

Compte-rendu de la huitième séance (11 mars 2015)

Par Pierre Cuvelier et Julia Wang

Après avoir un peu discuté au sujet de nos lectures, nous avons consacré cette séance à l'exposé de Jérôme Okecki consacré au loup dans la mythologie nordique (principalement l'*Edda* de Snorri et *Beowulf*), et plus précisément à ses deux premières parties, suivies d'une discussion. Nous écouterons la prochaine fois la troisième et dernière partie de l'exposé.

Discussion sur nos lectures

Pierre mentionne le livre *Les partages d'Argos. Sur les pas des Danaïdes* de Pierre Sauzeau, paru chez Belin en 2005. Charles Delattre donne quelques précisions sur ce livre : il s'agit de la publication d'une thèse soutenue il y a environ trente ans et menée dans une approche assez post-dumézilienne. Le même a introduit une quatrième fonction pour englober le corpus grec dans les trois fonctions, ce que Dumézil n'a jamais réussi à faire, et il est assez célèbre pour ça. L'autre émule de Dumézil est Bernard Sergent.

Au cours de la discussion, Charles Delattre fait un point sur la notion de déesse-mère. À la fin XIX^e siècle, toute une série d'érudits est active à Oxford et Cambridge, principalement Frazer. Il ne s'agit pas une école (même si on finit par parler d'école) mais simplement d'un groupe. Ils construisent une interprétation en trois niveaux de la mythologie. Leur idée de base est que les récits mythiques transposent des rituels agraires, archaïques, et des rituels unissant magie et religieux. Ils ont pour but de rendre possible ce que les hommes souhaitent. Le mythe transpose le rite qui transpose une sorte d'idée fixe qui est d'assurer la prospérité de la terre et la fécondité des femmes.

À l'époque (à la fin de l'époque victorienne), c'est quelque chose de novateur que d'oser parler de sexualité et de nourriture. Toute l'interprétation de Frazer dans *Le Rameau d'or* (1902-1919) est un couple de dieu originaire : la déesse-mère et le dieu-taureau. La déesse-mère a pour domaines d'attribution la force fertile et la force de production ; le dieu-taureau est la force fécondante active, producteur de semence, la déesse-mère n'étant qu'un réceptacle. Il y a un biais genré évident dans ce schéma, même si c'est très daté. Cette théorie dite de l'école de Cambridge est aussi représentée par Jane Harrison (une des premières grandes universitaires femmes à Oxford) et quelques autres.

Exposé de Jérôme Okecki

Les grammairiens comparatistes ont rapproché les noms du loup dans plusieurs langues :

Racine *uelpos* – *Úlfr* (vieil islandais) – *Wulf* (vieil anglais) – *Wolf* (vieil haut allemand)

Sens : le loup.

Racine *uerk* – *vagr* (vieil islandais) – *wearg* (vieil anglais) – *warg* (vieil haut allemand)

Cette deuxième racine est rattachée à plusieurs choses dans le domaine indo-européen. Un personnage de la mythologie indienne s'appelle *Vrkajnah* (avec *r* voyelle), *werg* dans le domaine iranien, *gorg* dans une autre langue (et d'où viendrait le nom de la Géorgie).

Sens de cette deuxième série : le loup comme figure négative, comme hors la loi, à l'écart de la société. La même racine a donné le terme de *Grágás* (terme juridique dans la loi salique).

La première racine *uelpos* a été rapprochée d'une racine *uelk* d'où viendraient le grec *lukos* et (en balte ?) *vilks*.

Soit il n'y a aucun rapport entre les deux racines et un mot s'est substitué à l'autre par tabou linguistique, soit il y a eu un changement consonantique (entre le *k* et le *p*).

Une hypothèse suggère que uelpos n'a pas de rapport avec uelk (lukos du grec). Il s'agit peut-être d'un tabou (le loup a beaucoup d'importance dans la culture germanique ancienne), donc on aurait affaire à une métonymie ou à un euphémisme.

