

Le monde merveilleux des géants et l'imaginaire du Nord dans les sagas légendaires

Ásdís R. Magnúsdóttir
Université d'Islande

Résumé – Les sagas islandaises légendaires transmettent l'image que se faisaient les auteurs islandais médiévaux du passé du monde nordique et elles se caractérisent par leur aspect fictionnel, le romanesque et la présence de motifs traditionnels. Dans certaines sagas légendaires, le héros pénètre dans les régions mal connues situées au nord-est de la Scandinavie; c'est le monde mythique du Nord, habité par des géants. C'est un monde violent, grotesque et comique que le public médiéval savait bien apprécier. Cet article comporte des exemples tirés de la *Saga d'Egil le Manchot* et d'*Asmund Tueur-de-Guerriers-Fauves*, du *Dit de Thorstein le Colosse-de-la-Ferme*, du *Dit de Helgi fils de Thorir* et de la *Saga de Samson le beau*, une saga de chevaliers.

À une époque où le mystère des lieux les plus isolés nous est révélé dans le détail par les voyages et la technologie, rares sont les coins de notre planète que l'être humain n'a pas encore explorés. En effet, ce ne sont pas uniquement les moyens de transport, mais aussi la vision du monde qui ont changé depuis le Moyen Âge. Même si l'homme médiéval se déplaçait bien plus qu'on ne l'imagine aujourd'hui, sa connaissance du monde se limitait aux endroits qu'il pouvait visiter. Lorsqu'il fallait décrire des régions situées au-delà des frontières du monde connu, c'est l'imaginaire, la fantaisie et, souvent, le monstrueux qui l'emportent dans les récits. Une catégorie particulière des sagas islandaises, les sagas dites légendaires, nous transmettent une géographie qui reflète cette conception du monde¹.

Comparées aux célèbres sagas des Islandais, connues pour leur style sobre et leur allure réaliste, les sagas légendaires se caractérisent par leur

¹ On regroupe sous le terme de sagas islandaises les catégories suivantes : les sagas royales (*konungasögur*) qui retracent le plus souvent la vie d'un roi; les sagas des Islandais (*Íslendingasögur*), qui relatent des événements censés s'être déroulés du IX^e au XI^e siècle et dont les héros sont souvent des colonisateurs importants ou leurs descendants; les sagas de contemporains (*samtíðarsögur*), écrites par des auteurs contemporains aux événements relatés (XII^e et XIII^e siècle); les sagas légendaires (*fornaldarsögur Norðurlanda*), et les sagas de chevaliers (*riddarasögur*).

Ásdís R. Magnúsdóttir, « Le monde merveilleux des géants et l'imaginaire du Nord dans les sagas légendaires », Daniel Chartier [dir.], *Le(s) Nord(s) imaginaire(s)*, Montréal, Imaginaire | Nord, coll. « Droit au pôle », 2008.

LE(S) NORD(S) IMAGINAIRE(S)

aspect fictionnel, par le romanesque et par la présence de motifs traditionnels, qui les rapprochent du conte populaire. Le terme islandais *fornaldarsögur Nordurlanda*, « sagas des temps anciens des pays nordiques », qui désigne couramment les sagas légendaires, est utilisé depuis 1829-1830, lorsque l'érudit danois Carl Christian Rafn édita une collection de récits (vingt-cinq sagas, huit récits plus courts ou dits) qui relataient les exploits de héros nordiques censés avoir vécu avant l'unification de la Norvège et la colonisation de l'Islande, qui débuta dans le dernier tiers du IX^e siècle. Alors que les plus anciens manuscrits des sagas légendaires datent d'environ 1300, il faudrait sans doute situer la composition des premières sagas du genre dans la première moitié du XIII^e siècle; certaines remonteraient même jusqu'à la fin du XII^e siècle². Ces textes transmettent ainsi l'image que se faisaient les auteurs islandais du passé du monde nordique, de leur préhistoire en quelque sorte³. Les auteurs, qui sont tous restés anonymes, puisaient dans différentes sources d'inspiration : l'ancienne poésie mythico-héroïque, les récits à caractère historiques et le folklore. Ce dernier élément pourrait indiquer que les sagas légendaires aient constitué une partie importante de la tradition orale. Ces œuvres semblent avoir été bien appréciées par le public médiéval et, d'après la *Saga de Thorgils et d'Haflidi*, une saga de contemporains qui date du XIII^e siècle, le roi Sverrir Sigurdarson aurait déclaré « que ces sagas mensongères étaient les plus amusantes ». Le terme « mensongère », considéré comme péjoratif, fut longtemps utilisé, notamment par le clergé et plus tard à l'époque des Lumières, pour désigner les sagas légendaires ainsi que les sagas de chevaliers, récits en prose tardifs influencés par le roman courtois européen, par le merveilleux et, parfois, par le monde imaginaire du Nord. En effet, les sagas de chevaliers (*riddarasögur*) se distinguent des sagas légendaires surtout par le cadre géographique : nordique dans celles-ci, arthurien ou européen dans celles-là⁴. Cela dit, le corpus constitué par les sagas légendaires est loin d'être homogène. Plusieurs tentatives de classement ont

² Torfi H. Tulinius, « Sagas of Icelandic Prehistory », Rory McTurk [éd.], *A Companion to Old Norse-Icelandic Literature and Culture*, New York, Blackwell Publishing, 2005, p. 451.

