

## Sommaire

- Début
- 1 Sources
  - 1.1 Témoignages archéologiques
  - 1.2 Textes mythologiques
  - 1.3 Textes évhéméristes
  - 1.4 Sources non-scandinaves
  - 1.5 Autres sources
- 2 Redécouverte et histoire de la recherche
- 3 Origine et expansion
- 4 Présentation
  - 4.1 Organisation des mondes
  - 4.2 Principaux dieux
  - 4.3 Divinités secondaires
  - 4.4 Nains
  - 4.5 Animaux fabuleux
- 5 Histoire mythique
  - 5.1 Cosmogonie
    - 5.1.1 Création des mondes et des dieux
    - 5.1.2 Guerre entre les Ases et les Vanes
    - 5.1.3 Création de l'homme et de la société
  - 5.2 Aventures divines
  - 5.3 Récits héroïques
  - 5.4 Eschatologie
- 6 Culte religieux
- 7 Postérité
  - 7.1 Jours de la semaine
  - 7.2 Toponymie
- 8 Dans la culture populaire
- 9 Notes et références
  - 9.1 Notes
  - 9.2 Références
- 10 Annexes
  - 10.1 Bibliographie
    - 10.1.1 Traductions annotées de sources primaires
    - 10.1.2 Dictionnaires
    - 10.1.3 Études
  - 10.2 Articles connexes
  - 10.3 Liens externes

La **mythologie nordique** est l'ensemble des mythes provenant d'Europe du Nord (plus particulièrement de la Scandinavie) à la base du système religieux polythéiste pratiqué dans ces régions au haut Moyen Âge avant leur christianisation. Il s'agit d'une variante régionale et historique de la plus vaste mythologie germanique, qui fait elle-même partie de la mythologie conjecturale indo-européenne dont d'autres variantes sont la mythologie grecque ou encore la mythologie perse, et qui a donné lieu à de nombreuses spéculations pseudo-historiques. Comme les autres, la mythologie nordique met en scène un nombre important de divinités, de créatures fabuleuses et de héros.

Pendant des siècles, les mythes nordiques étaient transmis oralement, notamment par la poésie scaldique qui éleva la narration d'épopées mythologiques en une expression artistique. Un certain nombre de ces poèmes mythologiques a été compilé au xiii<sup>e</sup> siècle dans l'*Edda poétique*. L'historien islandais chrétien Snorri Sturluson s'est servi de la culture orale ancienne pour rédiger son *Edda en Prose* au xiii<sup>e</sup> siècle. Ces sources constituent la majorité de nos connaissances sur cette mythologie, complétées par quelques sagas nordiques (dont la plus importante est la *Völsunga saga*) et textes évhéméristes (comme la *Geste des Danois*).

Longtemps oubliée, cette mythologie a été redécouverte dès le xviii<sup>e</sup> siècle avec le courant romantique en Europe. Si ces sources demeurent contestées pour de possibles influences chrétiennes, elles mettent en lumière un univers très riche et vaste sur les croyances nordiques anciennes.



La bataille de Thor contre les géants, réalisé en 1872 par Mårten Eskil Winge.

## Sommaire

### Sources

- [Témoignages archéologiques](#)
- [Textes mythologiques](#)
- [Textes évhéméristes](#)
- [Sources non-scandinaves](#)
- [Autres sources](#)

### Redécouverte et histoire de la recherche

#### Origine et expansion

#### Présentation

- [Organisation des mondes](#)
- [Principaux dieux](#)
- [Divinités secondaires](#)
- [Nains](#)
- [Animaux fabuleux](#)

#### Histoire mythique

- [Cosmogonie](#)
  - [Création des mondes et des dieux](#)
  - [Guerre entre les Ases et les Vanes](#)
  - [Création de l'homme et de la société](#)
- [Aventures divines](#)
- [Récits héroïques](#)
- [Eschatologie](#)

#### Culte religieux

#### Postérité

- [Jours de la semaine](#)
- [Toponymie](#)

#### Dans la culture populaire

#### Notes et références

- [Notes](#)
- [Références](#)

#### Annexes

- [Bibliographie](#)
  - [Traductions annotées de sources primaires](#)
  - [Dictionnaires](#)
  - [Études](#)
- [Articles connexes](#)
- [Liens externes](#)

## Sources

Cette mythologie est méconnue, notamment du fait de la fragilité des sources dont on dispose. Longtemps transmise oralement, ce n'est qu'avec l'arrivée des premiers chrétiens en Scandinavie à partir du x<sup>e</sup> siècle qu'elle est abondamment documentée par écrit. Les meilleures sources de cette tradition religieuse sont à prendre avec prudence car elles ont été transmises et changées par des historiens médiévaux chrétiens, quelques siècles après la christianisation.

L'authenticité des croyances païennes est donc incertaine<sup>1,2,3</sup>. Le christianisme amène avec lui l'écriture latine, permettant d'enseigner aux Scandinaves l'écriture sur le papier. Les runes, utilisées jusqu'alors, étaient gravées et ne se prêtaient pas à l'écriture de longs textes. « Les sagas sont des textes écrits, consciemment et soigneusement écrits, par une imitation volontaire et de l'historiographie antique ou médiévale en latin, et de l'hagiographie également médiévale et également en latin. » (Régis Boyer, 2012, p. 81).

## Témoignages archéologiques

Par l'archéologie, on connaît le mode de vie des populations scandinaves, notamment en ce qui concerne les pratiques funéraires. Elle a mis au jour des objets en lien avec la mythologie comme des amulettes d'Odin ou de petits marteaux de Thor. Mais c'est principalement par la littérature que nous connaissons la mythologie.

L'épigraphie est une autre source avec les pierres runiques datées de l'Âge des Vikings ; quelques-unes mentionnent ou représentent des mythes nordiques ; par exemple celle de Nordendorf qui mentionne Thor : "(Que) Thor consacre (ces) runes". On trouve également des représentations de mythes nordiques dans des vestiges archéologiques des îles Britanniques, qui ont fait l'objet d'importantes incursions et colonisations vikings.

## Textes mythologiques

Les sources principales pour la mythologie nordique sont les *Eddas*, rédigées ou compilées aux alentours du XIII<sup>e</sup> siècle.

L'*Edda poétique* est un recueil de poèmes anonymes mythologiques et héroïques en vieux norrois composés pour la plupart entre les IX<sup>e</sup> et XIII<sup>e</sup> siècles<sup>4</sup> (bien que certaines strophes sont peut-être plus anciennes encore) ; ils ont été trouvés dans le manuscrit de la fin du XIII<sup>e</sup> siècle *Codex Regius*, mais il s'agit probablement d'une copie d'un original remontant à 1210-1240. À l'époque moderne, d'autres poèmes mythologiques issus de divers manuscrits nordiques anciens ont été greffés à l'ensemble que l'on appelle désormais l'*Edda poétique*<sup>5</sup>.

L'*Edda en prose* est un manuel de mythologie et de poésie<sup>6</sup> rédigé vers 1220 par Snorri Sturluson, poète et diplomate chrétien islandais<sup>7</sup>. Celui-ci y a manifestement paraphrasé des poèmes connus de l'*Edda poétique*, qu'il cite à nombreuses reprises dans l'ouvrage, mais aussi d'autres poèmes et mythes qui ne nous sont pas parvenus dans d'autres sources. L'*Edda de Snorri* est essentiel pour la compréhension de la mythologie nordique, qui sans elle nous serait restée obscure et fragmentaire<sup>8</sup>. Toutefois le récit de Snorri a fait l'objet de critiques quant à des influences chrétiennes, ou des embellissements littéraires de l'auteur.