Certains essaient de tout rattacher à une racine uelk qui se serait transformée en r (notamment en sanskrit). Mais ça ne marche pas en perse où il y a déjà un r.

Il est difficile de ramener tous ces exemples de langues indo-européennes à une seule racine qui serait quelque chose comme welkw (uelk^u). C'est un essai des linguistes pour ramener le tout à une seule et même racine.

En tout cas, dans domaine germanique, il y a une claire opposition entre, d'un côté, le guerrier qui devient comparable au loup, et, de l'autre, le loup mis à l'écart de la société.

Dans le code de loi grise en droit germanique, celui qui est mis à l'écart devient le warg.

Une autre explication veut que wagr vienne d'une racine qui voudrait dire « étrangler ». Würger signifie « étrangleur » mais on ignore si ce mot vient de wagr ou l'inverse. Il semble qu'il y ait un lien entre le loup et l'étranglement. Certains peuples indo-européens réutilisent la racine ḍaw (étrangler).

Il est possible qu'un peuple dans l'actuelle Roumanie se soit appelé les δαιο, les loups.

Sur ce sujet, on peut lire l'article de Marie R. Gerstein, « Le Warg germanique. Le hors-la-loi comme loup-garou », dans Larson (dir.), *Le mythe dans l'Antiquité indo-européenne*, 1974 (*Myth in Indo-European Antiquity*).

Ces chercheurs essaient de rattacher tous les loups à une sorte de démon étrangleur proto-indo-européen. Sans aller si loin, on peut s'attaquer à cette première dimension du loup dans les cultures germaniques : l'animal « totémique » du guerrier.

Le loup comme animal « totémique » du guerrier

Dumézil, dans *Mythes et dieux des Germains. Un essai d'interprétation comparative*, part du constat que jusque là il s'est surtout intéressé à comparer le monde indo-iranien, le monde italique et le monde celtique. Il y a eu conservation d'un vocabulaire religieux commun à ces trois domaines. Et il se demande ici pourquoi, chez les Germains, ce n'est pas aussi évident de retrouver ce vocabulaire. Son ouvrage se divise en trois parties : mythes de souveraineté, mythes de guerriers et mythes de vitalité.

Les guerriers-fauves, sorte de corps d'élite parmi les guerriers germains ont la capacité de changer de forme et de devenir des loups ou des ours.

Au début de la *Heimskringla* de Snorri (texte de la deuxième page de l'exemplaire : livre I, chapitre 6), Snorri présente les dieux et déesses comme d'anciens rois qui se sont battus. Odin est présenté comme capable de changer de forme : son corps reste inerte, mais, pendant ce temps, il a la forme d'un poisson, d'un vers, d'un oiseau, et peut s'en aller très vite mener ses affaires ou celles des autres.

La *hamingja* est la manifestation extérieure de l'essence d'un personnage (sens actuel en islandais : la chance).

De Vries, un des fondateurs de l'étude des représentations de l'âme et de l'essence des personnages, a publié *L'histoire de la religion des anciens Germains*. Dans le chapitre 7, il étudie les représentations de l'âme. Les guerriers d'Odin :

- 1) se battent sans armure ;
- 2) sont aussi furieux que des chiens ou des loups et sont appelés berserkr ;
- 3) aucune arme ne peut leur faire de mal.

Ces guerriers sont appelés berserkr dans la traduction anglaise, mais le texte vieil anglais donne berserker gangr : « [c'est appelé] le fait de devenir berserker ».

(Il y a un parallèle possible avec l'allemand wolfgang : « celui qui se transforme en loup ».)

Odin a des loups à qui il jette la nourriture à sa table : Snorri le montre comme s'il s'en servait

comme de chiens.