³ Les sagas légendaires furent longtemps considérées comme une simple littérature d'évasion. Stephen A. Mitchell (*Heroic Sagas and Ballads*, Ithaca and London, Cornell University Press, coll. « Myths and Poetics », 1991) met en avant leur valeur compensatoire pour les Islandais qui pouvaient y trouver une vision idéalisée de leur passé héroïque. Dans son étude sur ce genre littéraire, Torfi H. Tulinius (*The Matter of the North. The Rise of Literary Fiction in Thirteenth-Century Iceland*, Odense, Odense University Press, 2002) estime que certaines sagas légendaires, notamment les plus anciennes, pouvaient traiter des problèmes abordés dans les sagas des Islandais, peut-être même d'une façon plus directe.

⁴ Matthew Driscoll, « Late Prose Fiction (*byggisögur*) », Rory McTurk [éd.], *op. cit.*, p. 190-191.

L'IMAGINAIRE DU NORD DANS LES SAGAS LÉGENDAIRES

été faites, dont celle de Hermann Palsson⁵, qui divisa le corpus en deux groupes : les sagas légendaires héroïques et les sagas légendaires merveilleuses ou « des Vikings ». Les premières sont liées à l'ancienne poésie mythico-héroïque et leur dénouement peut être tragique, tandis que les textes du deuxième groupe se terminent le plus souvent bien et sont davantage influencés par la tradition populaire et le roman courtois, comme le montre leur structure. Ils comportent généralement les éléments suivants : enfance, départ de la maison parentale, suite d'aventures ou de quêtes plus ou moins longues et périlleuses, récompense et mariage, installation sur un territoire ou dans un royaume.

L'espace géographique couvert par les sagas légendaires est vaste; le héros part volontiers en expédition, et de nombreux pays sont mentionnés dont certains sont connus et d'autres non. Les habitants de l'Islande médiévale gardaient un lien étroit avec le monde extérieur depuis leur arrivée sur l'île au IX^e siècle et voyageaient beaucoup; ils se rendaient notamment à la cour du roi de Norvège, mais aussi au Groenland, au Vinland, à Constantinople ou à Rome. Ces déplacements fréquents avaient diverses motivations et ont fait que, malgré l'isolement géographique du pays, les Islandais avaient une vision du monde relativement réaliste et bien documentée pour l'époque⁶. L'idée d'un globe terrestre était connue dans le monde norrois dès le XII^e siècle et lorsque l'écrivain, historien, poète et homme politique islandais Snorri Sturluson rédigea vers 1230 son *Histoire des rois de Norvège*, c'est en s'appuyant sur des descriptions contemporaines qu'il décrit le monde habité comme un orbe entouré par un immense océan :

L'orbe du monde, qui est habité par les hommes, est tout échancre de baies; de vastes mers venant de l'Océan pénètrent à l'intérieur des terres. On sait qu'une mer s'étend du détroit de Norvi jusqu'au pays de Jérusalem. Venant de cette mer, un long golfe marin, dont le nom est mer Noire, s'avance en direction du nord-est en séparant les continents : celui qui est situé à l'est porte le nom d'Asie, mais celui qui se trouve à l'ouest est appelé Europe par les uns et Énéa par les autres.

⁵ « Fornaldarsögur Nordurlanda », *Dictionary of the Middle Ages*, vol. 5, New York, Scribner's, 1985, p. 138.

⁶ Pour une étude récente sur les Islandais et le monde extérieur, voir Sverrir Jakobsson, *Vid og veröldin. Heimsmynd Islendinga 1100-1400*, Reykjavik, Haskolautgáfan, 2005, surtout p. 130-139, 246-256.

LE(S) NORD(S) IMAGINAIRE(S)

Au nord de la mer Noire s'étend la Grande ou la Froide-Suède; certains estiment que la Grande-Suède n'est pas moins vaste que le Grand-Serkland, d'autres la comparent au Grand-Blaland. La partie septentrionale de la Suède est inhabitée en raison du gel et du froid, de même que la partie méridionale du Blaland est déserte en raison de la chaleur torride du soleil. La Suède comprend nombre de grandes provinces ainsi que toutes sortes de peuples et maintes langues; il y a là des géants et des nains, des nègres et toutes sortes de peuplades étranges, des animaux et des dragons d'une taille effrayante.

Prenant sa source au nord des montagnes qui s'élèvent loin de toute région habitée, un fleuve coule à travers la Suède; son vrai nom est Tanaïs, [...]. Ce fleuve sépare les continents: celui qui est situé à l'est se nomme Asie, celui qui se trouve à l'ouest, Europe⁷.

