

DU MYTHE À L'EPOPEE

Völsunga saga et Chanson des Nibelungen

Les mythes nordiques ont été mis par écrit sur le tard, comme beaucoup d'autres, alors que le christianisme vainqueur écartait les vieilles légendes et cherchait à les supprimer pour mieux les supplanter. Snorri Sturluson a écrit l'*Edda en prose* et nous a conservé de multiples récits concernant les divers dieux des germains, mais son histoire des rois de Norvège comporte aussi toute une partie mythique avec le règne des Ynglingar. Saxo Grammaticus a mis par écrit les règnes des premiers rois de Danemark mais par les sources qu'il a consultées, il a raconté sous une forme historicisée les récits mythologiques des dieux nordiques, tels qu'ils étaient perçus au Danemark. Les neuf premiers livres de sa *Gesta Danorum* comportent plus d'histoires mythiques que d'histoire historique au sens que nous donnons au terme histoire aujourd'hui. D'autres écrits plus anciens ou un plus récents nous sont parvenus qui racontaient aussi ces mythes. Or la *Chanson des Nibelungen*, écrite au XIIIe siècle, est plus proche des mythes allemands que ne l'est la *Saga des Völsungar* qui est une version très norroise. Nous y assistons plutôt à un transfert de la valeur des héros, représentants des dieux incarnés en hommes ou en femmes, dignes de participer à la divinité sous leur aspect humanisé, vers une formule héroïque où chacun n'est plus qu'un homme, auteur de grands exploits, plus ou moins soutenu par la présence d'un dieu, Odin, qui se montre mais ne se fait jamais connaître. L'*Illiade* connaît de multiples héros mais les dieux, même s'ils prennent parti pour ou contre Troie, ne combattent pas eux-mêmes, seulement par héros interposés. Pâris tue ainsi Achille en lui tirant une flèche au talon, le seul endroit vulnérable du héros, mais sur l'innstigation d'Apollon qui guide le trait jusqu'à l'endroit fatidique. Siegfried meurt de la lance plantée au seul endroit de son dos que n'avait pas corné le sang du dragon, par l'épieu manié par un Hagen-Odin.

L'ensemble de ces écrits s'est figé à une époque à laquelle les événements historiques avaient eu une influence sur les récitants des mythes et des épopées, bardes et scaldes nordiques. Ces événements historiques étaient d'autant plus importants pour tous les peuples germaniques qui apparaissent alors dans l'histoire de l'empire romain finissant parce qu'ils en sont des acteurs de premier plan. Ils l'ont fait chanceler et l'ont dirigé. Les Huns et Attila accusent aussi une position dominante, car ils ont fédéré de nombreux peuples germaniques dans leur empire occidental éphémère. Cette fédération explique pourquoi les peuples germaniques estiment qu'Attila-Etzel a eu une influence civilisatrice sur les régions qu'il dirigeait. Les empires romains d'Orient et d'Occident discutaient d'égal à égal avec Attila, qui

pendant un temps les obligeaient à lui payer tribut. Cette époque de grands changements, de bouleversements et de grands mouvements de populations s'accompagne de coups de butoir contre un empire romain en pleine déliquescence et qui résiste de plus en plus difficilement aux assauts répétés des populations qui arrivent et qui le submergent. C'est l'époque à laquelle les peuples germaniques, Alamans, Alains, Suèves, Wisigoths, Vandales, Quades s'installent, c'est aussi celle où débouchent les Marcomans, les Sarmates, les Gètes, les Magyars, suivis par les Slaves, sur les régions de l'Europe centrale, Pannonie, Norique, Mésie. Les Francs prennent une place toujours plus grande en Europe occidentale et occupent la Belgique actuelle jusqu'à Lyon, puis s'étendent sur toute la vallée du Rhône. Il faut un empereur d'origine germanique pour qu'ils ne s'emparent pas définitivement de la Narbonnaise. Les Burgondes ont émigré, poussés par les Francs, en longeant le Rhin et se sont finalement installés entre Saône et Rhône avec deux villes principales, Lyon et Genève ; cette installation n'a pas été sans mal, puisqu'ils ont dû subir le déferlement des troupes hunniques qui les ont massacrés quand ils étaient en Rhétie. Les Burgondes ne sont plus un peuple nombreux, mais ils cherchent à conserver une importance que les Francs, dont ils sont les alliés leur facilitent. Mais ces événements historiques, même s'ils ont marqué les mémoires, même s'ils ont gravé des noms et des lieux, n'ont pas eu pour effet de modifier les mythes des peuples qui nous retiennent ici. Tous les récitants connaissaient leurs récits sur le bout des doigts et étaient capables d'arranger les mythes en fonction des événements du moment ou des grandeurs passées. De grands noms ont marqué manifestement cette époque et ces noms sont restés dans les mythes, mémoire de ceux qui ont vécu et qui méritaient que leurs noms soient encore magnifiés. Les noms ont remplacé ceux des personnages de second plan qui pouvaient être remplacés, les héros restent toujours les mêmes.

Mais de tels arrangements se figent et des noms s'attachent définitivement aux récits de sorte que les aventures des héros restent toujours identiques, mais que les événements extérieurs, les noms des personnages ou des lieux prennent une coloration réaliste. De l'histoire historique à notre sens, il n'y en a point. Tout est mis en œuvre pour le faire croire, mais le message du mythe peut bien s'intégrer dans un flot d'événements et de personnages connus des auditeurs et le mythe reste mythe avant d'être pensé comme une histoire historique qui n'intéresse pas le récitant. Combien de fabliaux se situent à l'époque de Charlemagne, le Grand Roi, ou nos propres romans d'espionnage qui prenaient la deuxième guerre mondiale comme arrière plan des exploits supposés des héros romanesques de chaque pays. Le récit mythique peut se transformer en récit mythologique et alors la coloration historienne pourra prendre une place plus importante sans pour autant modifier le contexte mythologique. Le nom d'un homme politique connu, tel ou tel roi, pourra recevoir un rôle plus ou moins agréable selon qu'il aura été perçu de son vivant comme un bon roi, un guerrier courageux ou un tyran cruel. Le personnage secondaire – car le héros reste immuable, quels que soient les événements historiques retenus - qui recevra désormais son nom conservera cette vision prise sur l'homme historique, qui n'aura jamais accompli le plus petit exploit de

ceux qu'endossent les personnages du mythe ou de l'épopée. Ainsi s'évertuer à chercher si tel héros correspond à tel ou tel personnage historique est une recherche vaine, tout aussi vaine que de tenter de tracer la route qu'a empruntée Ulysse dans l'*Odyssee* et pourtant une telle recherche a fait couler beaucoup d'encre et user beaucoup d'imagination depuis les Grecs eux-mêmes. Aucun n'a pu y parvenir pour la seule raison que les voyages de l'âme n'ont aucun rapport avec les réalités matérielles de notre monde. L'île de cristal visitée par Maelduin, dans un imram bien connu de l'Irlande, est aussi invisible à nos esprits matérialistes que les diverses étapes où s'est arrêté Ulysse-Odyssée avec ses marins. Toutes les îles reçoivent une description grecque qui peut faire penser à tel ou tel lieu, mais la description est toujours insuffisante pour l'affirmer car la description matérielle ne peut en aucun cas recouvrir la réalité théologique cachée dans le récit imagé du mythe, récit qui importe plus par le contenu de l'aventure et des dialogues que par les lieux qu'on veut réussir à localiser exactement. Tous les noms à consonance historique nous troublent mais il ne faut pas s'y arrêter sous peine de perdre son temps à rechercher une historicité que le récit ne contient pas, une matérialité que les héros méconnaissent, une localisation qui permet d'étaler son savoir de l'antiquité gréco-romaine, mais tous ces éléments ne doivent pas entraver la marche du mythe.

Un récit mythique ou un récit mythologique n'est jamais un roman. La psychologie des personnages est entièrement gommée au profit des rôles définis qui leur sont attribués et qui déterminent leur raison d'être à l'intérieur du récit. Grimhildr apparaît peu de fois dans la *Völsunga saga*, sinon pour donner à boire une boisson enivrante et magique ou inciter à prendre femme et une femme bien précise. La psychologie d'une telle femme aurait été intéressante à décrire pour un romancier, mais dans le récit mythologique qui nous retient, une telle description est inutile et n'apporte rien de plus au rôle conféré à la mère de Guðrun pour agir suivant le seidr ou magie de Freyja, car c'est de cela seulement qu'il s'agit. Il faut donc une femme et Grimhildr revêt ce rôle. La forme mythologique impose de suivre un certain cheminement et les énoncés des événements futurs du récit sont normaux car l'auditeur n'a jamais à être tenu en haleine. Ce qui doit retenir l'attention c'est le mode selon lequel le héros accomplit son destin et son assurance à l'accomplir car il obéit à la divinité à laquelle il s'est voué par son activité de guerrier. L'impression personnelle de l'auditeur ou du lecteur est indépendante de la valeur du mythe, c'est à lui d'y adhérer ou de le rejeter. Ses sentiments n'appartiennent pas au récit. L'auditeur ne doit en aucun cas projeter ses sentiments sur le mythe, ou ceux qu'il suppose, sous peine de ne plus le comprendre, au contraire, il doit les abandonner pour le suivre et y entrer s'il le désire. Il doit y puiser la force du guerrier et son admiration devant ces héros qui exécutent en tous points les volontés du dieu et ne savent pas s'en détourner quoi qu'il leur en coûte. Ces éléments doivent lui conférer le courage nécessaire au combat ou dans la vie. Le mythe ou l'épopée doivent forcer l'admiration devant les exploits des héros et ceux des dieux qui décident de la vie et de la mort et incitent à la bravoure et au courage.

La *Völsunga saga* entreprend de raconter l'histoire de Siegfried, devenu Sigurðr, de ses origines et de ses aventures. La *Chanson des Nibelungen* narrait les aventures de Siegfried, en laissant entendre qu'il existait des passages de la vie du héros que la Chanson ne rapporte pas. Les deux récits sont apparentés et nous présentent les mêmes personnages sans leur conférer une valeur ou un rôle ou une prestance identiques. Alors que la *Chanson* fait de Siegfried un héros corné comme le dieu qu'il représente, la *Völsunga saga* a oublié le trait et a réduit Sigurðr au rang de héros humain. Siegfried ne peut être entamé que par le seul endroit que n'a pas recouvert le sang du dragon, Sigurðr est tué dans son lit aux côtés de son épouse qui dort avec lui. Plutôt que les aventures, qui couraient dans la *Chanson*, les héros de la *Völsunga saga* sont les fidèles reflets des autres héros des épopées nordiques avec leurs avantages et leurs défauts, leurs vengeance et leurs grandeurs. Sigurðr est plus proche des héros nordiques décrits par Saxo Grammaticus que de ceux de la *Chanson des Nibelungen*. Les *Völsungar* meurent pour que les quelques *Niflungar*, les *Nibelungen* allemands, disparaissent chez le roi des Huns, sans qu'on sache où il habite. Les personnages dans leurs nouveaux accoutrements prennent une autre physionomie qui emprunte des traits diversement départis dans la *Chanson*. Les lieux n'apparaissent plus clairement car l'Allemagne où part habiter Sigurðr est un pays inconnu ou mal connu des auteurs nordiques. Le Rhin est plus le nom d'une rivière, qu'une réalité descriptible d'un grand fleuve. Des noms de pays sont cités mais de la même façon que des références à l'antiquité peuvent être utilisées : cela n'emporte aucune conséquence au niveau du récit, cela ne change pas les lieux qui sont ceux connus des auditeurs, quelques noms qu'ils portent : ils sont toujours proches de ceux qu'ils connaissent et leur ressemblent par nécessité.

Les personnages

La *Völsunga saga* commence avec les origines de la dynastie des Völsungar, qui, par Sigi et Rerir, descendent directement d’Odin, lui-même. La vie de Sigurðr commence avec Reginn, qui lui sert de père nourricier, même si le nom de son père putatif, Hjalprekr, est connu. Elle s’achève sur la vie et la mort des enfants de Guðrun, femme de Sigurðr, puis d’Atli et enfin de Jonakr.

Sigurðr et Siegfried

A l’intérieur des deux récits, ces deux héros ne revêtent pas la même importance : le premier est l’un des héros qui fait avancer le récit quasiment du début jusqu’à sa fin, tandis que le second est le principal moteur de l’histoire de l’or du Rhin, mais il n’apparaît pas dès au début et manque pour toute la fin de l’histoire, en raison de sa mort.

Un dieu et un héros

Siegfried apparaît comme l’image même d’un dieu et Sigurðr seulement celle d’un héros. Sigurðr a perdu les caractères divins de son alter ego germanique, caractères que la Chanson allemande a conservés malgré la christianisation et le côté courtois donné à certains passages. Le dieu Freyr a disparu au profit de Sigurðr, héros renommé, qui, comme tous les héros, côtoie, à un moment ou à un autre de ses aventures, le principal dieu du panthéon germanique : Odin. C’est le dieu guerrier par excellence, qui possède d’autres fonctions et d’autres attributions bien mises en évidence dans la *Völsunga saga* : celui de conseiller avisé au moment opportun ou celui qui vient chercher ses fidèles quand il décide de les rappeler à lui. Odin apparaît de nombreuses fois dans cette saga. D’abord au profit de Sigmundr, il vient planter une épée dans le bois de la fête chez Völsungr, grand-père de Sigurðr, quand il donne sa fille, Signy, en mariage au roi Siggeir. Le dieu aidera Sigmundr à transporter sur un petit bateau le cadavre de son fils Sinfjötli de l’autre côté du fjord ou de la rivière.

Odin intervient, semblable à un vieil homme à la barbe blanche, au moment où Sigurðr doit choisir son cheval et qui disparaît dès que le cheval est désigné. (13) Sigurðr part venger son père tué par le roi Hundingr et ses fils, dont l’un d’eux brigua aussi Hjördis, fille d’Eylim. Sigmundr et Eylim meurent dans la bataille et Sigurðr assume la vengeance. Au détour d’un promontoire rocheux, un homme hèle le chef de la troupe sur ses bateaux et demande à les accompagner. Il se nomme : Hnikarr¹ et il disparaît au moment où la flotte

¹ Hnikarr, celui qui donne des coups.

aborde au pays de Hundingr et de Lyngvi. (17) Enfin, Sigurðr avait fini de creuser une fosse sur le passage du serpent Fafnir quand surgit un vieil homme, qui lui conseille d'en creuser plusieurs d'y laisser couler le sang, de se tenir dans l'une d'elle et de le frapper au cœur. (18) Ces diverses interventions du dieu manifestent son attachement à la famille, même quand il prend des allures apparemment plus dures en tuant lui-même Sigmundr, dans la bataille qui l'opposait à Lyngvi. La vengeance exercée contre Lyngvi et les fils de Hundingr, est une vengeance exercée pour le compte d'Odin, qui après être apparu comme un homme borgne tenant une lance à la main disparaît aussi subitement qu'il était intervenu.

Mais les interventions d'un dieu, aussi multiples soient-elles, ne signifient pas que le héros soit le dieu lui-même. Au contraire, le héros obéit à son maître, sans lui ressembler, sinon sous l'apparence du courage et du refus de craindre la mort, alors même qu'il en connaît le moment. Sigurðr rencontre Gripir, le frère de sa mère, qui était doué d'un don de prophétie et qui finit par dire à Sigurðr toute l'histoire de sa vie, telle qu'elle se passa effectivement. Il existe un chant, la Gripisspa qui rapporte ainsi toute la vie de Sigurðr, mais la *Völsunga saga* n'a pas besoin de nous reprendre ce chant, puisqu'elle nous narre le destin de ce héros, qui meurt assassiné dans son lit. Ce recours au devin, même si dans les sagas nordiques, il n'en porte pas le nom, est symptomatique du héros mythologique de l'épopée, car il permet de justifier l'action des dieux. La *Völsunga saga* ne nous raconte pas l'histoire d'un dieu, mais celle d'un héros, Sigurðr, dont le déroulement nous sera dévoilé, conformément au genre mythologique, au fur et à mesure des discours des uns et des autres.

Freyr

Siegfried signifie, avec la finale sous la forme antique de Frod, Frodi ou Frotho selon les pays nordiques, « Freyr à la peau cornée », « à la peau dure comme de la couenne ». Freyr et sa sœur Freyja sont connus comme « les cornés ». La première partie de son nom 'Sig' s'apparente pas au mot victoire, Siege en allemand moderne, mais plutôt au terme sigg, qui, dans les langues saxonnes, signifie couenne, cartilage. Ces Vanes, dans la bataille qui les opposent aux Ases, représentent certes la troisième fonction et pourtant combattent de façon si intrépide qu'ils sont les vrais vainqueurs du combat qui aboutit à la vie en commun à Asgard. Les combats qui opposent les aïeux de Sigurðr ne correspondent pas vraiment à la bataille entre Ases et Vanes. Il ne faut pas perdre de vue que Siegfried est un vaillant guerrier, comme on n'en connaît peu.

A cet égard, le *Skirnismal* nous apporte un éclairage intéressant. Dans ce poème, Freyr aperçoit dans Jotunheim² une vierge qu'il désire ardemment et il envoie son fidèle serviteur, Skirnir, lui demander de venir jusqu'à lui à Asgard. Skirnir rencontre une difficulté pour entrer jusqu'à la halle du géant Gymir, à Jotunheim pour parler à la fille. Une meute de chiens

² Jotunheim, dans la mythologie nordique désigne le domaine où demeurent les géants.

hurlants en interdit l'accès au-delà de la grille ou du porche. Pour sa chevauchée, Freyr donne à Skirnir

10 - Je te donnerai le cheval qui traverse les ténèbres
Et les vacillantes flammes enchantées ;
Ainsi que l'épée qui combat d'elle-même
Si elle est brandie par un digne héros.

Nous retrouvons l'épée de Siegfried/Sigurðr et le cheval merveilleux capable de traverser les flammes. Ces deux éléments combinés nous ramènent sans conteste à la *Chanson* et à la *Völsunga saga*. L'épée du dieu existe dans la main du dieu et Skirnir oubliera de la lui rendre avant le jour fatal du Ragnarök, de sorte que Freyr devra tuer à main nue Surtr, son adversaire, qui le tuera également. Siegfried meurt par trahison et ne peut en l'absence d'arme se venger de la félonie de Hagen qui avait fait ôter toutes les armes de la proximité du lieu où il avait prévu d'exécuter son forfait. Freyr lui aussi meurt désarmé. Siegfried mort, c'est Kriemhild qui fait brûler les héros, ses frères, dans la grand-salle du palais d'Etzel, comme au jour du Ragnarök où Surtr, personnification du feu inextinguible, embrasera l'univers. Le feu de la halle n'est pas seulement une vieille pratique pour mettre fin aux jours de ses ennemis ou de ceux dont on veut se venger, c'est aussi l'image du feu qui engloutit l'ancien monde pour permettre le surgissement du nouveau.

A partir du moment où la divinité disparaît, où le héros n'est plus la figure humanisée du dieu, le héros n'a plus les mêmes facultés, mais il peut néanmoins recevoir les armes des dieux ainsi que divers dons. Odin fournit lui-même l'épée qu'il vient, sous l'apparence d'un vieillard, planter dans l'arbre au milieu de la halle où Völsungr célèbre le mariage de sa fille Signy avec le roi Siggeir. Sigmundr seul l'en retirera aisément. Sigmundr meurt au cours de la bataille livrée par le roi Lyngvy et y casse son épée. Sa femme, Hjördis, le cherche sur le champ de bataille et il lui demande de ramasser les deux morceaux de l'épée qui s'est cassée, signe qu'Odin ne veut plus qu'il combatte, mais que ces morceaux devraient permettre de refaire une bonne épée. C'est avec ces morceaux que Reginn fabriquera l'épée de Sigurðr. L'épée plantée dans l'arbre possède une grande similitude avec celle qu'Artur ôte de la pierre et se fait reconnaître comme roi. Merlin n'est pas Odin mais accomplit le même rôle en plantant l'épée l'un dans la pierre, l'autre dans le tronc qui sert à chauffer et à cuire les aliments, dans la halle. Cela n'échappera à personne, mais c'est aussi le strict équivalent de la pierre de Fál, qui, en Irlande, criait dès que le futur roi s'asseyait dessus. Armes, chevaux, reconnaissance de royauté sont autant d'éléments qu'on retrouve dans toutes les épopées mythologiques. Il y a les armes qu'Héphaïstos forge à la demande de Thétis pour son fils Achille. Il y a les chevaux donnés à Achille, mais aussi à Cuchulainn, pour tirer leur char, etc. Tous ces éléments justifient la reconnaissance du héros, qui est l'enfant chéri d'un dieu mais qui n'en a plus véritablement le comportement.

D'autres guerriers et héros

Le héros de l'épopée déchoit d'un cran en quelque sorte car il doit passer par les stades de l'initiation guerrière, présentée sous des formes diverses, alors que le héros, forme humanisée du dieu, n'a pas à subir de telles épreuves. Ainsi donc, un vieillard, Odin en personne, donne le conseil de creuser plusieurs trous pour éviter d'être étouffé par le poids de l'animal fabuleux et d'être noyé par son sang. Le bain rituel dans le sang de la victime, et ce sang à une propriété particulière dans la *Chanson* mais elle est ignorée par la *Völsunga saga*, est remplacé par le cœur donné à rôtir. Siegfried ne pouvait être tué qu'à l'endroit où le sang n'avait pas entièrement recouvert le corps du héros, à cause de la feuille malencontreusement tombée du tilleul entre ses épaules. Achille ne pouvait être blessé qu'au talon. Ce passage a été omis puisque Sigurðr n'est plus le visage humain du dieu à la peau cornée, mais le héros parfait pour accomplir divers exploits qui ne sont plus ceux du dieu, mais ceux d'un héros, figure emblématique du guerrier. Sigurðr meurt dans son lit, assassiné par un de ses beaux-frères.

Achille présente d'autres points de comparaison : la flèche qui le tue est guidée par Apollon, comme l'épée de Hagen ne peut entrer qu'à l'endroit précis où le sang n'a pas racorni la peau de Siegfried. Hagen, visage d'Odin, ne peut se tromper et la *Chanson* précise que Hagen fait coudre par Kriemhild une marque sur l'emplacement exact du défaut de la cuirasse cutanée. Nous le verrons plus loin, mais Brynhildr possède aussi cette cuirasse cutanée sous la forme d'une broigne, vêtement de cuir sur lequel s'attachaient les diverses plaques de métal destinées à améliorer la protection contre les coups d'épée, de lance, framée franque, ou de hache, francisque. Sigurðr ne peut la défaire qu'en utilisant son épée Gramr.

Reginn demande à Sigurðr de rôtir le cœur du dragon, afin que lui, Reginn, le mange et obtienne la force de son frère qu'il a fait tuer par Sigurðr. Sigurðr pose son pouce sur le cœur en train de rôtir pour goûter s'il est assez cuit et après avoir porté le doigt à la bouche, il comprend le langage des oiseaux qui pépient au-dessus de sa tête. Les oiseaux parlent entre eux de ce que devrait faire Sigurðr, s'il savait ce que Reginn médite sur son compte après avoir mangé le cœur. De ce point de vue la mort de Gunnarr qui demande à voir le cœur de Högni nous ramène à la mort de Fafnir et sur les intentions de celui dont on mange ou le cœur est vu. Reginn voulait obtenir la force de son frère défunt tandis que Gunnarr voulait s'assurer que le cœur de Högni, qui ne pouvait trembler signifiait bien la mort de son frère et que désormais il était seul à savoir où le trésor avait été enfoui dans les eaux du fleuve. Les mythes aiment revenir sur des exploits communs à divers personnages.

Le doigt léché est identique aux gouttes qui giclent du chaudron sur la main du jeune Gwion Bach quand il tourne consciencieusement le contenu du chaudron dans lequel la sorcière concocte un philtre pour rendre son fils intelligent. Dans ce mythe gallois, le jeune

garçon comprend tout, au moment où il se lèche la main, y compris les desseins de la sorcière ; il s'enfuit et abandonne sa tâche immédiatement et quand la sorcière s'aperçoit que les gouttes attendues ont giclé sur le jeune homme, elle se met à sa poursuite. Après une course poursuite épique pendant laquelle le jeune Gwion Bach a obtenu, grâce aux gouttes léchées, les pouvoirs nécessaires à diverses transformations, la sorcière le rattrape, il se transforme enfin en grain de blé dans un tas que picore la sorcière transformée en poule. Le grain mangé, elle devient enceinte et accouchera du plus célèbre de tous les bardes gallois : Taliésin. Ce nom est proche de celui d'un des devins éternels de la Grèce, Tirésias. Suivant les conseils prodigués par les mésanges, Sigurðr n'est pas pris au dépourvu et même prend les devants, il décapite son père nourricier pour plus de sûreté et peut alors vider la caverne de Fafnir de tout son contenu sans craindre les récriminations de Reginn. La course poursuite et ses péripéties transformatrices n'existent plus. Mais, si Gwion Bach est picoré par la sorcière poursuivante qui avale tout le tas de blé dans lequel il s'est glissé sous la forme d'un grain, Sigurðr va au-devant de la sorcière qu'il devrait épouser et qu'il ne prend pourtant pas pour femme, Brynhildr. L'autre partie de l'initiation sera vue avec Brynhildr.

Les doubles : Sigmundr, Sinfjötli, Helgi

Sigmundr

Nous voici devant des dédoublements de personnages. Le premier, c'est celui existant entre le héros de la saga et son père, entre Sigurðr et Sintjölfi. Sigmundr retire l'épée plantée par le vieillard à l'accoutrement bizarre, qui ressemble de près à celui de Manannan, dieu irlandais en visite chez le roi à Tara ou encore à celui du Dagda qui s'en va chez les Fomoirs pour surprendre leurs intentions et traiter avec eux avant la Seconde bataille de Mag Tured. Or Sigmundr reste un héros, mais n'est pas le portrait d'un dieu et ses exploits ne dénotent pas ceux d'un dieu nordique. Il n'est ni Odin personnifié, ni Thor. Il meurt, plutôt comme Haraldus, roi danois de la *Gesta Danorum* de Saxo Grammaticus. Odin vient lui-même le percer de sa lance comme Bruno, conducteur du char de Haraldus, se montre sous son jour divin et tue de sa main le roi qu'il a jeté à bas, hors de son char. La saga nous donne la description du dieu :

Un homme entra dans la mêlée, portant un chapeau incliné et un manteau à capuchon bleu. Il avait un seul œil et une lance à la main. (...) et alors que le roi Sigmundr frappait ferme de son épée, son épée arriva sur la lance et se brisa en deux morceaux. (11)

La description d'Odin est évidente : un homme borgne et une lance à la main. Le dieu vient chercher son fidèle et le tue pour l'emporter chez lui, à la Valhöl.

Sinfjötli

Avant que naisse Sigurðr, son père Sigmundr engendre de sa sœur, qui a échangé son apparence avec celle d'une sorcière, un fils nommé Sinfjötli. Ce garçon, présenté comme un fils de Siggeir, mari de Signy, est le fils incestueux de Sigmundr. Il vengera son père des

atrocités commises contre lui par le mari de sa sœur, Siggeir, mais il mourra empoisonné par la femme de son père, Borghildr, pour une histoire de femme. Sinfjötli présente beaucoup des caractéristiques du futur Sigurðr. Il est l'un des fils de Sigmundr, qui a eu trois femmes : sa sœur, Borghildr, qu'il chasse après la mort par empoisonnement de son fils, Sinfjötli, et enfin Hjördis, la mère de Sigurðr. Le jeune homme subit mais avec succès les épreuves imposées par son père, la première étant de moudre un sac de grain dans lequel se trouve un serpent. L'enfant fera de la farine avec le sac sans se préoccuper de l'animal qui mourra écrasé. Les deux premiers enfants de Sign avaient renoncé à faire de la farine à cause de l'animal présent dans le sac. La seconde épreuve sera la transformation en loup avec Sigmundr et les divers combats ou chasses auxquels elle donnera lieu. Enfin, la troisième sera la vengeance exercée contre Siggeir, meurtrier des frères de Sigmundr.

Ces trois épreuves vont se retrouver dans le récit de Sigurðr. Evidemment elles ne sont pas présentées sur le même plan, mais elles correspondent aux actions de Sinfjötli. Ce récit mythologique présente de façon parfaitement régulière des redoublements et les aventures d'un héros qui dure peu sont souvent le prélude de celles du principal héros du récit. La farine moulue dans le sac où est lové un serpent est la mort de Fafnir, la transformation en loup est la délivrance de Brynhildr et enfin la vengeance équivaut à celle exercée par Sigurðr contre Lyngvi. Il faut y ajouter le mariage et la mort du héros qui appartiennent à la même veine. Si Borghildr empoisonne Sinfjötli c'est pour venger son frère que Sinfjötli a tué pour avoir la femme que les deux hommes convoitaient. L'empoisonnement est semblable à la boisson que fait ingurgiter Grimhildr à Sigurðr pour lui faire oublier Brynhildr et lui donner sa fille Guðrun pour épouse. Il est usuel que tous les éléments ne se retrouvent pas d'un endroit à un autre, mais les doublets donnent un avant-goût de ce qui va se passer.

