar*, Paris, Éd. du Porte-Glaive, 1990.

25. Traduction française de Régis Boyer, *La Saga de Saint Óláfr*. Paris, Payot 1983, repris en Payot Poche, 1992.

26. Existents tous deux en français, la première à l'Imprimerie nationale, Paris, 1993, la seconde chez Payot, Paris, 1979.

27. Quinze d'entre elles figurent dans *Sagas islandaises*, Bibliothèque de la Pléiade, *op.cit.*, note 1.

28. Existe en français la *Tristrams saga* qui est *Tristan et Yseut*, dans *Tristan et Yseut. Les premières versions européennes*, sous la dir. de Christiane Marchello-Nizia, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade, 1995, pp. 781-920.

29. Comprenons : Bretons de Grande-Bretagne.

30. Ce trait est remarquable et correspond à des dispositions vraiment profondes du caractère islandais. À preuve, le retentissant roman du prix Nobel Halldór Laxness, *La Saga des fiers-à-bras (Gerpla)*, 1950) qui fustige pareillement les bravaches et les m'as-tu-vu.

31. C'est le titre d'un bref écrit de caractère historique qui retrace l'histoire des premiers évêques d'Islande.

Chapitre II

Les sagas légendaires, présentation

1. Elle a été traduite en français par Jean Renaud, *La Saga de Bosi et Herraudr*, Assor BD, 1995.

2. Observons que la tonalité d'ensemble de ce morceau ne va pas sans rappeler la *Völuspá* de l'*Edda poétique*, et que ce dernier vers reproduit presque exactement un refrain de ce poème.

3. La strophe énumère les six catégories d'esprits malfaisants connus du monde nordique. Les Thurses du givre sont des géants primitifs.

4. Qui est la déesse de l'autre monde.

5. L'inscription est bizarre. Viennent d'abord six runes connues. Puis, cinq groupes de signes qui évoquent des runes et dont on ne sait rien. Peut-être s'agit-il de plaies qu'invoque la sorcière sur le roi : les runes seraient les initiales successives de ces plaies, soit : **R** Ristill (zona), **P** Aistill (maladie des testicules), **Þ** thistill, prurit, **Y** mistill, le gui, plante magique coupable de la mort de Baldr, **F** kistill, cercueil, **U** uistill, **N** nourriture et, par antithèse, famine. On notera que l'inscription runique peut se lire, à une lettre près, RADUMK, « je décide, j'ordonne, je conseille », ou que les six runes sont, en désordre, les six lettres du futhark, l'alphabet runique, toujours à une exception près. On peut penser que Busla veut délivrer le roi Hringr des maléfices qu'elle a suscités sur lui s'il parvient à déchiffrer l'inscription.

6. Qui avait régné, rappelons-le, de 1177 à 1202.

7. Un type de poème scaldique qui ne comporte pas de refrain.

8. Ou descendants de Völsungr, l'ancêtre présumé de Sigurðr.

9. Existe en traduction française dans Régis Boyer, *La Saga de Sigurðr ou la parole donnée*, Paris, Éd. du Cerf, 1989. Ce livre contient le texte et un long essai sur la notion de héros dans cette culture.

10. En dépit de son titre : un *bátrr* désigne, en général, un morceau très bref, le mot est l'équivalent de notre « dit » médiéval, mais celui-ci est assez long pour mériter la dénomination de saga, chose que la tradition n'a pas voulu retenir.

11. Traduction française dans R. Boyer, *Deux sagas islandaises légendaires*, Paris, Les Belles Lettres, 1996.

12. Le principal mètre poétique dans lequel sont rédigés quantité de poèmes eddiques.

13. Il ne cessera d'inspirer les poètes, y compris les modernes, parmi lesquels le grand romantique suédois Esaias Tegnér au début du XIX^e siècle !

14. Existe également en français, voir la note 11, *supra*.

15. Redisons qu'ils ne sont pas tous des « miniatures » : le *Nornagests þátttr* ou le *Sörla þátttr*, qui concernent directement notre propos, l'un pour les croyances populaires dont il fait état, l'autre pour ses références mythologiques expresses, dépassent la longueur des plus courts des textes connus sous la dénomination de sagas. Les *þættir* en question sont intégrés dans la *Saga d'Óláfr Tryggvason* dite « la grande » (*Óláfs Saga Tryggvasonar in mesta*).

16. Là-dessus, S. B. F. Jansson, *The runes of Sweden.*, Stockholm, 1962, pp. 19-48.

17. Dieux puisqu'en vertu de l'evhémérisme que pratiquait, notamment, Snorri Sturluson, les mythographes scandinaves de l'époque considéraient que les rois descendaient de dieux. D'autre part, il y avait, parmi les premiers *bændr* islandais, d'authentiques descendants de rois norvégiens, dont le célèbre Jón Loftsson qui comptait parmi ses ancêtres le roi norvégien Magnús le déchaux.

18. Car le fait est que, de tout temps semble-t-il, les Scandinaves ont répugné, par souci de réalisme et méfiance des outrances, au fantastique notamment débridé. Là-dessus, le n° spécial de *Germanica* 3/1988.

19. Qui est ici un nom propre, au demeurant d'usage assez courant, non le navigateur prédateur connu.

20. Pour des précisions, voir R. Boyer, *Les Vikings, histoire et civilisation*, Paris, Plon, 1992, pp. 141 et sq.

21. Je veux parler de cette manie caractéristique de donner des dates objectives (tel fait s'est produit en telle année) ou l'habitude de dater les faits les uns par rapport aux autres (tel fait s'est produit tant d'années après tel autre connu du texte).

22. Ce titre est très difficile à traduire, il signifie que le héros, þorsteinn, a la taille, ou la force, *magn*, d'une ville ou d'une maison.

23. Sans rigueur tout de même. Ce motif n'est pas absent de grands textes comme *Laxdæla saga* ou *Gísla saga Súrssonar*.

24. Le mariage se disait *brúðkaup*, littéralement achat de la mariée ! Pour des précisions sur ce sujet, voir R. Boyer, *La Vie quotidienne des Vikings*, Paris, Hachette, 1992, l'introduction.

25. Pour une étude détaillée de ce thème, voir l'essai liminaire qui figure dans *L'Edda poétique*, *op. cit.* : « Le sacré chez les anciens Scandinaves ».

26. Là-dessus, Régis Boyer : *Le mythe viking dans les lettres françaises*, Paris, Éd. du Porte-Glaive, 1990, en précisant que ledit mythe est tout aussi vivant dans quantité d'autres domaines, l'anglais ou l'américain par exemple ! Et qu'il paraît inexpugnable !

27. Les langues scandinaves disposent d'un terme beaucoup plus congru, *eventyr*, islandais *æfintýri*, visiblement fabriqué sur le français aventure qui renvoie mieux au caractère à la foi surnaturel et merveilleux du genre.

28. Voir la note 11, *supra*.

29. La précision n'est pas gratuite puisque la poésie scaldique ne présentait que rarement ce type de rimes.

30. Les plus grands poètes de notre siècle n'ont pas dédaigné ce genre, témoin Steinn Steinarr qui est peut-être le plus important.