Une partie du monde rarement évoquée dans la littérature des sagas – où les récits de voyage sont pourtant monnaie courante – est la région située au nord-est de la Scandinavie. D'après une description de la géographie de la partie du monde située le plus au nord, tirée d'un texte encyclopédique islandais de la deuxième moitié du XIV^e siècle⁸, le monde connu s'arrête au Bjarmaland – « pays des Bjarmar » ou Permie, qui désigne les régions riveraines de la Dvine au sud-est de la mer Blanche –, aux frontières duquel commence une vaste terre qui s'étend vers le Nord jusqu'au Groenland⁹. Ce n'est que dans un nombre réduit de sagas légendaires que les pérégrinations des héros les conduisent dans ces régions éloignées et mal connues, situées aux confins du monde connu. Comme le note Hermann Palsson, plus on s'éloigne de l'Islande, plus l'aspect fantaisiste s'accroît; il atteint un

⁷ Snorri Sturluson, « Histoire des Ynglingar », *Histoire des rois de Norvège*. Première partie [traduit du vieil islandais, introduit et annoté par François-Xavier Dillmann], Paris, Gallimard, coll. « L'aube des peuples », 2000, 54-55 et 367. Le Grand-Serkland semble désigner l'Afrique du Nord, le Grand-Blaland l'Afrique (à l'exception de l'Afrique du Nord), et le détroit de Norvi le détroit de Gibraltar. La Grande-Suède correspond à la *Scythia magna* des textes de l'Antiquité et du Moyen Âge voir *ibid.*, p. 367-369.

⁸ Il s'agit d'un texte conservé dans le ms AM 194, 8vo, qui date de 1387; voir Rudolf Simek, « Elusive Elysia or Which Way to Glæsisvellir? On the Geography of the North in Icelandic Legendary Fiction », Rudolf Simek *et al.* [éd.], *Sagnaskemmtun. Studies in Honour of Hermann Palsson on His 65th Birthday*, Vienne, Böhlau, 1986, p. 247-249. Voir aussi Régis Boyer, « Le Bjarmaland d'après les sources scandinaves anciennes », F. Jouan et B. Deforges [éd.], *Peuples et pays mythiques*, Paris, Les Belles Lettres, 1988, p. 225-236.

⁹ Rudolf Simek, *op.cit.*, p. 247-249; Régis Boyer, *op. cit.*, p. 225-236.

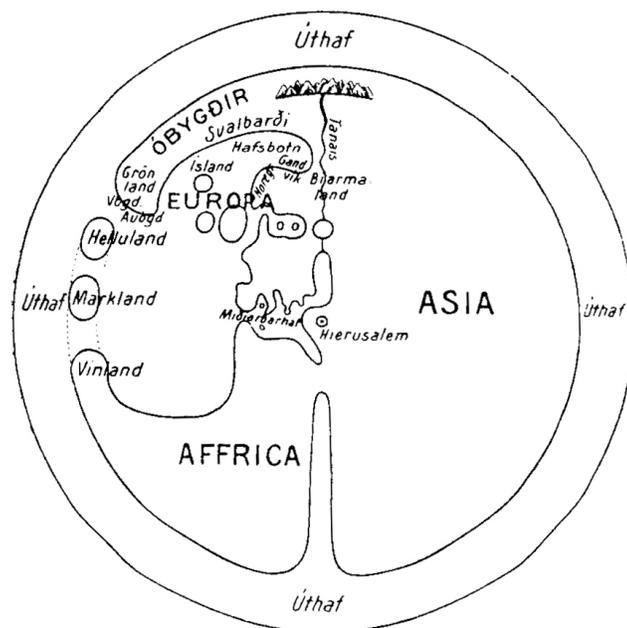
L'IMAGINAIRE DU NORD DANS LES SAGAS LÉGENDAIRES

sommet lorsque la narration quitte les frontières de la Permie et pénètre dans les régions légendaires qui se trouvent au-delà, soit le monde mythique du Nord, le monde des géants¹⁰. Dans quelques sagas légendaires ou de chevaliers, un élément du parcours est un voyage au nord ou à l'est qui conduira le protagoniste au monde merveilleux des géants¹¹.

¹⁰ Hermann Palsson et Paul Edwards, *Legendary Fiction in Medieval Iceland*, Reykjavík, Studia Islandica 30, 1971, p. 32.

¹¹ Dans cette étude, on ne trouvera pas tous les textes qui mentionnent le monde des géants et ses souverains; voir aussi Jacqueline Simpson, « Otherworld Adventures in an Icelandic Saga », *Folklore*, n° 77, printemps 1966, p. 1-20; Marlene Ciklamini, « Journeys to the Giant-Kingdom », *Scandinavian Studies*, n° 40, 1968, p. 95-110; Rosemary Power, « Journeys to the Otherworld in the Icelandic *Fornaldarsögur* », *Folklore*, n° 96, 1985, p. 156-175; et surtout Rudolf Simek, *op. cit.*

LE(S) NORD(S) IMAGINAIRE(S)



L'image du monde des gens nordiques au XI^e siècle¹²

Bjarmaland – Pays de Bjarmar, la Permie; *Gandvik* – Mer Blanche; *Helluland* – Terre de Baffin?; *Hierusalem* – Jérusalem; *Grönland* – Groenland; *Markland* – Labrador?; *Míðjarðarhaf* – la Méditerranée; *Noregar* – Norvège; *Óbygðir* – régions inhabitées; *Svalbarði* – Svalbard; *Tanais* – le Don; *Vínland* – Terre Neuve?; *Úthaf* – littéralement « mer extérieure », l'Océan.

