

La mythologie des vikings

Qu'est-ce que c'est la mythologie ?

Comprise comme ensemble de mythes, la notion de mythologie est généralement utilisée pour décrire des ensembles de récits et de figures divines, humaines ou monstrueuses brassés par les systèmes religieux des civilisations anciennes ou de sociétés traditionnelles, éloignées dans l'espace ou dans le temps. Elles sont transmises soit par la tradition orale ou par les œuvres artistiques qui y puisent leurs sujets, pour en offrir des restitutions ou des réécritures. Elles sont part du folklore (le mot signifie en anglais le « savoir du peuple »). Elles mettent l'accent sur l'idée d'un patrimoine commun à une communauté donnée. Elles sont liées à la légende, et elles sont aussi à l'origine des contes et des fables.

En bref : Les mythes servaient à s'expliquer l'homme, la nature, le destin. Pourquoi il faut mourir, où court le soleil quand il n'est pas visible, comment on devient plus fort que son adversaire, qu'est-ce qui est passé à l'origine du monde etc. Ils étaient la réponse universelle aux questions fondamentale de la condition humaine. Car aux époques anciennes les distinctions que nous faisons aujourd'hui entre la religion, l'histoire et les sciences, n'existaient pas.

A l'origine il y avait la croyance en une grande déesse mère. A cause de la fécondité de la femme c'est partout le cas dans toutes les religions. (Même les auteurs de la bible ont du mal à chasser la femme déesse de l'écriture sainte.) On croyait à la nature. Les anciennes célébrations se déroulaient près des arbres, des pierres, de l'eau ou d'autres sites sacrés. C'est une croyance sans prêtres, ni dogmes, sans lieux de cultes obligatoires.

Religion ou chamanisme ?

C'était bien le cas chez les vikings. Ils ne connaissaient pas de temples, pas de cultes aux rites fixés, pas de livre saint, pas de caste sacerdotale (comme les druides des celtes), donc – la définition de la religion étant négative – il faut parler du chamanisme. Et effectivement les scientifique d'aujourd'hui le considerent comme ça. Les vikings faisaient part du chamanisme arctique, le « Berceau du chamanisme ». Il y a des correspondances dans la mythologie samique et finno-ougrienne, par exemple les mêmes dieux portant des noms différents. Le dieu Wodan/Odin par exemple existe comme Biegga-galles, une divinité de la tempête et du vent comme lui. Odin est un chamane, et l'histoire de la decouverte de son don de voyant est d'origine finlandaise- ougrienne. Un texte scandinave évoque ses pouvoirs en ces termes : « Odin savait où se trouvaient tous les trésors.

Ils connaissaient les chants par lesquels s'ouvraient devant lui la terre, les montagnes, les rochers, les tertres funéraires et, rien que par des formules, il savait bannir tout ce qui habite dedans:il entrait alors et prenait ce qu'il voulait. » Et un mot central de la croyance vikingienne « dis/diser » (ancestre/s) – ce sont eux qui habitent les tombes - vient directement de la langue finlandaise. C'est entre l'influence de la culture celto-romaine et avec l'arrivée des missionnaires chrétiens que les choses ont changé. Analogie au cosmos divin des grecs et des romains les scandinaves aussi ont développé leur « olympe » : avec Odin comme grand chef, la déesse Freya à son côté, leur progéniture, et maints dieux et déesses qui étaient en des querelles permanentes entre eux ou contre les géants et les monstres, jusqu'à Ragnarök, le dernier jour. L'univers était bien partagé entre les Ases et les Vanes à Asgard, les hommes à Midgard, et les démons à Utgard, le tout tenu par l'arbre Ygdrasil comme l'axe du monde. C'est l'image commune que nous avons quand nous parlons de la « religion » des vikings aujourd'hui et que donnent les Sagas, mais – les sagas ont été écrites autour de l'an 1000, ça veut dire sous l'influence des moines et de l'église !

L'influence du christianisme

Au cours des premiers siècles après J.C., le développement du christianisme entraîna une lutte entre chrétiens et partisans du paganisme. Dans ce contexte les auteurs chrétiens utilisaient, entre autre, les mythes pour dévaloriser les dieux païens. Et – lorsque les mythes n'étaient pas rejetés comme immoraux – ils étaient récupérés à l'aide d'interprétations allégoriques qui assimilent dieux et héros à des figures chrétiennes.