Chapitre III

La possible genèse du genre

1. Il figure dans R. Boyer, *Trois sagas islandaises du XIII^e siècle et un þátttr*, Paris, SEVPEN, 1964.

2. Figure dans *Les sagas islandaises*, *op.cit.*, p. 58.

3. Eysteinn Magnússon (régna sur la Norvège de 1103 à 1123) est connu pour son sens de la justice. Il était censé savoir par cœur toutes les lois de son pays. Ce fut également un homme d'une réelle amabilité.

4. Expression conventionnelle, lorsque l'on est en Islande, pour : aller en Norvège.

5. Ici au sens de prophétesses, le sens premier s'appliquant à des divinités du destin, assez semblables aux Parques grecques.

6. En particulier dans les deux volumes de *Mythe et épopée*.

7. Je suis ici l'excellente étude rapide qu'en a faite Jürg Glauser dans l'encyclopédie *Medieval Scandinavia*, sous la dir. Ph. Pulsiano, New York, 1993.

8. Aarne Antti et Thompson Stith, *The Types of the Folktale*. Helsinki, Folklore Fellows Communications 184, 1961.

9. Dont une traduction sera proposée à la fin du présent ouvrage.

10. Cette référence va à l'ouvrage de Aarne et Thompson cité plus haut.

11. Notons au passage que *víkingr* a des connotations fort péjoratives dans les lettres islandaises de cette époque. C'est un personnage dangereux, méchant, injuste, etc. Les traductions du latin rendent *tyrannus* par *víkingr* !

12. Nous aurons l'occasion de reparler du Bjarmaland qui est le pays magique par excellence. Pour le Helluland, c'est l'un des trois territoires que, selon les sagas dites du Vinland, aperçoivent les premiers découvreurs de l'Amérique du Nord.

13. Les trolls du paganisme nordique ancien ne sont pas les petits bonshommes malicieux des folklores modernes, mais d'horribles géants malfaisants ou fort stupides.

14. Autre pays légendaire qui pourrait être... la France !

15. Inutile de préciser que ce nom, qui revient dans d'autres textes, n'a rien ni de norrois ni d'anglais !

16. Voir sa saga, insérée dans la *Heimskringla*, mais qui existe dans une traduction française à part : *La Saga de Harald l'Impitoyable*, Paris, Payot, 1979.

17. Respectivement : rímur de Bjarki et Dits de Bjarki, ce dernier étant un champion célèbre. Voir *La Saga de saint Óláfr*, Paris, Payot, 1983, chapitre 208.

18. Ils ont été présentés ici, au chapitre I, à propos du « miracle islandais ».

19. P.171 du tome II des *Fornaldarsögur Norðurlanda*.

20. Les chevaucheuses de nuit (parce qu'elles sont réputées vous « chevaucher ») et les ogresses (ici *flagð*) sont les sorcières ou les cauchemars qui étaient représentés sous forme de magiciennes ou de cheval/jument chevauchant leur victime la nuit. Notre mot cauchemar ne dit rien d'autre, marr étant cheval en germanique et caucher étant « fouler aux pieds » dans des dialectes du Nord de la France.

21. Le texte intégral de cette saga, en traduction française, se trouve dans *Deux sagas islandaises légendaires*, op.cit.

22. C'est l'or, dit métal des Français (Welches) sans que l'on sache pourquoi.

23. Ce sont des provinces de Norvège, la première plus au sud que l'autre.

24. La pendaïon rituelle fait en effet partie du culte odinique.

25. On comprend donc qu'Óðinn, qui adore se dissimuler sous des noms d'emprunt, est Grani Crin-de-Cheval.

26. Ce passage sera cité plus loin, vers la fin du livre, à propos de l'esprit des *fornaldarsögur*.

27. C'est une locution toute faite pour dire « faire mourir » que de dire : « envoyer à Óðinn ».

28. Îlots de Víkarr.

29. Les Suédois dont les rois siégeaient, en effet, à Uppsalir, actuelle Uppsala (ou plus exactement Gamla Uppsala, où se trouvent des tertres funéraires antiques).

30. Précisions : les Hörðar sont les habitants du Hörðaland ; dépourvu d'anneaux (d'or) signifie : pauvre ; Svíþjóð est la Suède ; les Ynglingar sont les premiers souverains plus ou moins légendaires de ce dernier pays ; le þulr est un vieux sage plein d'expérience.

31. Je cite ici d'après l'excellente traduction de J.-P. Troadec : Saxo Grammaticus, *La Geste des Danois*, Paris, Gallimard, 1995, pp. 244 et sq.

32. Pour ne pas allonger démesurément les citations, je n'ai pas cité tout l'extrait du *Víkarsbálkr* que contient la *Saga de Gautrekr* : on peut y lire encore : « Ils voient, disent-ils [sur moi-même] des traces de géant ».

33. C'est ce que j'ai essayé de démontrer dans la notice à cette saga, dans *Sagas islandaises*, Bibliothèque de la Pléiade, Gallimard, *op.cit.*, pp. 1505 sq.

34. Le genre est la banalité même dans les sagas où il sert, en général, d'illustration ou de preuve à ce qui vient d'être dit, en prose !

35. Existe en traduction française d'après deux de ses versions, Bayeux, Heimdal, 1982.

36. Traduction française avec introduction et notes chez Berg International, Paris, 1986 : *La Saga de Hervör et du roi Heiðrekr*.

37. Sans développer ici, on observera que les Vikings – à l'Ouest – et les Varègues – à l'Est – présentent, d'évidence, de frappantes similitudes.

38. Article « Ragnars saga lodbrókar » dans *Medieval Scandinavia. An encyclopaedia*, New York, 1993.

39. Où -vi ou -vé renvoient à lieu sacré, temple si l'on veut.

40. Nom convenu qui désigne tous les territoires où règnent les Sarrazins, d'où le thème Serk-. Le mot, toutefois, peut être également en relations avec silki, la soie.

41. Dénomination moderne appliquée à des encyclopédies médiévales en islandais.

42. Qui est une sorte de catéchisme ou traité de théologie populaire, extrêmement célèbre au Moyen Âge. Il en existait, bien entendu, une version en islandais, d'après Honorius.

43. Chapitre 21, texte dans *Tristan et Yseut. Les premières versions européennes*. Paris. Gallimard ; Bibliothèque de la Pléiade, 1995, pp. 804 et sq.

44. Le champ d'immortalité. Sera étudié ici même, plus loin.

45. Une autre version donne Marseraland, mais cela ne nous avance pas !

46. Dont la traduction française est *kvátra*, sur le français quatre !

47. Détails tirés de l'introduction de J. Harris à son édition de la saga, University of Iowa, 1970.

48. Détaillé dans R. Boyer, *La saga de Sigurðr ou la parole donnée*. Paris, Le Cerf, 1989, II, 1.

49. Le lecteur français intéressé par ce genre extrêmement curieux bénéficie des ouvrages de Léon Pineau : *Les vieux chants populaires scandinaves*, I-II, Paris, 1890-1901 et *Le romancero scandinave* (qui est une anthologie traduite par l'auteur). Paris, 1906.

50. Pour des raisons obscures, les Féroë se feront une sorte de spécialité des *folkeviser* !

51. Le point sera examiné plus loin sous « Esprit et valeur ».

52. Existent toutes les trois en français dans les traductions de Jean Renaud pour les deux premières (Aubier, respectivement 1983 et 1990), de Régis Boyer pour la troisième (Bayeux, 1982).