Alors que les auteurs des sagas légendaires se contentent souvent de désigner toute la région au nord du Bjarmaland par le terme *Iotunheimar*, « pays des géants », dans une saga de chevaliers tardive, la *Saga de Samson le beau*, composée en Islande dans la première moitié du XIV^e siècle, on voit

¹² Cette carte est tirée de l'article d'Axel Anthon Bjørnbo, « Adam af Bremens Nordensopfattelse », *Aarbøger for nordisk oldkyndighed og historie*, 1909, p. 120-244, ici p. 231. A. A. Bjørnbo s'inspire ici du chroniqueur allemand Adam de Brême qui, dans le Livre IV de son *Histoire des archevêques de Hambourg* (*Gesta Hammaburgensis ecclesiae pontificum*) rédigée vers la fin du XI^e siècle, décrit les îles du Nord et fait la première allusion attestée au Vinland. On y trouve également une des plus anciennes descriptions de l'Islande. Sensibles à l'opinion que les étrangers se faisaient du peuple islandais, les Islandais instruits n'apprécieraient guère la façon dont l'auteur y décrit leurs compatriotes. De nombreux éléments de l'ouvrage d'Adam de Brême furent repris dans tous les livres sur l'Islande jusqu'au XVII^e siècle.

L'IMAGINAIRE DU NORD DANS LES SAGAS LÉGENDAIRES

une tentative de rationalisation de la part de l'auteur, qui décrit avec une rare précision la géographie de ce monde mythique¹³. La saga raconte les amours de Samson le beau, fils du roi Arthur, et de Valentina, fille du roi d'Irlande. L'histoire se déroule dans le cadre traditionnel du roman courtois arthurien jusqu'à ce qu'un personnage malveillant, Kvintalin, est contraint de partir à la recherche d'un objet merveilleux fabriqué par quatre fées dans un pays lointain, « [...] là où le soleil éclaire la terre d'en bas lorsque son cours est le plus haut en été, temps pendant lequel les fées ne dorment jamais¹⁴ ». Le narrateur ouvre la deuxième partie du récit par une description intéressante de ce nouveau cadre géographique :

La deuxième partie de l'histoire commence avec le roi Godmund. Il régnait dans l'est, à Glaesisvellir. C'est à l'est du Risaland [pays des géants]. Le Risaland est situé à l'est et au nord de la route de l'Est [les rives orientales de la mer Baltique] et s'étend vers le nord-est. Ensuite on trouve le pays nommé Iotunheimar habité par des géants et des monstres, mais de là et vers les régions inhabitables du Groenland, s'étend un pays qui s'appelle Svalbard¹⁵.

La description du monde des géants – et notamment des circonstances de l'arrivée du héros dans cette partie mal connue du monde – est généralement plus floue. Quant à Godmund de Glaesisvellir, « plaines lumineuses/étincelantes/splendides », ce personnage ambivalent constitue la figure royale par excellence de ce monde légendaire. Dans le *Dit de Helgi fils de Thorir*, qui date probablement de la fin du XIII^e siècle ou du début du siècle suivant et qui appartient à la catégorie des récits légendaires, c'est au large du Finmark, dans le nord de la Norvège, que le héros éponyme s'aventure seul dans la forêt, et une profonde obscurité tombe, de sorte que Helgi ne réussit pas à retrouver le chemin du retour. Il rencontre alors Ingibiorg, la fille du roi Godmund de Glaesisvellir, qui passe trois jours et nuits avec lui avant de le renvoyer avec des cadeaux. Il sera ensuite enlevé le huitième jour de la fête de *jol*¹⁶, à savoir le jour de l'An, par les hommes du roi Godmund qui le conduisent auprès de la jeune femme à Glaesisvellir. Il revient le même jour l'année d'après, pour être reconduit à Glaesisvellir

¹³ Hermann Pálsson, *op. cit.*, p. 34-35.

¹⁴ *Samsons saga fagra*, dans *Ríddarasögur* [édité par Bjarni Vilhjálmsson], Reykjavik, Íslendingasagnautgáfan, Haukadalsutgáfan, 1949, vol. 3, p. 380.

¹⁵ *Ibid.*, p. 380 (je traduis).

¹⁶ La fête de *jol*, à l'origine une fête païenne, correspond à la fête de Noël. Elle commence le 25 décembre et se termine le 6 janvier. Le huitième jour de *jol* correspond au jour de l'An.

