L'Edda

Récits de mythologie nordique

par Snorri Sturluson

Traduit du vieil islandais, introduit et annoté par François-Xavier Dillmann

Rédigée au début du XIIIe siècle par l'éminent historien islandais Snorri Sturluson, l'*Edda* constitue le recueil de mythologie nordique le plus complet que nous ait légué le Moyen Âge scandinave. Au cours de récits souvent hauts en couleur, l'auteur retrace tout d'abord la création de l'univers à l'origine des temps, avec notamment l'épisode du démembrement d'Ymir, le géant primitif ; puis il présente les principaux dieux de l'antiquité païenne et raconte leurs exploits, leurs aventures et leurs querelles, tandis qu'à l'arrière-plan se profile de plus en plus nettement le drame du monde, le fameux Crépuscule des dieux, dont la description particulièrement saisissante constitue le point d'orgue de l'ouvrage.

Bien qu'il ait été conçu plus de deux siècles après la conversion officielle de l'Islande au christianisme, ce traité témoigne d'une intime connaissance des poèmes mythologiques composés à l'époque païenne tant en Norvège que dans l'île des sagas. À ce titre, l'*Edda* offre un intérêt capital pour l'étude de l'ancienne religion scandinave, de même que pour les enquêtes de mythologie comparée indo-européenne.

Cette nouvelle traduction repose sur un examen approfondi de la tradition manuscrite de l'œuvre, en sorte qu'à la différence des traductions précédentes, elle tient largement compte des principales variantes fournies par les manuscrits de l'*Edda*.

Spécialiste de la Scandinavie ancienne et médiévale, François-Xavier Dillmann est directeur d'études à la IVe Section de l'École pratique des Hautes Études en Sorbonne.

Le Prix de la Traduction 1991 de la Société Française des Traducteurs lui a été décerné pour L'Edda. *Il est également responsable de l'édition française de l'*Histoire des rois de Norvège *de Snorri Sturluson, publiée dans cette même collection.*

Vignette de couverture :
Le dieu Odin sur son coursier à huit jambes, Sleipnir.
Dessin d'après une photographie d'une stèle historiée de l'île de Gotland (Suède), datée du VIIIe siècle.

9 782070 721146

91-I A 72114 ISBN 2-07-072114-0

L'Edda

nrf

L'Edda

Récits de mythologie nordique

par Snorri Sturluson

Traduit du vieil islandais, introduit et annoté par
François-Xavier Dillmann

nrf

L'aube des peuples

Gallimard

L'aube des peuples

SNORRI STURLUSON

L'Edda

Récits de mythologie nordique

Traduit du vieil islandais,
introduit et annoté par
François-Xavier Dillmann

nrf

GALLIMARD

À la mémoire de Georges Dumézil,
un demi-siècle après Mythes et Dieux des Germains.

INTRODUCTION

Rédigée en langue vernaculaire par l'historien islandais Snorri Sturluson au début du XIIIe siècle, l'*Edda* constitue le recueil de mythologie nordique le plus complet, le plus cohérent et le plus intelligible que nous ait légué le Moyen Âge scandinave. Sans cette œuvre, nos connaissances de nombreux dieux seraient assurément lacunaires; plusieurs mythes, certains d'entre eux fondamentaux, nous paraîtraient difficilement conciliables; et il n'est pas jusqu'à la cosmogonie et l'eschatologie, jusqu'aux récits relatant les origines du monde et annonçant sa fin — le célèbre Crépuscule des dieux —, qui nous demeureraient probablement hermétiques.

C'est assez dire l'intérêt capital de l'*Edda* pour l'étude de toute une province du monde indo-européen, pour l'analyse de l'ancienne religion germanique, et pour la compréhension de l'univers mental des peuples scandinaves, à l'aube desquels elle se situe. Mais ce recueil, dont nous proposons ici de larges extraits en traduction française, possède aussi un caractère profondément original, au premier chef parce qu'il fut composé en pleine époque chrétienne, plus de deux siècles après l'adoption officielle par les Islandais de la religion monothéiste, et alors que les dernières survivances païennes étaient inexorablement combattues par les évêques de l'île, par les lois qu'ils inspiraient et par les pénitentiels qu'ils promulguaient.

Quelle fut donc l'intention de l'auteur en rédigeant l'*Edda* ? Quels furent ses modèles et ses sources ? Quelle valeur peut-on accorder à son témoignage ? Mais d'abord, qui était-il ?

Snorri Sturluson (« fils de Sturla ») naquit en 1179 à Hvamm, dans la région des Dalir, à l'ouest de l'Islande. Sa famille passait pour l'une des plus éminentes du pays, son père, Sturla Thordarson, et sa mère, Gudny Bodvarsdottir, faisant remonter leur lignage à quelques-uns des héros les plus prestigieux de l'époque païenne, cet âge d'or de la République libre d'Islande dont les *Islendingasogur* (ou «Sagas des Islandais») immortalisent le souvenir. Bien connue grâce au témoignage de récits contemporains formant le cycle de la *Sturlunga saga* (ou «Saga des Sturlungar», c'est-à-dire des descendants de Sturla), la vie de cette famille est étroitement liée à celle de l'île boréale aux derniers temps de l'indépendance (fin du XIIe et première moitié du XIIIe siècle): violent de caractère, âpre au gain et mû par une vive ambition, Sturla joua en effet un rôle de premier plan dans les incessantes querelles qui ensanglantaient alors le pays. Ce fut au demeurant à l'issue de l'une d'entre elles qu'il prit une décision lourde de conséquences pour la formation intellectuelle de Snorri: ayant été blessé au visage par une femme du nom de Thorbiorg (celle-ci, épouse du prêtre Pal Solvason, avec lequel Sturla était en litige au sujet d'un héritage, s'était jetée sur lui, armée d'un couteau, avec la ferme intention de lui crever un œil afin — selon ses propres mots — d'accentuer la ressemblance du père de Snorri avec le dieu Odin...), Sturla avait exigé réparation de la part du prêtre; ce dernier s'en fut alors demander l'appui de Jon Loftsson, qui était à l'époque le chef le plus puissant de l'île, mais aussi l'un des hommes les plus instruits de son temps; au cours de la séance de réconciliation qui s'ensuivit au parlement, Jon proposa notamment à Sturla de veiller à l'éducation de l'un de ses fils; Sturla acquiesça, et ce fut en ces circonstances, fortement marquées au coin de réminiscences mythologiques, que Snorri, alors âgé de trois ans, quitta sa famille et alla habiter chez Jon Loftsson, à Oddi, au sud du pays.

Snorri passa là toute sa jeunesse, et l'on a de bonnes raisons de supposer qu'il y fit des études d'autant plus solides que le domaine d'Oddi comptait parmi les principaux centres intellectuels de l'Islande médiévale: le grand-père de Jon Loftsson,

Sæmund Sigfusson, que l'on surnommait «le savant» et qui avait jeté les fondements de l'historiographie nationale, y avait créé une école réputée, au retour d'un long séjour studieux en Europe occidentale. Sans trop s'avancer, on peut donc estimer qu'à Oddi Snorri s'initia peu ou prou au latin, qu'il y lut maint auteur du Moyen Âge chrétien, mais aussi qu'il acquit auprès de ses maîtres une profonde connaissance de la tradition littéraire norroise, qu'il s'agisse des anciens poèmes mythologiques et héroïques ou des premières sagas retraçant l'histoire des rois de Norvège et celle de ses compatriotes.

En 1199, Snorri obtint la main de Herdis, la fille du prêtre Bersi, riche propriétaire du domaine de Borg, à l'ouest de l'île. Le jeune couple demeura quelque temps encore à Oddi, puis, à la mort de Bersi, en 1202, alla s'établir à Borg. Là, sur les terres de son ancêtre maternel, Egil Skallagrimsson, Snorri fit rapidement croître sa fortune, dirigeant activement l'exploitation et héritant de plusieurs charges qui lui assurèrent une réelle autorité, à la fois politique et juridique, sur les habitants de la région. Vers 1206, il quitta cependant Borg et s'installa à Reykjaholt, domaine situé dans cette même contrée du Borgarfjord et dont l'importance économique n'était pas moins considérable. Bientôt, le rôle politique de Snorri déborda les cantons de l'ouest du pays: il obtint en effet de nouvelles charges dans les vallées du nord, puis, en 1215, il fut élu aux hautes fonctions de «récitateur de la loi», en sorte qu'il présida l'assemblée du parlement national, aux Thingvellir, pendant plusieurs sessions jusqu'en 1218, et, derechef, de 1222 à 1231.

Ce personnage politique de tout premier plan qu'était devenu Snorri vers 1215 réunissait à l'évidence nombre de qualités faisant de lui un véritable aristocrate: il se montrait généreux envers ses amis, en compagnie desquels il chevauchait en grand équipage lorsqu'il se rendait au parlement; il aimait leur offrir l'hospitalité dans son domaine de Reykjaholt; il prisait le luxe, les banquets, les bains chauds; et il ne dédaignait pas les belles armes, témoin l'épisode qui vit un prince norvégien lui envoyer une épée, un bouclier et une broigne en remerciement des strophes qu'il avait composées en son honneur. Car Snorri était aussi un poète des plus remarquables: il excellait dans l'art scaldique, genre poétique

souvent raffiné, parfois contourné, mais toujours tenu en haute estime en Islande comme dans l'ensemble du monde norrois. C'est ainsi que les souverains norvégiens s'entouraient volontiers de scaldes, venus pour la plupart de l'île boréale, qu'ils les faisaient membres de leur garde, et qu'ils les couvraient de cadeaux tant lors de la déclamation de leurs œuvres qu'à l'heure où ils partaient rejoindre le pays natal.

Aussi n'est-il pas surprenant qu'une invitation à venir séjourner à la cour norvégienne ait accompagné les armes offertes à Snorri. En 1218, le seigneur de Reykjaholt prit donc un passage sur un navire en partance pour la Norvège. Il y demeura deux ans, en compagnie du jeune roi Hakon et surtout du prince Skuli, jouissant de leurs faveurs, s'instruisant plus avant sur l'histoire du royaume et effectuant plusieurs voyages à travers le pays ainsi que dans les provinces suédoises du Götaland.

Si, à maints égards, il lui fut profitable, ce premier séjour de Snorri en Norvège le plaça également dans une position délicate, partagé qu'il était à présent entre la défense des intérêts islandais et la fidélité dont il devait faire montre envers la couronne norvégienne, de plus en plus désireuse d'étendre son autorité sur l'île. Il parvint certes, lors de l'été 1220, peu avant son retour en Islande, à dissuader Hakon et Skuli de se livrer à une expédition punitive contre ses compatriotes, jugés coupables de s'opposer aux entreprises des marchands de Bergen. Mais, pour ce faire, Snorri dut sans doute promettre plus qu'il ne pouvait tenir. (Il semble qu'il se soit alors engagé à obtenir des chefs islandais un serment d'obéissance au roi de Norvège.) Quoi qu'il en soit, après la fin de son second mandat de «récitateur de la loi», Snorri fut entraîné dans le tourbillon des intrigues qui se nouaient et se dénouaient entre les principaux clans de l'île. Sa situation en Islande devenant de plus en plus périlleuse, il fit à nouveau voile pour la Norvège, en 1237, mais ce fut pour y retrouver un pays où couvait la guerre civile: devenu adulte, le roi Hakon était alors en passe de se défaire de la tutelle du prince Skuli, aussi la tension grandissait-elle entre les partisans des deux souverains. Snorri séjourna néanmoins deux hivers auprès de son protecteur, Skuli, puis se décida à regagner l'Islande, bravant en cela une

interdiction promulguée par Hakon. Désormais celui-ci le considéra comme un traître à sa cause, en sorte que, un an après avoir vaincu et fait exécuter Skuli, il ordonna au chef du parti norvégien en Islande, Gissur Thorvaldsson, de lui livrer Snorri ou de le mettre à mort. Sans tarder, Gissur réunit une petite troupe et se dirigea vers Reykjaholt: il surprit Snorri de nuit, le 23 septembre 1241, et le fit aussitôt tuer par ses hommes.

Sous les coups des affidés du roi Hakon disparaissait non seulement l'Islandais le plus éminent de son époque, mais encore, par un paradoxe ô combien tragique, le principal historien de la royauté norvégienne. Car Snorri n'avait-il pas consacré une grande partie de son activité littéraire à la composition d'un important recueil de sagas retraçant les hauts faits des souverains de Norvège?

Intitulée *Heimskringla* (c'est-à-dire l'«orbe du monde», mots par lesquels s'ouvre l'*Ynglinga saga*, le premier récit du recueil), cette œuvre repose sur une vaste érudition: visiblement, l'auteur étudia la plupart des vieux manuscrits relatifs à l'histoire des pays nordiques depuis le IXe siècle; il mit certainement à contribution les *vitæ* et les autres récits hagiographiques rédigés à la mémoire du roi saint Olaf, mort à la bataille de Stiklastadir en 1030; et il tira assurément profit de l'existence des premières sagas composées en langue vernaculaire et consacrées aux grands vikings des temps anciens. Mais sa documentation n'était pas uniquement livresque: tant en Islande qu'en Norvège, il avait dû entendre des récits transmis oralement depuis des générations sur tel ou tel roi, tel ou tel événement des principaux règnes, telle ou telle coutume ancestrale. En outre, Snorri possédait une intime connaissance des poèmes et des impromptus dans lesquels les scaldes des siècles antérieurs avaient chanté la gloire des souverains scandinaves, décrit leurs combats et rapporté leurs exploits.

Sans doute Snorri rédigea-t-il en premier lieu une saga entièrement consacrée au règne de saint Olaf, puis élargit-il son propos en concevant une véritable histoire de la dynastie norvégienne, depuis ses origines mythiques jusqu'au règne de Magnus Erlingsson (1161-1177), dans laquelle il inséra son chef-d'œuvre, la *Saga de saint Olaf*. Au cours de cette admi-

rable fresque historique, Snorri fit preuve non seulement d'un art consommé du portrait, du dialogue et de la composition, mais aussi d'un remarquable sens critique dans l'utilisation de ses sources. Ainsi écarta-t-il nombre de pieuses légendes qui figuraient en bonne place dans les premières *vitæ* dédiées au saint patron de la Norvège. À l'inverse, il préserva de l'oubli maint récit mythologique, notamment en citant et en commentant les strophes d'un vieux poème païen, l'*Ynglingatal* (ou «Dénombrement des Ynglingar», c'est-à-dire des descendants du dieu Yngvi-Freyr), qui lui servit de trame lors de la rédaction de l'*Ynglinga saga*, cette histoire des ancêtres suédois que s'attribuait la dynastie norvégienne.

Avec le vif intérêt pour le paganisme nordique, ses dieux, ses mythes et ses coutumes, que Snorri manifesta au cours de l'*Ynglinga saga* et de quelques autres récits de la *Heimskringla*, la parfaite maîtrise de l'ancienne poésie scaldique qu'il révéla tout au long de cette geste des souverains norvégiens s'observe également dans la *Saga d'Egil Skallagrimsson*, l'une des plus belles *Islendingasogur*, dont la paternité lui est volontiers attribuée par la recherche moderne. Plus particulièrement, elle sous-tend l'autre grande œuvre à laquelle est attaché sans conteste le nom de Snorri Sturluson, à savoir l'*Edda*.

L'EDDA

Sans doute est-ce au retour de son premier séjour en Norvège, vers 1220, que Snorri conçut le projet de l'*Edda*[1]. La

1. La signification du nom *Edda* est depuis longtemps très discutée, d'autant plus qu'il n'est pas certain qu'il fut donné à l'œuvre par Snorri lui-même. Parmi les principales hypothèses étymologiques formulées à son sujet, signalons rapidement celle consistant à le rapprocher d'*Oddi*, nom du lieu où Snorri passa son enfance et reçut sa formation intellectuelle, et celle le faisant dériver d'*óðr*, terme norrois désignant notamment la poésie, mais ces deux étymologies concurrentes se heurtent à des difficultés phonétiques. Une autre hypothèse, fort ancienne elle aussi, connaît aujourd'hui une nouvelle faveur — le mot *Edda* proviendrait en définitive du verbe latin *ēdo* et désignerait, selon les uns, le fait de «composer (une œuvre poétique)» et, selon les autres, celui de «compiler (des récits)» —, mais elle paraît trop contournée pour pouvoir emporter l'adhésion. De préférence à ces dérivations hasardeuses, nous sommes enclin à considérer que le titre *Edda* ne doit pas être dissocié du nom de personne féminin *Edda*, lequel est bien attesté dans la littérature norroise (en

genèse de ce qui allait devenir un véritable manuel de poésie et de mythologie demeure certes entourée de larges pans d'obscurité, mais il semble bien que l'occasion en fut le long et brillant poème, intitulé *Hattatal* (ou «Dénombrement des mètres»), que l'aristocrate islandais composa à cette époque en l'honneur des souverains norvégiens.

Afin de rendre hommage au roi Hakon et au prince Skuli qui l'avaient accueilli à leur cour et avec lesquels il s'était lié d'amitié, Snorri entreprit en effet de louer leur grandeur, leur bravoure et leur libéralité au cours de cent deux strophes illustrant chacune un genre métrique ou stylistique différent. De la sorte, toute la richesse prosodique de l'ancienne poésie norroise scintilla dans ces vers, mais, comme nombre d'entre eux se révélaient être d'une grande complexité, il parut souhaitable à leur auteur d'en expliquer les principes. Aussi Snorri adjoignit-il au poème un commentaire théorique, lequel prit la forme, au moins au début de l'hymne, d'un dialogue savant entre un maître et son élève. Le prodigieux tour de force artistique que représentait le *Hattatal* se doubla donc d'un dessein didactique, celui consistant à montrer aux jeunes scaldes de ce début du XIIIe siècle comment composer de bons vers norrois — c'est-à-dire de «longs vers» contenant notamment certaines allitérations à l'initiale, parfois accompagnées de rimes intérieures plus ou moins riches, et respectant, entre autres règles, celle de l'alternance dans l'accentuation et la quantité des syllabes —, alors que les courants littéraires venus d'Europe occidentale menaçaient les fondements mêmes de la poésie ancestrale en proposant l'exemple, certainement plus facile à suivre, de vers aux simples rimes finales.

L'art poétique du vieux Nord ne reposait pas uniquement sur la stricte observation de règles métriques : tout aussi essentielle était l'utilisation élégante de métaphores et périphrases construites à l'aide d'un vocabulaire spécifique. Ce fut précisément afin de permettre aux jeunes poètes de son temps de

particulier dans la *Rigsthula*) et correspond à l'appellatif poétique *edda*, dont le sens est «aïeule». Dans cette hypothèse, il nous paraît probable que ce nom de personne fut choisi comme titre de l'œuvre en raison du fait que celle-ci constituait un recueil d'antiques savoirs.

maîtriser la technique des tournures périphrastiques (ou *kenningar*) tout en disposant d'un vaste choix de vocables appropriés (ou *heiti*) que Snorri rédigea la seconde partie de l'*Edda*, dont le nom est *Skaldskaparmal* (littéralement « Dits sur la poésie », et donc « Art poétique »).

Dans ce dessein, il leur donna en exemple de nombreuses strophes, les unes isolées, les autres insérées dans des poèmes plus ou moins longs, qui avaient été composées par les scaldes des siècles antérieurs et dans lesquelles figuraient des périphrases permettant de désigner habilement tel ou tel objet, telle ou telle notion, telle ou telle personne de la société humaine et divine. À côté de ces citations d'anciennes strophes scaldiques, qui se révèlent être d'autant plus précieuses qu'une grande partie d'entre elles n'a été préservée que par les manuscrits de l'*Edda*, les *Skaldskaparmal* contiennent, d'une part, des listes de noms poétiques, et, d'autre part, des passages en prose expliquant la raison de certaines métaphores. Dans ces récits, Snorri relate, avec un remarquable talent de conteur, quelques-uns des mythes les plus importants de la Scandinavie païenne, notamment ceux concernant l'origine de la poésie, le premier combat singulier de Thor, l'expédition de ce dieu chez le géant Geirrœd, la forge par les nains de plusieurs joyaux et attributs divins, etc. Ailleurs, l'auteur prend prétexte de l'existence de périphrases désignant l'or pour raconter les tragiques événements formant le cycle héroïque de Sigurd — depuis la malédiction de l'anneau jusqu'à la mise à mort des derniers enfants de Gudrun en passant par la victoire sur le dragon Fafnir, la conquête de Brynhild, le meurtre de Sigurd et la fin des Niflungar trahis par Atli; ce faisant, Snorri fournit une version parfois inédite de la plus célèbre des légendes germaniques, en sorte qu'il s'avère fort instructif de confronter son témoignage à celui des autres œuvres littéraires, tant norroises qu'allemandes, consacrées à Sigurd-Siegfried.

De même que lors du *Hattatal*, Snorri eut recours dans les *Skaldskaparmal* à l'artifice du dialogue afin d'exposer sa matière, mais ici les deux interlocuteurs ne sont plus anonymes : ils portent les noms de Bragi, l'un des membres du panthéon nordique, et d'Ægir, un personnage qui aurait été invité par les dieux à participer à leur banquet. Au cours de ce

dernier, Bragi aurait raconté à Ægir « maints événements dont les Ases furent les acteurs », ce qui lui aurait donné l'occasion d'expliquer l'origine de plusieurs périphrases. Cette fiction, qui était censée fournir le cadre des *Skaldskaparmal*, fut néanmoins abandonnée progressivement au cours de l'exposé et laissa la place à une simple énumération des principaux types de *kenningar* et aux listes de *heiti*.

Plus élaborée se révèle être la construction de la première partie de l'*Edda*, celle intitulée *Gylfaginning* (ou « Mystification de Gylfi »). C'est ici que l'art de la composition, dont Snorri fit montre de façon éclatante dans son recueil historique de la *Heimskringla*, se manifesta le plus clairement, à tel point que, de l'aveu général, cette partie de l'*Edda* a dû être rédigée en dernier lieu, même si elle vient en tête de l'ouvrage dans tous les manuscrits. Il semble en outre qu'après l'achèvement des *Skaldskaparmal* l'auteur ait jugé nécessaire de fournir aux jeunes scaldes un exposé plus systématique des mythes et dieux de l'antiquité païenne, puisque nombre de périphrases, de métaphores et de vocables poétiques étaient fondés en mythologie.

Le cadre de l'action que Snorri conçut pour la *Gylfaginning* est celui de la visite qu'un roi légendaire de Suède aurait faite aux dieux dans leur domaine d'Asgard. Ayant été abusé par une déesse qui lui avait enlevé un morceau de son pays, le roi Gylfi se serait interrogé sur la nature de ces êtres et, en particulier, sur l'origine de leur pouvoir. Il aurait alors décidé de partir pour Asgard afin de s'enquérir auprès des dieux eux-mêmes de leur race, de leur puissance et de leur destin. Introduit dans la résidence des Ases, Gylfi aurait pu questionner à loisir trois de ses hôtes, mais à la condition expresse qu'il se révélât plus savant qu'eux. Il s'agit donc d'une joute oratoire, dans laquelle le perdant était censé risquer sa tête, que Gylfi aurait livrée aux dieux afin d'acquérir la connaissance suprême. L'artifice littéraire utilisé ici par Snorri apparaît d'autant plus habile que le dialogue va se dérouler sur cet arrière-plan dramatique, propre à renforcer encore le caractère fondamentalement tragique des mythes enseignés à Gylfi.

Les premières questions du visiteur portent sur l'origine des temps, sur la création de l'univers et sur l'apparition des races

divines et humaines. Les interlocuteurs de Gylfi lui répondent en apportant maintes précisions sur ces matières et en relatant notamment la formation du ciel et des astres, de la terre et des mers, du vent et des saisons. Vient ensuite une description des principaux sites célestes autour de l'arbre du monde, le frêne Yggdrasil, puis une longue présentation des dieux et des déesses, chaque membre du panthéon nordique étant caractérisé plus ou moins succinctement; à l'occasion, Snorri insère dans ce catalogue théologique le récit d'épisodes au cours desquels tel ou tel dieu joua un rôle marquant, par exemple l'enchaînement du loup Fenrir grâce au sacrifice de Tyr ou la conquête de la belle Gerd par Skirnir pour son maître Freyr. À la suite de quoi Gylfi s'instruit sur la Valhalle et les guerriers qui y sont rassemblés dans l'attente du combat final, sur la naissance de Sleipnir, le cheval d'Odin, et sur la construction de Skidbladnir, le bateau de Freyr. Au terme de questions de plus en plus pressantes de la part de Gylfi, l'un de ses hôtes se résout alors à lui raconter l'expédition de Thor chez le géant Utgarda-Loki, l'échec — annonciateur d'une plus cruelle défaite — qu'y subit le dieu de la force, et la revanche qu'il crut prendre peu après sur le serpent de Midgard. Le récit de la mort de Baldr, suivi de celui de la punition infligée à Loki, annonce le Crépuscule des dieux dont la grandiose description constitue le point d'orgue de la *Gylfaginning*. Les derniers chapitres évoquent brièvement le nouveau cycle, lequel sera dominé par les dieux jeunes et bons que l'incendie universel aura épargnés. S'achève alors l'exposé fait à Gylfi: il se retrouve subitement seul sur une vaste plaine. Le palais divin et ses hôtes omniscients ont disparu. La mystification dont le roi suédois avait été l'objet a pris fin.

Au total, c'est un traité en bonne et due forme que Snorri a élaboré dans la *Gylfaginning*: après avoir créé un cadre fictif grâce à la légende de Gylfi abusé par les Ases, il a ordonné sa matière selon un plan chronologique des plus rigoureux; il a utilisé un fil conducteur — l'annonce de l'inéluctable affrontement eschatologique — afin de relier entre eux les différents mythes relatés et de donner une remarquable unité à l'ensemble; il a aussi tenu à citer ses sources en puisant généreusement dans le fonds des poèmes composés à l'époque païenne.

Si le dessein que s'était fixé l'auteur en rédigeant la *Gylfaginning* paraît avoir été atteint, si avec cette partie de l'*Edda* les jeunes scaldes disposèrent sans nul doute d'un exposé à la fois clair et systématique des anciens mythes sur lesquels reposaient quantité de figures stylistiques, Snorri a-t-il pour autant été un chroniqueur fidèle du paganisme nordique ? Le témoignage qu'il donne des pouvoirs et des aventures des dieux scandinaves est-il authentique ? Ou, au contraire, a-t-il été influencé, consciemment ou non, par les doctrines théologiques en vigueur au début du XIIIe siècle ? Quelle est la part des conceptions judéo-chrétiennes de l'univers dans la relation qu'il fournit de l'origine du monde et de la fin des temps ?

Depuis plus d'un siècle, ces questions n'ont pas laissé d'être débattues par les philologues et les historiens des religions sans qu'un accord durable ait pu être obtenu. Il est vrai que la discussion s'est souvent déroulée dans une certaine confusion : le problème des modèles formels de l'*Edda* et celui des sources du recueil n'ont pas toujours été distingués aussi soigneusement qu'il l'eût fallu ; des conclusions peut-être recevables en ce qui concerne les *Skaldskaparmal* ont parfois été appliquées abusivement à la première partie de l'ouvrage ; en outre, la mise en évidence d'indéniables influences bibliques dans l'un ou l'autre chapitre du début de la *Gylfaginning* n'a que trop fréquemment été utilisée pour tenter de jeter le discrédit sur toute l'entreprise de Snorri.

Force est néanmoins de constater que, même s'il vivait dans un pays évangélisé depuis environ deux siècles et s'il avait reçu à Oddi une éducation fortement teintée de dogmatisme chrétien, Snorri montrait une profonde inclination pour la mythologie ancestrale. Au reste, ne donna-t-il pas le nom de « Valhalle » au campement qu'il occupait sur le site des Thingvellir lors des sessions du parlement islandais ? Ne composa-t-il pas en l'honneur du prince Skuli une strophe consacrée à Odin lui-même ? S'il serait certainement abusif de faire de Snorri un propagandiste païen en pleine époque chrétienne, il ne nous semble pas douteux qu'il ait chéri ces belles histoires qui assuraient la pérennité de la poésie scaldique, ces vieux mythes dans lesquels s'exprimait le génie de sa nation.

Certes, cela n'exclut pas qu'il ait pu ici et là forcer le trait, embellir un récit, inventer un nom ou une étymologie, ni, à

l'inverse, qu'il ait élagué un poème, simplifié un épisode jugé secondaire, unifié des fragments épars, voire contradictoires, d'une légende. Mais quand bien même le fait serait invariablement établi, Snorri demeurerait encore un témoin de première importance : proche du paganisme autant par le cœur que par le siècle, il était éminemment versé dans les poèmes mythologiques qui, semble-t-il, furent composés aux IXe et Xe siècles en Norvège, en Islande ou dans quelque autre région du monde norrois. Non seulement il utilisa d'abondance leurs strophes dans la *Gylfaginning* — soit en les citant soit en les paraphrasant — mais il s'inspira directement de deux d'entre eux lorsqu'il conçut ce traité : à la *Voluspa* (ou « Prédiction de la voyante »), il emprunta les lignes directrices de son plan, et des *Vafthrudnismal* (ou « Dits de Vafthrudnir »), il tira le thème de l'hospitalité accordée à un visiteur désireux d'acquérir la connaissance suprême au terme d'une joute oratoire avec son hôte. Point n'est donc besoin de faire intervenir l'hypothèse, au demeurant fort hasardeuse, de quelque modèle étranger pour expliquer la composition de la *Gylfaginning*.

La même constatation s'impose au sujet de nombreux mythes relatés au cours de cette première partie de l'*Edda* ainsi que dans les *Skaldskaparmal* : leur matière provient souvent d'œuvres poétiques certainement antérieures à l'époque où vécut Snorri, que ce soient des poèmes scaldiques comme la *Haustlong* et la *Thorsdrapa* ou des poèmes dits eddiques[1]

1. Afin d'éviter toute confusion, nous réservons le terme *Edda* à la seule œuvre qui ait réellement été appelée ainsi dès le Moyen Âge, à savoir le traité de Snorri Sturluson, et utilisons l'expression de « poèmes eddiques » (de préférence à celle, trop équivoque, d'*Edda poétique*) pour désigner les divers poèmes mythologiques et héroïques qui furent composés, à partir du IXe siècle, par des auteurs demeurés anonymes (ce en quoi ils diffèrent déjà des poèmes dits scaldiques), dans des vers bien caractéristiques (notamment ceux présentant le mètre intitulé *fornyrdislag* ou « manière des vieux récits »), et dont la matière fut largement exploitée par Snorri dans son recueil. Les poèmes eddiques furent transcrits sur plusieurs parchemins au cours du Moyen Âge islandais, le plus complet de ces manuscrits étant le célèbre *Codex Regius* rédigé vers la fin du XIIIe siècle. (Il doit son nom au fait qu'après sa redécouverte en Islande vers le milieu du XVIIe siècle, il fut offert par l'évêque de Skalholt, Brynjolfur Sveinsson, au roi du Danemark, Frédéric III, et conservé à la Bibliothèque royale de Copenhague. Il y demeura jusqu'en avril 1971, date à laquelle il fut solennellement rendu à l'Islande.)

comme les *Grimnismal* et les *Skirnismal*, sans oublier bien sûr la *Voluspa* ni les *Vafthrudnismal*. Une comparaison terme à terme entre les strophes de ces poèmes et les chapitres de l'*Edda* qu'elles inspirèrent montre qu'en règle générale les divergences, quand elles existent, ne sont pas d'une importance telle qu'on ne les doive considérer autrement que comme de simples variantes d'un même mythe. Compte tenu du caractère à la fois fluctuant et défectueux de la transmission des œuvres littéraires norroises, rien ne prouve d'ailleurs que la version donnée par Snorri soit nécessairement secondaire par rapport aux versions, quelquefois différentes, qu'en fournissent les manuscrits des poèmes eddiques et scaldiques. Tant de textes norrois ont disparu depuis le Moyen Âge qu'il serait bien présomptueux d'affirmer que Snorri ne disposa pas d'une matière mythologique plus riche que celle parvenue jusqu'à nous. Il apparaît donc illégitime de soupçonner systématiquement l'auteur d'avoir interprété à sa guise le contenu de certaines des strophes qui lui tenaient lieu de sources d'information sur le monde divin. Et il est abusif de considérer que tout chapitre de la *Gylfaginning* ou des *Skaldskaparmal* dont le thème ne semble pas connu d'autres œuvres littéraires, trouve essentiellement son origine dans l'imagination de Snorri.

Au demeurant, le recours à la comparaison méthodique avec les mythologies d'autres peuples indo-européens a dans plusieurs cas permis d'éclairer d'un jour nouveau la question des sources de certains chapitres de l'*Edda* : grâce aux travaux de Georges Dumézil notamment, des récits qui, tels celui de la naissance et du meurtre de Kvasir (*Skaldskaparmal*, chapitre 2) ou celui du sacrifice consenti par Tyr lors de l'enchaînement du loup Fenrir (*Gylfaginning*, chapitres 25 et 34), passèrent longtemps pour n'être que des affabulations ou des constructions poétiques dues à Snorri, ont pu être analysés sous un angle différent, rapprochés d'histoires romaines ou indiennes visiblement analogues, puis expliqués comme prolongeant — ou reprenant — des schèmes mythologiques certainement très anciens.

Cette entreprise de réhabilitation de l'*Edda* ne doit pas occulter le fait que son auteur poursuivit d'abord un dessein

didactique ni qu'il fut à l'occasion influencé par la théologie chrétienne. Mais, autant qu'un « art poétique » du Moyen Âge norrois, l'*Edda* mérite bien d'être considérée comme un véritable trésor de mythes scandinaves, car, en définitive, l'œuvre de Snorri apparaît profondément enracinée dans la tradition païenne.

LA TRADUCTION

Comme on l'aura observé à la lecture des pages précédentes, l'*Edda* de Snorri offre un aspect composite : le recueil s'ouvre sur un traité de mythologie (la *Gylfaginning*), se poursuit sur une poétique (les *Skaldskaparmal*) et se clôt sur un poème et son commentaire (le *Hattatal*). Seuls la *Gylfaginning* et quelques chapitres des *Skaldskaparmal* se prêtent véritablement à la traduction dans le cadre d'une collection comme celle-ci, les autres parties du recueil apparaissant ne pouvoir être rendues intelligiblement en français qu'au sein d'une édition scientifique, de préférence bilingue et pourvue d'un important appareil critique et d'un long commentaire, tant sont nombreux dans le *Hattatal* et dans les *Skaldskaparmal* les termes techniques, les vocables poétiques, les listes de synonymes et les circonlocutions défiant tout essai de traduction littéraire.

Il en résulte que, dans ce volume, c'est d'abord un choix de récits mythologiques qui est présenté au lecteur : il comprend la quasi-totalité de la *Gylfaginning* et les principaux passages en prose des *Skaldskaparmal*. En cela, nous avons suivi l'exemple de l'édition originale procurée en 1950 par deux grands noms des études norroises, Anne Holtsmark et Jón Helgason[1]. Comme eux, nous avons écarté le prologue et l'épilogue de la *Gylfaginning*, d'autant plus volontiers que leur attribution à Snorri est toujours sujette à caution. Pour l'essentiel, nous avons respecté la disposition du texte établi par ces deux éditeurs, en particulier en ce qui concerne le classement des chapitres. En revanche, nous nous sommes accordé une

1. Les références de cette édition et des autres publications ou manuscrits mentionnés ici sont indiquées dans la bibliographie située en fin de volume, p. 213.

plus grande liberté dans le choix des leçons offertes par les manuscrits de l'*Edda*. Si, à l'instar de la plupart des éditeurs de l'œuvre, Anne Holtsmark et Jón Helgason prirent le parti de reproduire aussi fidèlement que possible le texte fourni par l'un des quatre principaux manuscrits en ne l'émendant, en règle générale, qu'en présence de leçons ou lacunaires ou indéniablement fautives, il nous a paru opportun de tenter de nous rapprocher davantage de l'archétype. C'est ainsi qu'en cas de divergences entre les manuscrits, nous avons souvent donné la préférence aux leçons offertes conjointement par plusieurs manuscrits, a fortiori lorsque ceux-ci appartiennent à des classes distinctes. Mais, bien entendu, nous avons relevé dans les notes[1] les variantes les plus importantes par rapport aux leçons adoptées et traduites dans le corps du texte, et en particulier celles présentant un intérêt immédiat pour l'étude de la mythologie nordique, en sorte que le lecteur pourra se faire une idée assez complète de ces récits tels qu'ils ont été transmis par les manuscrits islandais.

Afin de rendre plus accessible une œuvre rédigée dans une langue fort différente de la nôtre, à une époque déjà éloignée et au sein d'une civilisation qui, au fil des siècles, nous est devenue de plus en plus étrangère, nous avons jugé utile de compléter ces observations philologiques sur les manuscrits de l'*Edda* par nombre de notes explicatives : les unes précisent le sens d'un mot ou d'une tournure, les autres fournissent l'étymologie probable de la plupart des noms propres, d'autres encore s'efforcent de situer telle coutume ou telle notion dans son contexte originel, celui du monde norrois à l'époque médiévale. Cependant notre intention n'a pas été de proposer ici un commentaire un tant soit peu complet de l'œuvre mythologique de Snorri Sturluson, travail qui eût assurément exigé un cadre beaucoup plus vaste que celui du présent volume. Nous avons simplement souhaité faciliter la compréhension de ces récits de mythologie nordique, dont l'étude pourra être approfondie à loisir en consultant les travaux signalés dans la bibliographie.

1. Les notes sont regroupées dans la deuxième partie de l'ouvrage, p. 133.

D'autres notes poursuivent un but plus érudit, mais non moins indispensable pour permettre d'apprécier le texte sous son double aspect d'œuvre originale due à un auteur du Moyen Âge chrétien et d'authentique recueil de vieux mythes païens : elles donnent ici les références des strophes eddiques ou scaldiques citées par Snorri et indiquent là quelles furent, selon toute vraisemblance, les sources de maint passage en prose.

Enfin, nous avons tenu à rendre plus aisée la lecture de la traduction française (et aussi de l'introduction) en simplifiant systématiquement la forme des noms norrois, que ce soient des noms de personne ou des noms de lieu[1]. De surcroît,

1. Les règles que nous avons adoptées pour ce faire sont les suivantes :
1) La consonne « þ » (majuscule « Þ »), spirante dentale sourde qui est communément appelée *þorn* et qui correspond au « th » dur de l'anglais (par ex. dans *thin*), a été rendue par *th* (majuscule *Th*).
2) La consonne « ð », spirante dentale sonore qui est appelée *éð* et qui correspond au « th » doux de l'anglais (par ex. dans *that*) ou au « d » danois de *gade*, a été rendue par *d*. (Cette consonne n'est jamais employée à l'initiale et ne se rencontre donc guère comme majuscule.)
3) La semi-voyelle « j » a été transcrite *i*.
4) La voyelle « ǫ », qui représente un son issu de la métaphonie en *u* de la voyelle « a », a été rendue par *o*. (À l'origine, elle exprimait selon toute vraisemblance un son « o » très ouvert, puis elle évolua vers le son « eu », cela expliquant pourquoi elle est souvent transcrite *ö*, solution qui nous paraît inacceptable pour les textes de l'époque classique.)
5) La voyelle « ø », qui exprime un son « eu » bref, a été rendue à l'aide du même signe que celui exprimant le son « eu » long, soit *œ*.
6) La voyelle « æ », qui exprime un son issu de la métaphonie en *i* de la voyelle « á » (« a » long) et qui est proche du « è » ouvert, a été rendue par *æ*.
7) Les accents notant la longueur des voyelles ont été supprimés (à l'exception de ceux figurant sur les noms de personne portés par des contemporains).
8) Les noms propres ont en général été transcrits sans la désinence du cas, sous la forme présentée par le thème au nominatif singulier. Les principales exceptions à cette règle concernent certains pluriels (*Volsungar*, *Niflungar*, etc.) et quelques noms dont le thème se termine par une voyelle (ainsi *Freyr*).

Indiquons enfin que, dans les notes, il a en revanche paru souhaitable de conserver les divers signes islandais (dans toute la mesure du possible) afin de faciliter l'exposé relatif aux variantes offertes par les manuscrits et à l'étymologie des noms commentés (les formes reconstruites par comparaison sont précédées d'un astérisque).

lorsque le sens de ces noms nous a paru être immédiat en vieil islandais, nous avons souvent jugé opportun de l'indiquer entre parenthèses, nous réservant la possibilité de les commenter plus avant, avec les autres noms, dans les notes qui forment la deuxième partie de l'ouvrage.

★

Ces pages d'introduction seraient bien incomplètes si nous omettions d'exprimer ici notre reconnaissance à nos collègues de l'Institut de philologie norroise de l'Université de Reykjavik, notamment à MM. Bjarni Einarsson, Ólafur Halldórsson et Stefán Karlsson, pour l'aide précieuse qu'ils ne laissèrent de nous apporter au cours des deux années où nous étudiâmes à leurs côtés les manuscrits de l'*Edda* et où nous essayâmes de résoudre maintes difficultés textuelles afin de parvenir à une compréhension plus précise de l'œuvre de Snorri. Nos remerciements s'adressent également à M. Frédéric Durand, professeur à l'Université de Caen, qui accepta généreusement de relire le manuscrit de cet ouvrage.

Notre souhait le plus cher est que la présente traduction puisse contribuer à mieux faire connaître en France l'un des plus fascinants chefs-d'œuvre de la littérature norroise, et aussi à susciter de nouvelles recherches sur les mythes et les dieux de la Scandinavie ancienne.

Paris, hiver 1989-1990.

AVERTISSEMENT
POUR LA HUITIÈME RÉIMPRESSION

*Publié au mois de février 1991, le présent ouvrage a été réimprimé en mai 1991, puis en avril 1992, en mai 1993, en juin 1995, en février 1998, en juin 2001 et en avril 2003 ; à l'occasion de la plupart de ces réimpressions, des corrections mineures ont été apportées au texte de la traduction ainsi qu'aux notes et à l'introduction. Cette nouvelle réimpression nous permet de signaler la publication d'un volume de la collection « L'aube des peuples » dans lequel le lecteur trouvera notamment un important complément mythologique à l'*Edda *: la première partie de la* Heimskringla *de Snorri Sturluson, éditée sous le titre* Histoire des rois de Norvège, I : Des origines mythiques de la dynastie à la bataille de Svold, *traduit du vieil islandais, introduit et annoté par François-Xavier Dillmann (2000, 706 pages, illustrations, cartes, tableaux chronologiques et généalogiques) ; citons aussi le recueil d'articles de Georges Dumézil,* Mythes et dieux de la Scandinavie ancienne *(Éditions Gallimard, « Bibliothèque des Sciences humaines », 2000, 396 pages), dans lequel sont étudiés nombre de récits traduits et annotés dans le présent ouvrage. Signalons également l'existence, depuis 1994, d'une revue française d'études nordiques,* Proxima Thulé, *qui accorde une large place à la littérature norroise et à la mythologie scandinave (adresse de la rédaction : Société des études nordiques, c/o École pratique des hautes études, Section des sciences historiques et philologiques, Sorbonne, 45-47, rue des Écoles, 75005 Paris. Les commandes des volumes de* Proxima Thulé *sont à adresser aux Éditions De Boccard, 11, rue de Médicis, 75006 Paris).*

Versailles, mai 2005.

GYLFAGINNING

[La mystification de Gylfi]

PREMIER CHAPITRE

Le roi Gylfi[1] régnait sur des contrées situées dans le pays qui porte à présent le nom de Suède. À son sujet on raconte qu'en récompense du divertissement[2] qu'elle lui avait procuré, il accorda à une vagabonde[3] autant de terre de labour dans son royaume que quatre bœufs retourneraient en un jour et une nuit. Mais cette femme, dont le nom est Gefion[4], appartenait à la race des Ases[5]. Elle alla chercher au nord, aux Iotunheimar («pays des géants[6]»), quatre bœufs — lesquels étaient ses propres fils, conçus avec un géant[7] —, et les attela à une charrue. Celle-ci progressa si puissamment[8] et si profondément qu'un morceau de terre se détacha. Les bœufs le tirèrent vers la mer, en direction de l'ouest, avant de s'arrêter dans un détroit. Là, Gefion fixa le morceau de terre et lui donna un nom: elle l'appela Seelande[9]. Mais, à l'endroit où la terre s'était soulevée, il se forma un lac: c'est cela qu'on appelle aujourd'hui en Suède le lac Mälar[10]. Et les baies y sont disposées de la même façon que les caps en Seelande. Voici ce que dit le scalde[11] Bragi l'ancien[12]:

Gefion, toute joyeuse[13],
À Gylfi arracha le joyau des domaines ancestraux[14],
L'accroissement du Danemark,
Si bien que fumèrent les bêtes de trait.

Huit astres du front[15], ils présentaient,
Les bœufs, et quatre têtes,
Quand ils marchèrent devant le vaste butin
De l'île aux prairies[16].

DEUXIÈME CHAPITRE

Le roi Gylfi, qui était un homme intelligent et versé dans la magie, s'étonnait grandement que le peuple des Ases possédât une science telle[1] que tout se déroulait selon leur volonté ; il se demanda si cela tenait à leur nature propre ou si les puissances divines[2] qu'ils vénéraient en étaient la cause. Aussi se mit-il en route pour Asgard[3] (« séjour des Ases »), et ce fut en cachette qu'il effectua ce voyage : il se dissimula en prenant l'apparence d'un vieillard. Mais les Ases étaient d'autant plus savants qu'ils possédaient le don de divination, aussi virent-ils son expédition avant qu'il n'arrivât et préparèrent-ils à son endroit des illusions visuelles. Quand il pénétra dans le fort[4], il vit une halle[5] si haute qu'il put à peine en apercevoir le sommet. Son toit était recouvert de boucliers dorés, tel un toit de bardeaux. Voici les termes dans lesquels Thiodolf de Hvinir[6] dit que le toit de la Valhalle[7] était recouvert de boucliers :

Sous les jets de pierres[8],
Les sagaces[9] guerriers
Sur leur dos firent scintiller
Les écorces de bouleau de la halle de Svafnir[10].

Dans l'ouverture de la porte menant à la halle, Gylfi vit un homme qui jonglait avec des poignards et qui en avait sept en l'air en même temps. Ce fut cet homme qui prit le premier la parole afin de lui demander son nom. Il déclara alors s'appeler Gangleri[11] et s'être égaré en chemin, puis il sollicita un gîte pour la nuit et demanda qui possédait la halle. L'homme répondit que c'était leur roi, et il ajouta : « Je vais te mener à lui

et tu lui demanderas alors toi-même son nom. » Sur ces entrefaites l'homme se retourna et pénétra devant lui dans la halle. Il le suivit et, aussitôt, le battant de la porte se referma sur ses talons. À l'intérieur, il vit de nombreuses travées[12] et une multitude d'hommes : les uns jouaient, les autres buvaient, d'autres encore étaient en armes et se battaient. Il promena alors ses regards de tous côtés, et bien des choses qu'il vit lui parurent suspectes. Il déclara alors[13] :

« Toutes les issues
Soigneusement doivent être scrutées
Avant de pénétrer plus avant,
Car il ne fait pas bon savoir
Sur quels bancs [de la halle]
Les ennemis ont déjà pris place. »

Il vit trois trônes[14], disposés l'un au-dessus de l'autre, et sur chacun desquels un homme était assis. Il demanda alors quel était le nom de leur souverain. L'homme qui l'avait introduit lui répondit que celui qui était assis sur le trône le plus bas était le roi et qu'il s'appelait « le Très-Haut[15] », tandis que celui qui venait aussitôt après s'appelait « l'Égal du Très-Haut[16] », et celui qui était assis au sommet « le Tiers[17] ». Le Très-Haut demanda alors à l'arrivant si d'autres raisons leur valaient sa visite, en ajoutant que la nourriture et la boisson étaient à sa disposition comme pour toutes les autres personnes présentes dans la halle du Très-Haut. Il répondit qu'il voulait en premier lieu s'enquérir s'il se trouvait là quelqu'un de savant. Le Très-Haut lui déclara alors qu'il ne sortirait pas sain et sauf de la halle[18], à moins qu'il ne se révélât être plus savant qu'eux. Et [il ajouta :]

« Tiens-toi debout, là, devant nous
Pendant que tu questionnes !
C'est à celui qui raconte qu'il revient d'être assis[19]. »

TROISIÈME CHAPITRE

Gangleri prit alors la parole en ces termes: «De tous les dieux, lequel est le plus éminent et le plus ancien?»

Le Très-Haut répondit: «Alfadr[1] ("Omnipater") est le nom qu'il porte dans notre langue, mais, dans l'ancien Asgard[2], il possédait douze noms[3]: le premier est Alfadr, le second Herran ou Herian, le troisième Nikar ou Hnikar, le quatrième Nikuz ou Hnikud, le cinquième Fiolnir, le sixième Oski, le septième Omi, le huitième Biflidi ou Biflindi, le neuvième Svidar, le dixième Svidrir, le onzième Vidrir, le douzième Ialg ou Ialk.»

Gangleri demanda: «Où est ce dieu[4]? Et quel est son pouvoir? Quels hauts faits a-t-il accomplis?»

Le Très-Haut répondit: «Il vit de toute éternité[5], gouvernant tout son royaume et décidant de toutes choses, grandes et petites.»

L'Égal du Très-Haut dit alors: «Il façonna[6] le ciel et la terre et l'air et tout ce qui s'y trouve.»

Le Tiers dit aussi: «Mais ce qu'il y a de plus important encore, c'est qu'il fit l'homme et lui donna une âme, laquelle vivra et ne périra jamais, en dépit du fait que le corps se putréfiera et deviendra poussière, ou se consumera et deviendra cendre. Tous les hommes droits vivront auprès de lui en ce lieu qui est appelé Gimlé[7] ou Vingolf[8], mais les méchants iront à Hel[9] et, de là, à Niflhel[10], c'est-à-dire tout en bas dans le neuvième monde.»

Gangleri demanda alors: «Que faisait-il avant la création du ciel et de la terre?»

Le Très-Haut répondit: «Il vivait en compagnie des géants du givre[11].»

QUATRIÈME CHAPITRE

Gangleri demanda: «Quelle fut l'origine[1]? Comment cela commença-t-il? Et qu'y avait-il auparavant?»

Le Très-Haut répondit: «Ainsi qu'il est dit dans la Voluspa[2]:

C'était à l'origine des temps,
Alors que régnait le néant[3].
Ni sable, ni mer n'y avait,
Ni vagues glacées.
N'existait la terre,
Ni le ciel très haut[4].
Immense était l'abîme[5],
Mais nulle plante ne poussait[6].»

L'Égal du Très-Haut dit alors: «Ce fut à de nombreuses époques avant la création de la terre que Niflheim[7] fut fait. En son centre se trouve la source appelée Hvergelmir[8] et, de là, sourdent les rivières qui portent les noms suivants[9]: Svol, Gunnthra, Fiorm, Fimbulthul, Slidr et Hrid, Sylg et Ylg, Vid, Leiptr; et aussi Gioll, qui est la plus proche des grilles de Hel.»

Le Tiers dit aussi[10]: «En tout premier lieu, il y eut cependant le monde qui est situé dans la partie méridionale et qui est appelé Muspell[11]. Il est lumineux et très chaud, car cette région n'est que feu et flammes[12], aussi est-il inaccessible aux étrangers et à ceux qui n'y possèdent pas de domaines ancestraux. C'est là que réside l'être appelé Surt[13]: il se tient à la frontière de ce pays afin de le défendre et il possède une épée ardente. À la fin du monde[14], il partira au combat, vaincra tous les dieux et incendiera le monde entier. Voici ce qui est dit dans la Voluspa[15]:

Du sud s'avance Surt,
Le feu flambant à la main[16].
De l'épée jaillit[17]
Le soleil des dieux des occis.
Les falaises s'effondrent,
Les femmes-trolls[18] trébuchent.
Sur le sentier de Hel s'avancent les guerriers
Tandis que le ciel se déchire.»

Gangleri demanda : « Quels changements intervinrent avant que les races ne fissent leur apparition et que le genre humain ne s'accrût ? »

Le Très-Haut dit : « Quand les fleuves qui sont appelés Élivagar[1] furent arrivés si loin de leur source[2] que le flot venimeux qu'ils entraînaient se mit à durcir — telle la scorie coulant hors du feu —, il se forma de la glace. Et, quand la glace s'arrêta et ne coula plus, la vapeur qui émanait du poison gela par-dessus, dans la même direction [que la coulée de glace], et se transforma en givre. De la sorte, couche sur couche, le givre augmenta en volume et parvint jusque dans l'immense abîme, Ginnungagap. »

L'Égal du Très-Haut dit alors : « Dans sa partie orientée au nord, Ginnungagap se remplit d'une lourde masse de glace et de givre, et, à partir de là, de la vapeur et un souffle d'air glacé se répandirent vers l'intérieur de l'abîme. À l'inverse, dans sa partie orientée au sud, Ginnungagap s'allégea sous l'effet des étincelles et des flammèches qui volaient à sa rencontre en provenance du monde de Muspell. »

Le Tiers dit aussi : « De même que le froid le plus cruel[3] provenait de Niflheim, de même ce qui se trouvait à proximité de Muspell était chaud et lumineux. Mais [l'intérieur de] Ginnungagap était aussi doux que l'air sans vent. Lorsque le souffle d'air brûlant rencontra le givre, celui-ci se mit à fondre et dégoutta. De ces gouttes ruisselantes jaillit alors la vie sous l'action de la source de chaleur[4], et une forme humaine apparut. Son nom est Ymir[5], mais les géants du givre l'appellent Aurgelmir[6]. C'est de lui que descendent les races des géants du givre, comme il est dit dans la Petite Voluspa[7] :

Toutes les devineresses
Descendent de Vidolf[8],
Toutes les magiciennes
De Vilmeid[9],
Tous les sorciers
De Svarthofdi[10],

Mais tous les géants
Sont l'engeance d'Ymir.

Voici ce que dit à ce sujet le géant Vafthrudnir[11] :

[Odin demanda :]
Ô savant géant !
D'où vint, au tout début, Aurgelmir,
L'ancêtre des géants[12] ?

[Vafthrudnir répondit :]
Des Élivagar
Jaillirent des gouttes venimeuses
Et elles crûrent jusqu'à ce qu'un géant en résulta.
Là remontent
Toutes nos mesnies,
Aussi, depuis toujours, féroce est notre race. »

Gangleri demanda : « Comment les races purent-elles croître à partir de lui ? Comment se fit-il qu'il en résulta d'autres êtres ? Croyez-vous donc que c'est un dieu ? »

Le Très-Haut répondit : « En aucun cas nous ne le reconnaissons pour dieu : c'était un être mauvais, de même que tous ses descendants, eux que nous appelons les géants du givre. On raconte[13] que, pendant qu'il dormait, il se mit à transpirer : alors, sous son bras gauche[14], se développèrent un homme et une femme, et l'une de ses jambes engendra un fils avec son autre jambe. Ce fut d'eux que provinrent les races dites des "géants du givre". Quant au vieux géant du givre, nous l'appelons Ymir. »

SIXIÈME CHAPITRE

Gangleri demanda : « Où habitait Ymir, et de quoi vivait-il ? »

Le Très-Haut répondit : « Voici ce qui se produisit ensuite : des gouttes de givre sortit la vache appelée Audhumla[1] et,

comme quatre fleuves de lait coulaient de son pis, elle nourrit Ymir. »

Gangleri demanda : « Mais de quoi se nourrissait la vache ? »

Le Très-Haut répondit : « Elle léchait les pierres de givre, qui étaient salées. Le premier jour qu'elle les lécha, une chevelure d'homme se dégagea d'une pierre le soir, le deuxième jour, une tête d'homme se dégagea, et, le troisième jour, ce fut un homme tout entier qui apparut. Son nom est Buri[2]. Il était beau, grand et vigoureux. Il engendra un fils appelé Bor[3], et celui-ci épousa Bestla[4], la fille du géant Bolthorn[5], avec laquelle il eut trois fils : le premier est appelé Odin[6], le second Vili[7], et le troisième Vé[8]. Et j'ai la conviction qu'avec ses frères cet Odin est le souverain qui règne sur le ciel et la terre. Nous estimons en effet qu'il doit être appelé ainsi, car c'est l'appellation de l'être le plus éminent et le plus noble que nous connaissions — aussi est-ce à bon droit que vous pouvez vous-même le désigner de la sorte. »

SEPTIÈME CHAPITRE

Gangleri demanda : « En quels termes vivaient-ils ? Et laquelle [des deux races] fut la plus puissante ? »

Le Très-Haut répondit : « Les fils de Bor tuèrent le géant Ymir, et, quand il tomba, il jaillit tellement de sang de ses blessures qu'ils y noyèrent toute la race des géants du givre — à l'exception d'un seul, celui que les géants appellent Bergelmir[1], qui s'échappa avec sa mesnie. Il monta sur [une embarcation en forme de tronc d'arbre évidé qui, plus tard, devint] son cercueil[2] avec sa femme et ils s'y maintinrent sains et saufs. C'est d'eux que proviennent les races des géants du givre, comme il est dit ici :

D'innombrables hivers[3]
Avant que ne fût créée la terre
Naquit Bergelmir.
Le premier fait dont j'ai gardé le souvenir

Est que le très savant géant
Sur une bière[4] fut placé. »

HUITIÈME CHAPITRE

Gangleri déclara alors : « Si tu crois que ce sont des dieux, que firent ensuite les fils de Bor ? »

Le Très-Haut répondit : « Ce n'est pas peu de chose ce qu'il y a à en dire ! Ils prirent Ymir, le transportèrent au milieu de l'immense abîme Ginnungagap et en firent la terre. De son sang, ils firent la mer et les lacs, de sa chair la terre [ferme], et de ses os les montagnes. Quant aux pierres et aux éboulis de roches, ils les firent de ses incisives et de ses molaires[1], ainsi que de ceux de ses os qui s'étaient brisés. »

L'Égal du Très-Haut dit alors : « Du sang qui jaillissait de ses blessures et qui coulait librement, ils firent ensuite la mer qui leur servit à ceindre[2] la terre afin de la maintenir fermement : pour ce faire, ils la disposèrent en cercle tout autour de la terre, aussi la plupart des hommes estiment-ils qu'il est impossible de traverser cette mer. »

Le Tiers dit ensuite : « Ils prirent également son crâne et en firent le ciel : ils le dressèrent en quatre coins[3] au-dessus de la terre, puis ils placèrent un nain sous chacun des angles ainsi formés. Ces nains portent les noms suivants : Austri ("l'oriental"), Vestri ("l'occidental"), Nordri ("le septentrional") et Sudri ("le méridional"). Ils prirent alors les flammèches et les étincelles qui avaient été projetées hors du monde de Muspell et qui volaient librement, et ils les placèrent au milieu de l'immense firmament de Ginnungagap[4], à la fois par le haut et par le bas [de l'abîme], afin d'éclairer le ciel et la terre. Ils arrêtèrent tous les corps lumineux et leur donnèrent une place, fixe dans le ciel pour les uns, mobile sous la voûte céleste pour les autres, mais ces derniers, ils les placèrent néanmoins sur leur orbe et ils réglèrent leur mouvement. Il est dit dans les vieux poèmes[5] que c'est depuis lors que l'on distingue le jour et la

nuit et que l'on compte par années. Voici au demeurant ce qui est dit dans la Voluspa[6] :

Point ne savait le soleil
Où ses demeures se situaient.
Point ne savait la lune
Quel pouvoir elle possédait.
Point ne savaient les étoiles
Où leurs sites se trouvaient.

Ainsi en allait-il auparavant. »

Gangleri déclara alors : « Ce sont des faits mémorables dont je viens d'entendre le récit. Il s'agit là en effet d'un ouvrage[7] prodigieusement grand et habilement exécuté. Mais quelle forme fut donnée à la terre ? »

Le Très-Haut répondit : « Elle est ronde en sa périphérie, et elle est entourée de la très profonde mer[8] sur le rivage[9] de laquelle se situent les contrées qu'ils donnèrent aux races des géants. Mais, à l'intérieur des terres, ils érigèrent une fortification tout autour du monde afin de se protéger de l'hostilité des géants, et, pour ce faire, ils utilisèrent les cils du géant Ymir. Ils donnèrent à cette fortification le nom de Midgard[10]. Ils prirent ensuite le cerveau d'Ymir, le lancèrent en l'air et en firent les nuages, comme il est dit ici[11] :

De la chair d'Ymir
La terre fut créée,
De son sang la mer,
De ses os les montagnes,
De ses cheveux les arbres[12],
Et de son crâne le ciel.

De ses cils, ils firent,
Les dieux cléments, Midgard
Pour les fils des hommes.
Mais de son cerveau
Furent créés
Tous les nuages cruels[13]. »

Gangleri déclara alors : « Il me semble que c'est une bien grande œuvre qui fut accomplie par les fils de Bor quand le ciel et la terre furent créés, le soleil et les astres mis en place, et le jour et la nuit séparés l'un de l'autre. Mais d'où viennent les hommes qui habitent le monde ? »

Le Très-Haut répondit : « Alors que les fils de Bor marchaient le long du rivage de la mer[1], ils trouvèrent deux [troncs d'] arbres[2]. Ils les relevèrent et façonnèrent deux hommes : le premier[3] leur donna le souffle et la vie, le second[4] l'intelligence et le mouvement, le troisième[5] l'apparence, la parole, l'ouïe et la vue. Ils leur donnèrent aussi des vêtements et des noms : l'homme fut appelé Ask[6] et la femme Embla[7]. Ce fut d'eux que naquit la race humaine, laquelle fut établie [par les fils de Bor] sur des terres protégées par Midgard[8].

Ensuite les fils de Bor construisirent pour eux-mêmes, au milieu du monde, un fort qui est appelé Asgard, mais auquel les hommes donnent le nom de Troie[9]. Ce fut là que les dieux et leurs races s'établirent, et, depuis lors, maints événements mémorables sont survenus tant sur la terre que dans les airs. Il est à Asgard un lieu appelé Hlidskialf[10] et dans lequel se trouve un trône : quand Odin[11] y prenait place, il pouvait observer tous les mondes, de même que l'activité de tout un chacun, et il comprenait tout ce qui s'offrait à son regard.

Sa femme, qui était la fille de Fiorgvin[12], s'appelait Frigg[13]. C'est d'eux que provient la lignée formant ce que nous appelons les "races des Ases" : elles résidèrent dans l'ancien Asgard ainsi que dans les royaumes qui en dépendaient, et toutes ces races sont d'origine divine. Aussi est-ce à bon droit qu'Odin peut être appelé Alfadr, car il est père de tous les dieux et de tous les hommes, et de tout ce qui a été accompli par lui et par sa puissance.

La terre[14] était sa fille, et aussi sa femme ; ce fut d'elle qu'il eut le premier de ses fils, à savoir Asa-Thor[15], chez qui la force et la vigueur étaient innées — c'est pourquoi il triomphait de tous les êtres vivants.

DIXIÈME CHAPITRE

Il était un géant qui habitait aux Iotunheimar[1] et qui s'appelait Norfi ou Narfi[2]. Il avait une fille appelée Nott[3] ("nuit"), laquelle était noire et sombre, comme la race dont elle était issue. Elle fut mariée à Naglfari[4], et ils eurent un fils, qui fut appelé Aud[5]. Ensuite elle fut mariée à Anar[6], et la fille qu'ils eurent fut appelée Iord[7] ("terre"). En dernier lieu elle fut donnée en mariage à Delling[8], qui appartenait à la race des Ases : ils eurent un fils, qui fut appelé Dag[9] ("jour") et qui était brillant et beau, à l'instar de son père. Alfadr prit alors Nott et Dag, son fils : il leur donna deux chevaux et deux chars, et les plaça en haut dans le ciel en leur enjoignant de chevaucher chaque jour autour de la terre[10]. Nott vient en tête, montée sur le coursier qui est appelé Hrimfaxi[11] ("crinière de givre"), et, chaque matin, ce dernier couvre la terre de rosée avec l'écume qui dégoutte de son mors. Le cheval que possède Dag s'appelle Skinfaxi ("crinière d'éclat"), et, de sa crinière, il éclaire l'air tout entier ainsi que la terre. »

ONZIÈME CHAPITRE

Gangleri demanda alors : « Comment [Alfadr] dirige-t-il le cours du soleil et de la lune ? »

Le Très-Haut répondit : « Il y avait un homme qui s'appelait Mundilfœri[1] et qui avait deux enfants[2]. Ils étaient si beaux et si splendides qu'il donna à son fils le nom de Mani[3] ("lune") et à sa fille celui de Sol[4] ("soleil"), et il la maria à un homme appelé Glen[5]. Mais les dieux se courroucèrent de cette présomption [à utiliser de tels noms][6], aussi se saisirent-ils du frère et de la sœur : ils les placèrent en haut dans le ciel et firent conduire par Sol les chevaux qui tiraient le char du soleil[7], lequel avait été créé par les dieux — afin d'éclairer les mondes — à l'aide d'une flammèche projetée hors de Muspell. Sous les épaules de ces chevaux, qui sont appelés Arvak[8] et Alsvid[9], les dieux

placèrent deux soufflets afin de les refroidir ; dans certains poèmes anciens[10], on appelle cela l'*isarnkol* (le "froid de fer"). Mani dirige [quant à lui] le mouvement de la lune et préside à sa croissance et à son décours. Il enleva à la terre les deux enfants appelés Bil et Hiuki[11] alors qu'ils revenaient de la source appelée Byrgir et qu'ils portaient sur leurs épaules la cuve appelée Sœg, à l'aide de la perche appelée Simul. Ces enfants, dont le père est appelé Vidfinn, accompagnent Mani, comme on peut le voir depuis la terre. »

DOUZIÈME CHAPITRE

Gangleri déclara alors : « Le soleil progresse si rapidement que c'est presque comme s'il avait peur. Il ne se hâterait pas davantage s'il craignait de mourir. »

Le Très-Haut répondit alors : « Il n'est pas étonnant qu'il progresse vivement : celui qui le poursuit est tout proche de lui, aussi le soleil n'a-t-il d'autre issue que la fuite. »

Gangleri demanda : « Qui donc lui cause ce désagrément ? »

Le Très-Haut répondit : « Ce sont deux loups. Celui qui le poursuit s'appelle Skoll[1] ; il remplit d'effroi le soleil et il finira aussi par l'attraper. Celui qui court devant lui s'appelle Hati, fils de Hrodvitnir[2] ; il veut attraper la lune, et c'est aussi ce qui arrivera. »

Gangleri demanda : « De quelle race sont ces loups ? »

Le Très-Haut répondit : « Il est une géante qui habite à l'est de Midgard[3], dans la forêt appelée Iarnvid[4] ("forêt de fer"). C'est là également qu'habitent les femmes-trolls[5] qui sont appelées les Iarnvidiur ("femmes de la forêt de fer"). La vieille géante met au monde de nombreux fils, tous des géants à forme de loups, et ce sont d'eux que proviennent ces [deux] loups. On raconte qu'un membre de cette race, appelé Managarm[6] ("chien de la lune"), deviendra très puissant. Il se rassasiera du sang[7] de tous les hommes à l'agonie[8], puis il dévorera la lune et aspergera de sang le ciel et l'air tout entier. Suite à cela, le soleil perdra son éclat, tandis que les vents se déchaîneront et mugi-

ront avec fureur dans toutes les directions. Voici ce qui est dit dans la Voluspa[9] :

À l'est habite la vieille
Dans la Forêt de fer,
Et là elle met au monde
Les enfants de Fenrir.
Parmi eux tous,
L'un deviendra,
Sous la forme d'un monstre,
De l'astre le destructeur[10].