Enfin la mort même de Sintjölfi manifeste son antériorité avec Sigurðr : Sigmundr emmène le corps de son fils empoisonné mais doit passer une rivière et le passeur a un bateau trop petit pour les trois. Le passeur emporte le cadavre avec lui et Sigmundr comprend en ne le voyant pas revenir qu'Odin est venu lui-même chercher le corps de son descendant. Sigurðr sera crémé comme le seront les grands chefs nordiques, sur un seul bûcher, avec Brynhildr qui se sera donné la mort et aura fait tuer toutes ses serves et esclaves avec elles et réclamera de faire brûler son corps avec celui de Sigurðr. Brynhildr dont le caractère féminin est ambigu (femme ou walkyrie ?) est une fille d'Odin qui emmène le corps brûlé des enfants du dieu.

Sintjölfi a peu de correspondants, et il semble pouvoir être comparé au dieu Loki, mais la Völsunga saga a éliminé cet aspect du dieu Loki, dieu qui court à travers le monde, même si son attitude à l'égard des autres dieux n'est pas exempte de toute critique. Sintjölfi n'a pas cette attitude, au contraire, il est l'aide principal de son père. Certes dans une épopée le dieu peut avoir un comportement entièrement opposé à celui d'autres mythes. En outre, Odin, sous

la forme d'un vieillard passeur, vient chercher le corps de son petit-fils alors qu'il enferme Loki jusqu'au jour du Ragnarök, avec le loup Fenrir.

Mais si Sintjölfi est déjà un double de Sigurðr, les récits de Sintjölfi incluent un autre personnage qui sortira du récit de Sigurðr, dès que son rôle sera terminé : Helgi. Helgi est à la fois un héros qui précède avec un plus grand bonheur les aventures amoureuses de Sigurðr. Il est fils de Sigmundr, par Borghildr, et prend pour femme une walkyrie, Sigrun, présentée comme la fille du roi Granmarr. Sigrun, fille du roi abattu pendant le combat déclare à Helgi :

« Sois remercié de cette prouesse. Nous allons maintenant répartir les terres. Voici un jour de grande liesse pour moi, tu en retireras honneur et renom, toi qui as abattu un roi si puissant. »

Enfin, une dernière remarque mérite d'être évoquée. Dans le Havamal, il est dit que Sigmundr, le fils de Völsungr, était suffisamment fort pour boire du poison et qu'il n'en subissait aucun mal, et que Sinfjötli et Sigurðr avaient une peau si dure qu'aucun poison ne pouvait leur faire dommage. Sigmundr mange le pain fait avec la farine moulue avec le serpent venimeux par Sinfjötli, dans sa tanière, mais il n'en donne pas à l'enfant, car il ne pourrait le supporter. Sigurðr meurt à cause de Brynhildr, pour ne pas avoir l'épousée ; Sintjölfi meurt pour avoir tué le frère de Borghildr, femme de Sigmundr, à cause de la femme que son frère et lui convoitaient en même temps. Helgi vit après avoir épousé la fille du roi qu'il a tué et sa déclaration ci-dessus la fait plus ressortir comme walkyrie qui approuve le fait d'arme que comme la fille qui pleurerait la mort de son père au combat. (9) Sigmundr par deux fois boit la bière servie par Borghildr, bière que Sinfjötli sait empoisonnée. La troisième fois, le jeune homme la boit néanmoins et en meurt. Mais nous n'apprenons que par le Havamal que les deux héros Sinfjötli et Sigurðr avaient une peau qui résistait aux poisons, mais qu'ils ne pouvaient en manger ni en boire. Certes, Brynhildr, déclarera que Gunnarr, celui qui s'était fait passer pour Gunnarr, avait posé son épée dans le lit entre elle et lui et qu'il fallait faire attention car, empoisonnés, les tranchants sont dangereux.

Helgi

Enfin dans ces doublets il est bon de rappeler que les mêmes noms peuvent paraître plusieurs fois dans les épopées. Helgi part venger son père et s'adjoint Sinfjötli pour commander l'armée. Le premier roi qu'il va combattre s'appelle Hundingr, comme celui contre lequel Sigurðr s'arme pour venger la mort de son père. Ce nom vient deux fois en deux endroits différents, mais cet apparent illogisme ne relève pas du mythe mais de notre souhait de voir dans ces épopées des récits continus, comme ceux d'un roman. Le mythe n'est pas comparable au roman. Ce Hundingr ressemble à Hundingus, que combat et tue le roi Hadingus de Saxo Grammaticus, qui en fait un grand roi, dans lequel Dumézil a reconnu le

dieu Njördr³. Le transport de la Suède vue à travers le Danemark vers la Norvège peut très bien se traduire par cette légère différence de nom. Mais Hundingr n'a pas les vertus de Hadingus et n'est pas Njördr.

Helgi se marie avec une walkyrie qu'il rencontre avec ses suivantes au sortir d'une bataille vengeresse, alors qu'elles sont en chemin pour le mariage de l'une d'elles, Sigrun avec Hödbroddr, fils du roi Granmarr. Sigrun ne veut pas de Hödbroddr comme mari, mais en fille bien élevée, elle se soumet au désir de son père. Il existe un parallèle chez Saxo Grammaticus avec l'histoire de Gram et de Gro, la fille du roi Sigtrugus. Quand Gram apprend que Gro, la fille du roi de Suède, va être donnée en mariage à un géant, il est horrifié et part en Gothie, (le sud de la Suède) revêtu de peaux de bouc et d'autres bêtes et armé d'un gourdin, qui le font ressembler à un géant. Il croise avec un de ses fidèles Gro, qui partait se baigner accompagnée de ses suivantes. Après un échange de paroles, le fidèle annonce que Gram, son maître, conduit les hommes de guerre auxquels il appartient, sans dévoiler que Gram l'accompagne. La fille leur ordonne de fuir sinon les troupes de son père vont venir les prendre et les pendre. Elle déclare qu'elle va retourner au château de son père et les conjure de partir pour éviter leur sort peu enviable. Alors Gram, contrefaisant la voix d'un géant déclare qu'il ne veut pas effaroucher une vierge qui ne soit consentante, et Gro lui avoue qu'elle ne souhaite pas devenir la catin d'un géant. Gram ôte prestement ses dépouilles et apparaît dans sa nature humaine et il remplit ainsi la jeune fille de joie. Gram part se battre contre le roi Sigtrugus, père de la fille, et il le vainc en utilisant une massue sur laquelle il a fixé un morceau d'or, car Sigtrugus ne pouvait être vaincu que par l'or, le fer n'ayant aucune force contre lui. Ce n'est plus une walkyrie qui doit se marier, mais la fille d'un roi, et Sigrun est fille de roi. La rencontre est décisive, car l'apparence de géant de Gram est contredite par sa nature qui remplit de joie la jeune fille comme le nom du fils du roi Granmarr visiblement cause du dégoût à Sigrun. La fille du roi Sigtrugus n'apparaît pas dans la bataille qui opposera le roi et ses hommes à Gram et aux siens. Saxo ne pouvait pas se permettre de laisser apparaître des walkyries dans son récit. Il donne pourtant à foison des noms mythologiques sous le prétexte qu'il s'agit de rois ayant historiquement gouverné le Danemark. Le seul nom d'Othinus comme roi du Danemark, démontre qu'il cachait mal les réalités mythologiques qu'il écrivait.

Le meurtre du fils du roi et du roi son père, Högni, ne peut rester invengé et un chant trouvera un fils de Högni qui l'exécutera : Dag, fils de Högni, qui n'aura pas participé à la bataille, tuera Helgi et Sigrun ne lui survivra pas longtemps. Nous avons là aussi un doublet de l'histoire de Sigurðr et Brynhildr, mais la vengeance ne sera pas le fait de la femme mais bien d'un descendant du père de la femme.

³ Cf. Dumézil, Du mythe au roman, PUF

Naissance et début de la vie adulte

Hjördis et la naissance de Sigurðr

Le récit nous apprend que Hjördis est enceinte au jour de la bataille qui voit la mort de Sigmundr, tué non pas par l'assaillant, qui ne trouve ni le trésor, ni les femmes, mais par Odin lui-même. Hjördis vient sur le champ de bataille chercher avec une serve Sigmundr et le découvre agonisant. Elle lui demande s'il est possible de le guérir, sous-entendant que les pratiques magiques qu'elle connaît pourraient le ramener à la santé. Sigmundr lui rappelle qu'elle est enceinte et qu'elle doit prendre soin de l'enfant qu'elle porte en elle. La vengeance de son père et de son mari est réservée à d'autres et il faut qu'elle emporte les morceaux de son épée car on pourra en faire une autre aussi bonne qui servira à son fils tant que le monde durera. Hjördis et sa serve aperçoivent des navires qui ont accosté et Hjördis décide d'intervertir leur rôle, la serve se prétendra maîtresse et Hjördis sera la serve. C'est Alfr, fils du roi, Hjalprekr, du Danemark, qui découvre le massacre, il fait rechercher les femmes que ses hommes découvrent sans difficulté et elles lui indiquent qui sont les morts et où se tient caché le trésor de Sigmundr. Quand Sigurðr naît, il est réputé le fils de Hjalprekr et il est élevé à la cour du roi.

Il existe certains parallèles auxquels les mythes ont largement recours : la naissance de Sigurðr dont on apprend la future naissance parce que sa mère vient sur le champ de bataille tenter de soigner magiquement son mari qu'elle n'a pas vu revenir à la halle. Elle est recueillie par un roi qui passe près de la côte. Regardons Guðrun, qui fuit avec sa fille, mais qui cherchant à se noyer est portée sur les rivages du royaume sur lequel règne Jonakr. Hjördis est repérée par les hommes du roi Hjalprekr cherchant les femmes et le trésor du roi défunt. Guðrun fuit les siens et est repêchée par les hommes du roi. Elle a fui avec sa fille Svanhildr, dont on se demande comment elle a suivi sa mère qui a tenté de se noyer. Le mythe reste mythe et l'éducation de Svanhildr a lieu en même temps que celle des trois enfants qu'elle a de Jonakr. Si l'on voulait rationaliser, il faudrait aussi expliquer l'âge de Svanhildr qui est déjà une jeune fille plus que nubile. Dans d'autres récits, le héros est lancé sur les flots et est recueilli par le roi qui sera son éducateur.

Reginn

Il est éduqué par un certain Reginn, fils de Hreidmarr. Reginn, de façon étonnante nous fait remonter à un récit mettant Odin en cause. Reginn raconte donc la mort de son frère Otr, tué par Loki, qui a visé une outre en traversant une rivière. Odin, Loki et Hönir arrivent avec la dépouille de la loutre chez Hreidmarr qui y reconnaît celle de son fils. Il réclame le wergeld pour la mort de son enfant et exige de l'or de telle sorte que la dépouille en soit entièrement recouverte. Loki va chercher l'or des nains et prend en supplément un anneau sur lequel le nain qui a la garde du trésor, Andvari, prononce un interdit : « Quiconque possèdera

l'or et l'anneau verra sa mort. » Tout l'or sert à recouvrir la dépouille de la loutre et comme il reste encore apparent le poil de moustache l'anneau sert à le cacher. Hreidmarr est assassiné par ses deux autres fils qui s'emparent de l'or et l'aîné, Fafnir l'emporte dans une grotte où il se transforme en serpent ou dragon et se couche dessus pour veiller sur le trésor. Il refuse tout partage avec Reginn, le troisième fils, qui n'a plus que ses beaux yeux pour pleurer l'or qu'il convoite et jamais ne possèdera. Avec Reginn nous sommes transportés aux temps mythiques pendant lesquels Odin parcourait le monde et connaissait quelques déboires. Si Sigurðr est le fils de Sigmundr, lui-même fils de Völsungr, descendant de Rerir et encore avant de Sigi, fils d'Odin, soit Reginn est extrêmement vieux, le temps mythique ne connaît pas le vieillissement ou bien Reginn n'est qu'un moyen de nous ramener dans les temps mythique pour que le récit reçoive une nouvelle fois la raison même des difficultés que rencontrera le héros.

La vie de Reginn est donc immédiatement rattachée à cet épisode particulièrement douloureux pour Odin, qui sait que Loki peut rapporter l'or des nains pour le paiement de leur erreur. Reginn, fils de géant, car Hreidmarr est un géant, est aussi un forgeron émérite. Il apprend à Sigurðr à manier la forge, à souffler sur les braises et à battre le fer. Il lui fabriquera son épée mais devra s'y reprendre par trois fois, chiffre fatidique de beaucoup de mythes selon lequel, sans y voir la tri-fonctionnalité chère à Dumézil, les choses doivent se répéter avant d'être fermement établies. Les deux premières épées sont forgées par Reginn lui-même, mais Sigurðr les casse en les frappant sur l'enclume. La troisième sera forgée à partir des morceaux de l'épée, que Sigmundr a vu se briser sur la lance de l'apparition pendant sa dernière bataille, et cette fois c'est l'enclume qui se fend. L'épée reprend le nom de Gramr qu'elle portait du temps de Sigmundr.

C'est l'éducation du héros dont le seul moment important nous est conté. Nous pouvons y voir aussi l'éducation d'Achille chez les filles du roi de Skyros. Sans lui la ville de Troie ne pourra jamais être prise et les chefs grecs qui arrivent à Skyros pour tenter de découvrir le héros, offrent des vêtements aux filles du roi, mais Ulysse y a caché des armes et naturellement un seul se précipite sur les armes, Achille, habillé en fille. Mais c'est aussi l'éducation de Cuchulainn, par son père putatif, Sualtam. Invité chez le forgeron Culann, il emmène son fils, Setanta mais le forgeron prévient qu'après que tout le monde sera entré chez lui, il fermera les portes et lâchera dans sa cour son chien, très dangereux pour quiconque voudrait y entrer. Or le jeune Setanta arrive chez le forgeron alors que toutes les portes sont fermées et il entre dans la salle où se déroule le repas, au grand étonnement de Culann. Le tout jeune garçon a mis le chien en pièces et Culann se désespère d'avoir perdu ainsi son animal de garde, alors Setanta se propose de lui servir de chien en remplacement de l'animal qu'il a tué à mains nues, d'où le nom qu'il porte désormais, Cuchulainn, c'est-à-dire chien de Culann. Bien évidemment un tel récit est purement étologique pour expliquer le nom du héros irlandais. Sualtam est aussi le père, adoptif de Cuchulainn, homme de la troisième

fonction, assurément. A cet égard, la naissance de Sigurðr s'établit sur le mode trifonctionnel comme celui de Cuchulainn : Cuchulainn est à la fois le fils de Cathbad⁴, le barde des Ulates, celui de Conchobar⁵, roi des Ulates et de Sualtam, fermier. Cuchulainn est un héros et il n'a plus l'obligation de descendre d'un dieu puisque ses ascendants immédiats sont triples. La naissance d'Achille est plus complexe dans la mesure où sa mère a épousé un mortel, Pelée, contre son gré. Les divers enfants qu'elle a de son mari disparaissent dans les flammes, auxquelles elle les présentait pour s'assurer qu'ils avaient suffisamment de divin en eux. Le conte de Turandote appartient au même modèle puisque les enfants sont aussi jetés dans les flammes pour que le feu soit leur précepteur. L'ordalie par le feu reçoit une multitude d'interprétations, mais le feu n'est jamais un agent destructeur, c'est le moyen de vérifier l'appartenance au monde divin, au monde des dieux. Sigurðr ne subit pas l'épreuve du feu, mais celle de la forge, ou plus exactement, il teste les épées qu'il pourrait utiliser si elles sont suffisamment bonnes et robustes. Une seule convient, celle refaite à partir des morceaux qui proviennent de l'épée fournie par Odin lui-même ; c'est avec celle-là qu'il fend l'enclume.

Sigurðr est donc fils d'Odin, par la suite ininterrompue selon la saga entre les premiers descendants et lui. Il est fils du roi, Sigmundr, et est élevé chez un roi, Hjalprekr. Son tuteur ou son mentor ou son précepteur est Reginn dont nous ignorons le rôle précis, mais le fosterage auquel se livraient les grands donne une explication suffisante, bien qu'elle ne nous renseigne pas sur le cas de Reginn, qui nous ramène aux temps mythiques. Si Sigurðr n'est pas fils de Reginn, il en devient l'un des enfants par l'éducation qu'il en reçoit. Nous voici en présence d'un héros qui n'est plus un dieu et qui en a perdu le caractère. Siegfried ne reçoit pas d'éducation différente de celui qui l'élève. Siegfried peut avoir été engendré par le roi Sigmund qui meurt avant sa naissance, il peut aussi naviguer sur la mer encore bébé, avant d'être recueilli par son père adoptif, comme ces multiples héros qui naviguent sur les eaux avant d'être de grands meneurs d'hommes. La Chanson ne connaît pas cette dernière version, pas plus que celle de la saga. Les cours d'eau de Norvège ou d'Islande ne se prêtent pas à ce type de voyage, même pour les petits enfants au berceau.

Mort du dragon

La mort du dragon ou du serpent nous propose un rite de passage de l'adolescence à l'âge adulte. La conséquence en est souvent double : le droit de porter des armes et la faculté de se marier. Nous voyons, immédiatement après la mort du serpent, Sigurðr chevaucher vers Brynhildr à laquelle il jure par serment de ne pas prendre d'autre femme qu'elle. Ensuite il part vers les Gjukungar et la saga nous le décrit :

⁴ Prononcer Cava

⁵ Prononcer Connor

« Son écu était à maint quartier et flamboyant d'or rouge, avec un dragon peint dessus. Il était brun sombre dans le haut et rouge vif vers le bas, et son heaume et sa selle et son haubert étaient teints de même. » (ch 21)

Tant que l'épreuve n'a pas été passée, ces droits n'existent pas. L'épreuve est imposée par Reginn qui, d'après le récit, veut tuer son frère pour récupérer le trésor sur lequel le frère dort, enroulé comme un serpent, alors que lui Reginn estimait devoir en recevoir au moins la moitié. Il faut une arme adaptée au serpent dont la peau dure ne peut être entamée aisément. L'épée est forgée initialement pour tuer le serpent. Or l'épreuve est tentée apparemment après une série d'avances et de reculs. Sigurðr, qui s'engage à tuer le serpent pour le compte de Reginn, paraît peu sûr de lui, puis il part venger son père. Reginn regrette presque de lui avoir confié cette épreuve, qui paraît au-dessus des moyens du héros. Les modalités de l'épreuve mettent en jeu la tri-fonctionnalité. La vengeance n'est pas un acte barbare mais le respect des droits de celui qu'on venge, de la paix donnée à son âme, pour les mauvaises actions qu'il a subies de la part de tiers. La force est le moyen de déterminer où se trouve le bon droit. Après l'engagement de tuer Fafnir, frère de Reginn, Sigurðr part en guerre contre Hundingr et ses fils, et il ravage leur pays. Ensuite seulement il se met en quête de la façon de tuer le serpent et c'est alors qu'intervient le vieillard qui lui indique comment procéder. Le premier acte est l'engagement de Sigurðr à tuer Fafnir, le frère de Reginn, le deuxième acte est la vengeance contre Hundingr et le troisième acte se compose des conseils donnés par le vieillard. Les trois actes posés sont dépendants des volontés d'Odin : le premier acte oblige à fabriquer une épée suffisamment puissante pour entamer la peau du serpent et il faut recourir aux morceaux de Gramr, fournie par Odin lui-même à son père Sigmundr. Le deuxième est une vengeance contre les meurtriers de son père, véritablement tué au cours de la bataille par un homme borgne qui lui a planté sa lance en plein corps et qui a disparu après. La vengeance est aussi un acte sacré pour le fils de Sigmundr. Enfin les conseils avisés du vieillard sont destinés à assurer la mort certaine du serpent. Ainsi les trois actes sont bien dans l'ordre des trois fonctions. La promesse appartient à la première, la vengeance armée à la deuxième, par son aspect purement guerrier et la troisième, malgré les conseils du dieu, à une réalisation purement pratique qui relève plus de la technique des artisans que de la ruse du guerrier. Odin avait part aux trois éléments de l'épreuve.

La mort du serpent mérite un autre détour, car elle nous permet d'apprécier moins la valeur de Sigurðr que les réalités que le héros aura à affronter. Le rappel par Reginn de la promesse de tuer le serpent intervient plusieurs fois, laissant entendre que Sigurðr n'est pas aussi courageux qu'il le prétend. Reginn avait conseillé de creuser une fosse sur le passage qu'empruntait le monstre pour aller boire, quand le vieillard à barbe blanche, Odin, vient demander à Sigurðr ce qu'il fait et lui dit que le conseil est mauvais et qu'il faut creuser plusieurs fosses pour que le sang y coule. Sigurðr tue le serpent mais comme dans tous les mythes, la mort d'un tel être est aussi l'occasion de longs discours pour préciser le sort futur

du guerrier. L'or que possède Fafnir conduit à la mort, mais le heaume de terreur qu'il portait effrayait tous ceux qui voulaient s'approcher de lui et Sigurðr doit le prendre. Fafnir conseille à Sigurðr de ne pas partir en mer avant que le temps se calme et d'emporter l'or qu'il pourra malgré la mort qu'il contient. Le temps se calmera quand Reginn ne sera plus un danger, mais le héros l'apprendra un peu plus tard et obéira aux conseils des oiseaux.

La Chanson contient que Siegfried se baigne dans le sang du serpent, ce qu'omet la *Völsunga saga*, malgré les multiples trous creusés par Sigurðr pour que s'y répande le sang du serpent. Les trous pour le bain deviennent des trous pour éviter l'écrasement par la taille et le poids du monstre, montrant ainsi le transfert de l'acte d'un dieu, à la peau cornée, à un héros qui malgré ses exploits hors du commun, vit comme les autres hommes. L'épée avait été forgée pour s'assurer que la dureté de la peau du serpent ne serait pas un obstacle à sa mort, mais cette dureté se communiquera à la peau de Siegfried, grâce au bain de sang, mais non à celle de Sigurðr qui n'en est pas prévenu. La *tarnkappe*, casque ou cape d'invisibilité de la Chanson, s'est transformée en heaume de terreur. L'effroi que causait le monstre à ceux qui pouvaient l'approcher était dû au heaume plus qu'à lui-même. Dans la Chanson, il s'agissait moins d'effrayer l'ennemi avec les représentations d'un casque que par l'action du dieu invisible aux yeux des hommes, mais présent aux côtés du fidèle. Le camouflage permet l'action invisible du dieu contre toute attente. Siegfried peut ainsi se battre avec Brunhild qui ignore qu'en face d'elle, ce n'est pas Gunther qui se mesure à elle dans les épreuves en Islande ou encore dans la chambre à coucher, mais Siegfried. La *tarnkappe* faisait partie du trésor des nains, capables de fabriquer les objets les plus étranges, mais dignes des dieux et elle constituait bien un de ces objets, qui ont moins d'existence en tant qu'objet, que comme représentation des attributs et des activités du dieu. Le *Skaldskaparmal* raconte comment après un pari lancé par Loki à un nain, celui-ci fabrique pour Odin, Thor et Freyr, trois objets merveilleux : l'anneau *Draupnir* qui chaque neuvième nuit donne huit anneaux du même poids, le bateau *Skidbladnir* qui prend toujours le bon vent et se roule dans la poche quand on n'en a plus besoin et enfin le marteau *Mjöllnir* qui ne rate jamais son but et revient dans la main du lanceur. En l'absence de ces objets merveilleux qui veulent donner une explication humainement compréhensible à l'action divine, la *Völsunga saga* préfère laisser Odin intervenir directement sous la forme d'un vieillard, autant de fois que c'est nécessaire. Le heaume de terreur ne peut pas terroriser Sigurðr qui a vaincu la peur, comme Persée l'a vaincue en tuant Méduse, sous la conduite d'Athéna, sans laquelle il n'aurait pas réussi son exploit. Sigurðr de même ne peut tuer véritablement Fafnir sans les conseils avisés du vieillard, Odin, qui lui indique la vraie marche à suivre, après lui avoir conféré les armes adéquates. Les armes données par Odin sont comme celles forgées par Héphestos pour Achille, elles n'empêchent pas la mort du héros. Nous sommes bien entrés dans l'épopée et avons quitté le mythe.

Les oiseaux et Brynhildr

Le serpent mort, Sigurðr retourne auprès de Reginn, qui prend une attitude contrite car le vrai meurtrier, c'est lui, parce qu'il a poussé Sigurðr à tuer son frère. Il demande alors au héros de faire rôtir le cœur du dragon et de le lui apporter à manger quand il sera cuit. Sigurðr s'exécute, mais quand il veut savoir si le cœur est cuit à point, il pose son doigt dessus pour en vérifier la cuisson, il le porte à sa bouche et il se met à comprendre le langage que tiennent les mésanges au-dessus de lui. Dans l'Ynglinga saga, Dag le sage a deux moineaux, ou deux passereaux (?) et il comprend le langage des oiseaux ; c'est pourquoi, il est surnommé le sage. Il meurt après avoir ravagé le pays où un paysan d'un coup de pierre avait tué l'un de ses deux oiseaux. Alors qu'il quitte la région dévastée sur ses bateaux, un serf lance du rivage vers les bateaux sa fourche qui atteint le roi et le tue. Ce thrall, un serf, est naturellement Odin qui a réussi le coup que seul il pouvait réussir. Après avoir pacifié tous les pays environnants pour le compte de Gunnarr, en les ravageant plus ou moins, Sigurðr est exécuté par Guthormr, son beau-frère, qui agit comme le thrall, avec tremblement. Nous retrouverons un autre thrall dans la Völsunga saga avec la mort de Högni. Siegfried entend lui aussi le langage des oiseaux après avoir sucé le sang du dragon et il se baigne dans le sang pour bénéficier de la peau cornée, qu'un tel bain procure comme le lui indiquent les oiseaux et les armes ne pourront le transpercer. Comme Achille, Siegfried devient invincible car les armes ne mordent pas sur lui. Selon le récit étologique grec, Achille est vulnérable au talon et, selon le récit germanique, Siegfried entre les deux épaules. Sigurðr n'est plus le dieu corné, Freyr, que les armes ne peuvent blesser, moins parce qu'il est corné que parce qu'il est dieu ; Sigurðr devient un héros, magnifique et inégalé, mais reste un homme. Siegfried n'est pas vulnérable parce que sa peau est cornée que parce qu'il est le dieu Freyr lui-même, dieu qui combat sans craindre les coups qui ne peuvent l'atteindre. Odin est aussi présent aux combats et il y désigne aux walkyries ceux qu'il veut avec lui et se partage les morts avec Freyja, une moitié pour lui, l'autre moitié pour elle.

Non seulement le héros comprend le langage des oiseaux, mais ceux-ci sont exactement en train de causer sur les événements auxquels ils assistent. Chaque oiseau dit son mot sur ce que devrait faire Sigurðr, s'il était sage et agissait en héros avisé. Les deux corbeaux d'Odin lui rapportaient tout ce qui se passait sur la terre. Les six mésanges annoncent très précisément le futur tout tracé au héros : tuer Reginn, s'emparer de l'or de Fafnir, aller où est Brynhildr pour en apprendre grande sagesse. Nous connaissons par ces oiseaux quel sera l'ordre des prochaines actions du héros. Il va tuer Reginn, emporter tout l'or du serpent et part sur le Hindarfjall où se trouve Brynhildr. Le trésor comporte deux éléments que la Völsunga saga et la Chanson notent différemment : la tarnkappe et l'épée. Nous avons vu que le casque ou cape d'invisibilité se transforme en heaume de terreur ou d'effroi, mais l'épée de Sigurðr a été forgée par Reginn à partir des morceaux de l'épée qu'a cassée Sigmundr sur la lance d'Odin. Néanmoins, Sigurðr y trouve une autre épée, Hrotti, qui n'aura

plus d'autre place dans le récit que celle d'avoir été notée. Hagen s'emparera de l'épée de Siegfried, une fois qu'il aura tué le héros. Balmung est une épée forgée par les nains et faisait partie du trésor de Nibelung et Schilbung, deux nains qui la lui donnèrent pour exécuter une tâche qu'il ne fit pas. Au contraire, elle lui servit à les tuer tous les deux. La compréhension du langage des oiseaux est un signe de grande sagesse, mais le héros est jeune et il a besoin d'être initié à une plus grande sagesse guerrière que celle que Reginn a pu lui enseigner. Le départ vers Brynhildr devient alors un moment nécessaire de la vie du héros qui va y apprendre ce qui lui manque, la connaissance des runes, tout comme Cuchulainn va chez la sorcière Scatach, en Ecosse, parfaire son éducation guerrière. Sigurðr ne part pas de l'autre côté de la mer, comme de nombreux héros, mais il doit, très certainement, franchir un bras de mer pour atteindre le Hindarfjall. Si la mort du serpent ouvre bien à initiation, elle emporte aussi la récompense de celui qui a passé le cap et est devenu digne d'être considéré comme un héros. Il n'y a pas d'adoubement, mais comme dans l'éphébie athénienne, le jeune éphèbe qui venait de s'inscrire dans l'armée pouvait prendre femme et recevoir des armes de combat, bouclier et glaive, de même, Sigurðr, après avoir accompli l'épreuve du meurtre du serpent, peut prendre femme, Brynhildr, et obtient les armes du héros : l'épée, Hrotti, et le heaume, ou casque, de terreur.