Afin de vous donner un exemple dont on trouve encore les traces en Normandie : le Troll. Dans la mythologie nordique le troll est un être, vivant dans les montagnes ou les buttes. Ce sont des géants incarnant des forces naturel. La christianisation a diminué la taille des trolls. Comme l'église n'arrivait pas à éliminer les croyances populaires, elle a fait du troll un être de petite taille (semblable aux lutins) et un monstre – même parfois identifié à Satan dans les contes populaires. En français le mot dérivé est « drôle » , en conservant l'essentiel du sens imposé par le christianisme : le comique, la bêtise et la méchanceté. En Cotentin existe aussi le mot « goblin » (gubb en danois un petit bonhomme). Dans les contes populaires ce petit homme ou lutin garde souvent une maison ou un trésor. Le goubelin n'est pas toujours méchant, quelque fois il est plutôt espiègle. Le jour, il prend toutes sortes de formes. C'est un chien, un lièvre, ou un cheval blanc qui apparaît dans le près. Les gens de la maison lui donnent de la nourriture en mettant dehors un bol de lait ou une galette. En revanche celui a fait des travaux pendant la nuit. Il fait la vaisselle ou garde le feu. Quand il est vexé il fait du bruit dans la maison et on a un tapage épouvantable pendant toute la nuit. Mais quand il est pris de sympathie pour ses hôtes il leur montre un trésor, caché dans la maison ou dans les

champs, enterré dans la terre ou sous les pierres.

On voit encore les éléments de la croyance ancienne : la capacité de se changer en animal, la force de s'approcher des lieux où rôdent les défunts, la connaissance des trésors cachés, les offrandes en nourriture (blot). Ca montre bien une tradition orale qui est influencée par l'invasion viking en Normandie. Mais il est rare de découvrir ces influences et assez difficile à prouver.

Quand-même il existe une façon de parler qui rend la connaissance de ces personnalités menaçantes très probable. Le conteur de la légende du Château Mortain finit avec ces mots : « Ce que je sais bien, c'est que le trou du Gobelin est une perpétuelle menace suspendue au-dessus de la tête des petits enfants qui ne sont pas sage : Si tu n'obéis pas, disent les mamans, j'irai te jeter dans le trou du Gobelin d'où personne n'est jamais remonté... »

Peu de traces en Normandie

Pourquoi il n'y a plus de traces des idées du monde viking en Cotentin ?

J'ai ma petite théorie : Parce-qu'il n'y avait pas leurs femmes ici. Les vikings n'ont jamais embarqué avec leurs épouses. (L'exception était le landnama, la colonisation d'un pays inhabité où on allait avec femmes, enfants et bétail.) Ils étaient des marchands et des guerriers en même temps, toujours prêts à attaquer, le vol et les pillages aussi important que le négoce. S'occuper en plus des femmes serait très embarrassant. En plus sur les bateaux la place était très limitée. Les femmes restaient chez eux afin de diriger la ferme. Car en premier les vikings étaient des fermiers. S'en aller, « farer i viking » était une occupation profitable, mais l'agriculture était la base de la vie.

La saison de la piraterie était assez courte. Elle commença avec le sacrifice (blot) de printemps, destiné à la fertilité des champs, mais aussi « à la victoire », comme dit le poète Snorri. Après c'était le embarquement. Et il fallait être retour pour l'hiver qui est assez tôt en Scandinavie. Mais plus tard ils restèrent dans leurs camps pour l'hiver aussi, en France comme en Angleterre et en Irlande et ailleurs. Pourquoi rentrer ? Les hivers étaient plus doux chez nous et il y avait des femmes et de la nourriture. Ils ont noué des contacts avec les populations voisines de leur camp pour leur acheter des vivres, des chevaux, et quêter des informations. Ou encaisser des tributs ou se louer comme mercenaire d'un chef local.

Ils commençaient à s'installer en permanence. Ils se sont mariés avec les femmes du pays et ils ont adopté les coutumes du pays. Au commencement peut-être ils avaient une famille ici et une autre chez eux, sans problèmes parce qu'ils avaient le droit d'épouser plusieurs femmes (un droit qui s'appelait « more danico »).

En Normandie aussi ils ont fondé des familles avec les femmes autochtones. Et les vikings n'étaient pas intéressés par l'éducation de leurs enfants. Pas même par les enfants. Mettre à mort les

nouveaux-née était une coutume que les missionnaires ont eu beaucoup de mal à supprimer. Mais ce sont les mères qui donnent la langue, la religion, les coutumes aux enfants, qui racontent les histoires et chantent les chansons, qui préparent la nourriture, qui choisissent les vêtements et les jouets. Je pense qu'après seulement une ou deux générations les vikings sont devenus des francs, vivants dans la tradition franco-romaine de la région. Que c'est pour ça qu'on trouve très peu de mots scandinaves en Normandie, et si il y en a ce sont des mots de métier masculin: marin, pêche, des outils et des activités à la ferme. Et quelques noms de lieu. (Ces lieux se trouvent tous à la côte ou au bord des rivières.) Même pas les jours de la semaine n'ont survécu en Français comme en Anglais et en Allemand : sondag, mandag, tirsdag, onsdag, torsdag, fredag – les noms des anciens dieux : Soleil, lune, Thyr, Wodan, Thor, Freya. Le samedi était lördag ou badtag, le jour du bain. (Ils étaient assez propres, les vikings.)