Chapitre IV

Les thèmes principaux des sagas légendaires

1. Évoqué à la fin du Chapitre II.

2. Qui ne désignent pas des Finnois, mais des Sames. En général, les Finnar sont de dangereux magiciens.

3. On sait que Leconte de Lisle, entre autres, fut particulièrement sensible à l'argument de ce poème que venait de traduire l'excellent Xavier Marmier.

4. C'est donc une *pula* ou poème de dénombrement.

5. On peut évoquer aussi, entre autres, le dénommé Beigjalldi dans la *Saga d'Egill fils de Grímr le chauve*.

6. Figure dans la Pléiade de *Sagas islandaises*, *op.cit.*

7. Que nous reverrons en détail plus loin à propos du suicide.

8. *Kaup* (cf. allemand *kaufen*) convoie indifféremment les idées d'achat et/ou de vente.

9. Voir plus haut page 44.

10. Je rappellerai, par hygiène mentale, que ce bateau s'appelle *knörr*, *skeið*, *skuta*, *langskip*, *hafskip*, *herskip*, *byrðingr*, etc., mais JAMAIS *drakkar* qui est un monstre typiquement français.

11. Notamment chapitre LXXXVIII.

12. Voyez *supra* p. 39.

13. Remarquons que cet épisode se retrouve presque identique dans *Hrólfs saga Gautrekssonar* !

14. L'examen de la question est fait dans *La saga de Sigurðr ou la parole donnée*, *op.cit.*, II^e partie, chap. 1.

15. Aujourd'hui encore, labyrinthe se dit, en islandais, *völundar-hús*, maison de Völundr.

16. Cette histoire est celle d'Atrée et Thyeste, dans le domaine grec.

17. Son nom signifie sans doute : fiancée (ou mariée) de Helgi. Sans certitude, toutefois, elle est surnommée ailleurs *hörgabrúðr* ou *helgatröll* (*hörga-* renvoie au tertre funéraire, et *tröll* est, en l'occurrence, une sorcière).

18. Il faut le rapporter à vieux norrois *heilagr*, allemand *heilig*, anglais *holy*.

19. *Helgakviða Hundingsbana I* et II, *Helgakviða Hjörvarðssonar*

20. On voudra bien se reporter plus haut, pp. 57 et sq. pour la citation détaillée de cet épisode.

21. Comprenons Ola, mais nous sommes ici dans la version de Saxo Grammaticus, sans équivalent du côté norrois.

22. Je renvoie une fois de plus à l'étude tout à fait détaillée qui en est faite dans *La Saga de Sigurðr*, etc., *op. cit.*

23. Je ne tiens pas compte ici, pour d'évidentes raisons, ni de la tradition féroïenne, poétique également, ni de textes allemands brefs, ni surtout du *Nibelungenlied* qui est une version récente et courtoise du même sujet.

24. Brève étude dans R. Boyer, « La piste scandinave » dans *Campus*, 10, 1991, Genève, pp. 13-14.

25. Il ne s'agit, ni dans un cas ni dans l'autre, de sagas légendaires.

26. Donc dans l'*Edda de Snorri*. G. Dumézil a fait valoir la valeur initiatique de ce mythe dans *Mythes et dieux des Germains*, Paris, 1939, pp. 99 et sq.

27. Il ne faut pas confondre cette saga avec le dit – *pátttr* – de Sörli qui ne renvoie probablement pas au même personnage.

28. Rappelons que c'est le pays des hommes « bleus », c'est-à-dire noirs, l'Afrique si l'on veut.

29. Dont le nom ne va pas sans rappeler celui de Skrymir, personnage important dans l'*Edda de Snorri*.

30. Peut-être le pays des Maures ?

31. Dont le nom nous renvoie à une autre saga légendaire, la *Hálfðanar saga Brönufóstra*.

32. Dont la description a été donnée ici même, plus haut, p. 122.

33. Il va sans dire que j'écarte une « explication » qui a longtemps régné, notamment au siècle dernier, et qui aurait voulu que ces créations eussent ingéré on ne sait quelle potion ou substance susceptible de les mettre dans cet état !

34. Revoyez le résumé proposé plus haut, p. 54.

35. Ce nom n'a rien d'innocent : il nous renvoie à celui d'un des personnages de l'*Edda poétique*.

36. Relisez l'admirable strophe 50 : *Dépérit le jeune pin / Qui se dresse en lieu sans abri : / Ne l'abritent écorce ni aiguilles ; / Ainsi l'homme / Que n'aime personne : / Pourquoi vivrait-il longtemps ?*

37. Que l'on ne confondra pas avec la *Saga de Sörli le fort* telle qu'elle a été racontée un peu plus haut, bien qu'il s'agisse peut-être, dans les deux cas, du même Sörli.

38. Là-dessus, R. Boyer, « Einige überlegungen über das Gottesurteil im mitteralterlichen Skandinavien » dans *Das Mittelalter – Unsere fremde Vergangenheit.*, Stuttgart, 1990, pp. 173-194.

39. La question est étudiée en détail par R. Boyer, *La vie quotidienne des Vikings*, Paris, Hachette, 1992, l'introduction.

40. Je pense à la *Saga des Gens du Val-au-Saumon*, qui est une *íslendingasaga* visiblement marquée d'influences courtoises.

41. Sans nous attarder : une tradition assez sûre et qui est déjà attestée par Tacite ferait, en réalité, de Njörðr une déesse, Nerthus, Terra-Mater, dit l'historien romain.

42. Curieux mais non aberrant. Il y a un certain nombre de prénoms en *hross-* (cheval) dans cette culture.

43. Date conventionnelle qui doit renvoyer à d'anciennes festivités païennes. Les *vetrætr* (nuits d'hiver) se situaient fin octobre.

44. Étude détaillée de ce thème dans l'essai sur « Le sacré chez les anciens Scandinaves » en tête de *L'Edda poétique*, *op.cit.*

45. Leçon bien préférable à Crépuscule des dieux, bien que cette dernière interprétation ne soit pas à rejeter sans appel.

46. Et non fantômes : la distinction est parfaitement faite par Cl. Lecouteux dans *Fantômes et revenants au Moyen Âge*, Paris, Imago, 1986.

47. Là-dessus, R. Boyer, *La mort chez les anciens Scandinaves*. Paris, Les Belles Lettres, 1994.

48. On fera rapidement litière de l'interprétation romantique et passablement ridicule qui revient à voir dans la formulation un souhait du genre : tu as mené une vie exemplaire, jouis bien de ta réputation maintenant !

49. Avec une visible prédilection puisque Andersen l'écrira deux fois : c'est « Le Fantôme », repris sous le titre « Le Compagnon de Voyage ».

50. Voilà donc l'influence chrétienne !

51. *Reykðæla saga* chap. 7, *Óláfs saga Tryggvasonar* (dite la grande) ch. 346, *Gesta Danorum*, 8, XIII, 1.

52. Respectivement lac d'Óðinn, étang d'Óðinn, mont d'Óðinn.

53. *De situ orbis* III, 5, 37.

54. Qui ne concerne pas notre propos du moment. La coutume a en effet, et sans conteste, existé d'exposer l'enfant dont le père ne voulait pas à la naissance, sur le grand chemin afin qu'il fût la proie des bêtes sauvages. Cela s'appelait *útburðr*.