La mort du héros

Chez les Gjukungar

Après avoir passé chez Brynhildr, Sigurðr reprend son chemin et arrive chez le roi Gjuki. Le récit nous présente le héros, d'une taille prodigieuse, puisque dans un champ de seigle mûr, le bas du fourreau de son épée quand il marchait touchait le sommet des tiges et son épée mesurait sept empan. Le héros est digne d'un géant. En outre, il est devenu sage car il comprend le langage des oiseaux et plein de sagesse et de vraie connaissance après son court séjour chez Brynhildr sur Hindarfjall. Son courage ne lui faisait jamais défaut et jamais il n'eut peur. Avec cette dernière phrase, la présentation est complète. En fait, il arrive dans un palais, une grande halle qui appartenait au roi Heimir, marié avec Bekkhildr, sœur de Brynhildr. Leur fils voit le héros venir et s'émerveille de sa stature. Grani portait non seulement son maître, mais les coffres avec l'or de Fafnir. Le cheval est capable de supporter une charge importante et est digne du cheval Bayard qui s'allongeait pour supporter les quatre fils Aymon ensemble sur son dos. C'est là que Brynhildr vient également, chez son père adoptif. De là Sigurðr se rend chez le roi Gjuki et tous ceux qui le servaient paraissaient petits à côté de lui.

Mariage avec Guðrun et frère de sang

C'est le roi Gjuki qui décide de donner sa fille en mariage au héros afin de le conserver près de lui, en raison des signalés services qu'il lui rend. Ceci est important dans la mesure où la *Chanson* ne connaît plus qu'un roi, Gunther même si ses deux derniers frères

sont aussi qualifiés de rois. La saga procède de même et qualifie les deux premiers fils du roi également de rois. La décision de marier la fille entraîne une autre décision, puisque Sigurðr est resté déjà cinq saisons, les deux frères, Gunnarr et Högni se lient d'amitié jurée avec le héros. Ils suivent tout un rituel avec échange de sang et sortent d'un tunnel de terre pour marquer leur nouvelle naissance. Après cette cérémonie sur laquelle la saga ne s'étend pas, supposant que les auditeurs la connaissent suffisamment, les trois hommes sont comme s'ils étaient nés de la même mère et du même père.

La Chanson ne présente pas les faits sous le même angle, puisque la décision d'accorder Kriemhild en mariage à Siegfried dépend d'une démonstration du prétendant à aider et assister ses hôtes. Siegfried est venu à la cour de Worms pour obtenir la main de Kriemhild, la femme dont on lui a vanté les charmes et les mérites. Siegfried devra participer à des combats, notamment contre les Danois, et aux épreuves pour conquérir Brunhild. La conquête de Brunhild pour Gunther est une condition posée pour donner la main de la sœur au héros. Les frères resteront simplement des beaux-frères et il n'y aura aucun rite particulier sinon celui des deux mariages célébrés le même jour à la cathédrale, christianisation oblige. Toutes ces précisions sont nécessaires pour arriver à la mort du héros, alors que nous regarderons de plus près les mariages plus loin.

Dispute entre femmes

Un jour que Brynhildr et Guðrun allèrent dans le fleuve Rhin se laver, Brynhildr alla un peu plus loin en aval et Guðrun se lui demanda ce que cela signifiait. Cette présentation dénote que l'auteur ignorait tout du Rhin, qu'il imagine à la taille des rivières de son pays. Mais c'est la dispute qui arrive car Brynhildr fait une double déclaration qui contredit ce qu'elle avait dit auparavant. Son mari Gunnarr est plus puissant que Sigurðr, puisqu'il a traversé le rideau de flammes et de plus Sigurðr a été l'esclave du roi Hjalprekr. La réponse n'est que la reprise de ce que nous connaissons déjà et que Brynhildr a oublié pour les besoins de la saga. Il convient de relire le passage, Guðrun parle :

(...) il ne te sied pas de le blâmer, car c'est lui ton premier mari, c'est lui qui a tué Fafnir et chevauché à travers les flammes, lui que tu prenais pour Gunnarr et il s'est couché auprès de toi et il a enlevé de ta main l'anneau qui venait d'Andvari et tu peux le reconnaître maintenant. » (ch 28)

Brynhildr tissait une tapisserie où elle avait raconté les exploits de Sigurðr et comment il avait tué Fafnir. Quand Gunnarr ou celui qu'elle avait pris pour Gunnarr a sauté par-dessus les flammes, elle a pensé que seul Sigurðr pouvait réussir cet exploit et ne s'est pas caché pour le dire à son père adoptif, Heimir. Brynhildr a-t-elle bu elle aussi du breuvage pour oublier ? Elle agit tout comme. Mais nous apprenons aussi autre chose qui n'est pas noté

ailleurs sauf quand elle va chez Heimir lui dire qu'un cavalier a sauté par-dessus son mur de flammes. Elle lui dit :

« Notre fille, à Sigurðr et à moi, Aslaug, sera élevée chez toi. » (ch 26)

Aslaug sera la seule survivante du massacre des Gjukungar-Niflungar, car élevée chez Heimir, elle ne connaîtra pas le sort terrible de son père et de sa mère. Sigurðr et Brynhildr ont donc, contrairement aux affirmations sentencieuses tenues à Sigurðr, lorsqu'il va voir Brynhildr pour essayer de la dérider, déjà couché ensemble et ont eu une fille. Cette vérité est reprise par le *Skaldskaparmal*, qui décrit l'histoire de Sigurðr et de Guðrun.

Après la mort des enfants de Högni, Sörli et Hamdir, tous les descendants de la maison de Gjuki étaient morts. La fille laissée par Sigurðr dans sa jeunesse, Aslaug, fut élevée chez Heimir dans le Hlimdalir et de grandes maisons sont issues d'elle.

Brynhildr pouvait affirmer qu'elle ne devait pas prendre dans sa couche Sigurðr, puisqu'elle était mariée avec Gunnarr, mais elle ne pouvait pas oublier qu'elle avait donné le jour ç une fille qu'elle avait eue de Sigurðr.

La dispute, à l'origine du meurtre de Sigurðr, est assez artificielle puisqu'elle ne correspond à aucune donnée antérieure. Elles sont toutes controuvées par les dires des uns et des autres ou même par les faits. Guðrun montre l'anneau d'Andvari à Brynhildr. Sigurðr l'avait donné à Brynhildr après sa première rencontre mais lui avait repris avoir sauté le mur de flammes pour le compte de Gunnarr. Il le lui avait repris et échangé contre un autre anneau provenant aussi du trésor de Fafnir. La dispute est une pièce maîtresse du mythe, mais elle est factice dans l'épopée, pare que Brynhildr ne peut ignorer que l'anneau Andvari lui a été repris par Sigurðr-Gunnarr quand il a sauté les flammes pour le compte de ce dernier. La *Chanson* est beaucoup plus compréhensible et logique à cet égard. La préséance à l'entrée de la cathédrale est importante puisque tous les habitants sont là pour regarder et apprécier ainsi le rang de leurs maîtres respectifs. Le *Skaldskaparmal* est plus logique, car Guðrun montre un anneau en déclarant que seul le guerrier le plus courageux a pu le lui donner et qu'elle-même n'a pu recevoir l'anneau Andvari que de Sigurðr qui l'a pris dans le trésor de Fafnir. La dispute dans l'eau de la rivière, pompeusement dénommée Rhin pour la circonstance, est mal traitée, mais encore une fois le mythe ne fait pas fond sur la réalité matérielle des lieux. La reine aurait dû monter en amont, plutôt que descendre en aval, pour ne pas à se baigner dans l'eau du bain de l'autre femme. Les écrivains qui ne comprenaient sans doute pas ce type de préséance se sont contentés d'un à-peu-près. Que la dispute ait lieu devant la cathédrale, christianisation oblige, ou lors de la baignade dans un cours d'eau n'a guère d'importance. La préséance est sans doute la traduction d'une forme abandonnée que nous ne pouvons pas

reconstituer. La préséance du Moyen Âge l'a remplacée et les écrivains nordiques ne devaient pas donner une importance capitale à ce type de problème qu'ils ont mal évalué.

Si l'anneau d'Andvari peut être montré par Guðrun, il y est donné une explication qui rend peu compréhensible le dépit de Brynhildr. Mais nous sommes en pleine épopée pour laquelle les personnages ont une importance beaucoup plus grande que la chronologie exacte des faits présentés. Kriemhild peut présenter à une Brunhild dépitée l'anneau que Siegfried a dérobé à l'aveuglette quand il était dans la chambre avec la reine et le roi pour obliger cette dernière à coucher avec le roi. Ce n'est pas seulement un anneau, mais aussi une ceinture, deux objets connus de la reine qui ne peut que s'étonner qu'ils soient entre les mains de celle qu'elle considère comme la femme d'un serf, d'un vassal du roi. Quand Brynhildr traite Sigurðr de serf de Hjalprekr, elle commet une bévue monumentale par rapport à ses propres paroles alors qu'elle annonce la venue de Sigurðr à Guðrun et qu'elle se mariera avec lui :

Après la mort du roi Sigmundr, elle [Hjördis] alla chez le roi Alfr [fils de Hjalprekr] et c'est là que naquit Sigurðr, il fut élevé avec grand honneur, accomplissant chaque jour maint exploit. C'est lui l'homme le plus remarquable du monde. (ch 25)

Ou nous sommes en présence de deux Brynhildr différentes qui s'ignorent l'une l'autre, ou elle a oublié ce qu'elle annonçait à sa rivale. Alfr est le fils de Hjalprekr d'après la saga et Brynhildr ne l'ignore pas. Mais quand Brunhild déclare Kriemhild mal mariée, puisque femme d'un serf du roi - car elle a bien vu Siegfried en Islande, mais toujours attaché au roi, comme un serviteur - elle ignore qu'il a combattu contre elle et que c'est lui et non son mari Gunther qui l'a vaincue le second soir des noces. Les choses deviennent claires pour elle quand Kriemhild montre les deux objets fatidiques. Si la chanson fait de Siegfried le serf ou plutôt le vassal de Gunther, Brynhildr déclarera que Guðrun est mieux mariée qu'elle et c'est Guðrun qui devra défendre Gunnarr, en disant qu'il est un bon parti avec beaucoup de puissance et de bien. Lors de la présentation du royaume des Gjukungar, le narrateur indiquait que le roi Gjuki avait trois fils qui surpassaient en accomplissement par la beauté et par la taille ceux des autres rois et qu'ils étaient toujours à guerroyer accomplissant maints hauts faits. Le renversement est complet entre la chanson et la saga : Kriemhild défend son mari en montrant sa bravoure grâce aux deux objets qui confondent Brunhild de douleur et Guðrun, la femme du vassal, doit défendre la vaillance de son frère.

La décision de tuer Sigurðr

Le résultat de cette dispute en est l'aigreur de Brynhildr. Guðrun va voir Brynhildr pour tenter de savoir ce qui la chagrine et un morceau des répliques suffit pour expliquer l'amertume de la femme de Gunnarr :

Guðrun : « Tu es mieux mariée que tu ne le mérites et ton arrogance aura une méchante fin, car beaucoup expieront cela. »

Brynhildr : « Je serais satisfaite, si tu n'avais pas un mari plus noble que mien. »

Sigurðr ne réussit pas à calmer Brynhildr qui préfère mourir. Enfin, elle reçoit Gunnarr à qui elle intime l'ordre de tuer Sigurðr ou de perdre son royaume, ses biens, sa vie. Gunnarr sort abattu et va demander conseil à son frère Högni. Högni commence par considérer qu'un tel beau-frère, Sigurðr, ne peut être trouvé ailleurs. Mais il comprend que Brynhildr est cause du désagrément que subit Gunnarr. Mais la guerre n'autorise pas à rompre les serments, celui de frère juré. Gunnarr avise que leur frère Guthormr est en dehors des serments mais Högni rétorque qu'il n'en sortirait que du mal, car il faudrait payer la trahison d'un tel homme. Néanmoins Brynhildr informée des intentions de Gunnarr dit qu'il n'entrerait pas dans son lit tant que cela ne serait pas exécuté. Les deux frères appellent Guthormr, lui donnent de l'or et lui font manger un repas magique qui rend le frère puissant et violent.

La mort du héros appartient aussi à Gunnarr et Högni qui décident ensemble de la mort du héros, mais c'est Gunnarr le moteur du meurtre pour venger sa femme insultée par Guðrun, épouse de Sigurðr. Les deux frères avisent leur mère et font manger un repas magique à leur troisième frère Guthormr, qui ira tuer le héros dans son lit.

Högni n'est plus le conseil avisé, il voit le danger que représente la félonie proposée par Gunnarr qui pousse à tuer Sigurðr pour conserver Brynhildr. Les dangers du meurtre et ses conséquences ne sont plus perçus. Högni n'est plus le représentant attitré de la sagesse, car deux êtres l'incarnent : Sigurðr et Brynhildr. Sigurðr tient encore du dieu Freyr, en montrant à Brynhildr qu'il l'aime toujours et qu'il est prêt à abandonner Guðrun pour vivre avec elle. Högni a montré tous les dangers de la proposition de Gunnarr, Hagen avisera des moyens de tuer Siegfried devant un Gunther passif et dépassé par les événements. Högni est loin du Hagen de la *Chanson*. Hagen est l'âme de toutes les décisions, c'est le conseil d'Odin descendu chez les hommes. C'est Hagen qui décide de faire mourir Siegfried pour venger l'honneur de Brunhild. Il ne tient aucun compte de sa demi-sœur Kriemhild. Mais s'il donne le conseil de tuer Siegfried, il est aussi l'artisan du meurtre à réaliser et de la mise en scène pour y parvenir. Siegfried ne peut pas être tué dans sa chambre, le meurtre serait inexpiable pour celui qui le commettrait et ses commanditaires. Il faut trouver une raison différente et attirer le héros dans un piège.

La mort du héros

La mort de Sigurðr dans sa chambre ne correspond plus à la mort du dieu pour son or et sa prestance. Guthormr a mangé un plat chargé de magie et destiné à lui faire accomplir une œuvre dont il ne perçoit pas la portée. En mangeant, Guthormr est sous la même pression que

Sigurðr qui boit la corne que lui tend Grimhildr. L'un devient violent, l'autre oublie. Guthormr s'y prend deux fois pour accomplir son forfait et il y laisse la vie car il reçoit l'épée de Sigurðr, Gramr, qui le coupe en deux. Nous sommes dans l'épopée. Guthormr entre dans la chambre de Sigurðr pour le tuer quand il dort aux côtés de Guðrun. Le meurtre dans la forêt de la Chanson comporte aussi sa dose d'oubli et de violence. Hagen a oublié la boisson et le château est loin ; il faut descendre à la rivière où Hagen a fait disparaître les armes de Siegfried. Celui-ci était le violent, puisqu'il a ramené devant lui en le poussant, un ours vivant qui effraie les hommes du camp. La violence du meurtre est grande car malgré l'épieu qui l'a transpercé au seul endroit non corné, Siegfried manque de peu de tuer Hagen. De Guthormr, il n'est pas question car son nom n'apparaît même pas parmi les cinq frères.

La mort de Sigurðr apparaît plus comme la vengeance de Brynhildr contre Guðrun, que celle de la parentèle contre le beau-frère. La mort de Siegfried est bien la vengeance de Brunhild contre le héros qui aurait dû l'épouser, elle et non Kriemhild. Brynhildr sait qu'elle ne se mariera pas avec Sigurðr, et que Grimhildr lui fera avaler un breuvage qui l'empêchera de se souvenir de la walkyrie, dont il a déjà eu une fille. Siegfried n'a pas oublié Brunhild, il a désiré la main de Kriemhild, belle entre toutes les belles et il a agi en connaissance de cause.

Brynhildr et Brunhild

Dans les deux récits, *Chanson* et *Saga*, les deux femmes, malgré la proximité de leur nom, n'ont plus ni les mêmes caractères ni les mêmes rôles. Brunhild émerge brusquement dans le récit comme femme à conquérir pour Gunther qui en a entendu parler, tandis que Brynhildr est la femme à choisir en raison de sa naissance et de son père. Les rapports entre Siegfried et Brunhild de la *Chanson des Nibelungen* et ceux entre Sigurðr et Brynhildr se sont complètement intervertis au moment de la mise par écrit de la *Völsunga saga* et de la *Chanson des Nibelungen*. Caractères, conquête, comportement sont devenus très différents lors de la mise par écrit en Allemagne, en Islande ou en Norvège. Ces changements dénotent que leurs auteurs étaient parfaitement instruits sur la façon de procéder, sur les parties où insister et celles qu'on pouvait modifier, sur les rôles à intervertir, pour conserver au récit son caractère mythologique.

Découverte et initiation

Une mésange a indiqué où gît la belle Brynhildr, sur l'Hindarfjall. Sigurðr s'y rend et y voit une grande lumière qu'on croirait des flammes et un rempart de boucliers. Il saute par-dessus ce rempart et voit quelqu'un d'étendu, en train de dormir, tout en arme. Avec son épée, il fend la broigne, c'est la cotte de cuir, sur laquelle on attachait les plaques de métal destinées à protéger des coups et la cotte était si serrée, qu'on aurait dit qu'elle avait poussé avec les chairs. La *Völsunga saga* nous livre un récit détonant de celui de la *Chanson*, car la broigne

est le vêtement de cuir décrit si serré qu'il aurait poussé avec les chairs, faisant ainsi de Brynhildr la véritable cornée. Il faut rappeler que le nom de Siegfried est composé en deux parties, *Fried*, forme moderne de *Frod*, désignant la forme moderne du dieu Freyr, et *sigg*⁶, qui désigne la couenne, la partie dure des tissus, comme le cartilage, la corne... La peau cornée de Siegfried est semblable à la broigne qui enserre de si près le corps de Brynhildr. Or l'épée du héros la découpe comme s'il s'était agi d'un tissu ordinaire sous les ciseaux du tailleur. Sigurðr n'est plus le héros corné, mais Brynhildr, dont la corne ne résiste même pas à l'épée du héros. Il n'y a plus de point sensible où frapper utilement pour éviter le reste corné, comme chez Siegfried. Sigurðr pourra mourir assassiné dans son lit.

Brynhildr éveillée raconte son histoire : elle est une walkyrie qui a désobéi à Odin en abattant dans une bataille – c'est le dieu qui tue, mais la walkyrie qui décide de la mort au combat – le roi dont il avait décidé de la victoire. La punition consiste à se marier avec un mortel et Brynhildr décide en outre de ne se marier qu'avec un homme qui jamais ne connût la peur. Le vieux roi qu'elle a abattu s'appelait Hjalmgunnarr, nom qui n'apparaît nulle part ailleurs, mais qui dans une épopée se veut comme la préfiguration de celui dont elle causera la mort plus tard, Gunnarr, son mari. Hjalmgunnarr signifie Gunnarr au heaume. Le nom qui n'apprend rien veut nous montrer que Gunnarr sera son mari et qu'il sera nécessairement un vaillant guerrier, avec son heaume sur la tête. Mais à cet endroit, le heaume nous renvoie au seul dont il a déjà été fait mention, au heaume d'effroi que portait Fafnir. Gunnarr sera son mari et le heaume d'effroi est celui que revêt la tête de Sigurðr au moment où il fend sa broigne. En deux lignes, l'écrivain ou le récitant nous a placés dans la duplicité de la situation, avant même de l'expliquer par une autre manœuvre.

Lorsque Brynhildr s'éveille, dévêtue par Sigurðr qui lui a coupé sa broigne ; elle lui demande s'il n'est pas Sigurðr, le fils de Sigmundr, celui qui porte le heaume de terreur et l'instrument de sa mort ? La sagesse de Brynhildr se manifeste par un savoir étonnant qui lui permet de connaître même par delà le sommeil dans lequel Odin l'a plongée, ceux qui viennent près d'elle. Le heaume d'effroi ne fait aucune peur à la femme endormie, car c'est d'elle que provient l'effroi jeté sur l'adversaire par le porteur d'un tel casque. La tête de Méduse placée par Athéna au centre de son égide avait pouvoir d'effrayer et donc de pétrifier tous ceux qui la regardaient. C'est par la pétrification par la peur qu'agissent les casques, les armes et les boucliers. Persée coupant la tête de Méduse ne fera rien d'autre que de vaincre la peur, viscérale qui point au moment du combat. Méduse est une image de la peur qui pétrifie, qui paralyse le guerrier quand il devrait se défendre ou attaquer. Sigurðr ne s'arrête pas à ces descriptions, il les porte. Seule l'épée de Sigurðr avait pouvoir de fendre la broigne. Il était parti au torrent et y avait jeté un flocon de laine ; quand en flottant, le flocon touche le fil de l'épée, il se sépare en deux morceaux, preuve d'un tranchant d'une finesse remarquable. Cette

⁶ Voir dictionnaire de Jean de Vries à sigg-

particularité signale encore le héros dont l'armement est excellent. Seule cette arme pouvait entamer la broigne dont on se demande si elle était bien un vêtement sur le corps ou une partie du corps. Un autre passage de la *Völsunga saga* peut aider à comprendre cette remarque. Signy, marié à Siggeir, en a deux enfants qu'elle envoie à Sigmund, caché dans un terrier dans la forêt. Signy en envoyant ses deux enfants cousait les manches de leur tunique avec leur peau. Ils s'en plaignaient et supportaient difficilement cette façon de faire. Sinfjötli subissait le même traitement mais ne s'en plaignait pas. Ce détail peut paraître étrange, mais les bouts des manches des tuniques ne portaient pas de boutons et il fallait les coudre une fois enfilées. On peut penser que la broigne était taillée de sorte à ce qu'elle colle au corps et paraisse la peau du corps. Brynhildr est donc bien la cornée, comme Freyja, sans en avoir la totalité de la figure.

Ainsi, à l'éveil de la walkyrie, l'épopée de Sigurðr, car c'est bien comme cela qu'il faut la concevoir, nous apprend trois éléments qui marqueront la suite du récit. Elle connaît le héros qui vient la délivrer de son sommeil, elle se désigne comme une vierge guerrière, experte en sagesse et enfin elle indique quel sera l'avenir du héros. Mais comme je l'ai déjà indiqué plus haut, Brynhildr devient aussi l'éducatrice de Sigurðr, comme Scatach pour Cuchulainn. Sigurðr ne traverse pas la mer, il saute par-dessus le rempart de boucliers, dont les bordures peuvent paraître semblables aux vagues. En sautant, il change de monde et entre définitivement dans le monde des héros, auprès d'une vierge sage et puissante. Brynhildr n'apprendra pas le maniement d'une arme spécifique, comme le Gey-bolga⁷, la lance sac de Cuchulainn, mais il en recevra la sagesse qui nous occupera au chapitre suivant. A cet égard, Brynhildr occupe deux fonctions des femmes que rencontre Cuchulainn en Ecosse. Avec Scatach, il est élève assidu, mais il doit aussi combattre Aife, la reine des Amazones. Brynhildr revêt ces deux fonctions : maîtresse et combattante. Pour que les deux rôles s'emboîtent correctement, il était nécessaire de les modifier, ce que les écrivains ou les récitants de la *Völsunga saga* n'ont pas hésité à faire : les deux femmes du cycle irlandais connaissent Cuchulainn bibliquement, alors que les relations sexuelles avec Brynhildr sont à peine esquissées. On peut aussi bien les sous-entendre que les refuser. Mais les deux personnages ne peuvent avoir de descendance commune qui contrarierait leurs mariages avec d'autres. Cuchulainn se marie à Emer, dont apparemment il n'a pas d'enfant, ou s'il en a le cycle de l'Ulster n'en parle pas. Mais il en a un d'Aife, à qui le héros irlandais enjoint de l'élever jusqu'à sept ans et de le lui envoyer. Quand le jeune garçon arrive sur les rivages d'Irlande, il est encore plus insupportable que son père qu'on va chercher pour dompter cette créature innommable et Cuchulainn le tue avant même de savoir que c'était son fils.

Sigurðr devient le héros parfait dès lors qu'il a obtenu les armes qu'il lui fallait : épée et heaume, dès lors qu'il est devenu un combattant ayant accompli un exploit remarquable : il

⁷ Personne n'a jamais su de quoi il s'agissait exactement.

a tué le dragon Fafnir, dès lors qu'il a appris la sagesse auprès d'une personne qualifiée. Il est alors digne de prendre femme de son rang. L'éducation du héros est achevée et ses aventures peuvent commencer. Sigurðr est un héros et il ne pouvait pas ne pas passer par les étapes qui forment le vrai héros guerrier. Siegfried reste l'image d'un dieu et l'initiation n'a aucune valeur pour lui puisqu'il en est le maître ou la source. L'évocation par l'un ou l'autre, plus spécialement Hagen, est suffisante et l'ensemble des récits de fabrication de l'épée, de combat contre le dragon ou serpent, ou d'enseignement auprès d'un maître n'a plus de sens. La Chanson ne s'y est pas méprise et a supprimé tous ces passages que connaissaient les récitants, car le dieu n'avait ni besoin, ni usage de ce qu'il tenait de lui-même. Le changement d'axe induit non pas une modification du cycle, mais une modification de présentation du cycle qui n'a plus à présenter la même suite de récits mais seulement à les esquisser plutôt que de les narrer.

Une femme de grand savoir

Rencontres(20 21 28 29)

Brynhildr manifeste un savoir étonnant, grande sagesse, mais encore science des événements futurs. Elle récupère sur son nom et sa personne ce que l'auteur de la Chanson des Nibelungen annonçait au fur et à mesure pour découvrir à ses auditeurs ou à ses lecteurs ce qui allait arriver. Nous sommes dans l'épopée et non le roman. Les explications ne sont jamais pour plus tard mais interviennent dès qu'elles sont nécessaires à la compréhension du récit. Brynhildr va dévoiler à Sigurðr son mariage avec Guðrun, alors qu'ils viennent tous les deux de se jurer de n'épouser que l'autre. Si Brynhildr emprunte des traits de Freyja, sa sagesse en fait partie, ainsi que sa connaissance du futur. La magie du seidr n'est pas en jeu, car un autre personnage la manie : la très experte Grimhildr.

Brynhildr donne plusieurs séries de conseils au héros qui la délivre de son sommeil. Elle lui annonce qu'il doit connaître les runes et entonne une suite de strophes contenant les runes à savoir et leur pouvoir. Il n'y a pas lieu de s'étendre sur les runes qui sont plus une utilisation magique qu'un système d'écriture. Il y a néanmoins des textes écrits en runes. Elle donne après son cours, réduit à un chapitre, mais cours qui traite de la vie du héros, de ses relations avec ses parents, avec les tiers, avec ceux contre lesquels il faut exercer le droit de vengeance, avec les ennemis, etc. C'est un vade-mecum, mais brièvement enlevé. Il compose la première partie des sages conseils de la walkyrie déchue.

Une deuxième rencontre a lieu dans le pavillon de Brynhildr, dans sa tour, et elle lui déclare qu'elle est la vierge au bouclier et de nouveau, Brynhildr et Sigurðr font serment de s'épouser l'un l'autre, bien qu'elle lui ait dit auparavant que le sort ne leur avait pas assigné de vivre ensemble. C'est une rencontre sur laquelle nous reviendrons, moins sur son contenu que sur les lieux où elle se déroule. Au même lieu, étaient arrivées Guðrun et ses suivantes

pour la consulter, car elle connaît précisément les événements futurs et ce don lui est largement reconnu. Pour le faire comprendre, la saga insiste en déclarant que Brynhildr a rêvé que Guðrun venait la voir. Guðrun a aussi rêvé mais ses rêves lui ont déplu et elle part demander à celle qui sait tant de choses de les lui expliquer. C'est l'occasion de présenter le héros à la famille qui va l'accueillir. C'est aussi la première annonce des mariages de Guðrun avec Sigurðr puis après sa mort avec Atli.

Enfin, Sigurðr, dans une troisième rencontre, va tenter de déridier Brynhildr et, malgré ses demandes instantes, Brynhildr refuse de coucher avec lui pour ne pas trahir celui avec lequel elle est mariée, même si le mariage de Sigurðr avec Guðrun a été une trahison à son égard. Les conseils de Brynhildr porte cette fois sur la vie matrimoniale. Ses dernières recommandations vont avoir trait à ses propres funérailles qu'elle veut communes à celles de Sigurðr.