Il se rassasiera du sang
Des hommes à la mort voués.
Il rougira de sang pourpre
La demeure des dieux.
Noirs deviendront les rayons du soleil
Tout au long des étés suivants,
Et terribles seront les tempêtes.
En savez-vous davantage, vraiment[11] ? »

TREIZIÈME CHAPITRE

Gangleri demanda alors : « Quel est le chemin qui mène de la terre au ciel ? »

Le Très-Haut répondit en riant : « Voilà une question qui ne témoigne pas d'une grande science ! Ne t'a-t-il donc pas été dit que les dieux firent un pont de la terre au ciel, et qu'il s'appelle Bifrost[1] ? Tu as dû le voir, mais il est probable que tu l'appelles "arc-en-ciel". Ce pont, qui a trois couleurs, est très solide : il a été fait avec plus d'art et de talent[2] que les autres ouvrages. Mais, tout solide qu'il est, il s'effondrera quand les fils de Muspell[3] arriveront à cheval et l'emprunteront. Leurs chevaux devront alors traverser à la nage de grands fleuves, et ainsi pourront-ils poursuivre leur route. »

Gangleri déclara alors : « Il me semble que ce ne fut pas de bonne foi que les dieux construisirent ce pont, puisqu'il

s'effondrera[4] alors qu'ils possèdent le pouvoir de faire toute chose comme ils l'entendent. »

Le Très-Haut répondit : « Les dieux ne méritent pas de reproches pour cet ouvrage. Bifrost est un excellent pont, mais il n'est aucune chose en ce monde qui se révélera sûre quand les fils de Muspell partiront en guerre. »

QUATORZIÈME CHAPITRE

Gangleri demanda : « Que fit Alfadr lorsque la construction d'Asgard fut achevée ? »

Le Très-Haut répondit : « Il commença par mettre en place des gouvernants[1], et il leur demanda de fixer avec lui le destin des hommes et de décider de l'agencement du fort. Cela se passa à l'endroit appelé Idavoll[2], au milieu du fort. Leur tout premier acte fut d'édifier le temple dans lequel se trouvent leurs sièges, qui sont au nombre de douze, en plus du trône qui appartient à Alfadr. C'est le bâtiment le mieux construit qui soit sur terre et aussi le plus grand ; tant à l'extérieur qu'à l'intérieur, tout y est comme de l'or pur, et on l'appelle Gladsheim[3]. Ils édifièrent un autre bâtiment, très beau lui aussi : c'était le sanctuaire[4] que possédaient les déesses et auquel les hommes donnent le nom de Vingolf[5]. Ensuite ils installèrent des forges[6], pour lesquelles ils fabriquèrent un marteau, des tenailles et une enclume, et, avec ces instruments, ils forgèrent tous les autres outils. Ils travaillèrent alors le métal, la pierre et le bois, ainsi que l'or, métal qu'ils possédaient en telle abondance qu'ils s'en servirent pour faire tous leurs objets et ustensiles domestiques[7]. Aussi cette époque est-elle appelée l'âge d'or, [lequel dura] jusqu'au moment où il fut corrompu par l'arrivée des femmes provenant des Iotunheimar[8]. Ensuite les dieux prirent place dans leur siège[9] et se mirent à délibérer. Ils se remémorèrent la naissance des nains au profond de la terre, tels des vers dans la chair. Ce fut en effet dans la chair d'Ymir qu'à l'origine les nains prirent forme et vinrent à la vie : leur état était alors celui de vers, mais, sur la décision des dieux, ils

reçurent intelligence et forme humaines, tout en continuant à habiter dans la terre et dans les pierres. Modsognir[10] était le plus éminent d'entre eux, et Durin[11] venait en second. Voici ce qui est dit dans la Voluspa[12] :

Toutes les puissances divines allèrent
Sur les chaires du destin,
Les dieux très saints,
Et là ils examinèrent
Qui créerait
Les races des nains
Du sang de Brimir[13]
Et des membres de Blain[14].
Maintes formes humaines
Ils firent là,
Des nains dans la terre,
Comme le dit Durin.

Voici les noms qu'elle donne[15] :

Nyi, Nidi,
Nordri, Sudri,
Austri, Vestri,
Althiof, Dvalin,
Nar, Nain,
Niping, Dain,
Bifur, Bafur,
Bombor, Nori,
Ori, Onar,
Oin, Miodvitnir,
Vig et Gandalf,
Vindalf, Thorin,
Fili, Kili,
Fundin, Vali,
Thror, Throin,
Thekk, Lit, Vitr,
Nyr, Nyrad,
Rekk, Radsvid.

Les nains suivants habitent dans les pierres, mais les précédents résident dans la terre :

Draupnir, Dolgthvari,
Haur, Hugstari,
Hlediolf, Gloin,
Dori, Ori,
Duf, Andvari,
Heptifili,
Har, Sviar.

Ceux-ci arrivèrent aux Aurvangar[16], dans les plaines des Ioruvellir[17], en provenance de Svarinshaug[18]. C'est d'eux que descend Lovar. Voici leurs noms :

Skirvir, Virvir,
Skafid, Ai,
Alf, Ingi,
Eikinskialdi,
Fal, Frosti,
Fid, Ginnar. »

QUINZIÈME CHAPITRE

Gangleri demanda : « Où se situe le siège qui est le sanctuaire des dieux ? »

Le Très-Haut répondit : « C'est à l'endroit où s'élève le frêne Yggdrasil[1]. C'est là que, chaque jour, les dieux doivent rendre la justice. »

Gangleri demanda : « Qu'y a-t-il à dire de ce site ? »

L'Égal du Très-Haut dit alors : « Ce frêne est le plus grand et le meilleur de tous les arbres ; ses branches s'étendent au-dessus du monde entier[2] et dominent le ciel. Il est supporté par trois racines[3], qui sont extrêmement éloignées les unes des autres. L'une est située chez les Ases, la seconde chez les géants du givre, là où autrefois était l'immense abîme Ginnungagap,

et la troisième couvre le monde de Niflheim. Hvergelmir[4] se trouve sous cette racine et Nidhogg[5] la ronge par-dessous.

Sous la racine dirigée vers les géants du givre se trouve Mimisbrunn (la "source de Mimir"), qui recèle la sagesse et l'intelligence. Celui qui possède cette source s'appelle Mimir[6]: il est très savant[7], car il y boit à l'aide de la corne appelée Giallarhorn[8]. [Il se fit une fois qu'] Alfadr vint à la source et demanda à en boire une gorgée, mais il ne l'obtint pas avant d'avoir mis en gage l'un de ses yeux. Voici ce qui est dit dans la Voluspa[9]:

Je sais exactement, Odin,
Où tu cachas ton œil:
Dans la source de Mimir,
Très célèbre entre toutes.
Mimir, chaque matin,
Boit l'hydromel
Du gage de Valfadr[10].
En savez-vous davantage, vraiment?

La troisième racine du frêne est située dans le ciel, et, sous cette racine, se trouve la source très sacrée qui est appelée Urdarbrunn (la "source d'Urd")[11]; c'est là que les dieux tiennent conseil[12]. Chaque jour, les Ases y montent à cheval, en empruntant Bifrost, qui est également appelé Asbru (le "pont des Ases"). Les chevaux des Ases portent les noms suivants: le meilleur d'entre eux, celui qui appartient à Odin et qui a huit jambes, Sleipnir[13]; le second, Glad[14]; le troisième, Gyllir; le quatrième, Glen; le cinquième, Skeidbrimir; le sixième, Silfrintopp; le septième, Sinir; le huitième, Gils; le neuvième, Falhofnir; le dixième, Gulltopp; le onzième, Lettfeti. Quant au cheval de Baldr, il fut brûlé avec lui[15]. Mais Thor, lui, va à pied au conseil et traverse à gué les fleuves qui portent les noms suivants[16]:

Kormt[17] et Ormt[18],
Et les deux Kerlaugar[19],
Thor doit les passer à gué,
Chaque jour

Quand il s'en va juger
Près du frêne Yggdrasil.
Car Asbru brûle,
Tout entier enflammé,
Et bouillonnent les eaux sacrées.»

Gangleri demanda alors: «Un feu brûle-t-il donc sur Bifrost?»

Le Très-Haut répondit: «Ce que tu vois de rouge dans l'arc-en-ciel n'est autre qu'un feu ardent. Les géants des montagnes[20] parviendraient en effet jusqu'au ciel si Bifrost pouvait être franchi par tous ceux qui veulent l'emprunter. Il est dans le ciel maintes résidences magnifiques, et tout y est placé sous protection divine[21]. Près de la source[22], sous le frêne, se trouve une halle splendide d'où sortent trois vierges appelées Urd, Verdandi et Skuld[23]. Ce sont elles qui façonnent la vie des hommes, et nous les appelons "Nornes[24]". Il est encore d'autres Nornes: celles qui viennent auprès de chaque enfant nouveau-né afin de façonner sa vie. Les unes sont d'origine divine, les autres appartiennent à la race des Elfes[25], et d'autres encore font partie de la race des nains, comme il est dit ici[26]:

D'origine fort diverse,
J'estime que sont les Nornes:
Elles ne possèdent pas le même lignage.
Certaines sont de la race des Ases,
Certaines sont de la race des Elfes,
Certaines sont filles de Dvalin[27].»

Gangleri déclara alors: «Si les Nornes décident du destin des hommes, elles tranchent de façon extrêmement inégale, puisque les uns ont une vie heureuse et honorable, et les autres n'ont que peu de fortune et de gloire, les uns une vie longue et les autres une vie brève.»

Le Très-Haut déclara: «Les Nornes bienveillantes et bien nées façonnent la vie heureuse des uns, tandis que les Nornes malveillantes sont la cause du destin hostile qui frappe les autres.»

SEIZIÈME CHAPITRE

Gangleri demanda: « Y a-t-il d'autres choses remarquables à dire du frêne ? »

Le Très-Haut répondit: « Il y a maintes choses à raconter à son sujet. Dans les branches du frêne est perché un aigle dont le savoir est très vaste; entre ses yeux est perché un faucon[1], appelé Vedrfolnir[2]. Un écureuil du nom de Ratatosk[3] court de bas en haut et de haut en bas le long du frêne et transmet les paroles haineuses que s'échangent l'aigle et Nidhogg. Quatre cerfs[4], appelés Dain, Dvalin, Duneyr et Durathror, courent dans les branches du frêne et broutent les jeunes pousses[5]. Mais, dans Hvergelmir, il y a tellement de serpents en compagnie de Nidhogg qu'aucune langue ne peut les compter. Voici ce qui est dit ici[6]:

Le frêne Yggdrasil
Subit des épreuves
Plus grandes que ne le savent les hommes.
D'en haut un cerf le broute,
Sur le côté, il pourrit,
Et d'en bas Nidhogg le ronge.

Il est dit également ceci:

Plus de serpents
Se trouvent sous le frêne Yggdrasil
Que ne peut se l'imaginer
Un vieil insensé:
Goin et Moin —
Ce sont les fils de Grafvitnir —,
Grabak et Grafvollud,
Ofnir et Svafnir,
Je sais que toujours
De l'arbre ils rongeront les rameaux.

On dit encore que les Nornes qui habitent près de la source d'Urd y prennent chaque jour de l'eau et, avec elle, la boue[7]

déposée tout autour de la source, et qu'elles en aspergent le frêne afin que ses branches ne se dessèchent ni ne pourrissent. Cette eau est si sacrée que toutes les choses qui entrent dans la source deviennent aussi blanches que la membrane[8] placée à l'intérieur de la coquille d'œuf, comme il est dit ici[9]:

Je sais qu'il est un frêne
Appelé Yggdrasil,
Arbre altier, sacré[10],
De blanche boue aspergé.
De là viennent les gouttes de rosée
Qui tombent dans les vallées.
Toujours vert, il se dresse
Au-dessus de la source d'Urd.

La rosée qui, de là, tombe sur la terre, les hommes l'appellent "miellée[11]", et c'est de cela que se nourrissent les abeilles. [D'autre part,] deux oiseaux vivent dans la source d'Urd: ils s'appellent "cygnes", et c'est d'eux que provient l'espèce d'oiseaux qui porte ce nom. »

DIX-SEPTIÈME CHAPITRE

Gangleri déclara alors: « Tu sais de grandes choses concernant le ciel[1]. Mais y a-t-il là d'autres résidences que celle située près de la source d'Urd ? »

Le Très-Haut répondit: « Il y a là maintes résidences splendides. L'une d'entre elles est appelée Alfheim[2]; c'est là qu'habitent les Elfes lumineux, tandis que les Elfes ténébreux vivent en bas, sous terre. Les uns et les autres sont d'apparence fort dissemblable, mais ils diffèrent encore beaucoup plus en réalité. Les Elfes lumineux sont plus beaux que le soleil, tandis que les Elfes ténébreux sont plus noirs que la poix. Une autre résidence est appelée Breidablik[3], et, là, il n'en existe pas de plus belle qu'elle. Il y a là également une résidence qui est appelée Glitnir[4] et dont les murs, les piliers et les colonnes sont

d'or rouge, mais dont le toit est d'argent. Il y a là encore une résidence qui porte le nom de Himinbiorg[5] et qui est située à l'extrémité du ciel, près de la tête du pont, là où Bifrost atteint le ciel. Il y a là encore une grande résidence qui est appelée Valaskialf[6] et qui appartient à Odin : elle fut construite par les dieux, qui la recouvrirent d'un toit d'argent massif[7]. Dans cette halle se trouve le trône qui est appelé Hlidskialf : quand Odin y est assis, il voit le monde entier[8]. À l'extrémité méridionale du ciel se situe la halle qui est la plus belle de toutes et qui est appelée Gimlé[9] : elle est plus brillante que le soleil. Elle survivra à la disparition du ciel et de la terre, et elle sera habitée de toute éternité par les hommes qui sont bons et justes. Ainsi est-il dit dans la Voluspa[10] :

Je sais qu'à Gimlé
Une halle s'élève
Plus belle que le soleil
Et d'un toit d'or couverte[11].
C'est là que résideront
Les troupes fidèles
Et que de toute éternité
Elles jouiront de la félicité. »

Gangleri demanda alors : « Qu'est-ce qui protégera cette résidence quand le feu de Surt[12] embrasera le ciel et la terre ? »

Le Très-Haut répondit : « On raconte qu'au sud du ciel il y a un autre ciel, situé au-dessus de celui-ci et appelé Andlang[13]. Mais, au-dessus de lui, se trouve encore un troisième ciel, appelé Vidblain[14], dans lequel nous estimons que se situe cette résidence. Selon nous, seuls les Elfes lumineux habitent à présent en ces lieux. »

DIX-HUITIÈME CHAPITRE

Gangleri demanda alors : « D'où vient le vent ? Il est si fort qu'il met en mouvement de vastes mers et qu'il attise le feu.

Mais, tout fort qu'il est, on ne peut le voir. C'est là une étrange création. »

Le Très-Haut répondit : « Il m'est facile de te le dire. À l'extrémité septentrionale du ciel siège le géant appelé Hræsvelg[1]. Il a la forme d'un aigle, et, quand il prend son vol, le vent s'enfle[2] sous ses ailes, comme il est dit ici[3] :

Hræsvelg s'appelle
Celui qui siège aux confins du ciel,
Géant à forme d'aigle.
De ses ailes on dit
Que souffle le vent
Sur tous les hommes. »

DIX-NEUVIÈME CHAPITRE

Gangleri demanda alors : « Pourquoi y a-t-il une si grande différence entre l'été, qui est chaud, et l'hiver, qui est froid ? »

Le Très-Haut répondit : « Voici une question que ne poserait pas un homme instruit, car tout un chacun peut expliquer cela. Mais, même si tu es ignorant au point d'être à présent le seul à ne rien avoir entendu dire à ce sujet, je veux considérer avec bienveillance le fait que tu préfères poser une question sans discernement plutôt que de demeurer plus longtemps dans l'ignorance de ce qu'il t'est fait obligation de savoir. Le père de Sumar ("été") s'appelle Svasud[1]. Il mène une vie si heureuse que tout ce qui est doux est appelé, à l'aide de son nom, *svasligt* ("aimable"). Quant au père de Vetr ("hiver"), il est appelé tantôt Vindloni[2], tantôt Vindsval[3], et il est le fils de Vasud[4] ; ces parents étaient des êtres au tempérament cruel et au cœur glacial, et Vetr a hérité de leur nature. »

VINGTIÈME CHAPITRE

Gangleri demanda alors : « Quels sont les Ases auxquels les hommes sont tenus de croire ? »

Le Très-Haut répondit: «Il est douze Ases d'origine divine.»

L'Égal du Très-Haut dit alors: «Les déesses Ases[1] ne sont pas moins sacrées [qu'eux], et leur pouvoir n'est pas moindre que le leur.»

Le Tiers dit ensuite: «Odin est le plus éminent et le plus ancien des Ases. Il préside à toutes choses et, tout puissants que sont les autres dieux, ils le servent tous, tels des enfants leur père. Frigg est son épouse; même si elle n'énonce pas de prophéties, elle sait tout du destin[2] des hommes, ainsi qu'Odin le déclara lui-même à l'Ase appelé Loki[3]:

Te voilà dément, à présent[4], Loki,
Tu as perdu l'esprit!
Pourquoi ne t'arrêtes-tu pas, Lopt[5]?
J'estime que Frigg sait
L'entière destinée,
Même si, en personne, elle ne l'énonce point.

Odin est appelé Alfadr, parce qu'il est le père de tous les dieux. Il est également appelé Valfadr, parce que tous les guerriers qui meurent au combat sont ses fils adoptifs: il leur attribue une place à la Valhalle et à Vingolf, et ils reçoivent alors le nom d'Einheriar[6]. Il est aussi appelé Hangagud[7], Haptagud[8] et Farmagud[9], et il se présenta sous d'autres noms encore quand il fit visite au roi Geirrœd[10]:

Je m'appelle Grim,
Et Gangleri,
Herian, Hialmberi,
Thekk, Thridi,
Thud, Ud,
Helblindi, Har,
Sad, Svipal,
Sanngetal,
Herteit, Hnikar,
Bileyg, Baleyg,
Bolverk, Fiolnir,
Grimnir, Glapsvid, Fiolsvid,

Sidhott, Sidskegg,
Sigfadr, Hnikud,
Alfadr, Atrid, Farmatyr,
Oski, Omi,
Iafnhar, Biflindi,
Gondlir, Harbard,
Svidur, Svidrir,
Ialk, Kialar, Vidur,
Thror, Ygg, Thund,
Vak, Skilving,
Vafud, Hroptatyr,
Gaut, Veratyr.»

Gangleri déclara alors: «Vous lui avez donné pléthore de noms! Et, par ma foi, il faut être très savant pour pouvoir donner des explications et des exemples au sujet des événements qui sont à l'origine de chacun de ces noms.»

Le Très-Haut répondit: «Il est en effet fort instructif d'apprendre [cette liste] avec soin. Mais, qu'il me suffise de te dire que la plupart des noms qui lui furent donnés résultent du fait qu'il existe de nombreuses langues de par le monde, et que tous les peuples ont par conséquent estimé nécessaire de changer son nom dans leurs propres langues afin de pouvoir l'invoquer et lui adresser des prières en leur faveur. D'autre part, certains des événements ayant donné naissance à ces noms se sont produits au cours de ses expéditions, lesquelles sont mentionnées dans divers récits. Aussi ne sera-t-il pas possible de te qualifier d'homme instruit si tu n'es pas en mesure de raconter ces hauts faits.»

VINGT ET UNIÈME CHAPITRE

Gangleri demanda alors: «Comment s'appellent les autres Ases[1]? Quelles sont leurs occupations? Et quels hauts faits ont-ils accomplis?»

Le Très-Haut répondit: «Thor est le plus éminent d'entre eux; il est appelé Asa-Thor ou Aka-Thor[2]. C'est le plus fort de

tous les dieux[3] et de tous les hommes. Il possède un royaume à l'endroit appelé Thrudvangar[4]. Sa halle, qui est appelée Bilskirnir[5], comporte six cent quarante travées[6], et c'est le plus grand bâtiment que l'on connaisse[7]. Ainsi est-il dit dans les Grimnismal[8] :

Cinq [grandes] centaines de travées
Et quatre dizaines en outre
J'estime que Bilskirnir compte au total.
De toutes les maisons
Que je sais couvertes d'un toit,
Celle de mon fils est la plus grande que je connaisse.

Thor possède deux boucs, appelés Tanngniost[9] et Tanngrisnir[10], ainsi qu'un char dans lequel il se déplace[11] et qui est tiré par les boucs ; c'est pour cette raison qu'il est appelé Aka-Thor. Il possède également trois objets précieux. Le premier d'entre eux est le marteau Miollnir[12] : les géants du givre et les géants des montagnes le reconnaissent quand il est brandi, et cela n'est pas étonnant car il a fracassé le crâne de maint de leurs pères ou de leurs parents. Le second objet précieux qu'il possède est excellent : c'est une ceinture de force ; lorsqu'il s'en ceint, sa "force d'Ase[13]" s'accroît du double. Le troisième objet précieux qui lui appartient est de très grande valeur : ce sont des gants de fer ; il ne peut en être dépourvu quand il veut saisir le manche du marteau. Nul n'est assez instruit pour pouvoir énumérer tous ses hauts faits. Je pourrais pour ma part t'en raconter en si grand nombre que des heures entières s'écouleraient avant que je n'aie dit tous ceux que je connais. »

VINGT-DEUXIÈME CHAPITRE

Gangleri déclara alors : « Je voudrais [à présent] m'enquérir des autres Ases. »

Le Très-Haut répondit : « Le second fils d'Odin est Baldr[1], et, à son sujet, il n'y a à dire que du bien. Il est le meilleur, et

tous le louent. Il est si beau et si brillant qu'il émet de la lumière ; il y a une fleur des champs[2] si blanche qu'on l'a comparée aux cils de Baldr[3] : c'est la plus blanche de toutes les fleurs des champs — et de cela tu peux conclure quelle est sa beauté, à la fois de cheveux et de corps. Il est le plus sage[4] des Ases et le plus habile à parler[5] et le plus clément. Mais il possède cette caractéristique essentielle qu'aucun de ses jugements ne peut se réaliser[6]. Il habite l'endroit qui porte le nom de Breidablik et qui est au ciel. En ce lieu, il ne peut rien y avoir d'impur, comme il est dit ici[7] :

Breidablik est appelé
L'endroit où Baldr
Une demeure[8] s'est fait,
Dans cette contrée
Où il y a, je le sais,
Le moins de maléfices[9].

VINGT-TROISIÈME CHAPITRE

Le troisième Ase[1] est celui qui est appelé Niord[2] ; il habite au ciel l'endroit appelé Noatun[3]. Il a pouvoir sur la marche du vent, et il calme la mer et le feu[4] ; c'est lui que l'on doit invoquer pour la navigation et pour la pêche. Il est si riche et si fortuné qu'il peut donner, à ceux qui l'invoquent pour cela, abondance de terres et de biens meubles. Niord n'appartient pas à la race des Ases[5]. Il fut élevé au Vanaheim[6] ("pays des Vanes"), mais les Vanes le livrèrent en otage aux dieux, et, en échange, ils reçurent celui qui est appelé Hœnir[7]. Il fut à l'origine de l'accord qui s'établit entre les dieux et les Vanes.

L'épouse de Niord est Skadi, la fille du géant Thiazi[8]. Skadi voulait avoir pour séjour celui qu'avait eu son père, c'est-à-dire dans les montagnes, à l'endroit appelé Thrymheim[9]. Mais Niord, lui, voulait être près de la mer. Alors ils convinrent qu'ils séjourneraient neuf nuits à Thrymheim, puis trois nuits[10] à Noatun. Mais, quand Niord revint des montagnes à Noatun, il déclama ceci[11] :

Haïssables me sont les montagnes.
Je ne fus pas longtemps là-bas,
Neuf nuits seulement.
Le hurlement des loups
Me faisait horreur,
Comparé au chant des cygnes.

Alors Skadi déclama ceci :

Dormir, je ne pus
Sur les rives de la mer[12]
À cause du cri des oiseaux.
Elle m'éveille,
Venant du large
Chaque matin, la mouette.

Skadi remonta alors dans la montagne et s'établit à Thrymheim. À présent, elle va souvent à ski[13] et, armée d'un arc, elle chasse les bêtes sauvages. Elle est appelée "divinité du ski" ou "dise du ski". Voici ce qui est dit[14] :

Thrymheim est appelé l'endroit
Où habitait Thiazi,
Le très puissant géant.
Mais à présent Skadi réside,
Elle, la resplendissante épouse des dieux[15],
Dans l'antique domaine paternel.

VINGT-QUATRIÈME CHAPITRE

Niord de Noatun eut ensuite deux enfants : un fils appelé Freyr et une fille appelée Freyia[1] ; ils étaient beaux et puissants. Freyr est le plus glorieux des Ases. Il a pouvoir sur la pluie et sur l'éclat du soleil et, par là, sur les fruits de la terre, et il est bon de l'invoquer pour la prospérité et pour la paix[2]. Il a aussi pouvoir sur la fortune des hommes. Freyia est la plus glorieuse

des déesses Ases. Elle possède au ciel[3] la demeure appelée Folkvang[4]. Sur quelque champ de bataille qu'elle aille, montée sur son cheval, elle reçoit la moitié des guerriers morts, l'autre moitié revenant à Odin, comme il est dit ici[5] :

Folkvang[6] est appelé
L'endroit où Freyia décide
De l'attribution des sièges dans la halle.
La moitié des morts au combat,
Chaque jour, elle choisit,
Mais Odin obtient l'autre moitié.

Sa halle est appelée Sessrumnir[7], et elle est grande et belle. Quand Freyia voyage, elle est assise dans un char que tirent deux chats[8] et qu'elle conduit. C'est elle que les hommes invoquent le plus volontiers. C'est aussi de son nom que provient le titre de *frúr* ("dames") qui est donné aux femmes nobles. Les poèmes galants[9] plaisaient beaucoup à Freyia, et il est bon de l'invoquer pour être heureux en amour[10]. »

VINGT-CINQUIÈME CHAPITRE

Gangleri déclara alors : « Ces Ases me paraissent être d'une puissance supérieure, aussi n'est-il pas étonnant que vous disposiez d'un grand pouvoir[1], vous qui possédez une profonde connaissance des dieux et qui savez en toutes circonstances auquel d'entre eux il faut adresser des prières. Mais y a-t-il encore d'autres dieux ? »

Le Très-Haut répondit : « Il est encore un Ase qui s'appelle Tyr[2]. C'est le plus hardi et le plus courageux, et il a grand pouvoir sur la victoire dans les batailles, aussi est-il bon pour les hommes vaillants de l'invoquer. Il existe une expression qui dit que celui qui surpasse les autres hommes et qui ne connaît aucune hésitation est "vaillant comme Tyr". De plus, il est tellement sage que l'on dit de celui qui est très sage qu'il est "sagace comme Tyr". Mais voici un exemple de sa hardiesse[3] :

quand les Ases s'efforcèrent d'obtenir du loup Fenrir qu'il acceptât que le lien appelé Gleipnir lui fût passé, il ne crut pas qu'ils le libéreraient de ce lien — jusqu'à ce qu'ils eurent placé le bras de Tyr en gage dans sa gueule. Mais, quand les Ases refusèrent de le libérer, il déchira le bras à la hauteur de ce qui est appelé à présent "articulation du loup[4]"; aussi Tyr est-il manchot, et il n'est pas appelé conciliateur des hommes.

VINGT-SIXIÈME CHAPITRE

Un autre Ase est Bragi[1]. Il est renommé pour sa sagesse et surtout pour son éloquence et sa verve. Il est particulièrement doué pour la poésie, et c'est de là que vient l'appellation de *bragr* qui est donnée à cet art. Son nom est également utilisé pour qualifier tout être humain dont la faconde dépasse celle des autres hommes ou des autres femmes: on l'appelle en effet "*bragr* ('le plus éminent') des hommes" ou "*bragr* des femmes".

Sa femme s'appelle Idunn[2]. Elle conserve dans son coffre les pommes auxquelles les dieux doivent goûter quand ils vieillissent: tous retrouvent alors la jeunesse, et il en ira ainsi jusqu'au Crépuscule des dieux[3].»

Gangleri déclara alors: «Il me semble que c'est là une chose considérable que les dieux confient à la garde et à la bonne foi d'Idunn.»

Le Très-Haut répondit en riant: «Une fois, la catastrophe fut évitée de peu[4]. Je pourrais t'en faire le récit, mais tu vas d'abord entendre le nom de plusieurs autres Ases.

VINGT-SEPTIÈME CHAPITRE

L'un d'entre eux est Heimdall[1], que l'on appelle l'Ase blanc, et qui est grand et sacré. Il fut enfanté par neuf vierges, qui

étaient toutes sœurs[2]. Il porte également les noms de Hallinskidi[3] et de Gullintanni ("dents d'or"), et [de fait] ses dents sont en or. Quant à son cheval, il porte le nom de Gulltopp ("toupet d'or"). Il habite à l'endroit appelé Himinbiorg, qui est situé près de Bifrost. Heimdall est le veilleur des dieux, aussi siège-t-il là, à l'extrémité du ciel[4], afin de garder le pont contre les géants des montagnes. Il a besoin de moins de sommeil qu'un oiseau, il voit à cent lieues à la ronde[5] aussi bien de nuit que de jour, et il entend croître l'herbe sur la terre, la laine sur les moutons, et tout ce qui fait plus de bruit que cela. Il possède une trompe qui est appelée Giallarhorn et dont on entend le son par tous les mondes. [D'autre part,] la tête est appelée "épée de Heimdall[6]". Voici ce qui est dit ici[7]:

Himinbiorg est le nom du lieu
Où, dit-on, Heimdall
Est le souverain des sanctuaires.
Là, dans l'amène demeure,
Le veilleur des dieux boit
Joyeusement le bon hydromel.

De plus, il dit lui-même ceci dans le Heimdallargaldr[8]:

De neuf mères, je suis l'enfant[9],
De neuf sœurs, je suis le fils.

VINGT-HUITIÈME CHAPITRE

Il y a un Ase qui s'appelle Hodr[1] et qui est aveugle. Il n'est que trop fort. Les dieux auraient voulu qu'on n'eût pas à mentionner cet Ase, car l'acte qu'il accomplira de ses mains[2] sera longtemps gardé en mémoire parmi les dieux et les hommes.

VINGT-NEUVIÈME CHAPITRE

Il y en a un autre qui s'appelle Vidar[1], l'Ase silencieux. Il possède une chaussure épaisse[2]. Il est presque aussi fort que Thor. De lui, les dieux reçoivent une grande assistance dans toutes les épreuves.

TRENTIÈME CHAPITRE

Il y en a un autre qui s'appelle Ali ou Vali[1] et qui est fils d'Odin et de Rind[2]. Il est hardi dans les batailles et les traits qu'il lance sont des plus heureux[3].

TRENTE ET UNIÈME CHAPITRE

Il y en a un autre qui s'appelle Ull[1] et qui est fils de Sif[2] et beau-fils de Thor. Il est si habile à l'arc et si doué pour le ski que personne ne peut se mesurer à lui. De plus, il est de belle apparence et il possède les qualités d'un homme de guerre. Il est bon de l'invoquer dans les duels.

TRENTE-DEUXIÈME CHAPITRE

Le fils de Baldr et de Nanna[1], la fille de Nep[2], s'appelle Forseti[3]. Il possède au ciel la halle appelée Glitnir. Tous ceux qui viennent lui soumettre leurs litiges s'en retournent réconciliés. C'est le meilleur tribunal qui soit parmi les dieux et les hommes. Ainsi est-il dit ici :

Il est une halle appelée Glitnir,
D'or sont ses piliers,
D'argent son propre toit.
C'est là que réside Forseti
La plupart des jours,
Et qu'il apaise toutes les querelles.

TRENTE-TROISIÈME CHAPITRE

Il y a encore, compté parmi les Ases, celui que certains appellent "calomniateur des Ases" et "initiateur des tromperies" et "honte de tous les dieux et de tous les hommes" — il porte le nom de Loki[1] ou Lopt[2], et c'est le fils du géant Farbauti[3]. Sa mère est appelée Laufey[4] ou Nal[5], ses frères sont Byleist[6] et Helblindi[7]. Loki est beau et splendide d'apparence, mauvais de caractère, très changeant dans son comportement. Plus que les autres êtres, il possédait cette sagesse qui est appelée rouerie, ainsi que les ruses permettant d'accomplir toutes choses. Il mettait constamment les dieux dans les plus grandes difficultés, mais il les tirait souvent d'affaire à l'aide de subterfuges. Sa femme s'appelle Sigyn[8], et leur fils est Nari ou Narfi[9].

TRENTE-QUATRIÈME CHAPITRE

Loki avait encore d'autres enfants. Aux Iotunheimar, il y avait une géante qui s'appelait Angrboda[1] et avec laquelle Loki procréa trois enfants. Le premier était le loup Fenrir[2], le second Iormungand[3] — c'est-à-dire le serpent de Midgard[4] —, et le troisième Hel. Mais quand les dieux apprirent que ces trois enfants étaient élevés aux Iotunheimar, et lorsqu'ils découvrirent par l'examen des prophéties qu'ils connaîtraient une grande infortune de leur fait, tous estimèrent qu'il ne fallait s'attendre qu'à du mal de la part de ces enfants, d'abord

en raison de leur ascendance maternelle, et, plus encore, en raison de leur ascendance paternelle. Alors Alfadr demanda aux dieux d'aller se saisir de ces enfants et de les lui amener. Lorsqu'ils furent mis en sa présence, 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. Puis il précipita Hel dans Niflheim et lui donna pouvoir sur neuf mondes afin qu'elle répartît toutes les demeures [qui s'y trouvent] entre ceux qui lui seraient envoyés — ce sont les hommes qui meurent de maladie et ceux qui meurent de vieillesse. Hel possède à Niflheim de vastes résidences, qui sont entourées de clôtures extrêmement hautes et munies de grandes grilles. Sa halle est appelée Éliudnir[5], son assiette Hung ("faim"), son couteau Sult ("famine"), son esclave Ganglati ("traînard"), sa servante Ganglot ("traînarde"), le seuil par lequel on pénètre chez elle porte le nom de Fallanda forad[6] ("pierre d'achoppement"), son lit celui de Kor ("grabat") et les tentures de son lit celui de Blikianda bol[7] ("éclatant malheur"). Sa peau est pour moitié de couleur noire et pour moitié de couleur naturelle, aussi est-elle aisément reconnaissable, et, de plus, elle est passablement sinistre[8] et effroyable.

Les Ases élevèrent le loup chez eux, et Tyr était le seul qui fût assez hardi pour aller lui donner à manger. Mais quand les dieux virent combien il grandissait chaque jour, et comme toutes les prophéties disaient qu'il était destiné à provoquer leur perte, ils prirent le parti de fabriquer un lien extrêmement fort qu'ils appellèrent Lœding[9]. Ils l'apportèrent alors au loup et lui demandèrent d'essayer ses forces sur lui. Le loup estima que cela n'excéderait pas ses forces, aussi les laissa-t-il agir avec lui à leur guise. Mais la première fois qu'il s'arc-bouta, le lien se brisa. Ainsi le loup se libéra-t-il de Lœding.

Ensuite les Ases fabriquèrent un second lien, deux fois plus fort que le premier, qu'ils appelèrent Dromi[10]. Ils demandèrent à nouveau au loup de l'essayer, en lui déclarant qu'il deviendrait extrêmement renommé pour sa force si un ouvrage d'une telle importance ne parvenait pas à le maintenir. Le loup pensa que ce lien était très fort, mais aussi que sa propre force avait augmenté depuis qu'il avait brisé Lœding ; il

lui apparut également qu'il devait s'exposer au danger s'il voulait devenir célèbre, aussi permit-il que le lien fût posé sur lui. Mais, quand les Ases déclarèrent qu'ils en avaient terminé, le loup se secoua, frappa le lien à terre, se débattit violemment, puis s'arc-bouta et brisa le lien, si bien que les morceaux volèrent au loin. Ainsi se délivra-t-il de Dromi, et, depuis, on utilise l'expression "libérer [quelque chose] de Lœding" ou "délivrer [quelque chose] de Dromi", lorsqu'une action est accomplie avec véhémence.

Après cela, les Ases craignirent de ne pouvoir enchaîner le loup. Alors Alfadr demanda à Skirnir[11], le messager de Freyr, de descendre au Svartalfaheim[12] ("pays des Elfes noirs") et de faire fabriquer par des nains un lien appelé Gleipnir[13]. Celui-ci fut fait à l'aide de six ingrédients : le bruit [du pas] des chats, la barbe des femmes, les racines des montagnes, les tendons des ours, le souffle des poissons et la salive des oiseaux. Et, bien que tu n'aies pas su cela auparavant, tu vas obtenir sur-le-champ des preuves véridiques que l'on ne t'a pas menti : tu as certainement dû remarquer que les femmes n'ont pas de barbe, que le saut du chat ne provoque aucun bruit, et qu'il n'y a pas de racines sous les montagnes. Mais, par ma foi, tout ce que je viens de te dire est pareillement vrai, même s'il est certaines choses dont tu ne peux faire l'expérience. »

Gangleri déclara alors : « Je me rends assurément compte que cela est vrai, car je peux imaginer ces choses que tu as prises comme exemples. Mais sous quelle forme ce lien fut-il fabriqué ? »

Le Très-Haut répondit : « Il m'est facile de te le dire. Le lien était lisse et souple comme un ruban de soie, mais d'une solidité et d'une force dont tu vas à présent entendre le récit. Quand il fut remis aux Ases, ces derniers remercièrent vivement le messager de la mission qu'il avait remplie. Puis les Ases sortirent et allèrent dans l'îlot qui est appelé Lyngvi[14] et qui est situé dans le lac portant le nom d'Amsvartnir[15], et ils dirent au loup de les accompagner. Là, ils lui montrèrent le lien de soie et l'invitèrent à le déchirer en déclarant qu'il était quelque peu plus solide qu'il ne paraissait l'être en raison de son épaisseur. Ils se passèrent alors le lien de main en main et chacun mesura ses forces sur lui, mais il ne se déchira pas. Ils déclarèrent

cependant que le loup, lui, le déchirerait. Ce dernier répondit: "À voir ce ruban, il me semble que je ne gagnerai nulle renommée à mettre en pièces un lien aussi mince. Mais s'il a été fait avec artifice et tromperie, bien qu'il paraisse insignifiant, il ne me sera pas passé autour des pattes." Les Ases déclarèrent alors qu'il mettrait rapidement en pièces un lien de soie aussi mince, lui qui auparavant avait brisé de lourdes chaînes de fer. "Mais, [dirent-ils,] si tu ne parviens pas à rompre ce lien, tu ne seras pas alors en mesure d'effrayer les dieux, aussi te libérerons-nous." Le loup répondit: "Si vous m'attachez de façon telle que je ne puisse me libérer, vous vous serez alors joués de moi, aussi devrai-je attendre longtemps avant d'obtenir votre aide. Je ne suis [donc] pas disposé à laisser passer ce lien sur moi. Mais plutôt que vous me reprochiez de manquer de courage, que l'un d'entre vous mette sa main dans ma gueule en gage que cela est fait sans tromperie!" Tous les Ases s'entre-regardèrent et estimèrent qu'ils étaient à présent confrontés à un grave dilemme. Aucun ne voulut offrir sa main, jusqu'à ce que Tyr tendit la sienne, sa dextre, et la mit dans la gueule du loup. Quand ce dernier s'arc-bouta, le lien se durcit et, plus les efforts que le loup faisait étaient véhéments, plus le lien se durcissait. Alors tous se mirent à rire, sauf Tyr. Il y laissa sa main.

Quand les Ases virent que le loup était enchaîné pour de bon, ils prirent le cordon qui dépassait du lien et qui est appelé Gelgia[16], et ils le tirèrent à travers une grande pierre plate, appelée Gioll[17], qu'ils enfoncèrent profondément dans la terre. Ils prirent ensuite un grand rocher, appelé Thviti[18], qu'ils fichèrent encore plus profondément en terre et qu'ils utilisèrent comme pieu d'attache. Mais le loup ouvrait violemment la gueule, faisait de terribles efforts pour essayer de se libérer et voulait les mordre. [Alors] ils lui fichèrent une épée dans la gueule, la poignée prenant appui contre la gencive inférieure et la pointe s'enfonçant dans le palais; c'est l'"épart de ses mâchoires[19]".

[Depuis,] le loup rugit effroyablement, et de sa gueule coule de la bave qui forme le fleuve appelé Van[20]. C'est là qu'il restera jusqu'au Crépuscule des dieux.»

Gangleri déclara alors: «C'est une progéniture terriblement mauvaise que Loki engendra, et tous ces enfants sont des

êtres d'une puissance vraiment supérieure. Mais pour quelle raison les Ases ne tuèrent-ils pas le loup, puisqu'ils avaient [tant] à craindre de sa part?»

Le Très-Haut répondit: «Les dieux avaient tellement de respect pour leurs sanctuaires et leurs lieux inviolables qu'ils ne voulurent pas les souiller du sang du loup, bien que les prophéties eussent annoncé qu'il provoquerait la mort d'Odin.»

TRENTE-CINQUIÈME CHAPITRE

Gangleri déclara alors: «Quelles sont les déesses Ases?»

Le Très-Haut répondit: «Frigg est la plus éminente d'entre elles. Elle possède une halle[1] magnifique, qui est appelée Fensalir[2].

La seconde est Saga[3]: elle habite à Sœkkvabekk[4], qui est une vaste résidence.

La troisième est Eir[5]: elle est excellent médecin[6].

La quatrième est Gefion: elle est vierge et elle est servie par toutes celles qui meurent vierges.

La cinquième est Fulla[7]: elle est vierge, elle aussi, et elle a les cheveux flottants et un bandeau d'or autour de la tête. Elle porte le coffret de Frigg et a la garde de ses chaussures; elle partage aussi ses secrets.

Avec Frigg, Freyia[8] est la plus noble [des déesses]. Elle épousa Odr[9], et leur fille s'appelle Hnoss[10]. Celle-ci est si belle que son nom sert à désigner toutes les choses belles et précieuses: elles sont en effet appelées *hnossir* ("joyaux"). Odr est parti au loin pour de longs voyages et, depuis, Freyia le pleure, et ses larmes sont d'or rouge. Elle possède beaucoup de noms, et la raison en est qu'elle se fit appeler de diverses façons quand elle voyagea à travers des nations étrangères à la recherche d'Odr. Elle porte les noms de Mardoll[11], Horn[12], Gefn[13] et Syr[14]. Freyia possédait le collier des Brisingar[15]. Elle est également appelée Vanadis (la "dise des Vanes").

La septième est Siofn[16]: elle prend grand soin d'orienter vers l'amour les pensées des hommes et des femmes; c'est d'après son nom que l'amour est appelé *siafni*.

La huitième est Lofn[17] : elle est si clémente et si bonne envers ceux qui l'invoquent qu'elle obtient d'Alfadr et de Frigg la permission d'unir en mariage les hommes et les femmes, même lorsque semblable projet avait auparavant été interdit[18]. C'est la raison pour laquelle son nom est utilisé pour désigner et la permission (*lof*) et le fait que quelque chose est hautement loué (*lofat*[19]).

La neuvième est Var[20] : elle écoute les serments prêtés par les hommes, et les accords que passent entre eux les femmes et les hommes. C'est la raison pour laquelle ces accords portent le nom de "promesses solennelles" (*varar*). Elle punit ceux qui ne tiennent pas parole.

La dixième est Vor[21] : elle est sage et curieuse, en sorte que rien ne peut lui être dissimulé. Il est une expression qui dit qu'une femme est "consciente" (*vor*) de quelque chose lorsqu'elle en est instruite.

La onzième est Syn : elle surveille la porte de la halle et la ferme à ceux qui ne doivent pas y entrer. À l'assemblée, on lui attribue la défense des causes que l'on veut réfuter. Aussi existe-t-il une expression qui dit qu'il y a "dénégation" (*syn*) quand quelqu'un nie.

La douzième est Hlin[22] : elle veille sur les hommes que Frigg veut préserver d'un danger. De là vient l'expression qui dit que celui qui se préserve "se protège" (*hleinir*).

La treizième est Snotra : elle est sage et affable. D'après son nom, on qualifie d'"avisé" (*snotr*) une femme ou un homme circonspect[23].

La quatorzième est Gna[24] : Frigg l'envoie en mission dans divers mondes. Elle possède un cheval qui galope à travers les airs et sur la mer, et qui est appelé Hofvarpnir[25]. Une fois qu'elle était en expédition, des Vanes la virent chevaucher dans l'air, et l'un d'eux déclara[26] :

"Qui vole là ?
Qui se déplace là ?
Qui passe dans les airs[27] ?"

Elle répondit :

"Point ne vole
Et cependant me déplace,
Et passe dans les airs,
Montée sur Hofvarpnir
Que Hamskerpir[28]
Engendra avec Gardrofa[29]."

D'après le nom de Gna, on dit d'une chose qui s'élève en hauteur qu'elle "se dresse" (*gnæfar*).

Sol et Bil sont elles aussi comptées parmi les déesses Ases, mais leurs caractéristiques ont déjà été mentionnées plus haut.

TRENTE-SIXIÈME CHAPITRE

Il en est d'autres encore dont la tâche est de servir à la Valhalle, d'apporter à boire et veiller au service de table et aux récipients à bière[1]. Voici les noms qu'elles portent dans les Grimnismal[2] :

Hrist et Mist,
Je veux qu'une corne elles m'apportent,
Skeggiold et Skogul,
Hild et Thrud,
Hlokk et Herfiotur,
Goll et Geirahod,
Randgrid et Radgrid,
Et Reginleif.
Elles apportent la bière aux Einheriar.

Elles sont appelées Valkyries[3] ; Odin les envoie à toutes les batailles afin de désigner les hommes qui doivent y trouver la mort et décider de la victoire. Montées sur leurs chevaux, Gunn[4], Rota[5] et Skuld[6], la plus jeune des Nornes, vont constamment, elles aussi, désigner les guerriers qui doivent mourir sur le champ de bataille et décider de l'issue des combats.

Iord, la mère de Thor, et Rind, la mère de Vali, sont également comptées parmi les déesses Ases.

TRENTE-SEPTIÈME CHAPITRE

Il était un homme qui s'appelait Gymir[1] et dont la femme, appelée Aurboda[2], appartenait à la race des géants des montagnes. Leur fille, Gerd[3], était la plus belle des femmes. Il se fit un jour que Freyr alla à Hlidskialf et observa tous les mondes[4]. Lorsque son regard se tourna vers le nord, il vit dans un domaine une grande et belle maison vers laquelle se dirigeait une femme[5]. Au moment où celle-ci leva les bras afin d'ouvrir la porte, leur éclat[6] éblouit tout à la fois l'air et la mer, et tous les mondes furent illuminés par elle. Mais en punition de l'arrogance qu'il avait eue de prendre place dans le siège sacré, Freyr fut accablé de tristesse quand il quitta ce lieu. Une fois rentré chez lui, il ne voulut ni parler, ni dormir, ni boire, et personne n'osait lui adresser la parole.

Alors Niord fit appeler Skirnir, le serviteur de Freyr, et le pria d'aller trouver son maître, d'essayer d'engager la conversation avec lui, et de lui demander envers qui il était si courroucé qu'il ne parlait à personne. Skirnir déclara qu'il s'exécuterait, encore que ce fût contre son gré, et dit qu'il fallait s'attendre à recevoir des réponses désagréables de la part de Freyr. Quand il arriva auprès de lui, il lui demanda pourquoi il était si affligé et si taciturne. Alors Freyr prit la parole et répondit qu'il avait vu une belle femme, et qu'il était à tel point accablé de tristesse en raison d'elle, qu'il ne vivrait pas longtemps s'il ne parvenait pas à la posséder. "Mais, à présent, tu vas aller demander sa main pour moi et l'amener ici, que son père le veuille ou non. Je te donnerai pour cela une belle récompense." Skirnir répondit en déclarant qu'il accomplirait cette mission, mais que Freyr devait lui faire don de son épée, laquelle était si bonne qu'elle combattait d'elle-même[7]. Craignant qu'un refus de sa part ne fît échouer ses projets, Freyr lui donna son épée. Alors Skirnir partit demander la main de la femme et obtint

d'elle la promesse de venir, neuf nuits plus tard, à l'endroit appelé Barrey[8] et d'y célébrer ses noces avec Freyr. Mais quand Skirnir lui annonça le résultat de sa mission, Freyr déclama ceci[9] :

"Longue est une nuit,
Longue une seconde nuit[10],
Comment languirai-je trois nuits ?
Souvent un mois
Me parut moins long
Que la moitié de la nuit
Qui précédera cette noce[11]."

C'est la raison pour laquelle Freyr fut sans arme lorsqu'il affronta Beli[12] et qu'il le tua à l'aide des bois d'un cerf. »

Gangleri déclara alors : « Il est vraiment très étonnant qu'un chef tel que Freyr ait voulu faire don de son épée, alors qu'il n'en possédait pas d'autre aussi bonne. Cela constitua pour lui un formidable désavantage quand il affronta Beli, et, par ma foi, il dut alors regretter ce cadeau. »

Le Très-Haut répondit : « Cela n'eut que peu d'importance lors de sa rencontre avec Beli, car il eût pu le tuer de sa main[13] s'il l'avait voulu. Mais viendra le moment, quand les fils de Muspell partiront au combat[14], où Freyr estimera qu'il y a un plus grand désavantage à être sans cette épée. »

TRENTE-HUITIÈME CHAPITRE

Gangleri déclara alors : « Tu dis que tous les hommes qui sont tombés au combat depuis le commencement du monde sont à présent à la Valhalle chez Odin. Mais, qu'a-t-il à leur donner à manger ? Il me semble que c'est une très grande multitude d'hommes qui doit être réunie là. »

Le Très-Haut répondit : « Tu es dans le vrai lorsque tu dis qu'il y a là une très grande multitude, mais elle se fera beaucoup plus grande encore, et, néanmoins, ce nombre paraîtra

trop petit quand le loup arrivera[1]. Mais il n'y aura jamais tant d'hommes à la Valhalle que la chair du verrat appelé Sæhrimnir[2] ne suffise à les nourrir. Chaque jour, on le fait bouillir, et, le soir, il est à nouveau entier et vivant. Mais, pour ce qui est de ta question, il me paraît des plus probable que peu d'hommes seraient assez savants pour y répondre de façon véridique. Le cuisinier, lui, est appelé Andhrimnir et le chaudron Eldhrimnir, comme il est dit ici[3] :

Andhrimnir
Fait dans Eldhrimnir
Bouillir Sæhrimnir,
Le meilleur des porcs[4].
Mais bien peu savent
De quoi se nourrissent les Einheriar. »

Gangleri demanda alors : « Odin a-t-il le même repas que les Einheriar ? »

Le Très-Haut répondit : « La nourriture qui se trouve sur sa table, il la donne aux deux loups qu'il possède et qui s'appellent Geri[5] et Freki[6]. Lui-même n'a besoin d'aucune nourriture, car le vin lui tient lieu à la fois de boisson et de chère, comme il est dit ici[7] :

Geri et Freki,
Il les rassasie,
Le valeureux guerrier,
Le magnifique Heriafadr[8].
Mais de vin seulement
Odin vit de toute éternité,
Lui, le glorieux quant aux armes.

Deux corbeaux sont perchés sur ses épaules et lui disent à l'oreille tous les événements qu'ils voient ou entendent ; l'un s'appelle Hugin[9] et l'autre Munin[10]. À l'aube, il les envoie voler à travers le monde entier[11] et ils reviennent à l'heure du déjeuner[12] : ainsi apprend-il maintes nouvelles. C'est pour cette raison qu'il est appelé Hrafnagud[13] ("dieu aux corbeaux"). Voici ce qui est dit ici[14] :

Hugin et Munin
Volent chaque jour
Au-dessus de la vaste terre.
Je crains pour Hugin
Qu'il ne revienne point,
Mais je m'inquiète plus encore pour Munin. »

TRENTE-NEUVIÈME CHAPITRE

Gangleri demanda alors : « Quelle boisson les Einheriar ont-ils, qui leur suffise aussi largement que la nourriture ? Est-ce donc de l'eau que l'on y boit ? »

Le Très-Haut répondit : « Voilà une étrange question ! Alfadr inviterait chez lui des rois, des jarls[1] et d'autres chefs, et il leur donnerait de l'eau à boire ? Par ma foi, il ne fait nul doute qu'il en est plus d'un qui, arrivant à la Valhalle, estimerait que c'est là payer cher une gorgée d'eau, s'il n'était pas traité de meilleure façon, lui qui auparavant a enduré blessures et douleurs mortelles. C'est tout autre chose que je peux te raconter à ce sujet : la chèvre qui est appelée Heidrun[2] se tient sur la Valhalle et broute les jeunes pousses aux branches de l'arbre très célèbre qui est appelé Lérad[3]. De son pis coule l'hydromel[4] dont elle remplit chaque jour une cuve, et celle-ci est si grande que tous les Einheriar en boivent à satiété. »

Gangleri déclara alors : « Voilà une chèvre qui leur est extrêmement utile. Et l'arbre auquel elle broute doit être excessivement bon ! »

Le Très-Haut dit alors : « Plus remarquable encore est le cerf Eikthyrnir[5], qui se tient sur la Valhalle et qui broute aux branches de cet arbre : de ses bois proviennent tant de gouttes qu'un ruissellement se forme et tombe dans Hvergelmir. De là sourdent les rivières qui portent les noms suivants[6] : Sid, Vid, Sekin, Ekin, Svol, Gunnthro, Fiorm, Fimbulthul, Gipul, Gopul, Gomul, Geirvimul, et qui coulent à travers les domaines des Ases. Mais d'autres rivières sont encore mentionnées, ce sont : Thyn, Vin, Tholl, Holl, Grad, Gunn-

thrain, Nyt, Naut, Nonn, Hronn, Vina, Vogsvin, Thiodnuma. »

QUARANTIÈME CHAPITRE

Gangleri déclara alors : « Ce sont des choses étonnantes que tu rapportes à présent ! La Valhalle doit être un bâtiment extrêmement vaste, et il doit souvent y avoir grande presse à sa porte ! »

Le Très-Haut répondit : « Pourquoi ne me demandes-tu pas plutôt combien il y a de portes à la Valhalle, et de quelle dimension elles sont ? Quand tu l'apprendras, tu déclareras sans doute qu'il serait étonnant que quiconque veut y entrer ou en sortir, ne puisse le faire. Mais, à vrai dire, il n'y a pas plus grande presse à l'intérieur qu'à l'entrée. Écoute maintenant ce qui est dit dans les Grimnismal[1] :

Cinq [grandes] centaines de portes
Et quatre dizaines[2] en outre,
J'estime que compte la Valhalle.
Huit [grandes] centaines[3] d'Einheriar
Sortiront en même temps par chaque porte
Quand ils iront se battre avec le loup. »

QUARANTE ET UNIÈME CHAPITRE

Gangleri déclara alors : « Un très grand nombre d'hommes est réuni à la Valhalle, et, par ma foi, Odin doit être un chef très puissant, puisqu'il dirige une armée aussi importante. Mais, quel est donc le passe-temps des Einheriar lorsqu'ils ne sont pas occupés à boire ? »

Le Très-Haut répondit : « Chaque jour, après s'être habillés, ils revêtent leur armure et sortent dans l'enclos. Là, ils

s'affrontent et s'abattent les uns les autres. Tel est leur jeu. Mais, quand approche l'heure du déjeuner[1], ils rentrent à cheval à la Valhalle et s'attablent pour le banquet, comme il est dit ici[2] :

Tous les Einheriar
Dans le pré d'Odin
Chaque jour se pourfendent.
Ils désignent les morts,
Puis, du combat, à cheval ils reviennent.
Ensemble, ils siègent ensuite, réconciliés.

Mais ce que tu dis est vrai : Odin est d'une puissance supérieure, et cela est attesté par de nombreuses preuves. Voici ce qui est dit par les Ases eux-mêmes[3] :

Le frêne Yggdrasil
Est le plus éminent des arbres,
Et Skidbladnir[4] celui des bateaux,
Odin celui des Ases,
Et Sleipnir celui des coursiers,
Bifrost celui des ponts,
Et Bragi celui des scaldes,
Habrok[5] celui des faucons,
Et Garm[6] celui des chiens. »

QUARANTE-DEUXIÈME CHAPITRE

Gangleri demanda alors : « Qui possède le cheval Sleipnir ? Et qu'y a-t-il à dire à son sujet ? »

Le Très-Haut répondit : « Tu ne sais donc rien de Sleipnir, et tu ignores les circonstances de son origine ! Cela va te paraître digne d'être conté.

Il arriva jadis, au début de l'établissement des dieux, lorsqu'ils eurent fondé Midgard et fait la Valhalle, qu'un maître ouvrier[1] se présenta et offrit de leur construire en trois

semestres un fort capable de leur donner toute sûreté[2] contre les géants des montagnes et les géants du givre, même au cas où ceux-ci pénétreraient jusqu'à l'intérieur de Midgard. Mais il stipula qu'il obtiendrait comme salaire Freyia[3] et qu'il voulait également avoir le soleil et la lune. Alors les Ases s'assemblèrent et délibérèrent, et le marché suivant fut conclu avec le maître ouvrier: il obtiendrait ce qu'il réclamait s'il réussissait à construire le fort en un seul hiver[4]; mais, si au premier jour de l'été quelque partie du fort était inachevée, il ne toucherait pas le salaire; en outre, il ne devait recevoir d'aide d'aucun homme pour accomplir cet ouvrage. Quand ils formulèrent ces conditions, il demanda qu'on lui permît de recevoir l'aide de son cheval, qui s'appelait Svadilfœri[5]. Loki fut cause qu'on lui accorda cela.

Alors, au premier jour de l'hiver, il se mit à construire le fort, et, pendant la nuit, il apportait des pierres avec son cheval. Les Ases trouvèrent prodigieux que ce cheval tirât de si gros rochers, l'exploit accompli par le cheval étant deux fois plus grand que celui du maître ouvrier. Mais leur marché avait été conclu en produisant de solides témoignages et en prêtant de nombreux serments: les géants estimaient en effet qu'ils ne seraient pas en sécurité s'ils se trouvaient sans sauf-conduit chez les Ases au retour de Thor, qui, pour lors, était allé à l'est tuer des trolls[6].

Quand l'hiver tira sur sa fin, la construction était très avancée, et le fort était si haut et si solide qu'il était imprenable. Trois jours avant l'été, il ne restait pratiquement plus que la porte du fort à construire. Alors les dieux s'assirent sur leurs chaires de juges et cherchèrent conseil, l'un demandant à l'autre qui était responsable de la décision de marier Freyia aux Iotunheimar et de gâter l'air et le ciel en y enlevant le soleil et la lune pour les livrer aux géants. Ils tombèrent tous d'accord que celui qui avait donné ce conseil devait être celui qui est cause de la plupart des maux, à savoir Loki, fils de Laufey. Ils lui dirent qu'il méritait male mort s'il ne trouvait pas un moyen pour que le maître ouvrier ne remplît pas son contrat[7], et ils se jetèrent sur lui. Il prit peur et prêta alors serment qu'il ferait en sorte que le maître ouvrier ne remplît pas son contrat, quoi qu'il pût lui en coûter[8].

Et, le même soir, quand le maître ouvrier s'en alla pour chercher des pierres avec son cheval Svadilfœri, voici que, d'une forêt, une jument accourut vers le cheval en poussant des hennissements de rut[9]. Quand l'étalon sentit à quelle sorte de cheval il avait affaire, il devint furieux, déchira la longe et courut vers la jument. Mais celle-ci s'enfuit en direction de la forêt, et le maître ouvrier courut derrière son cheval pour le reprendre. Mais les deux chevaux galopèrent toute la nuit, aussi le travail prit-il du retard cette nuit-là. Le lendemain, la construction ne put avancer comme elle le faisait jusqu'alors. Quand le maître ouvrier vit que l'ouvrage ne pourrait être achevé, il entra dans une "fureur de géant[10]". Alors les Ases, assurés que c'était un géant des montagnes qui était venu, ne respectèrent plus leurs serments, et ils invoquèrent Thor. À l'instant, celui-ci arriva et, aussitôt, son marteau Miollnir fut brandi en l'air. Il paya alors le salaire du maître ouvrier, mais ce ne fut ni avec le soleil ni avec la lune — bien plutôt il lui refusa d'habiter aux Iotunheimar, car, au premier coup qu'il lui assena, il lui mit le crâne en miettes et l'envoya tout en bas, au-dessous de Niflhel[11].

Quant à Loki, sa rencontre avec Svadilfœri avait été telle que, quelque temps après, il mit bas un poulain, qui était gris et avait huit jambes: c'est le meilleur des chevaux chez les dieux et chez les hommes. Voici ce qui est dit dans la Voluspa[12]:

Toutes les puissances divines allèrent
Sur les chaires du destin,
Les dieux très saints,
Et là ils examinèrent
Qui avait à l'air entier
Le malheur mélangé,
Et à la race des géants
La jeune femme d'Odr donné.

Rompus furent les serments,
Les paroles, les promesses,
Et tous les pactes solennels
Qui entre eux avaient eu cours.
Thor, seul, combattit[13] là,

Gonflé de fureur —
Rarement il reste assis
Quand il apprend de tels faits. »

QUARANTE-TROISIÈME CHAPITRE

Gangleri déclara alors : « Qu'y a-t-il à dire au sujet de Skidbladnir[1], puisque [tu as déclaré que] c'est le meilleur des bateaux[2] ? N'existe-t-il pas de bateau aussi grand que lui ? »

Le Très-Haut répondit : « Skidbladnir est le meilleur des bateaux et il a été fabriqué avec la plus grande ingéniosité, mais le bateau le plus grand est Naglfar[3], que possèdent les fils de Muspell[4]. Des nains, les fils d'Ivaldi[5], construisirent Skidbladnir et le donnèrent à Freyr[6]. Il est si grand que tous les Ases peuvent prendre place à son bord avec leurs armes et leur équipement ; dès que sa voile est hissée, il obtient un vent favorable, quelle que soit la direction dans laquelle il doive aller. Mais, quand il n'est pas utilisé sur mer, on peut le plier comme un linge et le mettre dans sa bourse, car il est constitué de nombreuses parties et a été fait avec grand art. »

QUARANTE-QUATRIÈME CHAPITRE

Gangleri déclara alors : « Skidbladnir est un excellent bateau, et l'on a dû avoir recours à une magie extrêmement puissante pour fabriquer un tel ouvrage. [Mais, ajouta-t-il,] n'est-il jamais advenu à Thor d'avoir à affronter quelque chose qui le dominât, que ce fût par la force ou par la magie ? »

Le Très-Haut répondit : « Je suppose que peu nombreux sont les hommes capables d'en faire état, et, pourtant, Thor s'est trouvé maintes fois dans une situation difficile. Mais, même si quelque chose fut si puissant ou pourvu d'une force magique si grande que Thor ne pût en triompher, il n'est pas

nécessaire de le relater, parce qu'il existe de nombreuses preuves de la puissance suprême de Thor et que tous sont tenus d'y croire. »

Gangleri dit alors : « Il m'apparaît que je vous ai posé là une question à laquelle personne n'est en mesure de répondre. »

L'Égal du Très-Haut déclara alors : « Nous avons certes entendu relater des événements dont il nous semble incroyable qu'ils soient vrais. Mais, ici, tout près, siège celui qui est capable d'en faire le récit véridique. Et tu dois croire que lui qui jamais n'a menti ne va pas le faire à présent pour la première fois ! »

Gangleri dit alors : « Je vais donc rester debout [devant vous] et écouter si une réponse est apportée à cette question. Autrement je vous déclarerai vaincus[1], si vous ne pouvez faire réponse à mes questions. »

Le Tiers prit alors la parole : « Il est manifeste à présent qu'il veut entendre le récit de ces événements, même s'ils ne nous semblent pas agréables à raconter[2].

Le début de ce récit[3] est qu'Aka-Thor partit [un jour] avec ses boucs et son char, en compagnie de l'Ase qui est appelé Loki. Le soir, ils arrivèrent chez un paysan et reçurent là un gîte pour la nuit. Au cours de la soirée, Thor prit ses boucs et les abattit tous les deux. Après cela, ils furent écorchés et mis dans le chaudron. Quand ils furent bouillis, Thor s'attabla pour souper, de même que son compagnon. Thor invita alors le paysan, sa femme et leurs enfants à manger avec lui. Le fils du paysan s'appelait Thialfi[4] et la fille Roskva[5]. Thor plaça les peaux des boucs de l'autre côté du foyer, en direction de la porte[6], et dit au paysan et à ses gens de jeter les os sur ces peaux. Thialfi, le fils du paysan, tenait à la main l'os de la cuisse d'un des boucs : il le fendit avec son couteau, puis le brisa pour atteindre la moelle.

Thor passa la nuit là. De grand matin, avant le jour, il se leva et s'habilla ; il prit le marteau Miollnir, le brandit et bénit les peaux des boucs. Alors les boucs se levèrent, mais l'un des deux boitait d'une patte arrière[7]. Thor s'en aperçut et déclara que le paysan ou l'un des membres de sa maisonnée avait dû agir sans discernement avec les os du bouc, car il voyait bien que l'os d'une cuisse avait été brisé. Point n'est besoin de

conter longuement, car chacun peut l'imaginer, quelle fut la peur du paysan quand il vit Thor froncer les sourcils : si peu qu'il vît encore de ses yeux, il pensa tomber à terre sous l'effet de ce seul regard. Thor raidit les mains sur le manche de son marteau, si fort que ses articulations blanchirent. Le paysan et tous les membres de la maisonnée firent alors ce à quoi il fallait s'attendre : ils poussèrent des cris véhéments, demandèrent grâce et offrirent en compensation tout ce qu'ils possédaient. Quand Thor vit leur frayeur, la colère le quitta, il s'apaisa et prit leurs enfants[8] Thialfi et Roskva en manière de conciliation : ils devinrent tous deux les serviteurs liges de Thor et ils l'accompagnent partout depuis lors.

