

## LES EXPÉRIENCES HORS-CORPS ET LES VOYAGES AUX AUTRES MONDES DANS LA TRADITION ISLANDAISE

Alexander ARGÜELLES  
Ph.D., Université de Chicago

Combien de mondes y-a-t-il dans la mythologie islandaise? Dans le second vers du *Völuspá* (un des plus importants poèmes de l'*Edda Poétique* de la tradition préchrétienne nordique, datant du VII<sup>e</sup> -X<sup>e</sup> siècle), la Sibylle, prophétesse douée d'une sagesse surnaturelle, déclare à Óðinn, le chef des dieux et le dieu de la sagesse et de la poésie: «*Neuf mondes je connaissais, / les neuf dans l'Arbre / aux racines puissantes / au-dessous du terreau*». En plus, dans le *Gylfaginning* («*la mystification de Gylfi*»), la première partie de son *Edda* en prose, Snorri Sturluson (1179-1241) affirme par trois fois qu'il y a neuf mondes (*Gylfaginning* 3,34,49). Malheureusement, en matière de mythologie, les *Edda* ne fournissent pas d'exposés d'ensemble systématiques. Une des questions opaques et obscures est la nature de la plupart de ces mondes, leur nom exact et, à vrai dire, leur nombre même.

Neuf, c'est le nombre culturel quintessenciel des anciens Scandinaves. Presque toutes les choses dénombrables sont en nombre de neuf; Óðinn se pend à un arbre pour neuf nuits pour gagner la sagesse, le dieu *Hermóð* fait un voyage en enfer qui dure neuf nuits, et il y en a bien d'autres exemples. À cause de l'importance culturelle de ce nombre, il semblerait que le système de pensée des anciens Germains ait exigé que neuf mondes fussent imaginés. Vraisemblablement, des histoires cosmographiques nordiques ont dû affirmer l'existence de neuf mondes distincts alors même qu'il n'y avait pas de détails élaborés. Il est donc probable que dans un schéma complet de la mythologie germanique il ait existé neuf mondes avec leurs propres descriptions. Cependant, aucun schéma complet n'a survécu, et il n'y a pas de texte qui dise: “voilà les neuf mondes: ...”

La classification possible des neuf mondes est la suivante: le monde des *Æsir* (la famille divine principale), le monde des *Vanir* (une autre famille de dieux), le monde des Elfes blancs, le monde des Elfes noirs, le monde des hommes, le monde des géants, le monde des fils de *Muspell* (la région de feu), le monde des morts (l'enfer), et, probablement, le monde des nains. Cependant, le caractère distinct du neuvième monde est peu assuré car les nains et les Elfes noirs appartiennent sans doute à la même catégorie d'êtres. La nature du neuvième monde reste ainsi incertaine. Cette situation est frustrante parce qu'il est difficile d'accepter qu'un système de pensée exigerait l'existence de mondes sans caractère propre.

Que peut-on affirmer avec certitude sur la nature des mondes dans la mythologie germanique? D'abord, ils sont tous localisés dans la même dimension-terrain et dans le même continuum spatio-temporel, mais en dépit de cette continuité physique, il n'y a jamais de suggestion comme quoi ces “mondes” seraient simplement des “pays”. Il y a un arbre du monde, le frêne *Yggdrasill*, qui soutient la structure de l'univers au point qu'il peut être vu comme l'arbre du monde archétypal en histoire des religions (*axis mundi*). Cet arbre est le lien entre les différents mondes: une de ses trois racines est dans le monde des dieux, une autre dans celui des géants, une autre, enfin, pousse en avant la terre et est ancrée au-dessus de l'enfer.

## A. ARGUÉLLES

Snorri implique que *Niflheim*, la région primordiale de glace, tout en étant désignée comme un *heimr*, mais inhabité, n'est pas un "monde", puisqu'il en parle juste avant sa description de *Muspell*, qu'il appelle «le premier monde à exister» (*Gylfaginning* 4). Des mondes qu'il décrit, «le premier monde à exister (...) fut Muspell dans l'hémisphère méridionale; il est éclairé et chaud, et cette région flambe et brûle de sorte que ceux qui n'y appartiennent pas et dont il n'est pas la patrie ne peuvent le supporter» (*Gylfaginning* 4). Ce monde existait avant le temps et était une des forces génératrices de la création.