A la différence de la Brunhild dans la *Chanson*, Brynhildr a un comportement parfaitement maîtrisé. Son rôle ne se réduit pas à annoncer la mort de Siegfried. Brunhild est passive, une fois passée la nuit de noces tourmentée de Gunther, car en couchant avec un homme, elle a perdu sa force de vierge guerrière. Brunhild subit dès lors le destin comme les autres membres de la famille des Nibelungen. Hagen connaît beaucoup de choses et est capable d'indiquer en regardant du haut de la fenêtre, qui arrive, d'où vient ce personnage, quels sont ses exploits... il n'annonce jamais le destin mais avertit que les choix sont bons ou mauvais et qu'il faudra en supporter les conséquences. Brynhildr marque toute la suite des événements futurs en précisant même s'il le faut les responsabilités de chacun. Sigurðr épousera Guðrun, mais il boira, préparé par Grimhildr, un breuvage qui lui fera perdre la mémoire. Brynhildr porte sur ses épaules tout le poids du futur qu'elle connaît par une appartenance au monde des dieux, mais appartenance qui n'est pas précisée autrement. La fille de Budli est bien plus que la fille d'un simple mortel. Le déplacement des rôles est conséquent : de la walkyrie, vierge guerrière pleine de force surhumaine, nous sommes passés à une autre vierge qui a subi ou qui s'est soumise à un ordre divin, qui n'explique plus sa présence au milieu de ce cercle embrasé, sinon comme une épreuve pour celui qui veut demander sa main. La vierge est devenue la fille de Budli, père d'Attila-Atli vivant sur les bords du Rhin. Brynhildr est chargée d'annoncer la suite du récit et de le commenter, alors que ce rôle appartenait au narrateur de la *Chanson* et parfois était mis sur le compte de Hagen, représenté par un Högni bien terne, dont la participation est réduite à décider de la mort de Sigurðr et à combattre dans le palais d'Atli.

La première rencontre de Guðrun avec Brynhildr est amicale.

Le rêve est évident car il faut d'une part que les auditeurs le comprennent vite et d'autre part que l'interprétation donnée paraisse la bonne. Le faucon aux plumes dorées qui vient se poser sur la main de Guðrun ne peut être que Sigurðr. Mais avant l'explication du

rêve, il convient de mentionner tous les grands rois qui sont aptes à briguer la main de la fille du roi. Mais un héros peut les dépasser tous, ce sera Sigurðr. La réponse au rêve est toute trouvée et correspond à la sagesse de la vierge guerrière et aux besoins du récit.

Conseils

Enfin, les conseils de la vierge guerrière sont de trois ordres et la tri-fonctionnalité n'est pas abandonnée. Les premiers conseils prodigués à Sigurðr lors de la rencontre initiale à l'intérieur du rempart de boucliers visaient la connaissance des runes, connaissance nécessaire pour savoir utiliser les moyens magiques mis à la disposition des hommes. La deuxième série de conseils se rapporte au futur et annonce les exploits du héros et son destin tragique de guerrier, exploit en tuant le dragon, exploits en vainquant les ennemis du roi Gunnarr, mariage avec Guðrun, contre son gré, et pour terminer des conseils, s'il faut les appeler conseils, sur le comportement matrimonial qu'une femme doit avoir, mais qu'un homme doit aussi suivre, fût-il le meilleur des héros. Nous sommes bien au sein des trois fonctions avec des conseils qui en suivent l'ordre, I, II et III. Les moyens magiques appartiennent bien à la première, comme l'annonce du destin guerrier, à la seconde, et enfin les derniers conseils à la troisième. Ce point est capital, car il conditionne la perception que nous pouvons avoir de Brynhildr, qui n'est plus le personnage simple de la *Chanson des Nibelungen*.

Ces conseils se retrouvent naturellement dans d'autres écrits. Brynhildr déclare notamment que c'est un sage parti que de ne pas mettre sa confiance en puissance de femme. Elle nous renvoie au Havamal qui décrit entre autres les conseils à suivre notamment avec les femmes :

« Aucun homme ne devrait croire les mots d'une jeune fille,
Ni ce que dit une femme :
Tournant comme la roue sont les cœurs des femmes,
Dans leurs poitrines, le caprice a été mis. »
(Havamal strophe 88)

Les autres conseils ont aussi leurs sources dans d'autres dits ou chants.

La Walkyrie

Brynhildr se présente comme une walkyrie piquée de l'épine du sommeil pour avoir désobéi aux ordres d'Odin. Elle dort jusqu'à ce qu'un héros vienne la réveiller de son sommeil magique. C'est la piqûre de la belle au bois dormant, si bien enjolivée par Perrault dans ses contes. Elle raconte le méfait pour lequel Odin l'a punie et l'a piquée⁸. Une fois réveillée et dénudée par Sigurðr qui lui ôte son heaume et lui fend sa broigne avec son épée Gramr. La vierge guerrière est néanmoins sage et prodigue sa science des runes, science odinique s'il en est, au héros demandeur. Mais la punition de la vierge ne s'arrête pas au seul réveil, elle doit aussi se marier avec un héros, celui qui l'a délivré et elle a fait le serment de

⁸ Voir plus bas *Deux morts*

ne prendre pour époux que celui qui serait assez courageux pour chevaucher par-dessus les flammes de sa forteresse.

La saga mentionne auparavant une autre walkyrie, dont on ne sait si elle a été piquée du sommeil magique ou si elle a été envoyée sur terre par Odin. L'un des doubles de Sigurðr, qui préfigure l'action de ce héros, Helgi, se marie aussi avec une walkyrie. Helgi vient de remporter une victoire sur les fils de Hundingr, il quitte le champ de bataille et sur sa route rencontre des femmes qui chevauchent en magnifique équipage. La plus belle qui paraît être leur chef dit à Helgi qu'elle est la fille du roi Högni et qu'il l'a destinée à devenir la femme Hödbroddr, fils du roi Granmarr. Il peut empêcher ce mariage qu'elle a promis d'accepter en se portant contre lui avec une armée et la ravisse. Le voyage en bateau permet d'entendre quelques aménités entre Sinfjötli et le roi Granmarr, à but très instructif si nous connaissions la mythologie impliquée derrière leurs discours. Helgi se bat contre les troupes de Granmarr et :

« On vit une grande troupe de vierges au bouclier on eût dit des flammes brûlantes. Il y avait Sigrun, fille du roi. » (ch 9)

Sigrun remercie Helgi pour cette prouesse : d'avoir abattu Hödbroddr auquel elle était promise. Helgi épousa Sigrun et devint un roi renommé et excellent. Nous voyons à travers ce court récit du chapitre 9 que la walkyrie apparaît comme la fille d'un roi, Granmarr, mais qu'elle est vierge au bouclier, désignation usuelle pour les walkyries. Leur arrivée sur le champ de bataille est décrite comme des flammes brûlantes. Nous avons une image des rapports entre Sigurðr et Brynhildr. Sigrun est la fille du roi Granmarr, comme Brynhildr est la fille du roi Budli, le frère de Gjuki. Les deux femmes se désignent comme vierges au bouclier. Les flammes qui entourent la forteresse et que Sigurðr monté sur Grani franchit sont déjà mentionnées chez ce double de Sigurðr, Helgi.

La saga peut donc mentionner la rencontre préalable avec le père de Brynhildr et faire d'un roi, un homme, le père d'une walkyrie. Le père renvoie au père adoptif. Si Brynhildr est une femme comme Guðrun, ces deux rencontres de la parenté s'expliquent parfaitement. Si Brynhildr agit comme dans le svayamvara⁹ indien, les requêtes des demandeurs à la main auprès des deux pères ne se comprennent plus, car ils n'ont plus à choisir parmi les prétendants, mais sera le mari choisi celui qui accomplira l'épreuve imposée. Soit les écrivains de la saga en avaient perdu la signification, soit ils se faisaient de son rôle des vierges guerrières une opinion vague et purement humaine : comment de telles vierges qui chevauchent avec Odin au-dessus les champs de bataille peuvent-elles naître d'hommes alors que la punition de leur désobéissance est une déchéance qui comporte notamment le fait de se marier avec un mortel ? Thétis, devenue femme de Pelée, un mortel, jetait ses enfants dans le

⁹ L'Inde épique connaît huit sortes de mariages. Le svayamvara est le choix du mari par la future femme entre ceux qui ont réussi l'épreuve ou les épreuves imposées.

feu pour voir s'ils possédaient suffisamment d'immortalité. Comme Achille ne l'avait pas, elle le plongeait dans le Styx pour lui donner une résistance aux coups des armes. Le feu ou la lumière qui entoure le château où gît ou bien où est assise Brynhildr en fait un lieu divin. C'est la raison pour laquelle les chevaux renâclent et refusent de franchir l'obstacle. Il fallait Grani, né de Sleipnir, cheval d'Odin, pour réussir un tel exploit. Le franchissement du rideau de flammes est l'épreuve imposée qu'un seul pouvait réussir comme seul Arjuna, dans le *Mahâbhârata* avait la force de bander l'arc spécialement construit pour la circonstance.¹⁰

Combien de Brynhildr ?

Après les conseils ou les conversations avec Brynhildr, il est temps de s'interroger sur sa personne même. Les diverses présentations que donne la saga ne concordent pas entre elles. Sigurðr va la trouver au Hindarfjall, ensuite il la découvre dans sa tour où s'est perché son faucon, enfin il va la voir dans son pavillon pour tenter de la déridier ou de s'unir à elle. Il faut y ajouter le retour auprès du château en flammes pour la conquérir et qu'elle devienne la femme de Gunnarr.

Les lieux et les héros

1) Après avoir entendu la discours des mésanges, Sigurðr part jusqu'au Hindarfjall, la montagne de la biche, où il voit de loin une grande lumière comme si un feu brûlait. Il franchit d'un saut de son cheval un rempart de boucliers, comme les vikings avaient l'habitude de dresser leurs boucliers sur leurs navires pour se protéger. Derrière ce rempart, une personne étendue dormait. Il est inutile de s'étendre sur cette présentation déjà vue.

2) Arrivé chez Heimir, Sigurðr rencontre sa fille adoptive, Brynhildr, qui habite un pavillon à part avec ses suivantes et elle y pratique plus de travaux artisanaux que les autres femmes. Pendant une chasse, le faucon de Sigurðr s'échappe et il va le récupérer dans la tour où il a vu une femme remarquable qui a tissé ses exploits. Sigurðr va voir cette femme qui ne reçoit volontiers personne, à l'exception de son père, Budli. Elle fait remarquer à Sigurðr qu'il jouit d'un rare privilège. La conversation annonce qu'elle est la vierge au bouclier, qu'il ne lui déplait pas de combattre et que le sort ne leur a pas assigné de vivre ensemble.

3) Guðrun, fille d'un roi qui habite sur les bords du Rhin se rend avec ses suivantes chez Brynhildr pour qu'elle lui explique ses rêves. Brynhildr lui apprend que le plus grand héros est Sigurðr avec lequel elle se mariera, qu'il sera tué et qu'elle épousera alors le roi Atli.

4) Quand Gunnarr veut prendre Brynhildr pour femme, il part avec ses frères et Sigurðr jusque chez Budli qui leur dit d'avoir à chevaucher à travers le feu ardent et qu'elle épousera celui qui en sera capable. Ils chevauchent jusqu'à Hlimdalir où Heimir les accueille. Ils se dirigent à quelque distance et voient une forteresse aux charpentes dorées autour de laquelle brûlait un feu. Le cheval de Gunnarr refuse de sauter et Grani refuse de sauter avec Gunnarr sur le dos. Nous verrons plus loin les mariages de Sigurðr et de Gunnarr.

¹⁰ Mahâbhârata I, 174 et 175

Brynhildr est présente à quatre endroits différents. Le rempart de boucliers est distinct de la forteresse en charpentes dorées autour de laquelle brûle un feu. Il n'y a pas de feu autour du rempart de boucliers, mais seulement une grande lumière qu'on jugerait produite par un feu, mais le saut de Grani au-dessus des boucliers ne fait pas allusion à un feu qui repousserait les aventuriers par curiosité. En outre, est-ce que l'Hindarfjall est assimilable à Hlimdalir ? Ensuite, nous nous trouvons devant deux pavillons, dont l'un comporte une tour. La traduction pavillon, peut éventuellement induire en erreur et il faudrait lire un château, comme le Moyen Âge avait coutume de qualifier les maisons un peu importantes, mais sans aucune fortification. Nous avons deux localisations : chez Heimir, ou non loin de chez lui, et près du Rhin, car Guðrun se rend chez Brynhildr, sur une montagne, avec ses suivantes, en chariot doré puisqu'elle est fille de roi, la distance n'excédant pas la promenade de la journée.

La montagne est remplacée par une tour pour dénoter qu'il s'agit d'un lieu élevé. Les noms divergent quand ils existent. Les activités sont différentes : derrière le rempart de boucliers, Brynhildr est une femme sage qui enseigne la sagesse des runes. Dans la tour, elle est une femme qui exécute des tapisseries où sont représentés les exploits de Sigurðr, mais elle annonce qu'elle est une vierge guerrière. Enfin dans sa halle sur la montagne, elle est la femme capable d'interpréter les rêves et d'en donner la clé. Voici deux vierges guerrières qui ont une activité opposée : la tapisserie, travail de femme, même si la tapisserie représente les exploits d'un héros. Il suffit de se reporter à la tapisserie de Bayeux qui montre la conquête de l'Angleterre sans pour autant que les brodeuses aient été des vierges guerrières. Le second travail est l'enseignement de la connaissance des runes, savoir magique. Les deux autres Brynhildr sont l'une une vierge guerrière, assise sur un siège, l'épée à la main et revêtue d'une broigne, parlant exploits guerriers, l'autre dans sa halle, sans activité apparente, sinon, et a priori, celles habituelles des femmes et filles de rois, mais capables d'interpréter les songes ou d'annoncer les événements futurs.

Les personnes et la filiation.

Brynhildr est aussi la fille adoptive de Heimir, la fille de Budli et la sœur d'Atli. Or quand Sigurðr ayant chevauché le mur de flammes, Brynhildr se présente à son père adoptif, Heimir, elle lui déclare qu'un homme a traversé son mur de flammes et se prétend nommer Gunnarr, mais que, pour elle, il ne peut s'agir que de Sigurðr, son mari originel. Et elle précise que sa fille, née de Sigurðr sera élevée chez lui Heimir. La fille de Brynhildr et de Sigurðr est une nouveauté ou une erreur du rédacteur. Aslaug sera mentionnée cette unique fois dans l'épopée. Elle n'interviendra dans aucun des événements suivants, contrairement aux enfants de Guðrun.

Lieux et personnages de la Chanson

A cet égard, la Chanson est beaucoup simple, mais en même temps elle a renoncé aux exploits de Siegfried avant son arrivée au royaume burgonde. Brunhild vit dans un château en Islande, terre de geysers et de volcans. Elle n'est plus entourée de flammes, mais de suivantes et de chevaliers qui ont peine à porter ce qu'elle porte et lance aisément et apparemment sans effort. Il faut toutes les forces de Siegfried pour obtenir les mêmes exploits. La chevauchée à travers le feu n'est plus présente, mais de façon étonnante, la première rencontre entre Brynhildr et Sigurðr ne se fait pas après le passage du feu, mais après le saut par-dessus le rempart de boucliers et dans la grande lumière qui l'entoure. Quoi qu'il en soit, la vierge est en vêtement de combat, mais son éveil ne lui permet pas de donner des leçons à quiconque. Or après avoir franchi le mur de flammes qui entourent les charpentes dorées, Brynhildr sait qu'il s'agit de Sigurðr bien qu'il se soit présenté sous le nom de Gunnarr, car seul il est apte à effectuer cet exploit.

Or nous nous trouvons devant la même configuration que celle de Pénélope ou celle Draupadi. Pénélope tissait une tapisserie à la fin de laquelle elle se déciderait de prendre un mari parmi les prétendants présents au palais d'Ulysse. Après la découverte qu'elle défaisait la nuit la tapisserie tissée de jour, un concours d'arc est prévu pour déterminer celui qui prendra la reine comme épouse. Seul Ulysse se révèle capable de tendre l'arc et de tirer les flèches à travers les trous des haches sur la cible. Draupadi se choisit un mari au moyen d'un svayamvara, et le concours de tir à l'arc qui se déroule s'achève sur l'incapacité des rois et seigneurs présents à le tendre. Le père de Draupadi l'avait conçu en pensant qu'un seul homme réussirait à le bander, Arjuna, qui assistait au concours, mais déguisé en brahmane. Néanmoins Arjuna saisit l'arc, le bande et tire les cinq flèches dans la cible après les avoir fait passer au travers du moyeu évidé d'une roue. La Chanson ne nous présente ni concours de flèches, ni tapisserie. La saga parle de la tapisserie exécutée par Brynhildr et sur laquelle elle tissait les exploits de Sigurðr, tapisserie ignorée de la Chanson. La *Chanson* prévoit plusieurs épreuves pour égaler la vierge guerrière alors que la saga ne parle que du franchissement de la muraille de flammes. Dans les deux cas, les épreuves sont réussies par le héros, Siegfried ou Gunnarr. La tarnkappe qui permettait à Siegfried d'agir incognito et sans être aperçu, est remplacée par un autre changement : Gunnarr et Sigurðr échangent leurs apparences comme Grimhildr l'avait appris à ce dernier. Siegfried et Sigurðr agissent sans qu'on sache que c'est eux qui effectuent réellement l'exploit réclamé. Arjuna aussi réussit l'exploit en bandant l'arc, mais déguisé en brahmane, les autres rois ne le reconnaissent pas. Un seul est sûr qu'il s'agit d'Arjuna, Krishna, dieu et roi des Vrishni, invité à la fête. De même, Brynhildr est sûre que c'est Sigurðr qui a franchi les flammes, bien qu'il se soit présenté sous le nom de Gunnarr.

Combien de Brynhildr ?

La question se pose et aucune réponse n'est facilement recevable. En effet, chaque fois que Brynhildr joue un rôle capital dans une partie du récit, elle revêt un aspect différent. Cette multiplicité d'aspects entraîne parfois quelques difficultés de compréhension du récit. Par exemple, il est impossible de déterminer si Brynhildr reconnaît Sigurðr quand il vient la visiter dans sa tour après l'avoir vue tissant ses propres exploits. Brynhildr et Sigurðr se jure fidélité et de s'épouser l'un l'autre après leur première rencontre et elle semble avoir oublié cette promesse lors de la deuxième visite du héros. Ensuite, le choix de Brynhildr comme épouse nécessite de passer au travers des flammes ; il faut donc la prévenir pour qu'elle soit dans sa forteresse pour que le héros qui veut tenter sa chance puisse le faire. Nous nous rapprochons de l'arrivée de Gunther en Islande pour tenter les épreuves imposées pour obtenir Brunhild pour épouse.

Conquête et mariage

La conquête de Brynhildr est une partie étonnante du récit de la saga car les rencontres de Sigurðr et de Brynhildr sont non pas hors du temps du récit mais hors l'espace attendu. La vierge, dont on ignore les raisons de sa présence à cet endroit où Sigurðr la découvre, vit chez son père adoptif, Heimir. Elle est fille de Budli, frère d'Atli. Son caractère de vierge guerrière est gommé en partie pour n'apparaître que sous la forme de muraille de boucliers ou de feu derrière laquelle il faut aller la chercher pour obtenir sa main. L'épreuve à tenter pour l'obtenir comme femme consiste à passer au-dessus de la muraille. C'est Siegfried-Sigurðr qui réussit l'épreuve. Sigurðr réussit son exploit grâce aux qualités du cheval Grani que le vieillard avait fait choisir au jeune homme quand il était encore chez son père adoptif. Grani serait né de Sleipnir, le cheval d'Odin. C'est le même cheval que Freyr remet à Skirnir pour aller chercher la vierge à Jotunheim. La vierge est la fille d'un géant et est donc une géante elle aussi. Le terme de géant est trompeur, car il s'agit non pas d'être à la taille démesurée mais d'être qui sont proches des dieux et qui n'en sont pas, ils ressemblent aux asuras indiens. Leur taille est immense comme leurs travaux sont grandioses, à l'image de leur situation quasi divine. La vierge de Jotunheim peut être aussi guerrière que ses parents. Elle est magicienne comme la fille de Gro qui commença ses incantations pour faire sortir la pierre à aiguiser qui s'était *plantée dans la tête de Thor après son combat avec le géant Brynhildr se présente comme une walkyrie à Sigurðr, piquée de l'épine du sommeil par Odin pour avoir mal exécuté son ordre* et désir. Mais cet état de walkyrie ne se conjugue plus que comme vierge guerrière, même si certains traits sont conservés.

Le mariage de Sigurðr avec Guðrun

Avant le mariage de Brynhildr avec Gunnarr, il convient de regarder préalablement celui de Sigurðr avec Guðrun. Ce mariage est annoncé deux fois, une fois à chacun des futurs époux. Brynhildr déclare lors de la visite de Sigurðr dans sa tour, qu'il se mariera avec

Guðrun ; et quand Guðrun effectue la même démarche pour aller voir Brynhildr, elle lui apprend également son mariage avec Sigurðr, mais aussi la mort du héros, son futur mari. Ce mariage s'effectuera aux dépens de l'amour juré entre Sigurðr et Brynhildr lors de leur première rencontre.

Il me faut dénombrer les troupes des guerriers et, pour toi, tu épouseras Guðrun, fille de Gjuki. (ch 24)

Brynhildr répond : « Je vais te dire ce qui va se produire : chez vous va venir Sigurðr, celui que je me suis choisi pour mari. Grimhildr lui donnera l'hydromel mêlé de maléfices, qui nous plongera tous dans une grande détresse. C'est lui que tu épouseras, mais tu le perdras bientôt. Tu épouseras le roi Atli. Tu perdras tes frères et alors tu tueras Atli. » (ch25)

Un mythe n'est pas un roman et il n'y a pas lieu de retenir l'haleine du lecteur ou de l'auditeur dans l'attente de savoir le déroulement de l'action, les auditeurs doivent connaître tous les éléments du récit pour apprécier la bonne application des principes qui gouvernent les actes de chacun des héros.

Sigurðr chevauche en grand arroi, aurait déclaré la Chanson de Roland, et il arrive devant la forteresse de Gjuki. Il y entre avec son cheval et tout son or. Grimhildr voit combien Sigurðr aime Brynhildr et un soir, elle lui sert à boire une corne en lui demandant de la boire, pour que Gjuki soit son père, elle sa mère et Högni et Gunnarr, ses frères. C'est le breuvage plein de maléfices auquel faisait allusion Brynhildr devant Guðrun. Ensuite elle propose à son mari de donner sa fille en mariage à ce héros puissant et si riche. Guðrun sert à boire le soir et après quelques temps, Gjuki et Gunnarr proposent qu'il prenne Guðrun pour épouse. Gunnarr et Högni se lièrent alors de fraternité jurée avec Sigurðr, comme s'ils étaient frères de mêmes père et mère.

Bien évidemment, nous sommes loin du mariage de la Chanson. Pour obtenir la main de Kriemhild, il doit prouver sa vaillance, grâce aux Danois qui viennent à point nommé ravager les terres de Gunther. Mais cela n'est pas suffisant et il faut que Siegfried aide Gunther à obtenir la main de Brunhild, la vierge guerrière de l'Islande dont il a entendu parler si merveilleusement. Les deux mariages seront célébrés le même jour. Guðrun est donnée comme femme à Sigurðr en raison de son état prestigieux de héros et de l'aide qu'il a apporté au royaume. Alors que Gunther est seul roi, Gunnarr est le fils du roi régnant, Gjuki, toujours sur son trône. Gunnarr et Gjuki ne règnent pas ensemble, mais Gunnarr en tant que fils aîné, apparemment, est le conseil de son père. Nous sommes devant un mariage arrangé comme il devait en arriver plus ou moins souvent : le mariage de Signy à Siggeir est aussi arrangé, bien qu'il ne plaise guère à Signy. Son père Völsungr lui rappelle ses devoirs et que ce mariage est une bonne chose pour chacun. Guðrun est intéressée par cette alliance, bien qu'elle en ait appris tous les méfaits par Brynhildr. Les grandes assemblées où l'on boit énormément sont l'objet de multiples querelles et Siggeir reprochera à Sigmundr de ne pas lui avoir donné

l'épée que lui seul a pu retirer du tronc de l'arbre dans lequel l'avait plantée le vieillard (193) un chapeau de biais sur la tête, borgne et une épée à la main. Ce sera l'occasion de tuer tous les membres de la famille des Völsungar, à l'exception de Sigmundr.

Le mariage de Gunnarr

Avant de parler du mariage de Gunnarr, il est bon de rappeler que son frère, Högni est lui-même déjà marié à une certaine Kostbera, ou Bera, comme nous l'apprendrons plus tard. Dans la Chanson, Hagen semble aussi être marié, mais nous ignorons avec quelle femme laquelle ne joue aucun rôle dans ce mythe. Après le mariage de Guðrun, Grimhildr déclare à Gunnarr qu'il ne lui manque qu'une chose, d'être marié. Il conviendrait qu'il épouse Brynhildr et Sigurðr l'accompagnera. Tandis que Gunther entend parler de Brunhild qui vit en Islande et qu'il la désire pour femme, car il a entendu vanter sa grande beauté et ses richesses, Gunnarr et Sigurðr vont voir le père de Brunhild, Budli, qui les renvoie à celui qui est désigné comme père adoptif, Heimir. Le père adoptif indiquerait plutôt un homme chargé de l'éducation. Le fosterage avait largement cours, semble-t-il, chez tous les peuples indo-européens. Pour Brynhildr, une femme, cette position est étrange, sauf si l'on considère qu'elle est une vierge guerrière, c'est-à-dire que l'aspect guerrier a plus d'importance que son aspect féminin. C'est ce qu'elle dit à Sigurðr : « *Il me faut dénombrier les troupes des guerriers...* » L'activité combattante semble la plus importante, même si elle exerce des arts bien plus nombreux que toutes les autres femmes. La mère des Gjukungar a un rôle plus important que Ute, la mère des Nibelungen. Grimhildr incite son fils à prendre Brynhildr pour épouse, alors que Gunther souhaitait prendre celle dont il avait entendu vanter les qualités.

Heimir envoie donc le demandeur sur la montagne, pas très loin, où Brynhildr est assise dans son château, entouré de flammes en avertissant qu'elle ne choisirait pour mari que l'homme qui chevaucherait par-dessus les flammes qui ceinturent le château. Gunnarr tente l'expérience sur son cheval qui renâcle devant l'obstacle et refuse de le sauter. Il emprunte le cheval de Sigurðr mais le cheval refuse de passer par-dessus les flammes. Sigurðr et Gunnarr échangent leurs apparences comme Grimhildr leur avait enseigné et Sigurðr, sous le visage de Gunnarr saute par-dessus le feu monté sur Grani qui ne bronche même pas.

Sigurðr la découvre assise et revêtue de sa broigne. Il lui déclare qu'elle doit devenir sa femme puisqu'il a chevauché les flammes, comme elle l'avait demandé. Elle finit par se rendre à cette raison et ils restent tous les deux trois jours derrière le feu. Sigurðr pose son épée sur le lit entre elle et lui, en prétendant :

« C'est ainsi qu'il célébrerait ses noces avec sa femme ou bien qu'il en recevrait la mort. »

Le jour même, (après le troisième jour ? ou elle sort et revient à son château ?) elle va voir son père adoptif et lui annonce qu'un roi était venu jusqu'à elle en chevauchant les flammes et qu'il prétendait s'appeler Gunnarr, bien que pour elle, seul Sigurðr fût capable d'un tel exploit. Cette épreuve nous oblige à regarder de nouveau le cheminement de Gunther vers Brunhild. Gunther entend parler et Siegfried peut lui raconter une partie des épreuves qu'il aura à subir et leur grande difficulté que la Chanson étale complaisamment.

Grani franchit deux fois la muraille : la première fois pour Sigurðr qui découvre ce que contient ce château, nom pompeux pour un tertre, surmonté d'un étendard et entouré de boucliers, image des soldats censés défendre la motte de leur seigneur, et en plus d'où émane un halo de grande lumière. La seconde fois, il échange son visage avec celui de Gunnarr et saute avec son cheval par-dessus les flammes comme si c'était Gunnarr qui avait sauté par-dessus l'obstacle brûlant. Le cheval de Siegfried est inutile dans le concours d'épreuves imposé par Brunhild dans son château d'Islande. La *tarnkappe* fait merveille contre Brunhild. Elle sert deux fois contre cette vierge à la force démesurée. La première fois pour accomplir les épreuves en laissant croire que c'est Gunther qui renvoie la pierre ou jette le javelot et la seconde fois en luttant contre la même vierge pour permettre à Gunther de passer une nuit de noces normale et non pendu à un clou. La double utilisation de la *tarnkappe* ou masque de camouflage (c'est le sens de *tarnen*, camoufler) vaut le double recours à Grani pour sauter deux obstacles distincts et pourtant très semblables. Il est vrai que le dieu Freyr sous la forme de Siegfried se contente, et à juste titre, des objets forgés par les nains. Il reçoit l'épée avec laquelle il tue les deux nains et plusieurs des hommes qu'ils lui ont envoyés pour le faire périr. Un nain, Eitri, confectionna trois objets pour les trois dieux Odin, Thor et Freyr : pour Odin, une lance qui ne s'arrête jamais pendant son jet, pour Thor la chevelure en or à remettre à Sif, sa femme, et pour Freyr, le bateau *Skidbladnir* qui obtient toujours le vent favorable. Loki parie avec le nain Brokk qu'il ne peut faire mieux que son frère et le nain apporte peu après un anneau qui dégoutte huit anneaux d'or semblables chaque neuvième nuit, le *verrat* qui court à travers les airs plus vite que n'importe quel cheval et qu'il ne connaîtrait jamais d'obscurité tant ses soies étaient brillantes et le marteau *Mjöllnir* qui ne rate jamais son coup et revient dans la main du lanceur. Sigurðr possède un cheval merveilleux qui court plus vite que les autres, qui saute plus haut que les autres et ne craint pas les flammes. Seule manque la brillance, mais puisque Grani est un descendant de *Sleipnir*, rien ne peut l'arrêter. Ces trois objets reçoivent deux applications dans les épreuves que réussit Siegfried sous la *tarnkappe* pour le compte de Gunther et le troisième voit sa réalisation avec Sigurðr. Le javelot que douze chevaliers arrivent juste à porter correspond à la lance *Gangnir* d'Odin, la pierre que peinent à apporter les chevaliers de Brunhild au marteau *Mjöllnir* et le sanglier aux soies lumineuses à Grani. La *Chanson des Nibelungen* reste toujours plus proche de la mythologie germanique.