La poésie scaldique était en général composée en l'honneur d'un roi, et se caractérise par sa complexité. Certains poèmes ont une valeur mythologique, et ils sont souvent préservés uniquement dans les textes de Snorri ou dans certaines sagas. Parmi les plus anciennes descriptions de mythes nordiques on trouve certains poèmes scaldiques<sup>9</sup>, notamment la *Ragnarsdrápa* et le *Hauströng*, composés au IX<sup>e</sup> siècle et préservés en partie dans l'*Edda de Snorri*<sup>10</sup>. D'autres poèmes scaldiques racontent des histoires originales imaginées par les auteurs mais qui reflètent la croyance religieuse de l'époque ; les poèmes *Eiríksmál* et *Hákonarmál* racontent l'accueil à la Valhöll par les dieux de certains rois norvégiens défunts que les auteurs souhaitaient honorer.

La *Völsunga saga*, rédigée également au XIII<sup>e</sup> siècle en vieux norrois, raconte le mythe du clan héroïque des Völsungs, dont Sigurd est le personnage le plus célèbre. Son mythe est également raconté dans les poèmes eddiques héroïques, et brièvement dans l'*Edda de Snorri*. Il en existe une variante continentale germanique, la *Chanson des Nibelungen*, rédigée en moyen haut allemand au XIII<sup>e</sup> siècle, où Sigurd porte le nom de Siegfried.



Couverture d'un manuscrit du XVII<sup>e</sup> siècle de l'*Edda de Snorri*.

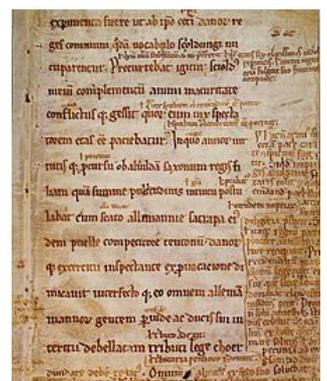
## Textes évhéméristes

L'évhémérisme du Moyen Âge a permis la sauvegarde des mythes, les dieux étaient alors perçus comme des héros historiques qui ont été divinisés avec le temps. Il s'agissait également d'une manière de rationaliser les mythes, mais aussi de justifier les dynasties royales scandinaves, en expliquant que ces hommes de puissance supérieure, perçus comme des dieux, sont les ancêtres des familles royales et de la noblesse de l'époque.

La *Geste des Danois* (*Gesta Danorum*) est le texte évhémériste le plus important pour l'étude de la mythologie nordique<sup>11</sup>. Cette œuvre est rédigée en latin à la fin du XII<sup>e</sup> siècle par l'historien Saxo Grammaticus à la demande de l'homme d'état Absalon qui gouvernait alors le Danemark et qui désirait doter son pays d'une véritable épopée nationale<sup>12</sup>. Saxo Grammaticus présente dans son œuvre l'histoire des premiers héros et rois danois, il s'est inspiré des mythes pré-chrétiens et en a proposé une version fortement évhémériste où les dieux nordiques sont en fait des hommes d'une puissance supérieure qui se sont fait passer pour des divinités.

Snorri Sturluson a également composé un important texte évhémériste en vieux norrois, la *Saga des Ynglingar*, première partie de la *Heimskringla* (la *Saga des rois de Norvège*) écrite vers 1225, et inspiré du poème *Ynglingatal*. Le prologue de l'*Edda de Snorri* est également évhémériste. Snorri Sturluson estime que les dieux étaient une caste de grands guerriers venus d'Asie (d'où le nom de leur domaine divin, Asgard), plus spécifiquement de Troie [réf. nécessaire], qui étaient perçus comme des dieux par les populations autochtones de Scandinavie. Snorri raconte que ces « dieux » sont les ancêtres de la dynastie royale suédoise des Ynglingar, elle-même ancêtre des rois norvégiens.

Les textes évhéméristes du XII<sup>e</sup> siècle *Íslendingabók*, et *Historia Norwegie* (rédigé en latin), mentionnent également des noms de dieux comme ancêtres des dynasties royales. La *Sörla þáttur*, écrite au XIV<sup>e</sup> siècle par deux moines chrétiens, propose une version largement évhémériste et méprisante de mythes divins.



Première page du parchemin *Fragments d'Angers*, le texte original de la *Gesta Danorum* avec l'écriture de Saxo Grammaticus. Conservé à la bibliothèque royale de Copenhague.

## Sources non-scandinaves

L'étude de la mythologie nordique implique également l'histoire de son évolution à partir de la mythologie germanique en général et la compréhension des cultes germaniques anciens, décrits dans des textes non-scandinaves. Pour cela, nous disposons de plusieurs textes antiques extérieurs au monde germanique qui mentionnent les germains depuis *Commentaires sur la guerre des Gaules* de Jules César (environ 50 av. J.-C.), et dont le plus important est *La Germanie* (I<sup>er</sup> siècle) de Tacite. Des textes du haut Moyen Âge, souvent en latin, donnant des indications sur les cultes, légendes et dieux germains sont plus nombreux. Le plus important est la *Gesta Hammaburgensis ecclesiae pontificum* (ca. 1072) d'Adam de Brême. On peut également citer entre autres : *Histoire des Francs* (591) de Grégoire de Tours, *Histoire ecclésiastique du peuple anglais* (731) de Bède le Vénérable, et *Histoire des Lombards* (787) de Paul Diacre<sup>13</sup>.

Des textes relatant de la Scandinavie ou des Vikings, et contemporains à l'âge des Vikings, incluent ceux de certains voyageurs ou diplomates arabes comme Ibn Fadlân ou Ibn Rustah (x<sup>e</sup> siècle), et également *Vita Anskarii*, qui relate la vie d'Anschaire de Brême, missionnaire au Danemark et en Suède. D'autres textes sur la vie de saints missionnaires du monde germanique ancien incluent *Vita Willibrordi* (Willibrord d'Utrecht) ou encore *Vita Bonifatii* (Boniface de Mayence)<sup>13</sup>.

## Autres sources

Les sagas nordiques sont des textes en prose rédigés entre les xiii<sup>e</sup> et xiv<sup>e</sup> siècles, qui relatent les hauts faits d'un roi, d'un héros ou clan. Certaines sagas relatent d'événements des temps anciens, d'un passé légendaire, pendant l'âge des Vikings ou avant encore (comme la *Völsunga saga*), toutefois la plupart d'entre elles sont peu fiables en ce qui concerne la mythologie et le culte religieux païen, puisque ces sagas sont souvent issues de l'imagination de leurs auteurs<sup>14</sup>.

D'autres sources possibles bien que vagues sont les témoins archéologiques (tombes, tumuli...etc.), les sources épigraphiques (pierres runiques), et encore la toponymie.

## Redécouverte et histoire de la recherche

Longtemps oubliée, cette mythologie a été redécouverte dès le xviii<sup>e</sup> siècle avec le courant romantique en Europe [réf. nécessaire].

Dans son ouvrage *Monuments de la mythologie et de la poésie des Celtes et particulièrement des anciens Scandinaves* (1756), Paul-Henri Mallet est le premier auteur à avoir publié des traductions des *Eddas*. Les premières études scientifiques sur la mythologie germanique sont *Deutsche Mythologie* (1835) de Jacob Grimm et *Der Mythos von Thor* (1836) de Ludwig Uhland. L'ouvrage de Grimm a eu le plus grand effet et l'étude de la mythologie germanique n'a pas cessé depuis. Il souhaitait se focaliser surtout sur la mythologie germanique continentale mais il ne pouvait pas négliger les textes scandinaves, et son travail reste aujourd'hui une des présentations les plus complètes de la littérature mythologique et du folklore germanique, bien qu'il n'inclut pas les apports archéologiques<sup>15</sup>.