La description du *Muspell* en exclut les voyages et, en effet, personne n'y va, ni dans les *Edda* ni dans les *Saga*. Cependant, «ceux qui y appartiennent et dont il est la patrie» font irruption dans les autres mondes à la fin du temps avec des résultats cataclysmiques puisqu'ils détruisent les dieux et la terre entière au *Ragnarök*.

*Jötunheim*, le monde des géants, est le premier monde créé par les dieux. Il s'appelle aussi *Útgarð*, ou «espace extérieur entouré». Il doit être un pays circulaire, le cœur externe de la terre ronde, coupé du *Miðgarð* par une mer profonde. C'est «sur la rive de cette mer [que les dieux] ont donné des terres aux familles des géants» (*Gylfaginning* 8). Le serpent du monde, *Jörmungandr* ou *Miðgarðsormr*, se trouve dans cette mer, d'où il entoure la terre entière. *Jötunheim* est un pays vaste d'immenses «bois de fer», de grands fleuves, de montagnes gigantesques, et de rocs énormes. Il y a des allusions à des voyages vers et de *Jötunheim* qui sont dirigés au nord (*Gylfaginning* 1) ou au sud (*Völuspá* 51) – l'univers est par conséquent rond – mais l'on doit remarquer que ceux des récits liés à *Jötunheim* qui lui assignent explicitement une direction spécifique le placent, la plupart du temps, à l'Est (*Völuspá* 48, *Hárbarðsljóð* 23, *Gylfaginning* 42). C'est-à-dire, dans la direction du soleil levant, la région symbolique de l'aube, du printemps, de l'espoir, de la jeunesse, la région du culte des dieux solaires, la région des cérémonies de la résurrection, etc., ce qu'on n'attendrait point d'un monde d'êtres malfaisants. Dans les *Edda*, les dieux y vont souvent et pour des raisons diverses, et dans les *Saga*, plus fantastiques, les hommes y vont aussi pour chercher des dons surnaturels.

*Miðgarð*, le monde des hommes, est situé, comme le nom «espace central entouré» l'implique, au centre de l'univers rond. Les dieux l'ont créé du corps du géant primordial, *Ymir*. Les dieux ont bâti une forteresse défensive autour de la terre à cause du danger omniprésent des voyages des géants, ce qui indique que *Miðgarð* était par définition un lieu de rencontre potentielle des deux forces cosmiques opposées. *Miðgarð* s'attache par un pont à *Asgarð*, le monde des dieux. Ce pont, c'est un arc-en-ciel qui s'appelle *Bifröst*. Avant la fin du temps, seuls les dieux peuvent traverser *Bifröst*, mais au *Ragnarök* les fils du *Muspell* voyageront à travers *Miðgarð* et au-dessus de *Bifröst*. Ils vont le détruire sur leur chemin au moment de la destruction absolue.

*Asgarð*, le monde des dieux, se trouve sur une montagne et/ou dans les cieux au-dessus du *Miðgarð*. Quand les dieux et les déesses voyagent à partir de *Asgarð*, ils le font généralement sous la forme d'oiseaux qui volent aux autres mondes. Ou bien, comme les *Valkyries*, ils utilisent des chevaux ou des chars conduits par des chèvres ou des chats qui remuent à travers l'air. En plus, le fait que *Bifröst* soit un arc-en-ciel qui mène naturellement au ciel, et que le nom du fleuve *fiund* qui s'écoule à travers *Valhalla*, le château de ceux qui ont été tués en bataille, veuille dire «courant d'air», semble impliquer que *Asgarð* se trouve dans les cieux. Enfin, dans son *Edda* Snorri parle de deux «autres» cieux se trouvant au-dessus de *Asgarð*, qui survivront à la fin de la terre et qui sont actuellement «habités seulement par des Elfes blancs». Il y a aussi la possibilité que *Asgarð* se trouve au sommet d'une citadelle haute qui s'élève au centre du *Miðgarð*, ce qui constituerait un parallèle net avec la location du panthéon grec au sommet du Mont Olympe. En plus, le fait que *Asgarð* soit entouré par les murs hauts qui servent comme défense contre les voyages des géants et d'autres ennemis semble indiquer qu'il est relié aux autres mondes; par ailleurs, il