55. Plutarque, *Marius*, 27 ; Plinie, *Hist. Nat.*, IV, 89 ; Prudence, *Contre Symmaque*, II, 294 et sq.

56. Récit complet en traduction française dans *L'Edda poétique*, *op.cit.*, pp. 55 sq.

57. Pour ne donner qu'un exemple : la *pula*, dont on s'accorde à dire qu'elle a fini par constituer une sorte de genre en soi, ressemble très fort à la litanie !

58. Aarne Antti & Thompson Stith, *The Types of the Folktale*. Helsinki, FF Communications, 184, 1961.

59. La saga veut que le roi Óláfr Tryggvason ait livré une ultime bataille navale à ses ennemis, avec son extraordinaire bateau, le Long Serpent, et que, voyant la défaite inévitable, il ait sauté par-dessus bord. On ne l'aurait jamais retrouvé.

60. Dans la *Saga d'Egill fils de Grímr le chauve*, voir *Sagas islandaises*, *op.cit.*, p. 171 et sq.

61. Bien curieux parce qu'il entre dans ce nom *freyja*, qui est une déesse, de l'amour notamment, et *vé* qui désigne le haut-lieu de culte. Donc la Freyja ou la grande-prêtresse- sacrificielle.

62. Ce texte figure *in extenso* dans *Tristan et Yseut. Les premières versions européennes*, sous la dir. de Christiane Marchello-Nizia. Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade, 1995, pp. 781-920.

63. Remarquons en passant que nous avons donc là, plus ou moins, le thème de Cupidon et Psyché, c'est-à-dire des amants qui ne se (re)connaissent pas.

64. Voyez-en une traduction commentée dans H. C. Andersen, *Œuvres I* (=Contes), trad. R. Boyer, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade, 1992.

65. Analyse détaillée dans R. Boyer, *Mœurs et psychologie des anciens Islandais*, Paris, Éd. du Porte-Glaive, 1986, chap. II.

66. Voyez plus haut, p. 57, c'est le n° 5 des caractères généraux des sagas légendaires. Le résumé de la saga figure également là.

67. Mais pas exclusivement, surtout si l'on songe à l'extrême fortune du roman de formation précisément à partir du XIX^e siècle. Pensons au *Wilhelm Meister* de Goethe !

68. Trad. de l'islandais par R. Boyer, Reykjavík, Iceland review, 1984, pp. 29-31.

69. Là-dessus R. Boyer : « Le Bjarmaland d'après les sources scandinaves anciennes » dans *Peuples et pays mythiques*. Textes réunis par F. Jouan et B. Deforges, Paris. Les Belles Lettres, 1988, pp. 225-236.

70. Qui est, en effet, une divinité finno-ougrienne.

71. C'est ce qui ressort de la *Saga de saint Óláfr*, passage cité.

72. *Supra* p. 90, à propos du duel.

73. On fera utilement la comparaison avec d'autres monstres bien présents dans le domaine germanique continental, en lisant Cl. Lecouteux, *Les monstres dans la littérature allemande du Moyen Âge*. I-III, Göppingen, Kummerle Verlag, 1982.

74. Ainsi désigne-t-on conventionnellement les trois textes, *Saga d'Eiríkr le rouge*, *Saga des Groenlandais* et *Dit des Groenlandais* qui s'attachent à rapporter la découverte de l'Amérique du Nord.

75. Étude plus approfondie par R. Boyer, « Hraesvelgr » dans *Foi-Raison-Verbe*, mélanges in honorem Julien Ries, Luxembourg, 1993, pp. 29-36.

76. Plus haut, Faits de culture, n° 8.

77. Revoir *supra*, Faits de culture, n°1.

78. Il était donc devenu *hamrammr*, notion étudiée plus haut, faits de culture, n° 6.

79. Il y a une distance considérable entre les deux endroits.

80. C'était le premier point du présent développement.

81. Nous l'avons vue en action plus haut, n° 4 du présent développement.

82. *Skáldskaparmál* de l'*Edda* dite *en prose*, chap. 3.

83. Un fort intéressant commentaire, indépendant de celui que l'on va proposer ici, en est fait par Olivier Gouchet dans *Hugur*, Presses universitaires de Paris-Sorbonne, 1997, pp. 311-329 – avec une traduction du *pátttr*.

84. Et si l'on veut en trouver une autre interprétation encore, d'une très belle pertinence, voyez, dans *Hugur, op.cit.*, note précédente, l'étude de Jean-Marie Maillefer, « Essai sur Völundr-Wieland », pp. 311-352.

85. Cette récapitulation rapide pour dispenser de renvoyer au *Monde du Double. La magie chez les anciens Scandinaves*, Paris, Berg International, 1986.

86. Discussion et mise au point par R. Boyer, « Relire Dumézil » dans *Mediævistik* 8, 1995, pp. 13-26.

87. Excellente mise au point dans le numéro spécial des *Études Germaniques* 1997 : 4.

88. Bonne traduction française de Jean Renaud, Paris, Aubier, 1983.

89. C'était en effet dans cet appareil que fonctionnaient les voyantes, voyez la *Saga d'Eiríkr le rouge*, chap. 4.

90. Chapitre 34.

91. *Guðmundar saga dýra*, chap. 13.

92. Je suis ici les résultats des recherches qu'a menées Lily Weiser-Aall dans *Maal og Minne*, 1933 : elle fait provenir cette histoire d'Abyssinie.

93. *Supra*, à propos des faits de cultures, n° 12.

94. À propos du héros nordique, p. 89.

95. La notion est fondamentale, même si elle demeure contestée ici ou là. Les meilleures études sont celles de Peter Buchholz, notamment *Schamanistische Züge in der altisländischen Überlieferung*, Münster, 1968.

96. Rappelons que *grammaticus* signifie ou bien : le fin styliste, ou bien : le grand savant – mais rien à voir avec la grammaire dans l'acception moderne !

97. Voyez les deux citations par lesquelles j'ai conclu le présent livre, pp. 268-269 !

98. On en prendra une idée en consultant les entrées de *Héros et dieux du Nord*, Guide iconographique, Paris, Flammarion, 1997.

99. C'est le point 13 de B, *supra*, la bataille éternelle.

100. *Edda poétique*, *Grímnismál*, str. 14.

101. *La Grande Déesse du Nord*, Paris, Berg, 1986.

102. Dans *Egils saga einhenda*, plus haut, p. 117.

103. Excellente étude par Virginie Amilien, *Le troll et autre créatures surnaturelles dans les contes populaires norvégiens*, Paris, Berg, 1996.

104. Le jeu est passablement gratuit, je ne veux donc pas m'attarder sur Brana, Feima (idée de timidité, par antiphrase ?), Gríðr, Hremsa, Hyrja, Kleima, Margerðr, Molda, Skinnhufa, Sleggja, Torfa, Trana, Vargeisa, Yma.

105. Nous en avons parlé à propos de la bataille éternelle.

106. Voir dans le *Dictionnaire des mythes littéraires*, sous la dir. P. Brunel, Éd. du Rocher, 1988, l'article « Femmes viriles ».

107. Chap. 157.

108. Là-dessus R. Boyer, « Hamr, hugr, fylgja : l'âme chez les anciens Scandinaves » dans *Heimdal* n° 33, 1981, pp. 5-10.

109. À l'exception d'un seul, celui de Skuld.