QUARANTE-CINQUIÈME CHAPITRE

Thor laissa là ses boucs et commença son expédition aux Iotunheimar, en direction de l'est. Il effectua tout le trajet jusqu'à l'océan et gagna alors le large afin de traverser cette vaste mer[1]. Quand il atteignit la terre, il monta sur le rivage accompagné de Loki, de Thialfi et de Roskva. Après avoir parcouru une petite distance, ils rencontrèrent une grande forêt, à travers laquelle ils marchèrent pendant toute la journée jusqu'à la tombée de la nuit. Thialfi était le plus rapide des hommes à la course, et c'était lui qui portait le havresac de Thor, mais il y avait peu de provisions.

Quand il fit sombre, ils se mirent en quête d'un gîte pour la nuit et tombèrent sur une très grande maison ; à l'une de ses extrémités se trouvait une porte, qui était aussi large que la maison elle-même. Ce fut là qu'ils élirent domicile pour la nuit. Mais, au milieu de la nuit, il y eut un grand tremblement de terre, le sol sous eux se mit à faire des secousses et la maison vacilla. Alors Thor se leva et appela ses compagnons ; ils avancèrent à tâtons, trouvèrent une annexe sur la droite, au milieu de la maison, et y entrèrent. Thor prit position dans l'ouverture de la porte, les autres restant en retrait et ayant grand-peur. Mais Thor tenait le manche de son marteau et avait la

ferme intention de se défendre. Ils entendirent alors de grands sifflements et grondements. Au point du jour, Thor sortit et vit un homme qui était étendu là, tout près de lui, dans la forêt, et qui n'était pas petit. Il dormait et ronflait fortement. Alors Thor crut comprendre de quelle sorte de bruits il avait été question pendant la nuit. Il se ceignit de sa ceinture de force, et sa "force d'Ase" s'accrut. Mais, à ce moment-là, l'homme se réveilla et se leva promptement, et l'on dit que, pour une fois, Thor fut saisi de stupeur et hésita à le frapper avec son marteau et qu'il lui demanda son nom. L'homme déclara s'appeler Skrymir[2]. "Quant à moi, dit-il, je n'ai pas besoin de te demander ton nom, car je vois bien que tu es Asa-Thor. Mais, est-ce toi qui as déplacé mon gant ?" Sur ces entrefaites, Skrymir étendit le bras et ramassa son gant. Thor comprit alors que c'était cela qu'il avait utilisé comme maison pendant la nuit[3], et que l'annexe n'était autre que le pouce du gant.

Skrymir demanda à Thor s'il voulait de sa compagnie pour la route, et Thor accepta. Skrymir prit alors son sac à provisions, le dénoua et fit ses préparatifs pour le déjeuner, Thor et ses compagnons en faisant de même à un autre endroit. Ensuite Skrymir leur proposa de mettre en commun leurs provisions, et Thor accepta. Skrymir empaqueta toutes leurs provisions dans un seul sac et le mit sur son dos. Il marcha en tête pendant toute la journée, en faisant d'assez grandes enjambées. Tard dans la soirée[4], il leur trouva un gîte pour la nuit sous un grand chêne. Skrymir déclara alors à Thor qu'il voulait s'étendre pour dormir. "Quant à vous, prenez le sac à provisions et préparez votre souper." Puis Skrymir s'endormit et ronfla fortement. Thor prit le sac à provisions et voulut le dénouer. Mais, pour invraisemblable que cela puisse paraître, il faut dire ici qu'il ne parvint pas à défaire un seul nœud[5], et qu'aucune des lanières de cuir dont il s'efforça de faire jouer l'extrémité ne devint plus lâche qu'auparavant. Quand il vit que ces efforts ne servaient à rien, Thor se mit en colère : il saisit des deux mains le marteau Miollnir, fit un pas en avant vers l'endroit où Skrymir était étendu et le frappa à la tête. Skrymir se réveilla et demanda si une feuille lui était tombée sur la tête, et également s'ils avaient fini de manger et s'ils étaient prêts à aller se coucher. Thor répondit qu'ils étaient sur le point d'aller

dormir. Ils allèrent alors se coucher sous un autre chêne, mais, pour te dire la vérité, il ne leur fut pas possible de dormir en toute quiétude.

Au milieu de la nuit, Thor entendit que Skrymir ronflait et dormait si fermement que la forêt en retentissait. Alors Thor se leva, s'avança vers lui, brandit son marteau promptement et puissamment, et le frappa en plein sur le sommet de la tête. Il sentit que la table du marteau s'enfonçait profondément dans la tête. À ce moment-là, Skrymir se réveilla et déclara: "Que se passe-t-il ? Un gland m'est-il tombé sur la tête ? Mais, qu'es-tu en train de faire, Thor ?" Thor recula en toute hâte et répondit qu'il venait de se réveiller, mais qu'il était alors minuit et que c'était encore le moment de dormir. Il considéra alors que s'il trouvait l'occasion d'assener pour la troisième fois un coup à Skrymir, ce dernier n'ouvrirait plus jamais les yeux. Thor était à présent allongé et guettait si Skrymir s'était rendormi profondément.

Un peu avant l'aube, il entendit que Skrymir devait s'être endormi. Alors il se leva, courut vers lui, brandit le marteau de toutes ses forces et lui assena un coup sur la tempe qui lui faisait face: le marteau s'y enfonça jusqu'au manche. Skrymir se réveilla, s'assit et se passa la main sur la tempe en déclarant: "Des oiseaux seraient-ils perchés dans l'arbre au-dessus de moi ? En me réveillant, je me suis demandé si quelques brindilles ne m'étaient pas tombées sur la tête. Mais, es-tu réveillé, Thor ? Il doit être l'heure de se lever et de s'habiller. À présent il ne vous reste plus grande route à faire pour atteindre le fort qui est appelé Utgard[6]. Je vous ai entendus chuchoter entre vous que je n'étais pas de petite taille, mais, si vous pénétrez dans Utgard, vous y verrez des hommes plus grands que moi. Je vais donc vous donner un bon conseil: ne vous comportez pas de façon arrogante, car les hommes d'Utgarda-Loki[7] ne supporteront pas volontiers des propos présomptueux de la part de petiots comme vous! Sinon, retournez d'où vous venez! Et j'estime au demeurant que ce serait ce que vous auriez de mieux à faire. Mais, si vous voulez poursuivre votre expédition, prenez en direction de l'est. Quant à moi, mon chemin me mène à présent vers le nord, en direction des montagnes que vous pouvez voir là-bas."

Skrymir prit alors le sac à provisions, le jeta sur son dos et les quitta en prenant à travers la forêt. Et l'on ne rapporte pas que les Ases lui aient déclaré qu'ils souhaitaient le revoir.

QUARANTE-SIXIÈME CHAPITRE

Thor et ses compagnons poursuivirent leur chemin et marchèrent jusqu'à la mi-journée. Ils virent alors un fort qui s'élevait sur une plaine, et il leur fallut renverser la nuque en arrière pour en apercevoir le sommet. Ils allèrent jusqu'au fort: devant la porte se trouvait une grille, qui était fermée. Thor s'avança vers elle, mais il ne parvint pas à l'ouvrir. Déployant alors de grands efforts pour pénétrer dans le fort, ils se glissèrent entre les barreaux de la grille. Une fois entrés de la sorte, ils virent une grande halle vers laquelle ils se dirigèrent. Le battant de la porte étant ouvert, ils pénétrèrent à l'intérieur et, là, ils virent de nombreux hommes, qui étaient assis sur deux bancs et qui, pour la plupart, étaient extrêmement grands. Sur ces entrefaites, ils se présentèrent devant le roi, Utgarda-Loki, et le saluèrent. Celui-ci prit tout son temps avant de poser les yeux sur eux; il eut alors un sourire sarcastique qui découvrit ses dents, et il déclara: "Les nouvelles véridiques mettent beaucoup de temps à parcourir de longues distances! Car se peut-il vraiment que, comme je le crois, ce garçonnet soit Aka-Thor ? Sans doute es-tu donc plus puissant que tu ne me parais l'être. Mais, dans quelles disciplines êtes-vous versés, toi et tes compagnons ? Nul ne peut en effet être admis parmi nous s'il ne possède quelque talent ou quelque capacité à un degré plus éminent que les autres hommes."

Alors celui qui se tenait le plus en retrait et qui n'était autre que Loki déclara: "Je possède un talent dont je suis tout disposé à faire montre et qui est le suivant: il ne se trouve personne ici qui soit capable de manger aussi vite que moi." Utgarda-Loki répondit: "Il s'agira là d'un véritable talent si tu réalises cette performance. Nous allons donc en faire l'expérience à présent." Il appela un homme qui était assis sur l'un

des bancs au fond de la halle et qui portait le nom de Logi, et il lui demanda de s'avancer dans l'allée centrale et de se mesurer à Loki. Puis on apporta une auge que l'on plaça sur le sol au milieu de l'allée et que l'on remplit de viande. Loki s'assit à un bout et Logi à l'autre. Chacun d'entre eux mangea alors aussi rapidement que possible, et ils se rencontrèrent au milieu de l'auge : Loki avait mangé toute la viande qui se trouvait sur les os, tandis que Logi, lui, avait mangé non seulement toute la viande, mais aussi les os, de même que l'auge. Il apparut donc à tout un chacun que Loki avait perdu la partie.

Utgarda-Loki demanda alors quel jeu connaissait le jeune homme qui se trouvait là. Thialfi répondit qu'il se mesurerait volontiers à la course avec tout homme qu'Utgarda-Loki désignerait. Ce dernier déclara qu'il s'agissait là d'une discipline remarquable et qu'il y avait de bonnes raisons de croire que Thialfi possédait une grande aptitude à la course, puisqu'il voulait pratiquer cette discipline. Il ajouta qu'on allait toutefois en faire rapidement l'expérience. Sur ces entrefaites, Utgarda-Loki se leva et sortit : il y avait là un terrain plat qui se prêtait bien à la course. Il appela un garçonnet nommé Hugi et lui demanda d'affronter Thialfi à la course. Ils prirent le départ pour la première longueur, mais Hugi arriva au bout de la piste avec une telle avance qu'ayant fait demi-tour, il vint à la rencontre de Thialfi.

Utgarda-Loki déclara alors : "Tu dois faire plus d'efforts, Thialfi, si tu veux gagner ! Mais je dois reconnaître qu'il ne s'est jamais présenté ici d'hommes qui m'aient paru être plus rapides que toi à la course." Ils prirent alors le départ pour une deuxième longueur, mais quand Hugi fut arrivé au bout de la piste et qu'il eut fait demi-tour, une longue portée de flèche[1] le séparait de Thialfi.

Utgarda-Loki déclara alors : "Il me semble que Thialfi court fort bien, mais je ne crois pas qu'il puisse gagner à présent. Faisons-en cependant l'expérience sur une troisième longueur." Ils prirent donc le départ une nouvelle fois, mais, quand Hugi arriva au bout de la piste et fit demi-tour, Thialfi n'était pas encore parvenu à mi-parcours. Tous déclarèrent alors que l'épreuve avait été concluante.

Sur ces entrefaites, Utgarda-Loki demanda à Thor quel était le talent dont il voulait faire la démonstration devant eux, tant

étaient grandioses les récits dans lesquels on célébrait ses exploits. Thor répondit que ce qui avait sa préférence était de se livrer à un concours de boisson avec l'un de ses hommes. Ayant déclaré que cela pouvait aisément se faire, Utgarda-Loki rentra dans la halle, appela son échanson et lui demanda d'apporter la corne à boire que les hommes de sa garde avaient accoutumé de vider en manière de punition[2]. Ensuite l'échanson s'avança avec la corne et la tendit à Thor. Alors Utgarda-Loki déclara : "Quand un homme vide cette corne d'un seul trait, on estime que c'est un excellent buveur. Certains la vident en deux traits, mais nul n'est si piètre buveur qu'il ne la vide en trois traits." Thor regarda la corne et il ne lui sembla pas qu'elle fût grande, encore qu'elle fût passablement longue. Comme il avait grand-soif, il se mit à boire, avala d'immenses gorgées et estima qu'il ne lui serait pas nécessaire d'engager sa tête plus avant dans la corne. Mais, lorsqu'il fut à bout de souffle et qu'il dut relever la tête, il regarda ce qu'il avait bu et il lui apparut que, si le niveau dans la corne avait baissé, ce n'était que dans une très faible mesure.

Utgarda-Loki dit alors : "Voilà qui est bien bu, mais pas vraiment trop ! Si l'on m'avait dit qu'Asa-Thor ne serait pas capable de boire plus que cela, je ne l'aurais pas cru. Mais je sais que ton intention est de vider cette corne lors du second trait." Thor ne répondit rien. Il porta la corne à sa bouche en étant bien décidé à boire plus qu'auparavant. Il but de toutes ses forces aussi longtemps qu'il parvint à garder son souffle, mais il vit à nouveau que la corne n'était pas aussi inclinée qu'il l'eût souhaité. Quand il retira la corne de sa bouche et regarda à l'intérieur, il lui apparut que le niveau avait moins baissé que la première fois : il y avait à présent juste assez d'espace entre le bord et la boisson pour que la corne pût être transportée sans en renverser le contenu.

Utgarda-Loki dit alors : "Qu'y a-t-il, Thor ? Te réserverais-tu plus qu'il ne convient pour un autre trait ? Si tu dois vider la corne lors du troisième trait, tu as prévu, me semble-t-il, que ce sera le plus grand de tous. Mais tu ne pourras pas être tenu ici pour quelqu'un d'aussi important que les Ases le disent, si tu ne te montres pas plus fort dans d'autres épreuves que tu ne me parais l'être dans celle-ci." Alors Thor se mit en

colère, porta la corne à sa bouche et but avec toute l'impétuosité dont il était capable. Mais, quand il regarda à l'intérieur de la corne, il vit qu'à présent ce n'était au mieux qu'une faible différence de niveau qui avait été obtenue. Il rendit alors la corne et ne voulut plus boire.

Utgarda-Loki déclara alors: "Maintenant, il est manifeste que ta force n'est pas aussi grande que nous le pensions. Mais, veux-tu t'essayer à d'autres épreuves? On voit bien à présent que tu ne tires aucun avantage de celle-ci." Thor répondit: "Je vais certes me livrer à d'autres épreuves, mais cela m'eût paru étrange, quand j'étais chez moi en compagnie des Ases, d'entendre qualifier de petits de semblables traits. Quelle épreuve me proposez-vous donc maintenant?"

Utgarda-Loki déclara alors: "Les jeunes garçons se livrent ici à un jeu qui doit paraître insignifiant: ils soulèvent de terre mon chat. Je n'aurais pas osé en parler à Asa-Thor si je n'avais constaté auparavant que tu étais beaucoup moins puissant que je ne le croyais." Sur ces entrefaites, un chat de couleur grise et de taille plutôt grande arriva en courant au milieu de la halle. Thor s'approcha, lui mit la main sous le ventre pour le soulever. Mais le chat courba le dos au fur et à mesure que Thor étendait le bras. Et, quand Thor s'étira du plus haut qu'il pouvait, le chat ne souleva qu'une seule patte. Aussi Thor ne put-il remporter cette épreuve.

Utgarda-Loki déclara alors: "Cette épreuve s'est déroulée comme je m'y attendais. Le chat est plutôt grand, tandis que Thor est petit et courtaud, comparé aux hommes de haute taille qui sont ici en notre compagnie." Alors Thor déclara: "Puisque vous me qualifiez de si petit, que quelqu'un vienne donc lutter avec moi! Me voilà en colère à présent!"

Utgarda-Loki regarda à l'entour sur les bancs et déclara: "Je ne vois ici personne qui n'estimera que ce serait déchoir que lutter avec toi." Il dit encore: "Mais, voyons! Faites venir ici ma vieille nourrice, Elli, et que Thor lutte avec elle, s'il le veut! Elle a terrassé des hommes qui ne me paraissaient pas être moins robustes que Thor."

Sur ces entrefaites, une vieille femme pénétra dans la halle, et Utgarda-Loki lui dit d'affronter Asa-Thor à la lutte. Il est inutile de faire un long récit de ce combat: il se déroula de telle

sorte que, plus les efforts déployés par Thor étaient violents, plus Elli se tenait fermement [sur ses jambes]. Ensuite, la vieille plaça des clés, et Thor ne tarda pas à perdre pied; et comme les assauts redoublaient de violence, cela ne prit pas longtemps avant qu'il ne tombât sur un genou. Alors Utgarda-Loki s'approcha, leur ordonna de cesser le combat et déclara qu'il n'était pas nécessaire que Thor conviât à la lutte d'autres personnes dans sa halle[3]. Comme, de plus, la nuit était alors toute proche[4], Utgarda-Loki indiqua à Thor et à ses compagnons un endroit où s'asseoir: ils passèrent là toute la nuit et furent traités avec libéralité.

QUARANTE-SEPTIÈME CHAPITRE

Le lendemain matin, dès qu'il fit jour, Thor et ses compagnons se levèrent, s'habillèrent et s'apprêtèrent à partir. Sur ces entrefaites, Utgarda-Loki arriva et fit dresser une table à leur intention: ils furent traités avec largesse, tant pour ce qui fut de la nourriture que de la boisson. Quand ils se furent restaurés, ils se mirent en route. Les accompagnant, Utgarda-Loki sortit alors du fort avec eux. Au moment de prendre congé, il s'adressa à Thor et lui demanda ce qu'il pensait de son expédition, et s'il avait rencontré auparavant un homme plus puissant que lui. Thor répondit qu'il ne pouvait nier qu'il avait subi un grand déshonneur dans son commerce avec lui. "Et, de plus, je sais que vous allez me qualifier de minable, et cela me déplaît."

Utgarda-Loki déclara alors: "Il me faut te dire la vérité maintenant que tu es sorti du fort: tant que je vivrai et que je serai en mesure de décider, tu n'y pénétreras plus jamais. Par ma foi, tu n'y serais jamais entré si j'avais su auparavant que tu possédais une si grande force et que tu nous mettrais ainsi à deux doigts du désastre[1]. Mais je me livrai à ton encontre à des illusions visuelles, en sorte que ce fut moi qui vins au-devant de vous quand je découvris ta présence, tout au début, dans la forêt. Puis, quand il te fallut dénouer le sac à provisions, tu ne pus trouver l'endroit où l'ouvrir, car je l'avais attaché avec des

liens de fer ensorcelé[2]. Ensuite tu m'assenas trois coups de marteau : le premier fut le moins fort, mais il fut cependant si violent qu'il eût suffi à me tuer s'il m'avait atteint. De fait, ces trois vallées de forme carrée, dont l'une est plus profonde que les autres, que tu as vues sur le haut plateau de la montagne[3] proche de ma halle, ce sont les traces de ton marteau. Je brandis cette montagne face à tes coups, mais cela tu ne le vis point. Il en alla de même lors des épreuves disputées avec les hommes de ma garde. Au cours de la première, Loki, qui avait grand-faim, mangea gloutonnement. Mais celui qui s'appelait Logi[4] n'était autre que le feu sauvage, aussi ne mit-il pas plus de temps à consumer l'auge que la viande. Quand Thialfi affronta à la course celui qui s'appelait Hugi[5], ce dernier n'était autre que mon esprit, aussi ne fallait-il pas s'attendre que Thialfi rivalisât de rapidité avec lui. Et toi, quand tu bus à la corne, il te sembla que cela allait lentement, mais, par ma foi, il s'opéra alors un prodige que je n'aurais pas cru possible : le bout de la corne se trouvait en effet loin dans l'océan, ce que tu ne vis pas. Mais, quand sur le chemin du retour tu atteindras le rivage, tu pourras voir quelle baisse du niveau de la mer tu provoquas alors en buvant." C'est cela qui porte à présent le nom d'"estran[6]".

Il poursuivit : "Le fait que tu soulevas le chat ne me sembla pas moins remarquable. Pour te dire la vérité, tous ceux qui virent que tu parvenais à soulever de terre l'une de ses pattes prirent peur, car ce chat n'était pas ce qu'il te paraissait être : c'était le serpent de Midgard, qui se trouve tout autour des terres et dont la taille est à peine assez grande pour que sa queue et sa tête puissent toucher la terre. Mais toi, tu le soulevas tant et tant que tu ne fus plus qu'à une courte distance du ciel. Ce fut également une grande merveille qui se produisit quand tu résistas si longtemps et ne tombas que sur un seul genou lors de ta lutte avec Elli (la "vieillesse"), car nul n'a jamais existé et nul n'existera jamais qui, pour autant qu'il atteigne un âge avancé, ne soit finalement terrassé par la vieillesse. À vrai dire, nous allons à présent nous séparer, et il vaut mieux pour les uns et pour les autres que vous ne reveniez plus me faire visite. Dans le cas contraire, je défendrai mon fort en recourant à de semblables artifices, ou à d'autres, en sorte que vous ne pourrez exercer le moindre pouvoir sur moi."

Quand Thor entendit ces propos, il saisit son marteau et le brandit bien haut, mais lorsqu'il s'apprêta à le lancer, il ne vit nulle part Utgarda-Loki. Il se retourna alors vers le fort avec l'intention de le détruire, mais il ne vit là qu'une belle et vaste plaine, et point de fort. Thor fit alors demi-tour et poursuivit son chemin jusqu'à ce qu'il fût revenu chez lui aux Thrudvangar. Mais ce qui est certain, c'est qu'il prit alors la décision de chercher à susciter une rencontre entre le serpent de Midgard et lui-même, et ce fut ce qui se produisit par la suite.

Maintenant, j'estime que personne ne sera en mesure de te faire un récit plus véridique de cette expédition de Thor. »

QUARANTE-HUITIÈME CHAPITRE

Gangleri déclara alors : « Utgarda-Loki est un être d'une puissance supérieure, et il recourt volontiers aux artifices et à la magie. Cette puissance se manifeste notamment dans le fait que les hommes de sa garde possèdent une très grande force. Mais Thor ne prit-il pas sa revanche ? »

Le Très-Haut répondit : « Même les hommes qui ne sont pas savants n'ignorent pas qu'il obtint réparation pour l'expédition qui vient d'être relatée. En effet, Thor ne séjourna pas longtemps chez lui : bientôt, il fit ses préparatifs de voyage, et cela si hâtivement qu'il partit sans char, sans boucs et sans compagnon de route. Ayant pris l'apparence d'un jeune garçon, il sortit de Midgard et arriva un soir, à la tombée du jour, chez un géant qui s'appelait Hymir[1]. Celui-ci lui offrit l'hospitalité, et Thor passa la nuit là. Au point du jour, Hymir se leva, s'habilla et fit ses préparatifs pour aller pêcher en mer. Mais Thor se leva d'un bond, se prépara rapidement et demanda à Hymir de l'emmener au large avec lui. Hymir lui dit qu'il ne lui serait pas d'un grand secours, lui qui n'était qu'un petit garçon — "et tu vas être transi de froid si je reste au large aussi longtemps et aussi loin que j'ai accoutumé". Mais Thor lui répondit qu'il ne devait pas hésiter à aller loin au large, pour la bonne raison que ce n'était pas certain qu'il serait le

premier à demander à rentrer, et il se mit dans une telle colère contre le géant qu'il fut sur le point de faire claquer sur lui son marteau. Mais il décida de s'en abstenir, car c'était en un autre endroit qu'il se proposait de mesurer ses forces. Il demanda alors à Hymir avec quoi ils amorceraient, et Hymir lui dit de se procurer lui-même des appâts[2]. Thor se dirigea vers l'endroit où il voyait un troupeau de bœufs appartenant à Hymir. Il prit le plus grand d'entre eux, qui était appelé Himinhriot[3], lui arracha la tête et l'amena au rivage. Hymir venait de mettre à l'eau sa barque. Thor monta à bord, s'assit sur le banc de nage situé au milieu de l'embarcation[4], prit deux avirons et se mit à ramer. Hymir trouva que le bateau prenait de la vitesse sous l'effet de ses rames. Lui-même ramait à l'avant[5], et ils allaient bon train.

Bientôt, Hymir déclara qu'ils étaient arrivés sur les bancs de pêche où il avait accoutumé de s'arrêter et de prendre des poissons plats. Mais Thor déclara qu'il voulait aller beaucoup plus loin, et, à nouveau, ils firent force de rames. Bientôt, Hymir dit qu'ils étaient parvenus si loin au large qu'il était dangereux de pousser plus avant en raison du serpent de Midgard. Mais Thor déclara qu'il voulait ramer encore un moment. C'est ce qu'il fit, et la mine de Hymir se rembrunit.

Quand Thor eut rentré les avirons, il apprêta une ligne plutôt solide dont l'hameçon n'était ni moins solide ni moins robuste qu'elle. Il accrocha la tête de bœuf à l'hameçon, le jeta par-dessus bord, et l'hameçon toucha le fond. À vrai dire, ce qui se passa alors fut que Thor n'abusa pas moins le serpent de Midgard qu'il n'avait lui-même été tourné en ridicule par Utgarda-Loki quand il souleva le serpent d'une seule main.

Le serpent de Midgard ouvrit grand la gueule sur la tête de bœuf, et l'hameçon se planta dans son palais. Quand il sentit cela, le serpent réagit en faisant des mouvements si véhéments que les deux poings de Thor heurtèrent le plat-bord. Alors Thor se mit en colère, s'arma de sa force d'Ase et s'arc-bouta si fermement des deux pieds que ceux-ci passèrent aussitôt à travers le bateau. S'arc-boutant alors sur le fond de la mer, il tira le serpent jusqu'au plat-bord. Et l'on peut dire que nul ne sait ce qu'est un spectacle terrifiant qui n'a vu celui-ci : Thor foudroyait du regard le serpent, et, en retour, ce dernier le fixait de bas en haut en crachant son venin.

On rapporte ici que le géant Hymir changea de couleur, blêmit et fut pris de frayeur quand il vit le serpent et se rendit compte que la mer entrait et sortait à flots dans la barque. Au moment même où Thor saisissait son marteau et le brandissait bien haut, le géant s'empara à tâtons du couteau à appât et trancha d'un coup la ligne de Thor sur le plat-bord. Le serpent plongea alors dans la mer, mais Thor lança sur lui son marteau. Certains disent qu'il lui arracha la tête au milieu des flots[6], mais je crois au contraire que la vérité oblige à dire que le serpent vit encore et qu'il se trouve dans l'océan situé tout autour des terres. Quant à Hymir, Thor lui assena un coup de poing sur l'oreille, en sorte que le géant fut précipité par-dessus bord et que l'on put voir la plante de ses pieds. Puis Thor regagna à pied le rivage."

QUARANTE-NEUVIÈME CHAPITRE

Gangleri déclara alors : « D'autres événements mémorables sont-ils survenus chez les Ases ? C'est vraiment un très grand exploit que Thor accomplit lors de cette expédition ! »

Le Très-Haut répondit : « Il va nous falloir à présent relater des événements que les Ases jugèrent être de plus grande importance.

Le début de ce récit est que Baldr le bon fit de grands rêves, pleins de menaces pour sa propre vie. Quand il raconta ces rêves aux Ases, ils délibérèrent entre eux et il fut décidé de demander sauvegarde pour Baldr contre tout danger. Frigg recueillit des serments solennels garantissant que le feu ne lui ferait aucun mal, ni l'eau, ni le fer, ni aucune sorte de métal, ni les pierres, ni la terre, ni les bois, ni les maladies, ni les animaux sauvages, ni les oiseaux, ni les serpents venimeux[1]. Quand cela fut fait et confirmé, Baldr et les Ases se divertirent de la sorte : il se tenait debout sur le lieu des assemblées, et tous les autres devaient, ou lui lancer des traits, ou lui donner des coups[2], ou lui jeter des pierres. Mais quoi que ce fût, cela ne lui faisait aucun mal, et tous tenaient cela pour un grand honneur.

Quand Loki, fils de Laufey, vit cela, cela lui déplut. Ayant pris l'apparence d'une femme, il alla trouver Frigg aux Fensa-

lir. Frigg lui demanda si elle savait ce que faisaient les Ases à l'assemblée. La femme répondit qu'ils lançaient tous des traits contre Baldr, mais qu'il n'en recevait aucun mal. Frigg déclara alors: "Ni les armes ni les bois ne feront de mal à Baldr[3]: j'ai recueilli les serments de toutes ces choses." La femme demanda: "Toutes les choses ont-elles vraiment juré d'épargner Baldr?" Frigg répondit: "Il est une jeune pousse qui croît à l'ouest de la Valhalle et qui est appelée pousse de gui[4]. Elle m'a semblé trop jeune pour que je réclame son serment." Sur ces entrefaites la femme s'esquiva.

Mais Loki se rendit à cet endroit, prit la pousse de gui, l'arracha avec ses racines[5] et alla à l'assemblée. Hodr se tenait là, en arrière du cercle formé par les Ases, parce qu'il était aveugle. Loki s'adressa à lui: "Pourquoi ne lances-tu pas de traits contre Baldr?" Il répondit: "Parce que je ne vois pas où est Baldr, et aussi parce que je suis sans arme." Loki dit alors: "Suis donc l'exemple des autres Ases et, comme eux, fais honneur à Baldr[6]! Je t'indiquerai où il se trouve. Lance ce rameau contre lui!" Hodr prit la pousse de gui et, guidé par Loki, la lança contre Baldr. Le trait le traversa, et il tomba mort à terre. Ce fut le plus grand malheur qui ait été provoqué[7] chez les dieux et chez les hommes.

Quand Baldr fut tombé, tous les Ases demeurèrent sans voix et incapables de s'occuper de lui[8]. Ils se regardaient les uns les autres, et tous nourrissaient le même sentiment envers celui qui avait accompli cet acte. Mais personne ne pouvait en tirer vengeance, car c'était là un haut lieu de sûreté[9]. Quand les Ases essayèrent de parler, ils éclatèrent tout d'abord en sanglots, en sorte qu'aucun ne pouvait exprimer à l'autre sa douleur avec des mots. Odin était le plus affligé de ce malheur, parce qu'il discernait le plus clairement le dommage et la perte que représentait pour les Ases la mort de Baldr.

Quand les dieux retrouvèrent leurs esprits, Frigg prit la parole et demanda lequel d'entre les Ases voulait gagner tout son amour et toute sa faveur, et chevaucher sur le chemin de Hel pour essayer de trouver Baldr et offrir une rançon à Hel si elle consentait à laisser Baldr revenir à Asgard. Celui qui est appelé Hermod le hardi[10], le fils d'Odin, s'offrit pour cette expédition. On alla alors chercher Sleipnir, le cheval d'Odin, on l'avança, Hermod l'enfourcha et partit au galop.

Les Ases prirent le cadavre de Baldr et le transportèrent au bord de la mer. Le bateau de Baldr s'appelait Hringhorni[11]: c'était le plus grand des bateaux. Les dieux voulurent le mettre à l'eau afin d'y célébrer les funérailles de Baldr, mais le bateau ne progressa pas. Alors on envoya chercher aux Iotunheimar la géante appelée Hyrrokkin[12]. Quand elle fut arrivée, chevauchant un loup et ayant un serpent venimeux pour bride[13], elle sauta de sa monture, et Odin appela quatre guerriers-fauves[14] auxquels il donna l'ordre de garder cette monture, mais ils ne purent la maîtriser avant de l'avoir jetée à terre. Hyrrokkin alla à l'étrave du bateau et, du premier coup, le lança avec une telle force que du feu jaillit des rouleaux [placés sous la quille][15] et que la terre tout entière trembla. Alors Thor se mit en colère, saisit son marteau et aurait fracassé la tête de la géante si tous les dieux n'avaient demandé sa grâce.

Ensuite le cadavre de Baldr fut porté sur le bateau, et, quand sa femme Nanna, fille de Nep, vit cela, elle fut brisée de douleur et mourut. Elle fut portée sur le bûcher, et l'on y mit le feu. Alors Thor s'avança et consacra le bûcher avec Miollnir. Mais à ses pieds courut un nain du nom de Lit: Thor lui donna un coup de pied, qui le projeta dans le feu, où il fut brûlé.

À cette crémation vinrent assister des êtres de mainte sorte: il faut d'abord nommer Odin, qui vint en compagnie de Frigg, des Valkyries et de ses corbeaux. Freyr voyagea dans son char, que tirait le verrat appelé Gullinbursti[16] ou Slidrugtanni[17]. Heimdall montait le cheval appelé Gulltopp, et Freyia conduisait ses chats. Il arriva aussi un grand nombre de géants du givre et de géants des montagnes[18]. Odin plaça sur le bûcher l'anneau d'or appelé Draupnir[19], qui possédait la propriété que, chaque neuvième nuit, huit anneaux d'or de même poids en dégouttaient. Le cheval de Baldr fut conduit au bûcher avec tout son harnachement.

De Hermod, il y a à dire qu'il chevaucha neuf nuits durant par des vallées sombres et profondes[20], en sorte qu'il ne vit rien jusqu'à ce qu'il arriva au fleuve Gioll[21] et franchit son pont, lequel est recouvert d'or étincelant[22]. La jeune fille qui gardait ce pont s'appelait Modgud[23]. Elle lui demanda son nom et son lignage, et elle lui dit que, la veille, cinq troupes d'hommes morts[24] avaient franchi le pont à cheval — "mais le pont n'a pas

moins grondé sous toi seul, et ton teint n'est pas celui des morts. Pourquoi chevauches-tu donc ici sur le chemin de Hel ?" Il répondit : "Je dois aller à cheval chez Hel pour chercher Baldr. Mais, l'aurais-tu vu sur le chemin de Hel ?" Elle déclara que Baldr avait déjà franchi à cheval le pont de Gioll — "quant au chemin de Hel, il se trouve plus bas et vers le nord[25]".

Alors Hermod chevaucha jusqu'à ce qu'il arrivât aux grilles de Hel. Là, il mit pied à terre, sangla fermement son cheval, remonta en selle et l'éperonna. Le cheval sauta si puissamment par-dessus la grille qu'il ne la frôla en rien. Hermod chevaucha alors jusqu'à la halle, descendit de cheval et pénétra dans le bâtiment : il y vit son frère Baldr assis sur le siège d'honneur et y passa la nuit. Le lendemain matin, Hermod pria Hel de permettre à Baldr de revenir avec lui chez les Ases et lui dit combien étaient grands leurs pleurs. Hel répondit qu'il fallait vérifier si Baldr était aussi aimé qu'on le disait : "Si toutes choses au monde, vivantes et mortes, le pleurent, il retournera chez les Ases. Mais il restera chez Hel si quelqu'un s'y refuse et ne veut pas pleurer." Alors Hermod se leva. Baldr l'accompagna hors de la halle, prit l'anneau Draupnir et lui demanda de le remettre à Odin en souvenir. Quant à Nanna, elle envoya à Frigg une étoffe de lin[26] et plusieurs autres cadeaux, et à Fulla un anneau d'or. Hermod refit la route à cheval, arriva à Asgard et dit tout ce qu'il avait vu et entendu.

Aussitôt les Ases envoyèrent des messagers à travers le monde entier pour prier tout un chacun de pleurer Baldr afin qu'il sortît de Hel. Tous le firent, les hommes et les animaux, la terre et les pierres, les arbres et tous les métaux — comme tu dois avoir observé que ces choses pleurent quand elles sortent du gel et entrent dans la chaleur. Alors que les messagers revenaient après avoir bien accompli leur mission, ils trouvèrent dans une grotte une géante qui déclara s'appeler Thokk[27]. Ils la prièrent de pleurer Baldr afin de le faire sortir de Hel, mais elle déclara[28] :

"Thokk versera
Des larmes sèches
Sur les funérailles de Baldr.

Ni vif ni mort, du fils du vieux[29]
Je n'eus à me réjouir.
Que Hel garde ce qu'elle a !"

On devine que c'était Loki, fils de Laufey, lui qui causa le plus de mal aux Ases. »

CINQUANTIÈME CHAPITRE

Gangleri déclara alors : « Loki accomplit quelque chose de très grave quand il fit en sorte, d'abord, que Baldr fût tué, et, ensuite, qu'il ne fût pas racheté de Hel. Reçut-il quelque châtiment pour cela ? »

Le Très-Haut répondit : « Il le paya de telle façon qu'il s'en souviendra longtemps. Les dieux étant, comme il fallait s'y attendre, courroucés contre lui, il s'enfuit et se cacha sur une montagne ; il s'y construisit une maison munie de quatre portes afin de pouvoir, de l'intérieur, voir dans toutes les directions. Souvent, pendant le jour, il se métamorphosait en saumon et se dissimulait à l'endroit appelé "cascade de Franang[1]". Il se demandait quel moyen les Ases pourraient bien trouver pour le prendre dans la cascade. Une fois qu'il était dans sa maison, et alors que du feu brûlait devant lui, il prit du fil de lin et en tressa des mailles, de la même façon que, depuis, sont faits les filets. Il vit alors que les Ases n'étaient plus qu'à une courte distance de lui, car, [du haut] de Hlidskialf, Odin avait vu où il se trouvait. Il bondit aussitôt dehors et s'élança dans la rivière, après avoir jeté le filet dans le feu.

Quand les Ases arrivèrent à sa maison, le premier qui entra fut celui qui est le plus sage de tous et dont le nom est Kvasir[2]. Lorsqu'il vit dans le feu la cendre de couleur pâle que le filet avait laissée en brûlant, il comprit que ce devait être un instrument pour prendre les poissons, et il le dit aux Ases. Ils se mirent aussitôt à faire un filet sur le modèle de celui de Loki, tel qu'ils le voyaient dans la cendre. Quand le filet fut prêt, les Ases allèrent à la rivière et le jetèrent dans la cascade. Ils se

mirent à tirer le filet [en travers de la rivière], Thor tenant un des bouts[3], et tous les Ases l'autre. Mais Loki, qui s'était enfui en aval du filet, se coucha sur le fond entre deux pierres, aussi les Ases tirèrent-ils le filet au-dessus de lui. Ils remarquèrent néanmoins qu'il y avait là quelque chose de vivant. Ils remontèrent donc le cours de la rivière jusqu'à la cascade et jetèrent à nouveau le filet après l'avoir lesté assez lourdement pour que rien ne pût passer par-dessous. Loki s'enfuit à nouveau en aval du filet, mais, quand il vit que la mer était toute proche, il sauta par-dessus la ralingue[4] et remonta rapidement vers la cascade. Alors les Ases virent où il se dirigeait. Ils remontèrent à nouveau à la cascade et, là, ils se divisèrent en deux groupes, Thor marchant à pied au milieu de la rivière. Ils descendirent ainsi vers la mer. Loki vit alors deux partis possibles: ou se lancer dans la mer, mais c'était mettre sa vie en péril, ou sauter une nouvelle fois par-dessus le filet. Ce fut ce qu'il choisit: il sauta aussi vite qu'il put par-dessus la ralingue. Thor fit un geste vif en sa direction et l'attrapa, mais Loki glissa entre ses doigts, tant et si bien que ce ne fut qu'à la hauteur de la queue que la main de Thor arrêta sa course — c'est la raison pour laquelle le corps du saumon est mince à l'arrière.

Maintenant Loki était pris sans recours. Les Ases allèrent avec lui dans une caverne et, là, ils prirent trois grandes pierres plates, les mirent de chant et percèrent des trous dans chacune d'entre elles. Puis ils se saisirent des fils de Loki, Vali[5] et Nari ou Narfi[6]; ils métamorphosèrent Vali en loup, et il déchira Narfi, son frère. Les Ases prirent alors ses boyaux et s'en servirent pour attacher Loki sur les trois pierres, l'une étant placée sous ses épaules, la seconde sous ses reins et la troisième sous ses jarrets, et ces liens devinrent de fer. Puis Skadi prit un serpent venimeux[7] et l'attacha au-dessus de Loki de sorte que le venin dégouttât sur son visage. Mais Sigyn, sa femme, est debout près de lui et tient une cuvette sous les gouttes de poison. Quand la cuvette est pleine, elle va vider le poison, mais, pendant ce temps, le venin dégoutte sur le visage de Loki: alors il tressaille si violemment que la terre tout entière se met à trembler. C'est cela que vous appelez "tremblements de terre". Loki restera attaché là jusqu'au Crépuscule des dieux.»

Gangleri déclara alors: «Qu'y a-t-il à dire du Crépuscule des dieux? Je n'en ai pas entendu parler jusqu'à présent[1].»

Le Très-Haut répondit: «Ce sont maintes choses de la plus grande importance qu'il y a à en dire. La première est qu'arrivera l'hiver appelé Fimbulvetr ("Grand Hiver"): la neige tombera alors en rafales des quatre points cardinaux et il y aura de grandes gelées et des vents acérés. Le soleil ne brillera pas. Trois hivers semblables se succéderont, et, entre eux, il n'y aura pas d'été. Mais, auparavant, surviendront trois autres hivers au cours desquels de grandes batailles se dérouleront à travers le monde entier — alors, poussés par la cupidité, les frères s'entre-tueront, et ni le meurtre ni l'inceste n'épargneront les pères et les fils. Voici ce qui est dit dans la Voluspa[2]:

Les frères s'affronteront
Et se mettront à mort.
Les cousins violeront
Les lois sacrées du sang.
L'horreur régnera parmi les hommes[3],
La débauche dominera.
Viendra l'époque des haches et l'époque des épées,
Brisés seront les boucliers.
Viendra l'époque des tempêtes et l'époque des loups
Avant que le monde ne s'effondre[4].

Il se produira alors des événements qui seront considérés comme étant de la plus grande importance: un loup dévorera le soleil[5], et les hommes estimeront que cela est un terrible malheur. Un autre loup s'emparera de la lune, et il provoquera lui aussi un immense dommage. Les étoiles disparaîtront du ciel. Voici également ce qui surviendra: la terre tout entière se mettra à trembler, de même que les montagnes, à tel point que les arbres seront déracinés, que les montagnes s'écrouleront et que toutes les chaînes et les liens céderont et se rompront. Alors le loup Fenrir se libérera. Alors l'océan déferlera sur les terres, parce que le serpent de Midgard, saisi par sa "fureur de

géant", gagnera le rivage. Il adviendra aussi que Naglfar[6] se détachera, le bateau qui est appelé ainsi parce qu'il est fait des ongles des hommes morts — et c'est pour cela qu'il faut prendre garde à ne pas mourir avec des ongles qui n'auraient pas été coupés, car tout homme qui meurt ainsi accroît grandement le matériau nécessaire à la construction de Naglfar, bateau que les dieux et les hommes ne voudraient voir achevé que fort tard. Ce sera dans ce déferlement des flots que Naglfar prendra la mer, piloté par le géant qui s'appelle Hrym[7]. Le loup Fenrir marchera la gueule béante, la mâchoire inférieure rasant la terre et la mâchoire supérieure touchant le ciel[8], et il l'ouvrirait davantage encore s'il y avait de la place. Des flammes jailliront de ses yeux et de ses narines. Le serpent de Midgard soufflera tellement de venin qu'il en aspergera l'air tout entier ainsi que la mer. Il sera absolument effrayant et il s'avancera aux côtés du loup.

Dans ce tumulte, le ciel se déchirera et les fils de Muspell en surgiront, montés sur leurs chevaux. En tête viendra Surt, précédé et suivi par un feu dévorant, et l'excellente épée qu'il possède brillera plus intensément que le soleil[9]. Mais, quand ils chevaucheront sur Bifrost, ce pont se brisera, comme cela a été dit plus haut[10]. Les fils de Muspell progresseront alors vers la plaine appelée Vigrid[11]. C'est là aussi que viendront le loup Fenrir et le serpent de Midgard. C'est là également qu'arrivera Loki, ainsi que Hrym et, avec ce dernier, tous les géants du givre, tandis que l'entier cortège de Hel[12] accompagnera Loki. Les fils de Muspell formeront à eux seuls un corps de bataille, extrêmement brillant, sur la plaine Vigrid, laquelle s'étend sur cent lieues[13] dans toutes les directions.

Quand ces événements surviendront, Heimdall se lèvera et soufflera fougueusement dans Giallarhorn : il réveillera tous les dieux et ils tiendront aussitôt conseil. Odin chevauchera alors jusqu'à la source de Mimir afin de demander conseil à Mimir pour lui-même et pour les siens. Le frêne Yggdrasil se mettra à trembler, et la peur s'emparera de toute créature, tant au ciel que sur la terre. Les Ases et tous les Einheriar revêtiront leur armure et s'avanceront vers la plaine. En tête chevauchera Odin, portant heaume d'or et magnifique broigne, et tenant sa lance qui est appelée Gungnir[14]. Il marchera droit sur le loup Fenrir. À ses côtés chevauchera Thor, mais il ne pourra lui

venir en aide, parce qu'il aura fort à faire quand il se battra contre le serpent de Midgard. Freyr affrontera Surt, et ce sera là une terrible rencontre jusqu'au moment où Freyr tombera. La cause de sa mort sera qu'il lui manquera l'excellente épée qu'il donna à Skirnir[15]. Alors se libérera également le chien Garm[16] qui est attaché devant la caverne de Gnipahellir[17] ; c'est le plus terrible monstre qui soit. Il affrontera Tyr, et ils se donneront la mort l'un à l'autre. Thor tuera le serpent de Midgard et fera encore neuf pas[18] avant de tomber mort à terre, en raison du venin que le serpent crachera sur lui. Le loup engloutira Odin, et telle sera sa mort. Mais aussitôt, Vidar s'avancera et posera un pied sur la mâchoire inférieure du loup. À ce pied, il porte la chaussure dont la matière a été assemblée de toute éternité : ce sont les morceaux de cuir que les hommes rognent à la pointe et au talon de leurs chaussures, et c'est la raison pour laquelle tout homme qui veut venir en aide aux Ases doit jeter ces rognures[19]. D'une main, il saisira la mâchoire supérieure du loup et lui déchirera la gueule : telle sera la mort du loup. Loki livrera bataille à Heimdall, et ils se donneront la mort l'un à l'autre. Ensuite Surt lancera des flammes sur la terre et incendiera le monde entier. Voici ce qui est dit dans la Voluspa[20] :

Heimdall souffle haut[21]
Dans le cor élevé.
Odin va consulter
La tête de Mimir,
Le frêne Yggdrasil
Frémit de toute sa hauteur[22].
Il gémit, le vieil arbre.
Le géant s'est libéré[23].

Qu'en est-il des Ases[24] ?
Qu'en est-il des Elfes ?
Tout le monde des géants[25] gronde,
Les Ases tiennent conseil.
Les nains gémissent
Devant les portes de pierre,
Eux, les familiers des falaises[26].
En savez-vous davantage, vraiment ?

De l'est arrive Hrym[27]
Brandissant le bouclier,
Le monstre immense[28] se met
Dans une fureur de géant;
Le serpent fouette les flots,
L'aigle va glatir[29],
Nidfol[30] déchirera les cadavres,
Naglfar se détache.

De l'est vogue le bateau[31],
Sur la mer vont venir
Les hommes de Muspell,
Et Loki le gouverne.
Surgira l'engeance
Des géants avec le loup[32].
Le frère de Byleist[33]
Avec eux fera route.

Du sud s'avance Surt[34],
Le feu flambant à la main.
De l'épée jaillit
Le soleil des dieux des occis.
Les falaises s'effondrent,
Les femmes-trolls trébuchent.
Sur le sentier de Hel s'avancent les guerriers
Tandis que le ciel se déchire.

Alors vient à Hlin[35]
Une seconde douleur
Quand Odin se met
En marche contre le loup.
Mais le meurtrier de Beli[36],
L'étincelant, va combattre Surt.
Alors va périr
Le plaisir de Frigg[37].

Arrive le fils d'Odin[38]
Pour combattre le loup,
Vidar se met en route
Contre la bête féroce[39].

De la main, il enfonce
L'épée dans le cœur
Du fils de Hvedrung[40].
Alors est vengé le père.

Arrive le célèbre[41]
Fils de Hlodyn[42],
Voué à la mort
Par l'infâme serpent[43].
Tous les hommes délaisseront[44]
Leur demeure terrestre
Quand avec fureur frappera
Le défenseur de Midgard.

Le soleil s'obscurcira[45],
La terre sombrera[46] dans la mer,
Les étoiles resplendissantes
Disparaîtront du ciel.
La fumée tourbillonnera,
Le feu rugira,
Les hautes flammes
Danseront jusqu'au ciel.

Voici ce qui est dit ici[47] :

Vigrid est appelée la plaine
Où se rencontreront pour la bataille
Surt et les dieux bienveillants.
Sur cent lieues
Elle s'étend dans chaque direction.
Telle est la plaine qui leur est assignée. »

CINQUANTE-DEUXIÈME CHAPITRE

Gangleri déclara alors : « Qu'adviendra-t-il après que le monde entier aura brûlé[1], et que tous les dieux seront morts, de même que tous les Einheriar et toute l'humanité ? N'avez-vous pas dit auparavant que chaque homme vivra de toute éternité ? »

Le Tiers répondit : « Nombreuses seront alors les bonnes demeures, mais nombreuses aussi les mauvaises. La meilleure sera à Gimlé, au ciel[2], mais, pour ceux qui y prennent plaisir, il y aura abondance d'agréables boissons dans la halle qui s'appelle Brimir et qui se trouve à Okolnir[3]. C'est également une excellente halle que celle située sur les montagnes des Nidafioll[4]. Elle est faite d'or rouge et elle porte le nom de Sindri[5]. C'est dans ces demeures que vivront les hommes bons et vertueux.

Sur les rivages des Nastrandir[6] s'élève une halle grande et sinistre, dont les portes sont orientées au nord. Elle est entièrement tressée de dos de serpents[7], et leurs têtes, qui toutes sont tournées vers l'intérieur[8], crachent du venin, en sorte que le long de la halle coulent des fleuves de venin, dans lesquels marchent les parjures et les meurtriers, comme il est dit ici[9] :

Je sais qu'une halle s'élève,
Du soleil éloignée,
Sur les sinistres rivages[10].
Ses portes au nord sont orientées,
Des gouttes de venin
Tombent par les lucarnes[11],
Cette halle est tressée
D'échines de serpents.
Devront traverser à pied
Des fleuves épais,
Les parjures
Et les meurtriers[12].

Mais la pire demeure se trouve à Hvergelmir[13] :

Là, Nidhogg tourmente
Le cadavre des trépassés. »

CINQUANTE-TROISIÈME CHAPITRE

Gangleri déclara alors : « Certains dieux survivront-ils ? Et la terre et le ciel existeront-ils encore ? »

Le Très-Haut répondit : « La terre surgira de la mer, et elle sera verte et belle. Les champs donneront des fruits sans avoir été semés. Vidar et Vali survivront, car ni la mer ni le feu de Surt ne leur auront fait de mal. Ils habiteront à Idavoll, là où autrefois s'élevait Asgard. C'est là aussi que viendront les fils de Thor, Modi et Magni[1], lesquels seront en possession de Miollnir. C'est là encore que se rendront Baldr et Hodr, en provenance de Hel. Tous ensemble, ils prendront place et converseront : ils évoqueront leurs antiques secrets[2] et s'entretiendront de tous les événements qui autrefois se déroulèrent, du serpent de Midgard et du loup Fenrir. Ils trouveront dans l'herbe les tablettes d'or[3] qui avaient appartenu aux Ases. Voici ce qui est dit ici[4] :

Vidar et Vali
Habiteront les demeures divines
Quand s'éteindra le feu de Surt[5].
Modi et Magni
Posséderont Miollnir
Quand cessera le combat de Vingnir[6].

Deux êtres humains, dont les noms sont Lif[7] et Leif-thrasir[8], se cacheront à l'endroit appelé "bois de Hoddmimir[9]" pendant [que fera rage] le feu de Surt, et se nourriront de la rosée du matin. Ils auront une descendance si nombreuse que le monde entier en sera peuplé, comme il est dit ici[10] :

Lif et Leif-thrasir,
Ils se cacheront
Dans le bois de Hoddmimir,
Et de la rosée du matin
Ils se nourriront.
Ce sont d'eux que les hommes naîtront.

Mais ceci va te paraître merveilleux : Sol[11] aura donné naissance à une fille, qui ne sera pas moins belle qu'elle. Elle empruntera les chemins parcourus par sa mère, comme il est dit ici[12] :

À une fille
Alfrodull[13] donnera naissance
Avant que Fenrir[14] ne la rattrape.
Elle chevauchera, cette vierge,
Sur les chemins de sa mère,
Quand les puissances divines périront.

À présent je doute fort que d'autres questions puissent te venir à l'esprit, car je n'ai entendu personne décrire plus avant le cours du temps. Mets à profit maintenant ce que tu as appris ! »

CINQUANTE-QUATRIÈME CHAPITRE

Aussitôt après, Gangleri entendit de grands bruits tout autour de lui et tourna la tête d'un côté et de l'autre. Quand il se mit à regarder plus attentivement à l'entour, il vit qu'il se trouvait sur une vaste plaine et qu'il n'y avait plus ni halle ni fort. Il se mit alors en chemin, regagna son royaume, et raconta tout ce qu'il avait vu et entendu. Et c'est d'après le récit qu'il en fit que ces histoires se transmirent de génération en génération.

SKALDSKAPARMAL

[L'art poétique]

Extraits

PREMIER CHAPITRE

Il y avait un homme qui s'appelait Ægir[1] ou Hlér[2] et qui habitait dans l'île qui porte à présent le nom de Hlésey[3]. C'était un grand magicien. Il se mit en route pour Asgard, mais les Ases eurent la prescience de son expédition[4] — aussi lui réservèrent-ils un bon accueil, sans négliger toutefois de lui préparer de nombreuses illusions visuelles. Le soir, au début du banquet, Odin fit apporter dans la halle des épées, lesquelles étaient si brillantes qu'elles émettaient de la lumière et que l'on n'utilisa pas d'autre éclairage pendant toute la soirée. Les douze Ases qui devaient rendre la justice vinrent alors assister à ce banquet qui avait été préparé à leur intention et prirent place dans leur chaire. Leurs noms étaient: Thor, Niord, Freyr, Tyr, Heimdall, Bragi, Vidar, Vali, Ull, Hœnir, Forseti et Loki. Il en alla de même des déesses Ases: Frigg, Freyia, Gefion, Idunn, Gerd, Sigyn, Fulla et Nanna. Ægir trouva magnifique le spectacle qui s'offrait à ses yeux. Toutes les parois étaient recouvertes de splendides boucliers. L'on y servit de l'hydromel fort[5] et l'on but d'abondance. Ægir avait pour voisin Bragi, et tous deux s'entretinrent pendant le banquet. Bragi lui raconta maints événements dont les Ases avaient été les acteurs. Il commença ainsi son récit[6]:

« Trois Ases partirent de chez eux, Odin, Loki et Hœnir. Ils passèrent par des montagnes et des régions désertiques, où ils

manquèrent de vivres. Mais alors qu'ils descendaient dans une vallée, ils virent un troupeau de bœufs. Ils prirent un des bœufs et le placèrent dans une fosse afin de le faire cuire[7]. Quand ils pensèrent que le bœuf était cuit, ils ouvrirent la fosse : il n'était pas cuit. Quand, un peu plus tard, ils ouvrirent derechef la fosse, il n'était toujours pas cuit. Ils se demandèrent alors les uns aux autres ce que cela signifiait. Ce faisant, ils entendirent une voix dans le chêne au-dessus d'eux. Celui qui était perché là disait être cause de ce que la cuisson ne progressait pas dans la fosse. Ils levèrent les yeux : un aigle était perché là, et il n'était pas petit.

L'aigle dit : "Si vous voulez bien me donner tout mon soûl du bœuf, la cuisson se fera dans la fosse." Ils acceptèrent. Alors l'aigle descendit de l'arbre, se posa sur la fosse et, aussitôt, enleva les deux cuisses du bœuf ainsi que ses deux épaules. Alors Loki se mit en colère, saisit une longue perche et, l'ayant brandie de toutes ses forces, frappa l'aigle en plein corps. Celui-ci réagit sous le coup et s'envola, mais la perche demeura attachée à son dos[8], tandis que les mains de Loki restèrent collées à l'autre bout de la perche. L'aigle volait à une hauteur telle que les pieds de Loki traînaient sur les pierres, les éboulis de roches et les arbustes, et il crut que ses bras allaient s'arracher de ses épaules. Il appela et supplia instamment l'aigle de lui faire grâce, mais ce dernier dit qu'il ne le lâcherait pas avant que Loki ne lui eût juré de faire sortir d'Asgard Idunn avec ses pommes. Loki accepta, recouvra la liberté et alla rejoindre ses compagnons — et l'on ne raconte plus rien de leur expédition jusqu'à leur retour chez eux.

Au moment convenu, Loki attira Idunn hors d'Asgard et l'amena dans une forêt en lui disant qu'il avait trouvé là des pommes qui lui paraîtraient de grande valeur, et en lui demandant de prendre avec elle ses propres pommes pour faire la comparaison. Alors survint le géant Thiazi[9] sous la forme d'un aigle. Il prit Idunn et s'envola avec elle jusque dans son domaine, à Thrymheim.

Les Ases furent très affectés par la disparition d'Idunn et devinrent bientôt grisonnants et vieux[10]. Ils tinrent conseil et chacun demanda à l'autre ce que l'on savait, en dernier, d'Idunn. Or, ce que l'on avait vu en dernier, c'était qu'elle était

sortie d'Asgard avec Loki. Alors Loki fut saisi, conduit à l'assemblée et menacé de mort ou de supplices. Il prit peur et déclara qu'il irait à la recherche d'Idunn aux Iotunheimar, si Freyia acceptait de lui prêter la forme de faucon qu'elle possédait. Quand il l'eut obtenue, il s'envola vers le nord, aux Iotunheimar, et arriva un beau jour chez le géant Thiazi. Ce dernier était alors en train de pêcher en mer et Idunn était seule à la maison. Loki la métamorphosa en noix, la prit dans ses serres, et s'envola aussi vite qu'il put. Quand Thiazi rentra chez lui et ne trouva pas Idunn, il prit sa forme d'aigle et s'envola à la poursuite de Loki avec tout le bruit strident que fait l'aigle en volant. Quand les Ases aperçurent le faucon qui volait en tenant la noix, et virent le vol de l'aigle, ils sortirent au pied d'Asgard en emportant des charges de copeaux. Lorsque le faucon fut arrivé au-dessus d'Asgard et qu'il se fut posé près de l'enceinte, les Ases mirent le feu aux copeaux. L'aigle ne put s'arrêter quand il vit le faucon lui échapper, aussi le feu prit-il à ses plumes et son vol s'interrompit. Les Ases, qui étaient tout proches de là, tuèrent alors le géant Thiazi à l'intérieur des grilles d'Asgard, et cette mise à mort est demeurée très célèbre[11].

Mais Skadi, la fille du géant Thiazi, prit son heaume, sa broigne et toutes ses armes, et marcha contre Asgard afin de venger son père. Les Ases lui proposèrent un accord de réconciliation accompagné de compensations, aux termes duquel elle devrait tout d'abord choisir un mari parmi les Ases — ce choix devant toutefois s'effectuer sans qu'elle vît autre chose que ses pieds. Elle vit une paire de pieds extrêmement beaux et déclara : "C'est celui-là que je choisis, il ne doit pas y avoir grand-chose de laid dans Baldr !" Mais c'était Niord de Noatun.

Elle avait également obtenu cette clause : les Ases feraient quelque chose dont elle les croyait incapables, à savoir la faire rire. Loki attacha donc une corde à la barbe d'une chèvre et l'autre bout à ses propres bourses, et chacun tira et céda tour à tour, en criant bien haut l'un et l'autre. Puis Loki se laissa tomber dans son giron, et elle rit. Alors fut rempli le contrat des Ases envers Skadi.

On dit aussi que, en manière de compensation envers Skadi, Odin prit les yeux de Thiazi[12], les lança au ciel et en fit deux étoiles. »

Ægir déclara alors : « Thiazi me paraît avoir été un personnage d'une puissance supérieure. Mais quel était son lignage ? »

Bragi répondit : « Son père s'appelait Olvaldi[13], et ce que je vais te raconter à son sujet te paraîtra certainement remarquable. Il possédait une très grande fortune en or[14]. Aussi, lorsqu'il mourut et que ses fils durent se partager son héritage, la mesure qu'ils utilisèrent pour répartir l'or entre eux fut la suivante : ils décidèrent de s'en emplir la bouche, et ce autant de fois les uns que les autres. Le premier s'appelait Thiazi, le second Idi, et le troisième Gang[15]. De là vient l'expression que nous employons entre nous et qui consiste à appeler l'or "la bouchée de ces géants", mais, quand nous voulons le mentionner secrètement dans les runes[16] ou en poésie, nous appelons l'or "la parole ou les mots ou le discours[17] des géants". »

Ægir déclara alors : « Il me semble que ceci est en effet bien caché dans les runes. »

DEUXIÈME CHAPITRE

Ægir dit encore : « D'où vient cet art auquel vous donnez le nom de poésie ? »

Bragi répondit : « L'origine en est que les dieux se trouvaient en conflit avec le peuple des Vanes. Mais ils convinrent d'une conférence de paix et conclurent une trêve de la façon suivante : les uns et les autres allèrent à une même cuve et y crachèrent leur salive. Quand ils se séparèrent, les dieux prirent [la cuve] et ne voulurent pas laisser se perdre ce gage de paix : ils en formèrent l'être appelé Kvasir[1]. Il était si sage que nul ne pouvait lui poser de questions auxquelles il n'eût réponse. Il fit de longs voyages à travers le monde afin d'enseigner aux hommes la science. Mais quand [un beau jour] il arriva chez des nains appelés Fialar et Galar[2], qui l'avaient invité, ceux-ci le prirent à part et le tuèrent. Ils firent couler son sang dans

deux cuves et dans un chaudron — ce dernier porte le nom d'Odrœrir, et les cuves les noms de Son et Bodn[3]. Ils mêlèrent au sang du miel, et il se forma un hydromel tel que quiconque en boit devient scalde et savant[4]. Les nains dirent aux Ases que Kvasir s'était étouffé dans son intelligence parce qu'il n'y avait personne qui fût assez instruit pour épuiser son savoir.

Ensuite les nains invitèrent chez eux le géant appelé Gilling[5] et sa femme. Il proposèrent à Gilling d'aller en mer avec eux. Mais alors qu'ils ramaient le long du rivage, les nains mirent le cap sur une basse[6], où ils firent chavirer le bateau[7]. Gilling, qui ne savait pas nager, se noya, mais les nains, eux, retournèrent leur embarcation et regagnèrent le rivage à l'aviron. Ils racontèrent à sa femme ce qui s'était passé : elle en fut très affectée et pleura bruyamment. Alors Fialar lui demanda si cela la soulagerait d'aller voir, depuis le rivage, l'endroit où il s'était noyé. Elle accepta. Fialar dit alors à son frère de monter au-dessus de la porte quand elle sortirait et de faire tomber une meule de moulin sur sa tête, car il était las de ses cris. C'est ce que fit Galar. Quand Suttung, le fils de Gilling[8], apprit cela, il alla trouver les nains, se saisit d'eux, les emmena au large et les plaça sur un récif qui couvrait à marée haute[9]. Les nains demandèrent grâce à Suttung et lui proposèrent le précieux hydromel en compensation pour le meurtre de son père. Ce fut en ces termes qu'ils se réconcilièrent. Alors Suttung transporta chez lui l'hydromel et le mit en sécurité à l'endroit appelé "montagnes des Hnitbiorg[10]" en le plaçant sous la garde de sa fille, Gunnlod[11].

De là vient que nous appelons la poésie "le sang de Kvasir" ou "la boisson ou l'ivresse des nains", ou "l'une ou l'autre sorte de liquide d'Odrœrir ou de Bodn ou de Son", ou "le viatique des nains" — car cet hydromel les délivra du récif —, ou "l'hydromel de Suttung" ou "le liquide des Hnitbiorg". »

Ægir déclara alors : « Voilà une obscure façon d'appeler la poésie que de lui donner de tels noms ! Mais, comment les Ases entrèrent-ils en possession de l'hydromel de Suttung ? »

Bragi répondit : « Voici le récit qui existe à ce sujet : Odin partit de chez lui et arriva [un beau jour] en un lieu où neuf esclaves étaient en train de faire les foins. Il leur demanda s'ils voulaient qu'il aiguisât leurs faux, et ils acceptèrent. Il tira alors

de sa ceinture une pierre à aiguiser et aiguisa les faux. Ils trouvèrent qu'elles coupaient beaucoup mieux et lui demandèrent s'ils pouvaient acheter la pierre à aiguiser. Il décréta que celui qui l'achèterait n'aurait qu'une somme modique à verser. Tous déclarèrent donc qu'ils voulaient l'acheter et le prièrent de leur vendre cette pierre. Mais il la lança en l'air, et, comme tous voulaient s'en emparer, ce qui survint fut qu'ils se portèrent mutuellement des coups de faux à la gorge.