## LES VOYAGES AUX AUTRES MONDES

contient de riches châteaux et des terres de divers dieux qui sont parfois décrits en détail. *Asgarð* est un monde auquel beaucoup de créatures des autres mondes – *Vanir*, géants, monstres, nains, Elfes et hommes – voyagent de temps à autre.

Il n'y pas de description du *Vanaheim*, le monde des *Vanir*, l'autre famille de dieux. Cependant, si Georges Dumézil a raison et ces dieux sont l'incarnation nordique de la troisième fonction, celle de la prospérité et de la fécondité, on peut imaginer que *Vanaheim* soit un lieu de richesse plus magnifique que *Asgarð*.

*Alfheim*, le monde des Elfes blancs, s'aboute à *Asgarð* ou sinon se trouve là-dedans. Tout ce que nous savons de *Alfheim* est que c'est un «*endroit magnifique*» convenable aux êtres qui sont «*plus lumineux à regarder que le soleil*» (*Gylfaginning* 17). Les anciens croyaient que ces êtres habitaient des cieux plus hauts, et dans les deux *Edda* ils sont toujours classés avec les dieux toutes les fois qu'il est question du destin de la terre. Il est donc évident que ces Elfes ont des liens forts avec les dieux dont l'élaboration n'a pas survécu (*Grimnismál* 4, *Völuspá* 50, *firymskviða* 7). Il n'y pas d'histoire de voyages vers ce monde dans la mythologie nordique.

Si le monde des nains est distinct de celui des Elfes noirs ou non, nous n'en savons rien; s'il est le même, tout ce que nous savons de lui est le fait qu'il contient un étang dans lequel *Loki* trouve *Andvari* sous la forme d'un poisson. Il est remarquable que dans le folklore islandais, des siècles plus tard, les mondes des Elfes, au sujet desquels nous apprenons si peu dans la mythologie, sont les localisations principales des voyages. Les mondes des Elfes blancs et des Elfes noirs sont maintenant combinés dans une seule région qui est magnifique en dépit du "défaut" de son paganisme persistant. Ce monde n'est plus simplement loin du nôtre; il occupe une dimension parallèle. Les gens y vont plus fréquemment pendant qu'ils semblent plongés dans un rêve dont on ne peut pas les réveiller. Quand ils reviennent, ils racontent des histoires de longues vies alternatives et ils ont des preuves physiques de leurs séjours. Le meilleur exemple en est un conte qui s'appelle «*le songe de Katla*».

Le monde dont la description est la plus élaborée, c'est *Hel* : l'enfer. *Hel* porte le nom de sa maîtresse, la déesse de la mort, *Hel*, fille de *Loki*. Elle habite le monde souterrain et elle a «*l'autorité sur les neuf mondes sous condition qu'elle partage toutes ses provisions avec ceux qui sont envoyés à elle, c'est-à-dire les hommes qui meurent de maladie ou de vieillesse*» (*Gylfaginning* 34). L'enfer norse n'est pas une région de feu et de chaleur mais de brouillard et de froid. *Hel* est un monde souterrain, froid, noir, misérable. Ceux qui meurent de la «*mort de paille*», c'est-à-dire, ceux qui meurent dans leurs lits au lieu de tomber sur le champ de bataille, y vont et y habitent dans une condition semblable à celle des fantômes et des ombres de l'enfer grec, l'Hadès. Dans le *Gylfaginning* il est suggéré que *Hel* est le monde de ceux qui ont péché dans ce monde; pourtant ceci n'est pas une croyance antique mais une interpolation chrétienne de Snorri. Il y a une foule de serpents, un dragon (*Niðhöggr*), et trois prisonniers qui seront enchaînés en enfer jusqu'au *Ragnarök*: *Garmr*, *Loki*, et son fils *Fenris* le loup.