LE(S) NORD(S) IMAGINAIRE(S)

presque aussitôt. Le huitième jour de *jól* suivant, il revient encore, mais cette fois-ci, Helgi a été rendu aveugle par Ingibiorg, qui ne veut plus de lui, mais qui ne veut pas non plus que les femmes de Norvège jouissent de sa présence¹⁷. Bien que les actes de la fille de Godmund semblent cruels, Helgi loue l'hospitalité de son hôte et la grande qualité de sa cour. Rien dans ce récit, fortement influencé par le *Lai de Lanval* de Marie de France, ne laisse deviner la nature gigantesque de Godmund; son royaume est simplement celui de l'autre monde merveilleux et païen qui surpasse en richesse celui d'Olaf Tryggvason, roi chrétien de Norvège de 995 à 1000. Si la figure historique du roi Olaf permet d'encadrer le récit, elle semble surtout destinée à rappeler, dans le contexte païen du monde des géants, le rôle du roi Olaf en tant que christianisateur et adversaire du paganisme.

Le Dit de Thorstein le Colosse-de-la-Ferme, qui date de la fin du XIII^e siècle, nous confirme l'image bienveillante de ce roi incontestable de l'autre monde, tout en insistant sur ses dimensions extraordinaires. Le héros éponyme, en partant du Jämtland, une province de la Suède, emprunte la route de l'Est. Le temps s'obscurcit et Thorstein erre dans le brouillard pendant quinze jours avant d'atterrir sur les côtes du Risaland. C'est là, seul dans la forêt, que Thorstein rencontre Godmund de Glaesisvellir. Surnommé « Colosse-de-la-Ferme » chez lui à cause de sa grande taille, Thorstein est à son tour impressionné par celle de Godmund et de ses valets, dont Thorstein n'a jamais vu l'égal. Malgré le risque couru par le héros, qui est non seulement minuscule dans ce monde de géants mais aussi chrétien, il accompagne Godmund auprès du redoutable géant Geirrod, roi des Iotunheimar, dont Godmund est tributaire. Un grand fleuve glacial sépare le Risaland des Iotunheimar et rares sont les chevaux qui peuvent le traverser à gué. Thorstein monte derrière Godmund, mais, en traversant, il se mouille un orteil, qu'il n'hésite pas à trancher lorsqu'il atteint le rivage. À la cour du roi Geirrod, Thorstein assiste, invisible, à des jeux imposés par le géant Geirrod, qui tente de trahir son vassal Godmund et les hommes de celui-ci. Il s'agit d'abord d'un jeu de balle bien particulier qui consiste à lancer une tête de phoque meurtrière, lourde d'environ cinquante kilos, entre les hommes des deux rois présents. Ensuite, la terre tremble lorsque les géants se mettent à lutter, en se cassant les os et se déboîtant les membres. Le géant Geirrod fait enfin amener une immense corne à boire au bout de laquelle se trouve une tête humaine en chair et en os, capable de parler. Grâce à l'aide de Thorstein, Godmund l'emporte dans les jeux et

¹⁷ *Quatre sagas légendaires d'Islande*, présentées, traduites et annotées par Asdis R. Magnusdottir, Grenoble, Ellug, coll. « Moyen Âge européen », 2002, p. 73.

L'IMAGINAIRE DU NORD DANS LES SAGAS LÉGENDAIRES

déjoue toutes les ruses de son hôte. Thorstein tue finalement le géant perfide et met le feu à sa demeure. Avant de quitter le monde des géants, Thorstein fait la connaissance d'une jeune femme, moitié géante moitié humaine, qui accepte de le suivre, de se convertir à la foi chrétienne et de l'épouser.

Ce récit pittoresque de l'affrontement de deux figures souveraines de l'autre monde mythique, Godmund et Geirrod, s'apparente clairement aux épisodes relatés par l'historien danois Saxo Grammaticus (environ 1160-1208) dans la *Geste des Danois* (*Gesta Danorum*) et l'écrivain, historien et homme politique islandais Snorri Sturluson (1179-1241) dans l'*Edda*, sans que l'on puisse dire que l'auteur du dit s'inspire directement de ces sources écrites. D'après les poèmes eddiques et l'*Edda*, une des activités préférées du dieu Thor consiste à se battre contre les géants, qui menacent de détruire le monde. L'*Edda* relate le voyage du dieu Thor au domaine du géant Geirrod où le dieu brise le dos des deux filles de ce dernier avant de transpercer le géant lui-même d'un morceau de fer, rougi par le feu¹⁸. La source principale de ce passage chez Snorri semble être l'obscur poème eddique *Thorsdrapa*, « Chant à la louange de Thor », du poète Eilif Gudrunarson qui date de la fin du X^e siècle. Un autre épisode de l'*Edda* raconte la visite de Thor chez le géant Utgarda-Loki, qui soumet ses invités à différentes épreuves dont une consiste à vider une corne à boire¹⁹. Au livre VIII de la *Geste des Danois*, on trouve une autre version de ce voyage. Ici, Godmund et Geirrod sont frères. Le héros Thorkillus guide un groupe de Danois au royaume de Gudmundus (Godmund) afin d'y acquérir des trésors²⁰. Alors que Gudmundus les accueille amicalement, Thorkillus conseille à ses accompagnateurs de se méfier de la nourriture et des filles de leur hôte, autrement, ils risqueraient de perdre la mémoire et de ne plus pouvoir repartir. Ensuite, la compagnie traverse le fleuve qui sépare le royaume de Gudmundus de celui de son frère Geruthus (Geirrod). La demeure de Geruthus est délabrée et les habitants sont tous gelés. Lorsque les Danois, en dépit des avertissements de Thorkillus, s'emparent des trésors qui s'y trouvent, les sujets gelés de la cour de Geruthus se raniment et massacrent les voleurs. En moralisateur chrétien, Saxo signale alors les