Ensuite Odin alla prendre gîte pour la nuit chez le géant qui s'appelait Baugi[12] et qui était le frère de Suttung. Baugi lui dit que ses affaires allaient mal : ses neuf esclaves s'étaient tués et il ne voyait aucune possibilité de trouver des ouvriers. Odin se présenta à lui sous le nom de Bolverk[13]; il s'offrit à entreprendre pour Baugi le travail de neuf hommes, mais il stipula qu'il recevrait comme salaire une gorgée de l'hydromel de Suttung. Baugi déclara qu'il ne disposait d'aucun droit sur l'hydromel et que Suttung voulait l'avoir pour lui seul, mais qu'il irait voir avec Bolverk s'il était possible de l'obtenir. Bolverk accomplit pendant l'été le travail de neuf hommes, et, quand l'hiver arriva, il réclama à Baugi son salaire. Ils allèrent donc tous les deux trouver Suttung, et Baugi dit à son frère quel contrat il avait passé avec Bolverk. Mais Suttung refusa catégoriquement de donner la moindre goutte d'hydromel. Bolverk dit alors à Baugi qu'il fallait mettre en œuvre l'un ou l'autre stratagème afin d'essayer d'entrer en possession de l'hydromel, et Baugi déclara que c'était là une excellente idée. Sur ces entrefaites Bolverk prit la vrille qui est appelée Rati[14] et dit à Baugi de forer la montagne, si la vrille mordait. C'est ce qu'il fit. Peu après Baugi déclara que la montagne était percée de part en part, mais Bolverk souffla dans le trou fait par la vrille et les éclats [de roche] lui volèrent au visage. Il se rendit compte que Baugi voulait l'abuser et il le pria donc de percer la paroi de part en part. Baugi fora à nouveau. La seconde fois que Bolverk souffla dans le trou, les éclats volèrent vers l'intérieur. Alors Bolverk se métamorphosa en serpent et se glissa dans le trou. Baugi voulut le frapper en lui lançant la vrille, mais il le manqua. Bolverk alla jusqu'à l'endroit où se trouvait Gunnlod et partagea sa couche pendant trois nuits; alors elle lui permit de boire trois gorgées d'hydromel. Au premier trait,

il vida tout Odrœrir, au second Bodn et au troisième Son; il avait donc bu tout l'hydromel. Ensuite il se métamorphosa en aigle et s'envola le plus vite qu'il put. Mais quand Suttung[15] vit voler l'aigle, il prit sa forme d'aigle et s'envola à sa poursuite. Lorsque les Ases virent le vol d'Odin, ils sortirent leurs cuves dans la cour, et, quand Odin parvint au-dessus d'Asgard, il régurgita l'hydromel dans ces cuves. Mais il s'en était fallu de si peu que Suttung ne l'eût rattrapé qu'il éjecta une partie de l'hydromel par-derrière. On ne fit aucun cas de cet hydromel-là, et tous ceux qui en voulurent purent en prendre. C'est cela que nous appelons "la part des poétereaux". Mais l'hydromel de Suttung, Odin le donna aux Ases et aux hommes qui sont de véritables poètes. De là vient que nous appelons la poésie "le butin d'Odin" ou "sa trouvaille", "sa boisson" ou "son don", et aussi "la boisson des Ases".»

TROISIÈME CHAPITRE

Bragi raconta [ceci] à Ægir: «Alors que Thor était allé à l'est tuer des trolls, Odin chevaucha Sleipnir jusqu'aux Iotunheimar et arriva chez le géant qui s'appelait Hrungnir[1]. Ce dernier demanda quel était cet être qui, coiffé d'un heaume d'or, chevauchait par les airs et sur la mer, et il dit qu'il avait un cheval prodigieusement bon. Odin lui déclara qu'il mettait sa propre tête en gage qu'il n'y avait pas d'aussi bon cheval aux Iotunheimar. Hrungnir répondit que Sleipnir était certes un excellent cheval, mais que le cheval qu'il possédait lui-même devait faire des enjambées beaucoup plus grandes, et qu'il s'appelait Gullfaxi[2]. Sur ces entrefaites, Hrungnir se mit en colère, sauta sur son cheval et s'élança à la poursuite d'Odin en se promettant de lui faire payer ses vantardises. Odin chevauchait si vite qu'il avait toujours une colline d'avance sur Hrungnir. Ce dernier était en proie à une telle "fureur de géant" qu'il ne remarqua pas vers où il se dirigeait avant d'avoir franchi les grilles d'Asgard. Quand il arriva à la porte de la halle, les Ases l'invitèrent à participer à leur banquet. Hrungnir pénétra

donc dans la halle et demanda qu'on lui servît à boire. On apporta alors les coupes que Thor avait accoutumé de vider, et il engloutit le contenu de chacune d'entre elles.

Quand il fut ivre, ce ne furent pas les grands mots qui manquèrent: il déclara qu'il enlèverait la Valhalle et la transporterait aux Iotunheimar, qu'il ferait disparaître Asgard[3] et tuerait tous les dieux, à l'exception de Freyia et de Sif, qu'il emmènerait avec lui. Freyia était alors la seule qui osât lui servir à boire[4], et, lui, déclarait qu'il boirait toute la bière des Ases. Quand ces derniers furent las de ses forfanteries, ils prononcèrent le nom de Thor. Celui-ci pénétra aussitôt dans la halle, brandissant bien haut son marteau, en proie à la plus vive colère. Il demanda qui était responsable du fait que de très savants géants[5] pouvaient être installés à boire en ce lieu, et qui avait garanti toute sauvegarde à Hrungnir pendant qu'il serait à la Valhalle, et pourquoi Freyia devait lui servir à boire comme lors du banquet solennel des Ases. Hrungnir répondit en jetant à Thor des regards qui n'étaient pas amicaux, il dit qu'Odin l'avait invité à ce banquet et qu'il se trouvait placé sous sa sauvegarde. Thor déclara que Hrungnir aurait à se repentir de cette invitation avant qu'il ne fût ressorti. Hrungnir répondit qu'Asa-Thor recueillerait peu de gloire à le tuer alors qu'il était sans armes, mais que ce serait faire preuve d'un plus grand courage que d'oser venir se battre avec lui sur la frontière, aux Griotunagardar[6]. "Cela fut une bien grande folie, dit-il, que de laisser chez moi mon bouclier et ma pierre à aiguiser. Si j'avais ici mes armes, nous irions à présent nous affronter en duel régulier[7]. Mais puisque tel n'est pas le cas, je proclame que tu te rendras coupable d'infamie si tu décides de me tuer alors que je suis sans armes." Thor ne voulut en aucun cas se dérober à ce combat singulier, d'autant moins qu'il avait été provoqué en duel, [faveur] que personne ne lui avait accordée auparavant[8]. Hrungnir se mit alors en route et galopa ventre à terre jusqu'à ce qu'il arrivât aux Iotunheimar[9]. La nouvelle de son expédition se répandit à la ronde chez les géants, ainsi que celle d'une rencontre convenue entre lui et Thor. Les géants estimèrent qu'ils couraient un grand risque quant aux suites du combat: il leur faudrait en effet s'attendre

au pire de la part de Thor si Hrungnir trouvait la mort, car ce dernier était le plus fort d'entre eux.

Alors les géants firent aux Griotunagardar un homme d'argile, qui mesurait neuf lieues de haut et dont le torse faisait trois lieues de large. Mais ils ne trouvèrent pas de cœur assez gros pour lui convenir jusqu'à ce qu'ils en eurent arraché un à une jument, et ce cœur palpitait encore quand Thor arriva. Hrungnir avait, lui, un cœur très célèbre: il était de pierre dure, avait des bords tranchants et présentait trois cornes saillantes comme le signe magique qui a été fait depuis à son imitation et qui est appelé "cœur de Hrungnir[10]". Sa tête était également de pierre, et il en allait de même de son bouclier, qui était large et épais, et qu'il tenait devant lui en attendant Thor aux Griotunagardar. Il avait pour arme une pierre à aiguiser qu'il brandissait à hauteur d'épaule, et il n'était pas plaisant à voir. À côté de lui se tenait le géant d'argile qui s'appelait Mokkurkalfi[11] et qui était tout effrayé. On dit qu'il se mit à pisser quand il aperçut Thor.

Thor se rendit à ce duel en compagnie de Thialfi. Celui-ci courut devant, alla à l'endroit où se tenait Hrungnir et lui dit: "Tu as adopté une position bien imprudente, géant! Tu tiens ton bouclier droit devant toi, mais Thor t'a vu, aussi emprunte-t-il un chemin au profond de la terre et est-ce d'en bas qu'il va surgir pour t'attaquer." Hrungnir plaça donc son bouclier sous ses pieds et demeura dans cette position tout en empoignant des deux mains la pierre à aiguiser. Sitôt après, il vit des éclairs et entendit de terribles fracas de tonnerre. Il aperçut alors Thor en proie à sa "fureur d'Ase": arrivant à toute allure, celui-ci brandit son marteau et le lança de loin sur Hrungnir. Le géant brandit alors des deux mains la pierre à aiguiser et la lança en direction du marteau. Elle le rencontra en plein vol et se cassa en deux. Un morceau tomba sur le sol: c'est là l'origine de toutes les montagnes dans lesquelles se trouvent des pierres à aiguiser. L'autre morceau heurta la tête de Thor, et celui-ci tomba de tout son long sur le sol. Mais le marteau Miollnir atteignit Hrungnir en pleine tête et lui mit le crâne en miettes: il tomba de tout son long sur Thor, en sorte qu'il lui prit le cou sous l'une de ses jambes. Quant à Thialfi, il attaqua Mokkurkalfi, qui tomba avec peu de gloire.

Thialfi alla ensuite auprès de Thor et voulut le dégager de la jambe de Hrungnir, mais cela lui fut impossible. Quand ils apprirent que Thor était tombé, tous les Ases arrivèrent et se mirent en devoir de dégager la jambe de son cou, mais ils n'arrivèrent à rien. Sur ces entrefaites survint Magni, le fils de Thor et de Iarnsaxa[12], qui était alors âgé de trois nuits[13]. Il rejeta la jambe de Hrungnir et déclara : "Quel affreux malheur, père, que j'arrive si tard ! Il m'est avis que j'aurais tué ce géant de mon poing si j'avais eu l'occasion de le rencontrer." Thor se releva, salua chaleureusement son fils et lui dit qu'il deviendrait un être d'une puissance supérieure. Il ajouta : "Je veux te donner le cheval Gullfaxi, que possédait Hrungnir." Alors Odin prit la parole et dit que c'était mal de la part de Thor de donner cet excellent cheval au fils d'une géante plutôt qu'à son propre père.

Thor rentra chez lui aux Thrudvangar, le morceau de pierre à aiguiser fiché dans la tête. Sur ces entrefaites arriva la sorcière qui s'appelait Groa[14] et qui était la femme d'Aurvandil[15] le vaillant. Elle chanta ses incantations sur Thor jusqu'à ce que la pierre commençât à se déchausser. Quand Thor, sentant cela, conçut l'espoir qu'elle parviendrait à faire sortir la pierre, il voulut récompenser Groa de ses soins en lui procurant de la joie. Aussi lui raconta-t-il que, revenant du nord, des Iotunheimar, il avait porté Aurvandil sur son dos dans une caisse à claire-voie[16], et qu'il avait ainsi traversé à gué les Élivagar. Il en donna pour preuve que l'un de ses orteils, qui dépassait de la caisse, avait gelé, en sorte que lui, Thor, l'avait cassé et jeté haut dans le ciel, et qu'il en avait fait l'étoile qui s'appelle à présent Aurvandilsta ("orteil d'Aurvandil[17]"). Thor lui dit encore qu'il ne se passerait pas beaucoup de temps avant qu'Aurvandil ne revînt chez lui. Cela rendit Groa si joyeuse qu'elle en oublia toutes ses incantations et que la pierre ne se déchaussa pas davantage : elle tient toujours dans la tête de Thor. C'est pour cela qu'il faut prendre garde à ne pas jeter de pierre à aiguiser sur le sol, car alors le morceau de pierre se met à bouger dans la tête de Thor. »

De là les vers composés par Thiodolf de Hvinir dans la Haustlong[18].

Ægir déclara alors : « Hrungnir me paraît avoir été un être d'une puissance supérieure. Mais, Thor accomplit-il quelque exploit plus grand encore lorsqu'il eut affaire aux trolls[1] ? »

Bragi répondit : « C'est un récit éminemment digne d'être conté que celui de l'expédition de Thor au domaine de Geirrœd. Il n'avait alors avec lui ni son marteau Miollnir, ni sa ceinture de force, ni ses gants de fer, et le responsable en était Loki. Ce dernier, qui l'accompagnait, avait en effet connu l'aventure suivante : une fois qu'il s'amusait à voler dans la forme de faucon appartenant à Frigg, il se fit que, par curiosité, Loki vola jusqu'à l'intérieur du domaine de Geirrœd, où il vit une grande halle ; là, il se posa et regarda à l'intérieur par la lucarne. Mais Geirrœd le vit et donna l'ordre d'attraper cet oiseau et de le lui amener. Celui qu'il envoya pour ce faire eut grand-peine à parvenir en haut du mur de la halle, tant il était grand. Loki trouva plaisant de le voir progresser vers lui avec tant de mal et prévit de ne pas s'envoler avant que le serviteur n'eût franchi tout le passage le plus difficile. Quand l'homme s'approcha de lui, Loki déploya ses ailes et prit puissamment son élan, mais ses pattes restèrent collées. Loki fut donc capturé à cet endroit et conduit au géant Geirrœd. Quand celui-ci vit ses yeux, il soupçonna que c'était un être humain et il lui ordonna de répondre. Mais Loki se tut. Geirrœd l'enferma alors dans un coffre et l'y fit jeûner pendant trois mois. Quand Geirrœd l'en retira et lui demanda de parler, Loki lui dit qui il était et, pour racheter sa vie, il lui jura qu'il ferait venir Thor au domaine de Geirrœd, mais sans son marteau ni ses gants de fer ni sa ceinture de force[2].

Thor prit logis chez la géante appelée Grid, qui était la mère de Vidar le silencieux. Elle dit à Thor la vérité sur Geirrœd, à savoir que c'était un géant très savant et qu'il était d'un commerce difficile. Elle lui prêta la ceinture de force et les gants de fer qu'elle possédait, ainsi que son bâton, appelé Gridarvol ("baguette de Grid").

Ensuite Thor marcha jusqu'au fleuve appelé Vimur[3], qui est le plus grand de tous les fleuves. Il se ceignit alors de la ceinture

de force et prit appui sur le bâton Gridarvol, qu'il enfonça en aval dans le lit du fleuve, Loki se tenant quant à lui sous sa ceinture. Lorsque Thor parvint au milieu du fleuve, l'eau monta tellement qu'il en eut jusqu'aux épaules. Alors Thor déclama ceci :

"Ne grossis pas maintenant, Vimur,
Car je souhaite te franchir à gué
Jusqu'au domaine des géants.
Sais-tu que, si tu croîs,
Croîtra alors ma force d'Ase
Aussi haut que le ciel !"

Sur ces entrefaites, Thor aperçut, en haut d'une gorge, Gialp[4], la fille de Geirrœd : elle se tenait debout au-dessus du fleuve, un pied de chaque côté, et provoquait la crue. Thor prit dans le fleuve une grosse pierre et la lança contre elle en déclarant : "C'est à la source qu'il faut endiguer le fleuve !" Il ne manqua pas l'endroit visé[5], et, au même moment, il se retrouva près de la rive. Il parvint à empoigner un sorbier et ce fut ainsi qu'il se hissa hors du fleuve. De là vient l'expression qui dit que "le sorbier est le salut de Thor".

Quand Thor arriva chez Geirrœd, les [deux] compagnons furent d'abord conduits à la maison des hôtes[6]. Pour tout siège, il n'y avait là qu'une seule chaise, sur laquelle Thor s'assit. Il s'aperçut alors que, sous lui, la chaise s'élevait vers le toit. Il appuya le bâton Gridarvol contre le haut de la charpente et pesa de tout son poids sur la chaise. Il y eut alors un grand craquement, suivi d'un terrible hurlement : les filles de Geirrœd, Gialp et Greip[7], s'étaient trouvées sous la chaise et il leur avait brisé le dos à toutes les deux. Ensuite Geirrœd fit appeler Thor dans la halle pour prendre part à des jeux. De grands feux brûlaient tout le long de la halle. Quand Thor se présenta devant Geirrœd, celui-ci prit avec des pinces un gros morceau de fer porté au rouge et le lui lança. Mais Thor le saisit au vol avec les gants de fer et le brandit bien haut, tandis que Geirrœd courait s'abriter derrière un pilier de fer. Thor lança le morceau de fer, lequel traversa et le pilier et Geirrœd et le mur de la halle avant d'aller s'enfoncer dehors, dans la terre. »

De là les vers composés par Eilif Gudrunarson dans la Thorsdrapa[8].

CINQUIÈME CHAPITRE

« Pourquoi l'or est-il appelé "chevelure de Sif" ? »

« Loki, fils de Laufey, avait fait la mauvaise farce de couper toute la chevelure de Sif. Quand Thor s'en aperçut, il se saisit de Loki et il lui aurait broyé les os, si Loki n'avait juré qu'il obtiendrait des Elfes noirs de faire pour Sif une chevelure d'or ayant la propriété de pousser comme les autres cheveux. Loki alla donc trouver les nains qui s'appellent les fils d'Ivaldi, et ils firent la chevelure, de même que le bateau Skidbladnir et la lance qui appartenait à Odin, et qui est appelée Gungnir. Sur ces entrefaites, Loki paria sa tête avec le nain appelé Brokk[1] que son frère Eitri[2] ne serait pas capable de faire trois joyaux aussi précieux que ceux-là. Quand ils arrivèrent à la forge, Eitri plaça une peau de porc dans le fourneau et demanda à Brokk d'actionner le soufflet et de ne pas s'arrêter avant qu'il ne vînt retirer du fourneau ce qu'il y avait mis. Mais, dès qu'il fut sorti de la forge où Brokk soufflait, une mouche vint se poser sur la main de celui-ci et le piqua. Il continua néanmoins d'actionner le soufflet jusqu'à ce que le forgeron vînt retirer ce qui se trouvait dans le fourneau : c'était un verrat, dont les soies étaient d'or.

Ensuite Eitri plaça de l'or dans le fourneau, demanda à Brokk d'actionner le soufflet sans s'arrêter jusqu'à son retour et sortit. Mais alors, la mouche arriva, se posa sur son cou et le piqua deux fois plus fort que précédemment. Il continua néanmoins de souffler jusqu'à ce que le forgeron revînt et retirât du fourneau l'anneau d'or qui est appelé Draupnir.

Puis il plaça du fer dans le fourneau et demanda à Brokk d'actionner le soufflet en lui disant que, s'il s'arrêtait, tout serait gâché. Alors la mouche se posa entre ses yeux et lui piqua les paupières. Quand le sang se mit à couler dans ses yeux au point qu'il cessa de voir, il fit aussi vite que possible un geste de

la main afin de chasser la mouche, tandis que le soufflet retombait. Sur ces entrefaites, le forgeron arriva et déclara qu'à présent peu s'en fallait que tout ce qui se trouvait dans le fourneau ne fût gâché. Il retira du fourneau un marteau, puis il remit à son frère tous ces joyaux en lui demandant de les porter à Asgard afin d'honorer le pari.

Quand lui et Loki apportèrent les joyaux, les Ases prirent place dans leur chaire de juges, la sentence qui ferait autorité étant celle que prononceraient Odin, Thor et Freyr. Alors Loki donna à Odin la lance Gungnir, à Thor la chevelure destinée à Sif, et à Freyr [le bateau] Skidbladnir, en décrivant les caractéristiques de tous ces joyaux: la lance ne s'arrêterait jamais pendant son jet, la chevelure pousserait dès qu'elle serait posée sur la tête de Sif, et Skidbladnir obtiendrait un vent favorable dès que sa voile serait hissée, quelle que fût la direction dans laquelle il devrait se diriger, mais il pourrait aussi, à volonté, se plier comme un linge et se mettre dans une bourse. Alors Brokk présenta ses joyaux: il donna à Odin l'anneau et déclara que, chaque neuvième nuit, huit anneaux du même poids que lui en dégoutteraient. À Freyr, il donna le verrat et déclara que, de nuit comme de jour, il courrait à travers les airs et la mer plus vite que n'importe quel cheval, et qu'il n'y aurait jamais d'obscurité telle, ni dans la nuit ni dans le monde des ténèbres, qu'il ne l'illuminât au plus haut point sur son passage, tant ses soies étaient brillantes. Puis il donna à Thor le marteau et déclara qu'il pourrait frapper n'importe quoi aussi fort qu'il voudrait sans que le marteau ne s'abîmât, qu'il ne manquerait jamais le but contre lequel il le lancerait, mais que jamais le marteau ne volerait si loin qu'il ne dût revenir dans sa main; et aussi que, s'il le voulait, il se ferait si petit qu'il pourrait le tenir dans sa blouse. Mais il avait un défaut: son manche était plutôt court.

Leur sentence fut que le marteau était le meilleur de tous les joyaux et qu'il constituait la plus grande protection qui fût contre les géants du givre[3]. Aussi décrétèrent-ils que le nain avait gagné le pari. Alors Loki offrit de racheter sa tête, mais le nain déclara que cela était sans espoir. "Attrape-moi donc!" dit Loki. Mais quand le nain voulut l'attraper, il était déjà hors d'atteinte. Loki possédait en effet des chaussures grâce

auxquelles il pouvait courir à travers les airs et la mer. Le nain demanda alors à Thor de l'attraper, et Thor le fit. Le nain voulut lui couper la tête, mais Loki déclara que c'était sa tête qu'il avait gagnée et non son cou. Sur ces entrefaites, le nain prit une lanière et un couteau et voulut percer des trous dans les lèvres de Loki afin de lui coudre la bouche, mais le couteau ne mordit pas. Il déclara alors que l'alêne de son frère ferait mieux l'affaire, et, sitôt qu'il l'eut nommée, l'alêne fut là. Il perça donc les lèvres et les cousit, mais [Loki] déchira [la lanière] au sortir des trous[4]. La lanière avec laquelle la bouche de Loki fut cousue s'appelle Vartari[5].»

SIXIÈME CHAPITRE

«Pour quelle raison l'or est-il appelé "tribut de la loutre"?»

«On raconte[1] que, quand les Ases Odin, Loki et Hœnir partirent à la découverte du monde, ils arrivèrent à une rivière et la suivirent jusqu'à une cascade. Près de la cascade se trouvait une loutre qui avait pris un saumon, et était en train de le manger en somnolant[2]. Loki ramassa une pierre, la lança contre la loutre et l'atteignit à la tête. Alors Loki se vanta de sa chasse, disant que, d'un seul coup, il avait eu et une loutre et un saumon. Sur ces entrefaites, les Ases prirent le saumon et la loutre et les emmenèrent avec eux. Peu après, ils arrivèrent à une ferme et y entrèrent. Le paysan qui habitait là s'appelait Hreidmar. C'était un homme d'une puissance supérieure et très versé dans la magie. Les Ases lui demandèrent l'hospitalité pour la nuit; ils lui dirent qu'ils avaient avec eux des provisions en quantité plus que suffisante, et ils lui montrèrent leur prise. Mais quand Hreidmar vit la loutre, il appela ses fils, Fafnir et Regin, et leur dit que leur frère, Otr[3], avait été tué et, aussi, qui avait fait cela. Alors le père et les fils se jetèrent sur les Ases, se saisirent d'eux, les lièrent et leur révélèrent que la loutre était un fils de Hreidmar. Les Ases offrirent de racheter leur vie en versant à Hreidmar autant d'argent qu'il le déciderait. Ils convinrent de cela et le confirmèrent par des serments solennels. Alors la loutre fut écorchée, et, ayant pris sa peau, Hreid-

mar dit aux Ases de la remplir d'or rouge, puis de l'en recouvrir entièrement[4], au terme de quoi leur réconciliation serait obtenue. Odin envoya donc Loki au Svartalfaheim. Loki arriva chez le nain qui s'appelle Andvari[5], alors que celui-ci avait pris dans l'eau la forme d'un poisson[6]. Loki l'attrapa et exigea de lui, comme rançon, tout l'or qu'il possédait dans son rocher. Quand ils pénétrèrent dans le rocher, le nain apporta tout l'or qu'il possédait : c'était une immense fortune. Mais le nain dissimula sous son bras un petit anneau d'or. Loki le vit et lui ordonna de livrer l'anneau. Le nain le pria de ne pas lui prendre cet anneau, en déclarant que, s'il le conservait, il pourrait faire renaître et fructifier sa fortune à partir de lui. Mais Loki lui répondit qu'il ne conserverait pas le moindre sou, puis il lui prit l'anneau et sortit. Alors le nain proclama que cet anneau provoquerait la mort de quiconque le posséderait. Loki répliqua que cela lui plaisait fort et déclara aussi que ces paroles pourraient bien conserver toute leur validité quand il les répéterait à celui qui recevrait l'anneau.

Sur ces entrefaites, Loki partit, revint chez Hreidmar et montra l'or à Odin. Quand celui-ci vit l'anneau, il le trouva beau, l'enleva du trésor et livra [le reste de] l'or à Hreidmar. Ce dernier remplit la peau de la loutre autant qu'il le put, et, quand elle fut pleine, il la remit sur ses pattes. Alors Odin s'avança et se mit en devoir de la recouvrir d'or. Quand il eut fini, il dit à Hreidmar de venir voir si la peau était entièrement recouverte. Hreidmar examina attentivement le tas, aperçut l'une des moustaches [de la loutre] et dit qu'il fallait la recouvrir, faute de quoi leur réconciliation ne pourrait être obtenue. Alors Odin sortit l'anneau, en recouvrit la moustache et déclara qu'ils s'étaient à présent acquittés du tribut de la loutre. Quand Odin eut repris sa lance et Loki ses chaussures, et comme ils n'avaient alors plus rien à craindre, Loki déclara que ce qu'avait proclamé Andvari se réaliserait, à savoir que l'anneau et l'or provoqueraient la mort de celui qui les posséderait[7]. Et ce fut ce qui se réalisa par la suite. Voilà pourquoi l'or est appelé "tribut de la loutre" ou "rançon imposée aux Ases" ou "métal des discordes". »

« Existe-t-il d'autres récits mémorables au sujet de l'or ? »

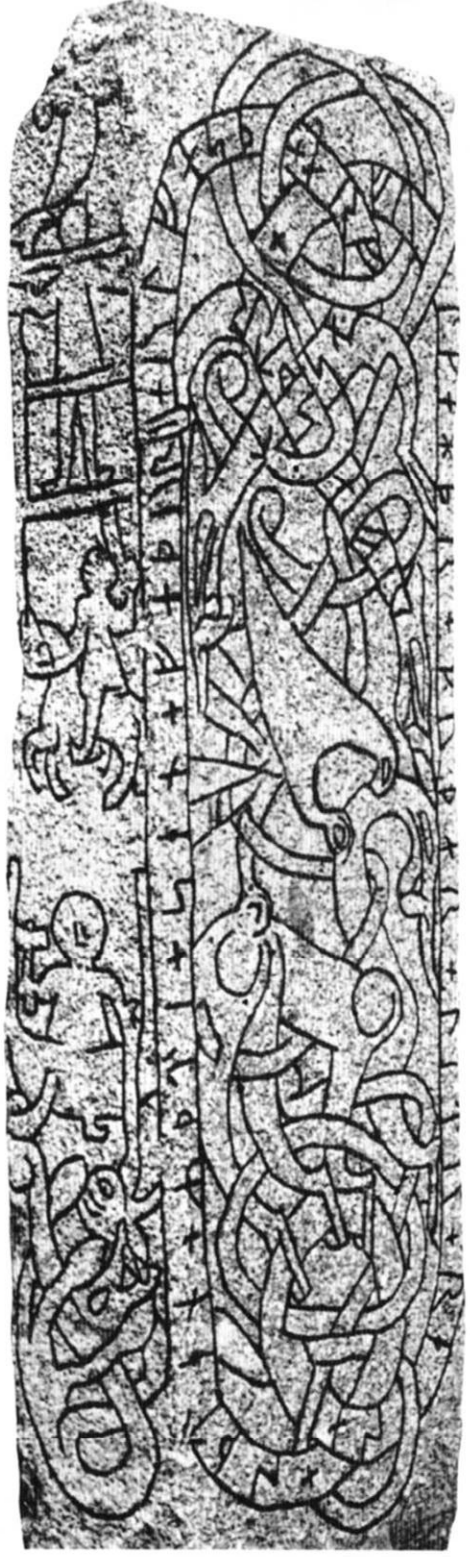
« Hreidmar s'appropria alors le trésor à titre de compensation pour la perte de son fils, mais Fafnir et Regin en récla-

ILLUSTRATIONS

LE CHAR DU SOLEIL.
(Cf. chap. 11 de la *Gylfaginning*.)
Daté de l'âge de bronze, cet admirable objet cultuel fut découvert à Trundholm (île de Seelande, Danemark) en 1902. Il est aujourd'hui exposé au Musée national de Copenhague.
Phot. Lennart Larsen © Nationalmuseet, Copenhague.

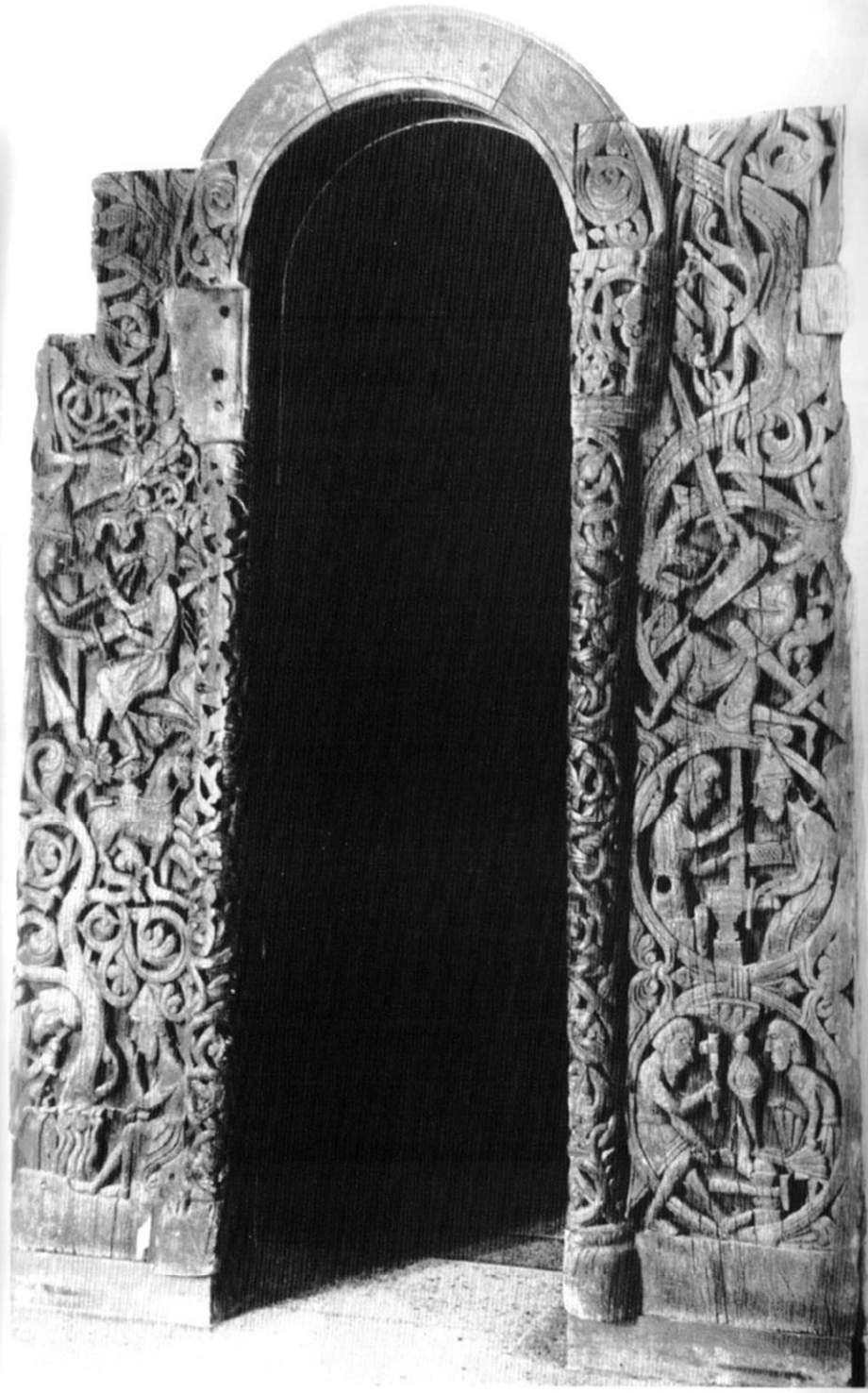
LA GÉANTE HYRROKKIN CHEVAUCHANT UN LOUP.
(Cf. chap. 49 de la *Gylfaginning*.)
Sur l'une des pierres constituant le monument runique de Hunnestad (province de Scanie, Suède), qui se dresse aujourd'hui dans le parc du Musée historique de Lund, fut gravée au XIe siècle une représentation de la géante Hyrrokkin « chevauchant un loup et ayant un serpent venimeux pour bride ».
Phot. François-Xavier Dillmann.

ODIN SUR SON COURSIER À HUIT JAMBES, SLEIPNIR.
(Cf. notamment chap. 42 de la *Gylfaginning*.)
Stèle historiée découverte en 1844 à Tjängvide, Alskog (île de Gotland, Suède) et exposée aujourd'hui au Musée historique de Stockholm. Si les deux inscriptions runiques que l'on observe sur cette stèle de calcaire furent gravées au XIe ou au XIIe siècle, le riche décor qu'elle présente est daté du milieu du VIIIe siècle. Outre la représentation probable du dieu Odin chevauchant Sleipnir, on estime pouvoir reconnaître une Valkyrie offrant une corne à boire, à côté d'autres motifs mythologiques. Toute la partie inférieure de la stèle est occupée par la représentation d'un magnifique navire du même type que certains bateaux vikings.
Phot. François-Xavier Dillmann.



THOR FACE AU SERPENT DE MIDGARD.
(Cf. chap. 48 de la *Gylfaginning*.)
Pierre runique d'Altuna (province d'Uppland, Suède). Sur la partie inférieure de la face gauche de cette pierre fut gravée au XIe siècle une représentation du dieu Thor lors de son célèbre combat avec le serpent de Midgard. On observera la correspondance très précise entre plusieurs détails de cette scène figurée et le récit littéraire de Snorri, notamment la présence de la tête de bœuf qui servit d'appât au dieu, le marteau brandi, et le pied traversant le fond du bateau.
Phot. © Antikvarisk-topografiska arkivet. Historiska Museet, Stockholm.

LA LÉGENDE DE SIGURD, VAINQUEUR DU DRAGON.
(Cf. chap. 6 des *Skaldskaparmal*.)
Portail historié de l'église de bois (*stavkirke*) de Hylestad (région du Setesdal, Norvège), daté du XIIe siècle ou des débuts du XIIIe siècle, et exposé aujourd'hui au Musée de l'université d'Oslo. Sur les deux jambages conservés de ce portail, on observe sept scènes sculptées représentant la célèbre légende germanique. Sur le jambage de droite, les scènes, disposées dans des cadres circulaires, montrent de bas en haut le forgeage de l'épée par Regin et Sigurd, puis la mise à mort du dragon par le héros. Sur le jambage de gauche, où les scènes se déploient de façon plus spontanée, Sigurd rôtit le cœur du dragon, puis, s'étant brûlé le pouce, il comprend le langage des oiseaux perchés dans l'arbre, tandis que son cheval, Grani, l'attend, chargé du trésor de Fafnir. En haut, Sigurd tue Regin, et, plus haut encore, on aperçoit une représentation de Gunnar dans la fosse aux serpents. Cf. Peter Anker et Aron Andersson, *L'art scandinave*, tome 1, Ed. du Zodiaque, 1969, pp. 413 et s.
Phot. Ove Holst © Universitetets Oldsaksamling, Oslo.



GUNNAR DANS LA FOSSE AUX SERPENTS.
(Cf. chap. 6 des *Skaldskaparmal*.)
Fonts baptismaux de l'église de Norum (province du Bohuslän, Suède), datés du début du XIIe siècle. Au dessous de l'inscription runique, on observe une intéressante représentation de Gunnar dans la fosse aux serpents : de même que dans le récit de Snorri, le héros pince les cordes de la harpe à l'aide de ses orteils.
Phot. © Antikvarisk-topografiska arkivet. Historiska Museet, Stockholm.

GUERRIERS GERMANIQUES.
(Cf. notamment chap. 8 des *Skaldskaparmal*.)
Plaques de bronze découvertes en 1870 à Torslunda (île d'Öland, Suède) et conservées aujourd'hui au Musée historique de Stockholm. Datées du VIe ou du VIIe siècle, ces plaques sont au nombre de quatre, chacune d'entre elles offrant des représentations de scènes héroïques. Sur les deux plaques reproduites ici, on observe (plaque du haut) un guerrier portant un masque de loup et faisant face à un personnage qui paraît être le dieu Odin, et (plaque du bas) deux guerriers portant un casque surmonté de l'effigie d'un porc. Des motifs comparables ont été découverts sur des casques exhumés dans les sépultures de Vendel (Suède) et de Sutton Hoo (Grande-Bretagne).
Phot. Iwar Andersson © Antikvarisk-topografiska arkivet. Historiska Museet, Stockholm.

mèrent une part pour compenser la perte de leur frère. Hreidmar ne voulut pas leur céder la moindre once d'or, aussi les deux frères prirent-ils le parti[8] de tuer leur père pour obtenir son or. Puis Regin réclama à Fafnir la moitié du trésor, mais Fafnir répondit qu'il ne fallait guère s'attendre à ce qu'il partageât cet or avec son frère, puisque ce dernier avait tué son père par cupidité. Il enjoignit aussi à Regin de partir, faute de quoi il en irait de lui comme de Hreidmar. Fafnir avait alors coiffé le casque qui avait appartenu à Hreidmar et qui est appelé "heaume d'effroi[9]", car, à sa vue, tous les êtres vivants sont saisis de frayeur. Il portait également l'épée dont le nom est Hrotti[10]. Regin, qui avait, lui, l'épée appelée Refil, s'enfuit au loin[11]. Sur ces entrefaites, Fafnir partit pour la région des hauts plateaux de la Gnitaheid[12] et, là, il établit son repaire, se métamorphosa en serpent et se coucha sur l'or.

Quant à Regin, il alla chez Hialprek[13], le roi de Thiod[14], et entra à son service comme maître forgeron. Il y prit en charge l'éducation de Sigurd[15], qui était le fils de Sigmund, fils de Volsung[16], et de Hiordis, la fille d'Eylimi. Sigurd était le plus éminent de tous les princes guerriers tant sous le rapport du lignage que sous celui de la force et de la bravoure. Regin indiqua à Sigurd l'endroit où Fafnir était couché sur l'or et l'exhorta à aller conquérir ce trésor. Puis Regin forgea l'épée appelée Gram[17] ; elle était si acérée que, quand Sigurd la plongea dans un cours d'eau, elle trancha en deux une bourre de laine qui, poussée par le courant, venait dériver sur son fil. Avec cette épée, Sigurd pourfendit ensuite l'enclume de Regin de part en part jusqu'au billot. Après cela[18], Sigurd et Regin allèrent sur les hauts plateaux de la Gnitaheid. Là, Sigurd creusa une fosse sur le chemin qu'empruntait Fafnir et il y prit position. Quand Fafnir, rampant en direction du lac, passa au-dessus de la fosse, Sigurd le transperça de son épée, et ce coup lui fut mortel. Alors Regin survint et déclara à Sigurd qu'il avait tué son frère et, qu'en compensation, il lui demandait d'arracher le cœur de Fafnir et de le faire rôtir sur le feu. Quant à lui, il s'étendit par terre, but le sang de Fafnir et s'allongea pour dormir. Lorsque Sigurd estima que le cœur qu'il était en train de rôtir était tout à fait cuit, il le tâta du doigt afin de vérifier s'il était bien à point, mais, un peu de sang en

ébullition[19] ayant jailli du cœur sur son doigt, il se brûla et porta le doigt à la bouche. Au moment où le sang du cœur toucha sa langue, il se mit à comprendre le langage des oiseaux et saisit ce que disaient les passereaux[20] perchés dans les arbres. L'un d'entre eux proclamait[21] :

"Là est assis Sigurd,
Aspergé de sang.
Le cœur de Fafnir,
Sur le feu, il fait rôtir.
Sage me semblerait
Le dilapidateur des anneaux[22]
S'il mangeait l'étincelant
Muscle de vie[23]."

Un autre chantait :

"Là est étendu Regin,
Méditant des plans.
Le garçon, il veut tromper,
Qui à lui s'est fié.
Dans sa fureur, il prépare
De perfides paroles.
Il veut venger son frère,
L'artisan des malheurs."

Alors Sigurd se dirigea vers l'endroit où Regin était étendu et le tua. Il alla ensuite rejoindre son cheval, qui s'appelait Grani[24], et chevaucha jusqu'au repaire de Fafnir. Là, il s'empara du trésor et l'attacha au bât de Grani. Puis il enfourcha son cheval et se mit en route.

Voilà racontée l'histoire expliquant pourquoi l'or est appelé "repaire ou demeure de Fafnir", "métal de la Gnitaheid", ou "charge de Grani".

Sur ces entrefaites[25], Sigurd chevaucha jusqu'à ce qu'il découvrit une maison sur une montagne. À l'intérieur dormait une femme qui était revêtue d'un heaume et d'une broigne. Il tira son épée et entailla la broigne pour l'en libérer. Alors la femme se réveilla et déclara que son nom était Hild ; elle était

également appelée Brynhild[26], et c'était une Valkyrie. De là, Sigurd chevaucha jusqu'à ce qu'il arriva chez le roi appelé Giuki. La femme de ce dernier s'appelait Grimhild, et leurs enfants étaient Gunnar, Hogni, Gudrun et Gudny — Guthorm étant, lui, le beau-fils de Giuki. Sigurd séjourna là longtemps et épousa Gudrun, la fille de Giuki. Gunnar et Hogni prêtèrent avec lui serment de fraternité. Ensuite Sigurd et les fils de Giuki allèrent trouver Atli[27], le fils de Budli, et lui demandèrent pour Gunnar la main de sa sœur, Brynhild. Elle résidait sur la montagne de Hindafiall[28], dans une halle entourée d'une muraille de flammes[29], et elle avait fait le vœu d'épouser le seul homme qui oserait franchir à cheval cette muraille de flammes. Sigurd et les fils de Giuki, qui sont également appelés les Niflungar[30], chevauchèrent jusqu'au sommet de la montagne, et, là, Gunnar se mit en devoir de franchir à cheval la muraille de flammes. Il possédait le cheval appelé Goti, mais celui-ci n'osait pas s'élancer dans le feu. Alors Sigurd et Gunnar échangèrent leurs formes, ainsi que leurs noms, car Grani ne voulait pas porter d'autre cavalier que Sigurd. Ce dernier sauta donc sur Grani et franchit avec lui la muraille de flammes. Le soir même fut célébré son mariage avec Brynhild. Mais, quand ils allèrent se coucher, il tira de son fourreau l'épée Gram et la plaça entre eux dans le lit. Le lendemain matin, après s'être levé et habillé, il donna à Brynhild, en cadeau de noces[31], l'anneau d'or que Loki avait pris à Andvari, et reçut d'elle, en souvenir, un autre anneau. Puis Sigurd sauta sur son cheval et rejoignit ses compagnons. Gunnar et lui échangèrent à nouveau leurs formes et revinrent chez Giuki en compagnie de Brynhild. Sigurd eut deux enfants de Gudrun : Sigmund et Svanhild.

Il se fit une fois que Brynhild et Gudrun allèrent se laver les cheveux[32] au bord de l'eau. Lorsqu'elles furent arrivées à la rivière, Brynhild s'avança dans l'eau assez loin de la rive en déclarant qu'elle ne voulait pas se verser sur la tête de l'eau qui aurait coulé de la chevelure de Gudrun, car elle avait un mari plus courageux que le sien. Alors Gudrun s'avança dans la rivière à la suite de Brynhild en disant qu'elle avait le droit de laver sa chevelure en amont d'elle, puisqu'elle avait épousé l'homme que ni Gunnar ni personne d'autre au monde[33] n'éga-

lait en bravoure, lui qui avait tué Fafnir et Regin, et qui s'était approprié leur fortune. Brynhild répondit aussitôt: "Gunnar accomplit cependant un plus grand exploit en franchissant à cheval la muraille de flammes, ce que Sigurd n'osa pas faire!" Alors Gudrun se mit à rire et déclara: "Crois-tu que ce fut Gunnar qui franchit à cheval la muraille de flammes? Je crois pour ma part que celui qui alla partager ta couche est celui-là même qui me donna l'anneau que voici. Quant à l'anneau que tu portes, et que tu reçus en cadeau le lendemain de tes noces, son nom est 'don d'Andvari', et je ne crois pas que ce fût Gunnar qui l'alla chercher sur les hauts plateaux de la Gnitaheid." Alors Brynhild garda le silence et rentra chez elle.

Après cela, elle exhorta Gunnar et Hogni à tuer Sigurd. Mais, comme ils étaient liés avec lui par des serments solennels, ils poussèrent Guthorm, leur frère, à le tuer. Guthorm transperça Sigurd de son épée pendant qu'il dormait, mais, quand Sigurd reçut cette blessure, il saisit l'épée Gram et la lança en direction de Guthorm, en sorte qu'elle le fendit en deux en plein milieu du corps. Puis Sigurd tomba, et, dans le même temps, ils tuèrent son fils, Sigmund, qui était alors âgé de trois ans. Ensuite Brynhild se transperça d'une épée, et elle fut brûlée avec Sigurd [sur le bûcher funéraire]. Gunnar et Hogni s'approprièrent alors l'héritage de Fafnir, ainsi que le "don d'Andvari", et ils régnèrent sur leurs contrées[34].

Le roi Atli, le fils de Budli et le frère de Brynhild, reçut alors en mariage Gudrun, qui avait été l'épouse de Sigurd, et ils eurent des enfants. Le roi Atli convia chez lui Gunnar et Hogni, qui acceptèrent cette invitation. Mais, avant leur départ, ils cachèrent dans le Rhin l'or qui provenait de l'héritage de Fafnir, et cet or ne fut jamais retrouvé par la suite. Cependant, le roi Atli, qui avait rassemblée une grande armée[35] avant leur arrivée, livra bataille à Gunnar et Hogni, et ces derniers furent capturés. Puis Atli fit arracher le cœur de Hogni, alors qu'il était encore en vie, et ce fut ainsi que Hogni trouva la mort. Quant à Gunnar, il le fit jeter dans une fosse aux serpents, mais Gunnar reçut secrètement[36] une harpe, qu'il pinça à l'aide de ses orteils, car ses mains étaient attachées. Il joua si bien de la harpe que[37] tous les serpents s'endormirent, à l'exception d'une vipère qui se jeta sur lui: elle le frappa à la

hauteur du sternum avec une telle force qu'elle plongea sa gueule à l'intérieur de la plaie, puis se pendit à son foie jusqu'à ce qu'il mourût.

Gunnar et Hogni sont appelés les Niflungar et les Giukungar[38]. C'est la raison pour laquelle l'or est appelé "trésor ou héritage des Niflungar".

Peu après, Gudrun tua ses deux fils et, à l'aide de leur crâne, elle fit exécuter des coupes ornées d'or et d'argent. Ce fut alors que l'on célébra les funérailles des Niflungar: au cours du banquet, Gudrun fit servir au roi Atli, dans ces coupes, de l'hydromel auquel était mêlé le sang des garçons; quant à leur cœur, elle les fit rôtir et donner à manger au roi. Lorsque cela fut accompli, elle lui révéla la vérité en se servant de maints termes cruels. Comme les boissons fortes[39] avaient été servies à profusion, la plupart de ceux qui étaient réunis dans la halle s'étaient alors endormis. Aussi, cette nuit-là, Gudrun se dirigea, en compagnie du fils de Hogni, à l'endroit où dormait le roi. Ils l'attaquèrent et il y laissa la vie. Ensuite, ils mirent le feu à la halle, dans laquelle brûlèrent toutes les personnes qui étaient assemblées là.

Après cela[40], Gudrun alla au bord de la mer et se jeta dans les flots avec la volonté de mettre fin à ses jours. Mais elle fut entraînée par les courants de l'autre côté du fjord: elle atteignit alors le pays qui appartenait au roi Ionak. Quand celui-ci la vit, il l'accueillit chez lui et l'épousa. Ils eurent trois fils qui s'appelaient Sorli, Hamdir et Erp[41], et qui avaient tous des cheveux de couleur aile de corbeau, à l'instar de Gunnar, de Hogni et des autres Niflungar. Ce fut là également que grandit Svanhild, la fille du jeune Sigurd, qui était la plus belle des femmes. Lorsqu'il l'apprit, le roi Iormunrekk[42] le puissant envoya son fils Randvér demander la main de Svanhild pour lui-même. Quand Randvér arriva chez Ionak, Svanhild lui fut confiée avec la charge de la remettre au roi Iormunrekk. Alors le duc[43] Bikki dit à Randvér qu'il serait plus seyant qu'il épousât Svanhild, puisqu'il était jeune, de même que Svanhild, tandis que Iormunrekk, lui, était vieux. Ce conseil plut fort aux jeunes gens. Sitôt après, Bikki alla rapporter cela au roi. Iormunrekk fit alors arrêter son fils et le fit conduire à la potence. Mais Randvér prit un faucon, lui arracha les plumes et demanda

qu'on le remît à son père. Puis il fut pendu. Quand Iormunrekk vit le faucon, il comprit que, de même que ce faucon était incapable de voler, car déplumé, de même son royaume était chancelant, car lui-même était à présent vieux et sans fils.

Au retour d'une chasse en forêt en compagnie des hommes de sa garde[44], le roi Iormunrekk aperçut la reine Svanhild occupée à se laver les cheveux[45]. Aussitôt, ils l'assaillirent et la firent piétiner par leurs chevaux, en sorte qu'elle mourut.

Quand Gudrun apprit cela, elle exhorta ses fils à aller venger Svanhild. Alors qu'ils se préparaient pour cette expédition, elle leur procura des broignes et des heaumes qui étaient si solides que le fer ne pouvait les entamer. Elle leur dit également ce qu'il leur faudrait faire quand ils arriveraient chez le roi Iormunrekk: ils iraient l'attaquer de nuit, pendant son sommeil, Sorli et Hamdir lui couperaient les bras et les jambes, et Erp la tête. Mais une fois qu'ils se furent mis en chemin, ils demandèrent à Erp quelle sorte d'aide il leur fournirait quand ils seraient en présence du roi Iormunrekk. Erp leur répondit qu'il leur prêterait la même assistance que celle qu'un bras prête à une jambe. Ils déclarèrent qu'il n'advenait jamais qu'une jambe fût supportée par un bras. Et ils étaient si courroucés envers leur mère qui les avait engagés à partir en leur adressant des propos cinglants[46], qu'ils décidèrent alors d'accomplir l'acte qui lui causerait le plus de peine: ils tuèrent Erp, leur frère, parce que c'était lui que Gudrun aimait le plus. Peu après, Sorli trébucha et dut s'aider d'un bras. Il déclara: "Le bras vient de prêter assistance à la jambe! Comme il eût été préférable à présent qu'Erp fût vivant!"

Quand, de nuit, ils arrivèrent chez le roi Iormunrekk, ils lui coupèrent les bras et les jambes pendant qu'il dormait. Sur ces entrefaites, il s'éveilla, appela ses hommes et leur ordonna de se réveiller. Alors Hamdir déclara: "La tête eût été coupée à présent si Erp avait été vivant!" Aussitôt, les hommes de la garde se levèrent et les attaquèrent, mais ils ne purent leur porter de coups avec leurs armes. Alors Iormunrekk cria à ses hommes de les lapider: ils s'exécutèrent, et ce fut là que périrent Sorli et Hamdir. À présent tous les membres de la race et de la descendance de Giuki étaient morts[47].

Une fille du nom d'Aslaug survécut au jeune Sigurd. Elle fut élevée chez Heimir, dans la région des Hlymdalir, et elle est à l'origine de grandes lignées.

On raconte que Sigmund, le fils de Volsung, était d'une nature si puissante qu'il buvait du poison sans que cela lui fît de mal, tandis que ses fils[48], Sinfiotli et Sigurd, avaient une peau si dure que le poison ne leur faisait aucun mal, même s'il atteignait un endroit dénudé de leur corps[49].»

SEPTIÈME CHAPITRE

«Pourquoi l'or est-il appelé "farine de Frodi"?»

«L'origine en est le récit suivant: Odin avait un fils qui s'appelait Skiold et dont sont issus les Skioldungar[1]. Sa résidence et les contrées sur lesquelles il régnait étaient situées dans le pays qui porte à présent le nom de Danemark, mais qui était alors appelé Gotland[2]. Skiold eut un fils qui s'appelait Fridleif et qui régna sur ces contrées après lui. Le fils de Fridleif s'appelait Frodi. Il succéda à son père à la tête du royaume, à l'époque où l'empereur Auguste instaura la paix à travers le monde entier et où le Christ naquit. Comme Frodi était le roi le plus puissant de tous les pays du Nord, cette paix lui fut attribuée partout où l'on parle la langue danoise[3] — elle porte le nom de "paix de Frodi[4]". [En ce temps-là,] nul ne faisait de mal à autrui, même lorsqu'on se trouvait en présence du meurtrier d'un père ou d'un frère, et que celui-ci fût en liberté ou qu'il fût enchaîné. Il n'y avait alors ni voleur ni pillard, en sorte qu'un anneau d'or resta longtemps sur les hauteurs de Ialangr[5].

Le roi Frodi accepta l'invitation qui lui avait été adressée par le roi Fiolnir[6] de venir lui faire visite en Suède. Là, il acheta deux servantes, qui s'appelaient Fenia et Menia[7] et qui étaient grandes et robustes. À cette époque, il y avait au Danemark deux meules de moulin qui étaient si grandes qu'il ne se trouvait personne d'assez fort pour les faire tourner. Ces meules possédaient la propriété de moudre tout ce que leur meunier

leur demandait. Le nom de ce moulin était Grotti, et celui du paysan[8] qui le donna au roi Frodi, était Hengikiopt. Le roi Frodi fit conduire les servantes au moulin et leur ordonna de moudre pour lui de l'or, et aussi la paix et la félicité. Le temps de repos qu'il leur accorda n'était pas plus long que celui pendant lequel le coucou se taisait, ni celui nécessaire à la déclamation d'un chant. On raconte qu'elles déclamèrent alors le chant intitulé Grottasong[9]. Mais avant que ce chant ne fût entièrement déclamé, elles moulurent une armée contre Frodi, en sorte que cette nuit-là survint le roi de la mer qui s'appelait Mysing. Il tua Frodi et emporta un grand butin. Alors prit fin la "paix de Frodi".

Mysing emmena avec lui le moulin Grotti ainsi que Fenia et Menia, et il leur ordonna de moudre du sel. Au milieu de la nuit, elles lui demandèrent s'il ne se lassait pas du sel. Il leur ordonna de continuer à moudre. Elles s'exécutèrent, mais il ne se passa pas longtemps avant que le bateau ne sombrât[10]. Puis il se forma un grand tourbillon dans la mer quand les flots s'engouffrèrent dans l'œil de la meule. Ce fut alors que la mer devint salée[11]. »

HUITIÈME CHAPITRE

« Pourquoi l'or est-il appelé "semence de Kraki" ?[1] »

« Il y avait au Danemark un roi qui s'appelait Hrolf Kraki. C'était le plus remarquable de tous les rois des temps anciens, au premier chef en raison de sa libéralité, de sa bravoure et de sa modestie. Voici un exemple de sa modestie, tel qu'il est rapporté dans de nombreux récits : un petit garçon pauvre, qui s'appelait Vogg, pénétra dans la halle du roi Hrolf, qui était alors jeune et gracile. Vogg se présenta devant le roi et leva les yeux vers lui. Le roi déclara alors : "Qu'as-tu l'intention de dire, mon garçon, puisque tu me regardes ainsi ?" Vogg répondit : "Quand j'étais chez moi, j'entendais dire que le roi Hrolf, à Lejre[2], était le plus grand homme des pays du Nord, mais, dans ce trône siège un petit surgeon (*kraki*), et c'est cela qui est

appelé roi !" Le roi répondit : "Tu viens, mon garçon, de me donner un nom, en sorte que je m'appellerai désormais Hrolf Kraki. Mais la coutume veut que l'on offre un cadeau à celui auquel on donne un nom[3]. Or je ne vois pas que tu sois en possession de quelque cadeau qui puisse m'être agréable. Eh bien ! Que ce soit celui qui possède du bien qui fasse des cadeaux à autrui !" Sur ces entrefaites, il retira de son bras un anneau d'or et le lui offrit. Vogg dit alors : "Sois le plus heureux des rois pour ce cadeau ! Quant à moi, je fais le serment de mettre à mort quiconque te tuera !" Alors le roi déclara en riant : "Il en faut peu pour faire plaisir à Vogg."

On raconte également ceci[4] pour illustrer la bravoure de Hrolf Kraki : à Upsal régnait alors le roi Adils[5], qui avait épousé Yrsa, la mère de Hrolf Kraki. Adils avait un différend avec le roi Ali[6] qui régnait sur la Norvège. Aussi décidèrent-ils de se livrer bataille sur le lac Vänern[7] qui était alors pris par les glaces. Le roi Adils envoya un message à Hrolf Kraki, son beau-fils, lui demandant de lui venir en aide et lui promettant de verser une solde à toute son armée pendant la durée de la campagne ; quant au roi lui-même, il recevrait trois joyaux suédois de son choix. Le roi Hrolf ne put partir en raison du conflit qui l'opposait alors aux Saxons, mais il envoya à Adils ses douze guerriers-fauves. Il y avait parmi eux Bodvar Biarki[8], Hialti le généreux[9], Hvitserk l'impétueux, Vott, Véseti, ainsi que les frères Svipdag et Beigad. Le roi Ali tomba au cours de cette bataille, de même qu'une grande partie de son armée. Alors qu'il était étendu mort, le roi Adils lui prit son heaume, dont le nom était Hildisvin[10], et son cheval, qui était appelé Hrafn[11]. Ensuite les guerriers-fauves de Hrolf Kraki réclamèrent leur solde, soit trois livres d'or pour chacun d'eux ; de plus, ils demandèrent à emporter pour Hrolf Kraki les joyaux qu'ils avaient choisis à son intention, à savoir le heaume Hildigolt[12], la broigne Finnsleif, sur laquelle les armes n'avaient pas prise[13], et l'anneau d'or, appelé Sviagris[14], qui avait appartenu aux ancêtres d'Adils. Mais le roi refusa de leur livrer ces joyaux et ne voulut pas non plus verser leur solde. Les guerriers-fauves revinrent au Danemark fort mécontents de leur sort, et dirent à Hrolf Kraki de quoi il retournait. Aussitôt, ce dernier se mit en chemin pour Upsal. Lorsque ses bateaux pénétrèrent

dans la rivière Fyris[15], il [sauta en selle et] chevaucha en direction d'Upsal; il était accompagné de ses douze guerriers-fauves, lesquels n'étaient protégés par aucun sauf-conduit[16]. Yrsa, sa mère, lui fit un accueil chaleureux et le conduisit non pas à la halle royale, mais aux appartements privés. On alluma alors de grands feux à leur intention et on leur servit de la bière. Sur ces entrefaites entrèrent les hommes du roi Adils: ils mirent des bûches dans le feu et l'attisèrent tant et plus, en sorte que les habits de Hrolf et de ses compagnons commencèrent à brûler. Alors les hommes d'Adils déclarèrent: "Est-il vrai que Hrolf Kraki et ses guerriers-fauves ne prennent la fuite ni devant le feu ni devant le fer[17]?" Alors Hrolf se leva promptement, de même que tous les siens, et déclara: "Avivons davantage encore le feu dans la demeure d'Adils!" Il prit son bouclier, le jeta dans le feu et sauta par-dessus les flammes, tandis que le bouclier brûlait. Il déclara encore: "Ils ne prennent pas la fuite devant le feu, ceux-là qui sautent par-dessus les flammes!" L'un après l'autre, chacun de ses hommes l'imita. Puis ils se saisirent de ceux qui avaient attisé le feu et les jetèrent dans les flammes. Sur ces entrefaites arriva Yrsa: elle remit à Hrolf Kraki une corne d'animal remplie d'or, ainsi que l'anneau Sviagris, et les engagea à partir rapidement à cheval rejoindre leur armée. Ils sautèrent en selle et chevauchèrent sur les plaines de la Fyris en direction de leurs bateaux. Bientôt, ils virent que le roi Adils les poursuivait à cheval; il était accompagné de tous ses hommes, armés de pied en cap, et avait la ferme intention de les tuer. Alors Hrolf Kraki plongea la main droite dans la corne et sema l'or tout le long du chemin. Quand les Suédois virent cela, ils sautèrent de cheval et tout un chacun se mit à ramasser autant d'or que faire se pouvait. Mais le roi Adils leur ordonna de continuer à chevaucher, lui-même galopant ventre à terre. Son cheval, qui s'appelait Slungnir, était au demeurant le plus rapide des coursiers. Peu après, voyant que le roi se rapprochait de lui, Hrolf Kraki prit l'anneau Sviagris et le lui jeta en le priant de l'accepter en cadeau. Le roi Adils se dirigea à cheval vers l'anneau, le saisit avec la pointe de son épieu et le releva en le faisant glisser jusqu'à la douille. À ce moment-là, Hrolf Kraki se retourna et le vit penché en avant. Il déclara: "Comme à un porc, j'ai fait

courber l'échine au plus puissant des Suédois!" Sur ces entrefaites, ils se séparèrent.

C'est là la raison pour laquelle l'or est appelé "semence de Kraki ou des plaines de la Fyris[18]".»

NEUVIÈME CHAPITRE

La bataille est appelée «tempête ou bourrasque des Hiadningar[1]» et les armes «feux ou bâtons des Hiadningar», et le récit suivant est à l'origine de ces appellations.

Un roi du nom de Hogni avait une fille appelée Hild[2]. Elle fut capturée par un roi qui s'appelait Hedin, et qui était le fils de Hiarrandi, alors que Hogni était parti assister à une assemblée royale. Quand il apprit qu'une incursion avait eu lieu dans son royaume et que sa fille avait été enlevée, Hogni partit avec son armée à la recherche de Hedin. On l'informa alors que ce dernier avait fait voile vers le nord en longeant les côtes. Quand Hogni arriva en Norvège, il apprit que Hedin avait traversé la mer en direction de l'ouest. Hogni cingla donc à sa poursuite jusqu'aux Orcades. Quant il atteignit l'île dont le nom est Hoy[3], il y découvrit la présence de Hedin en compagnie de son armée. Alors Hild alla trouver son père et lui proposa de la part de Hedin un collier, en guise de réconciliation[4], tout en ajoutant que Hedin était prêt à se battre et qu'il ne ferait montre d'aucune clémence envers lui. Mais Hogni fit une réponse cassante à sa fille. Quand elle eut rejoint Hedin, elle lui dit que Hogni se refusait à tout accord de réconciliation, et elle l'engagea à se préparer au combat. C'est ce qu'ils firent de part et d'autre: ils se portèrent sur l'île et disposèrent leurs armées en ordre de bataille. Alors Hedin héla Hogni, son beau-père, et lui proposa de se réconcilier avec lui en lui offrant beaucoup d'or en manière de compensation. Hogni répondit: «Il est trop tard, à présent, pour te réconcilier avec moi, car j'ai déjà tiré de son fourreau l'épée Dainsleif[5], qui fut forgée par les nains: elle provoque la mort chaque fois qu'elle est dégainée, ses coups portant toujours et les blessures qu'elle cause ne

guérissant jamais, même si ce ne sont que de simples éraflures ! » Hedin répliqua : « Tu te vantes là de ton épée, mais non de la victoire ! Quant à moi, je considère qu'est excellente toute chose qui sert fidèlement son maître ! »

Ils engagèrent alors la bataille qui est appelée « combat des Hiadningar[6] » et ils s'affrontèrent pendant toute la journée. Le soir, les rois regagnèrent leurs bateaux, mais, au cours de la nuit, Hild alla sur le champ de bataille et ressuscita à l'aide de la magie tous ceux qui étaient morts. Le lendemain, les rois revinrent sur le champ de bataille et recommencèrent à se battre, de même que tous ceux qui étaient tombés la veille. Et, jour après jour, cette bataille se déroula de telle sorte que tous les hommes qui tombaient et que toutes les armes, y compris les boucliers, qui gisaient sur le champ de bataille, devenaient de pierre. Mais, au lever du jour, tous les morts se relevaient et recommençaient à se battre, et toutes les armes étaient à nouveau utilisables. Il est dit dans plusieurs poèmes que les Hiadningar continueront à se battre de la sorte jusqu'au Crépuscule des dieux[7].

NOTES

GYLFAGINNING

Mot composé à l'aide du substantif féminin *ginning* («séduction, tromperie, mystification») et du nom de personne *Gylfi*, ce titre de *Gylfaginning* n'est fourni que par le *Codex Upsaliensis* (abréviation utilisée par la suite: ms. *U*).

PREMIER CHAPITRE

Ce chapitre est transmis par le *Codex Regius* (= ms. *R*), le *Codex Wormianus* (= ms. *W*) et le *Codex Trajectinus* (= ms. *T*), mais il ne figure pas dans le ms. *U*, fait qui a amené de nombreux éditeurs et commentateurs de l'*Edda* à estimer qu'il s'agirait d'une interpolation, le principal argument avancé en ce sens étant que la matière de ce chapitre est contée par Snorri Sturluson dans son autre grande œuvre mythologique, l'*Ynglinga saga*. Mais cela ne constitue pas un argument décisif, d'autant moins qu'il peut aisément être retourné: l'estimant inutile, puisqu'il figurait également dans un autre récit mythologique de Snorri, le scribe du ms. *U* aura supprimé le présent chapitre, de la même façon qu'il semble avoir fréquemment élagué le texte qui lui servait de modèle. En l'état actuel de la discussion, il nous a paru préférable de conserver dans cette traduction française un chapitre qui, d'une part, est transmis par trois manuscrits sur quatre, et, d'autre part, ne fait certainement pas double emploi avec l'épisode de Gefjon au chapitre 5 de l'*Ynglinga saga*, puisque ce dernier laisse entrevoir l'existence d'une version plus détaillée du mythe de Gefjon et de Gylfi (cf. notre traduction de l'*Ynglinga saga* au premier tome de la *Heimskringla*, à paraître aux éditions Gallimard dans la même collection). On observera au demeurant que ce chapitre fournit un cadre, tout à la fois historique et géographique, au déroulement de l'action et, partant, au dialogue entre Gylfi et les Ases.

1. *Gylfi*: nom d'un roi légendaire, mentionné à plusieurs reprises par Snorri Sturluson dans son œuvre, aussi bien dans l'*Edda* que dans la *Heimskringla*. Il a été tantôt expliqué par le substantif *gylfr* («vague», «mer») et tantôt relié à l'adjectif *gulr* («jaune»), entre autres étymologies proposées.

2. *divertissement*: vieil islandais *skemtun* (ou *skemtan*), terme féminin signifiant littéralement: «passe-temps» et étant parfois utilisé pour désigner le plaisir érotique, fait qui a permis à certains commentateurs de l'*Edda* d'interpréter le personnage de Gefjon dans une perspective exclusivement sexuelle, voire d'assimiler cette déesse à une prostituée. Cette acception précise du terme *skemtun* étant toutefois fort rare, il paraît plus prudent de considérer qu'il désigne ici, comme le plus souvent dans les œuvres littéraires norroises, l'une ou l'autre forme de «divertissement» — celui consistant à déclamer (ou à écouter) des poèmes ou des sagas n'étant certes pas le moins probable.