Notre description détaillée de l'enfer vient du voyage du dieu *Hermóð* qui y va pour chercher la délivrance de son frère *Baldr*. Il emprunte *Sleipnir*, le cheval à huit pattes d'Óðinn, et descend pour neuf nuits. L'entrée de l'enfer, qui s'appelle le *helveg* («*le grand chemin de l'enfer*») se trouve dans une caverne de mauvais augure, sur une montagne rebutante et éloignée. Cette caverne est gardée par *Garmr*, un chien féroce dont la poitrine est toute couverte de sang. Le parallèle avec le "chien infernal" grec, *Kerberos*, est clair, et il est donc probable que ce sang aussi soit le sang de ceux qui ont essayé de s'évader de l'enfer. Au jour du *Ragnarök* la chaîne qui lie *Garmr* se cassera, il sera libre de combattre dans la bataille contre les dieux, et la sortie de l'enfer sera ouverte. Dans la profondeur de l'enfer il y a un autre obstacle, le fleuve *Gjöll* (du verbe *gjalla*, 'crier'). On ne peut traverser

## A. ARGUËLLES

ce fleuve que par un pont qui est gardé par une vierge guerrière appelée *Moðguðr*. Plus profondément, il y a des murs incroyablement hauts, au milieu desquels se trouve le château de *Hel* elle-même.

Les parallèles de l'enfer germanique avec le monde souterrain de la mythologie grecque et, du coup, les échos du passé indo-européen, sont nombreux: les deux représentent les régions profondes et noires des ombres, gardées par des chiens (*Garmr* et *Kerberos*), bornées par des fleuves (*Gjöll* et *Styx*) qui ont des surveillants (*Moðguðr* et *Charon*). Réciproquement, les autres demeures nordiques des morts, *Valhalla* d'Óðinn et *Folkvangar* de Freya, sont des lieux où les plaisirs de la vie continuent. *Valhalla* et *Folkvangar* ne sont pas de mondes; ils se trouvent dans *Asgarð*.

*Hermoð* voyage au monde souterrain à l'aide de *Sleipnir* parce qu'il cherche la victoire contre une mort individuelle, la mort de *Baldr*; il ne cherche ni l'immortalité ni la victoire sur la mort en général. Les obstacles physiques – le pont et les murs – ne représentent pas une difficulté pour lui. Son voyage réussit à cause de sa propre valeur. *Moðguðr*, la surveillante, ne lui oppose pas de résistance, elle l'aide, mais *Hermoð*, à la différence d'*Æneas* avec son Achates ou de Dante avec son Virgile, n'a pas de guide. Dès qu'il arrive au château de *Hel*, il est traité en hôte. Il y reste un peu et puis il est libre de partir tout en portant des cadeaux.

Cette description géographique mythique indique que selon les anciens Scandinaves l'univers était composé de mondes variés, chacun étant la demeure spéciale d'une classe distincte d'êtres. Nous avons vu que *Niflheim* ne peut pas être un monde parce que la topographie eddique n'a pas de rapports avec les lieux en soi, mais plutôt avec les êtres qui les habitent. Ceux qui sont particulièrement bien informés – la Sibylle, le géant *Vafþrúðnir*, le nain *Alviss*, *Kvasir* l'omniscient, et Óðinn lui-même – sont sages précisément parce qu'ils ont fait des voyages aux autres mondes, ont traversé tous les mondes, ont eu des rapports avec toutes les formes d'être.