Chapitre V

En guise de conclusion :
esprit et valeur des *Fornaldarsögur*

1. « Sagalitteraturen » dans *Litteraturhistorie B : Norge og Island*. Nordisk Kultur 8B, Stockholm etc., 1953, pp. 180-288.

2. Voyez là-dessus R. Boyer : *Les sagas islandaises*, Paris, Payot, 3e éd. 1992, chap. IX.

3. Héros de respectivement *La saga de Njáll le brûlé*, *Eyrbyggja saga*, *Laxdæla saga*.

4. *Supra* p. 58.

5. Dans l'introduction à sa traduction de *Hrolf Gautreksson. A viking romance*, Edinburgh, 1972.

6. J'ai souvent traité ce thème, par exemple dans *La vie religieuse en Islande (1116-1264) d'après la Sturlunga saga et les Sagas des Évêques*, Paris, Fondation Singer-Polignac, 1979, 2^e partie, chap. V.

7. Sur ce point, R. Boyer, *Le mythe viking dans les lettres françaises*, Paris, Éd. du Porte-Glaive, 1986, mais ledit mythe peut sans difficulté être étendu à bien d'autres domaines que celui des lettres françaises !

8. Le lecteur me permettra de renvoyer et à *La Saga de Sigurðr ou la parole donnée*, Paris, Éd. du Cerf, 1989, et à *L'Edda poétique*, Paris, Fayard, 2^e éd. 1992.

Annexe 2

La saga d'Illugi pupille de Gridr

1. On ne sait rien de ce Skjöldr – qui n'est pas celui de la *Skjöldunga saga*. Non plus que sur cette saga évoquée dans le texte.

2. Ne peut guère renvoyer qu'à Guillaume le Bâtard, qui n'a jamais été roi de France !

3. Il s'agit évidemment ici du *fóstbræðralag* ou fraternité jurée dont on a parlé dans le présent livre. Le texte porte curieusement le terme *stallbræðralag* où *stallr* renverrait à étable, mangeoire ! Le sens ne fait aucun doute, voyez l'explication qui est donnée dans le texte même.

4. La formulation paraît curieuse mais elle s'explique : un homme peut fort bien être mené par des puissances occultes, on va bien le voir par la suite. Comprenons donc que ce Björn est naturellement méchant.

5. Ce terme a toujours des connotations péjoratives dans nos textes, il signifie bandit, tyran.

6. *Fé ok frægð* : c'est l'expression reçue pour justifier les expéditions vikings. Elle intervient souvent dans les sagas et même dans les inscriptions runiques.

7. Je maintiens la traduction littérale puisque nous avons plusieurs fois rencontré cette expression : *fjölkkunnug* (féminin) signifie qu'elle était grande magicienne.

8. Autre terme classé que je rends également littéralement. Les sorcières sont réputées chevaucher les humains le soir ou la nuit. Le texte porte *kvöldrida*, qui chevauche le soir.

9. Je traduis ainsi le mot *sel* qui s'applique à l'abri temporaire où hommes et bétail transhumant passent l'été, dans les hauteurs.

10. Voici la preuve du confusionnisme dont nous avons parlé : le texte porte ici *flagð* qui s'appliquerait plutôt à une géante, une ogresse.

11. On ne s'étonnera pas de la contradiction interne, puisque les Vikings ont été condamnés plus tôt ! L'auteur est fidèle à un certain nombre de *topoi* !

12. C'est le nom de la mer Blanche, qui fut, en effet, fréquentée notamment par les Norvégiens en quête de peaux et fourrures !

13. Le texte a ici *tröllkona*, une femme-tröll, ce dernier mot convoyant simultanément les idées de gigantisme et de sorcellerie.

14. Où l'on reconnaît sans peine un motif banal de conte populaire.

15. Une sorte de glaive à un seul tranchant.

16. Le texte a ici le mot *álög* qui est le mot technique (latin *car-men*) que nous avons vu dans le texte, *supra*, lorsque nous avons parlé de magie.

17. Littéralement : les mondes des Alfes, créatures que nous connaissons. Sont censés se trouver en Suède.

18. *Vestrviking* : on sait que les Vikings avaient des itinéraires fixes, vers l'ouest en effet, ou vers le nord, ou encore vers l'est. Vers l'ouest intéresse toute l'Europe occidentale et la Grande-Bretagne.

19. Ce n'est certainement pas un hasard si cette reine s'appelle Grímhildr comme la méchante reine dans le cycle héroïque de Sigurðr Fáfnisbani.

20. De nouveau *flagð*, voyez note 10 *supra*.

21. *Leggja á* : le verbe qui correspond au substantif *álög* que nous venons de voir.

22. Aujourd'hui province du sud de la Suède, la Scanie fut longtemps danoise.

23. C'était en effet la coutume : deux jeunes gens ne se mariaient pas directement, d'ordinaire, ils en passaient par un marieur qui était en général membre de la famille de la future femme. Voir l'Introduction à *La vie quotidienne des Vikings*, Paris, Hachette, 1992.

24. Qui est l'Ásmundr meurtrier des berserkir, héros d'une autre saga légendaire.

BIBLIOGRAPHIE

1. Les éditions

Fornaldar sögur Norðrlanda, ed. C. C. Rafn, I-III.
København, 1829-1830.

Fornaldar sögur Norðrlanda, ed. Guðni Jónsson, I-IV.
Akureyri, Íslendingasagnaútgáfan, 1954.

Il existe, bien entendu, des éditions particulières pour celles de ces sagas qui ont fait l'objet de publications, dites savantes, à part. Il n'a pas paru indispensable de les faire figurer ici, sauf, en raison de leur importance :

Hervarar saga ok Heiðreks, E. O. Turville-Petre ed., Text series 2, London, Viking Society for Northern Research. 1956.

Hrólfs saga kraka, D. Slay ed., Editiones Arnamagnæanæ, ser. B, vol. I, Copenhagen, Munksgaard, 1960.

Völsunga saga ok Ragnars saga loðbrókar, Magnus Olsen ed., Samfund til udgivelse af gammel nordisk litteratur, 36, Copenhagen, Møller, 1906-1908.

Þiðriks saga af Bern, I-II. Guðni Jónsson ed, Reykjavík, Íslendingasagnaútgáfan, 1954.

2. Traductions

En français :

La Saga de Bosi et Herraudr, trad. J. Renaud, Assor BD, 1994.

La saga de Hervör et du roi Heiðrekr, trad. R. Boyer, Paris, Berg International, 1986.

La saga des Vösungrar, dans *La saga de Sigurðr*, voir références *infra*.

La saga de Gautrekr et *La saga de Hrólfr fils de Gautrekr*, trad. R. Boyer dans *Deux sagas islandaises légendaires*, Paris, Les Belles Lettres, 1996.

Le Dit de Gestr-aux-Nornes, dans R. Boyer, *La Grande Déesse du Nord*, Paris, Berg, 1995.

Le Dit de Sörli, trad. O. Gouchet, dans *Hugur, mélanges offerts à R. Boyer*, Paris, Presses Universitaires de Paris-Sorbonne, 1997.

Þiðriks saga (en extraits) dans Cl. Lecouteux : *La légende de Siegfried d'après [...] La saga de Thidrek de Vérone*. Paris, Éd. du Porte-Glaive, 1995, pp. 81-114.

on ajoutera l'excellente traduction, par J.-P. Troadec, des neuf premiers livres des *Gesta Danorum* de Saxo Grammaticus : *La Geste des Danois*, Paris, Gallimard, 1995.