Brynhildr devient à la fois la fille qu'il faut faire rire et nous ne voyons pas qu'on y parvienne. Mais Loki n'apparaît pas dans l'épopée, quelle que forme qu'on souhaite lui donner. Elle accepte le mariage avec Gunnarr, sans gaieté mais comme étant l'homme qui a réussi à franchir le cercle de feu qui entourait son château. Sigurðr, sous la forme de Gunnarr, reste fidèle à son frère juré et pose son épée entre Brynhildr et lui. La nuit de noces n'est pas gaie, mais Gunnarr ne connaît pas la pendaison au clou par la vierge Brunhild qui refuse de coucher avec Gunther tant qu'elle ne sait pas pourquoi Siegfried s'abaisse autant devant lui. La Thidrekssaga va plus loin, puisque c'est Sigurðr qui déflore Brynhildr pour que le roi Gunnarr puisse en faire sa femme, après trois nuits passées pendu à un clou dans la chambre. La position de Gunnarr dans la saga se trouve complètement modifiée par rapport à celle de Gunther dans la Chanson. Gunnarr n'est pas demandeur de Brynhildr, c'est sa mère Grimhildr qui lui suggère de la prendre pour épouse et l'y pousse. Il n'a qu'une épreuve à exécuter et Sigurðr la réussit pour lui, parce que sa mère lui a conseillé de prendre Sigurðr avec lui pour parvenir à prendre la vierge guerrière pour femme. Après avoir sauté à l'intérieur de sa forteresse, Sigurðr donne à Brynhildr un anneau tiré du trésor de Fafnir, mais lui reprend celui qu'il lui avait donné la première fois qu'il avait sauté par dessus le rempart de boucliers. Gunther désire Brunhild et demande à Siegfried de l'aider à remporter les épreuves, car ce dernier a précisé à Gunther qu'il lui serait impossible de les exécuter lui-même. Le rôle de Gunther s'est déplacé dans la saga car Grimhildr n'est plus seulement une conseillère, mais celle qui pousse à la réalisation de ses pensées. Gunnarr est beaucoup plus passif que Gunther et il ne prend pas de décisions, mais Gunther est roi et son père n'a pas d'existence avérée tandis que Gunnarr est fils de roi, puisque Gjuki règne encore.

La mort de Brynhildr

La mort de Brunhild ne nous est pas connue par la *Chanson* qui n'a pas poussé jusqu'à la mort de tous ses héros ou héroïnes. Au contraire, la dernière présentation de Brunhild consiste à montrer que l'enfant inespéré qu'elle a eu de Gunther et mis opportunément au monde sera le successeur de son défunt père et tous les feudataires encore vivants ou ayant des représentants qualifiés viennent apporter leur hommage au nouveau roi et jeune roi fait chevalier, Moyen âge oblige, pour la circonstance. Le rôle de Brunhild est ainsi définitivement achevé et la *Chanson* se termine.

La *Völsunga saga* ne s'arrête ni à cet aspect cyclique ni à la continuation de la vie ni à l'apparition de nouveaux héros qui devront se montrer dignes de la voie de leurs aînés. La *Völsunga saga* nous entraîne plutôt à connaître la mort de Brynhildr, celle qu'elle se donne, car il faut qu'elle meure et qu'elle partage le bûcher funéraire de celui qui aurait dû devenir son époux, Sigurðr. Cette mort nous renvoie une nouvelle fois au côté divin de Brynhildr, mais toujours en filigrane. Brynhildr est bien Freyja, mais l'aspect de la divinité est toujours occulté par un comportement étonnant et surprenant. Brynhildr n'est pas la cause de la mort

de Sigurðr, mais pourtant c'est bien elle qui en est le détonateur. Il faut croire qu'il y a deux Brunhild, l'une portrait de la déesse, et l'autre, fille de Budli éduquée chez Heimir. La fille cause la mort de Sigurðr en ne supportant pas l'anneau d'or rouge que Guðrun lui montre alors qu'elles se lavent ensemble. A ce moment Brynhildr considère Sigurðr comme un serf ou un vassal du roi. L'anneau est la démonstration qu'il détient bien l'or d'Andvari sur lequel régnait Fafnir. C'est l'anneau sur lequel Andvari a prononcé sa malédiction qui atteindra quiconque possédera l'or extorqué par Loki lui pour payer le wergeld. Odin paie à Hreidmarr le wergeld exigé pour la mort de son fils, Otr. Hreidmarr est tué par ses fils, mais l'aîné, Fafnir, ne partage pas l'or avec le cadet, Reginn. La suite nous est connue. L'anneau appartient à Sigurðr qui l'aurait donné à Brynhildr, puis repris, et en aurait fait don à Guðrun. Dans la *Chanson*, Siegfried reprend l'anneau, mais il se sert dans le noir de la seconde nuit qui suit le mariage de Gunther puisqu'il a soufflé toutes les bougies en arrivant dans la chambre de Gunther.

Mort et derniers conseils

Brynhildr décide de sa mort en même temps que la mort de Sigurðr. La mort de l'un entraîne automatiquement la mort de l'autre. Mais avant de mourir, Brynhildr a encore deux séries de conseils, ou d'information, à donner. Le premier a trait à la mort de Sigurðr et à la trahison qui y a conduit et le second à l'avenir et à la façon de conduire ses funérailles. Alors que Brynhildr avait crié vengeance pour l'anneau d'Andvari que Guðrun lui a montré, elle regrette devant Gunnarr le mal que lui et ses frères lui ont causé. Elle lui reproche le jour où ils ont mêlé leur sang et sont devenus frères jurés. Elle lui rappelle qu'entre elle et lui il avait placé son épée pour respecter sa parole. Brynhildr fait mention d'une conversation qu'elle a eue avec le roi Atli, son frère, et il lui a demandé si elle épouserait celui qui chevaucherait Grani. Elle a répondu qu'elle épouserait le fils de Sigmundr.

La seconde série de conseils se rapporte au futur. Brynhildr dévoile la suite de l'histoire et tous les désagréments qui vont survenir aux membres de la famille de sorte qu'il n'y aura aucun survivant. Nous retrouvons ici le récitant qui a besoin d'indiquer la suite du récit et qui met ces paroles dans la bouche du seul personnage capable de les donner. Les événements ne sont pas précisés mais leurs conséquences sont entièrement dévoilées et elles sont néfastes. La conduite de ses funérailles ne présente pas d'intérêt au point de vue de l'épopée et d'ailleurs l'épopée est succincte à ce sujet.

Deux morts

Les deux morts de Sigurðr et de Brynhildr se correspondent : les serments échangés n'existent que pour le récit. Le destin des walkyries exige qu'après la punition elles déchoient et prennent un mari humain, et celui qui doit la délivrer est le même que celui qu'elle aurait dû tuer sur le champ de bataille. Or Brynhildr raconte son histoire à Sigurðr et elle n'aurait

pas dû tuer Hjalmgunnarr mais l'autre roi, Agnarr. Agnarr est un nom assez commun et nous connaissons plusieurs récits qui mettent en scène un homme nommé Agnarr. Le plus intéressant dans ces comparaisons serait celui du Grimnismal où Agnarr est l'enfant qui vient donner au voyageur qui rôtit lentement près du feu une corne à boire. Sigurðr n'est pas Agnarr, mais le héros parfait seul capable d'effectuer le saut au-dessus des flammes, parce qu'il a reçu d'Odin le cheval adéquat. Le voyageur était Odin et le dieu confère au fils le pouvoir de sauter par dessus les flammes sans rien craindre. Mais ce chant se termine sur la mort de Grimnir qui laisse tomber son épée et se transperce avec elle en voulant la récupérer. C'est aussi l'épée ou l'épieu qui transperce Sigurðr.

Le mythe de Bellérophon nous ramène à une créature extraordinaire et à un animal que le héros ne peut trouver seul. Fafnir n'est pas la chimère mais pour s'en débarrasser, il faut un cheval et le devin consulté indique à Bellérophon avec quel animal il combattra utilement la chimère et comment le découvrir. Bellérophon le découvre en train de boire à l'une de fontaines sur l'acropole de Corinthe et le calme en lui passant au cou le collier d'or donné par Athéna. Le détail de localisation est amusant dans la mesure où Bellérophon reçoit l'ordre de tuer la chimère alors qu'il est chez Iobatès, beau-père de Proitos, en Lycie ! Le vieillard a indiqué au jeune Sigurðr comment choisir parmi les chevaux du roi Hjalprekr : celui qui ne remontera pas de la rivière où il les a envoyés. Pégase boit à l'une des fontaines de l'acropole. La rivière est profonde et l'acropole est élevée. Fafnir est un serpent ou un dragon, qui fait peur, comme la chimère, monstre à tête de lion, corps de chèvre et queue de serpent fait peur car elle crache du feu. Sigurðr creuse des trous et tue le serpent par en dessous, alors que Bellérophon sur son cheval ailé tue la chimère par au-dessus. Le cheval ailé, Pégase, est la réplique de Grani, fils de Sleipnir, cheval d'Odin. Sleipnir est représenté comme ayant huit pattes. Cela ne signifie pas qu'il en ait huit, mais qu'il court si vite qu'on lui donne un nombre double de pattes pour représenter cette vitesse. Pégase est un cheval des dieux, ailé pour montrer qu'il court plus vite que tous les autres. Il faut voir aussi que le feu de la chimère se compare aux flammes de la forteresse de Brynhildr. Un autre exploit de Bellérophon consistera à attaquer les amazones, alliées des Solymes. Les amazones valent bien les walkyries, en tant que vierges (?) guerrières.

Brynhildr a tué donc par erreur un "Gunnarr au heaume", vieux roi guerrier renommé, et elle épouse contre sa volonté un jeune homme, Gunnarr, fils de roi et guerrier éprouvé, au heaume étincelant et rutilant. Comme il est impossible d'identifier Agnarr, le roi tué par Brynhildr, à Sigurðr, Sigurðr devient le héros à abattre pour remettre de l'ordre dans le cours des événements de la vie de la walkyrie. La vierge s'est éprise de Sigurðr, parce que, seul, il a franchi la muraille de flammes, que, seul, il était capable de le faire parce qu'il avait Grani, comme monture et que, seul, il pouvait monter Grani pour tenter l'aventure. Elle s'était jurée de n'épouser que cet homme-là. Elle s'est méprise sur celui qu'elle a vu derrière son rideau de

feu, car il ressemblait à Gunnarr, mais c'était bien Sigurðr. Elle subit ainsi la méprise qu'elle a commis en n'obéissant pas aux volontés signifiées par Odin.

Le destin des deux héros est tragique, mais correspond au destin fixé par les Nornes et qu'Odin n'a pas voulu modifier. La saga ne nous raconte pas une histoire de famille historique, même si certains noms rappellent des rois historiques. Elle cherche à montrer le destin des walkyries déchues et le sort auquel ceux qui s'y attachent risquent de tomber. La vie de Siegfried n'appartient pas à ce registre, car le dieu n'a que faire des walkyries. Sa sœur est chargée de recevoir les autres morts des combats. Freyr est le maître de la richesse et un fin guerrier, le corné qui ne craint pas les coups de l'adversaire, parce qu'ils ne peuvent entamer sa peau, qu'ils ne peuvent le tuer. Il faut une trahison et seul l'épieu d'Odin peut le transpercer. Hagen est aussi représenté borgne comme le dieu Odin et c'est avec un épéu qu'il tue Siegfried en train de boire à la rivière.

Guðrun

Le dernier grand personnage à voir est Guðrun. Si l'on considère le déroulement des événements narrés par la saga, on se rend compte qu'elle tourne autour de quatre personnages qui se remplacent les uns les autres au fur et à mesure de l'avancée du récit. Le premier personnage, c'est Sigmundr, autour de qui gravissent les doublets Helgi et Sinfjötli. De Sigmundr, nous passons par Hjördis à Sigurðr. Quand apparaît Brynhildr, Sigurðr commence à s'effacer peu à peu et Brynhildr tient le haut du pavé. Après Brynhildr, la dernière figure qui nous guidera jusqu'à la fin du récit sera Guðrun. Quand Brynhildr rencontre Guðrun, c'est encore Brynhildr le personnage important, par ses connaissances ou par sa place au sein du déroulement du récit. Les deux personnages centraux sont certes Sigurðr et Brynhildr, mais chacun d'eux remplit son rôle séparément et l'un d'eux s'efface toujours devant l'autre. Sigurðr est le plus important dans la découverte de la vierge au bouclier, mais c'est Brynhildr qui prend le pas quand il s'agit du mariage de Gunnarr, quand il s'agit de la mort de Sigurðr. La chevauchée par-dessus les flammes ou le rempart de boucliers n'emportent pas les mêmes conséquences. Après la mort de Sigurðr, Guðrun devient le dernier moteur du récit.

La fille des Gjukungar

Fille de roi, Guðrun vit une vie de fille de roi. Elle peut s'inquiéter de ses rêves et partir avec ses suivantes et servantes voir quelqu'un qui soit apte à les déchiffrer. Femme mariée, elle va voir la femme du fils du roi, futur roi pour connaître ce qui fait les désagréments de son épouse. Dans les deux cas, la visite à Brynhildr ne nous apprend rien sur Guðrun, mais sur Sigurðr et ensuite sur Brynhildr et les relations entre elle, Sigurðr et les autres Gjukungar.

Rencontres

Avant l'arrivée de Sigurðr et après son mariage avec le héros, Guðrun va voir Brynhildr. Elle y apprend les événements futurs qui ne peuvent manquer de se réaliser, moins parce que la sagesse de Brynhildr lui permet de connaître le futur que parce que le récit n'avance pas sans que personne, à un titre quelconque, ne précise la suite des événements. Nous ne sommes pas dans le roman où il faut tenir le lecteur en haleine jusqu'au dénouement. La Chanson des Nibelungen nous apporte son lot d'informations préalables, mais elle en charge le récitant ou Hagen qui de sa propre sagesse voit les conséquences qui se profilent, tandis que l'épopée demande à un héros ou une héroïne de faire ces annonces et Brynhildr est le moyen choisi.

La première rencontre est amicale, c'est Guðrun, la fille du roi, qui se déplace en chariot doré pour aller visiter Brynhildr, la vierge sage. Le rêve est évident car il faut d'une part que les auditeurs le comprennent vite et d'autre part que l'interprétation donnée paraisse la bonne. Le faucon aux plumes dorées qui vient se poser sur la main de Guðrun ne peut être que Sigurðr. Mais avant l'explication du rêve, il convient de mentionner tous les grands rois qui sont aptes à briguer la main de la fille du roi. Un héros peut les dépasser tous, ce sera Sigurðr. La réponse au rêve est toute trouvée et correspond à la sagesse de la vierge guerrière et aux besoins du récit.

La seconde rencontre se déroule en deux temps : le premier, c'est la dispute et le second la tentative de s'entendre de nouveau mais qui ne fait qu'envenimer les choses. Nous avons déjà vu que la dispute était assez factice dans la saga car elle contredit tout ce que Brynhildr avait déclaré de Sigurðr auparavant. La seconde partie consiste en un entretien qui se veut posé et amical : « Réjouis-toi ! » dit Guðrun à Brynhildr. L'affliction de Brynhildr devient alors compréhensible puisqu'elle se dit que Guðrun a un mari plus noble que le sien et elle ajoute que toutes les souffrances des uns et des autres que Guðrun expiera proviennent de Grimhildr, la mère de Guðrun.

Nous sommes bien loin de la *Chanson* qui donnait à Brunhild un rôle plus revendicatif que la saga a dû gommer pour accorder à Brynhildr un rôle conséquent en tant que vierge guerrière. Brynhildr déclare aimer Gunnarr, mais reproche à Guðrun d'avoir été marié avec celui avec lequel elle avait fait serment de se marier. Guðrun n'est pas en faute, mais sa mère.

Trois mariages et deux morts

Guðrun connaîtra trois mariages : Sigurðr, Atli et Jonakr. Les deux premiers sont connus et le troisième porte un nom moins célèbre. Le mariage avec Sigurðr a déjà été amplement vu. Celui avec Atli appartient à la continuation du récit mais ne cadre plus avec

l'histoire même de Sigurðr. Le troisième constitue un rebondissement pour amener un récit sans doute hors de la saga mais qui ainsi pouvait être casé facilement : la mort des trois enfants de Jonakr.

La Chanson n'en connaît que deux et le second intervient onze ans plus tard. Kriemhild pleurait pendant ce temps dans la tour où elle s'était retirée sans plus voir quiconque. Guðrun n'a pas le même sort. Guðrun veut se noyer, mais elle est recueillie par un autre roi, Jonakr à qui elle donnera trois garçons. Mais ce complément de l'histoire à l'intérieur de la saga n'est que la continuation sous une autre forme des débuts de la lignée descendante de d'Odin.

Kriemhild et Guðrun

Entre les deux femmes, il existe un fossé complet. La passivité de l'une s'oppose aux désirs cruels de l'autre. Guðrun deviendra plus cruelle, nous dit la saga, après avoir mangé du cœur de Fafnir, mais cela ne concerne plus les récits que contiennent la Chanson et la plainte. La cruauté de Guðrun appartient à une extension qui reprend sur un autre mode les mêmes motifs.

Le mariage

Guðrun est mariée par le désir de son père et avec le consentement de sa mère qui y a mis du sien pour parvenir à ce résultat. Kriemhild attend ce même moment qu'elle n'ose pas forcer pour ne pas essuyer un refus des siens. Gunnarr se mariera après Sigurðr, tandis que Gunther se marie le même jour que Siegfried, car Gunther a retardé le mariage du héros jusqu'au jour où lui se marie. Les unions des deux récits ne sont pas sur le même plan : Grimhildr conseille son mari Gjuki, roi régnant, alors que Ute, mère des futurs Nibelungen intervient à peine. Elle est consultée, mais elle ne prend jamais la parole.

Guðrun est une fille à marier et il appartient à son père de décider de celui qui sera son époux. Servir à boire est un moyen de savoir les sentiments des femmes ou des filles envers ceux à qui elles doivent servir à la table à boire. Guðrun n'a rien qui lui soit propre, sinon de devenir l'épouse de Sigurðr, parce que depuis que Sigurðr est à la cour de Gjuki, la sécurité règne encore plus qu'avant. Guðrun, comme ses frères surpassaient les enfants des autres rois en taille et en beauté. Le mariage est une façon d'assurer la pérennité de la situation au profit du roi en donnant sa fille à un héros remarquable. Il faut seulement s'assurer que le héros ne cherche pas la main d'une autre femme. Sigurðr aime visiblement Brynhildr et Grimhildr lui en fait passer l'envie grâce à un breuvage magique qui lui fait oublier l'attrait qu'exerce sur lui Brynhildr. Kriemhild n'appartient pas à ce type soumis. Au contraire, elle est charmée par Siegfried dont elle s'éprend aussi secrètement que Siegfried voudrait se marier avec elle. Mais la parentèle veille et ne laisse pas le mariage à la portée du premier venu, fût-il un héros

remarquable qui permet au royaume de vivre en paix. La dernière épreuve avant l'union sera l'aide apportée à Gunther pour qu'il prenne pour épouse Brunhild, la fière vierge qui vit en Islande. Les deux unions seront alors célébrées le même jour.

Siegfried se marie volontairement à Kriemhild dont il vient briguer la main. Siegfried ignore, car la *Chanson des Nibelungen* ne le mentionne pas, tout serment de mariage avec Brunhild, tout sauvetage de la walkyrie dans son château entouré de flammes. Le skirnismal indique, nous l'avons vu, que Freyr donne à son homme-lige, à son féal, Skirnir, un cheval capable de franchir les flammes, tout comme Grani. Helgi, double de Sigurðr, va combattre le roi Hödbroddr et sur le champ de bataille apparaissent les vierges guerrières, telles qu'on eût dit des flammes brûlantes. Helgi ne va sauver personne, mais Sigrun qui les conduit deviendra sa femme parce qu'il a accompli l'exploit de tuer Hödbroddr qu'on lui avait promis pour mari. Sigurðr épouse Guðrun après avoir bu un philtre qui lui fait oublier Brynhildr, mais Siegfried n'a oublié personne, puisque apparemment il ne s'est engagé auparavant auprès de quiconque. Kriemhild se situe entre ces deux personnages féminins de la *Völsunga saga*. Guðrun est une Kriemhild bien terne, car elle n'a plus le comportement de la déesse. Elle devient la fille d'une reine, redoutable magicienne, Grimhildr, femme très simple et sans histoire. Kriemhild est plus que la fille de dame Ute, reine mère dont on parle mais qu'on ne voit jamais. Kriemhild est autant reine que Brunhild, la femme de son frère Gunther. Kriemhild endosse les traits d'une déesse et ces traits sont partagés dans la saga entre Brynhildr et Grimhildr. La première est la cornée, la seconde est magicienne, comme Freyja fait partie des cornés et est maîtresse du seidr qui n'est pas la même magie que celle d'Odin.

Le breuvage magique nous rappelle sans conteste l'histoire de Tristan qui va chercher femme pour son oncle et qui malencontreusement boit le philtre avant celui auquel il était destiné. Yseult est d'abord une magicienne qui a pour défenseur un preux, le morholt, que Tristan a tué en combat singulier. Elle est une guérisseuse, qui guérit celui qui a tué son preux et auquel elle a voué une haine inexpiable. Partant tuer un dragon, il tombe après l'avoir tué en raison des exhalaison du monstre. Yseult le soigne une nouvelle fois et découvre alors qu'il est le meurtrier de son champion, mais elle renonce à toute vengeance. Le comportement d'Yseult est l'opposé de celui de Brunhildr qui la seconde fois décide qu'il faut tuer Sigurðr. Ce héros n'a pas tué le champion qu'elle soutenait, car il est ce champion, mais il a rabaissé le champion qui est devenu son mari. Alors qu'Yseult soigne par deux fois le meurtrier du Morholt, Brynhildr ne supporte pas que Gunnarr soit inférieur à celui qu'elle n'a pas épousé. Tristan vit quand Sigurðr meurt.

La mort des enfants d'Atli

Guðrun deviendra plus sage après avoir mangé un morceau du cœur de Fafnir dont Sigurðr avait conservé la moitié. Brynhildr fera tuer le louveteau après avoir obtenu la mort

de son père, Sigurðr, et l'enfant sera brûlé sur le bûcher du père, où Brynhildr s'immolera elle aussi. Guðrun en deviendra aussi plus cruelle, nous dit la saga. Sa cruauté apparaîtra avec les enfants qu'elle aura d'Atli et qu'elle n'hésitera pas à tuer. Leur père mangera leur cœur et boira dans leurs crânes montés en coupes précieuses. Nous ne sommes pas loin de Wieland-Völund, qui tue ainsi les deux enfants de son maître, Nidud, avant de s'envoler grâce aux ailes qu'il s'est fabriquées. Guðrun fera tuer Atli dans sa halle après lui avoir révélé l'atroce réalité. Kriemhild ne tue pas son fils, mais la passivité d'Etzel permet à Hagen de décapiter devant ses yeux le jeune Ortlieb, dont le père a demandé peu avant que les invités, Hagen et Gunther, l'emmènent avec eux et procèdent à son éducation. Le sang de l'enfant sera comparé par Hagen au bon vin qu'on boit en signe d'amitié. Kriemhild tuera Hagen, le dernier survivant des Nibelungen, avec Balmung, l'épée de Siegfried que s'était attribuée Hagen après avoir assassiné son beau-frère. C'est un autre homme qui abat Kriemhild, mais elle ne tue pas Etzel qui reste sauf et une nouvelle fois se trouve veuf. Guðrun laisse son mari Atli inviter les Gjukungar parce qu'il veut leur extorquer l'endroit où ils ont jeté l'or de Sigurðr dans le Rhin. La cupidité réapparaît subitement à cet endroit du récit. Kriemhild demande à son mari, Etzel, de les inviter parce qu'elle veut se venger de ses frères et qu'elle souhaite récupérer l'or de feu son époux. Dans les deux cas, Guðrun ou Etzel ignorent les intentions de l'invitant. Etzel veut faire plaisir à sa femme qui n'a pas revu ses frères, Atli cherche l'or dont il a besoin pour se montrer très grand roi. Guðrun reste passive car Atli décide de l'invitation seul, alors que Kriemhild est active, malgré ses pleurs et son renfermement après le meurtre de Siegfried.

L'or du Rhin et la mort d'Atli

Mariage forcé

Guðrun se montre inconsolable et s'enfuit un jour par les forêts pour arriver à la halle de Halfr, roi de Danemark où elle reste chez Thora, fille de Hakon, sept saisons. Sa mère finit par l'apprendre et propose à ses frères de lui payer une compensation, un wergeld, pour la mort de son mari. Les deux frères acceptent la proposition de leur mère qui demande instamment de partir avec eux. Le voyage dure un temps indéterminé et toute la troupe arrive chez le roi Halfr qui a recueilli Guðrun. Grimhildr oblige à boire une boisson magique qui fait oublier à Guðrun ses déboires et leurs causes. Grimhildr vient alors lui proposer de se marier avec Atli. Elle refuse et Guðrun prédit l'avenir comme Brynhildr l'avait prédit devant elle quand elle était allée chez elle pour obtenir qu'elle lui interprète ses rêves.

Alors Grimhildr dit :

« Fais ce que nous te demandons et pour cela tu auras grande estime et amitié. » (...) ces propos avait si grande vertu que force fut qu'ils s'accomplissent.

Et Guðrun ajoute :

« Il faudra que cela s'accomplisse et pourtant cela va contre mon gré et cela ne sera guère pour la joie mais pour le deuil. »

Nous sommes fixés sur la suite tragique du récit. Guðrun part avec les siens jusque chez Atli, qui visiblement les attend. Il faut sept jours de chevauchée, sept jours de bateaux, sans précision s'il s'agit sur la mer ou sur un fleuve, et sept jours par voie de terre. Le trajet est long, mais sans aventure périlleuse. Mais l'humeur de Guðrun est toujours maussade et la vie commune n'est guère joyeuse.

Rêves et invitation

Une nuit, Atli rêve et raconte ses songes à Guðrun. Les premiers ont trait à leurs fils et Guðrun précise qu'ils sont voués à mourir. Il rêve encore que sa mort est résolue. Mais aucune conséquence n'apparaît dans le texte. Atli réfléchissait à l'endroit où était l'or de Sigurðr mais seuls Gunnarr et Högni le savaient. Il envoie donc les inviter à un grand festin, mais la reine l'apprend et se doute qu'il y avait une ruse. Elle prend un anneau auquel elle noue un poil de loup et grave des runes. Mais en chemin, Vingi, qui conduit la troupe d'invitation, voit les runes et les falsifie. Högni s'étonne d'une telle invitation et de la présence du poil de loup sur la bague. Vingi rétorque qu'il y a les runes gravées. Gunnarr à qui Atli propose son royaume parce qu'il n'a pas d'enfants en âge de gouverner est complètement soul et accepte l'invitation. Il le dit à son frère Högni qui répond que c'est mal avisé mais qu'il ira. Ici, intervient la femme de Högni, Kostbera qui découvre les runes falsifiées et qui parle de ses rêves, mais à chaque rêve décrit par sa femme, Högni trouve une réponse matérielle ; il exprime cependant ses craintes quant à l'invitation d'Atli. La femme de Gunnarr, qui se nomme Glaumvör, seconde femme, raconte aussi ses rêves à Gunnarr, mais ce dernier interprète les rêves de façon à en éloigner le danger. Les deux frères décident de partir, bien que tous les en dissuadent.