Pendant la deuxième moitié du xix<sup>e</sup> siècle l'école de la mythologie comparée vit le jour, avec Alvin Boyd Kuhn et Max Müller à sa tête. Cette école cherchait à reconstituer la religion Indo-germanique et proto-germanique, mais elle avait tendance à tirer des conclusions hâtives. Lui succéda des études sur les coutumes traditionnelles contemporaines pour interpréter la mythologie germanique, notamment avec l'ouvrage *Wald- und Feldkulte* (1875) de Wilhelm Mannhardt. Ces interprétations continuèrent jusqu'au milieu du xx<sup>e</sup> siècle, incluant *Le Rameau d'or* (1911-1935) de James George Frazer<sup>15</sup>.

À la fin du xix<sup>e</sup> siècle, les philologues s'intéressaient également à cette mythologie. Sophus Bugge contesta les mythes nordiques, les considérant exclusivement d'inspiration chrétienne et classique. Si la plupart de ses théories ne sont plus acceptées aujourd'hui, il a introduit l'étude critique des textes mythologiques qui continua tout le long du xx<sup>e</sup> siècle. Eugène Mogk contesta la fiabilité de l'*Edda de Snorri*, estimant que la plupart des mythes qui y sont racontés sont des inventions de l'auteur Snorri Sturluson. Si ces remarques sont toujours valides dans le sens où l'*Edda* est effectivement surtout un travail littéraire, Snorri est tout de même considéré comme un compilateur sérieux qui impose créance dans les grandes lignes<sup>16</sup>.

Au xx<sup>e</sup> siècle, Magnus Olsen introduisit la toponymie comme nouvelle source pour l'étude de la mythologie germanique et F. R. Schröder étendit la mythologie comparée aux religions non-germaniques. Cette voie a été suivie par Georges Dumézil qui s'attacha à comparer la mythologie nordique essentiellement avec les autres mythologies indo-européennes. Il étudia également la sociologie préhistorique des Proto-Indo-Européens en introduisant sa théorie des fonctions tripartites (théorisée à partir des années 1920). L'apport de Jan de Vries dans l'étude de la mythologie nordique est également important. Son *Altgermanische Religionsgeschichte* (première publication en 1935 et révisé plusieurs fois au gré des avancées dans la recherche) est considéré comme une étude extensive et toujours pertinente<sup>16</sup>.

Au xxi<sup>e</sup> siècle, l'auteure Aurelia Petri tente une approche nouvelle des poèmes mythologiques nordiques en les considérant comme une voie spirituelle. Son ouvrage *L'Enclos des Ases Spiritualité des Peuples Nordiques* (première publication en 2017) propose une étude originale et pertinente des textes anciens.

## Origine et expansion

Cette religion est issue à l'origine du sud de la Norvège et de la Suède, du Danemark, et de l'Allemagne. L'expansion viking aux alentours des ix<sup>e</sup> et x<sup>e</sup> siècles a également propagé la religion nordique vers d'autres régions, tout particulièrement en Islande et aux îles Féroé, mais aussi de manière plus éphémère dans les Îles Britanniques qui étaient témoins d'établissements permanents, comme en atteste la découverte de tombes païennes<sup>17</sup>. La Normandie a également été colonisée par des scandinaves à condition qu'ils se convertissent au christianisme toutefois selon certaines sources les pratiques païennes ont continué à exister quelque temps<sup>18</sup>. On peut également rajouter la Russie qui a connu de nombreux et prolifiques établissements permanents vikings le long de la « route de l'Est »<sup>19</sup>.

## Présentation



Veille pendant une nuit d'été, en compagnie de lutins et de fées... cette peinture évocatrice (1908) d'Edward Robert Hughes, artiste anglais, illustre l'inspiration du xix<sup>e</sup> siècle en Europe du Nord en particulier, pour la mythologie des peuples fondateurs des nations. L'engouement pour la mythologie procède alors de ce foisonnement identitaire propre à la réflexion nationaliste menée par chaque peuple.

À l'origine, selon Régis Boyer, c'est une croyance en une Grande Déesse mère<sup>20</sup>. Religion panthéiste accordant une large place à la femme (plusieurs déesses importantes, comme l'était d'ailleurs la place des femmes dans les sociétés germano-scandinaves), à la Nature (les anciennes célébrations se déroulaient près d'arbres ou de sites sacrés, c'est une croyance sans prêtres, ni dogmes, sans lieux de cultes)<sup>21, 22</sup> et à la divination (art associé aux runes), elle place la Vie au centre de son système, une vie conçue comme affrontement des forces de création et de dissolution, d'où résulte toute fécondité.

Le Hof (panthéon) nordique n'est pas aussi figé que celui de la mythologie grecque, les nombreuses différences de traditions locales ne permettent pas de définir un rôle très précis aux dieux (nombreuses hypostases). Ce panthéon a en outre la particularité d'être constitué de deux familles de dieux, les Ases et les Vanes, vraisemblablement apparues à deux époques différentes et amalgamées au tout début de l'Antiquité nordique<sup>[réf. nécessaire]</sup>, avant le II<sup>e</sup> siècle av. J.-C.. Les dieux les plus anciens, les Vanes, sont des dieux de la nature, de la fécondité et de la prospérité. Les Ases, plus récents, sont des divinités plus typiquement indo-européennes, et en cela plus proches des dieux gréco-romains, tel Hermod, associé à Hermès/Mercure, et Odin, parfois associé à Zeus/Jupiter<sup>Note 1</sup>. Certains dieux, primitivement majeurs, ont peu à peu été délaissés au profit d'autres, tel Týr, dieu associé à la guerre et à la justice, supplanté par Odin.

Les comparatistes indo-européens ont montré que la mythologie nordique ne se distingue pas de manière essentielle des autres mythologies indo-européennes et en conserve tous les traits les plus importants : les valeurs d'une aristocratie guerrière pour qui le caractère et l'énergie sont prisés, la recherche de la gloire (qui assure la survie dans la mémoire des hommes), l'importance de la louange et du blâme, le primat de la forme et l'attention portée à l'art poétique. Elle contient une histoire de l'humanité dont le cycle de décadence se termine par une catastrophe cosmique (Ragnarök), cycle nécessaire avant la renaissance d'un monde nouveau. La communauté politique est représentée divisée en trois classes : nobles (Jarl), paysans soldats (Karl) et serviteurs (Thraell), adaptation des trois fonctions duméziliennes, présentes également dans le mythe des guerres de fondation. Elle conserve la responsabilité cosmique du chef, responsable de la justice distributive et ayant une obligation de générosité et de rectitude. Elle montre également une religion par essence polythéiste, tolérante, qui ne connaît pas de dogmes, mais qui s'exprime par des mythes. La mythologie nordique tend, dans un processus parallèle à d'autres mythologies indo-européennes à s'évhémériser, à transformer ses dieux en héros qui conservent leurs principales fonctions dans les légendes<sup>23</sup>.

## Organisation des mondes

L'arbre cosmique Yggdrasil est la charpente des mondes. Il soutient et abrite les neuf mondes, dont chacun est le domaine propre d'un élément ou d'une créature. Les Neuf Mondes sont répartis en trois échelons :

Aux niveaux les plus hauts surplombent :

- Ásgard ou Godheim, le royaume des Ases où on retrouve la Valhöll ;
- Vanaheim, le royaume des Vanes ;
- Ljósalfheim, parfois Lightalfheim ou simplement Alfheim, la terre des Elfes ou Alfe lumineux ;

Au niveau central se trouvent :

- Midgard ou Mannheim, le royaume des hommes ;
- Nidavellir, le monde des nains.
- Jötunheim ou Utgard, le royaume des Géants ;

Aux niveaux les plus bas gisent :

- Svartalfheim, le royaume des Elfes Noirs
- Muspellheim, le monde du feu, gardé par le géant Surt ;
- Helheim, le domaine des morts, aussi appelé Niflheim, le monde des Glaces qui est en conflit avec Midgard.