Dans la mythologie nordique on peut partir en voyage vers un autre monde soit pour chercher l'aventure soit pour des buts pratiques, mais, surtout, on va chercher la sagesse, sous la forme de la connaissance des usages des mondes respectifs. Par exemple, l'événement qui précipite le *Gylfaginning* est le fait qu'une déesse voyageuse, à l'aide de quatre géants, a trompé *Gylfi*, le roi de Suède. *Gylfi*, «un homme sage et versé en magie» (*Gylfaginning* 2), s'émerveille de la connaissance et de l'habileté des *Æsir*. Il se déguise et part en voyage, sur son propre compte, vers *Asgarð* pour essayer d'apprendre le secret de la sagesse des dieux. Les dieux ont connaissance de son voyage avant son arrivée et ils se déguisent à l'aide de leur magie. Quand *Gylfi* arrive, il trouve *Asgarð* sur son sommet hautain, mais beaucoup de choses énigmatiques transpirent dans le château et «beaucoup de ce qu'il voit l'intrigue» (*Gylfaginning* 2). Dans le château il rencontre trois rois. Il les défie à prouver qu'ils sont des hommes bien instruits. Les réponses qu'ils donnent à ses questions forment le texte de toute cette histoire de la mythologie nordique. *Gylfi* continue de poser des questions dans le château des dieux jusqu'à ce que, tout d'un coup, il entend un bruit énorme et puis il se trouve, tout seul, sur une vaste plaine. Il rentre chez soi et rend compte de ce qu'il a appris.

Ce voyage dans un autre monde dans l'intérêt de la quête de la sagesse est celui d'un homme qui va parmi les dieux. Cependant, Óðinn, le dieu le plus sage, fait le même type de voyage. En dépit du fait qu'on l'appelle parfois «père du tout» et qu'il doit être le créateur de l'univers, il doit, lui aussi, rechercher sa sagesse.

Par exemple, il y a de nombreuses occasions dans la littérature scandinave où Óðinn voyage dans *Miðgarð* en prenant l'apparence d'un vieux borgne qui porte un manteau bleu et un grand chapeau. Il y va afin d'aider ses favoris, mais aussi pour apprendre ce qui se passe dans le monde des hommes. Plus important, il voyage à la source de *Mimir*, une

## LES VOYAGES AUX AUTRES MONDES

fontaine «dans laquelle sont cachées la sagesse et la compréhension» (*Gylfaginning* 15). Le fait qu'Óðinn doive sacrifier un de ses yeux en échange de la boisson qui lui donne l'omniscience semble impliquer que *Mimir* n'est ni amical ni généreux. En plus, le fait que la source se trouve sous la racine d'*Yggdrasil*, qui est dans le monde des géants, implique que *Mimir* est un géant. Dans le *Vafþrúðnismál*, Óðinn voyage au château de *Vafþrúðnir*, le géant le plus instruit, pour s'engager dans un duel de sagesse qu'il gagne seulement en trompant. Malgré tout, on a là un autre exemple de la fonction de quête du voyage divin. Óðinn possède par ailleurs un trône (*Hliðskjáfin*) dans *Asgarð* dont la particularité est de donner à celui qui s'y assied la possibilité de tout voir dans tous les mondes; en plus, il a deux corbeaux, *Huginn* et *Muginn* ("pensée" et "mémoire") qui volent à travers les mondes et lui donnent des rapports journaliers. Néanmoins, le chef des dieux a besoin de voyager aux autres mondes pour "entretenir" sa sagesse.

Il est donc évident que les dieux voyagent au monde des géants pour chercher la sagesse. Mais pourquoi les dieux doivent-ils rechercher la sagesse et pourquoi, surtout, au monde des géants? Le fait que les dieux germaniques doivent voyager aux autres mondes pour chercher des connaissances est une indication de plus qu'ils ne sont pas les êtres suprêmes que sont généralement les divinités. La fameuse mort de *Baldr*, le dieu du bien, leur défaite inéluctable au *Ragnarök*, et le fait qu'ils doivent manger des pommes magiques pour rester jeunes et forts – tout cela indique que les dieux sont mortels. La guerre entre les *Æsir* et les *Vanir* se termine à un point mort. Par la suite, ils maintiennent des fortifications et des positions défensives parce qu'ils craignent les géants, et avec raison. Dans de nombreuses rencontres les géants triomphent des dieux, prouvent être leurs égaux ou, du moins, s'avèrent des adversaires redoutables.