¹⁸ Snorri Sturluson, *L'Edda. Récits de mythologie nordique*, traduit du vieil islandais, introduit et annoté par François-Xavier Dillmann, Paris, Gallimard, coll. « L'aube des peuples », 1991, p. 115-117.

¹⁹ *Ibid.*, p. 81-87.

²⁰ On notera que les noms de Thorstein et de Thorkillus sont des noms composés dont le premier élément est le nom Thor.

LE(S) NORD(S) IMAGINAIRE(S)

effets néfastes de l'avidité. À l'occasion d'un autre voyage, tout aussi périlleux que le premier, Thorkillus rend visite à la divinité Utgarthilocus (Utgarda-Loki dans l'*Edda*), attachée dans une caverne empestée. Il est probable que Saxo a eu connaissance de la *Thorsdrapa* ainsi que des récits oraux des voyages du dieu Thor, comme celui préservé dans le *Dit de Thorstein le Colosse-de-la-Ferme*, qui circulaient déjà à son époque²¹.

La parenté de ces récits islandais des voyages dans l'autre monde avec des analogues celtiques a été signalée à plusieurs reprises²². Certes, la connaissance de la « matière de Bretagne » est arrivée dans les pays nordiques grâce aux traductions de *Tristan et Yseut*, des *Lais* de Marie de France et des romans de Chrétien de Troyes, réalisées au XIII^e et au XIV^e siècle. Il faudrait cependant, d'après Rosemary Power, expliquer les influences celtiques que l'on trouve dans les sagas légendaires par une transmission orale antérieure à la mode du roman courtois, étant donné que les analogues celtiques se trouvent surtout dans des œuvres écrites en irlandais qui n'ont pas beaucoup circulé²³. Ces récits se seraient ensuite mélangés et confondus avec des récits mythologiques scandinaves. Quoi qu'il en soit, l'*Edda* comporte des éléments intéressants quant à la conception du monde des géants dans les sagas légendaires.

Dans l'*Edda*, qui est un véritable manuel de mythologie nordique et d'art poétique, Snorri Sturluson transmet à ses lecteurs la cosmogonie païenne en s'appuyant sur la poésie eddique, notamment la *Voluspa*, « les Prédications de la Voyante »²⁴. Il décrit ainsi la création du monde et la première apparition de la vie sous une forme humaine : celle d'Ymir, un géant de givre, un être mauvais comme tous les géants de givre, qui seront les ennemis des dieux par excellence. Mis à mort par trois frères mi-hommes mi-géants, cet être primordial servira à la création du monde : la terre est faite de sa chair, la mer et les lacs de son sang, les montagnes de ses os, le ciel de son crâne dressé en quatre coins au-dessus de la terre et soutenu à chacun des angles par un nain. Les nains s'appellent Austri « l'oriental », Vestri « l'occidental »,

²¹ Les neuf premiers livres de *La geste des Danois* sont consacrés au passé légendaire et mythique du Danemark; voir surtout les livres V, VI et VIII pour une comparaison avec les récits islandais. Voir aussi Rosemary Power, *op. cit.*, p. 163-166.

²² Jacqueline Simpson, *op. cit.*, p. 19; Gisli Sigurdsson, *Gaelic Influence in Iceland. Historical and Literary Contact. A Survey of Research*, Reykjavik, Studia Islandica 46, 1988, p. 56-60.

²³ Rosemary Power, *op. cit.*, p. 167-169.

²⁴ Asdis R. Magnúsdóttir, « Les points cardinaux d'après l'*Edda* de Snorri Sturluson », Michel Viegnès [éd.], *L'imaginaire des points cardinaux. Aux quatre angles du monde*, Paris, Imago, 2005, p. 156-163.