3. *vagabonde*: v.isl. *farandi kona*, littéralement: «femme itinérante»; cette expression, d'emploi très rare dans les œuvres norroises (on ne la rencontre ailleurs qu'au chapitre 44 de la *Brennu-Njáls saga*), doit désigner une «vagabonde», une «mendiante».

4. *Gefion*: v.isl. *Gefjon* (ou *Gefjun*, selon les manuscrits), nom formé selon toute vraisemblance sur le verbe *gefa* («donner») et devant donc signifier littéralement: «celle qui donne».

5. *Ases*: v.isl. *æsir* (pluriel du masculin *áss*), l'une des deux grandes catégories divines, l'autre catégorie étant constituée par les *vanir* ou «Vanes». On observera toutefois que le terme *áss* ne possède pas toujours le sens précis de «dieu Ase»: aussi bien dans l'*Edda* de Snorri que dans d'autres œuvres norroises, il désigne parfois un «dieu» en général, toutes catégories confondues.

6. *pays des géants*: v.isl. *Jǫtunheimar*, composé pluriel (comme ici et dans la *Gylfaginning* en général, ainsi que dans divers autres textes) ou *Jǫtunheimr*, composé singulier (comme à la strophe 48 de la *Vǫluspá*, citée au chapitre 51 de la *Gylfaginning*). La localisation du/des «pays des géants» varie selon les sources: les plus anciens poèmes le(s) situent à l'est de Miðgarðr, tandis que les textes en prose, souvent plus récents, le(s) décrivent volontiers comme étant «au nord».

7. *ses propres fils, conçus avec un géant*: le texte dit littéralement: «mais c'étaient les fils d'un géant et d'elle». Si, dans l'*Edda*, le moment de la conception de ces fils n'apparaît donc pas clairement (elle peut avoir eu lieu aussi bien dans ces circonstances-ci qu'à une époque antérieure), dans l'*Ynglinga saga*, Snorri indique en revanche qu'elle survint lors de cet épisode et dans ce dessein précis.

8. *puissamment*: v.isl. *hart*, littéralement: «durement», «rudement», leçon donnée par le ms. *R*, les deux autres manuscrits présentant ici l'adverbe: *breitt* («largement»).

9. *Seelande*: le texte dit *Selund* (ou *Sælund*, selon la leçon du ms. *W*); c'est l'un des noms donnés par les auteurs norrois à l'île danoise de Seelande.

10. *Mälar*: v.isl. *Lǫgrinn*, forme définie du substantif masculin *lǫgr*, qui signifie: «eau», «liquide», «mer», et qui est habituellement employé dans les textes norrois (en particulier dans l'*Ynglinga saga* et l'*Óláfs saga helga* de Snorri Sturluson) pour désigner le lac Mälar, lequel s'étend latéralement au centre de la Suède, entre les provinces de Västmanland, de Södermanland et d'Uppland jusqu'à l'actuelle ville de Stockholm.

11. *scalde*: mot emprunté au vieux norrois (cf. l'appellatif neutre *skáld*, «poète»), vraisemblablement par le truchement des langues scandinaves contemporaines, dès le XVIIIe siècle, témoin la première traduction de la *Gylfaginning* par Paul-Henri Mallet (*Monumens de la mythologie et de la poésie des Celtes et particulièrement des anciens Scandinaves: Pour servir de Supplément et de preuves à l'Introduction à l'Histoire de Dannemarc*, Copenhague, 1756).

12. *Bragi l'ancien*: ce poète norvégien, qui vécut au IXe siècle, fut très tôt considéré comme étant le père de la poésie dite scaldique (par opposition à la poésie dite eddique) et en particulier du *dróttkvætt* (ou «genre de la *drótt*», c'est-à-dire: de la suite guerrière du souverain). Composée dans ce mètre (en dépit de quelques irrégularités), la strophe citée ici est également connue par le chapitre 5 de l'*Ynglinga saga*. On a souvent supposé qu'à l'origine elle faisait partie d'un poème, intitulé la *Ragnarsdrápa*, que Bragi composa en décrivant plusieurs scènes peintes sur un bouclier qui lui avait été offert par un roi du nom de Ragnarr. Selon cette hypothèse (fort séduisante, mais, hélas, invérifiable), le mythe de Gefjon arrachant un morceau de terre au roi suédois Gylfi, et fondant par là même l'île danoise de Seelande, aurait été représenté sur un bouclier royal dès le IXe siècle.

13. *Gefion, toute joyeuse*: l'interprétation de cette strophe, et en particulier des trois premiers vers, est très discutée, d'autant plus que l'un des mots du second vers ne paraît pas attesté ailleurs sous la forme transmise par la plupart des manuscrits.

14. *le joyau des domaines ancestraux*: v.isl. *djúprǫðul ǫðla*, double métaphore désignant, selon l'interprétation que nous retenons, le morceau de terre arraché au royaume suédois de Gylfi et devenant l'île de Seelande, et, par conséquent, «l'accroissement du Danemark».

15. *astres du front*: v.isl. *enni-tungl*, métaphore désignant les yeux (ici: les yeux des quatre bœufs).

16. *le vaste butin de l'île aux prairies*: l'une des interprétations possibles de la double métaphore *vineyjar víðri valrauf* — «l'île aux prairies» (c'est-à-dire: la Seelande) étant dans cette hypothèse un génitif descriptif.

DEUXIÈME CHAPITRE

Transmis par les quatre principaux manuscrits, ce chapitre est précédé dans le ms. *U* de l'intitulé suivant: «Ici commence la *Gylfaginning*. De la visite que fit Gylfi à Alfǫðr, à Ásgarðr, à l'aide de la magie. De la fausse croyance des Ases, et des questions posées par Gylfi».

1. *une science telle*: le texte dit *svá kunnigt*, littéralement: «si savant», «si capable», avec sans aucun doute une nuance implicite de «science et capacité magiques».

2. *les puissances divines*: on se rappellera que, dans la perspective évhéméristé qui est celle de Snorri, les Ases mentionnés au début de la *Gylfaginning* étaient à l'origine des êtres humains, ceci expliquant qu'ils soient décrits comme vénérant eux-mêmes des puissances divines.

Gylfi/Gangleri face aux trois dieux.
Dessin figurant dans le *Codex Upsaliensis* (début du XIVe siècle), conservé à la Bibliothèque universitaire d'Upsal, en Suède.
La légende placée au-dessus du personnage de gauche se lit: *gangleri spyrr* («Gangleri questionne»).

3. *Asgard*: v.isl. *Ásgarðr*, littéralement: «enceinte (*garðr*) des Ases». Il s'agit ici de la résidence des Ases «êtres humains», selon la fiction de Snorri (cf. la note précédente), et donc d'un lieu nettement différent de l'Ásgarðr décrit plus loin, lequel est, lui, la résidence des Ases divins. On notera néanmoins que, dès la présente description d'Ásgarðr, Snorri a recours à des notions de mythologie païenne (cf. notamment la mention de la Valhalle quelques lignes plus loin).

4. *fort*: v.isl. *borg*, terme possédant plusieurs acceptions, notamment celles de «fortification», «fort», «cité».

5. *halle*: v.isl. *hǫll*, terme pouvant désigner le «palais», mais aussi le vaste bâtiment d'une seule pièce où se tenait la cour royale en Norvège (cf. ainsi la célèbre Hakonshalle à Bergen).

6. *Thiodolf de Hvinir*: v.isl. *þjóðólfr hinn hvinnverski*; ce poète, sans doute originaire de la région de Hvinir en Norvège (le Kvinesdal, à l'extrême sud du pays), vécut, semble-t-il, à la fin du IXe siècle et au début du Xe, et son nom est lié à celui de Haraldr hinn hárfagri («Harald à la belle chevelure»), le grand roi unificateur de la Norvège. Þjóðólfr est mentionné à de nombreuses reprises par Snorri Sturluson, qui lui attribue la composition de deux célèbres poèmes, la *Haustlǫng et l'Ynglingatal*. La demi-strophe citée ici est également transmise par une autre œuvre de Snorri, la *Haralds saga hins hárfagra*, mais elle y est attribuée à Þorbjǫrn hornklofi, un scalde contemporain de Þjóðólfr. En revanche, d'autres recueils de sagas royales, la *Flateyjarbók* et la *Fagrskinna*, donnent eux aussi pour auteur de cette demi-strophe le scalde Þjóðólfr.

7. *Valhalle*: forme francisée du v.isl. *Valhǫll*, mot composé à l'aide des substantifs *valr* (collectif désignant les guerriers morts sur le champ de bataille) et *hǫll* («halle»). Voir aux chapitres 20 et 38-41 de la *Gylfaginning* la description de cette demeure.

8. *Sous les jets de pierres*: citation de la première partie de la strophe 11 du poème intitulé *Haraldskvæði* ou *Hrafnsmál* («Poème [en l'honneur] de Haraldr» ou «Chant du corbeau»), ces vers se rapportent à la célèbre bataille du Hafrsfjǫrðr, qui mit aux prises le roi Haraldr hinn hárfagri et une grande partie de l'aristocratie norvégienne, hostile à la volonté unificatrice du souverain. Elle vit la défaite des adversaires de Haraldr, et c'est précisément la fuite de certains d'entre eux que décrivent ces quatre vers: poursuivis à coups de pierres, les guerriers vaincus durent couvrir leur retraite à l'aide de leurs boucliers...

9. *sagaces*: le poète emploie le mot *hyggjandi*, participe présent du verbe *hyggja* («penser», «réfléchir»); l'expression «les sagaces guerriers» est sans nul doute empreinte d'une ironie mordante.

10. *les écorces de bouleau de la halle de Svafnir*: le poète emploie la métaphore *Sváfnis sal-næfrar*, qui s'explique de la sorte: Sváfnir étant l'un des noms du dieu Óðinn, la «halle de Sváfnir» doit désigner la Valhalle, et «les écorces de bouleau de la Valhalle» sont donc «les boucliers (qui en formaient le toit)».

11. *Gangleri*: ce nom d'emprunt du roi Gylfi figure également parmi la liste des noms odinniques (cf. le chapitre 20 de la *Gylfaginning*). Littérale-

ment, il doit pouvoir être rendu par: «celui que le voyage a fatigué», dénomination qui convient au mieux dans le présent contexte, puisque, voulant de la sorte dissimuler ses intentions, Gylfi déclara «s'être égaré en chemin» (le texte dit: [*vera*] *kominn af refilstígum*, tournure d'emploi fort rare en vieil islandais, mais qui, en dépit des nombreux faux sens qu'elle a suscités, doit être traduite littéralement par: «[être] arrivé par des chemins enchevêtrés» et donc: «par des chemins sur lesquels il s'était égaré»). Il est manifeste que Snorri s'inspire ici du début des *Vafþrúðnismál*, poème eddique construit sur le thème d'une joute oratoire entre le vieux géant Vafþrúðnir et le dieu Óðinn, qui vient lui faire visite dans sa halle: lorsqu'il arrive chez Vafþrúðnir, Óðinn se dissimule en effet sous un nom d'emprunt, *Gagnráðr*, et, ayant déclaré qu'il a fait un long voyage, il demande l'hospitalité au géant.

12. *travées*: v.isl. *gólf*, terme possédant plusieurs sens, notamment ceux de «sol», «allée (située entre les deux rangées de bancs qui se faisaient face dans la halle)», et de «travée», aussi bien dans l'acception de «tribune» que dans celle de «partie d'un édifice comprise entre deux supports»; c'est cette dernière acception qui nous semble devoir être retenue ici, puisque la halle nordique était soutenue par de nombreux poteaux de bois.

13. *Il déclara alors*: les vers déclamés par Gylfi/Gangleri lorsqu'il pénétra dans la halle constituent une citation littérale (à un vers près) de la première strophe des *Hávamál*, l'un des plus célèbres poèmes eddiques.

14. *trois trônes*: le *Codex Upsaliensis* présente en pleine page une illustration des trois personnages siégeant dans ces trônes disposés l'un au-dessus de l'autre. Voir la reproduction publiée ici à la page 138.

15. *le Très-Haut*: v.isl. *Hár* (littéralement: «haut»); de même que les deux noms suivants, ce nom est cité plus loin parmi la liste des noms attribués au dieu Óðinn.

16. *l'Égal du Très-Haut*: v.isl. *Jafnhár* (littéralement: «également haut»).

17. *le Tiers*: v.isl. *þriði* (littéralement: «troisième»).

18. *il ne sortirait pas sain et sauf de la halle*: cette mise en garde paraît être directement empruntée à la strophe 7 des *Vafþrúðnismál*.

19. *Tiens-toi debout...*: ces vers (au nombre de deux dans le texte norrois) résument dans une certaine mesure le contenu de deux strophes placées dans la bouche du géant Vafþrúðnir, dans le poème eddique.

TROISIÈME CHAPITRE

Transmis par les quatre principaux manuscrits, il est précédé dans le ms. *U* du titre suivant: «Des questions posées par Gangleri».

1. *Alfadr*: v.isl. *Alfǫðr* (leçon des mss *W* et *U*) ou *Allfǫðr* (leçon des mss *R* et *T*); dans la mesure où ces leçons renverraient à des significations différentes (et ne constitueraient donc pas de simples variantes orthographiques), la seconde pourrait être rendue par «très grand père» plutôt que par «père universel», «omnipater».

2. *l'ancien Asgard*: voir à ce sujet le chapitre 9 de la *Gylfaginning*.

3. *douze noms*: en dépit du fait que ce dieu est décrit dans la seconde partie du présent chapitre sous des traits directement empruntés à la théologie chrétienne, les noms qu'il possède sont quasiment tous attribués à Óðinn dans d'autres sources, en particulier dans le poème eddique les *Grímnismál*, cité par Snorri au chapitre 20.

Herran ou *Herian*: vieil islandais *Herran* et *Herjann*; la première forme est souvent expliquée par le substantif *herra* («seigneur»), mais il peut également être question d'une variante de la forme *Harri*, utilisée en poésie scaldique pour désigner Óðinn; la seconde forme, *Herjann*, est intrinsèquement odinnique: elle est en effet construite sur le mot *herr* («armée») avec un dérivé en *-no* désignant le fait d'être à la tête d'un groupement social (cf. Émile Benveniste, *Le vocabulaire des institutions indo-européennes*, 1, 1969, p. 112); *Herjann* signifie donc: «chef de l'armée», et il est probable que ce nom renvoie à la fonction d'Óðinn comme «chef de l'armée furieuse, de la chasse sauvage».

Nikar ou *Hnikar*: v.isl. *Nikarr* et *Hnikarr* (selon les leçons de la plupart des manuscrits), formes renvoyant peut-être à l'idée d'«excitation au combat», fonction remplie par le dieu Óðinn dans maint épisode mythique.

Nikuz ou *Hnikud*: v.isl. *Nikuz* (ou *Nikur* selon la leçon du ms. *T*) et *Hnikuðr*, formes possédant peut-être le même sens que celles du nom précédent.

Fiolnir: v.isl. *Fjǫlnir*, nom dont l'étymologie est très discutée, l'hypothèse la plus convaincante paraissant toutefois être celle proposée notamment par Georges Dumézil (*Du mythe au roman*, 1970, p. 144 et s.): il s'agirait d'un dérivé en *-nir* sur une forme adverbiale *fjǫl* («beaucoup», cf. l'allemand *viel*), «résumant les dons et puissances qu'Óðinn possède en particulière "abondance"».

Oski: v.isl. *Óski*, nom mis en relation avec le substantif *ósk* («souhait»).

Omi: v.isl. *Ómi*, nom à l'étymologie incertaine; certains y voient toutefois l'idée de «bruit», de «son», de «voix», et rapprochent dès lors ce nom de la description d'Óðinn dans une strophe eddique: le dieu se livrait à des incantations sous les boucliers...

Biflidi ou *Biflindi*: v.isl. *Bifliði* et *Biflindi* (formes auxquelles paraissent se réduire la plupart des leçons des manuscrits). L'interprétation de ce nom demeure incertaine.

Svidar: v.isl. *Sviðarr* (leçon du ms. *R*) ou *Sviðurr* (leçon des trois autres manuscrits); ces formes représentent sans doute un doublet renvoyant à l'idée de «brûlure», et, partant, peut-être à celle de «pointe de lance brûlée», en liaison avec la représentation d'Óðinn comme dieu à la lance.

Svidrir: v.isl. *Sviðrir*, nom s'expliquant peut-être à l'aide du verbe anglo-saxon *swefrian* («s'apaiser», «se calmer», à propos de la tempête et du feu), et faisant dès lors référence à l'une des fonctions magiques d'Óðinn: ce dieu avait en effet le pouvoir de calmer les tempêtes et d'éteindre les incendies (cf. le chapitre 7 de l'*Ynglinga saga*).

Vidrir: v.isl. *Viðrir*, nom expliqué dès l'époque médiévale par le fait qu'Óðinn avait pouvoir sur les éléments atmosphériques (cf. le mot *veðr*, qui signifie «temps», le temps qu'il fait, et qui sert notamment à désigner le mauvais temps, la tempête).

Ialg ou *Ialk*: v.isl. *Jálg* et *Jálkr*, nom reflétant sans doute les relations entretenues par Óðinn avec le cheval, puisque le mot norrois *jálkr* signifie: «hongre».

4. *ce dieu*: v.isl. *sá guð*, forme masculine, employée habituellement pour désigner le Dieu chrétien plutôt que les divinités païennes, lesquelles sont le plus souvent désignées à l'aide d'un terme neutre et présentant un vocalisme différent, à savoir *goð*. L'emploi de l'expression *sá guð* dans cette phrase reflète bien l'inspiration théologique de plusieurs thèmes développés lors du présent chapitre.

5. *de toute éternité*: v.isl. *of* (ou *um*) *allar aldir*, tournure signifiant littéralement: «à travers toutes les époques, tous les âges».

6. *façonna*: Snorri emploie ici le verbe *smíða* («forger», «façonner»), qui exprime l'activité du *smiðr*, du forgeron, mais aussi de l'artisan en général.

7. *Gimlé*: lieu décrit plus loin, au chapitre 17, avec une citation de la strophe 64 de la *Vǫluspá*; ce nom de *Gimlé* paraît signifier: «endroit protégé du feu».

8. *Vingolf*: v.isl. *Vingólf* (ou *Víngólf*?), nom à l'étymologie très discutée en raison de l'incertitude concernant la longueur de la première voyelle (*vin* ou *vín*). La localisation et l'attribution de *Vingolf* sont elles aussi incertaines (cf. les chapitres 14 et 20), et cela d'autant plus que ce nom n'apparaît pas dans les poèmes eddiques.

9. *Hel*: ce nom, qui s'explique sans doute par l'idée de «cacher», désigne à la fois le «séjour des morts» et la déesse qui règne sur le séjour des morts. Dans le cas présent, c'est la première désignation qui paraît s'imposer. On observera qu'à l'époque païenne, *Hel* ne possédait vraisemblablement pas le caractère sinistre de «séjour des damnés» qui lui est attribué ici par Snorri sous l'influence manifeste des représentations chrétiennes de l'enfer.

10. *Niflhel*: leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* donnant *Niflheimr*, lieu mentionné notamment au chapitre suivant, et avec lequel *Niflhel* est souvent confondu par les scribes. L'étymologie du premier élément, *nifl-*, est discutée, mais, en définitive, il semble bien qu'il doive s'expliquer par l'idée de «brouillard», d'«obscurité»; dès lors *Niflhel* serait la «*Hel* sombre», car située plus profond encore que *Hel*.

11. *géants du givre*: v.isl. *hrím-þursar* (littéralement: «thurses du givre»); mentionnés à plusieurs reprises dans les poèmes eddiques, ces géants primitifs sont décrits plus amplement par Snorri à partir du chapitre 5.

QUATRIÈME CHAPITRE

Transmis conjointement par les quatre principaux manuscrits, ce n'est que dans le *Codex Upsaliensis* qu'il possède un titre, lequel ne se rapporte pas, au demeurant, à l'ensemble du chapitre, mais uniquement à la deuxième partie, avec l'intervention du Tiers.

1. *l'origine*: comme le texte n'apporte ici aucune précision, il ne peut être question que de l'origine de toutes choses, et donc du monde, idée que l'on rencontre également à la phrase suivante, dépourvue de sujet dans le texte norrois.

2. *Voluspa*: citation de la strophe 3 de la *Vǫluspá*, œuvre transmise par le *Codex Regius des poèmes eddiques* (= ms. *Reg.*) et la *Hauksbók* (= ms. *H*), ainsi que, pour plusieurs strophes, par les manuscrits de l'*Edda* de Snorri.

3. *Alors que régnait le néant*: leçon commune (à une nuance près) aux quatre manuscrits de l'*Edda* de Snorri, les deux autres manuscrits indiquant au contraire qu'à cette époque vivait Ymir, le géant primitif.

4. *N'existait la terre,/Ni le ciel très haut*: v.isl. *jǫrð fannz eigi* (ou *æva*) / *né upphiminn*; cette formule allitérée reliant la terre et le «ciel supérieur» se rencontre dans d'autres strophes eddiques, de même qu'en épigraphie runique au Danemark et en Suède, et dans plusieurs poèmes anglo-saxons et allemands.

5. *Immense était l'abîme*: c'est là l'une des interprétations possibles du vers *gap var ginnunga* (ou: *Ginnunga*), mais il convient de préciser qu'à l'idée d'immensité de ce gouffre béant s'ajoute sans doute celle de «forces magiques le remplissant», selon l'interprétation de l'élément *ginnunga* proposée par Jan de Vries (cf. *Acta Philologica Scandinavica*, 5, 1930-1931). À propos de cet abîme, appelé communément *Ginnungagap*, voir aussi le chapitre suivant.

6. *nulle plante ne poussait*: v.isl. *gras ekki* (ou *hvergi*, selon certains manuscrits), soit, littéralement: «il n'y avait nulle herbe/nulle plante».

7. *Niflheim*: v.isl. *Niflheimr*, littéralement sans doute: «monde obscur» (cf. *supra* la note 10 au chapitre 3).

8. *Hvergelmir*: nom composé en *hverr* («chaudron», mais surtout, en Islande, «source chaude», cf. les nombreux toponymes islandais formés à l'aide de ce substantif, et notamment *Hveragerði*) et *-gelmir*, élément qui renvoie à l'idée de «résonner», de «tonner»; *Hvergelmir* serait ainsi «la source qui résonne, qui tonne».

9. *les noms suivants*: concernant ces noms, on consultera l'étude récente de Christopher Hale, «The River Names in *Grímnismál* 27-29» (dans: Robert J. Glendinning & Haraldur Bessason, *Edda. A Collection of Essays*, 1983).

10. *Le Tiers dit aussi*: le *Codex Upsaliensis* présente à cet endroit le titre «Du monde de Muspell et de Surtr».

11. *Muspell*: nom manifestement emprunté au vieux haut allemand *Muspilli*, dont l'étymologie est très discutée, mais qui paraît désigner la destruction du monde au moyen d'un gigantesque incendie. Dans les poèmes eddiques (et déjà dans le poème allemand *Hêliand*), Muspell est personnifié: on parle ainsi, dans les œuvres norroises, des *Muspells lýðir* («peuples de Muspell») et des *Muspells sýnir* («fils de Muspell»). Cette idée semble être présente également dans le ms. *U*, où il est question du *Muspellsheimr* («monde de Muspell»).

12. *car cette région n'est que feu et flammes*: leçon du seul ms. *R*, les mss *W* et *T* indiquant qu'il s'agit de ce monde lui-même, tandis que le ms. *U* supprime la phrase.

13. *Surt*: v.isl. *Surtr*, nom dérivé de l'adjectif *svartr* («noir»).

14. *À la fin du monde*: v.isl. *í enda veraldar*, le mot utilisé pour «monde», *verǫld*, signifiant littéralement: «époque des hommes». À côté de cette conception temporelle du monde, on rencontre une conception spatiale, exprimée par le mot *heimr*, employé à la fin de la même phrase.

15. *la Voluspa*: citation de la strophe 52 du poème eddique.

16. *Le feu flambant à la main*: le poète dit *meðsviga lævi* et emploie donc une métaphore d'un type bien connu pour désigner le feu: celui-ci est «la destruction des branches».

17. *De l'épée jaillit...*: de préférence, sans doute, à: «Sur l'épée se reflète...», traduction parfois proposée pour ce vers *skínn af sverði*; il faut comprendre que le soleil jaillissant de l'épée de Surtr n'est autre que le feu: c'est par lui que périront les dieux, qualifiés ici, de façon fort évocative, de «dieux des guerriers occis» (*val-tívar*).

18. *Les femmes-trolls*: v.isl. *gífr*, terme désignant des géantes ou d'autres femmes monstrueuses.

CINQUIÈME CHAPITRE

Transmis conjointement par les quatre principaux manuscrits, ce chapitre est précédé dans le ms. *U*, à la hauteur de la phrase: «Le Très-Haut déclara», du titre «De la création du géant Ymir par les dieux», lequel paraît être en contradiction avec le contenu du chapitre, puisqu'ici les dieux n'interviennent pas, ou, à tout le moins, pas directement.

1. *Élivagar*: v.isl. *Élivágar*, mot composé qui, littéralement, signifie sans doute: «flots tumultueux».

2. *leur source*: il doit s'agir de la source appelée Hvergelmir (cf. le chapitre 4).

3. *le froid le plus cruel*: le texte dit littéralement: «le froid et toutes les choses cruelles».

4. *sous l'action de la source de chaleur*: le texte des mss *R*, *W* et *T* dit littéralement: «par la force de ce (ou: "de celui") qui envoyait la chaleur», tandis que le ms. *U* écrit: «par la force qui gouvernait». L'ambiguïté du texte, s'ajoutant aux différences importantes entre les leçons des manuscrits, autorise plusieurs interprétations de ce processus de création: l'une d'entre elles pourrait faire appel à un agent personnifié — et cela expliquerait éventuellement le titre du chapitre dans le ms. *U* —, mais l'hypothèse d'une création impersonnelle, due au seul effet de la chaleur provenant de Muspell paraît également recevable.

5. *Ymir*: le nom de ce géant primitif paraît pouvoir s'expliquer par la notion de gémellité, mais aussi par celle d'hermaphrodisme, cette dernière étant au demeurant illustrée dans la suite du récit.

6. *Aurgelmir*: ce nom s'explique de la façon la plus satisfaisante par une composition sur le substantif *aurr* («eau sablonneuse», «boue») et *-gelmir* (élément commenté plus haut, cf. la note 8 au chapitre 4).

7. *la Petite Voluspa*: v.isl. *Vǫluspá hin skamma*, poème eddique déjà connu à l'époque de Snorri Sturluson, comme le prouve la présente citation, mais qui n'est attesté en entier que par un manuscrit plus récent, de la fin du XIVe siècle (la *Flateyjarbók*), au sein du poème intitulé *Hyndluljóð* («Chant de Hyndla»).

8. *Vidolf*: v.isl. *Viðólfr*, personnage qui ne paraît pas être connu par ailleurs, sauf peut-être des *Gesta Danorum* de Saxo Grammaticus.

9. *Vilmeid*: v.isl. *Vilmeiðr*, personnage dont le nom n'est attesté que dans cette strophe.

10. *Svarthofdi*: v.isl. *Svarthǫfði*, personnage tout aussi énigmatique que les deux précédents, mais dont le nom, qui signifie littéralement: «tête noire», se rencontre assez fréquemment, sous cette forme ou sous une autre, dans les langues nordiques et dans plusieurs autres dialectes germaniques.

11. *Vafthrudnir*: il s'agit ici d'une citation de deux strophes du poème eddique les *Vafþrúðnismál*: vient d'abord la fin de la strophe 30 déclamée par Óðinn, puis la strophe 31, qui est prononcée par Vafþrúðnir. On observera que, juste après les mots «le géant Vafþrúðnir», les mss *R* et *T* écrivent: «Gangleri demanda alors», phrase qui ne figure pas dans les autres manuscrits et que les éditeurs du texte négligent le plus souvent, mais qui ne nous paraît pas être dénuée de sens: *Gangleri* étant l'un des noms du dieu Óðinn, on comprend les raisons qui ont pu amener l'auteur du texte suivi par les scribes des mss *R* et *T* à écrire cette phrase: elle constitue en quelque sorte l'introduction nécessaire aux trois vers déclamés par Óðinn et contenant les termes de la question à laquelle doit répondre le géant.

12. *L'ancêtre des géants*: v.isl. *með jǫtna sonum*, littéralement: «avec les fils des géants»; il faut sans doute en déduire qu'Aurgelmir est le père, l'ancêtre de tous les géants, car c'est grâce à lui que les races des géants, et donc leurs fils, ont pu naître.

13. *On raconte*: dans la strophe 33 des *Vafþrúðnismál*, qui sert ici de source directe à Snorri, les faits sont introduits de la même façon, à l'aide d'un verbe narratif au sujet indéterminé: *kváðo* («ils dirent»).

14. *sous son bras gauche*: la strophe eddique indique simplement que cette action se déroula «sous le bras», mais cela ne signifie pas que la précision apportée ici par Snorri soit le fruit de sa seule imagination. L'auteur a pu avoir à sa disposition d'autres sources au sujet de ce mythe, hypothèse d'autant plus vraisemblable que, dans plusieurs autres cosmogonies indo-européennes (notamment iraniennes), le côté gauche joue un rôle important.

SIXIÈME CHAPITRE

Transmis par les quatre principaux manuscrits, il présente dans le *Codex Upsaliensis* le titre suivant, placé à l'endroit de la réponse du Très-Haut: «De la création de la vache Auðumla».

1. *Audhumla*: v.isl. *Auðhumla* (leçon du ms. *R*, les mss *W* et *T* donnant: *Auðhumbla* et le ms. *U* écrivant: *Auðumla*). Ce nom de la vache originelle est composé en *auðr* («richesse») et *-humla*, qui paraît être un substantif féminin donné aux animaux dépourvus de cornes. (On sait que les vaches sans cornes ou «vaches mousses» sont en général considérées comme étant d'excellentes laitières...)

2. *Buri*: v.isl. *Búri* ou *Buri*; sous cette dernière forme (avec une voyelle courte), ce nom doit avoir été formé sur le verbe *bera* (au sens d'«engendrer») et pourrait donc signifier: «procréateur».

3. *Bor*: v.isl. *Borr*, nom visiblement formé sur le participe passé du même verbe *bera* (avec le même sens) et signifiant ici: «engendré» et, partant, «fils».

4. *Bestla* : la signification de ce nom est discutée, l'explication la plus vraisemblable paraissant être celle le reliant au francique *bōst* (« union conjugale »); *Bestla* serait ainsi « l'épouse ».

5. *Bolthorn* : v.isl. *Bǫlþorn*, littéralement : « épine de malheur », mais la signification réelle de ce nom demeure incertaine.

6. *Odin* : v.isl. *Óðinn*, le principal dieu nordique. Son nom, **Wōðanaz* en protonordique, correspond au vieil anglais *Wōden* et au vieux haut allemand *Wuotan* ; il contient à la fois l'idée d'inspiration (cf. le latin *vates*) et celle de fureur, avec un dérivé en *-no* désignant le chef d'un groupement social (cf. *supra* au sujet du nom *Herjann*), à savoir le groupe des inspirés, des voyants, mais aussi des *berserkir*, les guerriers furieux ou « guerriers-fauves ».

7. *Vili* : v.isl. *Vili* ou *Víli*, nom s'expliquant peut-être par le substantif *vili* (« volonté »).

8. *Vé* : nom volontiers mis en relation avec l'idée de sanctuaire (cf. le substantif *vé*, qui possède ce sens) et celle de prêtrise (cf. le mot gotique *weihs*, « prêtre »). On observera qu'à l'origine les trois noms de cette triade divine allitéraient : **Wōðanaz* (> *Óðinn*), *Vili*, *Vé*.

SEPTIÈME CHAPITRE

Transmis conjointement par les quatre principaux manuscrits, il porte dans le *Codex Upsaliensis* le titre « Du meurtre d'Ymir par les fils de Borr » (ou : « Burr », selon l'orthographe adoptée par le scribe à cet endroit).

1. *Bergelmir* : nom s'expliquant soit par *ber-gelmir* (« celui qui hurle comme un ours »), soit par *berg-gelmir* (« celui qui hurle dans les montagnes »). Ce personnage est connu notamment par deux strophes du poème eddique les *Vafþrúðnismál* : dans la première d'entre elles (strophe 29), il est dit de lui qu'il est le fils de Þrúðgelmir et le petit-fils d'Aurgelmir (Ymir). La seconde strophe est quant à elle citée ici même par Snorri.

2. *cercueil* : le texte dit *lúðr*, mot possédant le sens premier de « tronc d'arbre évidé » et servant à désigner tantôt un « berceau », tantôt un « cercueil », voire un « socle de moulin » ou (mais il s'agit peut-être ici d'un homonyme) un instrument de musique, la « loure ». Ce mot *lúðr* figure également à la strophe suivante, extraite des *Vafþrúðnismál* (strophe 35 de ce poème eddique) : elle constitue la réponse faite par le géant Vafþrúðnir à Óðinn, qui lui a demandé quel était son plus ancien souvenir. Le géant répond que c'est le moment où son ancêtre, Bergelmir, fut placé sur un *lúðr* : comme ce souvenir semble se rapporter directement aux funérailles de Bergelmir, la conclusion qui s'impose est que le mot *lúðr* possède dans cette strophe eddique le sens de « cercueil » et plus précisément de « cercueil creusé dans un tronc d'arbre ». (Ce type de cercueil est bien attesté en Scandinavie dès l'âge de bronze, témoin par exemple les découvertes exposées au Musée national de Copenhague.) Dans le présent passage en prose, le sens de « cercueil » pour *lúðr* paraît lui aussi probable (et, à coup sûr, préférable à ceux de « plate-forme de moulin », « berceau » ou « arche », parfois proposés

par les traducteurs), si l'on accepte l'interprétation suivante : afin d'échapper à l'inondation provoquée par l'écoulement du sang d'Ymir, Bergelmir monta avec sa femme sur une embarcation de fortune, un tronc d'arbre évidé d'un type comparable à celui d'un cercueil, et ce fut cette embarcation qui, plus tard, lors de ses funérailles, lui servit de cercueil. De là, la qualification donnée par anticipation à cette embarcation : *lúðr sinn*, « son cercueil ». Cette interprétation, qui présente l'avantage de ne pas attribuer un autre sens à un même mot utilisé à deux reprises à quelques lignes d'intervalle, nous paraît également pouvoir être étayée par le fait que, dans la Scandinavie ancienne, le cadavre, en particulier celui d'un personnage important, était parfois placé sur le bateau qui lui avait appartenu de son vivant. (Cf., entre de multiples exemples, celui fourni ici même par Snorri lors du récit des funérailles de Baldr, au chapitre 49 de la *Gylfaginning*.)

3. *D'innombrables hivers* : les trois premiers vers de cette strophe 35 des *Vafþrúðnismál* constituent une reprise du début de la strophe 29 du même poème.

4. *bière* : voir ci-dessus la discussion relative au mot *lúðr*. On aura soin de noter que les trois derniers vers (c'est-à-dire la deuxième demi-strophe) ne reprennent pas l'information fournie à la première demi-strophe, mais qu'ils apportent une précision temporelle complémentaire à propos de l'ancienneté de Bergelmir : à savoir ses funérailles, auxquelles assista Vafþrúðnir, alors jeune enfant.

HUITIÈME CHAPITRE

1. *de ses incisives et de ses molaires* : v.isl. *af tǫnnum ok jǫxlum*, littéralement : « de [ses] dents et de [ses] molaires ». Cette curieuse expression, qui a parfois été traduite fautivement par : « dents et mâchoires », se rencontre dans un autre texte norrois, la *Hávarðar saga Ísfirðings*.

2. *ceindre* : ou « ceinturer », v.isl. *gyrða*, leçon donnée par le ms. *W*, le ms. *R* présentant ici le verbe *gerða*, c'est-à-dire « ceinturer », tandis que le ms. *T* donne une forme pouvant s'expliquer aussi bien par l'un que par l'autre de ces deux verbes. (Le ms. *U* ne donne pas ce membre de phrase.) On notera à ce propos l'existence en poésie norroise de métaphores telles que *gjǫrð jarðar* (« ceinture de la terre ») pour désigner la mer.

3. *en quatre coins* : Snorri emploie ici le mot *skaut*, qui désigne notamment le pan d'un manteau et chacun des coins d'une cape ou d'une couverture. L'idée est celle de la voûte crânienne utilisée comme voûte céleste, et, pour ce faire, fixée aux quatre coins de la terre comme un vêtement ou comme une tente. Nombreuses sont en poésie norroise les métaphores décrivant le ciel tantôt comme étant le crâne d'Ymir, tantôt comme un toit ou une tente.

4. *l'immense firmament de Ginnungagap* : le texte n'est pas sûr, car chacun des quatre manuscrits présente ici une leçon différente. Celle que

nous suivons (donnée par le ms. *T*) dit littéralement: «l'immense ciel de Ginnungagap».

5. *les vieux poèmes*: v.isl. *forn vísindi*, littéralement: «les antiques savoirs». On a parfois supposé qu'il s'agirait ici de traités astronomiques rédigés en Islande au XIIe siècle, mais il paraît beaucoup plus probable que cette expression désigne certaines strophes cosmogoniques au sein de vieux poèmes eddiques, en particulier les strophes 23 et 25 des *Vafþrúðnismál* et la strophe 5 de la *Vǫluspá*, cette dernière étant au demeurant citée par Snorri aussitôt après.

6. *la Voluspa*: citation de la strophe 5 du poème eddique, ou, plus exactement, des six derniers vers de cette strophe, qui en compte dix dans les deux manuscrits transmettant le poème. Ici, l'ordre des quatre derniers vers est inversé par rapport à celui du poème.

7. *ouvrage*: le texte dit: *smíð*, mot désignant l'œuvre du forgeron, mais aussi de l'artisan en général (cf. *supra* la note 6 au chapitre 3).

8. *la très profonde mer*: désignation de la mer créée à partir du sang d'Ymir et déjà évoquée au début de ce chapitre.

9. *le rivage*: sa localisation est sujette à discussion, car le texte norrois est imprécis; certains commentateurs estiment qu'il s'agirait du rivage situé de ce côté-ci de la mer. Nous estimons à l'inverse qu'il s'agit du rivage situé de l'autre côté de cette mer, comme le montre clairement le début du chapitre 45 (récit de l'expédition du dieu Þórr au royaume du géant Útgarða-Loki).

10. *Midgard*: v.isl. *Miðgarðr*, littéralement: «enceinte (*garðr*) du milieu». De même que le mot français *enceinte*, le terme norrois *garðr* désigne d'abord la clôture, que ce soit un mur, une fortification (comme ici) ou une barrière quelconque, puis l'espace ainsi clôturé, et peut dès lors s'appliquer à des étendues variables. De fait, dans les textes norrois, et en particulier dans l'*Edda* en prose, le mot *Miðgarðr* désigne tantôt la fortification du milieu, comme dans le présent chapitre, et tantôt l'immense domaine protégé par cette fortification et dans lequel vivaient les dieux et les hommes. (Cf. aussi le chapitre suivant.)

11. *comme il est dit ici*: citation des strophes 40 et 41 des *Grímnismál*, œuvre transmise par le *Codex Regius des poèmes eddiques* et par le manuscrit *AM 748 I 4to*. Dans ces deux manuscrits — et à l'inverse de ce que nous observons dans les quatre manuscrits de l'*Edda* en prose —, les deux strophes sont transcrites l'une à la suite de l'autre, sans séparation. Elles sont également connues par deux manuscrits comportant divers fragments eddiques, mais ici sous une forme assez différente, notamment en ce qui concerne la fin de la deuxième strophe. Notons enfin que la première strophe présente, à un vers près, le même texte (encore que dans un ordre un peu différent) que celui de la strophe 21 des *Vafþrúðnismál*, strophe eddique transmise conjointement par le *Codex Regius* et le ms. *AM 748 I 4to* (= ms. *A*).

12. *De ses cheveux les arbres*: le poète emploie ici un collectif pour les cheveux, de même que pour les arbres: *baðmr ór hári*, littéralement: «l'arbre de la chevelure».

13. *Tous les nuages cruels*: leçon de la plupart des manuscrits, qui présentent l'adjectif *harðmóðugr*, littéralement: «qui a une nature rude, un

caractère sévère, cruel», mais les deux fragments eddiques mentionnés plus haut donnent conjointement l'adjectif *hríðfeldr*, littéralement: «qui amène une tempête de neige».

NEUVIÈME CHAPITRE

Transmis conjointement par les quatre principaux manuscrits, il est précédé dans le *Codex Upsaliensis* du titre suivant: «De la création d'Askr et d'Emla par les fils de Burr».

1. *le long du rivage de la mer*: il s'agit certainement du rivage de la très profonde mer entourant la terre.

2. *deux [troncs d'] arbres*: v.isl. *tré tvau*; le mot *tré*, qui signifie d'abord: «arbre», désigne également le «bois», le «tronc», le «mât», etc. Le sens de «tronc d'arbre» paraît s'imposer ici, puisqu'il est dit que les fils de Borr relevèrent ces deux *tré*.

3. *le premier*: c'est-à-dire, selon toute vraisemblance, Óðinn. La strophe 18 de la *Vǫluspá*, qui constitue la source directe de ce passage, déclare pareillement qu'«Óðinn donna le souffle». On observera qu'en vieil islandais le mot *ǫnd*, qui signifie: «souffle», désigne également l'«âme», mais il s'agit là d'un sens clairement secondaire et, comme tel, rencontré surtout dans les textes chrétiens.

4. *le second*: dans la *Vǫluspá*, le second dieu est appelé Hœnir, mais, dans le présent récit, cette appellation renvoie visiblement à Vili.

5. *le troisième*: il ne peut être question ici que de Vé, mais, dans la *Vǫluspá*, le troisième dieu est appelé Loðurr, nom énigmatique à bien des égards.

6. *Ask*: v.isl. *Askr*, personnification manifeste du «frêne» (cf. le substantif norrois *askr*, anglais mod. *ash*, allemand *Esche*). De même qu'Embla, Askr est mentionné dans la strophe 17 de la *Vǫluspá*, qui fut indéniablement utilisée par Snorri, encore que de façon assez libre, lors de la rédaction de ce passage.

7. *Embla*: leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* donnant ici (et dans le titre du chapitre) la leçon: *Emla*, forme visiblement dérivée d'*Embla*. L'étymologie de ce nom est discutée: parmi les principales hypothèses émises à son sujet, relevons celle le reliant à la désignation d'un autre arbre, l'orme (v.isl. *almr*), ce qui présenterait l'avantage de constituer un parallèle avec le premier nom, mais se heurte à des difficultés phonétiques. Une autre hypothèse explique ce nom par le vieux haut allemand *embila* («sarment, vrille de vigne»), l'idée sous-jacente pouvant être celle de la femme s'enroulant autour de l'homme, telle une plante grimpante autour d'un solide tronc d'arbre...

8. *terres protégées par Midgard*: le texte dit: *undir Miðgarði*, littéralement: «derrière Miðgarðr» et, plus précisément encore: «sous [la protection de] Miðgarðr». Comme au chapitre précédent, *Miðgarðr* désigne ici la fortification qui entoure le monde habité par les dieux et les hommes.

9. *auquel les hommes donnent le nom de Troie*: leçon fournie par le ms. *T*, les mss *R* et *W* écrivant l'un: «auquel nous donnons le nom de Troie» et

l'autre : « auquel est donné le nom de Troie », et le ms. *U* ne présentant pas ce membre de phrase. Dans la mesure où, en dépit du ms. *U*, il ne s'agirait pas ici d'une phrase interpolée, sa présence pourrait être expliquée à l'aide de la distinction déjà rencontrée implicitement plus haut entre les deux domaines portant le nom d'*Ásgarðr*. Dans cette hypothèse, le fort construit par les fils de Borr et appelé *Ásgarðr* devrait être compris comme étant « l'ancien Ásgarðr » — et c'est de fait ce que laissent entendre les lignes suivantes —, fort considéré comme étant identique à la ville d'Asie mineure appelée *Troie* (d'où viendraient les Ases, selon le *Prologue* de l'*Edda*, dont l'attribution à Snorri est, il est vrai, discutée).

10. *Hlidskialf* : v.isl. *Hliðskjálf*, nom composé signifiant peut-être : « tour d'observation placée au-dessus d'une porte » (au-dessus de l'une des nombreuses portes de la Valhalle, selon une hypothèse vraisemblable). Mentionnée également dans plusieurs poèmes eddiques et scaldiques, Hliðskjálf y désigne tantôt le lieu où se trouve cette tour d'observation et tantôt le trône situé dans la tour.

11. *Odin* : leçon des mss *R* et *W* (*Óðinn*), les mss *T* et *U* donnant : « Alfadr » (*Allfǫðr* / *Alfǫðr*).

12. *Fiorgvin* : v.isl. *Fjǫrgvinn*, leçon des mss *R* et *W*, les mss *T* et *U* donnant l'un : *Frjǫrgin* (sans doute fautivement pour *Fjǫrgin*) et l'autre : *Fjǫrgunn*. L'étymologie de ce nom est tout aussi discutée que son ancienneté : certains commentateurs y voient une formation secondaire sur le nom donné parfois à la mère de Þórr, *Fjǫrgyn*, nom qui correspond au gotique *faírguni*, mot qui signifie « montagne ». D'autres interprètent *Fjǫrgynn* (la forme masculine de *Fjǫrgyn*) comme étant le nom d'un très ancien dieu nordique du tonnerre (cf. le lituanien Perkūnas).

13. *Frigg* : le nom de l'épouse d'Óðinn, formé sur le verbe *frjá* (« aimer »), signifie : « l'aimée » ; de façon bien symptomatique, il figure dans la désignation norroise du *dies Veneris*, du « vendredi » : *frjádagr*.

14. *La terre* : v.isl. *jǫrðin*. Plus loin, au chapitre 36 de la *Gylfaginning*, Snorri indique que Jǫrð, c'est-à-dire la Terre personnifiée, est la mère de Þórr, mythe bien attesté en poésie scaldique et eddique.

15. *Asa-Thor* : v.isl. *Ása-Þórr*, littéralement : « Þórr-des-Ases », et donc : « Þórr, qui appartient à la race des dieux Ases », appellation fréquente de ce dieu, en particulier dans la *Gylfaginning*.

DIXIÈME CHAPITRE

Transmis conjointement par les quatre principaux manuscrits, il est précédé dans le *Codex Upsaliensis* du titre suivant : « Du géant Nori et de sa fille Nótt ».

1. *aux Iotunheimar* : à propos des *Jǫtunheimar* ou « pays des géants », voir plus haut la note 6 au premier chapitre. On observera que le ms. *U* apporte ici l'intéressante précision selon laquelle « le géant Nori fut le premier à habiter aux Jǫtunheimar ».

2. *Norfi ou Narfi* : v.isl. *Nǫrfi* et *Narfi* (cette dernière forme étant visiblement une variante archaïque, et sans doute d'origine suédo-norvégienne, de

la première). À la place de ces deux noms, donnés conjointement par les mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* écrit ici (comme dans le titre) : *Nori*. Il s'agit en fait de trois formes parallèles qui, selon les plus récentes recherches (cf. Jan Paul Strid, *Nären, Njärven och Njurhulten*, Stockholm, 1981), doivent renvoyer à l'idée d'oppression, d'inquiétude. Le « père de la nuit » aurait ainsi été perçu comme un être oppressant, suscitant l'inquiétude. Comme tel, il régnait sans doute sur le monde souterrain en compagnie de (et, éventuellement, avant) Hel. Plusieurs poèmes eddiques et scaldiques mentionnent également cette figure mythologique, ainsi la strophe 25 des *Vafþrúðnismál*, qui constitue visiblement l'une des principales sources du présent chapitre.

3. *Nott* : v.isl. *Nótt*, personnification de la nuit (cf. le substantif féminin *nótt*).

4. *Naglfari* : ce nom se rencontre également comme désignation d'un célèbre bateau (cf. *infra*, les chapitres 43 et 51 de la *Gylfaginning*, avec discussion de sa signification).

5. *Aud* : v.isl. *Auðr*, personnification probable du destin et de la mort (cf. le substantif féminin *auðr*) plutôt que de la richesse (substantif masculin *auðr*).

6. *Anar* : v.isl. *Ánarr* (leçon des mss *W* et *T*) ou *Ónarr* (leçon du ms. *U*), nom renvoyant sans doute à l'idée d'éminence ; le ms. *R* donne ici la leçon : *Annarr* (« deuxième »), qui paraît constituer une erreur s'expliquant par le fait que ce personnage fut le second mari de Nótt.

7. *Iord* : v.isl. *Jǫrð*, personnification de la terre.

8. *Delling* : v.isl. *Dellingr*, nom formé sur l'élément *dallr*, que l'on retrouve dans le nom du dieu *Heimdallr* et qui paraît exprimer l'idée d'éclat, de luminosité. Dans cette hypothèse, renforcée par le contexte, le nom *Dellingr* signifierait : « le brillant », « le lumineux ».

9. *Dag* : v.isl. *Dagr*, personnification du jour (cf. le substantif masculin *dagr*). La filiation entre Dellingr et Dagr est mentionnée très clairement à la strophe 25 des *Vafþrúðnismál*, que Snorri a vraisemblablement utilisée.

10. *de chevaucher chaque jour autour de la terre* : le texte dit plus précisément : *ríða á hverjum tveimr dœgrum umhverfis jǫrðina*, soit : « de chevaucher autour de la terre, chaque jour, en deux périodes couvrant la nuit et la journée » — le mot norrois employé ici, *dœgr*, ne possède pas d'équivalent direct en français : il correspond, au moment de l'équinoxe, à une période de douze heures, et, aux autres moments de l'année, à une période plus ou moins longue.

11. *Hrimfaxi* : v.isl. *Hrímfaxi*, nom composé en *hrím* (« givre ») et *faxi*, terme signifiant littéralement : « cheval à crinière (*fax*) » et, partant, utilisé pour désigner le cheval, à côté de nombreux autres noms. La source directe de Snorri pour cette description, tant celle de la chevauchée de Nótt sur Hrímfaxi et de la rosée provoquée chaque matin par son passage, que celle de la chevauchée de Dagr sur Skinfaxi, dont la crinière resplendissante illumine à la fois le ciel et la terre, est constituée par les strophes 11-14 du poème eddique les *Vafþrúðnismál*. On observera l'ordre de passage de Nótt et de Dagr : la nuit précède le jour. Déjà Tacite notait au sujet des Germains : « Ils ne comptent pas, comme nous, le nombre des jours, mais celui des nuits ;

c'est ainsi qu'ils fixent les rendez-vous, les assignations; pour eux, la nuit précède le jour. » (*La Germanie*, chapitre XI, traduction française de Jacques Perret, 1967, p. 77.)

ONZIÈME CHAPITRE

Dans aucun des quatre manuscrits, il n'est distingué du chapitre précédent ni du chapitre suivant.

1. *Mundilfœri*: le dernier élément de ce nom est sans doute dérivé du verbe *fœra* (« conduire », « déplacer »), le premier élément (*mundil-*) provenant vraisemblablement du substantif *mund* (« temps », « moment »). Son sens littéral serait dès lors: « celui qui conduit le temps ».

2. *deux enfants*: la source de ce passage est sans doute constituée par la strophe 23 des *Vafþrúðnismál*.

3. *Mani*: v.isl. *Máni*, personnification de la lune (cf. le substantif *máni*, lequel est un masculin en islandais, de même que son équivalent dans les autres langues germaniques).

4. *Sol*: v.isl. *Sól*, personnification du soleil (cf. le substantif *sól*, féminin en islandais, de même que son équivalent dans les autres langues germaniques).

5. *Glen*: v.isl. *Glenr*, nom qui pourrait signifier: « le brillant », « l'éclatant ».

6. *cette présomption [à utiliser de tels noms]*: en dépit du fait qu'il relate ce mythe de manière plus concise que les autres manuscrits, le ms. *U* n'en apporte pas moins cette précision: ce que les dieux jugèrent présomptueux de la part de Máni et de Sól fut d'avoir utilisé des noms aussi majestueux.

7. *les chevaux qui tiraient le char du soleil*: cette idée d'un char solaire est très ancienne en Scandinavie, témoin plusieurs gravures rupestres datant de l'âge de bronze et, surtout, le célèbre objet découvert au Danemark, à Trundholm, en 1902, à savoir un admirable char du soleil en forme d'un disque de bronze (deux plaques convexes ornées de motifs de l'âge de bronze) tiré par un cheval, l'ensemble reposant sur six roues. Cet objet cultuel de première importance est aujourd'hui exposé au Musée national de Copenhague. Cf., ici même, la planche I.

8. *Arvak*: v.isl. *Árvakr*, nom signifiant littéralement: « celui qui se lève tôt ».

9. *Alsvid*: v.isl. *Alsviðr*, nom signifiant: « le très rapide » plutôt que « le très savant ».

10. *dans certains poèmes anciens*: Snorri fait ici allusion aux *Grímnismál*, la strophe 37 de ce poème eddique décrivant en effet dans les mêmes termes les chevaux Árvakr et Alsviðr, qui tirent le soleil et sous les épaules desquels les « dieux cléments », les Ases, placèrent l'engin produisant ce qui est appelé l'*ísarnkol*, c'est-à-dire, sans doute, le « souffle aussi froid que le fer ».

11. *les deux enfants appelés Bil et Hiuki*: le premier nom, *Bil*, est un féminin que l'on rencontre fréquemment en poésie scaldique dans les métaphores désignant la femme (voir aussi, plus loin, le chapitre 35, où Bil est comptée par Snorri au nombre des déesses). Ce nom reflète sans doute l'idée d'un phénomène surnaturel provoquant une « paralysie de la volonté, de

l'énergie et de la force ». Le second nom, *Hjúki*, est un masculin de formation récente et dont le sens paraît être: « celui dont la santé s'améliore ». Ces deux noms doivent faire référence aux deux phases opposées de la lune: d'abord le décours, période néfaste selon les croyances populaires, puis la croissance, période jugée faste. Ce passage, dont la source a pu être une strophe comportant une énigme, doit probablement être interprété de la façon suivante: arrachés à la terre, Bil et Hjúki font à présent partie intégrante de la lune, mais ils peuvent être vus depuis la terre lors de son décours (pour Bil) et de sa croissance (pour Hjúki). Les circonstances de leur enlèvement illustrent bien les liens unissant la lune et l'eau, et en particulier les phases lunaires et les marées.

DOUZIÈME CHAPITRE

1. *Skoll*: v.isl. *Skǫll* (ou *Skoll*, selon certains manuscrits). L'étymologie de ce nom, qui apparaît également, sous la forme *Skǫll*, à la strophe 39 des *Grímnismál*, est discutée, mais l'hypothèse la plus vraisemblable le rapproche du substantif *skjǫll* (« bruit »), formé sur le verbe *skjalla* (« faire du bruit »). La leçon *Skoll* s'explique quant à elle par l'idée de tromperie.

2. *Hati, fils de Hrodvitnir*: v.isl. *Hati Hróðvitnis son*; ce loup est également mentionné à la strophe 39 des *Grímnismál*, laquelle a certainement servi de source à Snorri pour ce passage, encore que la lune n'y soit pas évoquée. (On notera toutefois que ni le ms. *T* ni le ms. *U* ne précisent ici que Hati attrapera la lune.) Le nom *Hati*, visiblement formé sur le verbe *hata* (« haïr »), signifie sans doute: « le haineux », « l'ennemi »; *Hróðvitnir*, qui est l'un des noms du loup monstrueux, Fenrir (cf. les strophes 38 et 39 de la *Lokasenna* et, implicitement, la strophe 40 de la *Vǫluspá* citée à la fin du chapitre), doit signifier: « le célèbre loup ».

3. *à l'est de Midgard*: les géants habitent soit à l'est de Miðgarðr, le monde des dieux et des hommes, soit au nord (cf. la localisation des *Jǫtunheimar* au premier chapitre).

4. *Iarnvid*: v.isl. *Járnviðr*, littéralement: « forêt de fer », c'est-à-dire, sans doute: « forêt très dense, très sombre ». Cette désignation se retrouve en toponymie danoise avec le nom *Iarnwith* donné à une forêt située dans le Holstein et appelée *Isarnho* en allemand.

5. *femmes-trolls*: v.isl. *trǫllkonur*, l'une des désignations des géantes. À l'époque ancienne, le mot *troll* (ou *trǫll*) possédait en effet le sens de « géant », et ce n'est que plus tard, dans le folklore scandinave de l'époque moderne, qu'il servit à désigner certains nains.

6. *Managarm*: v.isl. *Mánagarmr*, littéralement: « chien de [la] lune », mais Mánagarmr est bien entendu un loup, le nom de *Garmr* étant lui-même parfois employé pour désigner un loup.

7. *Il se rassasiera du sang*: Snorri emploie ici le mot *fjǫr*, qui signifie proprement: « vie », « substance vitale », « principe vital », mais il ne fait guère de doute que, dans le cas présent, le mot *fjǫr* constitue une désignation poétique du « sang », considéré comme « liquide vital ». On observera que la

source directe de ce passage, la strophe de la *Vǫluspá* citée à la fin du chapitre, utilise ce mot avec la même acception de « sang ».

8. *les hommes à l'agonie*: le texte dit littéralement: « les hommes qui meurent », phrase qui doit sans doute être entendue: « les hommes qui sont en train de mourir » plutôt que: « les hommes qui sont morts ». La même ambiguïté se rencontre au deuxième vers de la strophe eddique citée à la fin du chapitre: le poète parle des *feigir menn*, littéralement: « des hommes voués à la mort », mais cette expression a parfois été rendue par: « des hommes morts », en raison d'une acception, à vrai dire fort rare, de « mort » pour l'adjectif *feigr*.

9. *la Voluspa*: citation des strophes 40 et 41 du poème eddique.

10. *De l'astre le destructeur*: le texte dit: *tungls tjúgari*, et il s'agit de l'un des vers les plus hermétiques des poèmes eddiques, car, d'une part le mot *tjúgari* ne se rencontre qu'ici en vieux norrois, et, d'autre part le sens du mot *tungl* est contesté. L'explication la plus vraisemblable de *tjúgari* en fait un nom d'agent sur le verbe **tjúga*, qui n'est pas attesté sous cette forme en vieux norrois, mais que l'on rencontre dans plusieurs autres langues germaniques avec le sens de « tirer » et qui a survécu au participe passé en vieil islandais. Dès lors, *tjúgari* paraît désigner: « celui qui tire [vers lui], qui attire et détruit ». Quant au mot *tungl*, si, en vieux norrois, il désigne couramment la lune, son sens premier est indubitablement celui, plus général, d'« astre », comme le montrent ses équivalents dans plusieurs autres langues germaniques. Prenant appui sur cette constatation étymologique, de nombreux traducteurs et exégètes de la *Vǫluspá* ont voulu voir dans le présent emploi du mot *tungl* une désignation poétique du soleil. Mais force est de constater que Snorri considérait que *tungl* ne désignait pas un autre astre que la lune.

11. *En savez-vous davantage, vraiment?*: ce vers constitue une formule reprise par la voyante à la fin de plusieurs strophes de ce poème mythologique.

TREIZIÈME CHAPITRE

Transmis conjointement par les quatre principaux manuscrits, il est précédé dans le *Codex Upsaliensis* du titre « De Bifrǫst ».

1. *Bifrost*: v.isl. *Bifrǫst*, forme donnée conjointement par les quatre manuscrits de l'*Edda* en prose, les manuscrits des poèmes eddiques connaissant, eux, ce pont sous la forme *Bilrǫst*. La première, *Bifrǫst*, pourrait signifier: « chemin coloré » (cf. le substantif *bif*, « couleur ») ou « chemin tremblant, incertain » (cf. les verbes *bifa* et *bifask*, « trembler »), la seconde, *Bilrǫst*, signifierait peut-être: « chemin trompeur », entre autres possibilités.

2. *talent*: le texte dit: *kunnátta*, mot signifiant d'abord: « connaissance », « capacité », « talent », « soin », « habileté », mais il est parfois utilisé également pour désigner la science magique.

3. *les fils de Muspell*: voir plus haut au chapitre 4 et, surtout, plus loin au chapitre 51, lors de la description du Crépuscule des dieux.

4. *il s'effondrera*: leçon du ms. *U*, les mss *R*, *W* et *T* disant littéralement qu'« il pourra s'effondrer ».

QUATORZIÈME CHAPITRE

L'auteur poursuit ici la description d'Ásgarðr, commencée au chapitre 9, mais interrompue par les chapitres 10 à 13 relatifs au ciel, aux astres qu'il contient, et au pont qui y mène. La source du présent chapitre est constituée par les strophes 7 à 16 de la *Vǫluspá*, certaines d'entre elles étant directement citées par Snorri.

1. *gouvernants*: il faut comprendre que ces gouvernants sont les autres dieux, qui règnent avec Óðinn.

2. *Idavoll*: v.isl. *Iðavǫllr*. L'étymologie de ce nom composé, qui est attesté également aux strophes 7 et 60 de la *Vǫluspá*, est très discutée: si le second élément, *vǫllr*, signifie sans conteste: « plaine », le premier peut être interprété de plusieurs façons. Ainsi y a-t-on vu, au XIXe siècle notamment, une transposition de l'Éden biblique, mais cette hypothèse passablement aventureuse ne résiste pas à la critique philologique. La solution qui nous paraît être la plus séduisante est celle reliant *ið-* au latin *iterum*, en sorte qu'*Iðavǫllr* serait « la plaine toujours [renaissante] », et donc « la plaine toujours verte ».

3. *Gladsheim*: v.isl. *Glaðsheimr*, nom composé que l'on rencontre déjà à la strophe 8 des *Grímnismál* et qui signifie sans doute: « monde éclatant ou lumineux » plutôt que « monde joyeux ou amical ».

4. *le sanctuaire*: v.isl. *hǫrgr*; selon toute vraisemblance, ce mot ne désignait à l'origine qu'un simple tas de pierres. Plus tard, sous l'influence du *hof* ou « temple », il aurait été abrité par un bâtiment.

5. *Vingolf*: voir plus haut la note 8 au chapitre 3.

6. *ils installèrent des forges*: le ms. *U* dit ici: « ils construisirent un bâtiment dans lequel ils installèrent une forge », mais les mss *R* et *W* indiquent conjointement (à quelques nuances près) qu'« ils installèrent des forges », leçon présentant l'avantage d'être en accord complet avec la strophe 7 de la *Vǫluspá*. Dans les deux cas, il convient d'entendre le mot « forge » non pas au sens courant d'« atelier où l'on travaille les métaux au feu et au marteau », mais à celui, plus spécifique, de « fourneau sur lequel on met le métal à chauffer ».

7. *objets et ustensiles domestiques*: v.isl. *búsgǫgn ok reiðigǫgn*. Le sens de ces deux mots a paru si proche au rédacteur du ms. *R* qu'il a supprimé le dernier. Il est néanmoins possible que *reiðigǫgn* possède la nuance supplémentaire d'« éléments du service de table ».

8. *l'arrivée des femmes provenant des Iotunheimar:* le texte des quatre manuscrits dit littéralement: « (...) l'arrivée des femmes. Elles venaient des Jǫtunheimar. » Mais il serait sans nul doute erroné d'en conclure que Snorri avait à l'esprit l'arrivée de l'ensemble de la gent féminine, car, d'une part, il mentionna auparavant la création de la première femme, Embla, laquelle donna naissance à la race humaine, et, d'autre part, la source de Snorri — la

strophe 8 de la *Vǫluspá* — parle très clairement de l'arrivée de *trois* femmes, plus précisément de «trois géantes», qui provenaient naturellement des Jǫtunheimar. En écrivant «les femmes», Snorri ne pensait donc, selon toute vraisemblance, qu'à ces trois géantes.

9. *les dieux prirent place dans leur siège*: la source de ce passage est constituée par les strophes 9 et 10 de la *Vǫluspá*, citées en grande partie à la fin du paragraphe.

10. *Modsognir*: v.isl. *Móðsognir* (ou *Motsognir*, selon les manuscrits); parmi les principales hypothèses émises au sujet de l'étymologie de ce nom, relevons celles-ci: «le fatigué, l'apathique», et «celui qui suce l'énergie».

11. *Durin*: v.isl. *Durinn*, nom à l'étymologie tout aussi incertaine que le précédent. Il a parfois été expliqué par «celui qui sommeille», mais aussi par «gardien de la porte», voire «être démoniaque».

12. *la Voluspa*: citation des strophes 9 (en entier) et 10 (en partie) du poème eddique. La traduction française suit pour l'essentiel le texte des deux principaux manuscrits des poèmes eddiques, de préférence à ceux de l'*Edda* en prose. On notera que de nombreux exégètes de la *Vǫluspá* considèrent ces deux strophes — ainsi que les strophes 11 à 16 — comme étant interpolées.

13. *Brimir*: désignation du géant Ymir.

14. *Blain*: v.isl. *Bláinn*, autre désignation du géant Ymir.

15. *les noms qu'elle donne*: le pronom *elle* fait très probablement référence à la voyante qui déclame ce poème, appelé précisément la *Vǫluspá*, c'est-à-dire: la «Prédiction de la *vǫlva*, de la voyante». Au sujet de ces noms, le plus souvent hermétiques, renvoyons aux divers commentaires des poèmes eddiques et, en dernier lieu, à l'étude de Mme Lotte Motz, «New Thoughts on Dwarf-Names in Old Icelandic» (*Frühmittelalterliche Studien*, 7, 1973).

16. *Aurvangar*: nom signifiant peut-être: «terrains boueux».

17. *Ioruvellir*: peut-être: «plaines sablonneuses».

18. *Svarinshaug*: v.isl. *Svarinshaugr*, littéralement: «tertre funéraire (*haugr*) de Svarinn»; ce nom de lieu est également mentionné dans deux poèmes eddiques faisant partie du cycle héroïque, mais peut-être s'agit-il simplement d'un homonyme.

QUINZIÈME CHAPITRE

Transmis conjointement par les quatre principaux manuscrits, il est précédé dans le *Codex Upsaliensis* du titre «Du lieu sacré des dieux».

1. *Yggdrasil*: v.isl. *Yggdrasill*; le nom de cet arbre universel, situé au centre du monde et reliant entre eux les trois niveaux cosmiques, a été interprété de diverses façons: «cheval d'Yggr (c'est-à-dire du dieu Óðinn)», «cheval d'effroi (= potence)» et «colonne d'if» notamment.

2. *au-dessus du monde entier*: leçon offerte par les mss *R* et *T*, les mss *W* et *U* donnant ici: «à travers le monde entier».

3. *trois racines*: la source de ce passage est constituée par la strophe 31 des *Grímnismál*, avec cette différence que le poète déclare que Hel se trouve sous

l'une des racines, les géants du givre sous une autre et les êtres humains sous la troisième racine.