Bataille

Ils rament si ferme que la quille se détache, que les tolets se brisent, puis ils montent leurs chevaux et chevauchent par la sombre forêt. En voyant le palais du roi, ils entendent grand vacarme et fracas d'armes. A la forteresse, les portes sont fermées et Högni en fracasse le portail. Vingi déclare que c'est une mauvaise action et qu'il va bientôt les mettre sur la potence. Arrivés devant la halle d'Atli, la bataille commence, ce qu'entendant, Guðrun descend et va embrasser ses frères. Quand elle vit qu'on maltraitait ses frères, elle enfile une broigne, prend une épée et combat avec eux. La plaine était devenue rouge de sang et les Gjukungar avaient fait grand dommage. Atli a perdu beaucoup de ses hommes et ses trois frères et tué beaucoup de ses parents. Atli se replie dans sa halle où les Gjukungar le suivent. Högni abat à lui seul vingt champions d'Atli et en poussent certains dans le feu qui brûlait là. Accablé par le nombre, on s'empare de lui, puis Gunnarr est pris lui aussi. Atli demande qu'on arrache le cœur de Högni, mais un conseiller l'avise de prendre le cœur d'un esclave, Hjalli, qui se met à crier et à pleurer, et Högni intercède pour qu'on le laisse en vie. Ensuite

Atli interroge Gunnarr pour savoir où il a placé le trésor de Sigurðr qu'il voulait obtenir en les faisant venir chez lui. Gunnarr veut d'abord voir le cœur de son frère et on lui apporte celui de l'esclave Hjalli. Il déclare que ce n'est pas le cœur de son frère, car ce cœur tremble fort. Les Huns prennent le cœur de Högni que Gunnarr prétend reconnaître en disant que celui-là ne tremble pas. Gunnarr répond que le Rhin gouvernera l'or avant que les Huns s'en emparent. On jette Gunnarr dans la fosse aux serpents, mais Guðrun avait glissé une harpe à son frère qui en joue avec les doigts de pied de sorte que tous les serpents s'endorment. Seule une vipère hideuse rampe jusqu'à lui et va lui mordre le cœur.

Dans ce dernier passage on peut reconnaître de façon imagée, le récit de la demande de retour de Balder auprès des autres dieux. Hel demande que tous pleurent le défunt dieu et seule une sorcière hideuse refuse de pleurer de sorte que Balder reste chez Hel. Personne ne pleure, sinon Gudrun qui a perdu ses frères avec les quels elle a combattu les hommes d'Atli. Ce sont les serpents qui sont les pleureuses et un seul, une vipère hideuse vient frapper Gunnarr au sternum et cause sa mort. Les derniers héros des Gjukungar étaient morts, virtuellement avant même d'arriver chez leur beau-frère Atli, qui avait décidé de leur perte, puisqu'il avait déjà fait dresser les potences pour les pendre.

Mort d'Atli

Atli propose à Guðrun de la dédommager de la mort de ses frères par de l'or et aussi de se réconcilier. Elle prétend que ce qu'elle avait subi était supportable tant qu'Högni vivait. Elle demande à son mari de faire un grand festin et de grandes funérailles à ses frères. Elle fait le festin et les funérailles pour ses frères et Atli en fit autant pour ses hommes morts. Le soir elle met à mort ses deux enfants et fait monter leurs crânes en coupe. Elle donne leurs cœurs à manger à Atli et lui fait boire du vin mêlé de leur sang. Une fois que le roi eut mangé et bu, Guðrun lui dit ce qu'elle avait fait. Il lui propose d'être brûlée sur un bûcher après avoir été lapidée. Guðrun va trouver le dernier fils de Högni, qui vouait une grande haine à Atli et lui demande de la venger. Quand Atli est endormi, elle va avec le fils de Högni le frapper dans son lit. Guðrun lui rappelle quelle fut sa vie avec Sigurðr, mais qu'elle fut affligée de venir chez lui. Elle lui promet une tombe décente et Atli mort, elle met le feu à la halle. Ses hommes qui ne veulent pas subir le feu s'entretuent. Guðrun s'enfuit et ne veut plus vivre, malgré sa fille Svanhildr, née de Sigurðr. Elle va se jeter dans la mer avec une grosse pierre dans les bras, mais la mer l'emporte et elle arrive à la forteresse du roi Jonakr qui l'épouse.

La grand-salle du palais d'Etzel

Les deux récits sont très différents. Le trajet jusque chez les Huns dure peu et ne connaît aucun incident. Les bateaux se démontent sous la force des rameurs qui naviguent sur ... le fleuve ? la mer ? Vingi ne ressemble pas au jongleur qui était venu proposer à Kriemhild le mariage avec Etzel et que Hagen/Volker tue d'un coup d'épée dans la grand-salle. Le

ménéstrel a peur tandis que Vingi n'hésite pas à mentir effrontément et à affirmer le sort des héros qui sont venus avec lui : des gibiers de potence, laquelle va être incessamment dressée pour eux.

L'accueil de la saga est froid et négatif : une armée les attend et Vingi annonce que les invités sont venus pour être pendus, alors que les Nibelungen sont invités à participer à la fête prévue au solstice d'été et ce sont eux qui déclenchent les hostilités. Kriemhild veut assumer sa vengeance contre ses frères, comme Etzel ne l'avait pas compris, tandis qu'Atli paraît cupide et veut s'emparer de l'or de Sigurðr au motif qu'il en a épousé la veuve. Guðrun a oublié ses rancunes contre ses deux frères et se bat à leurs côtés. La grandeur des combats dans la grand-salle du palais a disparu pour se dérouler devant la halle du roi. La mort d'Ortlieb décapité par Hagen n'apparaît plus sinon que Guðrun, comme une nouvelle Médée, tue les deux enfants qu'elle a eus d'Atli. Elle traite leurs crânes comme le forgeron Wieland traite ceux des enfants de Nidud et donne leurs cœurs rôtis à manger et leurs sangs mélangés à du vin à boire à leur père.

Alors que la grand-salle du palais devient un vrai champ de bataille, digne de Bravellir, la halle d'Atli reste une halle devant laquelle se termine une bataille, comme en ont connu beaucoup de halles, et elle voit mourir les parents d'Atli et beaucoup de ses gens. Le palais d'Etzel brûle pour mieux réduire les vaillants et trop courageux Nibelungen, la halle brûle comme brûlait beaucoup de halles dans la vengeance. Signy, femme de Siggeir, va se jeter dans la halle à laquelle Sigmundr et Sinfjötli ont mis le feu, mais Guðrun s'enfuit et cherche à se suicider, en se jetant à l'eau. Le feu de la halle remplace le feu à la grand-salle, à la demande de Kriemhild, et destiné à tuer un maximum de guerriers Nibelungen. Le feu du Ragnarök devient le feu de la vengeance, comme les gens du nord avaient coutume de mettre le feu à la halle de celui à dont on voulait se venger, devient le feu du bûcher funéraire puisque Atli est mort et que ses compagnons de combats ivres morts brûlent avec lui.

La mort des deux frères, à quoi se résume la famille des Gjukungar désormais, est entièrement repensée. Alors que Gunther est décapité par ordre d'Etzel et que Hagen se moque de Kriemhild, parce qu'elle ne saura jamais où ils ont plongé l'or de Siegfried, Gunnarr est jeté dans la fosse aux serpents après qu'on lui a montré le cœur de Högni. La mort de Högni rappelle le récit du thrall qui envoie sa fourche vers les bateaux. Le thrall courut vers le bord de la rivière et lança sa fourche qui atteignit le roi à la tête et il tomba mort immédiatement. Ce thrall est évidemment Odin qui vient chercher Dag le sage. Le thrall de la *Völsunga saga* est tremblant de peur et est sur le bord du rivage, celui de la mort. Il ne peut lancer d'arme et c'est Högni qui intercède pour qu'on ne le tue pas. Mais le lendemain il meurt pour qu'on présente son cœur comme étant celui de Högni. *La Chanson* fait de Hagen Odin en personne, qui vient donner une leçon aux Huns, représentants du mal extérieur et intérieur, alliés de Loki, Surtr... quant à la mort de Gunnarr dans la fosse aux serpents, elle

n'appartient qu'aux textes norrois et cette mort a été très popularisée. Si Kriemhild tue elle-même Hagen, le dernier survivant des Nibelungen, Guðrun fera passer une harpe à Gunnarr, le dernier survivant des Gjukungar, pour qu'il charme les serpents de la fosse. Une sœur tue le beau-frère, l'autre aide son frère, mais l'une a voulu la vengeance, l'autre y a renoncé grâce au philtre magique de Grimhildr et se répand en injures contre son mari.

La mort de Kriemhild n'apparaît plus que comme la mort tragique des deux enfants que Guðrun a tués elle-même. Au contraire, Guðrun combat avec ses frères, enfile broigne et frappe de l'épée. Nous avons eu une première image de ce type avec Sigrun, qui annonçait ce motif avec la courte geste de Helgi. Kriemhild prend l'épée de Siegfried, laquelle Hagen s'était attribuée et décapite son demi-frère. Un tel acte contraire au droit est sanctionné immédiatement par un personnage arrivé au dernier moment, Hildebrand, qui tue Kriemhild pour ce forfait. Le forfait de Guðrun est de tuer ses deux enfants et celui de Kriemhild, son demi-frère. Atli cherche à se concilier les bonnes grâces de son épouse horrible, alors que le chevalier Hildebrand ne supporte pas l'acte qui n'est pas permis à une femme et la tue ; elle aurait dû demander à Hildebrand d'exécuter Hagen. Kriemhild ne survit pas au massacre gigantesque de la grand-salle.

Etzel est difficile à consoler de la mort de tant de guerriers valeureux, les Nibelungen, comme les siens. Il organise des funérailles pour tous, grandioses, et renvoie les armes des Nibelungen morts à leurs épouses restées à Worms. Guðrun ne tue pas ses frères mais ses enfants et assassine son mari et lui fait des funérailles magistrales en boutant le feu à sa halle. Atli pleure à peine ses enfants et meurt crémé dans sa halle avec tous ses hommes qui s'entretuent pour éviter la mort par le feu. Guðrun cherche à se tuer mais rate son coup et vient s'échouer sur le rivage des terres du roi Jonakr, qui l'épouse. Kriemhild a donné le bon coup avec l'épée de son mari défunt mais elle aussi reçoit le même coup qui l'envoie rejoindre ses frères dont elle avait voulu se venger. Kriemhild pleure continuellement et Guðrun se jette dans la mer avec l'intention de périr noyée. Les larmes abondantes de l'une sont la mer de l'autre. Mais les pleurs de Kriemhild se terminent sur sa vengeance et elle en meurt, tandis que Guðrun qui a tué enfants et mari, elle-même ne meurt pas dans la mer où elle s'est jetée. Si le récit se situait bien sur les bords du Rhin, ce n'était pas la mer qui aurait dû être mentionnée mais le fleuve. Nous ne sommes plus en Rhénanie. Avec Guðrun, nous sommes en présence d'un nouveau rebondissement qui continue l'épopée avec un quatrième personnage, mais qui, en fait, nous raconte une dernière aventure semblable à celles qui ont commencé la saga. La saga termine son cycle qui ne peut pas reprendre en l'absence de vivant, sauf ce que le Skaldskaparmal en dit : « *Une fille nommée Aslaug vécut après la jeunesse de Sigurðr et fut élevée chez Heimir à Hlimdalir ; d'elle, sont issues de grandes maisons.* » Le vivant de la Chanson, c'est le fils de Gunther, au nom inconnu, mais qui assure la continuité de la race et de la vie des hommes après cette bataille gigantesque : neuf mille corps morts sont retirés de

la grand-salle ! Elle a vraiment les dimensions du Wahlhalla. La tuerie de la halle d'Atli ne représente pas ces dimensions qu'elle a perdues et dont la saga a perdu le sens.

Des enfants au sort tragique

Le récit

Le mariage avec Jonakr est l'occasion de parler de la mort de sa fille Svanhildr, née de Sigurðr, et de la vengeance que Guðrun demande à ses trois garçons, nés de Jonakr, d'exercer contre les auteurs de la mort de sa fille. Guðrun recueillie par Jonakr l'épouse et en a trois garçons, mais elle élève avec eux sa fille Svanhildr. Le roi Jörmunrekkr demande à son fils Randver d'aller chez Jonakr obtenir la main de Svanhildr. Jonakr est d'accord pour donner Svanhildr. Dans le bateau qui emmène Randver et Svanhildr, Bikki, le conseiller du roi, dit à Randver, que la fille lui irait mieux à lui qui est jeune, qu'à son père qui est vieux. Randver trouve Svanhildr à son goût. Ils accostent et Bikki va dire au roi que Randver a pris Svanhildr comme concubine. Le roi, fou de rage, envoie son fils à la potence et Randver prend un faucon le dépouille et le fait porter à son père. En voyant le faucon déplumé, le père pense qu'il est désormais dépourvu d'honneur et il ordonne d'enlever la potence, mais Bikki avait fait le nécessaire. Bikki dit au roi qu'il faut faire mourir Svanhildr dans la honte puisque c'est à cause d'elle que tout est arrivé. Svanhildr qui s'est enfuie est retrouvée dans une forêt, elle est emmenée, puis est ligotée à la porte de la forteresse pour être foulée aux pieds des chevaux. Mais à chaque fois qu'elle ouvrait les yeux, les chevaux n'osaient plus avancer et la fouler de leurs sabots. Bikki lui fait mettre un sac sur la tête et Svanhildr meurt.

Guðrun l'apprend et demande à ses enfants de venger leur sœur. Hamdir regimbe un peu mais Guðrun prépare les broignes et les épées. L'enfant lui dit alors qu'elle aura de leurs nouvelles pour la dernière fois et qu'elle peut célébrer ensemble leurs funérailles et celles de Svanhildr. Guðrun tombe de chagrin et demande à Sigurðr de venir la chercher dans la mort. Guðrun avait préparé les broignes pour que le fer ne morde pas dessus et avertit ses enfants en leur disant de ne pas se laisser blesser par des choses lourdes ou par des pierres. Hamdir et Sörli partent et rencontrent en route leur frère Erpr et ils lui demandent comment il compte l'aider : « *Je vous aiderai comme le pied aide la jambe et la main le pied.* » croyant que la réponse était une moquerie, ils tuent Erpr. Ensuite Hamdir manque de tomber en mettant le pied dans un trou et se rattrape de la main et se rappelle alors la réponse d'Erpr. La même chose arrive à Sörli, qui se tient péniblement sur ses pieds et fait la même remarque. Ils arrivent chez Jörmunrekkr, l'attaquent et lui tranchent, l'un, les pieds, l'autre, les bras, et ils se disent que si Erpr avait été là il lui aurait tranché la tête. Ils se battent vaillamment contre les hommes de Jörmunrekkr et résistent, mais un homme grand coiffé d'un chapeau survient et déclare au roi que ses hommes ne savent pas se battre. Le roi lui demande conseil et il dit qu'il faut leur lancer des pierres et les deux jeunes gens meurent.

Le sort des trois enfants de Guðrun est tragique, car ils ne savent pas venger leur sœur comme ses frères ont vengé leurs parents, même si Gunnarr et Högni sont la cause de la mort de Sigurðr, comme Hamdir le rappelle opportunément à sa mère. Cette histoire mérite un détour, car elle contient dans sa première partie une correspondance évidente avec l'histoire de Tristan et Yseult. Les amours illicites des uns et des autres sont dues à des instances différentes, mais qui relèvent du même ordre d'idée. Le philtre d'amour, qu'aurait pu donner la magicienne Grimhildr est remplacé par les conseils fielleux de Bikki, qui penche en faveur du fils avec le fils et du père avec le père. Mais l'histoire est donnée en raccourci. Le faucon est l'image même de la destinée du père qui comprend mais le conseiller devait redouter le fils et l'a fait exécuter le plus vite possible.

La mort de Svanhildr

On a depuis longtemps fait un rapprochement entre la mort de Svanhildr et celle de Brunehaut, écrasée sous les sabots de chevaux. Si le nom de Brynhildr ou Brunhild est semblable à celui francisé de Brunehaut, la mort de cette dernière était plus l'application de vengeance cruelle, connue des mythes, que le mythe ou l'épopée image d'une telle vengeance. Mais l'historien goth du IV^e siècle, Jordanès, écrit aussi que le roi Ermanaric avait fait mettre à mort une jeune femme en l'attachant à quatre chevaux qui l'avait écartelée ; les deux frères de cette femme blessèrent gravement Ermanaric. D'un point de vue historique, cette pratique n'est pas particulière au mythe et appartient à un mode usuel chez certains peuples quant il s'agit d'une mort honteuse ou autre. Les morts de Brunehaut ou de Sunilda, pour historiques qu'elles soient ont servi d'images aux récits mythologiques de Sigurðr.

D'autres récits méritent qu'on s'y arrête pour comprendre le sort réservé à Svanhildr. Le premier mythe qui nous est parvenu lui aussi au Moyen Age est celui de Tristan et d'Iseut. Si Tristan, neveu du roi, va chercher la fille du roi d'Irlande pour le compte de son maître, le fils du roi va chercher Svanhildr pour le compte de son père. Les deux garçons tombent amoureux de la belle qu'ils ramènent pour un vieux. Le philtre d'amour, si proche des philtres ou boissons donnés par Grimhildr, est remplacé par les mauvais conseils de Bikki qui joue le rôle de Loki. La perfidie de Bikki entraîne aussi la mort du fils du roi qui a adressé son message à son père en lui envoyant un faucon déplumé, mais Bikki s'est chargé de la sinistre besogne sans attendre le contrordre.

Loin du philtre d'amour, Bikki représente exactement son contraire, un philtre de furie déchaînée contre les amours du fils et du roi. La première branche du Mabinogi nous emmène dans une accusation d'infanticide sur la femme du roi, qui porte le nom de Rhiannon, c'est-à-dire la grande reine, mère de tous¹¹. La grande Dame est accusée d'infanticide, d'avoir fait disparaître son fils. Plutôt que d'avoir à plaider contre les six servantes qui se sont endormies

¹¹ Son nom est Rhigantona ou grande reine mère. Rhiannon en est la forme galloise.

au lieu de veiller sur l'enfant, elle accepte de subir une pénitence. Elle est donc condamnée à raconter son histoire à la porte du château près de la pierre à montoir aux cavaliers à tous les passants et à prendre sur son dos ceux qui l'accepteraient pour les mener à la cour du roi. Ici, il n'y a pas de mort sous les sabots, mais la pénitence à se conduire comme un cheval, puisqu'il lui faut prendre sur son dos, ceux qui le veulent pour les mener à la cour. Rhiannon ne meurt pas parce que son mari ne le veut pas, puisqu'elle a eu un enfant. Svanhildr n'est pas mariée au roi et n'a pas eu d'enfant, ni du fils du roi ni du roi qui la refuse. Or Svanhildr fait reculer les chevaux à chaque fois qu'elle les regarde. Rhiannon sera délivrée de sa pénitence par l'homme qui a recueilli son fils à la suite d'un fait étrange et que le Mabinogi n'explique pas : sa jument pouline tous les ans et on lui vole son poulain. Un soir qu'elle va pouliner, l'homme va dans l'écurie et veille la nuit ? Il aperçoit une grande griffe et empêche qu'elle lui prenne le poulain, mais le lendemain il trouve un jeune enfant dans la paille. Il l'élève comme son fils et lui donne le poulain en cadeau. Finalement, l'enfant est conduit, avec le poulain, jusqu'à la cour où il est reconnu comme le fils du roi. La punition cesse aussitôt et la reine retrouve sa place. L'absence d'enfant entraîne la mort de la femme tandis que la présence d'un enfant permet à la femme de conserver la vie. Le rapport de la femme aux chevaux est toujours important et ne saurait être minimisé. Au lieu que les chevaux piétinent la femme, la femme prend un rôle de cheval.

Si Brunehaut est morte sous les sabots des chevaux, elle subissait une mort selon les antiques pratiques, conforme à l'image que véhiculait le mythe, mais alors elle subissait la stricte application des peines des mythes. La mort de Svanhildr n'est pas la copie d'une mort réelle, elle est au contraire l'application du motif mythique à partir duquel une femme pouvait être foulée par ces animaux au titre d'une mort honteuse.

Bikki est le personnage étrange de ce passage, assimilé à Odin, pour certains. Il tient de Ganelon d'un certain côté pour la trahison double dont il est la cause. Bikki, sauf élément qui ne nous est pas connu n'a aucune raison d'en vouloir à Randver¹², mais il peut en avoir contre son père, Jörmunrekkr, dont l'existence, avérée historiquement, peut avoir laissé des traces de rancunes chez certains peuples. La mort du fils et la perte de la fille, qui est historiquement attestée sous une autre forme, peut justifier la présence du dieu qui pourtant revient une nouvelle fois sous sa forme usuelle, de vieillard avec un grand chapeau et un capuchon bleu, pour indiquer comment tuer les deux vaillants garçons, images de Hagen/Högni et Gunther/Gunnarr.

Enfin, on peut remarquer que le mythe est indépendant des computations d'âge, pour ne s'intéresser qu'aux personnages et à leur mise en situation. Quand Svanhildr est donnée en mariage à Jörmunrekkr, elle est censée être une jeune fille, élevée avec ses frères, plus jeunes

¹² Bikki a un rôle aussi détestable dans la Thidrekssaga et sous le nom de Bicco, chez Saxo grammaticus

qu'elle. Or l'âge de Svanhildr est assez avancé : la fille de Guðrun est née des œuvres de Sigurðr. Guðrun attend onze ans avant de se remarier avec Atli et treize ans avant de tuer les enfants qu'elle a eus de ce deuxième mari. Svanhildr est élevée avec les trois frères que Guðrun a de Hjalprekr. Avec des enfant dont l'aîné a au moins quinze ans, Svanhildr aurait bien trente neuf ans passés mais est mariée comme une jeune fille juste nubile capable de contenter un jeune homme de vingt ans et non un vieillard, de cinquante.

La mort de Hamdir, Sörli et Erpr

La mort des trois enfants nous renvoie d'une façon détournée aux trois enfants de Signy, confiés aux bons soins de leur oncle Sigmundr, quand il habite son terrier près de Siggeir. Le troisième Sinfjötli est le seul qui réussit l'épreuve de la farine dans le sac. Les deux autres enfants, que tue Sigmundr, n'ont pas même osé toucher au sac de grains. Hamdir et Sörli sont les deux fils de Guðrun et Jonakr et ils redoutent la vengeance à effectuer et se déclarent à leur mère qu'elle ne fut pas si contente quand elle a appris que Gunnarr et Högni avaient fait tuer Sigurðr. Erpr, le troisième enfant qui n'apparaît pas dans la vengeance réclamée du meurtre déshonorant de leur sœur est le portrait inversé de Sinfjötli. Ses deux frères le tuent pour un motif futile, dont l'histoire démontre la vérité profonde. Erpr est un enfant considéré comme le plus intelligent des trois frères et il se fait tuer pour ce motif, qui ressemble de près à celui de la vente de Joseph par ses frères. Quant aux deux fils de Guðrun, ils dépècent le roi Jörmunrekkr en lui coupant les bras et les jambes, comme les chevaux ont foulé le corps de leur sœur, mais ils ne peuvent lui couper la tête, comme Svanhildr faisait reculer les chevaux par son seul regard. Jörmunrekkr serait mort si Erpr avait été présent. Le dernier combat livré par des Niflungar (?) se termine comme la vie des premiers : un homme apparaît, de haute taille, fort âgé et borgne, et qui déclare : « *Vous n'êtes pas avisés, qui ne savez donner la mort à ces hommes.* » On aura reconnu Odin qui vient rappeler les derniers descendants qui pourraient se réclamer des Niflungar. Il conseille aux hommes de Jörmunrekkr de leur jeter des pierres. Les broignes étaient faites de telle façon que le fer ne mordait pas sur elle. On peut y voir moins le résultat d'une préparation technique qu'un moyen magique mis en place pour que les fils reviennent vivants de leur vengeance. Odin conseille ce que Guðrun avait dit d'éviter, mais les deux garçons sont à la fois les incapables enfants de Signy et l'inverse des deux frères, Gunnarr et Högni.

On peut aussi prétendre que les deux fils de Guðrun sont à l'image d'Amnius et de Sarus, frères de Sunilda, femme tuée injustement par Ermanaric, dont les noms ont été transformés de façon populaire en Amdulius et Sorelius. Les noms des deux frères de l'épopée de Sigurðr sont tirés visiblement de ces noms populaires. De même il y a un rapprochement homophonique entre Sunilda et Svanhildr, homophonie due peut-être à la transcription latine du nom de Svanhild, par Jordanès. Ces deux garçons ont grièvement blessé Ermanaric, mais ne l'ont pas tué, comme dans la saga. Mais la différence à noter entre

l'histoire et la saga ne consiste pas dans la modification apportée par l'apparition d'un troisième frère, mais dans le comportement des deux garçons de la saga et dans l'intervention du dieu qui permet leur mise à mort. Les deux frères, Hamdir et Sörli, ont un troisième frère qui surgit opportunément et qu'ils tuent sans motif apparent. Or Erpr n'a pas d'existence dans la mort historique d'Ermanaric, mais sa présence justifie la droiture de l'action à entreprendre, droiture que les deux frères meurtriers ne respectent pas. Si les deux frères de Sunilda mutilent le roi Ermanaric, comme Hamdir et Sörli coupent bras et jambes de Jörmunrekkr, le but du récit mettant en scène Hamdir et Sörli ne relève pas de ce rappel historique, mais extérieurement de la démonstration que l'entente vaut mieux que la désunion, répétée sous plusieurs formes, et surtout que l'intervention du dieu est décisive. Ils ont tué leur frère et le dieu indique comment les faire mourir en raison des formules employées par leur mère Guðrun pour rendre leurs broignes inentamables aux coups d'épée. Pourquoi leur jeter des pierres ? Or c'est la seule façon de les tuer comme leur mère les en avait prévenus. Bien qu'image d'un fait historique incontestable, les deux frères continuent le principe du mythe et de sa transformation en épopée en constituant un doublet de la mort d'autres personnages, un doublet qui nécessite de faire intervenir Odin, et qui donne une image que ne peuvent rendre les récits historiques. La broigne qui résiste au fer n'existe pas en dehors des mythes et elle n'existait pas non plus à l'époque d'Ermanaric. Le mythe dans la version qui nous est parvenue ne peut que montrer les modes de combat en vigueur au jour de la mise par écrit.

Erpr meurt comme Sigurðr, il ne s'y attend pas et aucune raison apparente ne justifie leurs deux morts. Les frères d'Erpr le tuent comme les frères jurés tuent Sigurðr. Le motif est futile puisque la réponse n'a pas l'heur de plaire aux deux frères. Le comportement de Guðrun est plus compréhensible que celui de Brynhildr, sauf à ce que Brynhildr soit un personnage dédoublé qui connaisse le futur ici et l'ait oublié là. Les chutes de chacun des deux garçons préfigurent la chute finale et renforcent l'idée que le jugement de la réponse jugée offensante – mais surtout incomprise – d'Erpr était inconsistant et la réponse appropriée. Hamdir et Sörli étaient les mains et les jambes et Erpr était la tête. La tête déjà coupée ne pouvait plus couper la tête et les mains et les jambes qui avaient coupé pouvaient encore couper mais seulement les mains et les jambes de Jörmunrekkr. Gunnarr et Högni ne pouvaient plus rester en vie puisque celui qui maintenait si bien la puissance des Gjukungar était mort sous l'effet de leur volonté. Celui qui avait tué avait subi directement le châtement qu'il méritait. Guthormr représente donc Hamdir et Sörli, et Gunnarr et Högni, Erpr. La copie est presque parfaite et le sens est conservé nous mettant ainsi devant un dédoublement supplémentaire du récit initial, avant même sa mise par écrit. Ces ajouts redondants dénotent que le récit a été colporté plus au nord ou que sa fixation est postérieure à celle de la chanson, malgré une mise par écrit antérieure.

Des doublets

Les mythes affectionnent les doublets, parce qu'ils ont une fonction précise : informer les auditeurs de ce qui va se passer sans avoir l'air de le dire et en même temps montrer la fidélité des divers héros au sort qui leur a été fixé par les Nornes, les Parques... Les doublets insistent également sur les modalités d'intervention divine, sur les divers aspects du comportement des héros. Nous en avons déjà vu quelques-uns et il existe beaucoup d'autres.

Morts d'Atli et de Sigurðr

Les morts des deux hommes se ressemblent de si près qu'on peut douter que la seconde n'ait pas été copiée de la première. La délibération entre Gunnarr et Högni pour se débarrasser de Sigurðr apparaît sous une autre forme, une discussion entre Atli, son mari, et Guðrun sur la mort de ses frères, qu'elle estime une cruauté insurmontable. Elle le prévient qu'il s'en repentira quand il éprouvera ce qui suivra. Gunnarr et Högni s'étaient difficilement entendus pour supprimer Sigurðr qui était devenu leur frère de sang par une cérémonie précise. Pour tourner la difficulté, ils avaient engagé leur frère Guthormr, qui n'avait pas participé à cette cérémonie, à tuer Sigurðr. Guðrun réfléchissait à ses chagrins et méditait d'infliger au roi quelque grande honte. La réflexion en son sein avait été précédée par un avertissement à son mari qu'elle n'oublierait jamais sa cruauté en supprimant ouvertement ses frères devant elle.