## Principaux dieux

Les dieux de ce panthéon existent du fait du grand dieu non évoqué, qu'on peut assimiler au Destin.<sup>[réf. nécessaire]</sup>

Le panthéon nordique se divise d'abord en deux groupes de divinités : les Ases, dieux guerriers et souverains, et les Vanes qui sont liés à la fertilité. La guerre entre les Ases et les Vanes se termine par l'union des deux groupes de dieux, de sorte que les Vanes finissent confondus avec les Ases dans certains mythes.

- **Odin** : dieu souverain de la mythologie nordique, c'est un dieu de la guerre (victorieuse) et de la poésie. Appelé « Père-de-tout » (*Alfödr*), il est le créateur de la terre et de l'humanité, et le père de la majorité des dieux, sa colère est crainte par les humains. Il demeure à Valaskjalf où se trouve son trône, Hlidskjalf. De là, il observe les Neuf Mondes. Il est le plus souvent représenté comme un vieux barbu et borgne. Plusieurs objets et animaux lui sont associés comme la lance Gungnir, les corbeaux Huginn et Muninn, les deux loups Geri et Freki et le cheval à huit pattes Sleipnir.
- **Frigg** : déesse du mariage, de la maternité, de l'amour et des arts domestiques. Elle est la femme d'Odin et de même que son époux, elle connaît l'avenir, à la différence qu'elle ne le révèle pas.
- **Thor** : dieu du tonnerre, guerrier brutal, il est le pire ennemi des géants qu'il tue régulièrement avec son fameux marteau Mjölnir. Le Mjölnir par ses pouvoirs fait de Thor un dieu de la guerre tout comme un dieu de la fertilité.
- **Loki** : dieu de la Tromperie adopté chez les Ases. Malin et burlesque, il est la cause de beaucoup de malheurs chez les dieux, notamment la mort de Baldr. Il a le pouvoir de se transformer en n'importe quel être vivant, ce qui lui permet de parvenir à ses fins.
- **Baldr** : dieu de la beauté, de la jeunesse et de la lumière, aimé de tous, tué par une ruse de Loki et fils favori d'Odin.
- **Freyr** : dieu de la vie et de la fécondité. Ses animaux totems sont le porc et le cheval. Deux de ses attributs sont Skidbladnir, un bateau, et Gullinborsti, un sanglier.
- **Freyja** : déesse de l'amour, qui accueille la moitié des guerriers morts au combat dans sa forteresse Folkvang, Odin accueillant les autres dans sa Valhöll. Elle est souvent représentée sur son char tiré par deux chats. Elle a autour de son cou un collier nommé Brisingagem et a le pouvoir de se transformer en faucon.

- Týr : dieu des serments et du droit, anciennement un dieu du ciel et probablement le dieu principal avant qu'il soit éclipsé en importance par Odin et Thor.
- Njörd : le dieu principal des Vanes, il est le dieu de l'abondance, du vent et de la mer. Il règne sur Noatun.
- Hel : déesse des enfers, elle règne sur le Helheim et sur Niflheim (Niflhel)
- Heimdall : dieu gardien du monde d'Ásgard. Ses attributs sont le cheval Gulltoppr, son cor Gjallarhorn et son épée Höfudh.

## Divinités secondaires

Fenrir est un loup gigantesque, fils du dieu Loki et de la géante Angrboda messagère du malheur. Il a pour frère Jörmungandr, le serpent de Midgard, et pour sœur Hel, qui règne sur le monde des morts. Considéré trop puissant et dangereux par les dieux, Fenrir est enchaîné par ruse et se libérera pour la bataille prophétique Ragnarök durant laquelle il avalera Odin puis sera abattu violemment par Vidar, un des fils du dieu.

Les trois Nornes sont des femmes qui tissent la toile du destin (Wyrd) de tous, y compris des dieux. C'est l'équivalent des moires (parques) dans la mythologie grecque.

Les Valkyries sont des vierges guerrières chargées d'emmener les guerriers morts au combat au Valhalla, la halle d'Odin.

Le Serpent de Midgard est cité dans une prophétie disant qu'il anéantirait Midgard (la Terre) et que seul Thor pourrait l'arrêter en se sacrifiant.

## Nains

Les nains (*dvergr* en vieux norrois) sont des créatures vivant sous terre, dans les pierres ou les montagnes, mais deux textes [Lesquels ?] indiquent curieusement qu'ils gisent soit à Svartalfheim (pourtant le séjour des Elfes noirs)<sup>24</sup>, soit dans une salle au nord à Nidavellir<sup>25</sup>. Snorri raconte qu'ils sont originellement des vers trouvés dans la dépouille du géant Ymir (dont le corps a servi pour créer la Terre), auxquels les dieux donnent forme humaine et intelligence, mais qui du fait de leur origine continuent à vivre sous terre et dans les pierres<sup>26</sup>. Les nains sont souvent rusés, et se caractérisent par leur habileté, surtout en tant que forgerons. En effet, ils sont responsables de la création de la majorité des attributs divins, dont le marteau de Thor. Toutefois ils sont parfois mesquins et opposés aux dieux, à l'image des jötnar, et sont chez Snorri amalgamés avec les elfes noirs<sup>27</sup>. Les textes mythologiques ne donnent aucune information relative à la taille des nains, et il n'y a pas de raison de penser qu'ils étaient de petite taille dans l'imaginaire païen. Cette représentation apparaît dans les sagas tardives, où ils sont décrits petits et généralement laids. En revanche, certains spécialistes estiment qu'ils étaient à l'origine des esprits ou démons des morts<sup>28,29</sup>. La croyance en des nains caricaturaux, de petite taille et généralement malins et mystérieux, est restée dans le folklore germanique après la christianisation.



Deux Nains (illustration de la *Völuspá* par Lorenz Frølich, 1895)

- Les Elfes lumineux
- Les Elfes noirs

## Animaux fabuleux

Il existe de nombreux monstres et animaux fabuleux dans la mythologie nordique, qui sont souvent engendrés par les dieux eux-mêmes et dont certains possèdent un rôle très important dans les mythes, notamment lors de la bataille prophétique du Ragnarök. Certains dieux, comme Odin et Loki, ainsi que certains géants, ont le pouvoir de se métamorphoser en divers animaux, comme des rapaces, des chevaux, des saumons. Les guerriers berserk étaient dans les sociétés vikings de puissants combattants puisant leur force dans celle de l'ours ou du loup dans le cas des Ulfhednar. La vache Audhumla est un animal primordial dans la cosmogonie nordique.

Les dieux du panthéon nordique sont souvent accompagnés d'animaux. Le dieu Odin possède un cheval à huit jambes Sleipnir qui fut engendré par Loki lorsque ce dernier s'est métamorphosé en cheval. Odin est également accompagné de deux corbeaux, Hugin et Munin, qui survolent les mondes pour lui rapporter ce qu'ils y ont vu. Enfin, le roi des dieux est également accompagné de deux loups, Geri et Freki. Thor possède un char conduit par deux boucs, Tanngrisnir et Tanngrjóstr, qu'il peut tuer pour les manger puis les ressusciter en bonne santé à condition qu'aucun de leurs os n'ait été brisé. Freyja possède aussi un char tiré par deux chats et elle est également accompagnée d'un sanglier Hildisvíni, tout comme Freyr qui est accompagné du sanglier Gullinbursti. Au Valhöll, les guerriers morts au combat, les einherjar, se nourrissent du sanglier Sæhrímnir qui ressuscite chaque nouveau jour pour resservir de repas.



Odin chevauchant Sleipnir, pierre runique du viii<sup>e</sup> siècle

Loki engendra trois créatures monstrueuses qui prendront une part importante lors du Ragnarök puisqu'ils tueront certains des dieux principaux ; le loup gigantesque Fenrir qui tuera Odin, le serpent monde Jörmungandr qui tuera Thor (qui mourra de son poison), et la gardienne du monde des morts, Hel. Le monde des morts est également gardé par le chien Garm, qui tuera Týr.