Combien de temps les croyances des norrois furent-elles gardées ? Quand elles se sont confondues dans le jeune duché de Normandie ? Il est très difficile de le dire. C'est qui est certain, c'est que la christianisation n'avait pas éliminé les croyances celtes et gallo-romaines du pays. Peut-être que quelques autochtones avaient aussi adopté des bribes de la mythologie nordique. L'église avait du mal à lutter contre la superstition et le paganisme. Par exemple qu'un concile de Rouen ait condamné comme hérétique la croyance aux walkyries (des déesses ailées qui emportent les guerriers morts à walhall, la salle où Odin fait la fête avec les héros de la bataille) montre que ceux qui fondèrent la Normandie, avaient associé les autochtones au culte de leurs dieux. En 1047, à la bataille du Val-des-Dunes, près de Rouen, où l'on s'affrontait entre Normands, les adversaires du duc chargèrent au cri de « Thor aie ! », alors que les fidèles du duc leur répondaient au cri de « Dex aie ! » (Dieu aide!)

Christianisme et syncrétisme

Bien sûr l'influence la plus forte dans ce processus d'adaptation était le christianisme. Se faire baptiser impliquait renoncer au monde nordique. Et en principe les gens se sont convertis de bonne volonté. Car les gens du nord étaient tout à fait attirés par la foi chrétienne. On n'avait plus peur des morts qui rodaient dans les parages ! Après ce que les missionnaires disaient ceux-ci étaient placés au ciel ou dans l'enfer, confortablement éloignés des vivants. Il y avait des chapelles où le grand dieu était toujours présent et disponible pour tout le monde, il ne fallait plus l'appeler. Et là il était bien, les prêtres s'occupaient de lui et tout était bien organisé. Les chefs se laissaient baptiser les premiers, car il y avait « la grâce de dieu » qui permettait à quelques-uns de se sentir supérieur aux autres parce qu'ils étaient choisis par Dieu comme seigneur.

Bientôt l'ancienne foi disparut dans une sorte de syncrétisme. La mythologie nordique s'adaptait

aux mythes bibliques. Il y a une analogie de l'arbre Ygdrasil et l'arbre du paradis. La conception nordique des « trois pays » -celui des dieux, celui des hommes et celui des morts – correspond au ciel, la terre et l'enfer. Le dernier jour (Ragnarök) existe aussi dans l'eschatologie chrétienne. Il y avait le dieu Loki (Lug, Lucifer), le diable, le principe du Mal. La guerre du Christ contre les démons rappelle le dieu Thor se battant contre les monstres. Son marteau est devenu la croix, les gens le portaient encore comme porte-bonheur, il fallait juste le tourner.

Les gens étaient très doués pour transformer les anciens lieux sacrés en site de la nouvelle foi en plaçant un saint ou une sainte à la place des esprits païens. Et il n'y a pas mal de lieux comme ça en Normandie et en Cotentin ! Presque chaque fontaine et beaucoup d'arbres et de roches sont dédiés aux saints qui font des miracles et soignent les maladies diverses.

Esprits naturels :

Et il y a aussi des puits, des rochers et des tombes dont il faut se méfier parce qu'ils sont hantés. S'il n'était pas possible de remplacer les anciens esprits par des saints, ils sont devenus part du folklore et de la superstition.

Dans les contes normands on trouve « le petit peuple » ou les « petits esprits », qui sont les elfes. Ils sont tantôt redoutés, tantôt aimés. Ils ont des rois, auxquels ils sont très soumis. Dans le folklore normand on voit qu'ils sont friands de jeux et de danses, qu'ils passent des nuits à faire des rondes qu'ils interrompent au chant de coq, car ils craignent à la fois la lumière du jour et le regard des humains. Mais quiconque parmi ces derniers se laisse fasciner la nuit par la beauté des filles et se laisse entraîner dans une de leurs rondes ne revient jamais. Il faut respecter le sphère des dieux et des déesses comme les gens le faisait autrefois quand la nature était habitée d'êtres vivants surnaturels, ce qu'on appelle l'animisme.