Les dieux germaniques ne sont donc point tout-puissants. Les voyages d'Óðinn indiquent que la connaissance des dieux est bornée. La mythologie existante suppose que les dieux ont créé la terre, mais néanmoins il est évident que les géants ont joué un rôle tout aussi important. Par exemple, ils existaient avant les dieux et tous les autres êtres, ils ont fourni les matériaux de construction des neuf mondes, ils ont créé le jour et la nuit et les forces naturelles comme le vent, ils possèdent une racine d'*Yggdrasil*, l'arbre du monde; c'était même un géant qui avait construit les murs d'*Asgarð*. Quoique la mythologie existante peigne les géants et les dieux comme deux races distinctes, ils peuvent à vrai dire échanger leurs rangs: *Loki* cesse d'être un dieu, *Skadi* devient une déesse. Les dieux sont issus des géants, entre les deux races ont lieu de nombreux mariages, et tandis que les géants sont toujours les ennemis des dieux, beaucoup de géantes leur prêtent secours. Le portrait final n'est pas celui de races ennemies, mais d'une famille en querelle. Il y a des moments de trêve: les géants entrent en masse dans *Asgarð* pour assister aux funérailles de *Baldr*, et il est à supposer qu'ils pleurent avec tous les autres êtres afin qu'il puisse sortir de l'enfer. *Gylfaginning* semble être un registre de compétition entre trois équipes, qui s'appellent les Géants, les *Vanir*, et les *Æsir*, dont l'auteur est partisan des derniers. Quand les dieux voyagent aux autres mondes dans le paysage mythique du nord, ils voyagent quelquefois parmi des êtres plus forts qu'eux. Le monde des géants est une demeure des êtres primordiaux et donc de la sagesse.

Quand les dieux voyagent dans le *Jötunheim* et quand les géants voyagent dans *Asgarð* ils emploient souvent des déguisements magiques. Par exemple, le géant *Utgarð-Loki* trompe les dieux avec un château magique tout comme les dieux trompent *Gylfi*. Les voyages des dieux et des géants aux mondes des nains/Elfes noirs ont, pour la plupart, des buts pratiques et matériels, mais le géant *Suttung* y va pour obtenir l'hydromel poétique que les nains ont préparé du sang de *Kvasir*, l'omniscient.

Ainsi dans le contexte de la mythologie germanique avec ses mondes distincts pour tous les différents types d'êtres rationnels, les voyages aux autres mondes sont généralement des

## A. ARGUÉLLES

voyages physiques. Il faut remarquer que cette forme de voyage aux régions où la réalité est différente est tout à fait parallèle à la mythologie celtique. D'autre part, si les êtres mythiques utilisent la magie, ils le font dans le but d'abuser ou de se dissimuler, mais il est impossible de se fier au pouvoir de l'illusion et le nombre des mythes dans lesquels la magie cause des difficultés est assez grand. Par contre, les notions de l'honneur et de l'hospitalité règnent dans le système de pensée mythologique des anciens Scandinaves, au point qu'il s'avère souvent plus sûr d'entrer dans un autre monde intrépidement, ouvertement, et sans hostilité que de le faire en utilisant des pouvoirs magiques.

Les personnages mythologiques se chargent de ces voyages tantôt pour des buts pratiques, tantôt dans l'intérêt de l'aventure, mais dans la majorité des cas, ils cherchent des connaissances. D'ailleurs, les voyages aux autres mondes ont une valeur en soi comme méthode de gagner la sagesse, puisqu'ils mettent le voyageur en contact avec des formes d'être différentes. Ainsi, comme on l'a vu déjà précédemment, les voyages dans la mythologie nordique sont essentiellement des quêtes de la sagesse.

Pour la plupart, il n'est pas nécessaire pour les êtres mythologiques d'utiliser les techniques méditatives ou spirituelles pour effectuer un vol de l'âme. Cependant, il faut remarquer que la forme d'oiseau, de loin la plus fréquente, est plus qu'un simple moyen de transport. La divinité qui possède la forme d'oiseau et qui la prête aux autres est *Freya*, la *Vane*, qui enseigne aux *Æsir* le *seiðr*, pratique chamanique et magique. Óðinn lui-même voyage physiquement de temps en temps, mais il est aussi un dieu chamanique, et les voyages de son âme par cette technique du *seiðr* sont un prototype critique pour les hommes.

