

MYTHOLOGIE
NORDIQUE

COLLECTION « LE SOIR »

Cette mythologie nordique qui a gagné la bataille de l'imaginaire

Ils sont partout. Les dieux et les héros du panthéon nordique n'en finissent plus de conquérir nos loisirs. Ils sont pourtant passés pas loin du Ragnarök.



Les dieux et les héros de la mythologie nordique ne connaissent pas de repos. C'est le prix à payer pour survivre dans la légende. © D.R.

PASCAL MARTIN

Ce sont des mondes fantastiques où dieux et héros rivalisent de défis extraordinaires. Thor, le tempétueux et colérique fils d'Odin, doit mener le combat contre les forces du Chaos. Mais Odin tergiverse jusqu'au moment où Loki commet l'irréparable en coupant la chevelure de la belle Sif. Loki sera envoyé dans le monde des nains, d'où il devra ramener de fabuleux présents...

Telle est l'amorce de *Thor et le pouvoir de Mjöllnir*, l'une des légendes nordiques les plus populaires. Celles-ci voyagent dans les neuf mondes du grand frêne Yggdrasil qui maintient unies les différentes parties de l'univers. Ils ont pour nom Niflheim, Muspelheim, Asgard, Midgard, Jötunheim, Vanahaim, Alfheim, Svartalfheim et Helheim. Cet « arbre des mondes » plonge ses racines dans la terre. La cosmogonie façon viking préfère la glace et le feu à la voûte céleste.

Ces contes sont aujourd'hui plus populaires que jamais. Livres, films, jeux vidéos... C'est à coup de marteau Mjöllnir que l'industrie du loisir exploite la veine magique de la mythologie nordique. Pourtant, ces légendes qui furent à la base de tout un système religieux polythéiste ont bien failli disparaître avec la christianisation à la fin du premier millénaire.

Thor, Odin, Siegfried et les autres

Thor, Odin, Siegfried, Beowulf et les autres ont alors connu une longue traversée du désert. Transmise oralement, la tradition qui relate leurs exploits s'est effacée devant les écrits religieux apportés par les moines. Mais elle n'a pas disparu pour autant.

Au XIII^e siècle, une série d'écrits mythologiques sont rassemblés dans l'Ed-

da poétique. Cette compilation doit permettre aux jeunes poètes de faire connaissance avec les croyances de leurs ancêtres. « La poésie exigeait une connaissance approfondie des mythes païens et, outre que l'art de la versification était très élaboré et la syntaxe, éclatée, elle fonctionnait grâce à des allusions (les « heiti ») et de savantes métaphores (les kenningar) qui restaient incompréhensibles à qui ignorait le savoir ancestral », écrit Patrick Guelpa, dans *Les Cent Légendes de la mythologie nordique* (PUF, 2018).

L'Edda de Snorri - du nom de Snorri Sturluson qui a compilé ces textes au début du XIII^e siècle - est l'une des sources écrites de la mythologie nordique. Elle est rédigée en prose islandaise. Sa partie principale évoque la Fascination de Gulfi (« Gylfaginning ») dans laquelle le roi éponyme interroge les dieux sur leurs origines, sur celles des hommes et des géants, et prédit la fin du monde - le Ragnarök.

Pop mythologique

La fonction d'un mythe est de livrer une eschatologie qui vaille pour tous. La toponymie a toutefois contribué à montrer que, dans plusieurs régions de Scandinavie, certains dieux étaient plus adorés que d'autres. L'idée d'un panthéon vu comme un système général doit donc être nuancée. La mythologie nordique est en réalité un ensemble désorganisé de traditions conflictuelles. Elle a connu son lot de variants, la tradition orale répliquant encore et encore le récit originel sans craindre de lui apporter au passage modifications et embellissements.

Ce sont les romantiques qui ont remis au goût du jour les contes nordiques en Occident. En 1835, l'ouvrage de Jacob Grimm *Deutsche Mythologie* engendre un intérêt nouveau pour la thématique.

A la fin du XIX^e siècle, Richard Wagner va la populariser. D'une façon moins sympathique, on la retrouvera dans le mysticisme nazi ou encore, plus récemment, dans le wotanisme.

Aujourd'hui, la mythologie nordique fait les beaux jours de la pop culture et du big business. Marvel a fait de Thor, le Hercule viking, un super-héros de son univers. L'imaginaire véhiculé par les Eddas remplit jusqu'à la gueule les encris des scénaristes hollywoodiens. C'est tout bénéf pour les fans qui s'emballent sur le web à force de comparer les dieux nordiques à leurs voisins grecs. A chacun ses champions.