La réalisation du meurtre ressemble à celle de Sigurðr. Guthormr, après avoir mangé un repas magique pour acquérir la force nécessaire à son meurtre, s'en va dans la chambre où dorment Sigurðr et Guðrun. Guðrun prend les deux enfants qu'elle a donnés à Atli et elle leur coupe le cou, fait rôtir le cœur, remplir leurs crânes de boisson, du sang mêlé de vin, et donne le tout à leur père qui s'inquiétait de ne pas les voir. Une fois que le père a mangé et bu, elle lui dévoile l'horreur qu'elle a commise. Il lui promet d'être brûlée après avoir été lapidée et elle rétorque qu'il prophétise pour son compte. Le repas magique de Guthormr est remplacé par le repas humain servi à Atli, qui après un échange de propos peu amènes finit de boire et va se coucher. Guðrun va chercher un fils de Högni, nommé Niflungr, dont on peut se demander comment il vit encore, puisque les enfants de Högni sont aussi morts dans la tourmente du palais d'Atli. Mais pour les besoins de la cause, il en reste, auprès de Guðrun, encore un vivant qui hait Atli et qui accepte la demande de vengeance de Guðrun. Atli endormi, ils pénètrent tous les deux dans la chambre et d'un coup d'épée tue le roi. Guðrun se plaint auprès du roi qui ne meurt pas sans dire quelques paroles, qu'elle était mieux au temps de Sigurðr et elle décrit la façon dont Sigurðr maintenait la paix dans le royaume de Gjuki. Elle promet de magnifiques funérailles à son mari et celui-ci mort, elle met le feu à la halle. Le feu de la halle nous ramène au bûcher funéraire où sont crémés Sigurðr, Brynhildr, qui vient s'y immoler, et le fils de Sigurðr, avec les serves et les suivantes de Brynhildr. Tous ces

personnages supplémentaires du bûcher de Sigurðr sont figurés par les hommes d'Atli qui s'entretient pour ne pas subir le feu.

Rêves de Guðrun, rêves de Kostbera

Le parallèle entre les rêves de Guðrun avant l'arrivée de Sigurðr et ceux de Kostbera avant le départ chez Atli appartient aussi au redoublement affectueux par les mythes. Guðrun rêve de deux animaux : un faucon aux plumes dorées qu'elle préférerait à tous ses autres biens, selon ce qu'elle raconte à sa servante, et à Brynhildr, à un cerf qui surpassait tous les autres animaux. Toutes cherchaient à attraper ce cerf au pelage d'or et seule Guðrun y réussissait mais alors Brynhildr l'abattait d'une flèche à ses pieds.

Kostbera a vu en rêve une rivière qui emporte la halle, puis une autre qui brisait les jambes de son mari et de Gunnarr. Elle a vu aussi le manteau de Högni en feu et communiquer le feu à toute la halle. Puis un ours qui brisa le trône du roi et qui tenait en même temps tout le monde dans sa gueule et tous tremblaient. Elle a vu enfin un aigle qui longeait la halle et l'aspergeait ainsi que tous les habitants de la halle et il lui a semblé que c'était le double d'Atli.

Ces rêves différents remplissent la même fonction prédictive d'événements futurs mauvais pour ceux qui en parlent ou à qui on en parle. Ils sont fondés sur le même modèle, celui d'animaux, magnifiques ou au contraire dangereux qui causent trouble et effroi. Le faucon reviendra pour être déplumé par Randver, fils de Jörmunrekkr qui comprendra immédiatement l'allusion. Les indications données sont suffisantes pour être comprises immédiatement de tous, car il faut que chacun puisse interpréter correctement le rêve pour suivre pleinement le déroulement du récit et participer au bon accomplissement des devoirs de chacun des héros. Guðrun ne connaît pas le héros qui arrive et qu'elle épousera tandis que Kostbera donne un avertissement supplémentaire quant au sort que leur réservera Atli quand les Niflungar iront chez lui à son invitation. Les rêves de Kostbera peuvent être multipliés sur un même modèle qui indique la mort annoncée des héros qui se rendront chez ce roi voisin. Autant le cerf abattu aux pieds de Guðrun apparaît comme un présage funeste mais dont elle ignore, en suivant le récit, celui auquel il s'applique, tandis que les rêves de Kostbera sont là pour préciser dès le début que l'invitation tournera mal aux dépens de Gunnarr et Högni. Les rêves sont ainsi une autre façon de présenter aux auditeurs du récitant les aventures futures dont ils pourront mieux apprécier le courage déployé pour résister à la tentation de la fuite.

Ces redoublements sont le plus souvent la marque d'une interprétation récente qui n'hésite à ajouter d'autres éléments construits sur le même schéma pour mieux faire comprendre le récit. C'est aussi la marque d'une copie, non pas servile, mais qui est capable de reproduire le même schéma.

Guðrun, Kriemhild et Brynhildr, Brunhild

Les noms des personnages suivent des dérivations linguistiques mais connaissent aussi des variations dans les personnages. Kriemhild devient Guðrun, alors que Grimhildr se transforme en mère des enfants de Gjuki. Les enfants de Gjuki s'appellent Gunnarr et Högni dans lesquels on reconnaît sans peine, Gunther et Hagen. Mais qu'en est-il de Guthormr ou de Gullrond ? Quel rapport avec Gernot et Giselher? Dancwart a disparu. La Chanson donne à certains personnages une place occupée par un autre à certains moments. Si Hagen et Siegfried sont parfois ensemble, ils représentent à eux deux la face d'un seul rôle, malgré la dualité de divinités qu'on devine entre les deux : Freyr et Odin. Mais Brunhild a une place bien réduite dans la Chanson, sauf au moment de la dispute entre elle et Kriemhild. Mais quand Kriemhild est présente, Brunhild est absente et inversement. Brunhild terminera la chanson et la plainte, grâce à son fils né de Gunther, opportunément pour assurer la succession. Contrairement à la saga, la Chanson connaît une continuation, alors que toute la famille des Gjukungar ou Niflungar disparaît dans la tourmente du palais d'Atli ou dans le combat chez Jörmunrekkr.

Brynhildr et Brunhild,

Deux vierges guerrières

Brynhildr et Brunhild sont deux vierges guerrières, mais conçues sur deux modes distincts. Brunhild perd sa force, disons, virile, après avoir couché avec Gunther et elle le sait. Brynhildr ne perd aucune force, elle reste la vierge au bouclier, parce que telle la dénomination de sa fonction. Elle a un enfant de Sigurðr et Guðrun lui déclare que Sigurðr a été son premier mari lors du bain qui verra la dispute naître. Brunhild ne connaîtra qu'un homme Gunther auquel elle reste attaché malgré les questions qu'elle se pose sur les qualités de Siegfried.

Le nom est le même dans les deux récits. Le mot franc qui a donné le français broigne est à l'origine du terme Brun- ou Bryn-. Hild désigne le combat et est usuel dans beaucoup de noms, même encore dans le français, comme Clotilde, *Hlothild.

Les épreuves destinées à obtenir la main de la vierge guerrière sont différentes, mais en soi elles représentent un choix du mari par un défi que le plus fort ou le plus habile qui gagne emporte la main de la fille qui s'est prêtée à ce jeu. C'est un équivalent du svayamvara indien, comme nous l'avons déjà indiqué. Brunhild habite l'Islande, terre où sont encore en activité de nombreux volcans qui pouvaient donner l'image des murailles de feu à franchir pour entrer dans le château de la belle. Mais Brunhild y vit dans un château, à la mode du Moyen Âge, avec ses suivantes. On a l'impression d'être devant des amazones qu'il faut dominer pour emporter le prix, toison d'or ou ceinture de la reine Hyppolite. Brunhild engage

seule les épreuves pour lesquelles de vaillants écuyers ou chevaliers viennent apporter les objets de l'épreuve : javelot et pierre. Ils sont nombreux pour porter les deux objets à jeter ou à renvoyer et rater l'un des deux objets, c'est s'exposer à une mort certaine. Brynhildr effectue la même démarche, mais l'épreuve consiste à traverser le mur de feu qui entoure son palais, sa forteresse. Un seul héros peut réussir, parce qu'il possède la monture adéquate, qu'il est aussi seul à pouvoir monter utilement. Gunnarr prend Grani, qui refuse de passer l'obstacle flambant avec le fils de Gjuki sur lui. Il faut échanger les formes et les apparences, pour que le cheval saute, sachant pertinemment que le cavalier qui le monte est Sigurðr, quelle que soit son apparence. La réussite du héros est immédiatement signalée au père adoptif à qui elle dit : « *Un roi a chevauché son mur de flammes, il est venu pour m'épouser et à dit se nommer Gunnarr.* » (ch 27) Le svayamvara a bien été remporté par un vaillant guerrier, mais masqué par une fausse apparence.

Brunhild, double de Kriemhild

Brunhild est déjà un double de Kriemhild par son attitude mais aussi par sa situation au sein de la famille de Gunther et de ses frères. On peut estimer que Kriemhild compose un côté clair tandis que Brunhild est le côté sombre du même personnage. Ce sont ces deux côtés qui subitement vont créer la crise et la disparition du mari de l'un d'eux entraînera la solution. Kriemhild conservera un rôle, Brunhild disparaît pour ne plus en avoir jusqu'au retour des armes du pays des Huns. Guðrun compose un personnage plus terne, comparé aux deux héroïnes de la Chanson. Elle se marie avec joie à Sigurðr, parce qu'on veut que la famille s'allie à ce puissant guerrier aux exploits renommés. La prestance du héros l'attire aussi ; elle fait une bonne alliance de son point de vue. Signy, la fille de Völsungr refusait son mariage avec Siggeir, mais son père lui ordonne de rester avec son mari quoi qu'il leur en coûte. Guðrun se marie avec Atli, sans autre difficulté, parce que veuve, elle ne peut rester dans cet état et que ce mariage lui est imposé. Kriemhild hésite devant l'union avec Etzel et elle est prête à la refuser mais finit par céder sur les conseils avisés ou non de son jeune frère Giselher. Guðrun peut épouser avec Atli immédiatement. Quand Kriemhild s'écarte de la cour de son frère, pour pleurer avant d'aller à la cour d'Etzel, roi des Huns, elle ne joue plus aucun rôle jusqu'à l'invitation, mais Brunhild non plus. Le rôle moteur que prend Kriemhild après son mariage avec Etzel est abandonné par la *Völsunga saga* qui confie tout à Atli lui-même.

On peut remarquer que la *Völsunga saga* a donné plus de relief à Brynhildr avec sa sagesse et les discours qu'elle tient aux divers personnages qui vont la voir. Celui qu'on croirait trouver le plus souvent auprès de Brynhildr, Gunnarr, est sans doute l'un des plus grands absents et même il nous est présenté comme ne pouvant pas rendre visite à son épouse. Guðrun a un rôle féminin d'épouse et sa position ne dépasse jamais ce rôle mineur. Signy, épouse de Siggeir joue un jeu plus capital dans le récit qui met en scène Sigmundr, son frère. Guðrun n'est pas le double de Brynhildr, mais un autre personnage utile au déroulement du

récit et dont l'intervention ne fait pas avancer autrement le récit que par le rôle passif qu'on lui donne. Brynhildr est la maîtresse du jeu féminin de la saga.

Brynhildr et Kriemhild

Freyja pleure et Kriemhild pleure. Brynhildr, si elle ne se lamente pas, a, dans sa tour, un caractère fermé et larmoyant, refusant beaucoup de contacts, notamment avec tous ceux qui prétendraient obtenir sa main. Elle refuse les visites dans sa tour à l'écart du palais du roi et de ses gens. Etonnant caractère qui fuit le monde qu'elle connaît trop bien et dont elle perçoit les défauts et dont elle perce l'avenir. Cassandre aussi se lamente sur le sort de tous ceux dont elle voit l'avenir. Quand Guðrun va la voir pour obtenir de connaître la cause de ce qui l'attriste après la dispute au moment du bain, elle ne verse pas de larmes en tant que vierge guerrière, mais elle en est proche. Freyja est la cause de beaucoup de guerres parce qu'Odin les lui réclame et qu'il prend avec lui les hommes qu'il désigne sur le champ de bataille, les autres vont chez Freyja au Folkvangar. En se récriant devant l'anneau qui prouve la valeur de Sigurðr, elle déclenche, volontairement ou involontairement, la mort de celui qu'elle aimait et aussi la mort des Niflungar et des Völsungar. Comme Freyja, elle est la source de nombreux morts que la Völsunga saga décrira beaucoup succinctement en prétendant que le destin annoncé par la walkyrie s'est pleinement réalisé. Les morts de la grand-salle du palais d'Atli ne correspondent plus aux morts et aux combats dans la grand-salle du palais d'Etzel. Mais après la mort du héros, Brynhildr n'a plus de raison de vivre ni d'importance dans le récit. Sa mort la fait disparaître comme Brunhild a disparu de la Chanson après la mort de Siegfried.

Guðrun, Kriemhild et Grimhildr

Entre la *Chanson* et la *Saga*, les interventions et les modifications de rôle sont importantes. Alors que Kriemhild possède une stature de déesse, déesse qui pleure et qui est cause de multiples morts - c'est Freyja – pour Odin mais aussi pour peupler le Folkvangar, son palais, Guðrun n'est plus qu'une épouse de roi ou de héros et sa mère porte avec elle un rôle de magicienne. Grimhildr, la magicienne, a des rapports avec Freyja par la magie qu'elle utilise et qui ne plaisait pas à Odin.

Kriemhild ressemble à la déesse Freyja, par sa beauté, par le mariage qu'elle contracte régulièrement avec son frère quand elle habitait le Vanaland. Kriemhild-Freyja s'unit à Siegfried-Freyr et ce mariage est cassé ou détruit par Hagen-Odin. L'or du nain Andvari est un prétexte, car le trésor des nains appartient à Freyr, dieu de la fécondité mais aussi de la richesse. Gunther représente plus la cupidité et l'insouciance que son demi-frère Hagen et conseiller ordinaire utilise dans son intérêt. La position de Grimhildr dans la Völsunga saga appartient partiellement à la déesse et partiellement à la transformation du mythe en épopée. Grimhildr est magicienne et elle est mauvaise, car dit Brynhildr : « *Elle est à l'origine de tout*

le mal qui nous accable. » (ch 27) Cette formule résume toute une partie de la vie de Grimhildr. Elle fait boire un breuvage magique à Sigurðr pour lui faire oublier son amour pour Brynhildr et elle donne de même un tel breuvage Guðrun, pour qu'elle oublie tout le mal dont ses frères l'ont affligée. Grimhildr arrange les deux mariages de sa fille Guðrun : le premier avec Sigurðr et le second avec Atli. Elle propose à Gunnarr l'union avec Brynhildr, mais il faut conquérir la fille et pour y parvenir son fils devra se faire accompagner de Sigurðr. Or Guðrun est une femme qui représente la fécondité puisque avec chacun de ses maris elle plusieurs enfants : deux de Sigurðr, mais Brynhildr déclare qu'il ne faut pas laisser le louveteau vivre, l'autre est une fille Svanhildr. D'Atli, elle en a deux qu'elle tue de sa propre main. Enfin de Jonakr, elle en a trois qui se tuent ou se font tuer. En arrangeant ou en proposant ces mariages, Grimhildr participe à la fécondité dont Freyja est la déesse.

Grimhildr et Kriemhild composent à elle deux un portrait plus complet de la déesse que chacune prise séparément. Grimhildr jouit de la magie et de la fécondité, Kriemhild des pleurs, de l'or et des multiples combats dont elle ramasse la moitié des morts qu'Odin a laissés sur le champ de bataille. Mais Grimhildr n'apparaît que pour pousser chacun des siens à commettre telle action tandis que Kriemhild agit pour son propre compte ou avec son époux. A cet égard, Grimhildr n'est aucunement comparable à Ute, la mère des frères burgondes. Le caractère effacé de dame Ute est distinct du caractère entier de Grimhildr qui conseille son mari en matière matrimoniale.

Le père de Gunther, Hagen, Dancwart, Gernot et Giselher n'apparaît nulle part dans la Chanson. Dancrat est cité une fois dans la plainte qui fait suite à la Chanson, mais cela n'apporte rien de plus au récit. Le nom de Gjuki est présent et ce roi règne quand son fils Gunnarr part chercher femme sur le Hindarfjall. Gunther est roi et ses deux frères Gernot et Giselher sont aussi rois. Co-royauté ? Le Moyen Âge ignorait cette institution. Le royaume se partage entre les fils du défunt mais les enfants veulent chacun la totalité des terres ayant appartenu à leur auteur et c'est le commencement d'une guerre fratricide. Ni Gunnarr, ni Högni dans la saga, ni Gunther, ni Gernot, ni Giselher, dans la Chanson, ne s'entre déchirent pour l'héritage d'un roi dont on apprend le nom dans la Plainte, livre qui continue la Chanson.

Les autres personnages

La parentèle de Brynhildr

Brynhildr est une vierge guerrière qui est la fille d'un homme, le roi Budli. Elle a été élevée chez un père adoptif, Heimir. Nous avons déjà vu que Sigrun, autre vierge guerrière, était la fille d'un roi, Högni, et qu'elle était promise à Höddbrodr, fils du roi Granmarr. Nous savons également que Budli a un garçon qui répond au nom d'Atli. La parenté royale est toute

tracée, mais en tant que vierge guerrière, piquée par Odin de la baguette du sommeil magique, comment Brynhildr pouvait-elle vivre auprès de son père adoptif ? Le mythe ne donne point de réponse, car la contradiction n'est qu'apparente pour lui. Peu importe que la vierge guerrière ait été piquée de la baguette du sommeil magique, elle est condamnée à épouser un mortel et Brynhildr a émis un serment qu'elle n'épouserait jamais un homme qui ait connu la peur. On ne sait pas si Brynhildr retourne chez elle parce que Sigurðr l'a réveillée de son sommeil ou bien si elle peut être aux deux endroits à la fois.

Budli (25) est présenté très succinctement comme un grand roi sage et plus puissant que les Gjukungar. Il avait un fils Atli, cruel, grand et très brun, noble pourtant et le plus grand des guerriers. Ensuite Budli apparaît au mariage de Brynhildr avec Gunnarr. On n'en sait rien de plus. Bien évidemment ce Budli ne correspond au Bléda de l'histoire qu'au travers d'un personnage falot. Le Blödelin de la chanson est nommé le frère d'Etzel pour disparaître dans la folie guerrière des Nibelungen qui le tue rapidement.

Un troisième homme apparaît qui conseille Brynhildr ou auprès de qui elle vient chercher conseil : Heimir. Père adoptif ou homme du fosterage ? Sans doute le fosterage est l'élément qu'il faille retenir. Il est possible parce que Brynhildr est une vierge au bouclier qui a pour travail plus de compter le nombre des hommes de troupe et son heaume est chez le chef de guerre. Qui est le chef de guerre ? Puisque née chez les hommes, on serait en droit de penser qu'il s'agit d'un roi réputé pour sa vaillance et ses grands faits d'armes. En fait, il faut comprendre que le chef de guerre est Odin en personne et que les hommes de troupe qu'elle décompte, sont les morts sur le champ de bataille, morts qu'elle a charge d'emmener sur la désignation d'Odin, à la Valhöll. Heimir serait-il un visage d'Odin ? Rien n'est moins sûr, car, même si le dieu peut prendre tous les visages, le comportement de Heimir auquel elle déclare qu'un roi a franchi son mur de flammes est neutre : « *Les choses seraient en cet état.* » On peut aussi bien comprendre que Gunnarr sera son mari ou que Sigurðr est le seul héros capable de sauter par-dessus le mur en feu.

Enfin, Heimir est aussi celui qui a en charge l'éducation de l'enfant de Sigurðr avec Brynhildr, Aslaug. Le seul passage où cette enfant est citée ne permet pas de conjecturer que la fille est née de Guðrun. Guðrun a bien eu une fille, Svanhildr, au destin tragique. Heimir est bien l'homme du fosterage et il se voit confier par sa mère l'enfant qu'elle a eue de Sigurðr et qui n'a plus de place dans le cadre du mariage entre Brynhildr et Gunnarr. Enfin Heimir, présente, comme tous les personnages mythologiques transposés d'un récit à un autre, la particularité d'être, dans la Thidrekssaga, le fils d'un serviteur de la puissante et fière Brynhildr, la plus belle de toutes les femmes, très renommée partout (...) à cause de ses dons de voyante... » Heimir devient ici un chevalier, pas toujours très fiable, de la mesnie de Thidrek, Dietrich.

Cette parenté humaine de Brynhildr laisse entendre que les Scandinaves qui ont mis par écrit ce récit avait perdu certaines notions du transport des héros vers la Valhöl et du rôle des vierges guerrières qui ne sont sûrement pas des filles de roi à venir soigner les soldats tombés sur le champ de bataille, mais bien des êtres divins aux ordres d’Odin lui-même. Les redoublements démontrent aussi que les auteurs ne concevaient plus qu’une seule expression soit suffisante et il leur paraissait nécessaire de doubler les situations événementielles pour mieux faire entrer les mécanismes décrits dans l’épopée. A ces premiers éléments, on peut déclarer que la Völsunga saga est postérieure dans sa composition à la Chanson des Nibelungen, même si cette dernière est peut-être plus récente du seul point de vue de l’écriture.

Les Gjukungar

Les Gjukungar sont de puissants rois, mais ils en connaissent de plus puissants qu’eux, Budli et son fils Atli. Les Gjukungar peuvent être aussi dénommés Niflungar. Mais ce terme qui apparaît plusieurs fois ne possède aucune explication dans la saga qui déclare que ces héros s’appellent aussi Niflungar.

Gunnarr

Deux frères apparaissent dans la saga : Gunnarr et Högni. Guthormr joue un rôle unique : celui de meurtrier de Sigurðr. Gunnarr est le plus âgé ? Celui destiné à prendre le royaume après la mort de son père ? Il n’est pas marié. C’est sa mère qui l’incite à prendre Brynhildr pour épouse en s’accompagnant de Sigurðr. Après la mort de Brynhildr, il prend une autre femme, nommée Glaumvör, qui lui racontera ses rêves et l’incitera à ne pas se rendre à l’invitation d’Atli.

Il ne réussit pas à franchir le mur de flammes et monté sur Grani, le cheval refuse de sauter pour lui. L’échange d’apparence avec Sigurðr permet à Grani de sauter le mur de flammes. Avec Brynhildr, il est déclaré un grand roi alors que son père Gjuki est toujours de ce monde. Il n’arrive pas à se faire entendre de Brynhildr qui menace même de le tuer et Högni veut la faire enfermer, mais il s’y oppose. Il ne peut parler avec elle tant que Sigurðr ne lui a pas parlé auparavant. Devant les menaces de mort envers son frère Högni veut faire enfermer Brynhildr et Gunnarr l’empêche. C’est exactement l’envers de la nuit de nocce de Gunther dans la Chanson. Au lieu de pendre à son clou, pendant que Brunhild dort, Gunnarr interdit l’enfermement de son épouse alors que ce sont les derniers moments qu’il peut passer avec elle, même si elle refuse son contact, comme dans la chanson.

Högni

Högni est marié à Kostbera qui prend un nom raccourci en Bera. Il en a eu des enfants et l’un d’eux s’appelle Niflungar et aidera Guðrun à tuer Atli. Ce fils est le seul à rester vivant après la

bataille dans la halle d'Atli. Högni est encore l'homme du conseil, mais il ne donne plus le bon conseil ou celui qu'il faut suivre, il est un conseiller comme un autre. Högni apparaît aussi comme un roi dont le fils Hödbroddr devait prendre Sigrun pour femme et que Helgi vainc et tue au combat. C'est tout ce que nous apprenons de ce roi. Il existe aussi un Hagen, roi d'Irlande, mais dont l'œil borgne en fait immédiatement une digne figure d'Odin et dont il conserve le caractère ambigu : enjoué et aidant, d'un côté, et cruel et malveillant de l'autre.

Les autres enfants

Saxo nomme les fils de Gram, l'un s'appelle Guthormr et l'autre Hadingus. Ne retrouvons-nous pas les deux fils de Gjuki, Guthormr et Högni ? Le rôle d'Hadingus est très proche de celui de Njördr dans la Gesta Danorum mais cela ne permet pas de déclarer pour autant qu'Högni est le représentant de Njördr dans la Völsunga saga. Et Saxo continue cette partie de sa geste au seul nom de Hadingus, nous laissant ignorer ce que fit Guthormr, qui n'est plus qu'un nom sans histoire, comme dans la Völsunga saga, tant qu'il n'a pas tué Sigurðr. Nous verrons cela plus loin.

Niflungar

Le nom des Niflungar n'apparaît plus dans la saga, sinon au détour d'un instant, sans que ce nom apporte une signification supplémentaire au récit. Le nom de Nibelungen est difficile à cerner dans la Chanson et s'applique à trois entités : les parents de Siegfried, les héros du château où Siegfried tient entassé son trésor, sous la garde d'Albérich et du roi Nibelung et enfin les Burgondes qui prennent le nom de Nibelungen après le meurtre de Siegfried, pendant leur voyage et leurs aventures au pays des Huns.

Si le nom de Niflungr n'était pas porté par un des enfants de Högni, il n'y aurait aucun point dans la saga justifiant cette appellation. Le skaldskaparsmal déclare que Gjuki s'appelait aussi Niflungar. Le mot Niflung a rapport au brouillard et à la brume. L'un des neuf mondes est Helheim ou Niflheim. Ce monde est situé profondément sous terre, lieu sombre et sinistre sur lequel règne Hel, fille de Loki, royaume des morts par maladie ou vieillesse. Ce monde renferme tous les trésors par sa situation sous terre et le roi Nibelung, dans la chanson, possède un château sur lequel le nain Albéric – c'est-à-dire le roi des elfes – a une haute main pour garder les trésors que Siegfried s'est attribués. Les trésors des fonds de la terre appartiennent à la fin du récit au fond des flots. Les trésors gérés par un dieu terrestre, Frod, sont passés entre les mains d'un dieu marin ou qui a pour domaine la mer, Njördr, dont la demeure est Noatun, l'enclos des navires, et Njördr est aussi le père de Frod-Freyr.

Pour entrer dans le Niflheim, il faut franchir une rivière, nommée Gjoll, mais Siegfried ne la franchit pas puisqu'il est tué sur sa rive. Bien que Niflheim soit réservé aux morts de vieillesse et de maladie, Sinfjötli franchit une telle rivière avec l'aide d'un nocher spécial, son

aïeul, Odin. Sinfjötli n'est pas mort au combat, mais par empoisonnement, assimilable à la maladie. Peu importe dès lors l'endroit où vivent les Burgondes ou les Niflungar, la rivière devient une nécessité et le lavage de cheveux auquel se livrent ensemble Brynhildr et Guðrun prend un autre sens en raison de la rivière qui marque le lieu du franchissement vers la demeure de Niflheim, la demeure future de Sigurðr.

Signy –Sieglinde

Signy mérite un arrêt parce que son nom allemand Sieglinde et quelle est la femme de Sigmund, le père de Siegfried. Signy n'est même pas la grand-mère de Sigurðr, mais une tante, dont nous avons vu qu'elle avait mis au monde un double de Sigurðr dans la personne de Sinfjötli. *Chez Saxo, il y a plusieurs Signy*

Des noms de personnages et de lieux

Un peu d'histoire

Nous connaissons les invasions barbares, mais le plus souvent derrière le prisme déformant de l'empire romain déclinant. Passée l'ère de Trajan, l'empire romain cesse d'être offensif et se trouve partout sur la défensive. Les barbares apparaissent sur tous les fronts : Iraniens (Iapyges, Alains, et Sarmates) venant de l'est, Scots et Pictes dans les îles britanniques, Germains (Francs, Quades, Alamans, Taïfales, Hérules, Tervinges, Vandales, Wisigoths, Ostrogoths), Nubiens et Maures en Afrique. En même temps, l'empire fait face à une guerre acharnée contre l'empire perse qui connaîtra lui aussi les affres des peuplades germaniques et hunniques. Cette période connaît de nombreux conflits internes entre les empereurs d'Orient et d'Occident, entre les Empereurs nommés par leurs soldats, les Césars et les Augustes nommés par les empereurs. Les soldats de toutes armées font de leurs généraux des empereurs qu'ils défont aussi vite et qui se battent entre eux continuellement. Les intrigues de palais débouchent sur le meurtre des empereurs ou des meilleurs généraux. Les généraux barbares qui dirigent l'armée font et défont les empereurs d'Occident et sont les véritables dirigeants de l'empire ou de ce qui paraît être encore l'empire romain. Les intrigues de palais se terminent sur le champ de bataille ou par des assassinats.