L'IMAGINAIRE DU NORD DANS LES SAGAS LÉGENDAIRES

Nordri « le septentrional » et Sudri « le méridional ». Les arbres sont faits de ses cheveux, les nuages de son cerveau, et de ses cils les trois frères construisirent une fortification nommée Midgard, « l'enceinte du milieu », tout autour du monde pour se protéger de l'hostilité des géants. Les trois frères créèrent ensuite la race des hommes, puis se consacrèrent à l'édification d'Asgard, « l'enceinte des dieux », située au milieu de Midgard. Snorri explique qu'à l'extérieur du monde ainsi bâti, au-delà de la mer faite du sang d'Ymir, habitèrent les géants, ennemis des dieux. C'est Utgard, « ce qui est en dehors de l'enceinte », ou les Iotunheimar que l'on retrouve dans les sagas légendaires, situé à l'est ou au nord de Midgard selon les sources. Le dieu Thor s'y rend volontiers pour tuer les géants, mais il est rare qu'il réussisse à les mettre à mort. Midgard représente ainsi le monde ordonné des hommes et des dieux, à l'extérieur duquel règne le désordre menaçant, représenté par les géants et les monstres²⁵. Notons que dans l'*Edda*, le Nord est aussi associé au froid, à l'obscurité et à la mort : le royaume de Hel, la déesse qui règne sur ceux qui meurent sans gloire, y est notamment orienté vers le nord²⁶.

Dans la *Saga d'Egil le Manchot et d'Asmund Tueur-de-Guerriers-Fauves* qui date du XIV^e siècle, on trouve aussi des éléments de la géographie mythique de l'*Edda*. L'intrigue conduit les héros éponymes de cette saga légendaire aux Iotunheimar à la recherche de deux princesses enlevées par deux géants. Le père de celles-ci a promis de les donner en mariage à quiconque les trouvera. Lorsque les deux héros s'appêtent à sauver les princesses, dont le mariage avec les enleveurs est sur le point d'être célébré, l'auteur précise que la demeure des géants amoureux dans la saga s'appelle Gjallandibru ou « Pont de Gjallandi »²⁷. Ce nom évoque celui du pont de Gioll qui, dans l'*Edda* de Snorri Sturluson, traverse le fleuve Gioll et conduit les morts dans l'au-delà, selon la mythologie scandinave²⁸. Alors que, dans l'*Edda*, c'est après avoir chevauché pendant neuf nuits par des vallées sombres et profondes que le messager des dieux atteint ce pont du non-retour, dans la saga, ce nom désigne une grotte parmi d'autres aux Iotunheimar. La demeure des enleveurs ne tardera pas à devenir le lieu d'un véritable massacre, car tous les géants invités à la double noce y trouveront la mort.

²⁵ Kirsten Hastrup, *Culture and History in Medieval Iceland. An Anthropological Analysis of Structure and Change*, Oxford, Clarendon Press, 1985, p. 147-148.

²⁶ Snorri Sturluson, *op. cit.*, p. 91-92.

²⁷ *Quatre sagas légendaires d'Islande*, *op. cit.*, p. 199.

²⁸ Snorri Sturluson, *op. cit.*, p. 91.

LE(S) NORD(S) IMAGINAIRE(S)

Comme un grand nombre des sagas légendaires, la *Saga d'Egil le Manchot et d'Asmund Tueur-de-Guerriers-Fauves* est bien écrite et captivante. Les deux personnages principaux sont accueillis dans les Iotunheimar par la géante Arinnefja; celle-ci les invite dans sa grotte et les prie de relater l'histoire de leur vie autour d'un chaudron pendant que la bouillie cuit sur le feu. Cette géante bienveillante, magicienne et guérisseuse sera par la suite d'un précieux conseil et secours pour Egil et Asmund lors de la dangereuse expédition au Pont de Giallandi. Cet épisode de la saga, qui ne manque pas d'évoquer le récit bien connu de la rencontre d'Ulysse avec le Cyclope Polyphème dans l'*Odyssée*²⁹, met en avant une caractéristique propre à cette littérature : l'aspect grotesque de certains habitants du monde des géants. Tandis que les récits d'Egil et d'Asmund mettent l'accent sur le courage et la force hors du commun des deux hommes, le récit de la géante, qui a également réalisé des exploits remarquables, est teinté d'un érotisme grossier. Les auteurs des sagas légendaires attribuent volontiers un désir sexuel effréné aux géantes et, malgré la malchance de certains géants, les auteurs semblent se complaire à décrire la façon dont les géantes sont malmenées, ou se malmènent entre elles, comme le montre le passage suivant, où Arinnefja relate son affrontement avec trois femmes géantes à côté desquelles elle était comme une enfant :

Une d'elles m'attaqua, m'attrapa par les cheveux et me les arracha d'un côté, emportant également la joue et l'oreille gauche. Elle me malmena durement. Incapable de me défendre, j'ai enfoncé mes doigts dans ses yeux, les faisant sortir de leurs orbites. Ensuite je l'ai fait tourner avec l'intention de la jeter, mais elle se coinça le pied dans la fente d'une falaise; je lui ai ensuite déboîté les hanches, et sur ce nous nous sommes quittées. La deuxième m'attaqua aussitôt et me donna un coup de poing sur les narines, me cassant le nez, ce que l'on tient depuis pour un défaut considérable dans mon physique, ainsi que trois dents. Je lui ai attrapé les seins et les lui ai arrachés jusqu'au cartilage qui relie les côtes au sternum, lui arrachant en même temps les muscles du ventre et les intestins. Alors la troisième m'attaqua, elle était la plus petite

²⁹ Donald K. Fry, « Polyphemus in Iceland », *The Fourteenth Century*, Paul E. Szarmach et Bernard S. Levy [éd.], Binghamton, Center for Medieval and Early Renaissance Studies, State University of New York at Binghamton (Acta 4), 1977, p. 65-86.