Dans la *Saga d'Egill Skjalagrímsson* de Snorri : le texte suit un scalde, fils de Grimr le chauve. Ce scalde a un lien à Odin, notamment son don pour la poésie et sa laideur. L'exemplier de Jérôme reproduit deux chapitres de cette saga qui commencent par : *there was a man named Ulf (Loup), son of Bjalf and Hallbera, daughter of Ulf the fearless.*

Ulf est un berserk, mais, par la suite, il se range et devient un « bon bourgeois ». Seulement, il est loup-garou : tous les soirs il devient de mauvaise humeur, il est difficile de communiquer avec lui, et il est surnommé Kveldulf, « le loup du soir ».

Au chapitre 27 a lieu un combat de bandes, comme souvent dans sagas islandaises. Kveldulf « *had a fit of shape-strength* » (littéralement *hamrammir*, « fort par sa forme », comme Odin dans l'Edda : il peut changer de forme, il peut se métamorphoser), de même que plusieurs de ses camarades. Il y a transformation, *hömuðust*. Snorri semble poser une équivalence entre *hamrammir* et berserker.

L'état particulier des guerriers est sans doute lié à la consommation d'hallucinogènes ; c'est du moins la première théorie qu'on a formulée à ce sujet. Il y avait consommation de drogue en collectivité, avec l'idée du totémisme que tout cela se déroule dans le cadre de communautés guerrières de jeunes gens qu'on appelle en latin *comitatus* et en allemand *Männerbund*.

Une chose est sûre dans les textes : ce processus d'état de furie guerrière s'accompagnait d'un contrecoup qui était une grande faiblesse physique. Dès que la fureur de Kveldulf passe, le héros est très faible, il doit se coucher et meurt.

Tacite, dans la *Germanie*, indique que les guerriers étaient obligés de se ranger à un moment ou à un autre. Mais chez Snorri le personnage a une sorte de baroud d'honneur, il meurt après avoir subi de nouveau les accès de fureur de sa jeunesse.

Tacite, toujours dans la *Germanie*, mentionne les Harii, qui se teignent la peau et les cheveux et qui combattent pendant la nuit. Le lien entre furie guerrière et nuit est exploité encore une fois. Ces procédés constituent également une arme psychologique. C'est la « *feralis exercitus* » dont parle Tacite.

Une des raisons de l'intérêt des chercheurs en mythologie comparée pour ce domaine est ceux qui sont choisis par les Valkyries : ils sont appelés les *einherjar* (ein-herjar), qu'on peut mettre en parallèle avec Aina-barjaR. Il y aurait selon ces chercheurs un lien entre *herjar* et Harii.

Le chercheur K. Kershaw, dans son livre *The One-Eyed God*, réussit à associer les différentes caractéristiques d'Odin, ce qui n'est pas facile car ce dieu est associé à la fois à la poésie, à la guerre et à la souveraineté. Kershaw l'étudie en relation avec les bandes de guerriers et avec l'apprentissage par cœur des arts transmis par la communauté, qui expliquerait son lien avec la poésie. Selon Kershaw, donc, Odin est lié à des groupes aristocratiques qui essaient d'entretenir une idéologie guerrière.

Andreas Nordberg, dans *Les Guerriers dans la suite d'Odin*, étudie un bas-relief montrant à gauche Odin (reconnaissable à l'orbite vide de son œil gauche et à sa lance) et un personnage qui n'est pas tout à fait humain. Ce personnage porte une lance et une épée ainsi qu'une peau de loup : Úlfheðinn, « manteau en peau de loup ». Peut-être est-il montré au cours d'une transformation animale.

Dans le *Haraldskavedi* (Le dit de Haraldr, *Louange au roi Haraldr aux beaux cheveux*, aussi connu sous le titre de *Paroles du corbeau*, *Hrafnsmál*) : « les peaux de loup criaient très fort ». La charge des berserker à son service aurait permis à Haraldr de remporter la victoire dans l'épisode relaté par le dit. Peu avant arrivée du christianisme a lieu une réinstitution du culte d'Odin liée au loup et à l'ours, ainsi qu'un essai de remise en avant de ces troupes d'élite employées comme troupes de choc. Dans ce dit, c'est la troupe des guerriers animaux du roi Haraldr qui auraient fait la différence dans un combat.