Un autre animal célèbre dans les mythes est le dragon Fáfnir qui fut abattu par Sigurd et dont le sang le rendit invulnérable.

## Histoire mythique

### Cosmogonie

#### Création des mondes et des dieux

Le récit originel de la mythologie nordique est traité brièvement dans les poèmes *Völuspá* et *Vafþrúðnismál* de l'*Edda poétique*, et de manière plus détaillée dans la partie *Gylfaginning* de l'*Edda de Snorri* à partir du chapitre 4 et jusqu'au 19. Au départ, se sont créés deux mondes, l'un au nord fait de froid et de glace appelé *Niflheim* et l'autre au sud fait de feu et de flammes appelé *Muspellheim*, séparés par le *Ginnungagap*, un immense abîme. Les fleuves reliant *Élivágar* à *Niflheim* formèrent de la glace et du givre prit forme dans l'abîme *Ginnungagap*. Inversement les étincelles de feu et flammes pénétraient aussi dans l'abîme. De la rencontre des deux éléments se formèrent des gouttes ruisselantes d'où jaillit la vie sous la forme du premier géant du givre, *Ymir*. Pendant son sommeil, deux fils et une fille se créèrent de son corps seul.

Les gouttes de givre créèrent également la vache *Audhumla*. De ses pis coulaient quatre rivières de lait qui nourrissaient *Ymir*. Cependant, *Audhumla* n'avait rien d'autre pour se nourrir que la glace qu'elle léchait. Elle lécha la glace jusqu'à ce qu'elle y dégage le dieu *Buri*. Ensuite *Buri* enfanta le dieu *Bor*. Ce dernier eut trois enfants avec la fille d'un géant de glace appelée *Bestla*. Ses fils s'appelaient *Odin*, *Vili* et *Vé*, les premiers *Ases*.

Les fils de *Bor* tuèrent *Ymir*, dont le sang noya tous les géants sauf *Bergelmir* et sa compagne qui sont alors les ancêtres de tous les géants. *Odin*, *Vili* et *Vé* emportèrent le corps d'*Ymir* au milieu du *Ginnungagap* et en firent la terre, *Midgard*, le monde des hommes. Avec ses cheveux ils firent les arbres, sa chair devint la terre, ses dents les pierres et les rochers, son sang emplit les océans et les lacs, ses os furent élevés en montagnes, et son crâne forma le ciel. Les larves qui avaient rongé le cadavre servirent à créer les Nains. Quatre d'entre eux furent destinés à maintenir la voûte céleste : *Nordri*, *Sudri*, *Austri* et *Westri*, et donnèrent leurs noms aux points cardinaux. Pour finir ils jetèrent son cerveau pour former les nuages, puis organisèrent la course des astres afin de créer le temps. La périphérie de la terre ronde est entourée par la mer, et à l'extérieur se situe le monde des géants, *Jötunheim*. Pour contenir la colère de ceux-ci, les dieux construisirent un rempart fait des cils d'*Ymir* autour du domaine de *Midgard*.



Manuscrit islandais du XVIII<sup>e</sup> siècle montrant la vache *Audhumla*

## Guerre entre les Ases et les Vanes

La première guerre de l'univers opposa les deux groupes principaux de dieux, les *Ases* et les *Vanes*. Ce mythe n'est qu'évoqué dans plusieurs textes qui se complètent ou se contredisent.

Selon la *Völuspá*, la guerre commence lorsque les *Ases* tentent de tuer la magicienne *Gullveig*. Le dieu *Ase* *Odin* fait voler sa lance au-dessus des troupes des *Vanes*, un geste symbolique signalant le commencement des hostilités et attesté dans les sociétés germaniques antiques.

L'*Edda de Snorri* raconte que les *Ases* et les *Vanes* concluent une trêve, où ils crachent tous dans une cuve et créent de leur salive le dieu des plus sages *Kvasir*. Ce dernier est ensuite tué par des nains, et son sang devient l'*hydromel poétique* qui inspire les dieux et les vrais poètes. *Snorri Sturluson* développe encore l'histoire de cette guerre dans sa *Saga des Ynglingar* qui raconte qu'en signe de paix, les deux groupes de dieux s'offrent des otages. Les *Vanes* offrent *Niord*, *Freyr*, et *Kvasir*, en échange des *Ases* *Hœnir* et *Mímir*.

Cet accord de paix a effectivement uni les deux groupes de dieux au point qu'ils sont confondus. Des divinités initialement associées aux *Vanes* sont alors présentées comme des *Ases* dans le reste de textes mythologiques.

## Création de l'homme et de la société

Après que les trois fils de *Bor* aperçurent deux troncs de bois, ils décidèrent de les sculpter sous forme humaine. *Odin* leur donna le souffle de vie, *Vili*, l'intelligence et *Vé*, les sens.

Le premier, l'homme, fut nommé *Ask* (littéralement « frêne »), et le second *Embla* (littéralement « orme »), la première femme. Ils vécurent tous deux au début de l'univers juste après la création des Neuf Mondes et engendrèrent l'humanité.

Un pont relie le monde des hommes et des Dieux et se tient sous la forme de l'arc-en-ciel. *Bifröst* (de son nom céleste) est gardé par *Heimdall* qui surveille le retour des géants.

On apprend dans le poème eddique *Rígsþula* que le dieu *Heimdall*, masqué sous l'apparence d'un mortel nommé *Ríg*, voyagea sur *Midgard* parmi les hommes pour y créer les trois grandes classes sociales : esclaves, paysans libres et seigneurs guerriers.

Dans un premier temps, il rencontra Aieul et Aieule, dans une modeste maison, qui l'hébergèrent pendant trois jours. Il dormit dans le lit du couple et neuf mois plus tard, la femme mit au monde un garçon aux traits grossiers, appelé *Thrall*. Plus tard, sa femme mit au monde des enfants aux noms péjoratifs : *Bruyant*, *Taon*, *Fainéante...* et créa, dès lors, la caste des esclaves. Pendant ce temps, *Ríg* avait fait la rencontre de *Grand-Père* et *Grand-Mère* dans une petite maison. Il fut accueilli chaleureusement et neuf mois plus tard, la femme enfanta un garçon vif, nommé *Karl*. De son union future naquit *Forgeron*, *Beau visage*, *Capable*, *Vierge*. Ainsi fut créée la caste des hommes libres. Enfin, *Ríg* se rendit dans une vaste demeure où comme à chaque fois il resta quelques jours. Neuf mois plus tard, l'enfant né, nommé *Jarl*, était beau et fort. *Heimdall* l'éduqua et lui enseigna les runes. *Jarl* se maria à son tour et eut plusieurs enfants dont le plus jeune, *Konr*, fut aussi élevé par *Heimdall* à la magie des runes. Par la suite, il conquiert de nombreuses terres.

La fonction de *Heimdall* en père de l'Humanité est également évoquée à la première strophe du poème *Völuspá* où les hommes sont surnommés les « fils de *Heimdall* ».

## Aventures divines

Un thème récurrent concerne les combats des *Ases* face à leurs ennemis éternels les géants, qui se terminent bien souvent par la défaite de ces derniers, en général tués par *Thor* à l'aide de son marteau *Mjölnir*.

L'un des mythes les plus célèbres est le meurtre du dieu *Baldr* par une ruse du dieu malin *Loki*. Celui-ci est ensuite capturé par les *Ases* et condamné à subir des souffrances atroces jusqu'à la fin des temps.

## Récits héroïques

Quelques héros mythologiques :

- Helgi
- Sigurd
- Starkadr
- Sinfjötli
- Svipdagr

Outre les aventures des dieux, nous connaissons également plusieurs récits héroïques dont les personnages principaux sont des hommes, et y interviennent parfois les dieux et autres forces surnaturelles. Le plus célèbre héros est Sigurd, grand guerrier, meurtrier du dragon Fafnir. Une version allemande et fortement christianisée de cette légende est également connue, l'Allemagne en a d'ailleurs fait son épopée nationale ; la *Chanson des Nibelungen*.