Certains en deviennent... marteau. Ainsi cet ingénieur américain, accro des studios Marvel, qui a conçu par ses propres moyens le marteau de Thor. Moyennant quelques astuces technologiques, il serait la seule personne (au monde) à pouvoir soulever le Mjöllnir, égalant rien moins que le fils d'Odin. A chacun ses ambitions.

Le *Seigneur des anneaux* est bien sûr le « best of » de la littérature contemporaine inspirée par la mythologie nordique. Tolkien a sublimé ce monde parallèle où souffle le vent glacé des peurs primales. Dieux, héros, elfes et autres hobbits parcourent sans relâche la Terre du Milieu.

Depuis une vingtaine d'années, les jeux vidéos ont eux aussi trouvé leur bonheur dans les tribulations de Thor, Odin et Loki. Ils ont pour noms *God of War*, *Valkyrie profile*, *The Frostrune*, *Dark Age of Camelot*... Ils empruntent aux biceps de la mythologie nordique pour mieux batailler au cœur de la lutte du bien contre le mal. Mais les armures ont changé : l'extrême brutalité des débuts a fait place à une gamme de caractères plus contrastés. L'aventure polit désormais les aspérités de ses héros. A chacun son époque.

L'imaginaire véhiculé par les Eddas remplit jusqu'à la gueule les encris des scénaristes hollywoodiens

Adrien Coignoux
Historien des religions

”



Thor et le pouvoir de Mjöllnir
Collection Mythologie nordique
Le Soir
Vol. 1, 1,99 €

l'historien

« Les contes nordiques plaisent à l'Europe déchristianisée »

ENTRETIEN

P.M.A.

Adrien Coignoux est historien des religions. Il est le coauteur d'une étude qui fait le lien entre le jeu vidéo et les mythologies grecque et nordique (1).

Après le cinéma et la littérature, le jeu vidéo met en vedette la mythologie nordique. Des jeux comme *God of War* connaissent un énorme succès. Pourquoi un tel attrait pour ces mythes ?

L'imaginaire séduit bien sûr le public. Les mythes grecs ont été repris et transmis à la manière d'un conte folklorique. Ils ont été à chaque fois re-sémanés et adaptés au moment présent. Il y a aussi le côté romanesque, merveilleux. Les contes nordiques plaisent quant à eux à l'Europe déchristianisée, où finalement le sens du sublime disparaît et où le divin est plus loin de nous. Les dieux païens portent au contraire des éléments merveilleux qui attirent fatalement le public.

Pour ceux qui produisent du contenu culturel, la mythologie offre à la fois une trame riche, mais qui n'a rien d'un récit continu. Ce qui caractérise la mythologie grecque, ce sont les... trous. Pour les producteurs de contenus, c'est intéressant car ils trouvent là une trame et des caractères particulièrement riches, mais aussi des trous qui permettent beaucoup de liberté et d'innovations.

Recourir à la mythologie permet-il d'aborder certains tabous ? Le matricide, la sexualité...

Freud a utilisé Eros et Thanatos pour parler de nos pulsions les plus intimes. En revanche, il est très rare que les produits culturels de masse fabriqués par Hollywood sortent du consensuel et abordent les tabous. Bien sûr, ils peuvent évoquer des problèmes importants comme la mort ou les problèmes familiaux. Le jeu *God of War* raconte ainsi la relation père-fils, soit une problématique très actuelle qui peut toucher différentes générations. Le mélange entre exotisme et thèmes familiers explique la puissance du contexte mythologique.

Diriez-vous que Zeus et Apollon cèdent du terrain devant Thor et Odin dans nos imaginaires ?

Dans ses premiers jeux sortis au début du XXI^e siècle, la licence *God of War* avait commencé par exploiter la mythologie grecque. Mais dans les deux derniers jeux qui ont cartonné, la mythologie nordique a pris le pas. D'où la question de savoir quelle représentation les joueurs se font de la mythologie. Est-il possible pour eux que deux contextes mythologiques existent en même temps ; que Kratos, le personnage principal de *God of War*, puisse se balader de la mythologie grecque à la mythologie scandinave ?

Une hérésie ?

Il faut faire la distinction entre contenu culturel et contenu ludique. A partir du moment où il est clair qu'on a affaire à une fiction qui ne prétend pas refléter la réalité du passé, il n'y a pas de souci. Par contre, il faut éviter le mélange des genres. Il faut aussi comprendre que, dans le cas d'un jeu vidéo, si le producteur devait respecter strictement la réalité historique, le contenu s'en ferait sentir. Notre étude a par ailleurs montré que des joueurs étaient allés voir d'autres sources afin de les comparer aux scénarios de l'équipe de *God of War*. Ils ont eu le réflexe de questionner. *God of War* leur a donné le goût de la connaissance.

(1) Adrien Coignoux and Yohann Guffroy Kratos, les mythes, le monde. Jeux vidéo et représentations sociales contemporaines de la mythologie