Sur les berserkr : aujourd'hui, la théorie la plus répandue est que *ber* se rattache à « ours ».

Problème : dans les langues scandinaves, « ours » se dit bjorn. A-t-on alors ici *ber* dans une forme pré-scandinave, plus proche des formes germaniques ? Autre possibilité (avancée dès Snorri lui-même) : se rattache à l'anglais *bare*, « nu, non habillé » et *serker* l'habillement, la chemise : le mot signifierait alors les guerriers qui vont nus au combat.

Jérôme passe ensuite à l'étude de l'épopée *Beowulf*. *Beowulf* vient du pays des Geats, dont on ignore encore s'ils sont les Goths ou s'ils auraient un lien avec la province suède du Götaland. Il arrive chez le roi Hrothgar pour l'aider à tuer un monstre qui vient emporter ses guerriers chaque soir quand il fait la fête dans sa grande halle. *Beowulf* se présente devant le roi et explique qu'il veut se battre contre Grendel sans arme, puisque Grendel lui-même n'utilise pas d'arme. *Beowulf* n'utilisera que son *hand-grip*, la force de ses mains. Certains chercheurs ont donc voulu montrer que *Beowulf* est un paradigme du guerrier qui n'utilise pas d'arme et qui est insensible à la douleur. *Beowulf* tue aussi la mère de Grendel sans arme.

L'insensibilité est aussi une caractéristique commune à *Beowulf* et aux guerriers d'élite. Mais aussi à Grendel (v. 784-804), de sorte que certains chercheurs se sont demandé si l'affrontement entre *Beowulf* et Grendel ne représentait pas un combat entre deux berserkr.

Dans *l'Illiade* (au chant XI notamment) se trouve une comparaison des Myrmidons à des loups, avec l'expression récurrente $\lambda\upsilon\kappa\omicron\iota \omega\varsigma$.

Le nom « *Beowulf* » est *bee-wolf*, « le loup des abeilles », autrement dit l'ours. Le mot est repris par une saga islandaise, la saga de *Hrólf Kraki*.

Odin et ses loups sont rapprochés de chiens par Snorri, mais en réalité il y a un autre lien, qui est le fait que les loups viennent manger les cadavres après la bataille. Même chose pour ce qui est du lien entre Odin et les corbeaux. Ce lien entre animaux et champ de bataille est repris dans *le Dit du corbeau* où le corbeau fait son rapport à Odin après être allé sur les champs de bataille pour y prendre sa nourriture. Odin est celui qui nourrit les loups (en tuant des gens).

La poésie scaldique (de cour) fonctionne sur deux procédés métonymiques :

Le *heit* : métonymie simple, liée à un tabou (*leaf* plutôt qu'*arc*, « fer » pour « épée », « chêne » pour « bouclier »).

Le *kenning* : métonymie complexe impliquant plus d'un terme (le coupeur des vagues pour le bateau, la hallebarde du bœuf pour la corne à hydromel, la bière de la hallebarde du bœuf pour l'hydromel). Cela peut aller jusqu'à cinq ou six termes différents pour désigner la même chose. (« La colonne de la déesse de la hallebarde du bœuf » est une métonymie pour le guerrier, car c'est l'homme lié à la femme qui transporte les cornes pendant le banquet).

Le scalde Egill Skallagrímsson s'est trouvé ennemi du roi Eric à la hache sanglante (*Eiríkr Blóðøxi*), et, pour sauver sa tête, a composé un poème appelé *La Rançon de la tête*, où il flatte le roi en en faisant une figure d'Odin. Il y emploie la métaphore du type « il donne à manger aux loups » (en combattant). Ses ennemis deviennent la pâture des loups.