## Eschatologie

L'eschatologie a une place importante dans la mythologie nordique ; elle est décrite et référencée à nombreuses reprises dans les *Eddas* comme une fatalité à laquelle sont soumis tous les dieux et les hommes. Cette fin du monde prophétique est désignée par le terme du Ragnarök (« Consommation du destin des puissances » en vieux norrois). Elle est annoncée par trois hivers successifs sans Soleil appelé le Fimbulvetr, durant lesquelles les guerres et fratricides seront répandus. Toutes les chaînes se briseront, ainsi Loki et Fenrir seront libérés. Loki mènera les géants et les légions de morts de Hel combattre les dieux, les einherjar et les hommes sur la plaine de Vígríð. Le serpent Jörmungand sortira de la mer et dévastera les terres. Odin sera englouti par le loup Fenrir, qui sera à son tour tué par le fils d'Odin Vidar. Thor et Jörmungand se donneront mutuellement la mort, ainsi que le dieu Týr et le chien monstrueux Garm. Freyr sera abattu par le géant du feu Surt. Le malin Loki et le dieu Heimdall s'entreueront également. Enfin, Surt enflammera le monde.

Mais de cette dévastation, le monde renaîtra. Les dieux survivants seront Baldur, Höd, Vidar, Vali, Hœnir et les fils de Thor Modi et Magni qui hériteront de son marteau. Ils hériteront alors des places de dieux souverains. Un seul couple d'humain survivra également à la catastrophe, Líf et Lífþrasir, puisqu'ils se sont cachés sous les racines de l'arbre monde Yggdrasil. D'eux renaîtra l'humanité.

## Culte religieux

Seul très peu de textes mythologiques dont nous disposons étaient rédigés à l'époque païenne, ainsi nous ne disposons pas de beaucoup d'informations sur le culte religieux nordique. Toutefois certaines chroniques extérieures décrivent des pratiques rituelles. *La Germanie*, de Tacite, est le plus ancien texte rapportant de pratiques rituelles germaniques durant l'antiquité, pratiques qui peuvent être liées au monde nordique.

Il n'y avait pas de classe purement sacerdotale chez les Germains. César l'avait noté, mais Tacite parle tout de même de « prêtres » ce qui est sans doute une erreur d'interprétation des rites dont il témoigne. Nous connaissons le terme de *goði*, qui n'est pas équivalent à un prêtre, mais implique une fonction religieuse aux chefs de l'Islande avant sa conversion au Christianisme. Les cérémonies religieuses étaient en effet dirigées par les chefs ou personnages de grand statut, qui redevenaient des chefs séculaires en dehors des cérémonies religieuses. Les textes antiques mentionnent que les cérémonies se faisaient à l'air libre, ce qui contraste avec les textes plus récents qui parlent de véritables temples païens. Ceci dénote sans doute une évolution du culte, sous l'influence certainement du culte romain et surtout chrétien. Adam de Brème décrit un temple païen à Uppsala (Suède)<sup>30</sup>.

## Postérité

### Jours de la semaine

La mythologie nordique a influencé les noms des jours de la semaine dans les langues scandinaves mais également en anglais ou en allemand<sup>31</sup>. En français, ils ont par contre une origine latine.

| Langues modernes |           |             |                            |                                  |         |           |         |                               |
|------------------|-----------|-------------|----------------------------|----------------------------------|---------|-----------|---------|-------------------------------|
| Français         | Anglais   | Néerlandais | Allemand                   | Islandais                        | Suédois | Norvégien | Danois  | Divinité                      |
| <u>Lundi</u>     | Monday    | Maandag     | Montag                     | Mánudagur                        | Måndag  | Mandag    | Mandag  | <u>Máni</u> / lune            |
| <u>Mardi</u>     | Tuesday   | Dinsdag     | Dienstag <sup>Note 2</sup> | Þriðjudagur                      | Tisdag  | Tirsdag   | Tirsdag | <u>Týr</u>                    |
| <u>Mercredi</u>  | Wednesday | Woensdag    | (Mittwoch)                 | (Miðvikudagur) <sup>Note 3</sup> | Onsdag  | Onsdag    | Onsdag  | <u>Odin</u> (Woden)           |
| <u>Jeudi</u>     | Thursday  | Donderdag   | Donnerstag                 | Fimmtudagur                      | Torsdag | Torsdag   | Torsdag | <u>Thor</u> (Donar)           |
| <u>Vendredi</u>  | Friday    | Vrijdag     | Freitag                    | Föstudagur                       | Fredag  | Fredag    | Fredag  | <u>Freyja</u> ou <u>Frigg</u> |
| <u>Samedi</u>    | Saturday  | Zaterdag    | Samstag                    | Laugardagur                      | Lördag  | Lørdag    | Lørdag  | <u>Loki</u> (Løke)            |
| <u>Dimanche</u>  | Sunday    | Zondag      | Sonntag                    | Sunnudagur                       | Söndag  | Søndag    | Søndag  | <u>Sól</u> / soleil           |

## Toponymie

La toponymie était reconnue comme source possible pour l'étude de l'histoire de la religion germanique depuis le xix<sup>e</sup> siècle, mais la première recherche poussée a commencé avec le norvégien Magnus Olsen au début du xx<sup>e</sup> siècle. On différencie la toponymie théophore (lieux qui tirent leurs noms de divinités) des lieux portant des noms comme Vī (de vé, « sanctuaire ») ou Guðakr (« plaine des dieux ») qui indiquent de possibles lieux de cultes, bien



Surt détruisant les mondes avec son épée flamboyante (Dollman, 1909)

qu'ils ne soient pas associés à une divinité spécifique. Olsen a recensé plus de 600 exemples toponymiques en Norvège indiquant des lieux sacrés. En ce qui concerne la toponymie théophore plus spécifiquement, il y en aurait 1050 en Scandinavie<sup>32</sup> et en Islande, dont 510 en Suède, 270 au Danemark, 225 en Norvège, 40 en Islande et 30 en Finlande<sup>33</sup>.

La toponymie théophore ne semble pas correspondre aux importances relatives des dieux rapportés dans les *Eddas*. Par exemple, Odin, le dieu principal des *Eddas*, n'apparaît pas dans la toponymie d'Islande. En Norvège, son nom n'apparaît que dans 12 cas (ce qui représente 5,3 % de la toponymie théophore norvégienne), et au Danemark et en Suède, son nom apparaît respectivement dans 32 et 72 cas. En revanche, Thor est très représenté, y compris en Grande-Bretagne, mais il est difficile de différencier les exemples toponymiques qui se rapportent au dieu de ceux qui se rapportent à des hommes dont les noms sont dérivés de Thor, très communs en Scandinavie (Þorleif, Þorstein, Þorkel etc.). En revanche, le nom du dieu Ullr apparaît souvent en Norvège et en Suède malgré sa très faible importance dans les sources écrites. Ceci suggère qu'Ullr avait un rôle bien plus important dans les croyances nordiques à l'époque où s'est formée la toponymie théophore. En Norvège et en Suède, les Vanes (Njörd, Freyr, Freyja), dieux de la fertilité, apparaissent souvent, autant qu'Ullr, mais sont très rares au Danemark et en Islande (où seulement trois lieux portent un nom dérivé de Freyr). La toponymie théophore nous apprend l'existence d'autres dieux qui n'apparaissent pas dans les textes, comme Hörn et \*Vrindr, toutefois aucune conclusion sur leurs fonctions ne peut en être déduite<sup>33</sup>.