4. *Hvergelmir*: c'est la source déjà mentionnée plus haut (cf. chap. 4) et dans laquelle vit le serpent Niðhǫggr.

5. *Nidhogg*: v.isl. *Niðhǫggr* ou *Níðhǫggr*; dans la première hypothèse, le nom de ce serpent ou dragon cosmique signifierait: «celui qui frappe vers le bas» et dans la seconde: «celui qui frappe férocement».

6. *Mimir*: v.isl. *Mímir*, nom exprimant les notions de réflexion intellectuelle, de concentration et de mémoire.

7. *il est très savant*: le texte dit littéralement: «il est plein de savoirs».

8. *Giallarhorn*: v.isl. *Gjallarhorn*, littéralement: «corne de Gjǫll».

9. *la Voluspa*: citation des huit derniers vers de la strophe 28 de la *Vǫluspá*; ils sont placés par le poète dans la bouche de la voyante, qui s'adresse à Óðinn venu l'interroger sur la destinée du monde.

10. *Boit l'hydromel / Du gage de Valfadr*: le «gage de Valfadr» constitue sans doute une désignation poétique de la source de Mímir, la partie (l'œil d'Óðinn mis en gage) étant prise pour le tout (la source); «l'hydromel» est visiblement une appellation poétique de l'eau très précieuse que contient cette source de sagesse.

11. *Urdarbrunn*: v.isl. *Urðarbrunnr*, littéralement: «source d'Urðr» ou «source du destin», car le mot *urðr* signifie: «destin», mais est également le nom d'une norne (cf. *infra* dans ce même chapitre). À la fin du chapitre 16, Snorri cite une strophe de la *Vǫluspá* de laquelle il ressort que la «source d'Urd» est située au pied du frêne Yggdrasill.

12. *les dieux tiennent conseil*: le texte dit littéralement que «les dieux ont leur tribunal».

13. *Sleipnir*: littéralement: «celui qui glisse rapidement». À propos de l'origine de ce cheval, voir plus loin le chapitre 42.

14. *Glad*: v.isl. *Glaðr*, sans doute: «l'éclatant». De même que les suivants, ce nom est également donné par la strophe 30 des *Grímnismál*, qui constitue la source directe de Snorri.

Gyllir: sans doute: «le doré».

Glen: v.isl. *Glenr*, leçon des mss *W* et *T*, le ms. *R* écrivant ici *Glær*, de même que les manuscrits des poèmes eddiques; sous cette dernière forme, le nom de ce cheval signifierait: «clair».

Skeidbrimir: v.isl. *Skeiðbrimir*, peut-être: «celui qui renâcle ou qui s'ébroue pendant la course».

Silfrintopp: v.isl. *Silfrintoppr*, «toupet d'argent».

Sinir: littéralement: «le tendineux», sans doute: «celui qui a de solides tendons».

Gils: sans doute: «le rayonnant».

Falhofnir: v. isl. *Falhófnir*, peut-être: «celui dont les sabots sont recouverts [de poils]» ou «celui dont les sabots sont clairs».

Gulltopp: v.isl. *Gulltoppr*, «toupet d'or». C'est le cheval de Heimdallr, précise Snorri au chapitre 27.

Lettfeti: v.isl. *Léttfeti*, peut-être: «celui qui enjambe facilement».

15. *fut brûlé avec lui*: voir le récit des funérailles de Baldr au chapitre 49 de la *Gylfaginning*.

16. *les noms suivants*: citation de la strophe 29 des *Grímnismál*.

17. *Kormt*: v.isl. *Kǫrmt*, nom s'expliquant peut-être par l'idée de protection.

18. *Ormt*: v.isl. *Ǫrmt*, peut-être: «qui se divise en bras».

19. *Kerlaugar*: pluriel de *kerlaug*, mot signifiant: «bain chaud».

20. *géants des montagnes*: v. isl. *bergrísar*, leçon fournie par les mss *W*, *T* et *U*, le ms. *R* écrivant ici: *hrímþursar ok bergrísar*, littéralement: «les "thurses" du givre et les géants des montagnes».

21. *protection divine*: leçon des mss *W*, *T* et *U*, le ms. *R* donnant: «eaux divines» (erreur probable du copiste: *vǫtn* écrit pour *vǫrn*).

22. *Près de la source*: il s'agit de la «source d'Urd».

23. *Urd, Verdandi et Skuld*: la source directe de ce passage est visiblement constituée par la strophe 20 de la *Vǫluspá*, qui présente elle aussi ces trois noms de Nornes. Chacun d'entre eux paraît signifier: «destin», mais, semble-t-il, avec des nuances particulières: le premier, *Urd* (v.isl. *Urðr*), doit sans doute être rapproché du verbe *verða* («devenir»), dont le prétérit pluriel offre le même vocalisme; dans cette hypothèse, *Urðr* serait la personnification du destin passé. Le second, *Verdandi* (v.isl. *Verðandi*), correspond très précisément au participe présent de ce même verbe *verða* et peut donc être interprété comme la personnification du destin présent. Quant au troisième, *Skuld*, il est visiblement dérivé du verbe *skulu* («devoir»), lequel contient implicitement la notion de futur; ce nom de *Skuld* serait ainsi la personnification du destin à venir.

24. *Nornes*: v.isl. *nornir* (pluriel du féminin *norn*), figures mythologiques dont la fonction consistait au premier chef à fixer le destin des hommes, comme on peut le voir ici même.

25. *Elfes*: v.isl. *álfar* (pluriel du masculin *álfr*), êtres mythologiques de nature complexe, mais pouvant dans une certaine mesure être classés entre les dieux et les nains. Voir aussi plus loin au chapitre 17.

26. *comme il est dit ici*: citation de la strophe 13 des *Fáfnismál*, poème eddique faisant partie du cycle héroïque.

27. *Dvalin*: v.isl. *Dvalinn*, l'un des nains les plus célèbres de la mythologie nordique (cf. la liste des nains citée au chapitre 14 de la *Gylfaginning* et aussi la strophe 143 des *Hávamál*).

SEIZIÈME CHAPITRE

Transmis conjointement par les quatre principaux manuscrits, il porte dans le *Codex Upsaliensis* le titre «Du frêne Yggdrasill».

1. *un faucon*: v.isl. *haukr*, terme signifiant littéralement: «autour» (cf. allemand *Habicht*), mais désignant le faucon — seul ce dernier rapace est en effet connu en Islande.

2. *Vedrfolnir*: v.isl. *Veðrfǫlnir*, peut-être: «celui qui est devenu pâle sous l'effet de la tempête».

3. *Ratatosk*: v.isl. *Ratatoskr*, littéralement: «dent de rongeur»; la source de ce passage relatif à Ratatoskr est fournie par la strophe 32 des *Grímnismál*.

4. *Quatre cerfs*: la source de cette description est fournie par la strophe 33 des *Grímnismál*. Le nom du premier cerf, *Dain* (v.isl. *Dáinn*), signifie littéralement: «celui qui est mort» et, de même que le suivant, *Dvalin* (v. isl. *Dvalinn*, littéralement: «celui qui s'est attardé»), il est porté par un nain. Le nom du troisième, *Duneyr* (v.isl. *Duneyrr*), signifie peut-être: «celui qui a les oreilles recouvertes de duvet», celui du quatrième, *Durathror* (v.isl. *Duraþrór*), se révélant être plus hermétique encore.

5. *les jeunes pousses*: le texte dit *barr*, mot neutre désignant habituellement «l'aiguille [de pin]» et convenant donc mieux à un arbre comme l'if ou le sapin qu'à un frêne. S'appuyant sur cette constatation, plusieurs exégètes de l'*Edda* ont supposé que l'arbre Yggdrasill fut à l'origine conçu comme un if, hypothèse renforcée par l'une des étymologies possibles du nom *Yggdrasill* (cf. *supra*) et par un rapprochement avec «l'arbre immense, qui était toujours vert, en été comme en hiver» et qui s'élevait près du temple païen d'Upsal, en Suède, selon le chroniqueur Adam de Brême. On ne peut toutefois exclure catégoriquement l'éventualité d'autres désignations pour le mot *barr*, par exemple celles de «jeune pousse», de «bourgeon», et cela d'autant moins que la *Vǫluspá* parle clairement elle aussi de «frêne» — et non pas d'«if» — au sujet d'Yggdrasill.

6. *Voici ce qui est dit ici*: citation de la strophe 35 des *Grímnismál*, puis de la strophe 34 du même poème eddique.

7. *la boue*: v.isl. *aurr*, mot signifiant: «terre délayée», «eau boueuse», «boue», voire «fange». Nombre de commentateurs de l'*Edda* répugnent à admettre le sens de «boue» dans ce contexte et estiment que le mot *aurr* désignerait ici une substance liquide plus noble, les uns penchant pour l'eau, d'autres pour quelque liquide brillant. Ces hypothèses, qui paraissent fort aventureuses, ne tiennent pas compte des vertus thérapeutiques attribuées à la terre, ni surtout de l'existence de nombreux mythes relatifs à l'origine du miel, «cette belle substance [qui] contient en fait des saletés célestes» (cf. l'étude de Georges Dumézil, «Deux petits dieux scandinaves: Byggvir et Beyla», *La Nouvelle Clio*, 3, 1952).

8. *la membrane*: le texte dit littéralement: «la peau qui est appelée *skjall* ("membrane") et qui est placée à l'intérieur de la coquille d'œuf».

9. *comme il est dit ici*: citation de la strophe 19 de la *Vǫluspá*.

10. *Arbre altier, sacré*: leçon des mss *R*, *W* et *T*; le ms. *U* ne donne pas l'adjectif *sacré*, en accord sur ce point avec les deux manuscrits des poèmes eddiques.

11. *miellée*: v.isl. *hunangfall* (ou *hunangsfall*, selon les manuscrits), littéralement: «chute de miel», mot synonyme de *hunangsdǫgg*, littéralement: «rosée mielleuse» et, donc: «miellée, miellat». On sait que «le folklore scandinave, et généralement germanique, connaît encore la "rosée de miel" qu'on recueille soigneusement dans les linges pendant la nuit du solstice d'été et à laquelle on attribue de précieuses propriétés comme remède et comme levure» (Georges Dumézil, art.cit., 1952, pp. 16-17).

DIX-SEPTIÈME CHAPITRE

Transmis conjointement par les quatre principaux manuscrits, il porte dans le *Codex Upsaliensis* le titre «Des *Álfheimar* (mondes des Elfes)».

1. *le ciel*: leçon des mss *W* et *T*, le ms. *R* donnant la leçon: «les cieux», et le ms. *U* présentant ici un pronom personnel.

2. *Alfheim*: v.isl. *Álfheimr*, littéralement: «monde des Elfes», «pays des Elfes» — c'est la leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* écrivant ce nom au pluriel, aussi bien ici que dans le titre.

3. *Breidablik*: v.isl. *Breiðablik*, littéralement: «large éclat»; à propos de cette résidence, voir plus loin au chapitre 22.

4. *Glitnir*: «le brillant»; à propos de cette résidence, voir plus loin au chapitre 32.

5. *Himinbiorg*: «montagnes du ciel»; à propos de cette résidence, voir plus loin au chapitre 27.

6. *Valaskialf*: v.isl. *Valaskjálf*; l'interprétation de ce nom est controversée, mais l'élément *-skjálf* s'explique sans doute par: «tour d'observation» (cf. *supra* la note 10 au chapitre 9 à propos du mot *Hliðskjálf*), tandis que *Vala-* pourrait être un génitif pluriel du mot *valr* («les guerriers morts sur le champ de bataille») ou, s'il se lit *Vála-*, renvoyer au nom *Váli* (l'un des fils d'Óðinn).

7. *un toit d'argent massif*: la source de cette description de Valaskjálf est fournie par la strophe 6 des *Grímnismál*.

8. *le monde entier*: leçon des mss *R* et *U*, les mss *W* et *T* donnant: «tous les mondes».

9. *Gimlé*: voir la première mention de ce lieu au chapitre 3.

10. *la Voluspa*: citation de la strophe 64 du poème eddique.

11. *Et d'un toit d'or couverte*: leçon des mss *W* et *U*, de même que des deux manuscrits des poèmes eddiques; les mss *R* et *T* présentent ici une leçon que l'on pourrait traduire littéralement par: «Et meilleure que l'or».

12. *le feu de Surt*: v.isl. *Surtalogi*; à propos de l'incendie universel que déclenchera Surtr, voir plus loin le chapitre 51 et plus haut le chapitre 4.

13. *Andlang*: v.isl. *Andlangr*; l'étymologie de ce nom est discutée: certains l'expliquent par l'idée de vaste étendue (il signifierait dès lors: «celui qui se présente dans toute son étendue»), interprétation qui paraît plus acceptable que celle supposant une transposition du *cælum spirituale* d'origine chrétienne.

14. *Vidblain*: v.isl. *Víðbláinn*, nom signifiant sans doute: «celui qui est largement bleu».

DIX-HUITIÈME CHAPITRE

Transmis conjointement par les quatre principaux manuscrits, ce chapitre est placé dans le *Codex Upsaliensis* à un autre endroit que dans les mss *R*, *W* et *T*, à savoir au sein du chapitre 41, juste après la citation de la strophe 41 des *Vafþrúðnismál*.

1. *Hræsvelg*: v.isl. *Hræsvelgr*, littéralement: «celui qui dévore les cadavres», appellation qui reflète une métaphore employée couramment en poésie norroise pour désigner l'aigle.

2. *le vent s'enfle*: leçon des mss *T* et *U*, les mss *R* et *W* parlant ici de «vents».

3. *comme il est dit ici*: citation de la strophe 37 des *Vafþrúðnismál*. Cette strophe placée dans la bouche du géant Vafþrúðnir constitue la réponse à la question qu'a posée Óðinnà la strophe précédente dans le poème eddique: «D'où vient le vent / Qui va sur la vague ? / Jamais on ne le voit lui-même!»

DIX-NEUVIÈME CHAPITRE

La source de ce chapitre, qui est transmis par les manuscrits *R*, *W* et *T*, mais pas par le *Codex Upsaliensis*, est constituée par la strophe 27 des *Vafþrúðnismál*: «Il s'appelle Vindsvalr / Celui qui est le père de Vetr / Et Svásuðr celui de Sumarr.»

1. *Svasud*: v.isl. *Svásuðr*, littéralement: «l'aimable», nom formé sur l'adjectif *sváss* («aimable»), sur lequel a été formé également l'adjectif abstrait *svásligr* (neutre *svásligt*). On observera ici, de même que dans la strophe eddique qui sert de source à Snorri, l'allitération de ces formes.

2. *Vindloni*: v.isl. *Vindlóni*, leçon fournie uniquement par le ms. *R*, tandis que le ms. *W* donne: *Vindlión* et que le ms. *T* écrit: *Vindliómi*. Le premier élément de ce nom composé s'explique par le mot *vindr* («vent»).

3. *Vindsval*: v.isl. *Vindsvalr*, littéralement: «froid glacial du vent».

4. *Vasud*: v.isl. *Vásuðr*, nom formé sur le mot *vás*, qui désigne la peine, la fatigue et les divers autres désagréments provoqués par les intempéries. On observera ici également l'allitération de ces noms, aussi bien entre eux qu'avec celui de l'hiver (*Vetr*).

VINGTIÈME CHAPITRE

Transmis par les quatre principaux manuscrits, ce chapitre est précédé dans le *Codex Upsaliensis* du titre «Des noms d'Óðinn et de [son] royaume».

1. *déesses Ases*: v.isl. *ásynjur*, pluriel de l'appellatif féminin *ásynja*, qui est formé sur le masculin *ás* («dieu Ase»).

2. *tout du destin*: leçon des mss *W* et *T*, les mss *R* et *U* donnant simplement: «le destin».

3. *l'Ase appelé Loki*: la strophe qui suit constitue une citation, sous une forme singulière, de la *Lokasenna*: elle ne correspond pas, en effet, à une strophe précise de ce poème eddique tel qu'il est connu dans la version transmise par le seul manuscrit à l'avoir conservé (le *Codex Regius des poèmes eddiques*), elle est bien plutôt composée à l'aide de vers extraits de trois strophes différentes (d'abord les vers 1-2 de la strophe 21, puis le vers 3 de la strophe 47, et enfin les vers 4-6 de la strophe 29). Mais, comme seuls les deux

premiers vers sont attribués à Óðinn dans la version conservée de la *Lokasenna*, il paraît vraisemblable que, si l'on écarte l'hypothèse fort peu probable d'une simple confusion de la part de Snorri, cette strophe ait figuré telle quelle dans une version aujourd'hui disparue du poème eddique.

4. *à présent*: leçon des mss *W* et *U*, les mss *R* et *T* ne donnant pas cet adverbe (pas plus que le *Codex Regius des poèmes eddiques*).

5. *Lopt*: v.isl. *Loptr* (nom donné parfois au dieu Loki), leçon des mss *T* et *U*, le ms. *R* donnant ici: *Loki* et le ms. *W* ne présentant ni l'un ni l'autre nom.

6. *Einheriar*: v.isl. *Einherjar*, mot composé signifiant le plus vraisemblablement: «guerriers éminents». (Parmi les autres explications de ce composé, relevons: «ceux qui combattent seuls» et «ceux qui appartiennent à une seule et même armée».) À propos de ces guerriers, voir plus loin les chapitres 40 et 41.

7. *Hangagud*: v.isl. *Hangaguð*, littéralement: «dieu des pendus». Ce nom renvoie directement à l'une des fonctions magiques d'Óðinn, celle consistant à ramener à la vie les pendus (cf. la strophe 157 des *Hávamál*). Le même poème eddique relate également le célèbre épisode d'autosacrifice d'Óðinn: le dieu se pendit à l'Arbre du Monde afin d'acquérir la connaissance suprême (*Hávamál*, strophes 138 à 145), et, depuis lors, le suicide par pendaison fut considéré en Scandinavie comme étant une «mort odinnique». On notera l'existence, à côté de *Hangaguð*, du nom *Hangatýr*, dont le sens est identique.

8. *Haptagud*: v.isl. *Haptaguð*, nom désignant sans doute Óðinn comme «dieu des puissances divines appelées *hǫpt*», c'est-à-dire des «dieux lieurs». Dans cette hypothèse, *Haptaguð* correspondrait à «dieu des dieux», à «dieu suprême». Une autre explication proposée pour ce nom est: «dieu qui libère des liens», mais elle ne paraît guère acceptable, car Óðinn est plus connu comme «dieu lieur» (on sait notamment qu'il avait accoutumé de «lier» d'un lien invisible certains guerriers) que comme «dieu libérant des liens», en sorte que si une autre acception devait être retenue pour *Haptaguð*, ce serait plutôt celle de «dieu des liens».

9. *Farmagud*: v.isl. *Farmaguð*, littéralement: «dieu des charges». De même que *Farmatýr*, ce nom a parfois été mis en relation avec le fait qu'en Germanie continentale Óðinn-Wodan fut identifié au dieu romain Mercure. Une fonction marchande étant néanmoins des plus incertaines pour le dieu Óðinn, il paraît plus vraisemblable que les deux noms synonymes, *Farmaguð* et *Farmatýr*, renvoient plutôt au mythe du vol de l'hydromel, source de poésie; et, de fait, une métaphore qualifie la poésie de *farmr Óðins* («charge d'Óðinn»). Voir aussi, plus loin, au chapitre 2 des *Skáldskaparmál*, le récit de ce vol.

10. *Geirrœd*: v.isl. *Geirrøðr*, nom d'un roi auquel Óðinn fit visite, selon les *Grímnismál*, poème d'où est extraite la liste de noms odinniques cités aussitôt après par Snorri. (Ces noms, qui figurent aux strophes 46 à 50 et 54 du poème eddique, présentent parfois des formes nettement divergentes selon les leçons offertes par les manuscrits, ce qui rend leur interprétation souvent malaisée. On renverra donc aux divers commentaires des *Grímnismál*, ainsi qu'à l'étude, vieillie mais toujours utile, de Hjalmar Falk, *Odensheite*, 1924.)

Transmis conjointement par les quatre manuscrits, il est précédé dans le *Codex Upsaliensis* du titre «De Þórr, de son royaume et de Bilskirnir».

1. *les autres Ases*: leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* donnant la leçon: «des autres dieux et Ases».

2. *Aka-Thor*: v.isl. *Aka-Þórr*, leçon du ms. *T* (que nous suivons dans cette traduction pour des raisons moins philologiques qu'euphoniques), le ms. *W* donnant *Aku-Þórr* et les mss *R* et *U* écrivant: *Ǫku-Þórr*; dans tous les cas, le premier élément de ce nom composé s'explique par le verbe *aka*, «conduire (un char, un chariot, etc.)», «se déplacer (en char, en chariot, etc.)». Ce nom du dieu Þórr est au demeurant expliqué quelques lignes plus loin par Snorri.

3. *de tous les dieux*: leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* écrivant: «des Ases et de tous les dieux».

4. *Thrudvangar*: v.isl. *Þrúðvangar* (masc.plur.), leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* donnant ce nom au singulier: *Þrúðvangr*. Le premier terme de ce composé, *Þrúðr*, s'explique par le substantif *þrúðr*, qui signifie «force», et qui constitue aussi une appellation de la femme en général et de la fille du dieu Þórr en particulier. Le second terme, *vangar* (ou *vangr*), signifie: «plaine(s)».

5. *Bilskirnir*: v. isl. *Bilskirnir* ou *Bilskírnir*, nom composé à la signification incertaine, mais contenant peut-être la notion d'éclat.

6. *six cent quarante travées*: v.isl. *fimm hundruð gólfa ok fjórir tigir*, littéralement: «cinq centaines de travées et quatre dizaines», mais le numéral *hundrað* désigne ici (comme souvent ailleurs) la «grande centaine germanique», soit «cent vingt». À propos du mot *gólf*, qui doit désigner une «travée» plutôt qu'une «pièce», voir plus haut la note 12 au chapitre 2.

7. *que l'on connaisse*: leçon des mss *T* et *U*, les mss *R* et *W* donnant la leçon: «que l'on ait construit». La leçon que nous suivons est renforcée par le dernier vers de la strophe citée aussitôt après par Snorri.

8. *les Grimnismal*: citation de la strophe 24 du poème eddique; on notera que cette strophe est placée dans la bouche du dieu Óðinn, ceci expliquant le sens du dernier vers: «mon fils» désigne Þórr, lequel est, on le sait, le premier fils d'Óðinn.

9. *Tanngniost*: v.isl. *Tanngnjóstr*, littéralement: «celui qui grince des dents».

10. *Tanngrisnir*: nom signifiant sans doute: «celui qui montre les dents». Les noms de ces deux boucs paraissent renvoyer aux représentations de l'orage.

11. *un char dans lequel il se déplace*: leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* donnant cette leçon: «Þórr se déplace dans ce char lorsqu'il va aux Jǫtunheimar.» Le rédacteur du *Codex Upsaliensis* fait visiblement allusion à la célèbre expédition de Þórr aux Jǫtunheimar (cf. le récit qu'en donne Snorri aux chapitres 44 et suiv. de la *Gylfaginning*).

12. *Miollnir*: v.isl. *Mjǫllnir*, appellation souvent rapprochée du nom slave de l'éclair. Parmi les autres explications proposées, relevons celles de «destructeur» et d'«arme foudroyante de couleur blanche».

13. *force d'Ase*: v.isl. *ásmegin*, proprement: «force inhérente aux Ases». (L'islandais moderne a conservé cette expression, utilisée à présent de façon imagée afin de décrire le fait que «les forces de quelqu'un décuplent».)

VINGT-DEUXIÈME CHAPITRE

1. *Baldr*: le ms. *U* ajoute ici le qualificatif «le bon». L'étymologie du nom *Baldr* est très discutée: on a parfois supposé qu'il signifierait: «chef», mais cette hypothèse a été énergiquement combattue. Parmi les autres explications proposées, relevons celle de «courageux».

2. *une fleur des champs*: le texte dit *gras*, littéralement: «herbe», «plante».

3. *aux cils de Baldr*: v.isl. *Baldrs brár* (génitif singulier de *Baldrs brá*). Il existe de fait en Islande, ainsi que dans de nombreuses autres régions de Scandinavie, une fleur des champs dont le nom norrois est *Baldrsbrá* et qui n'est autre que la *Matricaria maritima* ou matricaire inodore, plante proche de la matricaire camomille. Dans l'hypothèse — assez incertaine, mais souvent avancée depuis la fin du siècle dernier — où le nom de cette plante ne s'expliquerait pas par celui du dieu Baldr, mais par le mot *bǫllr* (génitif sing. *ballar*), «boule», le présent passage fournirait un intéressant exemple d'étymologie à la fois populaire et ancienne, que Snorri aurait reprise à son compte.

4. *le plus sage*: leçon des mss *R*, *W* et *T*; le ms. *U* donne ici: «le plus blanc», mais, selon toute vraisemblance, il doit s'agir d'une simple erreur de copiste (*hvitaztr* au lieu de *vitraztr*).

5. *le plus habile à parler*: leçon des mss *W*, *T* et *U*; le ms. *R* donne ici: «celui que l'on estime être le plus beau», mais cette leçon doit s'expliquer par une confusion de la part du scribe (*fegrztr taliðr* au lieu de *fegrzt talaðr*).

6. *ne peut se réaliser*: leçon des mss *R*, *T* et *U*, le ms. *W* donnant une leçon qui pourrait être traduite littéralement par: «ne peut être partisan». La différence entre les deux leçons est considérable, et graves en sont les conséquences quant à l'interprétation mythologique de Baldr. Mais, en dépit de ce qui a parfois été soutenu, il ne fait aucun doute à nos yeux que la leçon du ms. *W* résulte d'une simple erreur de scribe (*hallaz* au lieu de *halldaz*). Il convient donc de conserver telle quelle la leçon offerte conjointement par les mss *R*, *T* et *U* et d'enregistrer le fait que les jugements rendus par Baldr «ne peuvent tenir», qu'ils sont inopérants.

7. *comme il est dit ici*: citation de la strophe 12 des *Grímnismál*.

8. *demeure*: le poète emploie ici le mot *salr* («salle», «halle» et, partant, «demeure») au pluriel.

9. *maléfices*: v.isl. *feikn-stafir*, littéralement: «runes de malheur». La poésie eddique connaît plusieurs composés de ce type en *-stafir* («bâtons [runiques]», «runes»), mais dont le sens se révèle à l'analyse être plus abstrait que concret: c'est en effet le résultat de la gravure de semblables «runes maléfiques» qui semble être évoqué ici plutôt que la présence réelle des runes elles-mêmes.

1. *Le troisième Ase*: le mot *áss* est pris ici au sens général de «dieu», car, comme le montre la suite du récit, Njǫrðr n'appartenait pas à la race des Ases, mais à celle des Vanes

2. *Niord*: v.isl. *Njǫrðr*, nom à l'étymologie très discutée; parmi les nombreuses explications proposées depuis un siècle, celles le reliant à diverses appellations de l'homme dans les langues indo-européennes paraissent les plus dignes de considération.

3. *Noatun*: v.isl. *Nóatún*, littéralement: «enclos aux bateaux»; comme plusieurs autres noms de résidences divines, *Nóatún* se rencontre souvent au pluriel, mais parfois également au singulier. (Cf. *infra*, au début du chapitre 24, et ici même: deux manuscrits donnent ce nom au pluriel et les deux autres au singulier.)

4. *la mer et le feu*: leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* écrivant: «la mer et le vent et le feu».

5. *Niord n'appartient pas à la race des Ases*: leçon des mss *W* et *U*, le ms. *R* ne présentant pas cette phrase, et le ms. *T* ne donnant pas le mot *ása* («des Ases»).

6. *Vanaheim*: v.isl. *Vanaheimr* (nom composé singulier), leçon des mss *W*, *T* et *U*, celle du ms. *R* étant un pluriel (*Vanaheimar*).

7. *Hœnir*: concernant cette figure mythologique et, plus généralement, la guerre originelle entre les Ases et les Vanes, voir le chapitre 4 de l'*Ynglinga saga*.

8. *Thiazi*: v.isl. *þjazi*; à propos de ce géant et de sa fille Skaði, voir aussi, plus loin, le premier chapitre des *Skáldskaparmál*.

9. *Thrymheim*: v.isl. *þrymheimr*, leçon des mss *W* et *T*, le ms. *R* écrivant ce nom tantôt *þrumheimr*, tantôt *þrimheimr*, et le ms. *U* le donnant sous la forme *þruðheimr*. Selon les graphies, il paraît signifier: «séjour du bruit» ou «séjour de la force», mais la seconde forme (la leçon du ms. u) doit provenir d'une confusion avec le nom du séjour de Þórr.

10. *neuf nuits... puis trois nuits*: leçon commune (à quelques nuances près) aux mss *W*, *T* et *U*, et, par conséquent, sans nul doute plus proche de l'archétype de l'*Edda* que celle proposée par le seul ms. *R*, à savoir: «neuf hivers (à Þrumheimr), puis neuf autres (à Nóatún)».

On observera au demeurant que la strophe déclamée aussitôt après par Njǫrðr présente dans tous les manuscrits le vers «Neuf nuits...» (avec l'allitération en *n* — «*n*ætr einar *n*íu» — garantissant *nætr*, «nuits»), fait qui vient encore renforcer la leçon des mss *W*, *T* et *U*, celle du ms. *R* devant donc s'expliquer sur ce point par une simple confusion graphique (*vetr* au lieu de *nætr*). Quant à la substitution du chiffre «trois» par le chiffre «neuf» dans le ms. *R*, il nous paraît devoir s'expliquer au mieux par une volonté d'ajustement symétrique de la part du scribe.

11. *il déclama ceci*: ni cette strophe ni celle déclamée ensuite par Skaði ne sont transmises par d'autres manuscrits que ceux de l'*Edda* de Snorri, mais elles paraissent antérieures à la composition de cette œuvre, d'autant plus qu'elles sont visiblement à l'origine de deux strophes latines déclamées, dans les *Gesta Danorum* de Saxo Grammaticus, par Hadingus et Regnilda,

lesquels forment un couple aussi tiraillé que l'est celui de Njǫrðr et Skaði (cf. *Gesta*, livre I, VIII, avec la traduction française de cet épisode par Georges Dumézil, *Du mythe au roman*, 1970, pp. 30-31).

12. *Sur les rives de la mer*: le poète dit littéralement: «sur les lits de la mer».

13. *ski*: v.isl. *skíðum*, datif pluriel du substantif neutre *skíð*, littéralement: «bûche», puis «patin de bois servant à se déplacer sur la neige». Un autre mot norrois utilisé pour désigner ces patins est *ǫndurr*, de là les appellations données à Skaði: *Ǫndurguð* ou «divinité (proprement: «dieu») du ski» et *Ǫndurdís* ou «dise du ski», c'est-à-dire «déesse du ski» ou «femme allant à ski» (le mot norrois *dís*, dont l'étymologie est obscure, pouvant tantôt s'appliquer à certaines déesses, comme c'est visiblement le cas ici, et tantôt signifier tout simplement: «femme»).

14. *ce qui est dit ici*: citation de la strophe 11 des *Grímnismál*.

15. *la resplendissante épouse des dieux*: v.isl. *skír brúðr guða*, littéralement: «la claire, la brillante mariée des dieux»; le pluriel «dieux» s'explique très vraisemblablement par le fait que Skaði épousa Óðinn après avoir quitté Njǫrðr, selon la tradition rapportée par Snorri au chapitre 8 de l'*Ynglinga saga*. À propos des circonstances de son mariage avec Njǫrðr, voir, plus loin, le premier chapitre des *Skáldskaparmál*.

VINGT-QUATRIÈME CHAPITRE

Transmis conjointement par les quatre manuscrits, il est précédé dans le *Codex Upsaliensis* du titre «Des enfants de Njǫrðr».

1. *Freyia*: v.isl. *Freyja*, formation féminine sur *Freyr*, nom signifiant: «seigneur». Utilisé comme appellatif, *freyja* signifie également: «femme».

2. *pour la prospérité et pour la paix*: v.isl. *til árs ok fríðar* (proprement: «pour [obtenir] une bonne année, une année riche et féconde, et pour [obtenir] la paix»), formule rituelle d'origine païenne, et comme telle souvent prononcée lors des invocations et des libations au dieu Freyr, mais qui fut conservée dans certaines prières chrétiennes après l'évangélisation des pays scandinaves.

3. *au ciel*: leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* donnant la leçon: «dans les cieux».

4. *Folkvang*: v.isl. *Fólkvangr*, leçon du ms. *W* et (à une nuance près) du ms. *U*, les mss *R* et *T* donnant ce nom au pluriel (*Fólkvangar*); il signifie: «plaine(s) des troupes» plutôt que: «plaine(s) du peuple».

5. *comme il est dit ici*: citation de la strophe 14 des *Grímnismál*.

6. *Folkvang*: de même que les deux manuscrits des poèmes eddiques, les quatre manuscrits de l'*Edda* donnent ici le nom *Fólkvangr* au singulier.

7. *Sessrumnir*: v.isl. *Sessrúmnir*, leçon des mss *W* et *T*, le ms. *R* donnant: *Sessrýmnir* (et le ms. *U* la leçon: *Sessvarnir*, qui paraît aberrante). Ce nom doit signifier: «qui contient beaucoup de sièges, de bancs de nage», et on le rencontre également comme nom de bateau.

8. *deux chats*: leçon des mss *R* et *W*, les mss *T* et *U* écrivant: «ses chats».

9. *poèmes galants*: v.isl. *mansǫngr*, proprement: «chant d'amour». Ce genre poétique paraît avoir été largement répandu dans l'antiquité norroise, à en juger notamment par plusieurs strophes eddiques et par divers épisodes des sagas islandaises. Mais, assez tôt, semble-t-il, les lois d'Islande firent interdiction aux scaldes de composer de tels vers, en raison des termes injurieux, diffamatoires, qu'ils contenaient souvent à l'endroit du rival.

10. *pour être heureux en amour*: v.isl. *til ásta*, proprement: «pour les amours».

VINGT-CINQUIÈME CHAPITRE

Transmis conjointement par les quatre manuscrits, il est précédé dans le *Codex Upsaliensis* du titre «Comment il convient de prier l'Ase, et de Bragi et Heimdallr», titre placé avant la réponse faite par le Très-Haut à Gangleri et couvrant l'ensemble des chapitres 25 à 32.

1. *un grand pouvoir*: v.isl. *mikill kraptr*; ce pouvoir est sans doute conçu comme étant d'essence magique, car le mot *kraptr*, s'il signifie: «force», possède également une connotation surnaturelle.

2. *Tyr*: v.isl. *Týr*, du protonordique **TīwaR*, vieux nom d'origine indo-européenne (grec *Zeus*, latin *deus*) reflétant l'idée de «ciel lumineux».

3. *un exemple de sa hardiesse*: la matière de cet exemple est développée plus loin, au chapitre 34.

4. *articulation du loup*: v.isl. *úlfliðr*; il s'agit là de la plus ancienne forme du mot composé désignant le «poignet». Selon une explication communément admise de nos jours, mais qui se heurte à plusieurs difficultés, cette forme *úlfliðr* proviendrait d'une modification phonétique (s'appuyant sur une étymologie populaire liée au mythe de l'enchaînement du loup et du sacrifice de la main de Týr) du mot composé *úlnliðr*, lequel, bien attesté en islandais moderne, renvoie très précisément à la notion d'«articulation de l'avant-bras».

VINGT-SIXIÈME CHAPITRE

1. *Bragi*: ce nom paraît formé sur le mot *bragr*, qui possède deux acceptations: 1) «le premier», «le plus éminent», «le chef» et 2) «poésie».

2. *Idunn*: v.isl. *Iðunn*, nom signifiant le plus plausiblement: «celle qui renouvelle, qui rajeunit» (cf. la racine *ið-*, déjà rencontrée plus haut au sujet du nom *Iðavǫllr*).

3. *Crépuscule des dieux*: v.isl. *ragnarøkr* (ou *ragnarøkkr*), composé neutre singulier, formé sur *røk(k)r* («crépuscule, ténèbres») et *regin* (génitif pluriel *ragna*) («dieux» et plus spécifiquement «puissances divines souveraines»). C'est ce terme de *ragnarøk(k)r* qu'utilise uniformément Snorri dans l'*Edda* afin de désigner l'ensemble des événements constituant la «fin du monde». On le rencontre également dans le corpus des poèmes eddiques, mais ici beaucoup plus rarement (le seul emploi indiscutable figurant à la

strophe 39 de la *Lokasenna*): un autre composé est en effet employé de préférence dans ces poèmes lorsqu'il est question du drame eschatologique, à savoir le neutre pluriel *ragnarøk*, qui, formé sur *regin* (même sens que dans le premier composé) et *røk* (terme signifiant «raison», «cause», «signe, prodige», «sort, événement», et, partant, désignant le «destin»), exprime l'idée d'«(ultime) destin des dieux, des puissances divines».

4. *la catastrophe fut évitée de peu*: Snorri évoque ici l'enlèvement d'Iðunn par le géant Þjazi, mythe dont il fait le récit au premier chapitre des *Skáldskaparmál* (cf. *infra*).

VINGT-SEPTIÈME CHAPITRE

1. *Heimdall*: v.isl. *Heimdallr* (ou, plus rarement, *Heimdalr*), nom à l'étymologie très discutée en ce qui concerne le dernier élément, *-dallr*, le premier élément correspondant bien entendu au substantif *heimr* («monde»). L'une des hypothèses les plus séduisantes relie *-dallr* à l'idée de floraison, de croissance.

2. *neuf vierges... toutes sœurs*: selon l'interprétation proposée notamment par Georges Dumézil («Remarques comparatives sur le dieu scandinave Heimdallr», «*Études celtiques*, 1959), ces neuf sœurs seraient des vagues. Comme le dieu Heimdallr présente nombre d'affinités avec, d'une part, la mer, et, d'autre part, le bélier, il serait ainsi le fils de la dernière vague d'une série de neuf vagues «moutonnantes». La source de Snorri est visiblement constituée par les deux vers cités à la fin de ce chapitre, mais d'autres œuvres poétiques norroises contiennent également ce mythe des neuf mères.

3. *Hallinskidi*: v.isl. *Hallinskíði* (leçon des mss *R*, *W* et *T*); désignation poétique du bélier, ce nom paraît faire référence aux cornes recourbées des deux côtés de la tête de cet animal. Le ms. *U* offre ici la leçon: *Hjálmskíði*, dont le sens doit en définitive être très proche.

4. *à l'extrémité du ciel*: cette leçon des mss *R*, *W* et *T* paraît beaucoup plus proche de l'archétype de l'*Edda* que celle du ms. *U* («à l'extrémité du monde»), puisque la résidence de Heimdallr, Himinbjǫrg, est située au ciel. Et c'est bien du haut du ciel que le veilleur des dieux peut remplir au mieux sa mission, qui est de guetter l'arrivée des géants.

5. *à cent lieues à la ronde*: v.isl. *hundrað rasta frá sér*, littéralement: «cent vingt *rastar* (plur. du mot *rǫst*, qui désignait à l'origine une unité de longueur entre deux haltes) à partir de lui», mais l'expression *hundrað rasta* sert communément à décrire une très grande distance.

6. *épée de Heimdall*: cette métaphore, connue également par les *Skáldskaparmál*, doit s'expliquer au mieux par la fonction de bélier à laquelle le dieu Heimdallr se révèle être lié par plusieurs aspects.

7. *ce qui est dit ici*: citation de la strophe 13 des *Grímnismál*.

8. *Heimdallargaldr*: littéralement: «Incantation de Heimdallr», titre d'un poème qui n'existe plus aujourd'hui qu'à l'état de fragments (Snorri en cite deux dans l'*Edda*, dont l'un ici même).

9. *De neuf mères*: leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* donnant ici: «de neuf vierges»; *l'enfant*: le texte dit: *mǫgr*, proprement: le «fils».

VINGT-HUITIÈME CHAPITRE

1. *Hodr*: v.isl. *Hǫðr*, nom formé sur le substantif *hǫð* («combat»).

2. *l'acte qu'il accomplira de ses mains*: voir plus loin le récit de la mort de Baldr, au chapitre 49 de la *Gylfaginning*.

VINGT-NEUVIÈME CHAPITRE

1. *Vidar*: v.isl. *Víðarr*, nom s'expliquant au mieux par l'adverbe comparatif *víðar(r)*, sur *víða* («largement»), lequel est construit sur l'adjectif *víðr* («large»).

2. *une chaussure épaisse*: à ce sujet, voir plus loin le chapitre 51 de la *Gylfaginning*.

TRENTIÈME CHAPITRE

1. *Ali ou Vali*: v. isl. *Áli* et *Váli*, noms à l'étymologie incertaine.

2. *Rind*: v.isl. *Rindr*. Cette déesse fut séduite par Óðinn à l'aide de la sorcellerie, selon le témoignage du scalde Kormakr Ǫgmundarson (cf. la strophe 3 de la *Sigurðardrápa*).

3. *les traits qu'il lance sont des plus heureux*: v.isl. *mjǫk happskeytr* (leçon des mss *R*, *W* et *T*) ou *hagskeytr* (leçon du ms. *U*). Ces deux adjectifs composés, formés sur *skeytr* («qui lance des traits»), ne se rencontrent qu'à cet endroit dans la littérature norroise. Le premier pourrait être traduit littéralement par: «très chanceux tireur de traits», et le second par: «très habile tireur de traits».

TRENTE ET UNIÈME CHAPITRE

1. *Ull*: v.isl. *Ullr* (leçon des mss *W*, *T* et *U*) ou *Ulli* (leçon du ms. *R*, forme faible de *Ullr*), nom qui signifie le plus plausiblement: «le magnifique».

2. *Sif*: sans doute: «parente».

TRENTE-DEUXIÈME CHAPITRE

1. *Nanna*: l'étymologie de ce nom est discutée: on le compare volontiers au suédois dialectal *nanna* («maman»), mais on l'explique aussi, de façon sans doute plus convaincante, par: «la courageuse».

2. *Nep*: v.isl. *Nepr*, nom qu'on retrouve parmi ceux attribués aux fils d'Óðinn; son étymologie est incertaine.

3. *Forseti*: proprement: «président», nom s'accordant bien avec la fonction juridique que lui attribuent Snorri et sa source directe, la strophe 15 des *Grímnismál* citée à la fin du chapitre.

TRENTE-TROISIÈME CHAPITRE

1. *Loki*: nom à l'étymologie incertaine, mais que l'on rapproche volontiers du substantif *logi* («feu»).

2. *Lopt*: v.isl. *Loptr*, nom à la signification tout aussi incertaine que le précédent, mais souvent rapproché du mot *loptr* («vent»).

3. *Farbauti*: v.isl. *Fárbauti*, littéralement: «celui qui frappe dangereusement» (?).

4. *Laufey*: nom peut-être composé à l'aide des substantifs *lauf* («feuillage») et *ey* («île» mais aussi «bonheur»).

5. *Nal*: v.isl. *Nál*, nom expliqué parfois comme personnification du substantif *nál* («aiguille»).

6. *Byleist*: v.isl. *Býleistr* (leçon des mss *R* et *W*), le ms. *T* donnant: *Blyleistr* et le ms. *U* la leçon: *Býleiptr*. La signification de ce nom demeure obscure.

7. *Helblindi*: littéralement: «l'aveugle [du royaume] de Hel» (?).

8. *Sigyn*: nom donné sous différentes formes dans les manuscrits; il est parfois expliqué par *sigr-vin*, soit «amie de la victoire» (?).

9. *Nari ou Narfi*: voir plus haut (note 2 au chapitre 10) l'explication proposée pour les noms attribués au père de Nótt.

TRENTE-QUATRIÈME CHAPITRE

Transmis conjointement par les quatre manuscrits, il commence dans le *Codex Upsaliensis* à la phrase «Les Ases élevèrent le loup...», car c'est à cet endroit que fut écrit le titre «Du loup Fenrir et des Ases». Dans le ms. *U*, toute la première partie de ce chapitre fait donc partie du chapitre 33.

1. *Angrboda*: v.isl. *Angrboða*, littéralement: «celle qui annonce le malheur».

2. *Fenrir*: ce nom s'explique d'une façon ou d'une autre par le mot *fen* («marais»). Voir, au demeurant, plus loin, le récit de l'enchaînement de ce loup dans une île, un fleuve de bave coulant de sa gueule.

3. *Iormungand*: v.isl. *Jǫrmungandr*, nom composé signifiant: «immense serpent» ou «serpent entourant la terre».

4. *le serpent de Midgard*: v.isl. *Miðgarðsormr*; à propos de ce terrible monstre, voir plus loin les chapitres 48 et 51 de la *Gylfaginning*.

5. *Éliudnir*: v.isl. *Éljúðnir*, nom s'expliquant au mieux par la notion d'humidité.

6. *Fallanda forad*: v.isl. *Fallanda forað*, littéralement: «lieu que l'on ne peut franchir sans danger, car entraînant la chute».

7. *Blikianda bol*: v.isl. *Blíkjanda bǫl*. Dans le ms. *U*, la mention des tentures du lit de Hel est suivie de ces mots: «ou [son] rideau». En outre, ce même manuscrit applique au seuil de Hel le nom de *þólmóðnir* qui exprime l'idée d'endurance, tandis que le nom de *Fallanda forað* y est attribué à la porte de sa halle. Enfin, l'un des fragments de l'*Edda* transmis par le ms. *AM 748 I 4to* donne une présentation plus détaillée des objets contenus dans la halle de Hel: outre ceux mentionnés dans les quatre principaux manuscrits, on y trouve notamment une clef, une cuiller, et aussi un chien, un cheval, etc., tous assortis de noms possédant le même pouvoir évocateur que ceux donnés aux autres objets de ce lieu infernal.

8. *sinistre*: l'adjectif employé ici par Snorri est *gnúp-leitr*, très rare en vieux norrois, mais bien connu en islandais moderne, où il désigne le fait d'avoir la tête penchée et, partant, d'être d'humeur sombre.

9. *Lœding*: v.isl. *Lœðingr* (ou *Leuðingr*, parmi d'autres variantes manuscrites). L'étymologie de ce nom est d'autant plus incertaine que son vocalisme est sujet à discussion.

10. *Dromi*: v.isl. *Drómi*, nom à l'étymologie incertaine. On notera ici que les deux expressions citées dans ce contexte par Snorri, *leysa ór Lœðingi* («libérer de Lœðingr») et *drepa ór Dróma* («délivrer de Drómi») sont toujours usitées en islandais moderne.

11. *Skirnir*: v.isl. *Skírnir*, littéralement: «le brillant, l'éclatant».

12. *Svartalfaheim*: v.isl. *Svartálfaheimr*. Ce «monde des Elfes noirs» est certainement souterrain, puisque, d'une part, Snorri utilise ici l'adverbe de mouvement *ofan*, qui désigne le fait de se déplacer du haut vers le bas, et donc de descendre, et, d'autre part, les *Døkkálfar* ou «Elfes ténébreux» mentionnés au chapitre 17 de la *Gylfaginning* et visiblement identiques à ces *Svartálfar* ou «Elfes noirs» habitent «sous terre». Selon toute vraisemblance, plutôt que des Elfes au sens originel du terme, les personnages auxquels Skírnir fit visite dans le Svartálfaheimr étaient au demeurant des nains, comme Snorri le précise d'ailleurs lui-même.

13. *Gleipnir*: peut-être: «celui qui enlace».

14. *Lyngvi*: nom de lieu visiblement formé sur le substantif *lyng* («bruyère»).

15. *Amsvartnir*: v.isl. *Ámsvartnir*, peut-être: «celui qui est entièrement noir».

16. *Gelgia*: v.isl. *Gelgja*, nom reflétant sans doute l'idée d'un objet longiforme, le mot *gelgja* désignant en vieux norrois le pieu, la tige, et, en islandais moderne, l'adolescente (entre autres).

17. *Gioll*: v.isl. *Gjǫll*, nom en relation probable avec l'idée de largeur.

18. *Thviti*: v.isl. *þviti*, nom sans doute construit sur le verbe *þveita* («frapper», «enfoncer»).

19. *l'épart de ses mâchoires*: Snorri emploie le mot composé *góm-sparri*, littéralement: «épart des gencives« (ou: «du palais et de la gencive inférieure»), qui ne se rencontre pas ailleurs dans les textes norrois; on connaît toutefois une métaphore scaldique faisant appel à la même image afin de désigner l'épée (*Fenris varra sparri*, «épart des lèvres de Fenrir»). On notera que le mot français *épart* (ou *épar*) provient du germanique **sparra*,

«poutre», par l'intermédiaire de l'ancien français *esparre*, *espars*, et correspond donc très précisément au mot vieux norrois *sparri* utilisé ici par Snorri.

20. *Van*: v.isl. *Ván*, leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* écrivant ici: *Vom* (ou *Vám*). La première forme signifie: «espoir», tandis que la seconde paraît s'expliquer par l'idée de dégoût (cf. le substantif *váma*). Dans deux manuscrits de l'*Edda* conservés à l'état de fragments, il est question non pas d'un seul fleuve, mais de deux, dont les noms sont respectivement *Ván/Vón* et *Vil*, c'est-à-dire «espoir» et «volonté». Ces deux fragments présentent un chapitre contenant des données inédites au sujet de l'enchaînement du loup Fenrir, et c'est au demeurant sous la forme d'une strophe qu'ils mentionnent les six ingrédients ayant servi à fabriquer le lien magique Gleipnir.

TRENTE-CINQUIÈME CHAPITRE

Transmis conjointement par les quatre principaux manuscrits, il est précédé dans le *Codex Upsaliensis* du titre «Des déesses Ases», lequel figure également, en marge du texte, dans le *Codex Trajectinus*.

1. *halle*: le ms. *U* donne la leçon: *salr* («salle»), tandis que les trois autres manuscrits présentent le mot *bœr* («ferme»).

2. *Fensalir*: littéralement: «salles du marais» (?). Ce nom se rencontre également plus loin, au chapitre 49, mais, à cet endroit, trois manuscrits sur quatre le donnent au singulier: *Fensalr*.

3. *Saga*: v.isl. *Sága* (plutôt que *Saga*), nom parfois rapproché du verbe *sjá* («voir»).

4. *Sœkkvabekk*: v.isl. *Søkkvabekkr*, littéralement: «banc qui sombre» ou «banc du destructeur» (?). Ces deux noms de *Sága* et *Søkkvabekkr* sont également connus par la strophe 7 des *Grímnismál*, qui constitue visiblement la source directe de ce paragraphe.

5. *Eir*: littéralement: «aide», «secours».

6. *excellent médecin*: leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* donnant la leçon: «médecin chez les Ases».

7. *Fulla*: nom signifiant: «plénitude». On le rapproche volontiers du nom vieux haut allemand *Volla*, qui figure dans l'une des formules magiques de Merseburg.

8. *Freyia*: on observera l'absence de classement de cette déesse, fait qui s'explique certainement moins par un simple oubli de Snorri que par la volonté de distinguer Freyja des autres déesses, car, d'une part, elle est d'un rang égal à celui de Frigg, et, d'autre part, elle n'était pas à l'origine une déesse Ase, mais appartenait à la race des Vanes, comme le rappelle Snorri à la fin du paragraphe la concernant.

9. *Odr*: v.isl. *Óðr*, nom de même origine que celui du dieu *Óðinn*.

10. *Hnoss*: personnification du joyau (cf. le substantif *hnoss*, dont le pluriel, *hnossir*, est mentionné par Snorri dans le texte).

11. *Mardoll*: v.isl. *Mardǫll*. Peut-être ce nom s'explique-t-il en partie comme celui du dieu Heimdallr, l'idée de croissance pouvant être rendue par

l'élément *-dǫll* (formation féminine sur *-dallr*); le premier élément doit quant à lui signifier: «mer».

12. *Horn*: v.isl. *Hǫrn* (leçon des mss *R*, *W* et *T*) ou *Hæn* (leçon du ms. *U*).

13. *Gefn*: nom de même formation que celui de Gefjon.

14. *Syr*: v.isl. *Sýr*, personnification d'autant plus probable de la truie (substantif *sýr*) que la déesse Freyja préside à la fécondité.

15. *collier des Brisingar*: v.isl. *Brísingamen*, joyau qui fut dérobé à Freyja par Loki, selon plusieurs poèmes et récits dont Snorri se fait l'écho dans les *Skáldskaparmál*.

16. *Siofn*: v.isl. *Sjǫfn*, personnification probable de l'amour (cf. le mot *sjafni*, cité plus loin par Snorri et qui paraît refait sur *Sjǫfn*).

17. *Lofn*: personnification probable de l'espoir ou de l'amour.

18. *interdit*: leçon des mss *T* et *U*, les mss *R* et *W* ajoutant ici: «ou contrarié».

19. *lofat*: participe passé (neutre) du verbe *lofa* («louer»).

20. *Var*: v.isl. *Vár*, personnification de la promesse solennelle, cf. le substantif pluriel *várar* cité peu après par Snorri.

21. *Vor*: v.isl. *Vǫr*, nom exprimant le fait d'être conscient de quelque chose, cf. l'adjectif *varr*, qui possède ce sens et dont le féminin est *vǫr*.

22. *Hlin*: v.isl. *Hlín*, personnification de la protection, cf. le verbe *hleina*, mentionné ici même par Snorri, mais qui n'est pas attesté ailleurs en vieux norrois; il paraît signifier: «protéger», «se protéger», «se réfugier», voire «se reposer».

23. *circonspect*: leçon des mss *W* et *T*, le ms. *R* donnant la leçon: «intelligent» et le ms. *U* supprimant le dernier membre de cette phrase.

24. *Gna*: v.isl. *Gná*, nom à l'étymologie incertaine, en dépit du rapprochement effectué par Snorri avec le verbe *gnæfa* («se dresser»).

25. *Hofvarpnir*: v.isl. *Hófvarpnir*, sans doute: «celui qui déplace rapidement ses sabots». Ce nom figure également parmi la liste des noms de chevaux donnée par Snorri dans les *Skáldskaparmál*.

26. *l'un d'eux déclara*: pas plus que la strophe placée dans la bouche de Gná, les trois vers suivants ne sont transmis par d'autres manuscrits que ceux de l'*Edda*.

27. *Qui passe dans les airs?*: ou: «Qui *glisse* dans les airs?»

28. *Hamskerpir*: peut-être: «[cheval] aux hanches effilées».

29. *Gardrofa*: v.isl. *Garðrofa*, littéralement: «celle qui brise l'enclos»

TRENTE-SIXIÈME CHAPITRE

Dans la plupart des manuscrits, ce chapitre ne fait qu'un avec le chapitre précédent.

1. *récipients à bière*: v.isl. *ǫlgǫgn*, mot composé désignant vraisemblablement l'ensemble des ustensiles contenant la bière et permettant de la boire, c'est-à-dire la cuve (v.isl. *skapker*), les cornes (*horn*), etc.

2. *les Grimnismal*: citation de la strophe 36 du poème eddique. Les noms contenus dans cette strophe peuvent être expliqués de la sorte:

Hrist: littéralement: «celle qui agite [la lance]» ou «celle qui secoue [les bâtons divinatoires]» (?).

Mist: nom sans doute formé sur le substantif *mistr* («bruine»).

Skeggiold: v.isl. *Skeggjǫld* (leçon des mss *R*, *W*, *T* et *Reg.*), ou *Skegǫld/ Skeggǫld* (leçon des mss *U* et *A*), littéralement: «époque des haches»; il s'agirait dès lors d'une personnification du combat.

Skogul: v.isl. *Skǫgul*, nom reflétant le plus vraisemblablement l'idée de combat.

Hild: v.isl. *Hildr*, personnification du combat (cf. le substantif *hildr*).

Thrud: v.isl. *þrúðr* (leçon de la plupart des manuscrits, à l'exception de *Reg.*, qui donne la forme faible: *þrúði*); personnification de la force (cf. le substantif *þrúðr*).

Hlokk: v.isl. *Hlǫkk*, personnification du bruit et du combat (cf. le substantif *hlǫkk*, déverbatif de *hlakka*, «crier»).

Herfiotur: v.isl. *Herfjǫtur*, personnification du «lien de l'armée» (cf. le substantif composé *herfjǫturr*), qui était utilisé par Óðinn lors des batailles afin de «lier» certains guerriers qu'il se choisissait de la sorte.

Goll: v.isl. *Gǫll*, personnification du bruit (cf. le substantif *gǫll*).

Geirahod: v.isl. *Geirahǫð*, leçon des quatre manuscrits de l'*Edda* de Snorri, les manuscrits des poèmes eddiques donnant d'autres formes (*Geirǫlul* et *Geirǫmul*); ce nom composé paraît s'expliquer par les notions de combat (cf. le substantif *hǫð*) et de lance (cf. le substantif *geirr*, génitif pluriel *geira*).

Randgrid: v.isl. *Randgríð* (leçon de la plupart des manuscrits, le ms. *W* écrivant toutefois: *Rann-*), nom composé exprimant sans doute l'idée de «destruction des boucliers» (cf. le substantif *rǫnd*, «bouclier»).

Radgrid: v.isl. *Ráðgríð* (leçon de la plupart des manuscrits), nom composé exprimant peut-être l'idée de «destruction des plans» (cf. le substantif *ráð*) ou des «lignes [sur le champ de bataille]» (cf. le substantif *rǫð*).

Reginleif: nom composé signifiant sans doute: «héritage des puissances divines».

3. *Valkyries*: v.isl. *valkyrjur*, pluriel de *valkyrja*, mot composé en *valr* («les guerriers morts sur le champ de bataille») et *-kyrja*, élément dérivé du verbe *kjósa* «choisir». La signification littérale du terme *valkyrja* doit donc être: «celle qui choisit les guerriers qui meurent sur le champ de bataille».

4. *Gunn*: v.isl. *Gunnr* (avec la forme parallèle *Guðr*), personnification du combat (cf. le substantif *guðr / gunnr*, que l'on retrouve dans le premier élément du mot français *gonfanon*, lequel provient du francique **gundfano*, «étendard de combat»).

5. *Rota*: v.isl. *Rota* (ou *Róta*), leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* donnant la forme: *Rosta*; ce nom se trouve peut-être en rapport avec le mot *rót* («trouble») — ce serait alors «celle qui cause des troubles» (?).

6. *Skuld*: au sujet de cette Norne qui, selon Snorri, est également une Valkyrie, voir le chapitre 15 de la *Gylfaginning*.

TRENTE-SEPTIÈME CHAPITRE

Transmis par les quatre principaux manuscrits et portant dans le *Codex Upsaliensis* le titre «Freyr épousa Gerðr», ce chapitre résume la matière développée dans un poème eddique, les *Skírnismál* («Dits de Skírnir») — appelé également la *Fǫr Skírnis* («Expédition de Skírnir») —, tout en présentant plusieurs variantes importantes.

1. *Gymir*: l'étymologie de ce nom est très discutée; on l'a rapproché notamment de l'appellatif *gumi* («homme»), mais aussi de l'un des noms du dieu de la mer, Ægir, à savoir *Gymir*, et de plusieurs désignations de l'hiver dans les langues indo-européennes.

2. *Aurboda*: v.isl. *Aurboða*, nom parfois interprété comme «celle qui apporte la richesse», *Aur-* étant dès lors expliqué par *aureus*, mais il paraît difficile de séparer ce nom de celui du géant primitif, *Aurgelmir*, dans lequel l'élément *Aur-* renvoie fort vraisemblablement au substantif *aurr* («eau sablonneuse», «boue»).

3. *Gerd*: v.isl. *Gerðr*, nom visiblement formé sur le substantif *garðr* («clôture», «enclos», «enceinte»), mais signifiant peut-être: «protectrice». Il entre en composition dans de nombreux noms de personne féminins en Scandinavie.

4. *tous les mondes*: leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* donnant: «le monde entier». La première leçon paraît plus proche de l'archétype de l'*Edda*, d'autant plus qu'elle est renforcée par le témoignage des deux manuscrits du poème eddique.

5. *vers laquelle se dirigeait une femme*: leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* donnant à l'inverse: «d'où sortait une femme». La différence entre ces deux leçons doit s'expliquer au mieux par le fait que chacune d'entre elles exprime l'une des deux actions décrites solidairement à cet endroit dans les manuscrits du poème eddique: «alors qu'elle allait de la maison d'habitation (*skáli*) de son père au cellier (*skemma*)».

6. *leur éclat*: si les mss *R*, *W* et *T* indiquent que l'éclat provenait des bras de Gerðr, le ms. *U* parle, lui, de l'éclat de sa chevelure, après avoir supprimé la phrase précédente («Au moment où celle-ci leva les bras afin d'ouvrir la porte...»). La leçon commune aux mss *R*, *W* et *T* apparaît garantie par la strophe 6 du poème eddique, dans lequel il est également question de bras, et non pas de chevelure.

7. *elle combattait d'elle-même*: à propos de cette épée magique et des conditions de son emploi, voir les strophes 8 et 9 du poème eddique.

8. *neuf nuits plus tard, à l'endroit appelé Barrey*: cette leçon des mss *R* (avec la graphie sans doute fautive de *Barey*), *W* et *T* ne figure pas dans le ms. *U*, lequel offre un texte très abrégé par rapport aux trois premiers; elle trouve sa source dans la strophe 39 du poème eddique, encore qu'ici l'endroit du rendez-vous, appelé *Barri*, soit présenté comme étant un bosquet (*lundr*) tandis que dans l'*Edda* de Snorri il doit s'agir d'une île (cf. le substantif *ey*, «île»). Dans les deux cas, ce nom de lieu est visiblement formé sur le mot *barr*, lequel possède plusieurs acceptions renvoyant toutes au monde végétal («aiguille [de pin]», «conifère», «arbre», «céréales»).

9. *Freyr déclama ceci*: citation de la dernière strophe du poème eddique (elle ne figure pas dans le ms. *U*).

10. *Longue une seconde nuit*: dans les deux manuscrits du poème eddique, ce vers se lit: «Longues sont deux [nuits]».

11. *Que la moitié de la nuit / Qui précédera cette noce*: le texte des différents manuscrits ne présente ici qu'un seul vers: *en sjá hálf hýnótt*, qui contient un substantif composé d'emploi très rare, *hý-nótt*, signifiant sans doute: «nuit précédant l'hyménée».

12. *Beli*: dans plusieurs poèmes, notamment à la strophe 53 de la *Vǫluspá* citée plus loin par Snorri (cf. le chapitre 51 de la *Gylfaginning*), Freyr est qualifié de «meurtrier de Beli», mais nos sources ne contiennent pas d'autre information au sujet de ce combat que celle fournie ici par Snorri. Quant à Beli, il semble qu'il s'agisse d'un géant, à en juger par une métaphore scaldique.

13. *de sa main*: v.isl. *með hendi sinni*, leçon fournie par les mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* donnant ici: *með hnefa sínum*, «de son poing».

14. *quand les fils de Muspell partiront au combat*: leçon commune (à une variante près) aux mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* écrivant ici: «quand les fils de Muspell guerroieront et qu'il se battra contre eux». Dans les deux cas, il est fait référence au Crépuscule des dieux (cf. le chapitre 51 de la *Gylfaginning*).

TRENTE-HUITIÈME CHAPITRE

Transmis conjointement par les quatre principaux manuscrits, il porte dans le *Codex Upsaliensis* le titre «De la nourriture et de la boisson chez les Ases». (Dans le *Codex Wormianus*, une main récente a écrit en marge: *De lardo*.)

1. *quand le loup arrivera*: il s'agit bien entendu du loup Fenrir, qui brisera son lien au moment du Crépuscule des dieux et s'élancera à l'assaut de la Valhalle.

2. *Sæhrimnir*: v.isl. *Sǽhrímnir*; la signification de ce nom composé demeure obscure, mais le second élément (*-hrímnir*), que l'on retrouve dans les noms donnés au cuisinier et au chaudron, pourrait désigner le fait d'être couvert de suie.

3. *comme il est dit ici*: citation de la strophe 18 des *Grímnismál*.

4. *Le meilleur des porcs*: v.isl. *fleska bezt*, littéralement: «la meilleure des viandes de porc (qui soit)».

5. *Geri*: nom formé sur l'adjectif *gerr* («avide», «affamé»).

6. *Freki*: nom formé sur l'adjectif *frekr* («avide»; «rude»).

7. *comme il est dit ici*: citation de la strophe 19 des *Grímnismál*.

8. *Heriafadr*: v.isl. *Herjafǫðr*, littéralement: «père des armées».

9. *Hugin*: v.isl. *Huginn*, personnification de la pensée (cf. les substantifs *hugr* et *hugi*).

10. *Munin*: v.isl. *Muninn*, personnification de la mémoire (cf. le verbe *muna*).

11. *à travers le monde entier*: leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* donnant: «à travers tous les mondes».

12. *l'heure du déjeuner*: v.isl. *dǫgurðarmál*; le mot *dǫgurðr* (ou *dagverðr*) désigne le premier repas de la journée, qui, fort substantiel, se prenait vers neuf heures du matin, moment appelé en vieux norrois *dagmál*.

13. *Hrafnagud*: v.isl. *Hrafnaguð*; un autre nom d'Óðinn était *Hrafnáss* («Ase aux corbeaux»).

14. *ce qui est dit ici*: citation de la strophe 20 des *Grímnismál*.

TRENTE-NEUVIÈME CHAPITRE

1. *jarls*: v.isl. *jarlar*, pluriel de l'appellatif masculin *jarl*, terme qui désigne les membres les plus éminents de la noblesse militaire et que l'on pourrait traduire par «duc», s'il n'était depuis longtemps utilisé en français tant dans les publications relatives à l'antiquité scandinave que dans certaines œuvres littéraires.

2. *Heidrun*: v.isl. *Heiðrún*; le second élément de ce nom composé, qui se rencontre fréquemment dans les noms de personne féminins, renvoie au mot *rún* («secret», puis «signe runique», cf. aussi son dérivé *rúna*, «amie intime»); le premier élément peut s'expliquer quant à lui par l'adjectif *heiðr* («clair», «resplendissant», «brillant»). La source de ce passage relatif à la chèvre Heiðrún est fournie par la strophe 25 des *Grímnismál*.

3. *Lérad*: v.isl. *Léraðr* (ou *Læraðr*, selon les manuscrits des *Grímnismál*), nom signifiant littéralement: «celui qui conseille le malheur», mais cela ne convient guère à un arbre de vie. Peut-être ce nom s'explique-t-il donc plutôt par **Hléraðr*, littéralement: «celui qui procure le repos».

4. *l'hydromel*: leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* offrant ici la leçon: «le lait», certainement fautive.