Dans d'autres langues (anglais surtout) :

Three Northern Love Stories and other Tales, transl. Eiríkur Magnússon and William Morris, London, 1875.

Viking Tales of the North, transl. R. B. Anderson, Chicago, 1882.

Stories and ballads of the far past, transl. N. Kershaw, Cambridge, 1921.

- Eirík the red and other Icelandic sagas*, transl. Gwyn Jones, Oxford, 1961.
- Late Medieval Icelandic Romances*, transl. G. Fellow-Jensen, I-III, 1962.
- The Northern Talk. A choice of Tales from Iceland*, transl. J. Simpson, London, 1965.
- Göngu-Hrólfs saga*, transl. Hermann Pálsson and Paul Edwards, Toronto, 1980.
- The saga of Hálfðan, foster-son of Brana*, philology, Yearbook 4, 1981, pp. 9-27.
- Skjoldungernes Saga*, overs. K. Friis-Jensen & Cl. Lund, København, 1984.
- Seven Viking romances*, transl. Hermann Pálsson and Paul Edwards, Harmondsworth, Penguin, 1985.
- The saga of Thidreks af Bern*, transl. E. R. Haymes, New York, 1988.
- Vikings in Russia. Yngvar's saga and Eymund's saga*, transl. Hermann Pálsson and Paul Edwards, Edinburgh, 1989.
- Zwei Abenteuersagas. Egils saga einhenda, Hálfðanar saga Eysteinnssonar*, übers. R. Simek, Altnordische Bibliothek 7, 1989.

3. Études

Bibliographie :

- Halldór HERMANSSON, *Bibliography of the Mythical-heroic sagas*, Islandica 5, Ithaca, Cornell University Library, 1912, rééd. New York, Kraus, 1966.
- Einar Ól. SVEINSSON, *Verzeichnis isländischer Märchenvarianten, mit einer einleitenden Untersuchung*, FFC 83, Helsinki, 1929.

Études :

- BOYER Régis, *Les sagas islandaises*. Paris, Payot, 1978, 3^e éd. 1992.
- BOYER Régis, *Sagas islandaises*. Gallimard, Bibl. de la Pléiade, 1987, 3^e éd., 1994.
- BOYER Régis, *La saga de Sigurðr ou la parole donnée*. Paris, Éd. du Cerf, 1986 (contient une traduction annotée de *Völsunga saga*).
- BUCHHOLZ Peter, *Vorzeitkunde : Mündliches Erzählen und Überliefern im mittelalterlichen Skandinavien nach dem Zeugnis von Fornaldarsaga und eddischer Dichtung*, Neumünster, 1980.
- HALLBERG Peter, « Some aspects of the Fornaldarsögur as a corpus » dans *Arkiv f. nord. Filol.*, 97 (1982), pp. 1-35.
- KALINKE Marianne, « Norsk romance » dans *Old Norse-Icelandic literature, a critical guide*, Carol J. Clover and John Lindow ed., *Islandica* 45, Ithaca and London, Cornell University Press, 1985, pp. 316-363.
- MITCHELL Stephen A., *Heroic saga and ballads*, Ithaca and London, Cornell University Press, 1991.
- OLRIK Axel, *The heroic legends of Denmark*, New York, 1919.
- PÁLSSON Hermann & EDWARDS Paul, *Legendary fiction in Medieval Iceland*, *Studia Islandica* 30, Reykjavík, 1971.
- RIGHTER-GOULD Ruth, « The fornaldar sögur Nordurlanda. A structural analysis » dans *Scandinavian studies* 52, 1980, pp. 423-441.
- SCHLAUCH Margaret, *Romance in Iceland*, New York, 1934, rééd. 1973.
- SCHNEIDER Hermann, *Germanische Heldensage*, I-III, De Gruyter, Berlin, 1928-1934.

Index des titres d'ouvrages

- Af Upplendinga konungum* (Des rois des Upplandais) 209, 243
- Alexanders saga* (La saga d'Alexandre) de l'évêque Brandr Jónsson 34, 63, 100
- Alexandreis* (Gauthier de Châtillon) 34, 63, 100
- Alfræði íslenzk* (Encyclopédie islandaise) 97
- Áns saga bogsveigis* (La saga d'Ánn tendeur d'arc) 61, 79, 116
- Ásmundar saga kappabana* (La saga d'Ásmundr meurtrier du champion) 60, 76, 79, 84, 131, 174
- Auðunar þáttir vestfirzka* (Le dit d'Auðunn des fjords de l'ouest) 67, 76, 120
- Barlaams saga ok Jósafats* (La saga de Barlaam et de Josaphat) 34, 63
- Beowulf* 62, 77, 92, 106
- Bjarkarímur* (« Rímur » de Bjarki) 62, 63, 264
- Bósa saga ok Herrauðs* (La Saga de Bosi et de Herrauðr) 39, 57, 63, 78, 79, 89, 92, 162, 178, 186, 220, 229, 238
- Brendanus saga* (La saga de [Saint] Brendan), d'après sa *Navigatio* 103
- Brennu-Njáls saga* (La Saga de Njáll le brûlé) 33, 53, 72, 131, 165, 210, 243, 248
- Breta sögur* (Sagas des Bretons) 34
- Chronicon Lethrense* 62
- Didrikskrønikan* 49
- De Administrando Imperio* (Constantin Porphyrogénète) 73
- De excidio Trojæ* (de Dares le Phrygien) 191
- Deors Klagan* 195
- Edda poétique* 23, 24, 47, 63, 77, 82, 83, 84, 90, 93, 101, 105, 120, 125, 127, 138, 140, 148, 149, 155, 173, 175, 182, 184, 186, 190, 198, 219, 225, 230,

- 237, 239, 241, 242, 244, 266, 267
- Edda de Snorri* /Sturluson/(Edda en prose) 23, 24, 48, 56, 62, 63, 84, 128, 131, 140, 193, 208, 233, 235, 244, 259, 264
- Egils saga einhenda ok Ásmundar berserkjabana* (La Saga d'Egill le manchot et d'Ásmundr meurtrier des berserkir) 60, 63, 79, 136, 167, 186, 191, 228
- Egils saga Skallagrímssonar* (La Saga d'Egill fils de Grímr le chauve)/ peut-être de Snorri Sturluson/ 33, 90, 161, 199, 212, 227
- Eiríks saga rauða* (La Saga d'Eiríkr le rouge) 28, 199, 212
- Eiríks saga víðförla* (La Saga d'Eiríkr le grand voyageur) 50, 98, 99, 101, 186, 253
- Elucidarius* (Lucidaire d'Honorius dit d'Autun) 98
- Erex saga* (La Saga d'Eric /et Enide/ de Chrétien de Troyes) 34
- Étymologies* (Isidore de Séville) 98, 217
- Eyrbyggja saga* (La Saga de Snorri le godi) 28, 33, 135, 150, 198, 206
- Floire et Blancheflore* 34, 102
- Fóstbræðra saga* (La Saga des Frères jurés) 137, 200, 206, 256
- Friðþjófs saga frækna* (La Saga de Friðþjóf le renommé) 48, 57, 61, 99, 170, 171, 207, 253, 264
- Frithjofs saga* (La Saga de Frithjof, d'Esaias Tegnér)
- Fundinn Nóreg* (Découverte de la Norvège) 60
- Gautreks saga* (La Saga de Gautrekr) 47, 60, 64, 76, 78, 85, 116, 118, 125, 152, 154, 228, 249, 252, 268
- Geirmundar þáttr Heljarskins* (Le Dit de Geirmundr à la peau d'enfer, dans la *Sturlunga saga*) 44
- Germania* (Tacite) 222
- Gesta Danorum* (Les Hauts-Faits des Danois) de Saxo Grammaticus 56, 76, 77, 79, 88, 125, 193, 209, 231, 259, 265
- Gísla saga Súrssonar* (La Saga de Gísli fils de Súrr) 33, 138, 200, 204
- Göngu-Hrólfs saga* (La Saga de Hrólf le sans-terre) 63, 98, 101, 162, 180, 211, 221, 227, 239, 251, 254, 268
- Grágás* (code de lois islandaises) 136
- Grettis saga Ásmundarsonar* (La Saga de Grettir fils d'Ásmundr) 33, 64, 77, 106, 135, 150, 198
- Gríms saga loðinkinna* (La Saga de Grímr aux joues velues) 61, 64, 111, 165
- Griplur (rímur)* 49
- Grænlandinga saga* (La Saga des Groenlandais) 103