Dans les textes en vieil islandais, l'expression « outre-mer » désigne tout ce qui n'est pas la Norvège, donc l'Angleterre. « partir à l'extérieur » = partir en Islande.

Le nom *ylfask* (*ulfja*, *-ja* suffixe causatif ou factitif) est le fait de se faire loup : il désigne l'activité de certains guerriers.

La plupart des études (Dumézil, Kershaw, etc.) présupposent qu'il y a des bandes de combattants qui se forment et prennent le loup comme animal totémique.

Il existe un rituel où un jeune guerrier doit tuer un animal empaillé devant la communauté, rite qui fait de lui un guerrier. On a pensé retrouver cela dans la *Saga de Hrólf Kraki*, partie III. Son synopsis est proche de celui de *Beowulf*, mais avec Bodvar comme équivalent de *Beowulf* et avec en plus la figure du couard Hottr, dont les guerriers d'élite se moquent en lui lançant des os et

que Bodvar prend sous son aile pour finir par lui enseigner le courage. On retrouve aussi le palais où on pourrait faire la fête mais où l'on est dérangé par une créature non humaine. Ici le monstre s'en prend au bétail.

Le monstre est appelé *troll*, mais attention : le terme peut désigner toutes sortes de démons, y compris des sorcières, et non pas simplement les trolls tels qu'on les imagine actuellement.

Dans cette partie de la saga, Bodvar sort la nuit en emmenant Hottr, qui crie dès qu'il voit le dragon. Mais Bodvar le fait taire et tue la créature, puis il oblige Hottr à boire le sang et à manger un morceau du cœur. Ensuite, il le défie, ils se battent et Hottr devient courageux. Puis ils placent le cadavre de la bête debout dans la salle afin qu'on ne voie pas tout de suite qu'elle est morte. Le lendemain, les hommes découvrent la bête et rapportent sa présence au roi. Hottr se porte volontaire pour la combattre et la tue. Hottr change alors de nom et devient Hjalti : il est alors intégré au groupe des combattants. Par la suite, il joue un rôle important à la fin de la saga quand le roi est menacé de mort.

Dumézil reconnaît là son rite d'initiation. Il pense que les groupes de guerriers avaient des souffre-douleurs à qui ils faisaient subir toutes sortes de sévices jusqu'à ce qu'ils aient fait leurs preuves, après quoi ils pouvaient les intégrer dans le groupe.

Il y a une étude importante de Georg Panzer, *Studien zur germanischen Sagengeschichte*, qui fait aussi le parallèle entre Beowulf et cette saga. Le livre fait aussi un rapprochement avec les *rímur* (singulier *ríma*), des poèmes oraux islandais. Il en existe un où Bodvar et Hottr tuent un loup géant. Il y aurait donc peut-être une opposition entre plusieurs animaux : l'ours, représenté par Bodvar, et le loup.

La troisième partie de l'exposé portera sur le risque lié au loup et à la furie guerrière, un risque que les guerriers se retournent les uns contre les autres. Le loup, jusque-là considéré comme lié à la communauté et la soude autour de rituels, représente alors le désordre et la dissolution de ce lien.

Discussion sur les deux premières parties de l'exposé

Pierre opère un rapprochement avec *l'Iliade* et ses comparaisons homériques assimilant les guerriers avec des lions ou des sangliers ; et aussi avec le cycle thébain, où l'on trouve la figure de Tydée évoqué comme un sanglier dans une prophétie annonçant le combat à l'issue duquel il est accueilli à Argos. Par la suite, aussi, Tydée va trop loin et mange une cervelle d'ennemi, ce qui dégoûte Athéna.

Dans *l'Iliade* comme dans ces textes nordiques, on observe donc : 1) une distanciation par rejet dans le domaine de la comparaison 2) un équilibre savant entre efficacité guerrière et risque de sauvagerie.