Les narrateurs des contes ne savaient trop que faire des ces apparitions : Dans l'histoire de la famille Carouge (une famille noble au sud de la Manche) l'esprit du lac, une belle femme, est désignée comme fée, nymphe et aussi déesse de lieu.

Les nains :

Les nains vivent généralement sous terre. Ils sont disgracieux, mais intelligents, et possèdent des pouvoirs divinatoires. Maîtres des métaux, les nains sont volontiers orfèvres et forgerons. Ce qu'ils sont déjà dans les Sagas des vikings. Quand Loki a coupé les cheveux de Sif, l'épouse de Thor, celui était fou de rage et voulait tuer le malfaiteur. Loki est descendu dans une grotte de Midgard pour demander aux nains de faire une chevelure en or pour la pauvre femme tondu comme un agneau. Bien sûr les nains ont réussi à forger l'or si finement, et ils ont fabriqué d'autres cadeaux pour les

dieux : le bracelet à Odin, qui produit huit autres bracelets toutes les neuf nuits, à Freyr un sanglier en or, un marteau à Thor, un javelot encore à Odin, et à Freya un bateau dont les voiles pouvaient se replier comme une nappe. Comme récompense Loki avait promis aux nains sa tête si ils faisaient du bon travail, et – comme les dieux ont jugé que c'était bien le cas – le nain Brokk saisit alors son couteau et s'apprêta à couper la tête de Loki. « Attends ! fit Loki. Souviens-toi que même ma tête est tienne, mon cou ne l'est pas, tu n'as pas le droit d'y toucher. » Brokk n'avez pas assez d'esprit pur trouver une réplique à cet argument, et ainsi Loki sauva sa tête. Les nains sont très bons artisans, mais pas trop intelligents.

Ils aussi ont survécus dans les contes, soit comme elfes, soit comme nains qui gardent les trésors dans la terre. En Normandie quand les gens ont trouvé des pièces de monnaie et des bijoux dans les champs, c'étaient les nains qui les avaient cachés et gardés là.

Les géants :

Les géants ont précédés les dieux sur la terre. Certains d'entre eux sont des amis : Aggir, qui accueille les dieux dans son palais marin, et Mimir, qui règne sur les étangs, les lacs et les sources, et que Odin consulte souvent. Mais dans leur majorité les géants sont les ennemis des dieux qu'ils doivent écraser à la fin du monde, à l'heure du crépuscule des dieux. Dans la tradition folklorique normande il y a aussi des géants qui ont jeté des grands pierres dans la mer pour créer des îles ou sur la terre pour créer des montagnes. Ça correspond bien avec les anciens mythes : Au commencement il y avait le feu (Muspelheim) et le froid (niflheim), un pays gouverné par Surt, le géant. Un autre géant est né où le froid et la chaleur se sont mêlés, Ymir. Il a fait naître une vache, Audumla. (On reconnaît le mythe indo-européen.) Elle lécha la glace et fit apparaître un homme, Buri. Il eut pour fils Bor, qui épousa une fille de géant, Bestla. Ils eurent trois fils qui se nommèrent Odin, Willi et Vé. Les fils de Bor tuèrent le géant Ymir. Et de son corps ils firent la terre, ses os devinrent les montagnes et ses dents les galets de la mer. Son sang devint l'océan dont ils entourèrent la terre. Et de son crâne, ils firent la voûte des cieux, soutenue aux quatre coins par quatre nains – Austri, Westri, Nordri et Sudri. Puis ils jetèrent la cervelle dans le ciel où elle forma les nuages. Ils disposèrent les étincelles du feu de Muspelheim à des hauteurs différentes de la voûte céleste : Ils devinrent des astres et les dieux réglèrent leurs cours.

La terre est ronde et tout autour s'étend la mer profonde, sur les rivages de laquelle demeurait la race des géants. Mais avec les cils broussilleux d'Ymir les fils de Bor ont bâti un solide rempart pour se protéger des géants, et ils l'appelèrent le Midgard.

Un jour les fils de Bor marchaient sur la plage et trouvèrent deux troncs d'arbre abandonnés par les vagues. Ils leur donnèrent la forme d'un homme et d'une femme, et les appelèrent Aslr et Embla.

Comme ça étaient créés les premiers hommes, qui allaient peupler le Midgard.