5. *Eikthyrnir*: v.isl. *Eikþyrnir*, littéralement: «celui qui a des cornes, des bois de chêne»; la source de cette description du cerf est fournie par la strophe 26 des *Grímnismál*.

6. *les noms suivants*: à propos de ces noms de rivières, voir plus haut la note 9 au chapitre 4.

QUARANTIÈME CHAPITRE

1. *dans les Grimnismal*: citation de la strophe 23 du poème eddique.

2. *Cinq* [*grandes*] *centaines de portes / Et quatre dizaines*: le nombre des portes de la Valhalle est donc de six cent quarante, puisqu'il est certainement question ici de la «grande centaine germanique».

3. *Huit* [*grandes*] *centaines*: le nombre d'Einherjar sortant de chacune des six cent quarante portes est de neuf cent soixante, et le nombre total des guerriers de la Valhalle s'élève donc à six cent quatorze mille quatre cents...

QUARANTE ET UNIÈME CHAPITRE

1. *l'heure du déjeuner*: à propos de cette indication horaire, voir plus haut la note 12 au chapitre 38. Il en résulte que les Einherjar, s'ils se battent tôt le matin, festinent pendant la plus grande partie de la journée.

2. *comme il est dit ici*: citation de la strophe 41 des *Vafþrúðnismál*.

3. *par les Ases eux-mêmes*: citation de la strophe 44 des *Grímnismál*.

4. *Skidbladnir*: à propos de ce bateau aux capacités surnaturelles, voir plus loin le chapitre 43 de la *Gylfaginning* et le chapitre 5 des *Skáldskaparmál*.

5. *Habrok*: v.isl. *Hábrók*, littéralement: «hautes braies», nom qui s'expliquerait par la physionomie du faucon, le haut des pattes de cet oiseau étant recouvert de plumage.

6. *Garm*: v.isl. *Garmr* (leçon des mss *W* et *U*, ainsi que du ms. *Reg*. des *Grímnismál*) ou *Gramr* (leçon des mss *R* et *T*, ainsi que du ms. *A* du poème eddique); compte tenu de l'existence d'un célèbre chien (ou loup) appelé *Garmr* (cf. notamment le chapitre 12 de la *Gylfaginning*), c'est la première leçon qui paraît devoir être retenue ici.

QUARANTE-DEUXIÈME CHAPITRE

Transmis par les quatre principaux manuscrits, il est précédé dans *Codex Upsaliensis* du titre «De l'engendrement de Sleipnir par Loki et Svaðilferi».

1. *un maître ouvrier*: Snorri emploie ici le mot *smiðr*, qui, comme nous l'avons déjà souligné, signifie d'abord: «forgeron», mais sert souvent à désigner l'artisan, toutes catégories confondues.

2. *un fort capable de leur donner toute sûreté*: le mot employé ici est *borg*, qui, parmi plusieurs acceptions, possède celle de «fort» (cf. *supra* la note 4 au chapitre 2). La construction de ce fort fait vraisemblablement suite à la guerre qui opposa les Ases et les Vanes et au cours de laquelle l'enceinte du «fort des Ases» fut détruite (cf. la strophe 24 de la *Vǫluspá*, qui précède au demeurant les deux strophes citées par Snorri à la fin de ce chapitre).

3. *il obtiendrait comme salaire Freyia*: plus encore que les autres déesses, Freyja était l'objet de la convoitise des géants, témoin, outre ce chapitre, un épisode du chapitre 3 des *Skáldskaparmál* (cf. *infra*) et surtout le célèbre poème eddique, la *Þrymskviða*.

4. *en un seul hiver*: c'est-à-dire en un seul semestre, au lieu des trois semestres proposés par le maître ouvrier. Outre le fait que les géants sont volontiers reliés à l'hiver dans la tradition nordique, on se rappellera qu'en Islande l'année est communément divisée en deux semestres, l'hiver et l'été, plutôt qu'en quatre trimestres. C'est ainsi que l'hiver s'étend de la fin du mois d'octobre à la fin du mois d'avril: vers le 21 octobre se situent en effet les *vetr-nætr* ou «nuits d'hiver» au cours desquelles se déroulaient des banquets rituels (et des sacrifices, à l'époque païenne), tandis que «le premier jour de l'été» était célébré vers le 21 avril. (L'Islande moderne a conservé certaines de ces coutumes, en particulier celles marquant la fin de

l'hiver: le jeudi le plus proche du 21 avril y est jour férié et voit l'échange de cadeaux et surtout de souhaits de «joyeux été» accompagnés de remerciements pour «l'hiver passé ensemble».) On observera dans le présent récit la mention explicite de ces deux grandes dates de l'année islandaise: le premier jour de l'hiver, puis le premier jour de l'été.

5. *Svadilfœri*: v.isl. *Svaðilfœri*, leçon des mss *R* et *T* (et sans doute aussi du ms. *U*, qui écrit: *Svaðilferi*), tandis que le ms. *W* donne la leçon: *Svaðilfari*. De même que le nom *Mundilfœri* rencontré plus haut, ce nom est composé à l'aide de l'élément *-fœri*, déverbatif probable de *fœra* («conduire», «déplacer»); le premier élément, *Svaðil-*, renvoie au substantif *svaðill*, qui signifie: «chute malencontreuse». Le vieux norrois connaît également les substantifs composés *svaðilferð*, *svaðilfǫr* et *svaðilsferð*, qui désignent tous une expédition pénible et malheureuse.

6. *Thor... était allé dans l'Est tuer des trolls*: c'était de fait l'une des occupations favorites du dieu Þórr, qui passait pour un grand pourfendeur de géants et autres trolls. Voir également le chapitre 3 des *Skáldskaparmál*, ainsi que plus haut le chapitre 21.

7. *pour que le maître ouvrier ne remplît pas son contrat*: le terme *kaup* utilisé ici (comme à d'autres reprises au cours de ce chapitre) est ambigu: il désigne en effet le marché, le contrat, mais aussi le salaire. Ceci explique sans doute pourquoi la présente phrase a souvent été rendue par: «pour que le maître ouvrier fût frustré de son salaire», traduction qui, compte tenu du contexte, paraît moins acceptable que celle retenue ici.

8. *quoi qu'il pût lui en coûter*: ici également la phrase norroise est ambiguë, le pronom personnel pouvant faire référence à Loki, mais aussi au maître ouvrier. (Dans ce cas, le sens de la phrase serait: «quels que fussent les efforts qu'il pourrait déployer [pour achever la construction]».) Mais la suite du récit, avec notamment la métamorphose de Loki en jument, incite à préférer la première solution.

9. *en poussant des hennissements de rut*: Snorri emploie le verbe *hrína*, qui désigne proprement les cris poussés par le porc et, partant, les cris des animaux en rut, parmi d'autres. Ce verbe est ainsi nettement distinct de *gneggja*, verbe qui désigne, en parlant du cheval, le fait de pousser le cri particulier à son espèce, de hennir. Une traduction plus littérale de cette phrase aurait donc pu être: «en poussant des grognements de rut».

10. *fureur de géant*: cette terrible fureur est amplement illustrée au cours du Crépuscule des dieux. Voir le récit qu'en donne Snorri au chapitre 51 de la *Gylfaginning*.

11. *au-dessous de Niflhel*: leçon des mss *R* et *W*, les mss *T* et *U* parlent ici de *Niflheimr*; à ce propos, voir plus haut la note 10 au chapitre 3.

12. *dans la Voluspa*: citation des strophes 25 et 26 du poème eddique.

13. *combattit*: leçon des mss *W*, *T*, *U* et de la *Hauksbók*, le ms. *R* donnant la leçon: «gagna» et le ms. *Reg*. écrivant: «était».

QUARANTE-TROISIÈME CHAPITRE

1. *Skidbladnir*: v.isl. *Skíðblaðnir*, littéralement: «celui qui est formé de fines planches de bois».

2. *le meilleur des bateaux*: la question de Gangleri fait référence à la citation de la strophe 44 des *Grímnismál* par le Très-Haut au chapitre 41.

3. *Naglfar*: leçon des mss *W* et *T*, les mss *R* et *U* donnant *Naglfari*; à propos de ce bateau, voir plus loin, au chapitre 51 de la *Gylfaginning*.

4. *que possèdent les fils de Muspell*: leçon du ms. *U*, le ms. *T* écrivant: «que possède Muspell», le ms. *R*: «qui se trouve à Muspell», et le ms. *W* ne donnant pas cette proposition relative.

5. *Ivaldi*: v.isl. *Ívaldi*, nom qui doit signifier: «celui qui règne dans l'if» (?) ou «le très-puissant». La construction de Skíðblaðnir par des nains, fils d'Ívaldi, est également mentionnée au chapitre 5 des *Skáldskaparmál* (cf. *infra*), ainsi qu'à la strophe 43 des *Grímnismál*, qui sert visiblement de source à Snorri.

6. *Freyr*: la strophe 43 des *Grímnismál* et le chapitre des *Skáldskaparmál* cité ci-dessus confirment ce don du bateau à Freyr, mais, au chapitre 7 de l'*Ynglinga saga*, Snorri en attribue la propriété à Óðinn.

QUARANTE-QUATRIÈME CHAPITRE

Transmis par les quatre principaux manuscrits, ce chapitre présente dans le *Codex Upsaliensis* le titre suivant: «Ici le Tiers se tait», titre qui ne concerne naturellement que la première partie, celle contenant la joute oratoire entre, d'une part, Gangleri et, d'autre part, le Très-Haut et l'Égal du Très-Haut.

1. *je vous déclarerai vaincus*: voir, à la fin du chapitre 2, le défi lancé par Gylfi alias Gangleri à ses hôtes.

2. *même s'ils ne nous semblent pas agréables à raconter*: après cette phrase, le ms. *R* présente une injonction à l'adresse de Gangleri: «Quant à toi, il te faudra te taire!» (sous-entendu: «pendant que je raconte ce récit»), leçon qui ne figure pas dans les trois autres manuscrits.

3. *Le début de ce récit*: le ms. *U*, qui place l'ensemble de ce récit dans la bouche du Très-Haut et non dans celle du Tiers comme les trois autres manuscrits, le fait précéder du titre «Ici commence la *saga* de Þórr et d'Útgarða-Loki».

4. *Thialfi*: v.isl. *Þjálfi*, nom à l'étymologie obscure. La langue poétique connaît toutefois un substantif *þjálfi* signifiant: «celui qui encercle».

5. *Roskva*: v.isl. *Rǫskva*, nom visiblement formé sur l'adjectif *rǫskr* («vaillant»).

6. *de l'autre côté du foyer, en direction de la porte*: le foyer étant, dans la halle nordique, situé au milieu de l'allée centrale, la précision apportée ici quant à l'emplacement des peaux des boucs par rapport, d'une part, au feu, et, d'autre part, aux commensaux, n'est pas dénuée d'intérêt: les os jetés sur ces peaux par Þórr et ses compagnons devaient nécessairement passer au-dessus ou au travers des flammes. Cela nous incite à supposer que la résurrection des boucs, le lendemain matin, procède, au moins en partie, de l'action magique, régénératrice, attribuée au feu.

7. *l'un des deux boitait d'une patte arrière*: le fait est également mentionné dans l'un des poèmes eddiques consacrés à Þórr: la strophe 37 de la *Hymiskviða* dit en effet que l'un des boucs du dieu s'affaissa à demi mort, car il boitait d'une patte, mais ici la responsabilité de la blessure est attribuée au dieu Loki.

8. *prit leurs enfants*: cet épisode n'est certainement pas sans rapport avec celui mentionné à la strophe 38 de la *Hymiskviða*, où il est dit également que le dieu Þórr prit les enfants d'un personnage présenté comme étant un «habitant des champs de lave». Compte tenu de la mention du bouc blessé, à la strophe précédente de ce poème (cf. *supra*), il semble fort probable que le présent récit repose, au moins partiellement, sur une tradition mythologique plus ancienne que la rédaction de l'*Edda* par Snorri.

QUARANTE-CINQUIÈME CHAPITRE

1. *gagna alors le large afin de traverser cette vaste mer*: leçon offerte par les mss *R*, *W* et *T*, qui ne précisent donc pas de quelle manière Þórr traversa l'océan, si ce fut à pied comme Snorri le précise en d'autres occasions (cf. par exemple la fin du chapitre 48 de la *Gylfaginning*) ou si ce fut à la nage comme l'indique le ms. *U*, mais, dans ce dernier cas, il peut s'agir d'une interprétation tardive de la part du scribe.

2. *Skrymir*: v.isl. *Skrýmir*, nom expliqué parfois à l'aide des verbes norvégien *skrymja* et suédois *skrymna*, qui désignent le fait de «prendre une grande place», de «paraître très grand», mais auquel certains veulent plutôt attribuer le sens de «vantard».

3. *c'était cela qu'il avait utilisé comme maison pendant la nuit*: deux poèmes eddiques évoquent également ce séjour nocturne de Þórr dans un gant, situation dont se gaussèrent les dieux Óðinn et Loki (cf. les strophes 26 du *Hárbarðsljóð* et 60 de la *Lokasenna*).

4. *Tard dans la soirée*: leçon des mss *W* et *T*, le ms. *R* présentant la leçon: «Plus tard, le soir», et le ms. *U* écrivant simplement: «Le soir». Le contexte nous paraît faire pencher la balance en faveur de la première leçon: le géant Skrýmir n'épargna pas les forces de ses compagnons de route, il les contraignit à marcher jusqu'à un moment avancé de la soirée.

5. *il ne parvint pas à défaire un seul nœud*: cette incapacité de Þórr à dénouer le sac à provisions de Skrýmir est également évoquée à la strophe 62 de la *Lokasenna*.

6. *Utgard*: v.isl. *Útgarðr*, littéralement: «domaine extérieur», c'est-à-dire: «domaine situé de l'autre côté de la mer qui entoure le monde habité par les hommes et les dieux (*Miðgarðr* et *Ásgarðr*)».

7. *Utgarda-Loki*: v.isl. *Útgarða-Loki*, littéralement: «Loki d'Útgarðr» ou, plus précisément: «Loki [des pays faisant partie] d'Útgarðr».

QUARANTE-SIXIÈME CHAPITRE

1. *une longue portée de flèche*: v.isl. *langt kólfskot*; le *kólfr*, la flèche dont il est question ici, correspond fort plausiblement à celle désignée en français

médiéval par le mot *bougon* («flèche ferrée d'une tête plate ou à quatre pointes obtuses et émoussées. À la chasse, cette arme contondante évitait, en ménageant le poil et la plume, l'effusion du sang», Victor Gay, *Glossaire archéologique du Moyen Âge et de la Renaissance*, I, 1887, p. 187a).

2. *la corne à boire que les hommes de sa garde avaient accoutumé de vider en manière de punition*: cette corne était désignée en vieux norrois par le mot composé *vítis-horn*, littéralement: «corne de punition» — de là, la locution verbale *drekka víti* («vider une corne en manière de punition»), qui reflète l'existence d'une coutume certainement très ancienne. Celle-ci survécut longtemps en Islande (elle est encore mentionnée au XVIIIe siècle au sujet de banquets nuptiaux) comme dans d'autres pays germaniques (cf. ainsi, à l'époque contemporaine, les *sconces* des collèges d'Oxford et les amendes allégrement distribuées dans les réunions des *Burschenschaften* et autres corporations estudiantines d'outre-Rhin).

3. *d'autres personnes dans sa halle*: leçon offerte par le ms. *R*, le ms. *U* donnant ici une leçon très proche, mais sans la précision: «dans sa halle», tandis que les mss *W* et *T* écrivent: «d'autres membres de sa garde».

4. *Comme, de plus, la nuit était alors toute proche*: leçon offerte conjointement par les mss *W* et *T* et qui, en raison du contexte, paraît beaucoup plus acceptable que celle fournie par le ms. *R* («Comme, de plus, la nuit tirait alors sur sa fin»). Le ms. *U* ne donne pas cette phrase.

QUARANTE-SEPTIÈME CHAPITRE

1. *et que tu nous mettrais ainsi à deux doigts du désastre*: leçon offerte par les mss *W* et *T*, le ms. *R* faisant de cette phrase une proposition indépendante et le ms. *U* ne la donnant pas.

2. *des liens de fer ensorcelé*: le sens n'est pas sûr, car Snorri emploie ici l'énigmatique substantif composé *grésjárn*, littéralement «fer travaillé» (cf. le mot norrois *járn*, «fer», et l'emprunt probable au vieil irlandais *grés*, «objet d'art», «travail artistique»).

3. *le haut plateau de la montagne*: Snorri utilise ici le substantif composé *setberg*, très rare dans les œuvres littéraires norroises, mais bien attesté en toponymie norvégienne et islandaise. Littéralement, il désigne une «montagne à forme de siège» et donc une montagne à sommet plat et à flancs escarpés.

4. *Logi*: personnification du feu, de la flamme (cf. le substantif *logi*).

5. *Hugi*: personnification de l'esprit (cf. le substantif *hugr*, *hugi*).

6. *estran*: leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* donnant la leçon: «C'est là l'origine de l'estran / des plages». Dans les deux cas, le mot norrois est *fjǫrur*, pluriel du substantif *fjara*, qui désigne d'abord l'ebbe, la marée basse, puis la partie du littoral que la mer découvre en se retirant, l'étendue comprise entre la laisse de basse mer et la laisse de haute mer, c'est-à-dire l'estran.

QUARANTE-HUITIÈME CHAPITRE

Transmis par les quatre principaux manuscrits, ce chapitre est précédé dans le *Codex Upsaliensis* du titre «De Þórr qui partit pêcher le serpent de Miðgarðr». Au cours du présent chapitre, Snorri relate un vieux mythe nordique, connu par plusieurs poèmes scaldiques (la *Húsdrápa* et la *Ragnarsdrápa* notamment), par un poème eddique (la *Hymiskviða*) et par plusieurs scènes gravées sur des monuments de l'époque viking, principalement la pierre runique d'Altuna, dans la province d'Uppland en Suède, et la croix de Gosforth, dans la province du Cumberland en Grande-Bretagne.

1. *Hymir*: parfois orthographié *Ymir* dans les manuscrits de l'*Edda* de Snorri, sans nul doute par contamination avec le nom du géant primitif, ce nom est bien attesté sous la forme *Hymir* dans la tradition norroise, grâce au poème eddique intitulé précisément la *Hymiskviða*. Son étymologie est comme souvent très discutée, l'hypothèse nous paraissant la plus acceptable rattache toutefois ce nom au substantif *húm* («crépuscule»), et il signifierait dès lors: «celui qui assombrit».

2. *appâts*: le terme norrois utilisé ici est *beitur*, pluriel du substantif *beita*, d'où provient le français médiéval *abet*, lequel a survécu dans les dialectes normands sous les formes *beite*, *baite*, *bête*, etc.

3. *Himinhriot*: nom attesté uniquement dans l'*Edda* de Snorri, et ce sous des formes différentes selon les manuscrits: *Himinhrjótr* (mss *R* et *W*), *Himinrjótr* (ms. *T*) et *Himinrjóðr* (ms. *U*). On lui a parfois attribué des significations telles que: «celui qui ravage le ciel», «celui qui rougit le ciel» ou encore «celui qui fonce vers le ciel», mais il nous paraît plus vraisemblable qu'il désigne le fait de «pousser de grands mugissements qui montent jusqu'au ciel» (cf. le verbe *hrjóta*, «ronfler», «mugir», «beugler», qui doit être à l'origine du second élément de ce nom dans la plupart des manuscrits).

4. *le banc de nage situé au milieu de l'embarcation*: Snorri écrit ici *austrrúm*, substantif composé signifiant littéralement: «endroit où l'on écope» et correspondant aux mots français «ousseau» et «sentine», lesquels sont cependant utilisés d'ordinaire au sujet d'embarcations plus grandes que celle-ci. Dans les barques de pêche islandaises, l'*austurrúm* (et le banc de nage aménagé au-dessus de lui) se situait vers le milieu de l'embarcation lorsque celle-ci ne comportait que deux bancs de nage, comme cela paraît être le cas dans le présent récit. (Cf. à ce sujet l'encyclopédie rédigée par Lúðvík Kristjánsson, *Íslenzkir sjávarhættir* [«Coutumes maritimes d'Islande»], tome II, Reykjavik, 1982, pp. 159 et suiv.)

5. *à l'avant*: le texte dit: *í hálsinum fram*, littéralement: «dans le cou, à l'avant» — il s'agit donc du banc de nage le plus proche de l'étrave.

6. *au milieu des flots*: le ms. *R* rapporte que cela eut lieu «au fond de la mer», tandis que les mss *W* et *T* donnent la leçon: «près des vagues». (Le texte du ms. *U* est ici corrompu.) Cette version des faits paraît être celle du scalde Úlfr Uggason dans la *Húsdrápa*, tandis que l'autre version, celle qu'adopte Snorri, provient sans doute de la *Ragnarsdrápa* du scalde Bragi l'ancien. De fait, le serpent de Miðgarðr n'a pas pu être tué lors de cette

rencontre avec Þórr, puisqu'il fut amené à jouer un rôle éminent par la suite, au moment du Crépuscule des dieux (cf. *infra* le chapitre 51 de la *Gylfaginning*).

QUARANTE-NEUVIÈME CHAPITRE

Transmis par les quatre principaux manuscrits, il porte dans le *Codex Upsaliensis* le titre « De la mort de Baldr et de l'expédition de Hermóðr chez Hel ».

1. *ni les serpents venimeux* : leçon du ms. *U*, les mss *W* et *T* donnant la leçon : « ni le poison ni les serpents », tandis que le ms. *R* offre une leçon pouvant être comprise aussi bien comme celle du ms. *U* que comme celle des mss *W* et *T*.

2. *lui donner des coups* : sous-entendu « d'épée ou de hache », de même que les traits mentionnés à la phrase précédente peuvent être des lances, des javelots ou des flèches.

3. *ne feront de mal à Baldr* : leçon des mss *R*, *W* et *T*, qui écrivent littéralement : « ne nuiront... », tandis que le ms. *U* donne la leçon : « ne tueront Baldr ».

4. *pousse de gui* : v.isl. *mistil-teinn* ; le rôle de cette plante dans l'épisode de la mort de Baldr est mis en évidence par les strophes 31 et 32 de la *Vǫluspá*, qui constituent visiblement l'une des principales sources de ce chapitre.

5. *Mais Loki se rendit à cet endroit, prit la pousse de gui, l'arracha avec ses racines* : leçon du ms. *U*, les mss *R*, *W* et *T* donnant : « Mais Loki prit la pousse de gui, l'arracha. »

6. *fais honneur à Baldr* : leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* écrivant ici : « attaque-le ».

7. *le plus grand malheur qui ait été provoqué* : leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* écrivant : « le trait le plus malheureux ».

8. *incapables de s'occuper de lui* : c'est-à-dire : « de Baldr », mais la phrase norroise est équivoque, car la tournure verbale employée ici pourrait également signifier : « le relever », voire autoriser une tout autre interprétation : « incapables de se saisir de lui (= Loki, ou Hǫðr ?) ». Le contexte nous paraît toutefois faire pencher la balance en faveur du sens retenu dans le corps de la traduction.

9. *un grand lieu de sûreté* : cf. le caractère sacré des assemblées chez les anciens Germains, de même que la notion de « paix du *þing* » dans les textes du Moyen Âge scandinave.

10. *Hermod le hardi* : v.isl. *Hermóðr hinn hvati* ; connu par quelques autres sources littéraires, tels les *Hákonarmál* et le *Sǫgubrot*, Hermóðr n'est présenté comme fils d'Óðinn que dans l'*Edda* de Snorri, mais cela ne signifie pas nécessairement que ce dieu soit une pure création littéraire du XIIIe siècle.

11. *Hringhorni* : ce nom, qui signifie littéralement : « celui qui a une corne à anneau », doit s'expliquer soit par la forme recourbée de l'étrave du bateau, soit par l'éventuelle présence d'un anneau (cultuel ? solaire ?) attaché à l'étrave.

12. *Hyrrokkin* : nom sans doute composé à l'aide du substantif *hyrr* et du participe passé *hrokkinn* et pouvant signifier littéralement : « celle qui est ridée par le feu ».

13. *chevauchant un loup et ayant un serpent venimeux pour bride* : non seulement le loup est volontiers qualifié dans les métaphores scaldiques de « monture de la géante », mais surtout, il existe une représentation figurée de cette scène : sur l'une des pierres faisant partie du monument runique de Hunnestad en Scanie (Suède) fut gravé au XIe siècle un personnage chevauchant un loup et ayant un serpent pour bride. Selon toute vraisemblance, il doit s'agir de la géante Hyrrokkin se rendant aux funérailles du dieu Baldr, telles qu'elles sont décrites ici par Snorri.

14. *guerriers-fauves* : v.isl. *berserkir* (« guerriers à enveloppe d'ours ») ; à propos de ces hommes terrifiants, appelés parfois *úlf-heðnar* (« guerriers à peau de loup »), voir notamment le chapitre VI de l'ouvrage *Mythes et Dieux des Germains* de Georges Dumézil (1939), et ici même la note 17 au chapitre 8 des *Skáldskaparmál*.

15. *des rouleaux [placés sous la quille]* : v.isl. *hlunnar*, pluriel du substantif *hlunnr*, mot désignant les traverses (de bois ou, plus fréquemment semble-t-il à l'époque ancienne, d'os de baleine) placées sous la quille du bateau lorsqu'il était tiré sur le rivage.

16. *Gullinbursti* : littéralement : « celui qui a des soies d'or ».

17. *Slidrugtanni* : v.isl. *Slíðrugtanni*, littéralement : « celui qui est muni de défenses redoutables ».

18. *un grand nombre de géants du givre et de géants des montagnes* : leçon du ms. *W*, les mss *R* et *T* donnant : « un grand nombre de géants du givre et *des* géants des montagnes » tandis que le ms. *U* offre la leçon : « il y avait là également des géants du givre ».

19. *Draupnir* : littéralement : « celui qui dégoutte ». À propos de l'origine de cet anneau, voir plus loin le chapitre 5 des *Skáldskaparmál*. La phrase suivante (« qui possédait la propriété... en dégouttaient ») suit la leçon du ms. *T*, les mss *R* et *W* offrant ici une leçon sensiblement différente (« il en résulta pour celui-ci la propriété que, chaque neuvième nuit, huit anneaux du même poids en dégouttèrent »), leçon qui se révèle être en contradiction avec le récit des *Skáldskaparmál* sur l'origine de l'anneau, mais qui ne peut pas pour autant être définitivement écartée. À noter enfin que le ms. *U* présente ici une leçon très abrégée : « Óðinn plaça Draupnir sur le bûcher. »

20. *par des vallées sombres et profondes* : la phrase norroise est allitérée (*døkkva dala ok djúpa*).

21. *Gioll* : v.isl. *Gjǫll*, nom déjà rencontré plus haut, dans un autre contexte. Ici, il doit être en rapport avec le verbe *gjalla* (« résonner »). On notera que le pont qui enjambe ce fleuve est communément appelé *Gjallarbrú* (« pont de Gjǫll ») et aussi qu'il existe en vieux norrois une expression *ganga á Gjallarbrú* (littéralement : « aller au pont de Gjǫll ».), qui désigne le fait de trépasser.

22. *or étincelant* : v.isl. *lýsigull*, par opposition à l'or rouge ou *rauða gull*.

23. *Modgud* : v.isl. *Móðguðr*, nom à la signification incertaine, mais qui peut s'analyser en *guðr* (« combat ») et *móð* (« salive ») ou *móðr* (« furieux »

ou «courageux» ou «fatigué») ou encore *móða* («fleuve large et à faible courant»).

24. *la veille, cinq troupes d'hommes morts*: leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* offrant ici une leçon nettement différente et certainement secondaire: «la veille (ou: «l'autre jour»?), Baldr et cinq cents hommes...».

25. *plus bas et vers le nord*: v.isl. *niðr ok norðr*, expression allitérée.

26. *une étoffe de lin*: le mot norrois utilisé ici (*ripti*, leçon des mss *R*, *W* et *T*) désigne parfois plus précisément un voile de lin, en particulier le voile de la mariée. À noter que le ms. *U* donne, au lieu de *ripti*, la leçon: *faldr*, terme désignant le capuchon de lin blanc porté par les femmes islandaises.

27. *Thokk*: v.isl. *þǫkk*, nom signifiant: «remerciement» (cf. le substantif *þǫkk*).

28. *elle déclara*: l'origine de la strophe qui suit n'est pas connue, mais cela ne signifie pas nécessairement que ces vers furent composés par Snorri lors de la rédaction de l'*Edda*. Ils ont en effet pu faire partie d'un poème plus ancien, aujourd'hui disparu.

29. *du fils du vieux*: c'est-à-dire: de Baldr, "le vieux" (v.isl. *karl*, «vieil homme» plutôt que «homme» en général) étant bien entendu le dieu Óðinn.

CINQUANTIÈME CHAPITRE

1. *cascade de Franang*: v.isl. *Fránangrs-fors* (leçon des mss *R* et *W*) ou *Fránangs-fors* (leçon du ms. *U*), la leçon donnée par le ms. *T* (*Fárangs foss*) étant très vraisemblablement erronée. Le nom *Fránangr* contient sans doute l'idée d'«éclat» (cf. l'adjectif *fránn*) et paraît donc devoir signifier: «baie scintillante». *Fránangr* serait ainsi le nom du fjord dans lequel se trouvait la cascade. À noter que cette dernière est également mentionnée dans l'épilogue en prose de la *Lokasenna*, qui constitue une sorte de résumé du présent mythe.

2. *Kvasir*: à son sujet, voir plus loin le chapitre 2 des *Skáldskaparmál*.

3. *un des bouts*: leçon du ms. *R*, les mss *W*, *T* et *U* employant ici le substantif composé *nets-háls*, dont le sens littéral est: «gorge du filet».

4. *la ralingue*: il s'agit bien sûr de la ralingue supérieure du filet tendu en travers de la rivière.

5. *Vali*: v.isl. *Vali* ou *Váli*; seul le présent chapitre attribue ce fils à Loki, le nom de *Váli* étant habituellement porté par l'un des fils d'Óðinn. On observera toutefois que l'un des manuscrits de la *Vǫluspá* mentionne à la strophe 35 un personnage appelé *Váli*, or cette strophe décrit sans conteste le châtiment de Loki.

6. *Nari ou Narfi*: au sujet de ce fils de Loki et de Sigyn, voir *supra* le chapitre 33. Selon l'épilogue en prose de la *Lokasenna*, les noms de *Nari* et *Narfi* désigneraient deux fils distincts de Loki, qui se seraient entre-déchirés.

7. *Skadi prit un serpent venimeux*: la raison pour laquelle ce fut Skaði plutôt qu'une autre divinité qui accomplit cet acte se trouve vraisemblablement dans sa volonté de venger la mort de son père, le géant Þjazi, et peut-être aussi dans son inclination pour Baldr (cf. *infra* le premier chapitre des *Skáldskaparmál*).

CINQUANTE ET UNIÈME CHAPITRE

Transmis par les quatre principaux manuscrits, ce chapitre porte dans le *Codex Upsaliensis* le titre «Du Grand Hiver et du Crépuscule des dieux» (ou, plus précisément: «... et des Ténèbres des dieux», car le mot *ragnarøkkr* y est ici écrit au pluriel), le *Codex Trajectinus* présentant quant à lui l'intitulé «Du Crépuscule des dieux» (ou: «Des Ténèbres des dieux»).

1. *Gangleri déclara alors ... jusqu'à présent*: leçon commune (à quelques nuances près) aux mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* donnant ici la leçon: «"Qu'as-tu à dire du Grand Hiver?" demanda Gangleri.»

2. *dans la Voluspa*: citation de la strophe 45 du poème eddique.

3. *L'horreur régnera parmi les hommes*: leçon des mss *R*, *W* et *T*, les mss *U*, *Reg.* et *H* présentant le vers: «L'horreur régnera dans le monde.»

4. *Avant que le monde ne s'effondre*: suivent dans les mss *Reg.* et *H* ces deux vers: «Nul homme n'épargnera / Les autres hommes.»

5. *un loup dévorera le soleil*: à propos de ce loup-ci et du loup qui s'emparera de la lune, voir plus haut le chapitre 12.

6. *Naglfar*: leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* donnant ici une leçon fautive, mais qui s'explique au mieux par la forme *Naglfari*, qui est au demeurant celle offerte par ce manuscrit quelques lignes plus bas (cf. aussi au chapitre 43 de la *Gylfaginning*). Ce nom *Naglfar* ou *Naglfari* peut signifier: «bateau [construit avec] des ongles», et c'est bien ainsi que l'a compris Snorri, témoin l'explication qu'il en donne, laquelle paraît refléter de vieilles croyances populaires au sujet du caractère maléfique des ongles des morts. Certains commentateurs de l'*Edda* ont cependant voulu lui attribuer d'autres significations, les uns penchant pour «bateau des cadavres (*nár*)», les autres y voyant une simple désignation poétique pour «bateau»; cette dernière hypothèse paraît moins aventureuse que la précédente, mais elle ne repose en définitive que sur l'existence d'un sens attesté tardivement pour le mot *naglfar*, à savoir «rangée de rivets maintenant deux virures».

7. *Hrym*: v.isl. *Hrymr*, nom à l'étymologie incertaine. (Il a parfois été rapproché de l'adjectif *hrumr*, «fragile», mais cela ne paraît guère convaincant.)

8. *la mâchoire inférieure rasant la terre et la mâchoire supérieure touchant le ciel*: leçon des mss *W*, *T* et *U*, le ms. *R* décrivant d'abord la mâchoire supérieure, puis la mâchoire inférieure.

9. *l'excellente épée qu'il possède brillera plus intensément que le soleil*: leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* donnant la leçon: «Son épée est aussi brillante que le soleil.»

10. *comme cela a été dit plus haut*: voir le chapitre 13 de la *Gylfaginning*.

11. *Vigrid*: v.isl. *Vígríðr*, nom signifiant précisément: «champ de bataille».

12. *l'entier cortège de Hel*: leçon des mss *R*, *W* et *U* (qui écrit: «tous les compagnons de Hel»), le ms. *T* offrant ici la leçon: «tous les fils de Hel».

13. *sur cent lieues*: au sujet de cette mesure, voir plus haut la note 5 au chapitre 27 de la *Gylfaginning*.

14. *Gungnir*: à propos de cette lance ou agier (le terme norrois employé ici par Snorri est *geirr* — il signifie: «lance», «javelot», «dard», et correspond très précisément à l'ancien français *agier* ou *algier*), voir plus loin au chapitre 5 des *Skáldskaparmál*.

15. *l'excellente épée qu'il donna à Skirnir*: voir plus haut le chapitre 37 de la *Gylfaginning*.

16. *Garm*: v.isl. *Garmr*, nom exprimant le fait de «crier». Ce chien a déjà été évoqué plus haut, à la strophe 44 des *Grímnismál* (chapitre 41 de la *Gylfaginning*).

17. *la caverne de Gnipahellir*: v.isl. *Gnipahellir*, leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* donnant ici la leçon: *Gnipalundir*, forme connue par l'un des poèmes eddiques faisant partie du cycle héroïque, tandis que *Gnipahellir* est donnée par la strophe 44 de la *Vǫluspá*, qui constitue visiblement la source de ce passage. (Cette strophe est reprise à trois endroits différents dans le poème et constitue de la sorte une manière de refrain lors de la grandiose vision du «Crépuscule des dieux» ou «Destin des puissances».) *Gnipahellir* doit signifier littéralement: «caverne (*hellir*) encastrée dans une falaise abrupte».

18. *et fera encore neuf pas*: le texte n'est pas sûr, car, si les mss *R*, *W* et *T* disent littéralement qu'il «s'éloigna de là en faisant neuf pas», le ms. *U* indique très précisément qu'il «fit neuf pas en avant».

19. *tout homme qui veut venir en aide aux Ases doit jeter ces rognures*: sous-entendu: «plutôt que les employer à autre chose».

20. *Voici ce qui est dit dans la Voluspa*: citation de neuf strophes du poème eddique; elles présentent parfois des différences importantes avec le récit en prose de Snorri.

21. *Heimdall souffle haut*: cette strophe correspond à la deuxième demi-strophe 46 et à la strophe 47 (qui ne comporte que quatre vers) du poème eddique.

22. *Le frêne Yggdrasil / Frémit de toute sa hauteur*: le sens n'est pas sûr, le dernier vers norrois (*askr standandi*) pouvant être interprété soit de cette façon, soit par opposition au verbe «frémir», à savoir: «il frémit, mais ne tombe pas».

23. *Le géant s'est libéré*: ce vers peut désigner ou Loki ou, plus vraisemblablement, le loup Fenrir.

24. *Qu'en est-il des Ases?*: citation de la strophe 48 du poème eddique.

25. *Tout le monde des géants*: v.isl. *Jǫtunheimr* (au singulier).

26. *Eux, les familiers des falaises*: la deuxième demi-strophe décrit de façon fort expressive les grands bouleversements qui surviendront au début du Crépuscule des dieux: tous les êtres seront en proie au désarroi, en sorte que les nains eux-mêmes ne retrouveront plus l'entrée de leurs demeures, les falaises.

27. *De l'est arrive Hrym*: citation de la strophe 50 du poème eddique (mais elle n'est pas donnée par le ms. *U*).

28. *Le monstre immense*: v.isl. *Jǫrmungandr*; il s'agit certainement du serpent de Miðgarðr.

29. *L'aigle va glatir*: il s'agit là d'une image fréquente en poésie norroise: les rapaces se réjouissent avant le combat, car les cadavres seront certainement nombreux...

30. *Nidfol*: v.isl. *Niðfǫlr*, leçon des mss *R*, *W*, *T* et *H*, le ms. *Reg.* donnant ici la leçon: *Neffǫlr*, qui paraît moins acceptable. Ce nom est très discuté (d'autant plus qu'il peut aussi bien être question ici d'un appellatif que d'un nom de personne), mais il pourrait signifier: «celui qui est d'un gris-jaune» et désigner le dragon Niðhǫggr.

31. *De l'est vogue le bateau*: citation de la strophe 51 de la *Vǫluspá* (mais elle n'est pas donnée par le ms. *U*). *De l'est*: plusieurs éditeurs des poèmes eddiques ont voulu remplacer l'adverbe *austan* («de l'est») par *norðan* («du nord»), mais cette émendation paraît inutile, car il est fort probable que les ennemis des dieux mentionnés à la strophe précédente viennent du «[nord-]est», tandis que ceux décrits au cours de la présente strophe arrivent du «[sud-]est».

32. *Surgira l'engeance / Des géants avec le loup*: le poète désigne ici les géants à l'aide du composé *fífl(s)megir* (littéralement: «les fils du (des) fou(s)»). Le loup est quant à lui appelé *freki*, c'est-à-dire: «l'avide», et il s'agit bien entendu du loup Fenrir.

33. *Byleist*: v.isl. *Býleistr*, leçon des mss *R*, *W*, *T* et *H*, préférable à celle du ms. *Reg.* (*Býleipstr*). Ce personnage n'est autre que le frère de Loki (cf. *supra* au chapitre 33 de la *Gylfaginning*). Le vers désigne donc Loki lui-même.

34. *Du sud s'avance Surt*: citation de la strophe 52 de la *Vǫluspá* (elle n'est pas donnée ici par le ms. *U*, en revanche les quatre manuscrits de l'*Edda* de Snorri la citent au chapitre 4 de la *Gylfaginning*, cf. *supra*).

35. *Alors vient à Hlin*: citation de la strophe 53 de la *Vǫluspá* (mais elle n'est pas donnée par le ms. *U.*); *Hlin*: v. isl. *Hlín*, autre nom (selon toute vraisemblance) de Frigg, l'épouse d'Óðinn; sa première douleur fut la mort de son fils Baldr, sa seconde douleur sera la mort de son époux.

36. *le meurtrier de Beli*: désignation du dieu Freyr (cf. *supra* le récit du chapitre 37 de la *Gylfaginning*).

37. *Le plaisir de Frigg*: c'est-à-dire son époux, Óðinn.

38. *Arrive le fils d'Odin*: citation (uniquement dans les mss *R*, *W* et *T*) de la strophe 55 de la *Vǫluspá*, mais avec plusieurs variantes, dans les trois premiers vers, par rapport à la version transmise par le ms. *Reg.* (Le ms. *H* présente ici un texte qui, pour autant qu'il soit lisible sur le parchemin, paraît nettement différent de celui transmis par le ms. *Reg.*, d'une part, et les mss *R*, *W*, *T*, d'autre part.)

39. *Contre la bête féroce*: ce vers pourrait être traduit littéralement par: «Contre la bête [qui se repaît] des guerriers morts sur le champ de bataille».

40. *Du fils de Hvedrung*: *Hveðrungr* paraissant être l'un des noms de Loki, ce vers désigne certainement le loup Fenrir. On observera à ce propos que, dans le poème eddique, le mode de mise à mort de Fenrir par Víðarr est différent de celui décrit dans le récit en prose, encore que l'un et l'autre ne soient pas véritablement incompatibles... Quoi qu'il en soit, rien n'autorise à soutenir que Snorri inventa de toutes pièces l'épisode de la gueule de Fenrir

déchirée en deux par Víðarr, et cela d'autant moins qu'un autre poème eddique mentionne de la façon la plus claire la dislocation des terribles mâchoires du loup par le dieu Víðarr (cf. la strophe 51 des *Vafþrúðnismál*).

41. *Arrive le célèbre*: citation (uniquement dans les mss *R*, *W* et *T*) d'une partie de la strophe 56 de la *Vǫluspá*, mais ici l'ordre des vers est nettement différent de celui offert par la version du *Codex Regius des poèmes eddiques*. (Dans la *Hauksbók*, le texte est presque entièrement illisible à l'endroit de cette strophe.)

42. *Hlodyn*: v.isl. *Hlóðyn* ou *Hlǫðyn*; il s'agit très vraisemblablement de l'un des noms de *Jǫrð*, la mère de Þórr— «le célèbre fils de Hlóðyn (ou Hlǫðyn)» est donc le dieu Þórr.

43. *Voué à la mort / Par l'infâme serpent*: le sens de ces deux vers n'est pas sûr, car ils contiennent plusieurs termes aussi rares qu'hermétiques. Une traduction littérale pourrait être: «Lui qui est proche de la mort du fait du serpent / Qui ne craint pas de commettre l'acte ignominieux.»

44. *Tous les hommes délaisseront*: le sens de cette deuxième demi-strophe est que toute l'humanité périra après le combat qui mettra aux prises le dieu Þórr, qualifié ici de «défenseur de Miðgarðr», et le serpent monstrueux.

45. *Le soleil s'obscurcira*: citation de la strophe 57 de la *Vǫluspá* (elle est transmise par les quatre manuscrits de l'*Edda* de Snorri et par les deux manuscrits du poème eddique).

46. *La terre sombrera*: leçon des mss *R*, *W* et *T*, qui emploient le verbe *søkkva* («sombrer»), les mss *U*, *Reg.* et *H* donnent ici le verbe *síga* («choir»).

47. *Voici ce qui est dit ici*: citation de la strophe 18 des *Vafþrúðnismál* (elle est transmise par les mss *R*, *W* et *T*, ainsi que par le *Codex Regius des poèmes eddiques*).

CINQUANTE-DEUXIÈME CHAPITRE

1. *le monde entier aura brûlé*: leçon des mss *W*, *T* et *U*, le ms. *R* présentant ici la phrase: «le ciel et la terre et le monde entier auront brûlé».

2. *à Gimlé, au ciel*: leçon des mss *R* et *T*, le ms. *W* donnant simplement «au ciel» et le ms. *U* offrant une leçon certainement fautive: «à Gimlé, avec Surtr». À propos de Gimlé, voir plus haut les chapitres 3 et 17 de la *Gylfaginning*.

3. *la halle qui s'appelle Brimir et qui se trouve à Okolnir*: leçon du ms. *W*, le ms. *R* donnant: «... et qui se trouve également au ciel». Ni le ms. *T* ni le ms. *U* ne présentent la dernière partie de cette phrase, le ms. *U* écrivant d'autre part: *Brimlé*, au lieu de *Brímir*. La leçon offerte par le ms. *W* est étayée par la deuxième partie de la strophe 37 de la *Vǫluspá* («Une autre [halle] se trouvait / À Ókólnir, / La "halle à bière" du géant, / Et celui-ci s'appelle Brímir.»), mais ici le nom *Brímir* désigne donc le propriétaire de la halle et non pas le bâtiment lui-même. À propos de Brímir, voir aussi plus haut au chapitre 14 la citation de la strophe 9 de la *Vǫluspá*. Quant au nom *Ókólnir*, il paraît signifier littéralement: «[ce] qui ne refroidit jamais».

4. *sur les montagnes des Nidafioll*: v.isl. *á Niðafjǫllum*, nom qui doit signifier «[sur les] montagnes sombres» et que l'on rencontre à deux reprises dans la *Vǫluspá*: à la strophe 66, où il désigne le repaire d'un dragon volant, et à la strophe 37, qui constitue la source du présent passage, mais ici le scribe du *Codex Regius des poèmes eddiques* a visiblement modifié la forme *Niðafjǫllum* en *Niðavǫllum* («[sur les] plaines sombres»).

5. *Sindri*: à la strophe 37 de la *Vǫluspá*, le nom *Sindri* ne s'applique pas à cette halle, mais à l'ancêtre de ses propriétaires. Selon une tradition plus récente, *Sindri* serait également le nom de l'un des nains qui forgèrent des joyaux pour les Ases (cf. plus loin la note 2 au chapitre 5 des *Skáldskaparmál*).

6. *Sur les rivages des Nastrandir*: v.isl. *á Nástrǫndum* («[sur les] rivages des cadavres»).

7. *Elle est entièrement tressée de dos de serpents*: il faut comprendre ici que les murs et le toit de cette halle sont entièrement faits de serpents entrelacés, «telle une maison de claies», selon la précision apportée par le ms. *R* aussitôt après cette phrase.

8. *leurs têtes, qui toutes sont tournées vers l'intérieur*: leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* écrivant: «leurs têtes pendent à travers les lucarnes», leçon que l'on rapprochera du texte de la strophe citée ensuite.

9. *comme il est dit ici*: citation de la strophe 38 et de la première partie de la strophe 39 de la *Vǫluspá*, qui sont transmises par les quatre manuscrits de l'*Edda* de Snorri et par les deux manuscrits du poème eddique.

10. *Sur les sinistres rivages*: les mss *R*, *W* et *Reg.* écrivent ici le nom de ces rivages au singulier: *Nástrǫndu á*, tandis que les trois autres mss (*T*, *U* et *H*) le donnent au pluriel, comme dans le texte en prose: *Nástrǫndum á*.

11. *Tombent par les lucarnes*: plutôt que: «... par la lucarne». Le poète emploie ici le mot *ljóri*, qui désigne «l'ouverture pratiquée dans le toit pour permettre le passage de la lumière (cf. le substantif *ljóss*) et l'évacuation de la fumée».

12. *Et les meurtriers*: leçon du ms. *U* (*morðingjar*), les cinq autres manuscrits donnant le mot *morð-vargar*, qui désigne également les meurtriers, mais dont le sens littéral paraît être: «ceux qui furent condamnés (mis hors la loi) pour meurtre». Après ce vers, les manuscrits du poème eddique présentent deux autres vers: «Et celui qui d'autrui séduit / L'épouse.»

13. *à Hvergelmir*: au sujet de ce lieu, voir notamment les chapitres 15 et 16 de la *Gylfaginning*. Les deux vers suivants constituent une citation de la seconde partie de la strophe 39 de la *Vǫluspá*, laquelle ne mentionne cependant pas Hvergelmir et paraît donc situer Niðhǫggr (ou Níðhǫggr — à propos de ce nom, voir plus haut la note 5 au chapitre 15) sur les *Nástrandir*.

CINQUANTE-TROISIÈME CHAPITRE

La source de toute la première partie de ce chapitre (jusqu'à la citation de la strophe 51 des *Vafþrúðnismál*) est constituée par les strophes 59 à 62 de la *Vǫluspá*

1. *Modi et Magni*: v.isl. *Móði* et *Magni*. Le premier nom s'explique au mieux par l'idée de fureur, tandis que le second exprime directement l'idée de force. À propos de Magni, voir aussi plus loin le chapitre 3 des *Skáldskaparmál*.

2. *leurs antiques secrets*: le texte dit: *rúnar sínar*, littéralement: «leurs runes», et la strophe 60 de la *Vǫluspá* parle également des *fornar rúnar*, des «antiques runes», de Fimbultýr, c'est-à-dire du dieu Óðinn. Néanmoins le mot *rún* doit être entendu ici au sens général de «mystère» plutôt qu'à celui, technique et clairement secondaire, de «signe (de l'écriture) runique».

3. *les tablettes d'or*: v.isl. *gull-tǫflur*, substantif composé correspondant aux *gullnar tǫflur* mentionnées à la strophe 61 de la *Vǫluspá*. Certains commentateurs du poème eddique ont parfois supposé qu'il s'agissait de bractéates, bijoux largement répandus en Scandinavie au Haut Moyen Âge. Il nous semble plus plausible que ces «tablettes d'or» soient les pièces de jeu utilisées par les Ases au commencement des temps, lors de l'âge d'or décrit à la strophe 8 de la *Vǫluspá* et dont Snorri se fait en partie l'écho au chapitre 14 de la *Gylfaginning*.

4. *Voici ce qui est dit ici*: citation de la strophe 51 des *Vafþrúðnismál*.

5. *Quand s'éteindra le feu de Surt*: leçon des mss *Reg.*, *A* et (en partie) *U*, les mss *R*, *W* et *T* donnant ici le verbe: «s'obscurcira».

6. *Quand cessera le combat de Vingnir*: *Vingnir*, qui signifie littéralement: «celui qui agite» (sous-entendu: «une arme») est l'un des noms du dieu Þórr. Le sens de ce vers est donc: «Quand prendra fin le combat livré par Þórr au serpent de Miðgarðr.»

7. *Lif*: v.isl. *Líf*, personnification de la vie (cf. le substantif *líf*).

8. *Leif-thrasir*: v.isl. *Leif-þrasir*, leçon des mss *R*, *W*, *T* et *A*, les mss *U* et *Reg.* offrant des formes représentant un nom en *Líf-þrasir*. Dans le dernier cas, ce nom composé exprime l'idée de «persistance de la vie» et dans le premier cas de «persistance de ce qui a survécu».

9. *bois de Hoddmimir*: v.isl. *Hoddmímis holt*; le mot norrois *holt* désignait à l'origine un bois ou un bosquet (cf. l'allemand *Holz*), mais, par la suite, il s'appliqua en Islande à une butte ou à une étendue de terrain inculte. Selon toute vraisemblance, c'est la première désignation qui doit être retenue dans le présent contexte. Le nom *Hoddmímir* exprime quant à lui l'idée de «trésor» (*hodd*) associée soit au nom du personnage mythique appelé Mímir (cf. *supra* au chapitre 15 de la *Gylfaginning*), soit à l'idée de «conservation».

10. *comme il est dit ici*: citation de la strophe 45 des *Vafþrúðnismál*.

11. *Sol*: le terme employé ici est *sólin*, c'est-à-dire «le soleil», substantif défini de genre féminin (cf. *supra* la note 4 au chapitre 11), ce qui explique la qualification de «mère» donnée par Snorri à l'astre solaire.

12. *comme il est dit ici*: citation de la strophe 47 des *Vafþrúðnismál*.

13. *Alfrodull*: v.isl. *Álfrǫðull* (leçon des mss *W*, *T*, *U*, *Reg.* et *A*) ou *Álfrǫðul* (leçon du ms. *R*, formation féminine sur le nom précédent). Ce nom composé s'explique au mieux comme métaphore désignant le soleil: *rǫðull* doit en effet signifier: «rayon» ou «auréole», en sorte que *Álfrǫðull* peut être traduit littéralement par: «auréole des Elfes», image qui reflète très plausiblement une conception archaïque du rôle des Elfes dans la mythologie nordique.

14. *Fenrir*: «le loup Fenrir», selon l'interprétation la plus acceptable de cette strophe, même s'il en résulte une contradiction avec le témoignage d'autres passages eddiques relatifs au mythe de la destruction du soleil et au rôle joué par Fenrir lors du Crépuscule des dieux. Certains exégètes ont parfois essayé de tourner cette difficulté en attribuant ici au mot *Fenrir* la valeur d'un simple synonyme de «loup», lequel serait alors identique à Skoll (ou Skǫll), qui est mentionné au chapitre 12 de la *Gylfaginning*. Mais cette tentative se révèle trop aventureuse, et il paraît donc préférable de constater l'existence de traditions différentes au sujet de la Fin du Monde.

SKÁLDSKAPARMÁL

Ce mot composé, qui signifie littéralement : « Dits (*mál*) sur la poésie (*skáldskapr*) », pourrait être traduit par : « Art poétique ». Si on le rencontre à plusieurs reprises dans les différents manuscrits de l'*Edda*, il n'apparaît comme titre pour cette deuxième partie de l'œuvre que dans le *Codex Upsaliensis*.

PREMIER CHAPITRE

[Édition d'Anne Holtsmark et Jón Helgason, pp. 77-80; cf. l'édition de Finnur Jónsson, chap. 1-4, pp. 78-82.]

Transmis par les quatre principaux manuscrits, ce chapitre est précédé dans le *Codex Upsaliensis* du titre « De l'invitation des Ases chez Ægir », titre s'expliquant par le début du chapitre dans ce manuscrit : tout le premier paragraphe (depuis : « Il y avait un homme... » jusqu'à : « ... des illusions visuelles ») est remplacé ici par la phrase : « Les Ases acceptèrent l'invitation qui leur avait été adressée par Ægir à Hlésey. Auparavant Óðinn l'avait invité chez eux. »

1. *Ægir* : personnification de la mer (cf. le substantif *ægir*). Comme ce nom figure au sein d'une liste de géants donnée par Snorri plus loin dans les *Skáldskaparmál*, il doit s'agir d'un « géant de la mer » plutôt que d'un véritable « dieu de la mer ».

2. *Hlér* : autre personnification de la mer.

3. *Hlésey* : littéralement : « île (*ey*) de Hlér » ; ce nom a souvent été rapproché de celui de l'île danoise de *Læsø*, mais sans doute s'agit-il là d'une étymologie populaire.

4. *les Ases eurent la prescience de son expédition* : cette leçon des mss *W* et *T* implique une idée de divination magique, qui est absente dans la leçon offerte par le ms. *R* (« les Ases eurent la nouvelle de son expédition »).

5. *de l'hydromel fort* : le Moyen Âge scandinave connaissait plusieurs variétés d'hydromel, boisson très prisée lors des banquets. Le présent

passage permet d'inférer que l'une d'entre elles était de l'hydromel plus fortement alcoolisé que d'autres.

6. *Il commença ainsi son récit* : la principale et la plus ancienne source de ce récit est constituée par les strophes 1-13 du poème scaldique, la *Haustlǫng* de Þjóðólfr de Hvinir, que nous avons déjà mentionnée plus haut (cf. la note 6 au chapitre 2 de la *Gylfaginning*). D'autres poèmes, tant eddiques que scaldiques, évoquent également l'un ou l'autre épisode décrit ici par Snorri.

7. *dans une fosse afin de le faire cuire* : l'auteur emploie le substantif *seyðir*, déverbatif sur *sjóða* (« cuire », « bouillir »). Il s'agit manifestement d'une cavité creusée dans le sol afin d'y faire cuire les aliments ; ses parois étaient revêtues de pierres calorifuges, et elle était recouverte de pierres et de terre — de là l'expression *rjúfa seyðinn*, littéralement : « rompre la fosse à cuisson », utilisée peu après pour désigner l'acte consistant à ouvrir ce four primitif.

8. *à son dos* : leçon des mss *W*, *T* et *U*, le ms. *R* donnant la leçon : « à son corps ».

9. *Thiazi* : à propos de ce géant et de son domaine de Þrymheimr, voir plus haut le chapitre 23 de la *Gylfaginning*.

10. [*ils*] *devinrent bientôt grisonnants et vieux* : voir plus haut, au chapitre 26 de la *Gylfaginning*, la présentation d'Iðunn et la description des propriétés de ses pommes.

11. *cette mise à mort est demeurée très célèbre* : dans l'un des poèmes eddiques, le *Hárbarðsljóð*, le dieu Þórrdéclare avoir lui-même tué le géant Þjazi (cf. la strophe 19), tandis que, dans un autre poème eddique, la *Lokasenna*, Loki se vante face à Skaði d'avoir été « le premier et le plus ardent » lors de l'attaque de son père par les Ases (cf. la strophe 50).

12. *Odin prit les yeux de Thiazi* : à la strophe 19 du *Hárbarðsljóð*, Þórr s'enorgueillit d'avoir lui-même jeté au ciel les yeux de Þjazi, et, en cela, il n'est pas contredit par son interlocuteur, Hárbarðr (nom d'emprunt d'Óðinn). Nous sommes donc, ici également, en présence de deux traditions mythiques différentes.

13. *Olvaldi* : v.isl. *Ǫlvaldi* (leçon des mss *R*, *W* et *T*), littéralement : « celui qui a pouvoir sur la bière ». Le ms. *U* donne ici la leçon : *Auðvaldi*, qui s'explique sans doute par contamination avec la description de ce géant un peu plus loin, car *Auð-* renvoie à l'idée de richesse (cf. le substantif *auðr*). Le *Hárbarðsljóð* connaît ce géant sous le nom d'*Allvaldi*, littéralement : « celui qui règne sur tout », mais l'on ne peut exclure ici l'hypothèse d'une faute de copiste.

14. *Il possédait une très grande fortune en or* : le texte dit littéralement qu'« il était très riche en or ».

15. *Idi* : v.isl. *Iði*, nom exprimant l'idée d'activité (cf. le substantif *ið*, « travail ») ; *Gang* : v.isl. *Gangr*, nom reflétant l'idée de mouvement (cf. le substantif *gangr*).

16. *dans les runes* : il faut sans doute comprendre ici qu'il s'agit d'un langage hermétique, mystérieux.

17. *les mots ou le discours* : cette traduction repose sur une conjoncture (celle proposée au début du XIXe siècle par Rasmus Rask), car les trois manuscrits qui présentent cette phrase (*R*, *W* et *T*) donnent ici des formes peu satisfaisantes.

DEUXIÈME CHAPITRE

[Édition d'Anne Holtsmark et Jón Helgason, pp. 80-84; cf. l'édition de Finnur Jónsson, chap. 4-6, pp. 81-85.]

Transmis par les quatre principaux manuscrits, il est précédé dans le *Codex Upsaliensis* du titre « De l'invitation des Ases chez Ægir et des questions qu'il posa à Bragi concernant l'origine de la poésie. De la création de Kvasir. Ici commence véritablement la description des principes poétiques ».

1. *Kvasir*: personnification d'une boisson enivrante (cf. le terme vieux slave *kvasŭ*, « boisson fermentée »). On sait que la technique de fermentation d'une boisson par crachat est bien attestée dans de nombreuses civilisations, de même que l'importance sociale du crachat collectif.

2. *Fialar*: v.isl. *Fialarr*, nom porté par plusieurs figures mythologiques: un nain ici, un géant dans un autre chapitre des *Skáldskaparmál*, et un coq dans la *Vǫluspá*. Sa signification est incertaine, mais il est tentant de le rapprocher du verbe *fela* (« cacher »), puisqu'ici le nain dissimule l'hydromel. *Galar*: v.isl. *Galarr*, nom exprimant sans doute l'idée de chant, voire d'incantation (cf. le verbe *gala*, « incanter »).

3. *Odrœrir*: v.isl. *Óðrørir*, *Óðrœrir* ou *Óðrerir* (selon les différentes leçons des manuscrits), nom donné ici au chaudron dans lequel est conservé l'hydromel, mais qui, dans les *Hávamál* (strophe 107), paraît désigner l'hydromel lui-même. Il signifie vraisemblablement: « celui qui excite l'esprit » et, partant, « celui qui procure la fureur, l'extase ». *Son*: v.isl. *Són*, nom souvent relié au vieux haut allemand *suona* (« réconciliation »), mais qui de façon plus plausible paraît signifier « sang ». *Bodn*, v.isl. *Boðn*, l'étymologie de ce nom est incertaine, mais les langues scandinaves connaissent plusieurs termes apparentés dont le sens est précisément « récipient ».

4. *scalde et savant*: leçon des mss *W*, *T* et *U*, le ms. *R* donnant la leçon: « scalde ou savant ».

5. *Gilling*: v.isl. *Gillingr*, nom reflétant l'idée de cris.

6. *une basse*: Snorri emploie ici le substantif *boði*, terme qui semble correspondre au mot français « basse » dans la définition qu'en donne le *Dictionnaire de la marine à voile* de Bonnefoux et Paris (« Banc de roches ou de corail qui s'approche très près de la surface de la mer, mais qui ne découvre pas, même dans les lieux où les marées se font sentir (...) », cf. aussi le *Dictionnaire de l'Académie française*, 9e édition, et le *Dictionnaire de la langue française* de Littré), ou dans celle proposée par le *Nouveau Glossaire nautique* d'Augustin Jal (« Petit banc de roches qui couvre à haute mer et peut découvrir à basse mer »).

7. *ils firent chavirer le bateau*: cette leçon des mss *W*, *T* et *U* laisse entendre de façon plus claire que celle du ms. *R* (« le bateau chavira ») que les nains provoquèrent volontairement ce naufrage.

8. *Suttung, le fils de Gilling*: les mss *W* et *T* précisent ici que Suttung était un géant, puis les mss *R* et *T* indiquent qu'il était le neveu de Gillingr, leçon certainement erronée, car elle se révèle être en contradiction avec la suite du récit. L'étymologie du nom *Suttungr* est discutée: selon certains, il signifierait: « celui qui est alourdi par la boisson », mais on a parfois supposé qu'il exprimerait au contraire l'idée d'une progression rapide...

9. *un récif qui couvrait à marée haute*: Snorri emploie ici le substantif composé *flœðarsker*, qui signifie littéralement: « récif de flot » et désigne donc un écueil qui, s'il couvrait à marée haute, lors du flot, découvrait toujours à marée basse, lors de l'ebbe. Ce type de supplice est bien connu des textes littéraires norrois (cf. le récit de la mise à mort de plusieurs sorciers norvégiens sur l'ordre du grand roi chrétien Óláfr Tryggvason dans la *Heimskringla* de Snorri Sturluson).

10. *montagnes des Hnitbiorg*: v.isl. *Hnitbjǫrg*, nom composé dans lequel le premier élément exprime l'idée de poussée, de choc.

11. *Gunnlod*: v.isl. *Gunnlǫð*, nom construit sur les substantifs *gunnr* (« combat ») et *lǫð* (« invitation »); ce personnage mythologique est également connu par les strophes 103-110 des *Hávamál*, lesquelles constituent la principale source de Snorri pour le présent récit.

12. *Baugi*: nom pouvant constituer une personnification de l'anneau (cf. le substantif *baugr*) ou signifier littéralement: « le courbe ».

13. *Bolverk*: v.isl. *Bǫlverkr*, littéralement: « celui qui cause le malheur ».

14. *Rati*: littéralement: « celui qui perce ».

15. *Suttung*: leçon des mss *T* et *U*, les mss *R* et *W* donnant ici la leçon certainement fautive: *þjazi*.

TROISIÈME CHAPITRE

[Édition d'Anne Holtsmark et Jón Helgason, pp. 84-87; cf. l'édition de Finnur Jónsson, chap. 25-26, pp. 100-104.]

Transmis par les quatre principaux manuscrits, ce chapitre est précédé dans le *Codex Upsaliensis* du titre « Histoire (*saga*) de Þórr et de Hrungnir ». La principale source de Snorri pour ce récit est fournie ici également par la *Haustlǫng* (strophes 14 et suivantes), mais de nombreux autres poèmes scaldiques contiennent des métaphores faisant allusion au présent mythe, l'épisode central (la mise à mort du géant Hrungnir par Þórr) étant, de plus, mentionné dans plusieurs poèmes eddiques, en particulier le *Hárbarðsljóð* (strophes 14-15), la *Hymiskviða* (strophe 16) et la *Lokasenna* (strophes 61 et 63).

1. *Hrungnir*: ce nom paraît signifier: « le bruyant », mais il pourrait également désigner un être à la fois grand et lourdaud.

2. *Gullfaxi*: littéralement: « crinière d'or ».

3. *il ferait disparaître Asgard*: le verbe norrois utilisé ici par Snorri désigne aussi bien le fait d'ensevelir dans la terre que celui d'engloutir sous les flots.

4. *Freyia était alors la seule qui osât lui servir à boire*: leçon des mss *W*, *T* et *U*, le ms. *R* écrivant simplement: « Freyja allait alors lui servir à boire ».

5. *de très savants géants*: on sait que, dans la mythologie nordique, les géants passaient pour des êtres possédant un très grand savoir (cf. par exemple au chapitre 5 de la *Gylfaginning* le dialogue entre Óðinn et

Vafþrúðnir), qualité qui les rendait encore plus redoutables pour les dieux.

6. *aux Griotunagardar*: v.isl. *á Grjótunagǫrðum*, nom composé qui paraît signifier littéralement: «domaines des champs de pierres», plutôt que: «murailles des champs de pierres».

7. *nous affronter en duel régulier*: Snorri emploie ici le substantif composé *hólmganga*, qui signifie littéralement: «marche sur l'îlot»; à l'origine, le duel régulier devait en effet se dérouler au milieu d'une rivière. Dans les textes norrois de l'époque classique, le mot *hólmganga* ne désigne plus, couramment, qu'un duel organisé selon certaines règles précises, mais ne se déroulant pas nécessairement sur un îlot (cf. en premier lieu le chapitre 10 de la *Kormaks saga*).

8. *[faveur] que personne ne lui avait accordée auparavant*: même si le sens de cette phrase n'est pas absolument sûr (selon les manuscrits, on pourrait la rendre, de façon plus littérale, par: «ce que personne ne lui avait fait auparavant»), il paraît légitime d'en tirer la conclusion que le dieu Þórr livra en cette circonstance son premier duel régulier, voire de déceler ici, avec Georges Dumézil, un mythe d'initiation guerrière (cf. *Mythes et Dieux des Germains*, 1939, pp. 99 et s.).

9. *il arrivât aux Iotunheimar*: leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* donnant cette leçon: «... il arrivât chez lui dans la nuit».

10. *cœur de Hrungnir*: v.isl. *Hrungnishjarta*; on a parfois supposé que ce nom désignait un signe runique, qui aurait eu la valeur phonétique de *hr* (initiale du nom *Hrungnir*). Il semble néanmoins beaucoup plus plausible qu'il s'agissait là, non pas d'un signe de l'écriture runique proprement dite, mais d'un symbole magique gravé tantôt sur des pierres runiques et tantôt sur d'autres monuments. Le triscèle figurant sur la pierre runique de Snoldelev (île de Seelande, Danemark) pourrait ainsi correspondre à la description du *Hrungnishjarta* donnée ici par Snorri. Voir reproduction ci-dessous.