- Hákonar saga góða* (La Saga de Hákon le bon, dans la *Heimskringla* de Snorri Sturluson) 199, 208
- Hálfðanar saga Brönuþóstra* (La Saga de Hálfðan pupille de Brana) 49, 64, 80, 136, 178
- Hálfðanar saga Eysteinnssonar* (La Saga de Hálfðan fils d'Eysteinn) 63, 98, 164, 179
- Haralds saga ins hárfagra* (La Saga de Haraldr à la belle chevelure, dans la *Heimskringla* de Snorri Sturluson) 155
- Hálfs saga ok Hálfsrekka* (La Saga de Hálfr et de ses hommes) 44, 48, 60, 63, 82, 89, 123, 171, 225, 227
- Haralds saga Sigurðarsonar* (La Saga de Haraldr fils de Sigurðr, dans la *Heimskringla* de Snorri Sturluson) 33, 47
- Háttalykill* (Clavis metrica) 77, 92
- Hávarðar saga Ísfirðings* (La Saga de Hávarðr de l'Ísafjörðr) 118
- Heiðarvíga saga* (La Saga du combat sur la lande) 135
- Heilagra Manna sögur* (Sagas des Saints [Hommes]) 27
- Heimskringla* (Snorri Sturluson) 32, 45, 47, 60, 92
- Helga þátr þórissonar* (Le Dit de Helgi fils de þórir) 60, 102, 104, 231, 243
- Hemings þátr Áslákssonar* (Le Dit de Hemingr fils d'Áslákr) 47, 79, 92, 129, 214, 259
- Hervarar saga ok Heiðreks konungs* (La Saga de Hervör et du roi Heiðrekr) 48, 50, 58, 60, 61, 77, 82, 89, 91, 100, 112, 113, 118, 140, 204, 207, 213, 236, 238, 247, 265
- Hildebrandslied* 76, 79, 84, 131
- Hjálmþés saga ok Ölvis* (La Saga de Hjálmpér et de Ölvir) 54, 99, 100, 104, 166, 253
- Hrafnkels saga Freysgoða* (La Saga de Hrafnkell godi de Freyr) 33, 210
- Hrafnsmál* du scalde norvégien Þorbjörn hornklófi 134
- Hrafn's saga Sveinbjarnarsonar* (La Saga de Hrafn fils de Sveinbjörn) 27
- Hróks saga svarta* (La Saga de Hrókr le noir)
- Hrólfs saga Gautrekssonar* (La Saga de Hrólfr fils de Gautrekr) 48, 60, 84, 122, 144, 163, 164, 190, 203, 205, 207, 242, 269
- Hrólfs saga kraka* (La Saga de Hrólfr la perche) 48, 61, 62, 65, 78, 79, 83, 100, 104, 106, 135, 136, 143, 188, 201, 213, 236, 238, 247, 265
- Hromundar saga Gripssonar* (La Saga de Hromundr fils de Gripr) 49, 213
- Huldar saga* (La Saga de la Houldre) 44
- Hungrvaka* (« Mise en appétit » dans les Byskupa sögur)
- Hversu Nóregr byggðist* (Comment la Norvège a été peuplée) 60, 221, 224

- Illuga saga Gríðarfóstra* (La Saga d'Illugi pupille de Gríðr) 50, 78, 79, texte en annexe 2
- Imago mundi* 98
- Íslendingabók* (Le Livre des Islandais, d'Ari Þorgilsson le savant) 22
- Íslendinga saga* (La Saga des Islandais de Sturla Þórðarson, dans la *Sturlunga saga*) 248
- Ívars þátrr Ingimundarsonar* (Le Dit d'Ívarr fils d'Ingimundr) 67-70
- Ívens saga* (Yvain ou le chevalier au lion, de Chrétien de Troyes) 34
- Jómsvíkinga saga* (La Saga des Vikings de Jónsborg) 79, 91, 92, 109, 125, 205, 214, 247, 265
- Ketils saga hængs* (La Saga de Ketill le saumon) 60, 61, 83, 90, 112, 117, 186, 227, 247, 260
- Knytlinga saga* (La Saga des descendants de Knútr) 63
- Konráðs saga Keisararsonar* (La Saga de Konráð fils de l'Empereur) 63
- Kormáks saga Ögmundarsonar* (La Saga de Kormákr fils d'Ögmundr) 131, 238
- Króka-Refs saga* (La Saga de Króka-Refr) 119
- Kudrun* 195
- Lai de Lanval* (Marie de France) 102
- Landnámabók* (Le Livre de la colonisation de l'Islande) 22, 63, 93, 98, 112, 153, 155, 188, 263
- Langfeðgatal* 62
- Laxdæla saga* (La Saga des Gens du Val-au-saumon) 33
- Ljósvetninga saga* (La Saga des gens du Lac-Clair) 70
- Mabinogion* 104, 195
- Navigatio Brendani* 103
- Nibelungenlied* 106, 196
- Nornagests þátrr* (Le Dit de Gestr-aux-Nornes) 60, 63, 64, 71, 82, 84, 112, 196, 200
- Ögmundar þátrr dytts ok Gunnars helmings* (Le Dit d'Ögmundr le gnon et de Gunnarr la moitié) 221
- Óláfs saga hins helga* (La Saga de Saint Óláfr, dans la *Heimskringla* de Snorri Sturluson) 32, 72, 83, 117, 148, 178, 199, 248
- Óláfs saga Tryggvasonar* (La Saga d'Óláfr Fils de Tryggvi, dans la *Heimskringla* de Snorri Sturluson) 32, 122, 222
- Óláfs saga Tryggvasonar in mesta* (La Saga d'Óláfr Fils de Tryggvi [dite] la grande, dans le *Flateyjarbók*) 77, 97, 260, 265
- Orkneyinga saga* (La Saga des Orcadiens) 109
- Örvar-Odds saga* (La Saga d'Oddr aux flèches) 61, 64, 82, 97, 111, 123, 149, 205, 212, 229, 236, 264, 266
- Páls saga byskups* (La Saga de l'évêque Páll, dans la collection des *Byskupa sögur*) 261