Il y a cependant une différence nette : la mythologie grecque ne montre pas de transformation physique en vue du combat, ni d'institution guerrière fondée sur une telle transformation.

Jérôme renchérit et évoque le rôle des rêves. Dans la saga de Niel le brûlé, le héros rêve qu'un ours quitte sa maison et interprète ce rêve en concluant que son ami Gunnar va être exilé.

Le *fulgja* est la forme animale d'un être humain, qui apparaît dans les rêves des héros de sagas (rédigées par des clercs au XIII^e siècle : la notion de rêve y est sans doute influencée par la culture antique, classique et chrétienne).

Pierre remarque que le thème d'Odin et de ses guerriers nourrissant les chiens a un équivalent dans les premiers vers de *l'Iliade*, avec les chiens et les oiseaux qui mangent les cadavres des guerriers tués à cause d'Achille, le tout selon la volonté de Zeus.

Le chien est aussi un animal ambigu chez les Grecs : même domestique, il risque à tout moment de redevenir sauvage, voire de se retourner contre ses maîtres. C'est une piste possible pour une future séance.

Jérôme indique que, selon Kershaw, loup et chien sont équivalents dans le culte dans le domaine germanique. C'est une affirmation directe et sans doute assez polémique. Pourtant il rapporte aussi des cas d'opposition claire entre chien et loup. (Dans l'Edda, *Helgakvida Hundinsbana*, combat entre loup et chien.)

Estelle remarque que Geri et Freki, les deux loups d'Odin, ont tout de même des noms signifiant « avide », donc gardent une part de sauvagerie.

Jérôme explique que, dans l'Edda de Snorri, Snorri veut à toute force faire d'Odin le dieu suprême. Chez lui, c'est Odin qui combat Fenrir et se fait dévorer par lui, puis le fils d'Odin tue Fenrir. Dans d'autres traditions, c'est Tyr qui se charge de ce combat. Dumézil et De Vries se posent la question de savoir pourquoi Tyr est effacé chez Snorri.

Dumézil rapproche Tyr et Tiwaz et Deiuos et se demande pourquoi Tyr a un rôle si restreint alors que c'est lui qui a donné Zeus (selon Dumézil) en Grèce. Il en conclut qu'Odin s'est divisé en deux figures, l'une liée à l'ordre, qui serait Tyr, et l'autre liée au désordre, qui serait Odin.

Pour Régis Boyer en revanche, Odin représente moins la force brute que Tyr car il est lié à la poésie et à une forme de ruse.

Synthèse sur les affrontements impliquant chiens ou loups dans les événements du ragnarök annoncés dans l'Edda :

- le chien Garm affrontera Tyr.
- le loup Fenrir affrontera Vidar.

(Cf. *L'Edda de Snorri* dans l'édition de François-Xavier Dillmann, p. 97.)

Remarque de Pierre *a posteriori* : contrairement à ce que dit Jérôme (citant sans doute un ouvrage de commentaire du *Beowulf*), Beowulf ne tue pas la mère de Grendel sans arme : il commence par la frapper de son épée, qui se brise sans pouvoir percer la peau. Beowulf se croit perdu mais avise au dernier moment une épée de géant présente sur le lieu du combat et qui n'a pas été employée par des humains. Il s'en sert pour percer la peau de la mère de Grendel. Au retour, il l'abandonne dans le lac où elle fond. Le passage se trouve aux vers 1537 à 1622.

La prochaine séance

La prochaine séance du séminaire aura lieu le mercredi 1^{er} avril, de 17h à 19h, en salle de séminaire du Centre d'études anciennes à l'ENS Ulm. Nous donnerons quelques éléments de contexte généraux sur l'Edda et Beowulf, puis nous écouterons la fin de l'exposé de Jérôme, avant d'en discuter et de poursuivre notre étude avec les figures lupines de l'Edda.