L'IMAGINAIRE DU NORD DANS LES SAGAS LÉGENDAIRES

des trois. Je voulais lui crever les yeux, comme je l'avais fait à la première, mais elle me mordit, me coupant deux doigts³⁰.

Le caractère grotesque de cette description est sans doute adapté à un public habitué à ce que le monde des géants soit non seulement un monde dangereux, mais aussi, et surtout, un monde grossier et comique. En effet, cet autre monde légendaire, qui nous semble parfois se rapprocher tout autant du monde sarrasin des chansons de geste que de l'autre monde merveilleux du roman courtois, fournit à l'auteur la possibilité d'introduire dans son récit des éléments qui n'appartiennent pas à une narration héroïque typique. Cela se remarque lorsque le récit quitte le cadre nordique habituel des sagas légendaires, comme c'est le cas dans le *Dit de Thorstein le Colosse-de-la-Ferme* et la *Saga d'Egil le Manchot et d'Asmund Tueur-de-Guerriers-Fauves*, pour continuer dans les régions mythiques du Nord-Est. On le voit cependant encore mieux dans une œuvre comme la *Saga de Samson le beau*³¹. Dans la première partie de cette saga de chevaliers, le récit qui se déroule en Angleterre et en Irlande est encadré par le roi Arthur; les personnages sont beaux, sages et courtois, et c'est en dansant dans le jardin de la reine que Valentina et Samson abordent délicatement le sujet du mariage. Arthur donne son accord tout en déclarant que son fils doit obtenir la main de Valentina de la part de son père. Dans la deuxième partie, le raffinement du monde courtois cède aussitôt la place à la naïveté et au grotesque. On le voit par exemple lorsque les cuisiniers du roi Godmund de Glaesisvellir, qui est en guerre contre les géants des *Iotunheimar*, rencontrent trois femmes sur la côte du *Smameyjaland*, « pays des petites filles ». Ce pays mythique du Nord est peuplé par des jeunes filles qui « [...] ne dépasseront pas l'âge de quinze ans et qui enfantent à partir de l'âge de sept ans³² ». L'une des trois surpasse les deux autres en beauté :

« Regarde, » dit l'un d'eux [cuisiniers], « je n'ai jamais vu une jeune fille aussi belle; conduisons-la au roi. »

Elle répondit : « Les jeunes filles de ton pays ne doivent pas être très belles si tu me prends pour une jeune fille, moi qui ai huit ans et suis veuve deux fois. Qu'est-ce que cette créature que tu appelles roi? »³³

³⁰ *Quatre sagas légendaires d'Islande, op. cit.*, p. 193.

³¹ Torfi H. Tulinius, « Landafrædi og flokkun fornsagna », *Skáldskaparmál 1*, 1990, p. 148.

³² *Samsons saga fagra, op. cit.*, p. 381.

³³ *Ibid.*, p. 381-382.

LE(S) NORD(S) IMAGINAIRE(S)

Les cuisiniers emmènent la jeune veuve au roi qui ne tarde pas à lui faire un enfant qu'il abandonne. Plus tard, ce fils illégitime de Godmund devient roi des Iotunheimar après avoir frappé son prédécesseur sur la tête, « [...] en sorte que le crâne se cassa et les yeux lui sortirent de la tête ». « Ce fut la fin de leur amitié³⁴ » explique, avec cynisme, le narrateur.

Dans cette saga de chevaliers, l'imaginaire du Nord, emprunté aux sagas légendaires, rencontre le merveilleux du roman courtois et les caractéristiques des deux mondes fusionnent pour créer un récit hybride, certes, mais d'une richesse particulière. Alors que les sagas légendaires furent longtemps sous-estimées par les savants à cause de leur caractère peu sérieux et leur style jugé inférieur à celui des sagas des Islandais, elles constituent la catégorie des sagas la plus populaire en Islande à la fin du Moyen Âge et bien au-delà. En témoigne non seulement le grand nombre de manuscrits conservés, mais aussi la mise en vers de certaines de ces œuvres à partir du XIV^e siècle sous la forme de *rímur*, une forme narrative versifiée et rimée qui était encore vivante au XX^e siècle. Le recours au monde merveilleux des géants y est sans doute pour quelque chose, car la géographie imaginaire de cet autre monde païen fournit à l'action un cadre exotique qui transporte le héros – et le public – dans un monde fantastique et irréel où, tandis que l'un affronte les dangers et surmonte les pires épreuves, l'autre observe et s'amuse.

³⁴ *Ibid.*, p. 394.