La toponymie permet d'appréhender la distribution géographique des cultes aux dieux. L'inconstance notable entre la toponymie et l'importance des dieux dans les *Eddas* n'indique pas que les textes sont faux. Les *Eddas* témoignent des croyances de la fin de l'âge des Vikings, alors que la toponymie s'est formée en grande partie sur plusieurs siècles à l'époque des grandes invasions<sup>33</sup>.



Panneau pour Odensvi en Suède, qui signifie « sanctuaire d'Odin ».

## Dans la culture populaire

La mythologie nordique a inspiré beaucoup d'auteurs de littérature *fantasy* et fantastique notamment William Morris, J. R. R. Tolkien, J. K. Rowling, Neil Gaiman et Nancy Farmer.

Elle a aussi inspiré la création de plusieurs personnages appartenant à l'Univers Marvel, notamment Thor, Odin, Loki, Heimdall ainsi que Hel.

La série de bande dessinée *Thorqal* de Jean Van Hamme et Grzegorz Rosiński, se base sur le monde de la mythologie scandinave.

L'auteur américain Rick Riordan fait également référence à cette mythologie dans la saga *Magnus Chase et les Dieux d'Asgard*.

La série Vikings parle également de la mythologie nordique.

Le personnage principal du Visual Novel *Steins;Gate*, Okabe Rintarou, y fait de nombreuses références, notamment aux trois Nornes, Urd, Verdandi et Skuld.

La série Teen Wolf évoque ces mythes nordiques (comme : le meurtre du dieu Baldr par une ruse du dieu malin Loki).

La mythologie nordique est à l'honneur dans la série God of War (2005-2020), avec notamment la présence d'Odin, de Freya, de Baldr et des nains. [réf. souhaitée]

La série de mangas *Vinland saga* s'inspire de la mythologie nordique et plus particulièrement à la découverte de l'Amérique par Leif Erikson.

On peut noter le jeu indépendant Jotun<sup>34</sup>, qui représente la mythologie scandinave via le personnage de Thora, morte noyée, qui doit prouver sa valeur en battant les Jotun afin d'atteindre le Walhalla.

De même que le jeu de combat Free to Play Brawlhalla<sup>35</sup>, qui détourne le concept du Walhalla et contient même des personnages ouvertement nordiques : Bödvar le viking, Brynn la Valkyrie, Ulgrim le nain, et Ragnir le Dragon.

Une autre licence vidéo-ludique fortement sous influence scandinave est la saga Dragon Quest. On peut par exemple noter la présence de l'Yggdrasil<sup>36</sup>, de l'épée de Valkyrie<sup>37</sup>, du Bâton futhark<sup>37</sup>, du Marteau de Hela<sup>37</sup>, de l'Arc d'Odin<sup>37</sup>, ou des objets Feuille, et Rosée d'Yggdrasil<sup>36</sup>, pour ne citer que ça.

La suite de la première partie de l'anime sword art online qui se passe dans le royaume d'Alfheim où Yggdrasil, Thor et Freya sont mentionnés. [réf. souhaitée]

La série de jeux vidéos The Elder Scrolls (d'où sont tirés Skyrim, Morrowind et Oblivion) est très fortement influencé par la culture nordique et possède de nombreuses références à la mythologie nordique (présence des vikings, du Valhalla, de l'Yggdrasil, des neuf mondes - elfes noirs, nains, humains, des Jarls, dragons), ainsi que la saga The Witcher qui elle-même traite de ce sujet (notamment des Nornes)<sup>38;39</sup>.

Dans le jeu de cartes Yu-Gi-Oh!, un archétype est dédié à la mythologie nordique. On retrouve par exemple : Loki, Thor, Odin, les Alfes et bien d'autres encore.

Enfin, une dernière saga vidéoludique mondialement connue présente de très nombreuses références à la mythologie nordique ; il s'agit de la saga World of Warcraft. En effet, deux extensions de ce jeu (Wrath of the Lich King et Legion) font mentions d'une race proches des humains nommés Vrykuls (physiquement proches des représentations humanoïdes de la culture nordique), vivant dans des terres lointaines telles qu'Utgarde, Ymirheim ou Valdisdall. Le panthéon est également présent, allant d'Odin à Thor en passant par Helya ou même Fenrir<sup>39</sup>.

En 2020, la série norvégienne Ragnarök est basée sur la mythologie nordique.

Les space wolves du jeu de plateau et de l'univers Warhammer 40 000 ont été grandement inspirés par la mythologie nordique et par les vikings.

En fin 2020, Ubisoft a complété sa célèbre série de Jeux Vidéo intitulé "Assassin's Creed" par le titre Valhalla. Il y est possible de prendre la place d'un viking, d'y visiter la cité des Dieux Asgard, de découvrir et faire régner les paroles d'Odin sur l'Angleterre ainsi que la Norvège. On y retrouve une très grande partie des sagas et histoires mythologique de l'époque.

## Notes et références

---

### Notes

---

- D'un point de vue étymologique, c'est Týr (proto-germanique \**Tiwaz*) qui serait le correspondant de Zeus ou de Jupiter
- En vieux haut allemand, le nom était *ziostag*, « jour de Ziu », une variante de Tiu/Týr.
- À l'origine le nom était Wódnedæg (le jour de Woden, c'est-à-dire Odin).

### Références

---

- Microsoft Encarta 2007, *Norse Mythology*
- Williams, Gareth (2001)<sup>[1]</sup> ([http://www.bbc.co.uk/history/ancient/vikings/religion\\_02.shtml](http://www.bbc.co.uk/history/ancient/vikings/religion_02.shtml)) <sup>[2]</sup> ([http://www.bbc.co.uk/history/ancient/vikings/evidence\\_04.shtml](http://www.bbc.co.uk/history/ancient/vikings/evidence_04.shtml))
- W. A. Craigie, *Religion of Ancient Scandinavia* (1914), p. 2
- Guelpa 2009, p. 34.
- Boyer 1992, p. 73-74.
- Sturluson 1991, p. 14-22.
- Guelpa 2009, p. 35.
- Boyer 1992, p. 72
- Simek 2007, p. 72
- Simek 2007, p. 287
- Guelpa 2009, p. 27.
- Grammaticus 1995, p. 12
- Guelpa 2009, p. 26-27.
- Guelpa 2009, p. 32-33.
- Simek 2007, p. 148.
- Simek 2007, p. 149.
- James Graham-Campbell, « L'expérience viking dans l'Europe du Nord-Ouest », *Les Vikings, premiers Européens (dirigé par Régis Boyer)*, 2005, p. 94-105
- Jean Renaud, « Le prétendu Rollon et la Normandie », *Les Vikings, premiers Européens (dirigé par Régis Boyer)*, 2005, p. 178-195
- Jean-Marie Maillefer, « Les Vikings en Russie », *Les Vikings, premiers Européens (dirigé par Régis Boyer)*, 2005, p. 106-130
- Boyer 2008, p. 421-425.
- Boyer 1987, p. 41, 46.
- Boyer 1987, p. 33, 44.
- Jan de Vries, *L'univers mental des Germains*, P., éd. du Porte-glaive, 1987
- Sturluson 1991, p. 63
- Boyer 1992, p. 542
- Sturluson 1991, p. 43-44
- Lindow 2002, p. 100-101
- Simek 2007, p. 68.
- Régis Boyer, *Héros et dieux du Nord : guide iconographique*, Flammarion, 1997, 185 p. (ISBN 978-2-08-012274-2), p. 106
- Lindow 2002, p. 34
- Lindow 2002, p. 202.
- Simek 2007, p. 256.
- Simek 2007, p. 257.
- « Jotun » (<http://jotungame.com/>), sur *jotungame.com* (consulté le 18 janvier 2018).
- (en-us) « Brawlhalla - The Free To Play 2D Platform Fighter » (<http://www.brawlhalla.com/>), sur *Brawlhalla* (consulté le 18 janvier 2018).
- (en) « Yggdrasil » (<http://dragonquest.wikia.com/wiki/Yggdrasil>), sur *Dragon Quest Wiki* (consulté le 18 janvier 2018).
- Flavien - Poppu - Salsmann, « Dragon Quest IX Les sentinelles du firmaments - Les Armes » (<http://www.dragonquest-fan.com/dragonquest9/armes.php#>), sur *www.dragonquest-fan.com* (consulté le 18 janvier 2018).
- « Wiki The Elder Scrolls » ([https://elderscrolls.fandom.com/fr/wiki/Main\\_Page](https://elderscrolls.fandom.com/fr/wiki/Main_Page)), sur *elderscrolls.fandom.com* (consulté le 14 avril 2020)
- Il suffit de jouer à ces jeux vidéos pour s'en apercevoir. Trivial.