Comme un écho de ce grand mythe de la création du monde on trouve le géant Gargantua en Normandie, et dans le Calvados on raconte cet histoire : « Le géant Gargantua, déjà âgé, était venu mourir dans le pays. Pour empêcher la peste de se déclarer, on résolut de l'enterrer. Il fallut des mois pour creuser sa fosse ; on y parvint enfin, on y coucha l'immense cadavre de Gargantua. On amoncela sur sa tête, sur ses jambes et sur son corps la terre qu'on avait tirée du trou. La butte de Grosmont correspond à sa tête, la vallée de Malloué se trouve au-dessus du cou ; il y a même en cet endroit un gouffre qui reçoit les eaux de la vire et dans lequel on précipita en 1793 les cloches de l'église de Pont-Bellanger ; le corps et les pieds ont formé la côte des Landelles, longues d'au moins un kilomètre et demi ; les pieds, séparés par une vallée, forment les chaînes de la Gentière et de la Guérinière. » Quand-même qu'on ne trouve plus tous les villages mentionnés sur la carte, l'histoire rappelle les dieux qui ont démembré le géants afin de constituer avec les différentes parties de son corps le monde. L'auteur de ce conte du Calvados y ajoute : « Il est malgré tout bien vraisemblable que nous soyons ici en présence d'un vestige de mythe scandinave. »

Le dragon, mythe universel :

Un autre monstre-géant est le serpent du Midgard, c'est Midgardsorm ou Jormungand. Il est dans la mythologie nordique un gigantesque serpent de mer, le fils du dieu malin Loki et de la géante Angrboda. Peu après sa naissance le dieu Odin le jette dans la mer qui encercle midgard. Le saga dit : »Il jeta le serpent dans la profonde mer située tout autour des terres, mais celui-ci grandit tellement que, vivant au milieu de la mer, il entoure à présent toutes les terres et se mord la queue. » Il peut provoquer des raz-de-marée et agiter des vagues.

C' est souvent le dieu Thor qui se bat avec ce monstre, et ces batailles rappellent la lutte universelle des héros contre les dragons dont parlent beaucoup de légendes, aussi en Normandie, par exemple la légende de « Saint Germain et le serpent » : Dans la falaise de Flamanville se trouve une caverne dont on dit qu'autre fois elle était habitée par un serpent. C'était un serpent gigantesque, un véritable monstre, qui sortait de temps en temps pour faire des excursions sur la côte et s'emparer de tous les enfants qu'il trouvait sur son chemin. Les habitants désespérés lui abandonnaient un enfant chaque semaine afin d'avoir la paix, mais tout le pays était dans la désolation.

Un matin, on venait d'amener un enfant au serpent, lorsque l'attention de tous fut attirée par un objet singulier. Sur la mer on voyait un homme se tenir debout, une croix d'évêque à la main, une mitre sur la tête, et une grande chape sur le dos. Il ne marchait pas, il semblait glisser, il était porté sur une rouelle de charrette. C'était saint Germain-la -Rouelle. Il tua le serpent en lui portant un coup de sa crosse, puis il s'éloigna sur sa rouelle comme il était venu.

La légende rappelle certainement le dieu Thor, le plus fort des Ases. Il conduit une charrette tirée par deux chèvres, et dans sa main il porte le marteau Mjöllnir. Sur sa charrette il traverse les nuages avec un bruit de tonnerre. Il roule sur les vagues aussi, portant casque et pèlerine du guerrier. Il est facile à reconnaître dans son déguisement d'évêque, son marteau devenu la croix.

Autrefois on racontait des sagas comme celle-la : Thor va à la pêche avec Hymir, le géant. Ils prennent la tête d'un bœuf comme hameçon et rament jusqu'à un endroit dangereux car ils risquaient de rencontrer le serpent du Midgard, mais Thor insista pour ramer encore. Bientôt le monstre fait son apparition, attiré par l'hameçon, et sa gueule béante l'engloutit. Il s'en suit un combat terrible, et alors juste au moment où Thor saisissait son marteau et le brandissait très haut afin de l'abattre sur le monstre, Hymir coupa la ligne avec son couteau et le serpent retomba dans les flots. Thor lui lança son Mjöllnir et certains prétendent qu'il l'atteignit à la tête, juste avant qu'il ne disparût sous les vagues. Car les mythes ont encore besoin du monstre qui aura son rôle dans le dernier combat entre dieux et géants à la fin du monde.

La lutte entre un dieu et un monstre se retrouve aussi dans la théologie chrétienne. Ici c'est le Christ qui triomphe du diable. Il apparaît certain que les combats de Thor contre Jörmungard et du Christ contre le Léviathan se sont influencés mutuellement à la christianisation de la Scandinavie. C'est l'éternelle bataille cosmique entre les forces du chaos et les forces de l'ordre. Ce sont les dieux qui sont chargés de garder la balance et d'empêcher le monde du chaos à s'introduire au monde humain. La frontière entre les deux est assez fragile, et on est toujours en péril de tomber dans le désordre, où règnent la mort, la peur, l'abandon absolu et la désespoir.