- Parcevals saga* (Perceval de Chrétien de Troyes) 61
- Physiologus* (d'après le Bestiaire de Philippe de Thaon) 27, 182
- Póstóla sögur* (Les Sagas des Apôtres) 27
- Ragnars saga loðbrókar* (La Saga de Ragnarr aux braies velues) 59, 61, 79, 93
- Ragnarssona þátrr* (Le dit des fils de Ragnarr) 264
- Reykðæla saga* (La saga des gens du Reykjadalr) 154
- Saga des Fiers-à-Bras* (*Gerpla* de Halldór Laxness) 256
- Sigrgarðar saga frækna* (La Saga de Sigrgarðr le renommé) 75
- Skjöldunga saga* (La Saga des descendants de Skjöldr) 50, 62, 83, 90, 125, 261, 264
- Sögubrot af fornkonungum* (Fragment de [la] saga des rois anciens) 60, 242, 264
- Sörla saga sterka* (La Saga de Sörli le fort) 63, 100, 104, 122, 131, 136, 180, 182, 185, 213
- Sörla þátrr* (Le Dit de Sörli) 104, 138, 193, 194, 220, 241, 252
- Strengleikar* (Lais de Marie de France) 102
- Sturlaugs saga starfsama* (La Saga de Sturlaugr le laborieux) 63, 117, 136, 146, 163, 178, 183, 205, 219, 228, 253
- Sturlunga saga* (La Saga des descendants de [Hvamm-] Sturla) 18, 34, 44, 46, 101, 121, 206, 248
- Sturlu þátrr* (Le Dit de Sturla, dans la *Sturlunga saga*) 44
- Sverris saga* (La Saga de Sverrir) 32, 34, 84
- Þiðriks saga af Bern* (La Saga de Þiðrikr de Vérone) 45, 49, 55, 63, 84, 93, 105, 124, 253, 256-257, 264
- Þorgils saga ok Hafliða* (La Saga de Þorgils et de Hafliði, dans la *Sturlunga saga*) 43
- Þorsteins saga Víkingssonar* (La Saga de Þorsteinn fils de Víkingr) 53, 61, 62, 100, 206, 239
- Þorsteins þátrr bæjarmagns* (Le Dit de Þorsteinn passe-maison) 56, 79, 104, 151, 159, 161, 182, 206, 238, 253
- Þorsteins þátrr sögufróða* (Le Dit de Þorsteinn le grand raconteur) 82
- Tristrams saga ok Ísöndar* (La Saga de Tristram et d'Ísönd) 99, 101, 164, 250
- Trójumanna saga* (La Saga des gens de Troie, d'après Dares le Phrygien ?) 191
- Upphaf allra frásagna* (Commencement de tous les récits) 62, 264
- Vatnsdæla saga* (La Saga des gens du Val-au-Lac) 28, 199, 208
- Víga-Glúms saga* (La Saga de Glúmr le meurtrier) 118, 222
- Vilmundar saga víðutan* (La Saga de Vilmundr de l'extérieur) 60, 63, 74

- | | |
|--|---------------------------------------|
| <i>Vision de Saint Paul</i> 101 | <i>Heimskringla</i> de Snorri |
| <i>Vision de Tondale</i> 101 | Sturluson) 32, 62, 77, 90, 98, |
| <i>Völsunga saga</i> (La Saga des des- | 134, 155, 221, 229, 238, 259, |
| cendants de Völsungr) 47, 58, | 264 |
| 61, 64, 82, 84, 91, 98, 127, | <i>Ynglingatal</i> (de Þjóðólfr des |
| 135, 145, 201, 212, 235, 242, | Hvínir) 63, 89, 199, 221 |
| 247, 248, 253, 266, 267 | <i>Yngvars saga víðförla</i> (La Saga |
| <i>Wiðsíp</i> 62, 92, 106, 195 | d'Yngvarr le grand voyageur) |
| <i>Ynglinga saga</i> (La Saga des des- | 94, 97 |
| cendants d'Yngr, dans la | |

TABLE DES MATIÈRES

Chapitre I : Pour situer le sujet	9
a. Esquisse de l'histoire de l'Islande indépendante (874-1262/1264)	11
b. Le « miracle islandais »	20
Chapitre II : Les sagas légendaires. Présentation	39
Caractères généraux du genre des <i>fornaldarsögur</i>	51
1. Des textes antiques	51
2. La place du surnaturel et du fantastique	52
3. Le décor, le traitement de la temporalité : valeur littéraire	53
4. Visée moins historique que mythique	56
5. Place primordiale de l'amour	56
6. Classification : héroïques, légendaires, populaires	58
7. Principe de l'intertextualité	61
Chapitre III : La possible genèse du genre	67
1. Les sources orales	72
2. Vagues réminiscences historiques et anciens poèmes	82
3. Souvenirs d'événements historiques réels	90
4. Textes et incitations étrangers	95

Chapitre IV : Les thèmes principaux des sagas

légendaires	111
a. Faits de culture réputés typiques	114
1. Le personnage du <i>kolbíttr</i>	115
2. Les bons conseils du père	117
3. Les dons qui rendent riche et puissant	118
4. L'amour des belles choses	121
5. Le thème viking	122
6. Les prouesses physiques	128
7. Le duel ou <i>hólmanga</i>	130
8. Les <i>berserkir</i>	133
9. La fraternité jurée ou <i>fóstbræðralag</i>	137
10. Le serment, éventuellement équivoque	139
11. Le jeu d'énigmes	140
12. Inceste et homosexualité	141
13. Les vœux	145
14. Prophéties et prédictions	147
15. Le personnage du <i>draugr</i>	149
16. La mort volontaire	152
b. Registre des contes et légendes	157
1. La quête de la mariée	161
2. La méchante marâtre	165
3. Le rapt de la mariée	166
4. Permanence du chiffre trois	167
5. Le jeune homme pauvre qui finit par obtenir la princesse de haut rang	168
6. Le sage qui rit	171
7. Le forgeron merveilleux	173
8. Les pays merveilleux	176
9. Recherche du trésor	181
10. Les monstres	182
11. Le fils de l'ours	187
12. Les géants	189
13. La bataille éternelle	193

c. Registre de la magie proprement dite	197
1. Magiciens et sorciers	200
2. Objets magiques	204
3. Animaux magiques	207
4. Le cheval	210
5. Rites ou opérations magiques	212
d. Vestiges du paganisme	215
1. Les dieux païens	218
a. Freyr	219
b. Óðinn	222
c. þórr	229
2. Un mythe complexe : Guðmundr des Glæsisvellir	231
3. Créatures surnaturelles :	234
a. Géants	234
b. Alfes	237
c. Nains	238
d. Valkyries	239
e. Nornes	243
Chapitre V : En guise de conclusion : Esprit et valeur des <i>fornaldarsögur</i>	247
1. L'esprit des <i>fornaldarsögur</i>	252
2. La valeur des <i>fornaldarsögur</i>	262
Annexe 1 : Liste des <i>fornaldarsögur</i> (ou textes apparentés) existant	271
Annexe 2 : Une <i>fornaldarsaga</i> brève : <i>La Saga d'Illugi pupille de Gríðr</i>	275
Notes	287
Bibliographie	305
Index des titres d'ouvrages	309