### Annexes

---

Sur les autres projets Wikimedia :

 *la mythologie nordique* ([https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Norse\\_mythology?uselang=fr](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Norse_mythology?uselang=fr)), sur Wikimedia Commons

 *Mythologie nordique*, sur Wikiversity

### Bibliographie

Il existe une catégorie consacrée à ce sujet : *Mythologie nordique*.



- Régis Boyer, *Sagas islandaises : Textes traduits, présentés et annotés par Régis Boyer*, Gallimard - Pléiade, 1987, 1993 p. (ISBN 2-07-011117-2)
- Régis Boyer, *La Saga de Sigurdr ou la parole donnée*, Paris, les Éd. du Cerf, 1989, 292 p. (ISBN 2-204-03170-4)
- Régis Boyer (trad. de l'islandais), *L'Edda Poétique*, Paris, Fayard, 1992, 685 p. (ISBN 2-213-02725-0)
- Saxo Grammaticus (trad. du latin), *La Geste des Danois : traduit du latin par Jean-Pierre Troadec*, Paris, Gallimard, 1995, 445 p. (ISBN 2-07-072903-6)
- Snorri Sturluson, *L'Edda : traduit, introduit et annoté par François-Xavier Dillmann*, Paris, Gallimard, 1991, 319 p. (ISBN 2-07-072114-0)
- Snorri Sturluson, *Histoire des rois de Norvège, Première partie : traduit du vieil islandais, introduit et annoté par François-Xavier Dillmann*, Paris, Gallimard, 2000, 702 p. (ISBN 2-07-073211-8)

## Dictionnaires

- Régis Boyer, *Les Vikings : histoire, mythes, dictionnaire*, Paris, éditions Robert Laffont, 2008, 912 p. (ISBN 978-2-221-10631-0)
- (en) John Lindow, *Norse mythology : a guide to the gods, heroes, rituals, and beliefs*, New York, Oxford University Press, 2002, 365 p. (ISBN 0-19-515382-0, lire en ligne (<https://books.google.com/books?id=Y4gRDAAQBAJ&printsec=frontcover>))
- (en) Andy Orchard, *Dictionary of Norse Myth and Legend*, Cassell, 1997, 223 p. (ISBN 0-304-34520-2)
- (en) Rudolf Simek, *Dictionary of Northern Mythology : Translated by Angela Hall*, Cambridge, 2007, 424 p. (ISBN 978-0-85991-513-7)
- Robert-Jacques Thibaud, *Dictionnaire de mythologie et de symbolique nordique et germanique*, Paris, Dervy, 2009, 476 p. (ISBN 978-2-84454-601-2)

## Études

- Régis Boyer, *Le Christ des Barbares : le monde nordique, ix<sup>e</sup> – xiii<sup>e</sup> siècles*, Paris, Éditions du Cerf, 1987, 155 p. (ISBN 2-228-88469-3)
- Régis Boyer, *Yggdrasill : La religion des anciens Scandinaves*, Paris, Payot, 1992, 249 p. (ISBN 2-228-88469-3)
- Régis Boyer, *Les Vikings : 800-1050*, Paris, Hachette, 2003, 375 p. (ISBN 2-01-235690-7)
- Régis Boyer, *Les Vikings, premiers Européens : viii<sup>e</sup> – xi<sup>e</sup> siècle*, Paris, Éditions Autrement, 2005, 284 p. (ISBN 2-7467-0736-5)
- Régis Boyer, *Mythes et religions scandinaves*, Paris, Riveneuve éditions, 2012, 604 p. (ISBN 978-2-36013-094-8)
- Laurent Di Filippo, *Du Mythe au jeu. Approche anthro-communicationnelle du Nord. Des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan Hyborian Adventures*, Université de Lorraine/Université de Bâle, 2016, 545 p. (lire en ligne (<http://www.theses.fr/2016LORR0213>))
- Laurent Di Filippo, « Des récits médiévaux scandinaves aux mythes nordiques : catégorisations et processus d'universalisation », dans Chloé Delaporte, Léonor Graser, Julien Péquignot, *Penser les catégories de pensée. Arts, cultures et médiations*, Paris, l'Harmattan, 2016, 115-133 p. (lire en ligne (<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01625673/document>)).
- Laurent Di Filippo, « Retrouver le Nord dans le multivers : des récits médiévaux scandinaves à la cosmologie de Dungeons and Dragons », *Deshima. Revue d'histoire globale des Pays du Nord*, n<sup>o</sup> 14, 2020, p. 57-73
- Laurent Di Filippo, « Jeux de rôle et réception des mythes nordiques : quelques exemples tirés de Donjons et Dragons », *Archicube*, n<sup>o</sup> 26, 2020
- Laurent Di Filippo, « Fantasy et panthéon nordique dans Donjons et Dragons », *Fantasy Art and Studies*, n<sup>o</sup> 6, 2019, p. 67-76 (lire en ligne (<https://fantasyartandstudies.wordpress.com/journalrevue/fantasy-art-and-studies-6-pop-norse/>))
- Georges Dumézil, *Mythes et dieux de la Scandinavie ancienne*, Gallimard, 2000, 376 p. (ISBN 978-2-07-075586-8)
- Patrick Guelpa, *Dieux & mythes nordiques*, Villeneuve-d'Ascq, Septentrion, 2009, 266 p. (ISBN 978-2-7574-0120-0, lire en ligne (<https://books.google.fr/books?id=SPImmmy3utkC&printsec=frontcover>))

## Articles connexes

- Panthéon de la mythologie nordique
- Religion nordique ancienne
- Edda en prose
- Edda poétique
- Nombres dans la mythologie nordique
- Arbres et bosquets sacrés dans le paganisme et la mythologie germaniques (en)
- Valknut
- Viking
- Ásatrú
- Wotanisme
- Œuvres basées sur la mythologie nordique
- Temple d'Uppsala
- Régis Boyer (1932-2017)

## Liens externes

- 
- 
- Notice dans un dictionnaire ou une encyclopédie généraliste : *Swedish Nationalencyklopedin* (<https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/nordisk-mytologi>)

- Notices d'autorité : Bibliothèque du Congrès (<http://id.loc.gov/authorities/sh85089413>) ·  
Gemeinsame Normdatei (<http://d-nb.info/gnd/7503879-1>) ·  
Bibliothèque nationale de Pologne (<http://mak.bn.org.pl/cgi-bin/KHW/makwww.exe?BM=01&IM=04&NU=01&WI=9810676079005606>) ·  
Bibliothèque nationale d'Israël ([http://uli.nli.org.il/F/?func=find-b&local\\_base=NLX10&find\\_code=UID&request=987007555859105171](http://uli.nli.org.il/F/?func=find-b&local_base=NLX10&find_code=UID&request=987007555859105171))
  - Alix Ducret, *La Rage d'Odin* ([http://www.historia-nostra.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=30&Itemid=39](http://www.historia-nostra.com/index.php?option=com_content&task=view&id=30&Itemid=39))
- 

Ce document provient de « [https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Mythologie\\_nordique&oldid=193050753](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Mythologie_nordique&oldid=193050753) ».