Bateaux décorés :

Les vikings appelaient leurs bateaux drakkar og snekkar : dragons et serpents. Et les bateaux étaient décorés des motifs et des têtes de ces bêtes mythiques. Pas pour effrayer leurs ennemis (bien sûr qu'ils ont apprécié cet effet aussi) mais à l'origine pour maîtriser les forces obscures de la mer. La mer est la région inconnue et redoutable où règnent les monstres de la profondeur, c'est le chaos, l'enfer. Les vikings étaient des paysans qui n'aimaient pas la mer. Même sur les grandes routes ils ont toujours évité de perdre le contact de vue de la côte et de la terre.

Les images des bêtes mythiques taillées sur le bois des bateaux par des artistes-sculpteurs étaient une sorte de protection. Soit pour entrer dans le monde de monstres il fallait se donner l'air d'un monstre, une sorte de déguisement chamanique. Soit comme une référence et signe de respect envers les forces de la mer sauvage : Ne me touchez pas, je vous honore, je vous donne des sacrifices. Il y avait des sacrifices de boissons, normalement un liquide alcoolique comme l'hydromel, la liqueur magique dont Odin est le maître. Dans les tempêtes il pouvait arriver qu'on

sacrifiât un être humain afin d'apaiser les monstres marins.

Les figures de proue si effrayantes étaient amovibles et l'usage scandinave voulait qu'en arrivant près d'une terre, on les démontât afin de ne pas vexer les esprits du lieu, les *landvättir*. En la tapisserie de Bayeux on voit la flotte de Guillaume arriver en Angleterre et alors qu'auparavant tous les navires sont ornés de figure de proue, lorsqu'on les tire à terre, ces figures sont démontées. On voit clairement les trous de la fixation. Le rapprochement avec l'usage scandinave est alors évident : Les marins de Guillaume ont tenu à se concilier les esprits locaux avant de débarquer.

La chasse sauvage :

Pas seulement la mer était dangereuse, la terre aussi était peuplée des démons et esprits, même les airs étaient hantés. En Normandie on croit encore qu'il existe la « chasse hennequine » ou « Chaserquine » ou le « Hellequin ». C'est « harle king » en Anglais et « Erlkönig » en Allemand, et veut dire « Roi des forces ». Le roi est Odin, et les forces sont ses guerriers venus de Walhall, accompagnés d'autres morts. Ils traversent la nuit en temps de tempête, le roi Odin à la tête de ses féroces cavaliers. Il avance sur son cheval Sleipnir qui possède huit jambes et qui va plus vite que le vent. Les chiens de chasse aboient, ce sont des grandes bêtes noirs avec des dents énormes et des yeux rouge comme le feu. On entend les cris des chasseurs, le cliquetis de leurs armes et le hurlement des morts. C'est comme ça que ça passe au-dessus des têtes des gens effrayés. Il ne faut pas regarder le spectacle trop longtemps, ou les morts vous entraînent et il faut les suivre sans jamais retourner vers les vivants.

Le plus vieux récit de ce phénomène est donné par un prêtre normand nommé Gauchelin, en l'an 1091. Il a entendu un bruit comme si il y avait une grande armée qui passait par la nuit. Il a vu aussi un homme géant portant une massue, suivi d'une foule nombreuse : des guerriers, des prêtres, des femmes et des nains, et aussi des morts de sa connaissance. Il les appelait « la familia Harlechini ». La chasse sauvage ou la chasse fantastique se déroule entre la fête de Noël et le nouvel an. Ce sont des jours qui n'étaient autrefois pas définitivement fixés dans le calendrier, car l'année lunaire a moins de jours que le calendrier solaire. Ce vide entre l'ancien et le nouvel an donne aux fantômes la force d'y entrer. Pendant les douze nuits on doit faire attention : Il ne faut pas mettre le linge dehors, il faut éteindre le feu, et il faut rester chez soi à la nuit et garder les enfants à la maison. Cette chasse donne l'évidence d'une tradition mythique viking très ancienne. Odin est tout à fait encore le chamane, qu'il était autrefois. Son nom devenant de « od », fureur, ou de « Wud » Wodan (« Wut » en allemand) le décrit comme quelqu'un qui connaît la technique d'entrer en extase, et la fureur extatique était le comportement des chamanes en transe. Il porte le bâton comme accessoire des magiciens et qu'on a trouvé dans les tombes des chamanes en Finlande et en Sibérie.