On ne peut pas douter qu'Óðinn ne soit un vrai chaman. Dans *Ynglinga Saga*, l'histoire mythique des rois antiques du nord, nous apprenons qu'«Óðinn pouvait se transformer. Son corps était couché comme s'il était mort ou dormait, mais il devenait un oiseau ou un fauve, un poisson ou un dragon, et voyageait en un clin d'œil aux pays lointains pour faire ses propres commissions ou celles des autres» (*Ynglinga saga* 7). Quand Adam de Brême parle du nom Óðinn, il dit «*id est furor*» (*Gesta* 4, 26) et en effet, le mot *oðr* en vieux islandais veut dire “furieux”, “ivre”, ou “inspiré”. Óðinn était un dieu et de la guerre et de la poésie, et dans les deux cas, ceux qu'il inspirait semblaient être possédés par l'extase. Dans le *Hávamál*, Óðinn se pend à *Yggdrasil* pendant neuf jours et neuf nuits. Il est percé par une lance et dit s'être sacrifié à lui-même. Il le fait pour gagner la gnose, car de l'arbre il peut apprendre le secret des runes, l'alphabet magique, et les recueillir. Son acte est donc à la fois un rite d'initiation et une mort symbolique, et il le fait sur un arbre du monde comme les chamans de nombreuses cultures.

Óðinn possède un cheval à huit pattes qui s'appelle *Sleipnir*. Dans le poème eddique *Baldur's Draumar* il le chevauche en enfer. Là, il convoque une prophétesse morte et lui pose des questions auxquelles elle est obligée de répondre contre son gré. Or, la manière dont il pose des questions dans le *Völuspá* est identique, et rappelons-nous que *Hermóðr* lui a emprunté *Sleipnir* pour effectuer son voyage en enfer. Comme Mircea Eliade l'a écrit, «le cheval à huit pattes est le cheval chamanique par excellence»<sup>1</sup>. La capacité d'Óðinn de changer de forme et de voyager en animal pour chercher la sagesse, ainsi que ses voyages au monde des morts, ont des parallèles distincts dans l'iconographie chamanique des diverses cultures du monde. Or, Óðinn étant chaman, il devient clair que ses deux corbeaux, dont les noms sont “pensée” et “mémoire”, sont des symboles de son âme voyageant à travers les mondes hors de son corps.

---

<sup>1</sup> Mircea ELIADE, *Le Chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*, Payot, 1968/1983, p. 300.

## LES VOYAGES AUX AUTRES MONDES

La fonction sociologique du chaman est d'être le lien entre son peuple et les autres mondes. Quand un chaman tombe en extase, il peut voyager au monde des dieux et leur poser des questions pour prédire l'avenir. Y a-t-il de tels exemples dans l'histoire de l'Islande? Il semble bien que oui.

La conversion de l'Islande au christianisme est très difficile à comprendre ou à expliquer. Les missionnaires ont commencé d'y aller en 981, mais sans grand succès. Puis, en l'an 999/1000 Óláfr Tryggvason, le roi de Norvège, a envoyé des émissaires à l'assemblée du peuple d'Islande (l'*Alþingi*; l'Islande était en ce temps-là une vraie république) pour exiger que l'Islande accepte la nouvelle foi. À cette date il n'y avait qu'un petit nombre de chrétiens dans l'île, où, en effet, l'assemblée nationale avait proscrit le christianisme en 996. Þorr était le chef des dieux en Islande, et il y a de nombreuses preuves contemporaines de l'existence d'une foi forte et vivante en ce dieu puissant. Ainsi, bien que le christianisme fût connu, l'opposition était forte et active. La plupart des Islandais en général et des chefs puissants de l'île étaient païens. Et il y aurait eu certainement une bataille entre les païens et les chrétiens, si le chef représentatif chrétien n'avait pas donné la responsabilité d'arrêter une loi obligatoire pour toute l'Islande au chef représentatif païen, un *goði* (prêtre et chef) du nom de Þorgeir Ljósvetningagoði. Þorgeir se coucha à terre en se couvrant la tête de son manteau, et y resta sans bouger ni parler pendant vingt-quatre heures. Puis, il déclara que la seule loi et foi du pays serait le christianisme, mais que le culte païen privé continuerait aussi. La foule païenne a accepté sa décision sans protestation.