Le cœur de Hrungnir.
Motif figurant sur la pierre runique de Snoldelev (île de Seelande, Danemark), datée de la fin de l'époque païenne (dessin de Mme Elna Møller).

11. *Mokkurkalfi*: v.isl. *Mǫkkurkálfi*, nom composé dont la signification paraît obscure, mais où l'on relève la présence du substantif *kálfi* («mollet»), l'élément *mǫkkur-* devant quant à lui être rapproché du substantif *mǫkkr* («brouillard»).

12. *Iarnsaxa*: v.isl. *Járnsaxa*, nom de formation parallèle à celui d'autres géantes de la mythologie nordique, les *Járnviðjur* mentionnées au chapitre 12 de la *Gylfaginning*, mais dont la signification réelle demeure énigmatique.

13. *âgé de trois nuits*: v.isl. *þrínættr*, leçon offerte par les mss *W* et *U*; elle est certainement plus proche de l'archétype de l'*Edda* que celle fournie par les mss *R* et *T*: «âgé de trois hivers» (*þrívetr*).

14. *Groa*: v.isl. *Gróa*, nom de personne s'expliquant manifestement par le verbe *gróa* («pousser», «guérir») et convenant donc fort bien à une femme versée dans la magie médicale.

15. *Aurvandil*: v.isl. *Aurvandill*; ce nom à l'étymologie discutée est certainement très ancien, témoin les formes parallèles que l'on rencontre en lombard (*Auriwandalo*), en vieux haut allemand (*Orentil*, cf. moyen haut allemand *Orendel*) et en vieil anglais (*Earendel*).

16. *une caisse à claire-voie*: v.isl. *meiss*, leçon des mss *R*, *T* et *U*, le ms. *W* précisant ici que cette caisse était en fer.

17. *orteil d'Aurvandil*: v.isl. *Aurvandilstá*; on notera que le mot vieil anglais *Earendel* désignait l'«étoile du matin».

18. *les vers composés par Thiodolf de Hvinir dans la Haustlong*: Snorri cite ensuite les strophes 14 à 20 du poème scaldique, lesquelles ne sont toutefois pas transmises par le *Codex Upsaliensis*.

QUATRIÈME CHAPITRE

[Édition d'Anne Holtsmark et Jón Helgason, pp. 87-90; cf. l'édition de Finnur Jónsson, chap. 27, pp. 105-107.]

Transmis par les quatre principaux manuscrits, ce chapitre est précédé dans le *Codex Upsaliensis* du titre «Du géant Geirrøðr et de Þórr».

1. *il eut affaire aux trolls*: comme on l'a vu plus haut (note 5 au chap. 12 de la *Gylfaginning*), le mot *troll* (ou *trǫll*) possédait à l'époque ancienne, celle où écrit Snorri, le sens de «géant».

2. *mais sans son marteau ni ses gants de fer ni sa ceinture de force*: leçon du ms. *U*, les mss *R*, *W* et *T* ne mentionnant pas ici les gants de fer.

3. *Vimur*: nom exprimant l'idée de bouillonnement.

4. *Gialp*: v.isl. *Gjálp*, nom exprimant sans doute l'idée de cris ou de grondement, et volontiers attribué aux géants dans la littérature norroise.

5. *Il ne manqua pas l'endroit visé*: cette phrase a parfois été entendue de façon plus générale, à savoir: «Quand il lançait quelque chose, il ne manquait pas son but.» Même si cette interprétation ne peut être rejetée de façon catégorique, elle paraît beaucoup moins plausible que celle retenue ici.

6. *la maison des hôtes*: v.isl. *gestahús*, leçon du ms. *U*, les mss *R*, *W* et *T* donnant ici le mot *geitahús* (littéralement: «maison des chèvres»), lequel doit constituer une erreur de copiste commune à l'archétype de ces trois manuscrits.

7. *Greip*: nom exprimant l'idée de prise. On observera l'allitération des noms du père et des deux filles: *Geirrøðr*, *Gjalp* et *Greip*.

8. *les vers composés par Eilif Gudrunarson dans la Thorsdrapa*: vraisemblablement composée vers la fin du Xe siècle, la *Þórsdrápa* (ou «Chant à la louange de Þórr») constitue la source principale de ce chapitre, la matière même du poème devant être plus ancienne encore. Après les avoir attribuées

au scalde Eilífr Guðrúnarson («fils de Guðrún»), Snorri cite ici dix-neuf strophes de la *Þórsdrápa*: il s'agit le plus souvent de vers hermétiques, mais dans lesquels on relève cependant certaines différences avec la version en prose. Ainsi Þórr est-il accompagné de son valet Þjálfiet non de Loki, ce dernier apparaissant toutefois comme étant l'instigateur de l'expédition (il est en effet qualifié dès la première strophe de «grand menteur»). On notera que seuls les mss *R*, *W* et *T* transmettent le texte de ces strophes, le ms. *U* présentant ici plusieurs tables onomastiques: le *Skáldatal* ou «Dénombrement des poètes», la généalogie des Sturlungar (la famille de Snorri Sturluson) et la liste des *lǫgsǫgumenn* (les «récitateurs de la loi»).

CINQUIÈME CHAPITRE

[Édition d'Anne Holtsmark et Jón Helgason, pp. 90-92; cf. l'édition de Finnur Jónsson, chap. 44, pp. 122-125.]

Transmis par les quatre principaux manuscrits, ce chapitre, qui porte dans le *Codex Upsaliensis* le titre «Des ruses du nain envers Loki», y est placé à un endroit différent de celui où on le trouve dans les autres manuscrits.

1. *Brokk*: v.isl. *Brokkr*, nom à l'étymologie obscure, mais peut-être doit-il être rapproché du terme islandais moderne *brokkur*, qui désigne une démarche trottinante; il pourrait aussi exprimer l'idée d'un travail effectué à l'aide d'un morceau de métal, cela demeurant toutefois fort hypothétique.

2. *Eitri*: nom exprimant l'idée de poison (cf. le substantif *eitr*) et signifiant sans doute: «le venimeux», «le haineux». On observera que les deux noms *Brokkr* et *Eitri* ne sont donnés que par le ms. *W*, le ms. *U* désignant ces deux personnages par *le nain* ou *le forgeron* et *le frère du nain*, et les mss *R* et *T* présentant l'un une lacune à la place des deux noms (une main récente a toutefois écrit dans le ms. *R* les noms *Brokkr* et *Sindri*), l'autre tantôt une lacune et tantôt un pronom personnel.

3. *contre les géants du givre*: leçon des mss *R*, *W* et *U*, le ms. *T* écrivant ici: «contre les géants des montagnes et les géants du givre».

4. *mais [Loki] déchira [la lanière] au sortir des trous*: la phrase norroise est ici très elliptique, mais il ne fait aucun doute que le sujet de l'action est Loki, et non le nain comme l'ont cru plusieurs traducteurs de l'*Edda*. Pour s'en convaincre, il suffit de prendre en considération la leçon fournie par le ms. *U* (le nom de Loki y figure clairement comme sujet) et aussi de se rappeler que Loki ne demeura pas la bouche cousue: il fit au contraire amplement usage de la parole dans plusieurs épisodes qui se déroulèrent à une époque ultérieure, par exemple lors des événements qui virent la mort de Baldr (cf. *supra* le chapitre 49 de la *Gylfaginning*).

5. *Vartari*: non signifiant: «courroie».

SIXIÈME CHAPITRE

[Édition d'Anne Holtsmark et Jón Helgason, pp. 92-101; cf. l'édition de Finnur Jónsson, chap. 47-52, pp. 126-134.]

Ce chapitre n'est transmis dans son entier que par les mss *R* et *T*. Il ne figure pas en effet dans le ms. *W* et n'est connu que partiellement par le ms. *U*

(à savoir, depuis le début du chapitre jusqu'à la relation de la dispute entre Fáfnir et Reginn), ce manuscrit lui donnant d'autre part le titre suivant: «Loki tua Otr, le fils de Hreiðmarr». En revanche, la dernière partie du chapitre (depuis le récit de l'altercation entre Brynhildr et Guðrún dans la rivière jusqu'à la fin) est transmise également par l'un des manuscrits de l'*Edda* conservés à l'état de fragments, le *Codex AM 748 II 4to* (= ms. *C*).

1. *On raconte*: la matière de ce récit (depuis la mort de la loutre jusqu'au forgeage de l'épée par Reginn) est également connue par l'un des principaux poèmes héroïques de facture eddique, les *Reginsmál* («Dits de Reginn»). Cette œuvre comprend au demeurant un important texte en prose (d'abord un prologue, puis plusieurs passages intercalés entre certaines strophes), dont les termes recoupent souvent de très près ceux de l'*Edda* ainsi que ceux de la *Vǫlsunga saga*, autre œuvre littéraire norroise consacrée au héros Sigurðr et à sa race.

2. *en somnolant*: il faut entendre par là que la loutre avait les yeux clos ou mi-clos. (Selon l'auteur de la *Vǫlsunga saga*, la cause en était que le personnage qui s'était transformé en loutre ne supportait pas de voir diminuer sa pitance.)

3. *Otr*: personnification de la loutre (cf. le substantif *otr* «loutre»).

4. *la remplir d'or rouge, puis de l'en recouvrir entièrement*: de semblables indemnités pour animaux tués illégalement sont bien attestées dans les coutumes juridiques et les littératures de plusieurs pays européens, notamment chez les peuples germaniques. Depuis Jacob Grimm (*Deutsche Rechtsaltertümer*, II, édition de 1899, pp. 242 et s.), on rapproche également ce récit d'un épisode relaté au livre II des Chroniques attribuées à Frédégaire: le roi Théodoric imposa, dit-on, aux Visigots du roi Alaric II le versement d'une lourde indemnité aux Francs du roi Clovis pour s'être présentés en armes lors d'une entrevue qui devait ramener la paix entre les deux peuples. Cette indemnité consista à entasser de l'or jusqu'à ce qu'il recouvrît non seulement le cheval que montait un guerrier franc, mais encore la pointe de la lance tenue droite par ce dernier. Les Visigots s'y refusèrent, non sans avoir tenté de tromper l'envoyé des Francs. Aussi Clovis reprit-il les armes contre Alaric, et il le défit lors de la bataille de Vouillé.

5. *Andvari*: ce nom qui a déjà été rencontré plus haut (cf. la liste des noms de nains transmise par les strophes de la *Vǫluspá* citées au chapitre 14 de la *Gylfaginning*) figure également au sein d'une liste de noms de poissons donnée par Snorri plus loin dans les *Skáldskaparmál* (éd. Finnur Jónsson, p. 207). Il peut être interprété de plusieurs façons: «le prudent», «le protecteur de la vie» ou, plus plausiblement sans doute, «le guetteur».

6. *celui-ci avait pris dans l'eau la forme d'un poisson*: leçon des mss *R* et *T*, le ms. *U* écrivant: «celui-ci était si versé dans la magie qu'il prenait parfois la forme d'un poisson».

7. *Loki déclara... celui qui les posséderait*: leçon des mss *R* et *T*, le ms. *U* donnant ici la phrase: «Óðinn déclara que ce qu'avait proclamé Andvari se réaliserait, à savoir que l'anneau provoquerait la mort de celui qui le posséderait.»

8. *prirent-ils le parti*: leçon du ms. *T*, le ms. *R* donnant une leçon qui pourrait être traduite par: «commirent-ils l'ignominie». Le ms. *U* présente

ici une version très abrégée, toute la phrase se résumant à: «Ils tuèrent leur père», et la suite du récit à ceci: «Fáfnir se coucha sur le trésor et se transforma en serpent. Mais Reginn partit au loin.»

9. *Heaume d'effroi*: v.isl. *ægishjálmr*; le premier élément de ce substantif composé, *ægir*, signifie littéralement: «celui qui effraie» (formation sur *ægja*, «effrayer») et sert à désigner poétiquement le guerrier, mais aussi l'épée et le casque. Si ce composé *ægishjálmr* doit certainement être entendu ici au sens précis de «casque, heaume d'effroi», la plupart des auteurs norrois de l'époque classique ne l'employaient déjà plus que par métaphore, au sein de locutions verbales exprimant le fait d'«effrayer quelqu'un», emploi qui a survécu en islandais moderne. Notons enfin que le mot *ægishjálmr* a été également utilisé afin de désigner un signe magique (destiné lui aussi à provoquer l'effroi) connu par plusieurs livres de sorcellerie de l'époque moderne, ainsi que dans les légendes populaires d'Islande recueillies au XIXe siècle par Jón Árnason.

10. *Hrotti*: ce nom se rencontre également dans la liste de noms d'épées fournie par Snorri à un autre endroit des *Skáldskaparmál* et, de fait, il fut souvent employé comme appellatif par les scaldes. On le rapproche volontiers du nom *Hrunting*, qui désigne l'épée d'Unferð dans le poème anglo-saxon *Beowulf*. Il s'explique au mieux par le verbe *hrinda* («pousser, heurter, donner un coup», «lancer»).

11. *au loin*: ici s'achève ce chapitre dans le *Codex Upsaliensis*.

12. *des hauts plateaux de la Gnitaheid*: v.isl. *Gnitaheiðr*; le premier élément de ce nom composé paraît signifier littéralement: «éboulis», le substantif féminin *heiðr* désignant, lui, une étendue de terrain sur les hauteurs d'une montagne, des hauts plateaux donc, et non pas une lande. On observera ici que, dès le XIIe siècle, un auteur islandais voulut localiser cette *Gnitaheiðr* en Allemagne, dans la région de Westphalie plus précisément.

13. *Hialprek*: v.isl. *Hjálprekr*, nom visiblement emprunté aux langues germaniques continentales (cf. le francique *Chilperic*, le burgonde *Hilperic*, le vieux haut allemand *Helferîh* et le moyen haut allemand *Helpfrîch*).

14. *Thiod*: v.isl. *þjóð*, cf. le vieux danois *Thiuth*, nom de la ville danoise appelée actuellement *Ty*.

15. *Sigurd*: v.isl. *Sigurðr*, nom s'expliquant au mieux par une composition en *sigr* («victoire») et *vǫrðr* («gardien»). Même si ce nom n'est pas identique à celui du héros allemand Siegfried (vieux haut allemand *Sigifrid*, moyen haut allemand *Sîvrît*), auquel correspond le nom norrois *Sigrøðr* (de **Sigfrøðr*), le personnage de Sigurðr possède de nombreux traits communs avec Siegfried, tel que ce dernier est représenté dans la *Chanson des Nibelungen* notamment.

16. *Volsung*: v.isl. *Vǫlsungr*, de là le pluriel *Vǫlsungar*, qui désigne les descendants de ce héros. L'étymologie du nom est discutée: on le rattache parfois au verbe *velja* («choisir»), mais il paraît plus séduisant d'y voir une formation sur le substantif *vǫlsi* («phallus de cheval»).

17. *Gram*: v.isl. *Gramr*, nom formé sur l'adjectif *gramr* («courroucé», «hostile»).

18. *Après cela*: à partir d'ici, le récit de Snorri recoupe la matière d'un autre poème héroïque, les *Fáfnismál* ou «Dits de Fáfnir» (lesquels font

immédiatement suite aux *Reginsmál* dans le *Codex Regius des poèmes eddiques*), et, de même que pour la plus grande partie de ce chapitre, de la *Vǫlsunga saga*. On notera également que plusieurs monuments de la Scandinavie médiévale, tant des pierres dressées et des parois rocheuses portant des inscriptions runiques (le rocher de Ramsund en Suède, notamment) que les portails d'églises en bois (les célèbres *stavekirker* de Norvège), furent gravés de scènes représentant la mise à mort de Fáfnir par Sigurðr, la cuisson de son cœur (avec l'épisode capital du doigt brûlé au contact du sang du dragon), la mise en garde prononcée par les oiseaux, etc.

19. *un peu de sang en ébullition*: nous employons cette périphrase pour rendre le mot islandais *frauð*, qui signifie littéralement: «écume» (cf. l'anglais *froth* et le danois *fråde*).

20. *les passereaux*: v.isl. *igðurnar*. Le sens précis du mot *igða* est discuté: on a proposé «pie bleue» ou «sittelle», mais il paraît plus probable qu'il désigne la bergeronnette, en raison de l'existence d'un terme norvégien *igda* (ou *egde*, selon les dialectes) possédant ce sens.

21. *L'un d'entre eux proclamait*: les deux strophes suivantes constituent une citation des *Fáfnismál* (strophe 32-33).

22. *Le dilapidateur des anneaux*: v.isl. *spillir bauga*. Il s'agit là d'une métaphore d'un type assez courant pour désigner un chef munificent: c'est celui qui distribue généreusement des anneaux (d'or) à ses hommes, à ses invités, aux poètes qui composent des strophes en son honneur, etc.

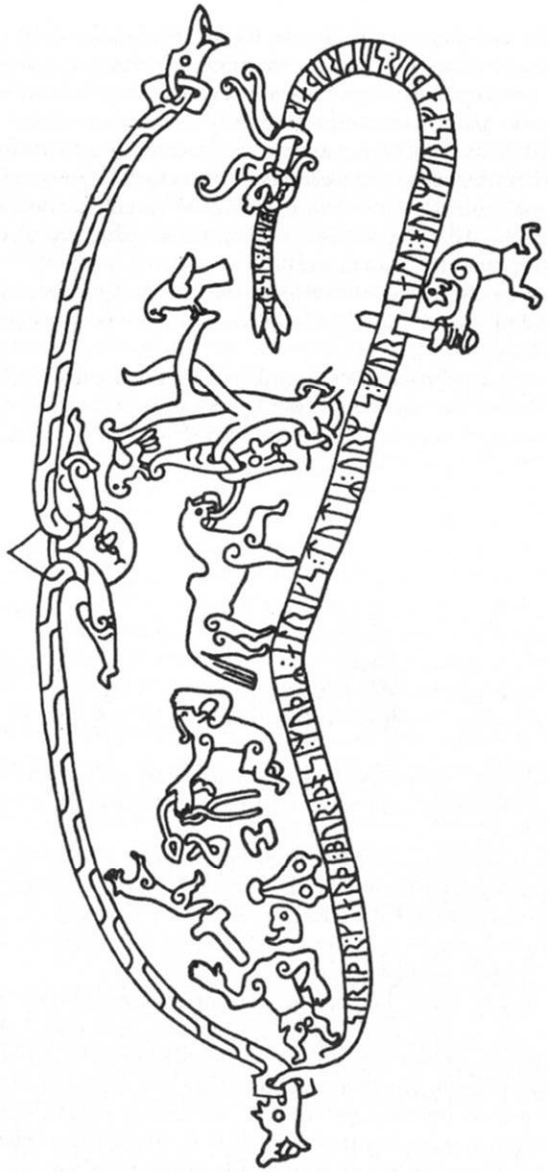
23. *S'il mangeait l'étincelant / Muscle de vie*: nous suivons ici la leçon du ms. *Reg.*, sans nul doute préférable à celle donnée par les mss *R* et *T* («S'il possédait...»); la métaphore «l'étincelant muscle de vie» désigne bien entendu le cœur.

24. *Grani*: littéralement: «cheval», cf. le substantif *grani* qui désignait à l'origine un cheval dont la lèvre supérieure était recouverte de poils, d'une «moustache» (v.isl. *grǫn*).

25. *Sur ces entrefaites*: à partir d'ici, le récit de Snorri recoupe en partie la matière du poème héroïque, les *Sigrdrífumál* («Dits de Sigrdrífa»), lesquels font suite aux *Fáfnismál* dans le *Codex Regius des poèmes eddiques*, mais aussi du *Brot af Sigurðarkviðu* («Fragment du poème de Sigurðr») et d'autres poèmes de ce cycle relatif aux exploits de Sigurðr.

26. *Brynhild*: v.isl. *Brynhildr*. Le premier élément de ce nom composé signifie: «broigne» (cf. le substantif *brynja*); *Brynhildr* peut donc être traduit littéralement par: «Hildr-à-la-broigne», appellation qui convient d'autant mieux à une Valkyrie que *Hildr* lui-même est bien attesté comme nom de Valkyrie et que ces personnages féminins exercent le plus souvent une fonction guerrière (cf. *supra* le chapitre 36 de la *Gylfaginning* notamment). On observera encore que le nom *Brynhildr* correspond très précisément à celui de *Brunichildis*, lequel fut porté par la reine d'Austrasie, plus connue dans l'historiographie française sous le nom de *Brunehaut*, ce dernier en étant bien entendu dérivé.

27. *Atli*: nom s'expliquant au mieux par l'adjectif *atall* (forme faible: *atli*), qui signifie: «atroce», «féroce». À une époque ultérieure, il fut rapproché du nom du roi des Huns, *Attila*.



La légende de Sigurðr, vainqueur du dragon.

Scène gravée sur le rocher de Ramsund (province de Södermanland, Suède) au XIe siècle. L'inscription runique, qui ne présente pas de rapport direct avec la légende de Sigurðr, a été disposée le long du corps d'un serpent, comme cela est souvent le cas sur les monuments runiques de Suède à cette époque. Mais ici le serpent symbolise le dragon Fáfnir, dans lequel Sigurðr est attaché Grani, le cheval de Sigurðr, enfonce vigoureusement son épée. On observera à l'extrême gauche la représentation de Reginn, décapité par Sigurðr, à la suite de la mise en garde chantée par les oiseaux perchés dans l'arbre. À ce dernier tandis que le héros fait rôtir le cœur du dragon sur le feu et se brûle le pouce.

28. *Hindafiall*: v.isl. *Hindafjall* (ou *Hindarfjall*, leçon donnée uniformément par le *Codex Regius des poèmes eddiques*), nom composé signifiant sans doute: «montagnes des biches» (ou «montagne de la biche», selon la leçon du ms. *Reg.*).

29. *une muraille de flammes*: Snorri emploie ici le substantif composé *vafr-logi*, que l'on rencontre également aux strophes 8 et 9 des *Skírnismál*. Il doit signifier: «feu qui se déplace», l'idée sous-jacente étant manifestement que cette muraille de flammes pouvait s'entrouvrir, voire disparaître, lorsqu'un cheval doté de pouvoirs magiques voulait la franchir.

30. *les Niflungar*: cette désignation constitue un emprunt au moyen bas allemand *Nevelingen*, nom des héros connus sous le nom de *Nibelungen* en haut allemand.

31. *en cadeau de noces*: le texte dit: *at línfé*, «en cadeau du vêtement de lin [porté par la mariée]». Il est manifeste que nous sommes ici en présence de la coutume appelée ailleurs *morgungjǫf*, littéralement: «cadeau du [lendemain] matin [des noces]» (cf. par ex. le vieux suédois *morgongava*, le moyen haut allemand *morgengabe*).

32. *se laver les cheveux*: le verbe employé ici est *bleikja*; il pourrait être traduit littéralement par: «éclaircir», mais, comme par la suite Snorri utilise le verbe *þvá* qui, lui, signifie sans conteste: «laver», l'expression *bleikja hadda* et le substantif composé qui en provient, *hadd-blik*, désignent sans nul doute le fait de «se laver la chevelure afin de l'éclaircir».

33. *au monde*: ici commence la version de ce chapitre transmise par le manuscrit *AM 748 II 4to* (= ms. *C*).

34. *sur leurs contrées*: dans le ms. *C*, les deux derniers paragraphes de ce chapitre (depuis: «Une fille du nom d'Áslaug...» jusqu'à: «... un endroit dénudé de leur corps») sont placés après la présente phrase.

35. *une grande armée*: leçon du ms. *C*, les mss *R* et *T* ne donnant pas l'adjectif «grande».

36. *secrètement*: l'auteur de la *Vǫlsunga saga* précise ici que ce fut Guðrún qui lui fit parvenir cet instrument de musique. Plusieurs monuments de la Scandinavie médiévale, en particulier les fonts baptismaux de l'église de Norum (province du Bohuslän en Suède), représentent cette scène héroïque de Gunnarr dans la fosse aux serpents, mais, tantôt il pince les cordes de la harpe avec ses orteils comme dans le récit de Snorri, dans la *Vǫlsunga saga* et dans le poème eddique, les *Atlamál*, et tantôt il se sert de ses mains comme dans un autre poème eddique, de facture sans doute plus ancienne, l'*Atlakviða*.

37. *Il joua si bien de la harpe que*: leçon du ms. *C*, les mss *R* et *T* donnant à la place de cette phrase la locution: «en sorte que».

38. *les Giukungar*: v.isl. *Gjúkungar*, littéralement: «les descendants de Gjúki».

39. *les boissons fortes*: leçon des mss *T* et *C*, qui écrivent plus précisément: «la boisson forte», le ms. *U* donnant ici: «l'hydromel fort».

40. *Après cela*: à partir d'ici, le récit de Snorri recoupe la matière héroïque de plusieurs autres poèmes eddiques, en particulier les *Hamðismál* («Dits de

Hamðir») et la *Guðrúnarhvǫt* («Exhortation de Guðrún»), de plusieurs strophes du poème scaldique de Bragi l'ancien, la *Ragnarsdrápa* (elles sont au demeurant citées par Snorri à la fin de ce chapitre), de la *Vǫlsunga saga* et, enfin, des *Gesta Danorum* de Saxo Grammaticus.

41. *Sorli, Hamdir et Erp*: v.isl. *Sǫrli, Hamðir, Erpr*. Ces trois noms sont donnés dans cet ordre-ci par les mss *R* et *T*, le ms. *C* les présentant dans l'ordre suivant: *Sǫrli, Erpr, Hamðir*, fait qui n'est pas dénué de signification quant à l'origine d'Erpr.

42. *Iormunrekk* · v.isl. *Jǫrmunrekkr* (leçon des mss *R* et *T*) ou *Ermenrekr* (leçon du ms. *C*), nom emprunté par les Scandinaves aux langues germaniques continentales; cf. le nom du célèbre roi des Ostrogots, *Ermanaric*, qui fonda au IVe siècle un vaste empire s'étendant sur les bords du Dniepr et de la mer Noire, et dont la mémoire fut célébrée dans de nombreuses œuvres littéraires, les unes fort anciennes, les autres plus récentes, de plusieurs peuples d'Europe occidentale. (Au milieu d'une bibliographie abondante, renvoyons d'abord à l'ouvrage de Georges Zink, *Les légendes héroïques de Dietrich et d'Ermrich dans les littératures germaniques*, 1950.)

43. *le duc*: v.isl. *jarl*, leçon fournie par le ms. *C*, les mss *R* et *T* ne donnant pas cette précision. Notons que, selon l'auteur de la *Vǫlsunga saga*, ce fut au cours du voyage de retour que Bikki incita de la sorte Randvér à épouser Svanhildr.

44. *en compagnie des hommes de sa garde*: leçon du ms. *R*; les mss *T* et *C* n'apportent pas ici cette précision, mais il ne fait aucun doute, en raison du contexte, que le roi Jǫrmunrekkr était accompagné d'autres hommes.

45. *à se laver les cheveux*: Snorri emploie ici le substantif composé *haddblik*, commenté plus haut (note 32).

46. *des propos cinglants*: Snorri ne précise pas la teneur de ces propos cinglants (ou, plus précisément, de ces paroles haineuses), mais il ne fait guère de doute, témoin la strophe 3 de la *Guðrúnarhvǫt*, que Guðrún fit une comparaison blessante entre le courage de ses frères, Gunnarr et Hǫgni, et l'inaction de ses fils, alors que leur sœur venait d'être mise à mort par Jǫrmunrekkr. Ce terrible reproche de manquement à l'honneur familial et d'absence de bravoure se rencontre à maintes reprises dans les sagas islandaises lorsqu'une héroïne exhorte l'un ou l'autre de ses proches à la vengeance.

47. *étaient morts*: le ms. *C* ajoute ici cette phrase: «C'est la raison pour laquelle la broigne est appelée "vêtement ou habit de Hamðir et de Sǫrli".»

48. *ses fils*: leçon du ms. *C*, qui donne ce passage à un endroit différent de celui où on le trouve dans les mss *R* et *T*; ces derniers écrivent ici: «son fils».

49. *leur corps*: à l'appui de cette dernière phrase, Snorri cite la strophe 18 de la *Ragnarsdrápa* du scalde Bragi l'ancien, puis, après avoir indiqué que la plupart des scaldes composèrent des vers sur les épisodes relatés dans le présent chapitre, il cite à nouveau la *Ragnarsdrápa* en précisant que les strophes qu'il en extrait se rapportent à la mort de Sǫrli et de Hamðir (strophes 3-7).

SEPTIÈME CHAPITRE

[Édition d'Anne Holtsmark et Jón Helgason, pp. 101-103; cf. l'édition de Finnur Jónsson, chap. 53, pp. 135-138.]

Ce chapitre est transmis dans son entier par les mss *R*, *T* et *C*, et de façon résumée par le ms. *U*, ainsi que par les fragments *AM 748 I 4to* et *AM 757 a 4to*. En revanche, il n'est pas donné par le ms. *W*.

1. *Skioldungar*: v.isl. *Skjǫldungar*, littéralement: «descendants de Skjǫldr»; l'histoire de cette dynastie danoise est relatée dans la *Skjǫldunga saga*, œuvre islandaise antérieure à Snorri Sturluson (ce dernier la mentionne au chapitre 29 de l'*Ynglinga saga*), qui n'existe plus qu'à l'état de fragments. Le présent récit constitue visiblement l'un d'entre eux.

2. *Gotland*: il se révèle délicat de trancher avec certitude quelle contrée recouvrait à l'origine cette appellation islandaise de *Gotland*, qui est employée ici comme synonyme de *Danemark*, car elle peut théoriquement se rapporter à l'île suédoise de la Baltique, mais aussi aux provinces suédoises du *Götaland* ou à la péninsule danoise du *Jutland* (même si les sources islandaises donnent généralement à cette dernière le nom de *Jótland*). Compte tenu d'autres passages de l'œuvre de Snorri, en particulier du chapitre 82 des *Skáldskaparmál* (édition de Finnur Jónsson), c'est toutefois la dernière solution qui paraît être la plus acceptable.

3. *la langue danoise*: cette expression, qui trouve sans doute son origine dans le monde anglo-saxon en contact avec les Vikings et que l'on rencontre souvent dans la littérature islandaise ancienne, désigne globalement la langue parlée par l'ensemble des peuples scandinaves (Danois, Suédois, Norvégiens, puis Islandais et autres habitants des colonies norroises) depuis les temps les plus reculés jusqu'à l'époque dite viking, et pas uniquement l'idiome parlé au Danemark.

4. *paix de Frodi*: v.isl. *Fróðafriðr*; le ms. *R* donne ici la leçon: «les hommes du Nord l'appellent "paix de Fróði"», tandis que les mss *T* et *C* présentent une phrase impersonnelle.

5. *les hauteurs de Ialangr*: v.isl. *Jalangrsheiðr*; le nom *Jalangr* pourrait désigner la ville danoise de Jelling, qui est précisément située dans la péninsule du Jutland (cf. *supra*, note 2). Mais il ne faudrait pas en conclure que le siège de la dynastie des Skjǫldungar se situait nécessairement (ou exclusivement) à Jelling: dans un autre récit, au chapitre 11 de l'*Ynglinga saga*, Snorri associe en effet le roi Fróði à la localité de Lejre, en Seelande. On observera en outre que, dans le ms. *C*, il est précisé que cet anneau d'or demeura «trois hivers au bord de la route empruntée par le peuple sur les hauteurs de Jalangr».

6. *Fiolnir*: présenté par Snorri, au chapitre 11 de l'*Ynglinga saga*, comme fils du dieu Freyr, auquel il succéda à la tête du royaume suédois à Upsal, Fjǫlnir était lié à Fróði par de solides liens d'amitié. Les deux souverains s'invitaient à tour de rôle, et ce fut au demeurant lors d'un banquet organisé à Lejre, chez le roi Fróði, que Fjǫlnir trouva la mort.

7. *Fenia et Menia*: v.isl. *Fenja* et *Menja*; ainsi qu'elles le proclament à la strophe 9 du *Grottasǫngr* (cf. *infra*), ces deux femmes appartiennent à la race des géants.

8. *celui du paysan*: leçon du ms. *C*, les mss *R* et *T* donnant simplement: «celui [de l'homme]».

9. *Grottasong*: v.isl. *Grottasǫngr*, littéralement: «Chant de Grotti». Connu uniquement sous la forme transmise par les mss *R* et *T* de l'*Edda*, ce poème comprend vingt-quatre strophes (l'une d'entre elles, la première, étant de plus transmise par le ms. *C*, qui la cite à cet endroit même). En raison de sa facture, il a fréquemment été édité au sein du corpus des poèmes eddiques, et, comme eux, il est difficile à dater avec précision (certains philologues estiment qu'il s'agit d'une œuvre du Xe siècle, d'autres considèrent qu'il est plus récent). Quoi qu'il en soit, plusieurs métaphores scaldiques attestent que le mythe du roi Fróði était connu dès le Xe siècle.

10. *le bateau ne sombrât*: leçon du ms. *T*, les mss *R* et *C* donnant la phrase au pluriel. Dans leur résumé de ce chapitre, les fragments *AM 748 I 4to* et *AM 757 a 4to* parlent eux aussi de «bateaux», mais ici il est précisé que le naufrage survint *á Petlandsfirði*, donc dans le Pentland Firth entre l'archipel des Orcades et l'Écosse. Cette localisation se révèle être du plus haut intérêt en raison non seulement de la présence de courants très violents dans ce détroit (en particulier à l'endroit appelé aujourd'hui *Swelchie*, qui, situé au nord-est de l'île de Stroma, constitue un véritable maelström — or ce toponyme provient indubitablement du mot norrois *svelgr*, utilisé ici par Snorri pour désigner le tourbillon qui se forma dans la mer après le naufrage, et mentionné déjà comme toponyme dans l'*Orkneyinga saga*), mais également de l'existence aux Orcades de légendes attestées à la fin du XIXe siècle relatives à «Grotti Finnie» et «Grotti Minnie», qui moulaient du sel dans le Pentland Firth...

11. *la mer devint salée*: vient ensuite, dans les mss *R* et *T*, la citation des vingt-quatre strophes du *Grottasǫngr*.

HUITIÈME CHAPITRE

[Édition d'Anne Holtsmark et Jón Helgason, pp. 103-105; cf. l'édition de Finnur Jónsson, chap. 54-55, pp. 139-142.]

Transmis par les mss *R*, *W*, *T*, *U* et *C*, ce chapitre est précédé, dans le *Codex Upsaliensis*, du titre «Du récit de l'or semé par Hrólfr» et, dans le *Codex Trajectinus*, «De la semence de Kraki». Comme pour le chapitre précédent, la source de Snorri est constituée par la *Skjǫldunga saga*, œuvre aujourd'hui disparue. La matière relatée ici est également connue par d'autres textes, notamment par la recension latine de la *Skjǫldunga saga* due à l'historien Arngrímur Jónsson, par les *Gesta Danorum* de Saxo Grammaticus et par une «saga des temps anciens» de rédaction tardive, la *Hrólfs saga Kraka*. De plus, le chapitre 29 de l'*Ynglinga saga* contient un résumé de l'expédition de Hrólfr Kraki à Upsal.

1. *Pourquoi l'or est-il appelé «semence de Kraki»?*: leçon des mss *T* et (sous une forme très proche) *W*, les mss *R*, *U* et *C* ne donnant pas cette phrase.

2. *Lejre*: v.isl. *Hleiðr*, siège de la dynastie danoise jusqu'au Xe siècle environ, époque où il fut remplacé par Roskilde, localité située à une dizaine de kilomètres de là, sur la même île de Seelande.

3. *auquel on donne un nom*: cette coutume, intitulée *nafn-festr* (littéralement: «fixation du nom»), est attestée dans plusieurs grandes sagas islandaises de l'époque classique (cf. en particulier le chapitre 11 de la *Fóstbrœðra saga*).

4. *On raconte également ceci*: dans le ms. *U*, ce paragraphe marque visiblement le début d'un nouveau chapitre (il est en effet précédé du mot *Capitulum*).

5. *Adils*: v.isl. *Aðils*; à propos de ce roi suédois, voir notamment les chapitres 28 et 29 de l'*Ynglinga saga*.

6. *Ali*: v.isl. *Áli*; ce souverain est également connu par l'*Ynglinga saga* (où il est qualifié de *inn upplenzki*, «l'Upplandais», appellation que donne pareillement le ms. *U* et qui, à l'origine, dut se rapporter à la province d'Uppland en Suède plutôt qu'à celle de l'Opland en Norvège) et par le *Beowulf*, le poème anglo-saxon laissant au demeurant entrevoir qu'il aurait été l'oncle maternel du roi Aðils.

7. *Vänern*: situé dans la partie occidentale de la Suède centrale, le Vänern est le plus grand lac du pays (il s'étend sur 5 546 kilomètres carrés).

8. *Bodvar Biarki*: v.isl. *Bǫðvarr Bjarki*; ce surnom de *Bjarki*, qui signifie: «l'ourson», se rencontre à plusieurs reprises dans la littérature islandaise ancienne, et c'est d'après lui qu'est appelé l'un des plus célèbres poèmes héroïques de l'antiquité nordique, les *Bjarkamál* («Dits de Bjarki»).

9. *Hialti le généreux*; v.isl. *Hjalti hugprúði*; ce surnom de *hugprúði* («généreux» au sens vieilli du terme, c'est-à-dire: «qui a l'âme grande et noble») n'est donné que par les mss *R* et *C*, les mss *W* et *T* le supprimant et le ms. *U* ne transmettant pas cette énumération des *berserkir* de Hrólfr Kraki.

10. *Hildisvin*: v.isl. *Hildisvín*, littéralement: «porc du combat»; ce nom se révèle être particulièrement intéressant, car il prend place au sein d'un vaste ensemble de représentations, tant littéraires que matérielles, de casques guerriers surmontés de l'effigie d'un porc (cf. d'une part, le poème anglo-saxon *Beowulf* et de nombreuses métaphores norroises, et, d'autre part, les fascinantes découvertes archéologiques effectuées à Sutton Hoo, en Grande-Bretagne, et aussi à Vendel et Torslunda, en Suède).

11. *Hrafn*: ce nom signifiant: «corbeau», il pourrait être question ici d'une dénomination consciemment odinnique, puisque le corbeau et le cheval étaient par excellence reliés au dieu Óðinn.

12. *Hildigolt*: v.isl. *Hildigǫltr*, littéralement: «verrat du combat», nom de formation et de signification identiques à celles du nom *Hildisvín*, mais qui, selon toute vraisemblance, désigne non pas le casque du roi Áli, mais celui du roi Aðils.

13. *les armes n'avaient pas prise*: leçon du ms. *R*, les autres manuscrits parlant ici de «fer» plutôt que d'«armes». Dans les deux cas, l'idée est identique: il s'agissait d'une armure aux propriétés magiques, conception qu'exprime peut-être le nom de cette broigne également (*Finnsleif*, littéralement: «legs de Finnr», pouvant exprimer l'idée d'une fabrication surnaturelle, à savoir par un nain — cf. aussi *infra* la note 5 au chapitre 9 des *Skáldskaparmál*).

14. *Sviagris*: v.isl. *Svíagríss*, littéralement: «cochon des Suédois». L'importance tant rituelle que mythologique du porc paraît avoir été encore

plus grande en Suède que dans les autres pays scandinaves, fait qui a au demeurant amené certains chercheurs à tenter d'expliquer le nom même des Suédois (latin *Suiones*, v. isl. *Svíar*) par la désignation du porc, mais cette hypothèse paraît beaucoup moins vraisemblable que l'étymologie expliquant ce nom ethnique par « les propres, les siens ».

15. *Fyris* : cette rivière qui, coulant du nord de la province d'Uppland, se jette dans le lac Mälar, est navigable entre son embouchure et la ville d'Upsal (et même un peu au-delà sur des barques à faible tirant).

16. *lesquels n'étaient protégés par aucun sauf-conduit* : le roi Hrólfr devait, lui, bénéficier d'une clause de sauvegarde en raison de sa parenté directe avec la femme du roi suédois.

17. *ni devant le feu ni devant le fer* : on sait que les guerriers-fauves ou *berserkir* étaient réputés être insensibles au feu et au fer. Voir la célèbre description qu'en donne Snorri lui-même au chapitre 6 de l'*Ynglinga saga* : « Ses hommes [à Óðinn] allaient sans broigne, sauvages comme des chiens ou des loups ; ils mordaient dans leurs boucliers et ils étaient forts comme des ours ou des taureaux. Ils tuaient les hommes, mais ni le feu ni le fer ne leur faisaient de mal. On appelait cela le *berserksgangr* [littéralement : "marche de *berserkr*"]. »

18. *des plaines de la Fyris* : Snorri cite ensuite une demi-strophe d'Eyvindr skáldaspillir et une strophe de Þjóðólfr Arnórsson se rapportant toutes deux à ce haut fait de Hrólfr Kraki répandant l'or sur les plaines suédoises.

NEUVIÈME CHAPITRE

[Édition d'Anne Holtsmark et Jón Helgason, pp. 106-107 ; cf. l'édition de Finnur Jónsson, chap. 62, pp. 153-155.]

Transmis par les quatre principaux manuscrits (mais pas par le ms. *C*, qui présente ici une lacune), ce chapitre est précédé dans le *Codex Upsaliensis* du titre « Du combat de Heðinn et Hǫgni ». Sa source est constituée par les strophes 8-12 du poème scaldique de Bragi l'ancien, la *Ragnarsdrápa*, strophes citées à la fin du récit par Snorri. Comme nous l'avons indiqué plus haut, il semble que Bragi composa ce poème, à l'époque païenne, en décrivant les scènes peintes sur un bouclier qui lui avait été offert par le roi Ragnarr. La matière du présent récit se rencontre dans de nombreuses autres strophes scaldiques, mais aussi dans une œuvre plus récente, le *Sǫrla þáttr*, ainsi que dans les *Gesta Danorum* de Saxo Grammaticus, et le thème de « la guerre éternelle » est également présent dans les littératures d'autres provinces du monde germanique, témoin le poème anglo-saxon *Widsið* et le poème allemand *Kudrun*.

1. *Hiadningar* : v.isl. *Hjaðningar*, nom qui doit signifier : « Heðinn et les siens », Heðinn étant l'un des principaux héros de ce récit.

2. *Hild* : v.isl. *Hildr*, personnification poétique du combat. (Le substantif *hildr* désignait peut-être plus précisément, à l'origine tout du moins, le combat singulier se déroulant à l'intérieur d'un cercle d'hommes.) Ce nom *Hildr* se rencontre très souvent en anthroponymie scandinave (et germanique en général), tant sous cette forme simple qu'en composition.

3. *Hoy* : v.isl. *Háey*, littéralement : « haute île ». Elle est située à l'ouest de la baie de Scapa Flow et s'étend sur vingt et un kilomètres de long et douze kilomètres de large.

4. *un collier, en guise de réconciliation* : leçon (émendée) du ms. *R*. Les trois autres manuscrits parlent uniquement de réconciliation et ne mentionnent donc pas ce collier, mais la leçon du ms. *R* est étayée par la strophe 8 de la *Ragnarsdrápa*, dans laquelle il est question d'un anneau ou collier apporté par Hildr « au guerrier ».

5. *Dainsleif* : v.isl. *Dáinsleif*, littéralement : « legs de Dáinn », Dáinn étant l'un des nains énumérés dans les strophes de la *Vǫluspá* citées au chapitre 14 de la *Gylfaginning*. Cette épée d'origine surnaturelle possède des pouvoirs magiques, selon la description qu'en donne le roi Heðinn à la phrase suivante.

6. *combat des Hiadningar* : leçon des mss *R*, *W* et *T*, le ms. *U* donnant ici la leçon : « Tempête des Hjaðningar ».

7. *jusqu'au Crépuscule des dieux* : ce chapitre s'achève, dans les mss *R*, *W* et *T*, sur la phrase : « De là les vers composés par le scalde Bragi dans la *Ragnarsdrápa loðbrókar* », suivie de la citation des cinq strophes de ce poème relatives au combat des Hjaðningar.

BIBLIOGRAPHIE

L'*Edda* et la mythologie nordique ont donné lieu à d'innombrables études dont il ne saurait être question ici de dresser la liste exhaustive. Après avoir mentionné les manuscrits de l'œuvre et ses éditions les plus importantes, nous indiquerons seulement les principaux travaux rédigés dans les langues que pratique l'honnête homme. Les références de plusieurs instruments bibliographiques permettront le cas échéant de poursuivre l'étude à l'aide des nombreux ouvrages et articles publiés dans les langues scandinaves.

Les manuscrits:

Codex Regius de l'Edda de Snorri (cote *Gl.kgl.sml. 2367 4to*). Longtemps conservé à la Bibliothèque royale de Copenhague, il a été rendu à l'Islande en 1985 et fait à présent partie des collections de la Fondation arnamagnéenne de Reykjavik. Il a fait l'objet d'une édition fac-similé procurée par Elias Wessén: *Codex Regius of the Younger Edda* (Copenhague, 1940, Einar Munksgaard éd., collection Corpus codicum Islandicorum medii ævi, vol. XIV). Ce manuscrit, qui est généralement daté du début du XIVe siècle, ne doit pas être confondu avec le *Codex Regius des poèmes eddiques* (cote *Gl.kgl.sml. 2365 4to*), lequel est daté du dernier tiers du XIIIe siècle.

Codex Wormianus (cote *AM 242 fol.*). Daté du milieu du XIVe siècle, ce manuscrit est conservé au Danemark: il fait partie des collections de la Fondation arnamagnéenne de Copenhague. Il a fait l'objet d'une édition fac-similé procurée par Sigurður Nordal: *Codex Wormianus (The Younger Edda) MS.No.242 fol. in The Arnemagnean Collection in the University Library of Copenhagen* (Copenhague, 1931, Einar Munksgaard éd., coll. Corpus codicum Islandicorum medii ævi, vol. II). Voir aussi l'édition diplomatique procurée par Finnur Jónsson: *Edda Snorra Sturlusonar. Codex Wormianus AM 242 fol.* (Copenhague & Christiania, 1924).

Codex Trajectinus (cote *MS No 1374, Bibliothèque universitaire d'Utrecht*). Daté des environs de 1600, ce manuscrit islandais, aujourd'hui conservé à Utrecht, aux Pays-Bas, constitue une copie très fidèle d'un manuscrit beaucoup plus ancien (on date l'original de la seconde moitié du XIIIe siècle). Il a fait l'objet d'une édition fac-similé procurée par Anthony Faulkes: *Codex Trajectinus. The Utrecht manuscript of the Prose Edda* (Copenhague, 1985, Rosenkilde & Bagger éd., coll. Early Icelandic Manuscripts in Facsimile, vol. XV). Édition diplomatique par Willem van Eeden: *De Codex Trajectinus van de Snorra Edda* (Leyde, 1913). Édition normalisée (avec orthographe moderne) par Árni Björnsson: *Snorra Edda* (Reykjavik, 1975, Iðunn éd.).

Codex Upsaliensis (cote *De la Gardie 11, Bibliothèque universitaire d'Upsal*). Généralement considéré comme étant de quelques années antérieur au *Codex Regius*, ce parchemin islandais, aujourd'hui conservé en Suède, serait le plus ancien manuscrit de l'*Edda*. Il présente un intérêt considérable pour l'étude de l'œuvre, car la version qu'il donne de l'*Edda* diffère en de nombreux points de celle transmise par les trois manuscrits mentionnés précédemment. Il a fait l'objet d'une importante édition fac-similé et diplomatique, munie d'un commentaire fort précieux et d'une concordance lexicale, procurée par Anders Grape, Gottfrid Kallstenius et Olof Thorell: *Snorre Sturlassons Edda. Uppsala-handskriften DG 11* (2 volumes, Upsal, 1962 et 1977, Almqvist & Wiksell éd.).

Fragments de l'Edda de Snorri: plusieurs manuscrits médiévaux contiennent des fragments de l'*Edda* de Snorri, notamment le parchemin portant la cote *AM 748 II 4to* et dont le texte couvre certains chapitres des *Skáldskaparmál* traduits dans le présent volume. Daté des environs de 1400, ce manuscrit a fait l'objet d'une édition fac-similé par Elias Wessén: *Fragments of the Elder and the Younger Edda* (Copenhague, 1945, Einar Munksgaard éd., coll. Corpus codicum Islandicorum medii ævi, vol. XVII).

Les éditions:

Depuis le XVIIe siècle, l'*Edda* a été éditée à de multiples reprises. Parmi les éditions les plus utiles, mentionnons celles procurées par:

Rasmus Rask, *Snorra-Edda ásamt Skáldu og þarmeð fylgjandi ritgjörðum* (Stockholm, 1818).

Jón Sigurðsson, Sveinbjörn Egilsson et alii, sous les auspices de Fondation arnamagnéenne: *Edda Snorra Sturlusonar. Edda Snorronis Sturlæi* (3 tomes, Copenhague, 1848, 1852 et 1880-1887). C'est la plus importante des éditions: non seulement elle reproduit fidèlement le texte du *Codex Regius* en tenant compte des leçons du *Codex Wormianus*, mais elle comprend une édition diplomatique du *Codex Upsaliensis* et des divers fragments de l'œuvre, ainsi qu'un important commentaire. Le premier tome comporte de surcroît une excellente traduction latine placée en regard du texte norrois.

Finnur Jónsson, *Edda Snorra Sturlusonar udgivet efter Håndskrifterne* (Copenhague, 1931). Édition critique reproduisant le texte du *Codex Regius* mais tenant compte des leçons fournies par tous les autres manuscrits, y compris le *Codex Trajectinus*, qui avait été redécouvert au XIXe siècle. Souvent considérée comme étant l'édition de référence, elle n'est pas pour autant dépourvue d'erreurs ni d'omissions.

À côté de ces éditions présentant le texte complet de l'*Edda*, on dispose d'éditions de l'une ou l'autre partie de l'œuvre, le plus souvent de la *Gylfaginning* et de certains chapitres des *Skáldskaparmál*. C'est le cas notamment de celles procurées par:

Ernst Wilken, *Die prosaische Edda im Auszuge* nebst *Vǫlsunga-saga* und *Nornagests-tháttr* (2 tomes, Paderborn, 1877 et 1883; réédition: 1912 et 1913, coll. Bibliothek der ältesten Deutschen Litteratur-Denkmäler, vol. XI et XII). Édition surtout utile pour son glossaire.

Anne Holtsmark & Jón Helgason, *Snorri Sturluson: Edda. Gylfaginning og prosafortellingene av Skáldskaparmál* (Copenhague, 1950, coll. Nordisk Filologi, vol. A:1). Sans doute la plus commode des éditions comprenant au premier chef les récits mythologiques de l'*Edda*.

Anthony Faulkes, *Snorri Sturluson: Edda*. Prologue and *Gylfaginning* (Oxford, 1982, Clarendon Press; réimpression: Londres, 1988, Viking Society for Northern Research). Édition très soignée du « Prologue » et de la *Gylfaginning*, accompagnée d'une solide introduction et d'un glossaire rendant les plus grands services.

Les traductions:

Il existe de très nombreuses traductions de l'*Edda*, dans la plupart des langues européennes (et même en japonais), mais rares sont celles qui furent effectuées à partir du vieil islandais. Parmi les plus satisfaisantes, signalons:

La traduction latine due à Sveinbjörn Egilsson et publiée au tome 1 de l'édition de l'œuvre sous les auspices de la Fondation arnamagnéenne de Copenhague en 1848 (cf. *supra*).

La traduction allemande due à Gustav Neckel & Felix Niedner, *Die jüngere Edda mit dem sogenannten ersten grammatischen Traktat* (Iéna, 1925, Eugen Diederichs éd., collection Thule, vol. XX; réédition avec une postface de Siegfried Gutenbrunner: Düsseldorf-Cologne, 1966, Eugen Diederichs éd.).

La récente traduction anglaise procurée par Anthony Faulkes, *Snorri Sturluson: Edda* (Londres, 1987, Everyman's Library). Comme les deux ouvrages précédents, celui-ci offre une traduction complète de l'*Edda*, entreprise courageuse mais dont les résultats ne paraissent pas toujours convaincants en ce qui concerne les deux dernières parties de l'œuvre.

Parmi les quelques traductions françaises ayant été publiées depuis le XVIIIe siècle, la plus ancienne se révèle être la plus intéressante:

Paul-Henri Mallet, *Monumens de la mythologie et de la poésie des Celtes et particulièrement des anciens Scandinaves: Pour servir de Supplément et de preuves à l'Introduction à l'Histoire de Dannemarc* (Copenhague, 1756). Même si elle doit beaucoup aux traductions latine, danoise et suédoise antérieures, elle repose sur une étude consciencieuse des premières éditions de l'*Edda* et sur une réelle connaissance du *Codex Upsaliensis*, dont Mallet suivit souvent les leçons. Son influence fut considérable sur le préromantisme européen, et c'est au reste à partir d'elle que furent élaborées les premières traductions anglaise et allemande des récits mythologiques de Snorri.

Les travaux

L'étude de référence sur Snorri Sturluson demeure celle rédigée en islandais par:

Sigurður Nordal, *Snorri Sturluson* (Reykjavik, 1920; 2e édition: Reykjavik, 1973; 3e édition: dans S.N., *Mannlýsingar I*, Reykjavik, 1986, Almenna Bókafélagið éd.).

Il serait d'autant plus utile de la traduire dans une langue de grande diffusion qu'elle n'a pas été véritablement remplacée par la monographie due à:

Marlene Ciklamini, *Snorri Sturluson* (Boston, 1978, Twayne Publishers, coll. Twayne's World Authors Series).

Cet ouvrage rend néanmoins quelques services: clair et bien conçu, il offre une synthèse des recherches sur Snorri.

Au sujet de l'*Edda* elle-même, signalons en plus des deux ouvrages précédents, qui contiennent naturellement de longs développements sur l'œuvre de Snorri, que ce soit l'*Edda* ou la *Heimskringla*, les travaux suivants, dont les points de vue sont parfois diamétralement opposés:

Walter Baetke, *Die Götterlehre der Snorra-Edda* (Berlin, 1952, Akademie-Verlag, Berichte über die Verhandlungen der Sächsischen Akademie der Wissenschaften zu Leipzig. Philologisch-historische Klasse, vol. 97: 3).

Margaret Clunies Ross, *Skáldskaparmál. Snorri Sturluson's* ars poetica *and medieval theories of language* (Odense, 1987, Odense University Press, The Viking Collection, Studies in Northern Civilization, vol. 4).

Georges Dumézil, *Loki* (Paris, 1948, Maisonneuve éd., coll. «Les dieux et les hommes», vol. 1; 3e édition («nouvelle édition refondue»): Paris, 1986, Flammarion éd., coll. Nouvelle Bibliothèque scientifique).

Andreas Heusler, *Die gelehrte Urgeschichte im altisländischen Schrifttum* (Berlin, 1908, Abhandlungen der königl. Preuss. Akademie der Wissenschaften).

Hans Kuhn, «Das nordgermanische Heidentum in den ersten christlichen Jahrhunderten» (*Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur*, 79, 1942, pp. 133-166; réimpression dans: Hans Kuhn, *Kleine Schriften*, tome 2, Berlin, 1971, Walter de Gruyter éd., pp. 296-326).

Gottfried Lorenz, *Snorri Sturluson: Gylfaginning. Texte, Übersetzung, Kommentar* (Darmstadt, 1984, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, coll. Texte zur Forschung, vol. 48).

Eugen Mogk, *Novellistische Darstellung mythologischer Stoffe Snorris und seine Schule* (Helsinki, 1923, Folklore Fellows Communications, vol. 51).

Kurt Schier, «Zur Mythologie der *Snorra Edda*: Einige Quellenprobleme» (dans: Ursula Dronke et al. (dir.), *Speculum Norroenum. Norse Studies in Memory of Gabriel Turville-Petre*. Odense, 1981, Odense University Press, pp. 405-420).

Klaus von See, *Mythos und Theologie im skandinavischen Hochmittelalter* (Heidelberg, 1988, Carl Winter Universitätsverlag, coll. Skandinavistische Arbeiten, vol. 8).

Gerd Wolfgang Weber, «Edda, Jüngere» (*Reallexikon der Germanischen Altertumskunde*, 2e édition, tome 6, Berlin-New York, 1985, Walter de Gruyter éd., pp. 394-412).

Concernant la littérature norroise en général, signalons simplement quelques ouvrages de référence:

Carol J. Clover & John Lindow (dir.), *Old Norse-Icelandic Literature. A Critical Guide* (Ithaca-Londres, 1985, coll. Islandica, vol. XLV).

Jónas Kristjánsson, *Eddas and Sagas. Iceland's Medieval Literature* (Reykjavik, 1988, Hið íslenska bókmenntafélag).

Rudolf Simek & Hermann Pálsson, *Lexikon der altnordischen Literatur* (Stuttgart, 1987, Alfred Kröner éd.).

Gabriel Turville-Petre, *Origins of Icelandic Literature* (Oxford, 1953, Clarendon Press).

Jan de Vries, *Altnordische Literaturgeschichte* (2 tomes, 2e édition, Berlin, 1964 et 1967, Walter de Gruyter éd., coll. Grundriss der germanischen Philologie, vol. 15 et 16).

Parmi les multiples travaux relatifs à la religion des anciens Scandinaves et, plus généralement, des anciens Germains, nous ne mentionnerons ici que les manuels et les ouvrages d'ensemble:

Rudolf Simek, *Lexikon der germanischen Mythologie* (Stuttgart, 1984, Alfred Kröner éd.).

Gabriel Turville-Petre, *Myth and Religion of the North. The Religion of Ancient Scandinavia* (Londres, 1964, Weidenfeld and Nicolson éd.).

Jan de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte* (2 tomes, 2e édition, Berlin, 1956 et 1957, Walter de Gruyter éd., coll. Grundriss der germanischen Philologie, vol. 12: 1-2). (Du même auteur, on consultera avec profit l'article «La religion des Germains», dans: Henri-Charles Puech, dir., *Histoire des Religions*, I, Paris, 1970, Encyclopédie de la Pléiade, pp. 747-780.)

Signalons enfin deux bons ouvrages de synthèse:

Maurice Gravier, *Les Scandinaves. Histoire des peuples scandinaves. Épanouissement de leurs civilisations des origines à la Réforme* (Paris, 1984, Lidis-Brepols éd.).

Hans Kuhn, *Das alte Island* (Düsseldorf-Cologne, 1971, Eugen Diederichs éd.).

Deux bibliographies complètes de l'*Edda* de Snorri et des poèmes eddiques ont été publiées dans la collection *Islandica* (vol. XIII et XXXVII):

Halldór Hermannsson, *Bibliography of the Eddas* (Ithaca, N.Y., 1920).
Jóhann S. Hannesson, *Bibliography of the Eddas* (Ithaca, N.Y., 1955).

Parmi les autres instruments bibliographiques concernant l'*Edda* et la mythologie nordique, mentionnons les fascicules publiés par la revue *Acta Philologica Scandinavica* (jusqu'en 1988), ainsi que les cahiers intitulés *Bibliography of Old Norse-Icelandic Studies* (Copenhague, Munksgaard éd., 1964, puis Bibliothèque royale éd.) et censés répertorier chaque année tous les travaux consacrés au Moyen Âge norrois. La prodigieuse richesse des études de mythologie est illustrée au mieux par le gros volume (plus de trois mille titres recensés!) publié récemment par:

John Lindow, *Scandinavian Mythology. An Annotated Bibliography* (New York-Londres, 1988, Garland éd., coll. Garland Folklore Bibliographies, vol. 13).

INDEX

Après chaque nom — qu'il s'agisse d'un nom de personne, de lieu, d'œuvre littéraire ou d'objet —, nous donnons entre parenthèses la forme qu'il présentait en vieil islandais dans la version de l'*Edda* suivie à cet endroit, et, en cas d'homonymie, une brève précision à son sujet. En revanche, nous n'avons pas jugé utile de signaler ici également les formes concurrentes que possèdent certains de ces noms dans les différents manuscrits, la plupart d'entre elles ayant été relevées et commentées dans les notes.

L'aube des peuples

POP WUH (Le Livre des événements). Version d'Adrián I. Chávez. *Traduit de l'espagnol par Anny Amberni.*

L'HISTOIRE DES ROIS FRANCS, par Grégoire de Tours. *Traduit du latin par J.J.E. Roy. Précédé d'un texte d'Erich Auerbach.*

LE KALEVALA (Épopée des Finnois) (2 vol.), par Elias Lönnrot. *Traduit du finnois, présenté et annoté par Gabriel Rebourcet.*

L'EDDA (Récits de mythologie nordique), par Snorri Sturluson. *Traduit du vieil islandais, introduit et annoté par François-Xavier Dillmann.* Prix de la traduction 1991 de la Société française des traducteurs.

LE DIT DES VRAIS HOMMES (Mythes, contes, légendes et traditions des Indiens Cashinahua), par André-Marcel d'Ans.

LE DÉSERT ET LA GLOIRE (Les Mémoires d'un agent syrien de Napoléon), par Fathallah Sâyigh. *Traduit de l'arabe d'après l'unique manuscrit de l'auteur, présenté et annoté par Joseph Chelhod.*

L'ÉPOPÉE DE GILGAMEŠ (Le grand homme qui ne voulait pas mourir). *Traduit de l'akkadien et présenté par Jean Bottéro.*

MON PASSÉ ESKIMO, par Georg Quppersimaan. Édité par Otto Sandgreen. *Traduit du danois par Catherine Enel.*

MYTHES TAHITIENS, réunis par Teuira Henry. *Traduit de l'anglais par Bertrand Jaunez. Textes choisis et préfacés par Alain Badadzan.*

HISTOIRE DE L'ARMÉNIE, par Moïse de Khorène. *Nouvelle traduction de l'arménien classique par Annie et Jean-Pierre Mahé (d'après Victor Langlois) avec une introduction et des notes.*

LES QUATRE BRANCHES DU « MABINOGI » et autres contes gallois du Moyen Âge. *Traduit du moyen gallois, présenté et annoté par Pierre-Yves Lambert.*

LES GUERRIERS CÉLESTES DU PAYS YAKOUTE-SAXA. *Traduit du russe et du yakoute par Yankel Karro et Lina Sabaraikina. Préface de Louis Bazin.*

TJERNE LE FRISON et autres vers, par Gysbert Japicx. *Traduit du moyen frison et présenté par Henk Zwiers.*

AU SUD DES NUAGES (Mythes et contes recueillis oralement chez les montagnards lissou (tibéto-birmans)), par William Dessaint et Avòunado Ngwâma. *Préface de Georges Condominas.*

LA RAZZIA DES VACHES DE COOLEY. *Traduit de l'irlandais ancien, présenté et annoté par Christian-J. Guyonvarc'h.*

LA GESTE DES DANOIS, par Saxo Grammaticus. *Traduit du latin par Jean-Pierre Troadec. Présenté par François-Xavier Dillmann.*

ÉCOUTE LE BAMBOU QUI PLEURE (Récits de quatre musiciens mélanésiens), recueillis et présentés par Hugo Zemp.

HISTOIRE ECCLÉSIASTIQUE DU PEUPLE ANGLAIS, par Bède le Vénérable. *Traduit de l'anglais et du latin, présenté et annoté par Philippe Delaveau.*

L'UNIVERS ENCHANTÉ DES INDIENS SHIPIBOS (Une version littéraire des mythes et légendes de la tradition orale shipibo-conibo), par Luis Urteaga Cabrera. *Texte français, introduction et notes par André-Marcel d'Ans.*

PARLE, ET JE T'ÉCOUTERAI (Récits et traditions des Orokaïva de Papouasie-Nouvelle-Guinée), recueillis, traduits et présentés par André Iteanu et Éric Schwimmer.

TOMBENT, TOMBENT LES GOUTTES D'ARGENT (Chants du peuple aïnou), textes choisis et présentés par Tsushima Yuko. *Traduit au japonais par Flore Coumau, Rodolphe Diot, Catherine Vansintejan, Pauline Vey et par Rose-Marie Makino-Fayolle.*

LES INSCRIPTIONS DE LA PERSE ACHÉMÉNIDE. *Traduit du vieux perse, de l'élamite, du babylonien et de l'araméen, présenté et annoté par Pierre Lecoq.*

HISTOIRE DES ARCHEVÊQUES DE HAMBOURG avec une Description des îles du Nord, par Adam de Brême. *Traduit du latin, présenté et annoté par Jean-Baptiste Brunet-Jailly.*

LE LIVRE DE DEDE KORKUT (Récit de la Geste oghuz). *Traduit du turc et présenté par Louis Bazin et Altan Gokalp. Préface de Yachar Kemal*

MAMÉ ALAN (Épopée kurde). *Texte établi, traduit du kurde et présenté par Roger Lescot. Préface de Kendal Nezan.*

LES PORTES DE FEUTRE (Épopées kirghiz et sagaï, Sibérie du Sud), textes recueillis par Wilhelm Radloff. *Traduit de l'allemand et présenté par Alessandro Corsi et Yankel Karro. Préface de Louis Bazin.*

HISTOIRE DES ROIS DE NORVÈGE (Première partie), par Snorri Sturluson. *Traduit du vieil islandais, introduit et annoté par François-Xavier Dillmann.*

LE PREUX SODANI - LE PREUX DEVELTCHEN (Épopées orales des Évenks de Sibérie dites par N. G. Trofimov). *Traduit du russe et présenté par Charles Weinstein d'après A. N. Myrêïéva.*

LA CHANSON DES NIBELUNGEN - LA PLAINTE. *Traduit du moyen-haut-allemand par Danielle Buschinger et Jean-Marc Pastré, présenté et annoté par Danielle Buschinger.*

L'HISTOIRE DU CORBEAU ET MONSIEUR McGINTY (Un Indien athapascan tutchone du Yukon raconte la création du monde), par Dominique Legros. *Traduit et adapté de l'anglais (Canada) par l'auteur.*

KALEVIPOEG (Épopée nationale estonienne), par F. R. Kreutzwald. *Traduit de l'estonien, présenté et annoté par Antoine Chalvin.*

TEXTES SACRÉS D'AFRIQUE NOIRE, choisis et présentés par Germaine Dieterlen. *Préface de Amadou Hampâté Bâ.*

Composition Optigraphic.
Achevé d'imprimer par la
Société Nouvelle Firmin-Didot
à Mesnil-sur-l'Estrée, le 31 août 2005.
Dépôt légal : août 2005.
1er dépôt légal : février 1991.
Numéro d'imprimeur : 75316.
ISBN 2-07-072114-0/Imprimé en France.