Le cheval à huit jambes est connu chez les chamanes sibiriens dans les expériences extatiques. En plus le cheval est – comme le chien – l'animal funéraire qui transporte le chamane travers les mondes à l'au-delà. Aussi le cheval est l'animal sacré d'Odin. Les peuples du nord ont sacrifié les chevaux comme « blot », ils ont versé le sang et prédit le futur destin. Le seidr désigne un ensemble de pratiques chamaniques fait par les femmes (seidkona). Il implique la transe, et vise à percer les desseins des Nornes afin de connaître le destin (wyrd) ou pour changer le chamane en animal (changer son ham avec celui d'un animal). Après le sacrifice on a mangé la viande de cheval et suspendu leurs peaux aux arbres. (C'est pour ça que l'église a interdit la consommation de cheval et que jusque dans nos jours les gens du nord ne mangent pas de viande chevaline).

Les revenants :

Les mondes des êtres humains et des esprits, des vivants et des morts n'étaient pas vraiment séparés. Les morts pouvaient entrer dans le monde des vivants. Il fallait les enterrer avec beaucoup de respect et des rites nécessaires afin de les empêcher de retourner.

Les enfants qui ont mérité une punition, et meurent sans l'avoir reçue, élèvent la main au-dessus de leur tombe jusqu'à ce qu'on la leur ait administrée. La punition reçue, la main disparaît. Il en est ainsi avec toutes les choses qu'on a annoncées dans sa vie et qui ne sont pas accomplies. Les personnes qui ont promis de faire un pèlerinage, les prêtres qui se sont engagés de dire une messe et qui meurent, sont condamnés à revenir jusqu'à ce qu'ils aient rencontré quelqu'un, qui leur aide à tenir la promesse qu'ils ont faite. A l'époque des vikings il existait la même responsabilité envers les morts : Ici c'était la famille qui avait l'obligation d'accomplir la tâche de leur parent décédé, si non, la maison était hantée de son fantôme. (Les archéologues ont aussi trouvé des squelettes percés à l'aide d'un bâton. Les visites des défunts n'étaient pas toujours appréciées.)

Les tombeaux familiaux n'étaient pas loin des maisons, construits de pierres, parfois en forme de bateau, et couverts de terre. Ces collines (högr) étaient toujours en vue de la famille, et vice-versa. On croyait que les parents morts participaient encore à la vie de leurs descendants.

J'ai trouvé un récit normand qui rappelle cette idée : « Ce qui est particulier au département de la Manche (à Créances et autour de Coutances) c'est la manière de célébrer la fête des morts. Là ce n'est pas avec des fleurs que on se rend au cimetière, c'est avec des vivres. On s'installe sur la tombe même, et l'on fait un repas auquel les morts sont censés participer. On verse du cidre sur leur tombe et l'on boit à leur santé comme s'ils étaient présents. De dessous la terre où ils reposent, les défunts sont supposés entendre les vivants et se réjouir avec eux. »

Cet usage remonte évidemment au paganisme, c'est même un tableau qu'on pouvait trouver tout à fait comme ça mille ans auparavant à l'époque des viking. En vérité on ne sait pas trop comment les

vikings ont imaginé l'au-delà. L'idée du purgatoire et de l'enfer est totalement absente. Il existe un bas-monde où règne Hel (la déesse de la mort, sœur de Ymir et du loup Fenri). Elle est vilaine avec une figure mi-blanc, mi-noire. La vie n'était pas très agréable la bas dans l'obscurité et dans les brouillards (Niflheim). C'est beaucoup plus tard qu'il y avait Walhall, la grande salle des guerriers heureux, à l'instar du paradis chrétien et le paradis du coran. Mais cet espace était réservé exclusivement aux hommes morts au combat.

En tout cas on a muni les parents décédés de tout qui est nécessaire pour la vie : nourriture, boissons, vêtements, outils. Et aussi on les avait équipé de moyens de voyage pour faire le chemin vers l'autre monde. Dans les tombes on a trouvé des chariots et des traîneaux, les squelettes des chevaux et, bien sûr, des bateaux. Les chefs puissants étaient enterrés avec l'épouse, la concubine préférée ou des esclaves. Il y avait des enterrements et des incinérations aussi, dépendant de l'époque et de la région. Dans le Cotentin on a trouvé peu de tombes et la plupart d'entre eux avaient été pillés, mais là aussi il y avait des bijoux, de la monnaie et des armes.