Les savants ont des difficultés à expliquer ces événements frappants. Pourquoi Þorgeir ne s'est-il pas déclaré pour ses dieux ? Pourquoi le peuple islandais a-t-il accepté cette décision? S'il les avait trahis, ils auraient combattu. Qu'est-ce que Þorgeir faisait sous son manteau? Jan de Vries pense qu'il communiquait avec les *vættir*, les esprits chthoniens qui protégeaient la plaine de l'assemblée<sup>2</sup>. Il y avait une tradition païenne consistant à se coucher sur les tombeaux des ancêtres pour couvrir des songes. Peut-être Þorgeir a-t-il fait un tel rêve dans lequel les esprits chthoniens lui ont dit que la victoire avait été décidée pour la foi nouvelle. Les païens, qui attendaient une décision en leur faveur, ont accepté ce que Þorgeir, leur prêtre, a proclamé, parce qu'ils savaient qu'il parlait en oracle, après avoir communiqué avec les esprits. Après tout, peut-être Þorgeir ne communiquait-il pas avec les esprits, mais avec les dieux eux-mêmes. Selon le savant islandais Jón Hnefill Aðalsteinsson, «une pratique courante des poètes et des prophètes païens islandais consistait à tirer un manteau sur la tête quand ils voulaient avoir la paix de cultiver leurs aptitudes et d'ouvrir leurs pensées aux sources de la poésie et de la connaissance surnaturelle»<sup>3</sup>. Þorgeir agissait en oracle: il est allé sous son manteau pour exécuter un rituel divinatoire, et tous ceux qui étaient là en étaient conscients. Ainsi, les mêmes hommes qui, quelques années auparavant, avaient proscrit le christianisme et qui, la veille même, se préparaient pour la guerre avec les chrétiens ont accepté une trahison manifeste de la part de leur chef religieux sans protestation.

Le fait historique est qu'une majorité païenne a été persuadée par un de ses propres prêtres qu'il était juste de laisser le Christ supplanter ses dieux héréditaires. D'une manière paradoxale les dieux païens semblent renoncer à leur position, mais les habitants d'*Asgarð* étaient bien conscients du fait qu'ils étaient soumis aux lois du destin. Que le temps fût

---

<sup>2</sup> Jan de VRIES, "Ein Problem in der Bekehrungsgeschichte Islands", dans *Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur* 89:1958-59, pp. 75-82.

<sup>3</sup> Jón Hnefill AÐALSTEINSSON, *Under the Cloak: The Acceptance of Christianity in Iceland with Particular Reference to the Religious Attitudes Prevailing at the Time*, Uppsala, 1978, p. 113 (Acta Universitatis Upsaliensis).

## A. ARGUËLLES

venu pour un changement de foi, ils le savaient, et «*alors, pour la pensée païenne il était théoriquement bien possible qu'un oracle demande de rejeter ses dieux et de croire en un nouveau*»<sup>4</sup>.

Il semble évident que le séjour de Þorgeir sous son manteau était une extase odinnique et que le peuple savait qu'il avait appris de la sagesse des dieux. Les extases rituelles du chamanisme chez les Lapons ou chez les Sibériens sont en général précédés par beaucoup d'éléments dramatiques, mais selon la littérature du Nord la pratique du *seiðr*, dont les mythes d'Óðinn sont le prototype, n'avait pas besoin d'une conduite rituelle préliminaire pour induire des extases. Il paraît, alors, bien possible que Þorgeir se soit tout simplement retiré sous son manteau pour envoyer son âme hors de son corps au monde des dieux afin de gagner la sagesse. Nous avons vu qu'Óðinn s'était couché comme s'il était mort pendant que son âme voyageait aux autres mondes pour y obtenir des connaissances. Ceci est un trait caractéristique du chamanisme, et alors les mythes paradigmatiques des expériences hors-corps d'Óðinn semblent avoir des répercussions historiques non seulement pour le paganisme mais aussi pour l'avenir du christianisme en Islande.

---

<sup>4</sup> *Ibid.*, pp. 129-130.