Le changement en animal :

Mais la peur persistait, et on avait aussi peur de ceux qui étaient au contact avec l'autre monde et savaient comment se transformer pour y entrer. Pour les vikings l'homme était composé de plusieurs formes d'êtres : Il y avait le hamr, l'extérieur, et hugr, l'intérieur, i.e. son âme et son caractère. En plus chaque être avait un hamingja, une sorte d'esprit qui se peut libérer du corps et se peut promener ou même quitter son hôte. La fortune d'un homme était son hamingja, et il était « sans fortune » quand il l'avait quitté. Chaque vivant avait aussi une fylgja, qui le suivait comme un ange-gardien, souvent une ancêtre.

Il y a beaucoup de contes qui parlent de la transformation des hommes en animaux, des hommes qui connaissaient la pratique de quitter leur hamr et prendre le hamr d'un animal. Les dieux scandinaves sont très habiles en cette technique. Dans les sagas ils peuvent agir comme poisson, oiseau, serpent et même comme abeille. Le loup et l'ours sont aussi deux aspects des guerriers fous, les berserker. Le plus connu de ce phénomène est le loup-garou. Il est le reflet de la foi chamane, qu'on pourrait aller au monde des morts à travers les poils d'un animal. C'est souvent la peau d'un loup ou d'un ours que le savant revêt.

Dans la saga d'Egill, son grand-père est surnommé Kveld-Ulfr, car chaque soir il devenait farouche et avait envie de dormir. Egill hérita de cette propriété. Dans la Völsunga saga Sigmund et Sinfjötli découvrent deux hommes endormis : « Des peaux de loups étaient suspendues au-dessus d'eux dans la maison. Tous les dix jours, il leur était possible de sortir de ces peaux. Sigmundr et Sinfjötli leur passèrent les peaux de loups et alors ils ne purent aucunement en sortir, quoiqu'en vérité il eussent

conservé la même nature qu'auparavant : Ils hurlaient comme des loups, chacun d'eux sachant la signification de ce hurlement. »

La Normandie est riche d'histoires mettant en scène ces créature que l'on appelle ici « varous ».

Dans le Bessin on croit que les sorciers ont le pouvoir de transformer les hommes sur lesquels ils jettent leur dévolu, généralement en chien ou en loup. L'un d'entre eux, appelé « Rongeur d'os », hanterait, la nuit, les rues de Bayeux. Aussi on dit quelquefois que les varous seraient la métamorphose du corps de damnés parvenus à s'échapper de leurs tombeaux. Lorsque l'un d'entre eux est appelé à devenir loup-garou, il soulève la terre qui recouvre son cercueil et surgit hors de sa tombe.

Un autre animal qui hante encore les hommes c'est le cheval, une autre créature du monde où demeurent les morts. Le cauchemar est un spectre qui se met sur la poitrine d'un dormant et le martèle lui donnant le sentiment d'un cheval galopant sur son corps. Cauche-mare ou « night-mare » en anglais donne encore l'image de la jument.

Peut-être c'est bien l'héritage des mythes des vikings que les contes normands parlent de gens qui sont devenus des lièvres, des chats, des lapins. Les plus fameux sont les oies de Pirou : « Du temps que les hommes du Nord venaient tout piller et ravager, ils voulurent prendre le château de Pirou. Ceux qui étaient dedans se défendirent d'abord, mais quand ils virent qu'il n'y avait plus d'espoir, ils n'hésitèrent plus. Il y avait parmi eux une magicienne qui leur offrit de les changer en oies ; ils acceptèrent, il leur poussa des ailes et les voilà partis, si bien que les Normands, quand ils entrèrent, trouvèrent les oiseaux dénichés. Par malheur, la magicienne qui savait la formule pour les changer en oies ne savait pas celle qui pourrait en refaire des hommes. Ils ont restés oies, mais il n'ont pas oublié leur patrie et chaque année on les voit revenir. »

Cette légende fait un écho d'un temps perdu, mais pas totalement oublié. Il y a toujours des traces d'un monde des mythes nordiques, cachés et difficile à découvrir, mais bien existants.

Boucher, Alan : Contes et légendes des vikings. Paris 1967 / Boyer, Régis : La vie quotidienne des vikings. Paris 1992 / Boyer, Régis : Les vikings. 1992 / Eliade, Mircea : Le mythe de l'éternel retour. Paris 1969 / Lajoie, Patrice : Mythes et légendes scandinaves en Normandie. Cully 2014 / Lannon, Philippe ; Contes et légendes de Normandie / Planchon, Michel : Quand la Normandie était aux vikings. 1978 / Ridel, Elisabeth : Les vikings dans l'empire franc. Bayeux 2014. / Seignolle, Claude : Contes populaires et légendes de Normandie. Paris 1975. / Serant, Paul : L'aventure spirituelle des Normands. Paris 1981.