Le plus gros de l'effort de l'empire consiste à défendre la frontière, le limes, située sur Rhin et Danube. Depuis l'an 330 environ, des tribus germaniques cherchent à le franchir. Après de premières victoires, les divers peuples d'origine germanique refluent et s'installent en Transylvanie. Certaines tribus reçoivent le statut de fédérés avec charge de surveiller la frontière. En Occident, les Alamans et les Francs ont réussi à franchir le Rhin mais sont refoulés par l'empereur Maxence : les Alamans de l'autre côté du Rhin, ainsi qu'une partie des Francs, les Chamaves, et les autres, les Saliens, obtiennent le droit de s'établir en

Toxandrie, le nord du Brabant actuel. Les empereurs sont continuellement en guerre contre ces peuples pour les rejeter au-delà du Rhin ou du Danube.

Les Burgondes

Les Francs descendent le long du Rhin et poussent devant eux les Burgondes qui s'installent comme fédérés dans la région de Mayence. Poussés par Aetius, des Huns intégrés dans l'armée romaine comme auxiliaires et aidés par d'autres auxiliaires Alamans et Alains viennent écraser les Burgondes dont les restes suivent le Rhin et s'avancent vers la Rhétie. Les Romains les installent en Sapaudie, la Savoie actuelle entre Genève à Grenoble pour qu'ils forment un obstacle aux attaques des Alamans sur la vallée du Rhône. Ils fournissent à Aetius un contingent pour combattre Attila ; ce contingent sera complètement anéanti. Après la mort d'Attila, ils participent sous la conduite de leurs rois, Chilpéric et Gondemar, à une expédition avec les Wisigoths contre les Suèves en Espagne. Leur roi Gondebaud (480 à 516) règne des plaines de Champagne jusqu'à la Durance. Il est connu par les lois qu'il a fait compiler sous le nom de loi Gombette. Nous avons aussi conservé des correspondances de son fils Sigismond avec l'empereur d'Orient Anastase.

Les Huns

A partir de 375, un peuple inconnu, les Huns, apparaît sur les bords de la mer caspienne. Les Huns déjà sont entrés en contact avec les Alains installés entre Don et Volga et les poussent devant eux. Les Goths qui s'étaient installés sur le Borysthène (Dniepr) où leur roi Ermanaric avait fondé un empire occupant la moitié de la Russie d'Europe actuelle. Les Huns détruisent l'empire d'Ermanaric qui se serait suicidé pour ne pas survivre à un tel désastre. Une partie des Goths reste incorporée aux Huns et l'autre fuit vers le Dniestr et poussent même plus loin. Ces Goths s'établissent pour une part dans les Carpates et pour une autre part, demandent à entrer dans l'empire romain. L'accord se fait des Goths s'installent en Silistrie où d'autres bandes viennent les rejoindre. L'accord est vite rompu et ils envahissent la Mésie et la Macédoine. Mais les Goths sont finalement intégrés en partie dans l'armée romaine à côté d'autres barbares qui en font déjà partie.

Les Huns après en avoir chassé et anéanti les diverses tribus qu'ils trouvent devant eux arrivent sur le Danube, envahissent la Thrace. Les Huns profitent de la faiblesse de la frontière à l'est du Danube pour le franchir et envahir la Mésie pour parvenir jusqu'aux Alpes, pendant que des bandes de Goths ravagent l'Illyrie. Stilicon combat les Wisigoths et les refoule de l'Empire en les détournant vers l'Occident (397). Les Huns ont traversé les Carpates et se sont installés dans la plaine hongroise. Les Huns s'installent en Pannonie sur les rives du Danube dans les fortins romains abandonnés, puis en Pannonie sur une ligne de défense en arc de cercle entre les champs moraves, le lac Balaton et Sirmium.

Les Huns font des raids dans l'empire romain au sud du Danube. Les Romains tentent de négocier, mais ils achètent la paix contre le paiement d'un tribut annuel en or. A partir de Théodose, les Huns commencent à former un empire sur le Danube moyen. Le roi hun Rugas obtient un tribut très important en or de l'empire d'Orient, puis partage son royaume entre ses deux neveux, Bléda et Attila. Ils étendent leur empire jusqu'aux Alpes, au Rhin à l'ouest et à la Vistule au nord. Puis Attila assassine Bléda et devient le seul roi des Huns. Il envahit la Thrace et exige un tribut encore plus lourd de l'empire romain d'Orient. Après une défaite peu franche infligée par les Romains, les troupes hunniques ravagent les villes de l'Empire jusqu'aux Thermopyles puis se retirent. Les Romains cessent de payer leur tribut et l'empire hun connaît des difficultés financières qui entraînent sa chute. L'empire hun connaît alors sa plus grande extension de la mer Caspienne à la Baltique jusqu'au Rhin et au Danube.

Après l'arrêt du paiement du tribut, Attila envahit la Gaule sans doute pour ne pas se jeter sur l'empire d'Orient. Les Huns chassent devant eux des Germains terrorisés, mais subissent un premier revers devant Orléans. Ils rebroussement chemin, sont bloqués devant Troyes et rattrapés par Aetius, arrivé d'Italie. Attila est battu aux Champs Catalauniques (campus Mauriacum) par les Romains d'Aetius, aidés de Burgondes, de Francs, des Wisigoths d'Alaric et de Saxons. L'année suivante celle où ils ont été rejetés de Gaule, en 452, les Huns envahissent l'Italie et pillent plusieurs villes du nord de l'Italie dont Vérone et Padoue. Les troupes de l'empereur d'Orient Marcien traversent le Danube et attaquent les Huns. Attila vaincu fait une incursion dans la plaine du Pô, puis se retire jusque dans la plaine de la Tisza, centre de son empire. L'année suivante, Attila meurt dans son sommeil et son empire s'écroule rapidement. Ses fils se disputent le pouvoir, tandis que les différents peuples fédérés par Attila se dispersent. Les Ostrogoths refluent vers l'est ou sont fédérés sous la suzeraineté nominale de l'empereur d'Orient. Les Gépides s'établissent dans les Balkans entre le Danube au sud, le Marosch au nord et la Tisza à l'est (actuelle Serbie). Le fils aîné d'Attila, Ellac, est tué par une coalition de peuples germaniques hostiles aux Huns et c'est la fin de l'empire des Huns en Europe car les deux frères d'Ellac, Dengitzic et Ernac, s'enfuient vers l'est avec leur entourage et commencent à occuper les territoires pontiques des Ostrogoths. En 466, les Huns de Dengitzic et d'Ernac qui ont renforcé leur pouvoir dans la région pontique et au dessus du bas Danube, envoient une ambassade à l'empereur d'Orient Léon Ier pour faire un traité de paix, et établir un marché sur le bas Danube. L'empereur refuse. Dengitzic traverse le Danube gelé durant l'hiver 466-467 et entre en Dacie Ripuaire d'où il exige terres et tribut. Dengitzic attaque l'Empire, mais une partie de son armée est battue et le futur empereur Zénon Ier les repousse en Thrace.

Wisigoths et Ostrogoths

Les Goths qui se sont divisés en deux branches, Wisigoths et Ostrogoths suivent des destinées distinctes. Les Wisigoths envahissent facilement l'Occident. Sous la conduite de

leur roi Alaric ils entrent en Italie. Stilicon accourt et délivre l'empereur. Il est victorieux à Pollentia et à Vérone et contraint Alaric à regagner l'Illyricum. Les Huns, avec leurs alliés les Ostrogoths, attaquent les Vandales, les Suèves, les Quades et les Gépides dans le bassin des Carpates. Ces Barbares vaincus se réfugient dans l'empire d'Occident qu'ils submergent. Au nord, les Francs sont débordés par le nombre et quelques-uns des Barbares se fixent sur le Rhin. D'autres ravagent la Gaule pendant deux ans, puis passent en Espagne. Aetius est otage chez les Wisigoths (avant 406) puis chez les Huns (après 406) et deviendra le premier défenseur des restes de l'Empire Romain, jusqu'à son assassinat.

En 463 Les Ostrogoths s'installent en Mésie inférieure. Leur roi Théodoric les mène en Macédoine et conclut un traité et met ses troupes aux services de l'empire. En 488, Théodoric se fait donner par l'empereur Zénon la mission de reprendre l'Italie à Odoacre. Le roi des Hérules, Odoacre, prince de la dynastie torcilingue, fils du roi skire Edika, ancien vassal d'Attila, dépose Romulus Augustule, dernier empereur romain d'Occident. Mais, les Ostrogoth forcent le passage de la Vénétie, Odoacre s'enferme dans Ravenne et est battu sur l'Adige puis à Vérone par Théodoric qui maîtrise l'Italie du nord. L'histoire de Théodoric est historique mais nous emmènerait au-delà des la Völsunga saga, en nous faisant découvrir la Thidrekssaga et Dietrich de Vérone.

Des noms d'hommes historiques

Dans les noms de personnages, on reconnaît sans problème des noms de personnages historiques, dont la seule difficulté est qu'ils n'ont pas tous vécu aux mêmes époques. Hjalprekr correspond au français Chilpéric, et il se pourrait que ce nom soit celui d'un frère de Gondebaud, roi de Burgondes. Mais le nom d'Alfr en tant que fils d'un tel roi est inconnu. Alfr cependant porte deux significations qui ne sont pas anodines : 'héritage' et 'elfe' et les textes jouent sur les deux tableaux. Alfr sera le roi Elfe qui donnera des fils à une reine et le fera descendre d'une lignée plus ou moins divine. Cet elfe pourra prendre des allures de dieu et le dieu se cachera sous cette forme, sans plus apparaître puisque la christianisation lui dénierait toute réalité et qu'il ne sera pas question de lutter contre l'Eglise. Hjalprekr est aussi le même nom qu'Alberich, dont le début alb- désigne un Elfe, Alberich ou le roi des elfes. De quel dieu s'agit-il donc ? La question est à débattre, mais nous n'avons aucun guide pour tenter de déterminer quel serait le bon. Cet Alfr deviendra même Aldrian, dont un Allemand a pu prétendre qu'il suffisait d'ajouter une B au début du mot pour retrouver le nom du dieu Balder et que ce B avait été supprimé pour cause de christianisation. L'hypothèse est séduisante. Quant à l'héritage, il est évident qu'il ne peut être qu'incommensurable s'agissant d'un mythe. C'est le trésor de toutes les richesses souterraines qui appartiennent aux nains du monde souterrain.

Gunther, Gunnarr, c'est un nom de rois burgondes : Gundahar. Dans la liste des rois burgondes il existe aussi un Gibica, Gibich, qui donne régulièrement Gjuki dans les langues norroises. Ces tribus burgondes qui ont longé le Rhin, pour se faire écraser par les Huns, après avoir été poussé le long du Rhin – et c'est devenu Le Fleuve – par les tribus franques qui s'installaient et finirent par aller plus à l'ouest, dans une contrée plus vaste, de la Belgique actuelle à la Méditerranée, moins le quart sud-ouest de la France. Les Burgondes se sont installés entre la Franche-comté et le nord de la Savoie. *La Chanson* qui les situe à Worms fait la part belle aux institutions du Saint Empire Romain Germanique, et si les Burgondes ont pu un temps camper sur les bords du Rhin entre Worms et Spire, ils n'ont pas pu y rester longtemps à cause des Francs qui les chassaient devant eux. Si Clovis a vaincu à Tolbiac, sans doute Zülpich près de Cologne en Allemagne, les Burgondes auraient vu ces batailles se dérouler sur leur territoires, mais ils en avaient été chassés depuis suffisamment longtemps pour n'y participer qu'à titre de troupes auxiliaires.

Brunhild et Brynhilðr sont des noms connus en France par Brunehaut qui en est l'exacte transcription en français. Mais il ne faut pas voir dans le personnage historique de Brunehaut le portrait à partir duquel les mythographes auraient composé leur récit de Siegfried ou de Sigurðr. Au contraire, Brunehaut portait le nom d'une walkyrie et en avait peut-être la sauvagerie.

Attila est devenu Atli dans les langues norroises, mot qui en outre signifie « atroce, cruel ». La cruauté du personnage dans la geste de Sigurðr est assez exacte et le roi est présenté comme cruel, comme son nom l'indique. Il est certain que le nom d'Atli est une dérivation de celui d'Attila, comme Budli est une dérivation de Bléda avec une finale en imitation. Mais pour les auditeurs nordiques, le nom d'Atli pouvait évoquer sans conteste le sens même du mot atall qui signifie « atroce, cruel » en norrois et les auditeurs pouvaient ne pas y voir le nom d'un chef hun qui avait défrayé la chronique à une certaine époque, mais un nom adapté au personnage. En Allemagne, Attila est devenu Etzel, qui connote un personnage civilisateur, aspect qu'il n'a jamais eu en France et que les clercs lui ont dénié. Pourtant Aetius, qui le combattra et le repoussera aux Champs Catalauniques, avait été l'otage d'Alaric puis celui d'Attila. Les otages constituaient un double moyen : maintenir la peur de voir mourir des siens et former des jeunes selon les méthodes réputées les meilleurs chez ceux chez qui ils étaient otages. Ils ne représentaient pas un simple marchandage. Attila était-il si cruel ? Il était le fruit de son époque et de son peuple.

La Chanson lui donne pour première épouse, une certaine Helche, nom qui se rapproche sans conteste de la dernière femme qu'ait connue Attila, Ildico ou Hildico. La mort d'Hildico au lendemain de sa nuit de noces avec Attila n'a aucun rapport avec la mort de cette femme respectée telle que la présente la *Chanson*. Le veuvage d'Atli-Etzel est une nécessité du récit mais ne correspond pas à la réalité historique dont les auteurs, ou ceux qui ont mis par

écrit, n'avaient que faire. Attila avait un frère qui a régné un moment avec lui, Bléda. Le nom a été déformé en Blödelin, Budli, par métathèse sans doute, mais aussi par oubli de ce que cet homme fut réellement. Il est devenu le père d'Atli dans le récit norrois, alors qu'historiquement il est son frère et qu'Attila paraît l'avoir fait assassiner. *La Chanson* maintient le frère que tuent les Nibelungen, comme si ce frère avait été impuissant résister à leur fougue.

D'autres noms surgissent : Siggeir, Eylimi, Jörmunrekkr. Le premier serait Sigebert, roi mérovingien, qui tient royaume plutôt en Suède qu'en pays franc. Mais il existe aussi un Sigtrudus chez Saxo, lequel pourrait peut-être correspondre à ce même Siggeir. Jörmunrekkr serait Ermanaric qui vécut cinquante ans avant Attila. Il vit après la mort d'Attila dans la saga, moins parce qu'il est le roi goth lui-même, mais parce que sa mort résulte de deux facteurs : une femme qu'il a fait tuer de façon atroce et la vengeance de ses deux frères qui l'ont cruellement blessés. Ermanaric ne se remettra pas des blessures des deux frères et après avoir été vaincu par les Huns d'Attila, il préfère se suicider. Quant à Jonakr et Eylimi, ils restent des personnages aux noms non attestés historiquement à ces mêmes époques. *La thoidrekssaga* mentionnera un Ömlung, nom qui se rapporte à Amales, nom de la famille royale des Ostrogoths et Ermanaric était un Amale. Ce nom a bien existé et est attesté, mais son importance dans la saga a disparu.

Quelle valeur accorder à ces noms historiques ?

Les divers hommes historiques, qui prêtent leurs noms à quelques-uns des personnages de la *Chanson* ou de la *Saga*, n'ont jamais accompli la plus petite partie des actions des héros, telles qu'elles sont racontées dans la *Chanson* ou la *Saga*. La saga fait bien mourir Atli-Attila de la main de Guðrun, mais la pauvre Hildico qui fut retrouvée dans le lit sanglant du hun Attila mort n'a jamais pu s'échapper de la tente ou de la maison de son mari d'une nuit et est morte de la main des gens de sa maison. Hildico n'est pas la noble dame Helche, même si ce nom n'est que l'exacte dérivation de Hildico en allemand. Si Bléda est bien le frère d'Attila et règne avec lui quelques années, il n'a jamais été roi puissant d'une puissance distincte de celle de son frère qu'il secondait ou qu'il dominait, mais qui l'aurait fait assassiner. Si les Huns ont écrasé les pauvres Burgondes, le désastre de ces derniers ne se situe pas dans la plaine de Pannonie et on peut douter que les Huns aient demandé aux Burgondes de leur donner des femmes. Ils les auraient enlevées après avoir ravagé leurs terres. Certes des auxiliaires huns ont attaqué Mayence, pris la ville et pillé la région, mais cela ne justifie pas l'installation et les déboires des Burgondes en cette région. Les déboires ont été aussi grands en Rhétie et les mythes n'y font pas référence. L'histoire est une chose et les récits mythologiques et mythiques une autre. Mais tous ces récits mythologiques ne vivent pas sans un arrière-plan connu des auditeurs et cet arrière plan s'est trouvé figé à une date assez reculée. La guerre de Troie a bien eu lieu et Schliemann en a retrouvé les traces d'incendie, mais la guerre de Troie découverte par Schliemann n'a jamais signifié que les

héros de l'*Illiade* étaient ceux qui avaient brûlé la Troie dont il avait repéré l'incendie. La guerre historique de Troie, qui a duré le temps d'un siège, quelques jours ou quelques semaines, a seulement servi d'arrière-plan à une épopée mythologique dont les héros mythologiques ont sans doute porté pour certains, des noms de personnages historiques qui étaient bien en vue à une époque reculée et que nous ignorons faute d'écrit ou d'informations plus complètes. Achille est un héros mythologique, mais Agamemnon, Ménélas, Hector et tant d'autres peuvent avoir été des guerriers ayant eu une existence prouvée à une époque avant laquelle le récit s'est figé dans son arrière-plan. Les noms cités peuvent se rapporter à des guerriers connus morts au combat, mais dont aucune histoire écrite n'a permis de transmettre leurs récits et leurs exploits jusqu'à nous.

L'utilisation de noms connus, historiques ou non, n'emporte pas que ces personnages existaient au moment où les lieux et les noms se sont figés, mais seulement que leurs noms étaient encore suffisamment prestigieux ou renommés et qu'ils pouvaient être placés dans une telle situation sans que cela paraisse étrange aux auditeurs des aèdes. Des sept invasions mythologiques de l'Irlande, seule la dernière, celle des fils de Mile nous est connue réellement, parce que ce sont ces hommes qui ont peuplé historiquement l'Irlande que nous connaissons. Nous pourrions multiplier les exemples. Un dernier mérite d'être cité. Certaine découverte en Israël laisse penser que David fut bien roi à Jérusalem. Les découvertes ne signifient jamais que la *Bible* qui s'est servi de certains événements les ait placés à bonne date, mais plutôt elle les a placés pour justifier dans son récit telle action de Yahvé. David a vaincu le géant philistin Goliath, or la *Bible* énonce elle-même que le Philistin Goliath a été tué par un certain Elhanan. Qui a tué Goliath ? Elhanan est la réponse juste car il représente la conservation d'un exploit guerrier jugé digne d'être maintenu dans les mémoires. Un tel exploit jugé comme étant hors du commun pouvait alors être transposé sur la tête du jeune David, comme exploit tout aussi mémorable, et David n'a jamais combattu de Philistins, ou plutôt il en a combattu comme les autres guerriers de son temps ou bien encore il était plus sûrement le petit vassal sage et pantelant devant la puissance nettement supérieure que les Philistins représentaient. Aucun événement historique n'est donc à l'origine de la *Völsunga saga*, qui en a intégré plusieurs pour donner une coloration réaliste à ses récits et qui devenait compréhensible à tous à un moment précis, mais qui s'est malheureusement figé à une époque reculée et oubliée au moment de la mise par écrit. Les événements, qui servent de toile de fonds aux récits mythologiques de la *Chanson* ou de la *Völsunga saga* et de bien d'autres, ont dû marquer profondément les esprits des peuples qui colportaient ces récits pour les y intégrer si fermement. Les noms des personnages, somme toute secondaires dans le déroulement de l'action, peuvent se rapprocher de personnages historiques ou bien connus des auditeurs de scaldes ou de bardes. Ces événements ont marqué durablement les esprits pour les maintenir avec peu de changements beaucoup plus tard et certains personnages ont paru significatifs pour porter le poids non pas de leurs actions personnelles et historiques, mais celui des actions

prévues et contenues dans le mythe ou l'épopée. En plus, certaines coloration peuvent avoir eu pour effet de magnifier tels ou tels personnages de cour et très en vue ou bien parce que pourvoyeur des fonds nécessaires à la mise par écrit des récits qu'on demandait à l'auteur d'écrire.

Pourquoi avoir choisi cette période de l'histoire ? il faut voir que les tribus germaniques, Alamans, Suèves, Quades, Marcomans, Wisigoths, Ostrogoths... ont connu des heures à la fois difficiles et des heures de gloire. Intégrées dans l'empire hun, elles ont joué un rôle non négligeable dans la disparition et les tourments qui ont vu la désagrégation de l'empire romain. Ces évènements marquants méritaient d'appartenir à une époque grandiose pour ces peuples germaniques qui y ont joué un rôle de premier plan dans leur installation dans ce qui est devenu les pays germaniques et nordiques. Certains personnages étaient significatifs comme Attila-Etzel qui apparaît plus comme un civilisateur dans l'Allemagne, et comme un barbare cruel pour les Francs et les clercs de l'Eglise catholique. Toutes ces tribus germaniques qui s'installeront progressivement et parfois définitivement dans l'Allemagne actuelle ont eu des heures de gloire grâce au règne d'Attila qui a tenu en respect l'empire romain d'Orient et d'Occident avant de subir les revers fatals qui ont précédé la désagrégation de son propre empire, trop distendu et trop lâche. Les peuplades germaniques qui sont installés postérieurement à ces époques troublées de la fin de l'empire romain ont conservé les noms des personnages historiques qui rehaussaient les héros des mythes. Les noms retenus sont donc ceux qui portaient le plus de titres de gloire pour les tribus qui déferlaient sur l'empire romain déclinant. La grandeur est toujours préférable dans les mythes qui colorent avec les meilleures images d'arrière-plan possibles les exploits des uns et des autres. Les Francs préféraient Charles le grand, Charlemagne, comme les musulmans plaçaient de nombreux récits à l'époque d'Haroun al Rachid. Les Germains et autres peuples nordiques ont préféré se souvenir des heures de leur grandeur ancienne plutôt que de celles plus tardives qui les ont vu se soumettre de nouveau aux Francs.

Les pays

La *Saga* comme la *Chanson* laisse entendre qu'elle se déroule dans des pays éloignés les uns des autres et tentent de rapprocher les noms des personnages des pays auxquels ils appartiennent. Hjalprekr peut vivre dans le Frakkland, sans que la région ait une connotation précise. Le Hunaland d'Atli est de la même veine et ne peut pas être situé exactement sur une carte. Le nom décrit bien et suffisamment le pays des Huns, sans dire où il se situe. Si Gunnarr et Sigurðr vont voir Atli et Bödli, ce roi plus puissant que Gjuki, c'est que la distance n'est pas bien grande pour aller demander la main de sa fille. La *Chanson des Nibelungen* se déroule dans l'espace allemand du Nordrhein actuel, c'est-à-dire sur le Rhin, dont Worms, siège de la diète d'Empire est légèrement éloigné de Spire, ville de l'Empereur du Saint Empire Romain Germanique. Siegfried vient de Xanten, ville réputée aux Pays Bas, mais je

pencherai plus pour la solution qui voit dans ce Xanten, la ville ou le village actuel de Sandershausen, auparavant Santen. La lettre X a servi plus souvent à noter SS, s toujours dure, plutôt que KS, d'où Bruxelles, ou Auxerre, à prononcer 'Brusselle' ou 'Ausserre'. Ce Santen est sur les bords de l'Elbe et expliquerait le long voyage entrepris par Siegfried par la route avant de rejoindre le Rhin pour y prendre les bateaux qui le mèneraient à Worms et participer aux grandes fêtes du solstice d'été. Xanten, aux Pays Bas, est quasiment sur le Rhin et le long voyage par route pour arriver au fleuve devient incompréhensible. Mais si de l'Elbe, il faut rejoindre le Rhin, il faut prendre une voie de terre avant de remonter le fleuve. La saga ne nous indique pas le pays des Gjukungar. Elle parle de quelques pays et de quelques lieux mais de façon très imprécise ou plutôt très générale, de sorte qu'il n'est pas possible de déterminer le pays où vivent ces hommes, ni le pays d'où vient Sigurðr.

Grikkland, Frakkland et autres questions géographiques de la saga

Le terme de Frakkland désigne évidemment le pays des Francs. Desquels s'agit-il ? La saga connaît des noms figés connus au Ve siècle, mais cela ne signifie pas que ces noms soient autre chose que des noms auxquels sont attachés des pays. Le nom de Frakkland dépend plus de Hjalprekr, qui gouvernait dans le Frakkland, mais ce pays lointain et sans doute inconnu des écrivains de la saga était un nom qui sonnait bien et qui était connu. Le Grikkland est un strict correspondant du Frakkland. Il désigne le pays des Grecs, mais qu'il s'agisse d'une Grèce antique parce qu'on en connaît quelques morceaux des épopées de *l'Iliade* et de *l'Odyssée*, ou des Grecs de l'empire byzantin, avouons qu'il n'y a aucune différence pour l'auteur qui a mis par écrit la saga. Il ne connaissait ni l'un ni l'autre pays, sinon par oui-dire ou par les contacts que ses marins avaient eus avec eux, au combat ou par ambassade. Ainsi, ces deux noms ne désignent-ils pas des pays où se déroulent les actions de nos héros mais des pays dont il est de bon ton de parler pour faire acte de connaissance.

Atli fait partie des Huns, mais qu'en connaît vraiment l'auteur ? Sans doute rien d'autre qu'un nom qui avait fait peur aux gens d'Eglise. Le Hunaland est un pays lointain que l'auteur ne saurait en aucun cas placer sur une carte. C'est un nom d'épouvante qui connote bien la cruauté d'Atli, frère de Brynhildr. Nous sommes loin de la Pannonie où ils se sont rassemblés avant de se jeter sur l'Occident. Atli, déformation du nom d'Attila, en n'omettant pas la déformation allemande qui a donné Etzel, était proche d'un mot norrois qui signifiait cruel. Atli pouvait donc revêtir deux appellations : celle d'Attila, déformée en langues norroises, et celle de cruel, qui lui convenait si bien pour les auditeurs de ces langues. Le Hun Atli est aussi Hun que les Gjukungar sont germaniques.

Le Rhin est le Fleuve mais on peut se demander si le fleuve lui-même avait été vu par l'écrivain. Quand les deux femmes s'y baignent, la préséance, dont on a dit qu'elle était mal comprise de l'écrivain, ne permet pas de se baigner un peu plus en aval. Quel intérêt sur une

plage du Rhin d'aller un peu plus bas ou un peu plus haut ? Il faut entrer un peu plus dans le fleuve mais le cours est suffisamment rapide par endroit pour faire plutôt attention à ne pas se laisser emporter par le courant. Mais si nous nous mettons à la dimension des rivières de Norvège, aller plus en aval ou plus en amont prend alors un sens, car la baignade peut avoir lieu dans l'espace complet de la rivière, ce qui n'est pas possible dans le Rhin, à la hauteur de Spire ou de Worms. La largeur du fleuve est déjà suffisamment importante pour interdire la baignade en dehors des plages existantes ou des rives où la baignade était possible.

Sont aussi mentionnés Hedinsey et Nörvasund. Un rapprochement a été fait entre Hedinsey et Hiddensee, près de Rügen, en Allemagne du Nord. Quant à Nörvasund, il désigne conventionnellement dans les textes norrois, le détroit de Gibraltar. Ici encore, ce sont des noms qui font bien et qu'on peut mentionner pour agrémenter le récit, mais ils n'apportent aucune précision utile et ne conduisent à aucun changement dans le déroulement du mythe. Hedinsey et Nörvasund sont dans la courte geste de Helgi qui disparaît après qu'on a raconté sa geste.

Les pays de la Chanson des Nibelungen.

La Chanson a été écrite par un homme qui connaissait ses antiquités classiques mais qui ignorait la géographie au-delà de l'Allemagne et de l'Italie. Le Hunnenland est situé au sud-est de la plaine du Rhin, avant le massif de l'Eifel. Il faut donc descendre vers le sud et suivre le Danube, fleuve connu. Les Nibelungen s'arrêtent-ils au niveau de l'Autriche actuelle ou bien continuent-ils vers la plaine de Pannonie devenue depuis un siècle et demi le territoire des Magyars, de la même famille que les Huns ? Nous avons déjà vu que Xanten, ville où règne le père de Siegfried, n'est pas sur le Rhin, ou le voyage vers Worms serait trop long et la partie par voie de terre incompréhensible, mais plutôt sur une petite ville située sur l'Elbe et la longueur du voyage à entreprendre devient évidente.

Mais l'auteur de la *Chanson* qui connaissait bien ses antiquités classiques, fait venir des hommes de tous les pays connus, moins géographiquement que littérairement. Tous ceux qui ne sont pas Allemands de la région du Rhin sont appelés à la rescousse des Huns : Russes de Kiev, farouches Petchenègues, hommes du pays valaque, héros du Danemark, Hongrois, Grecs du Bosphore, Italiens du Nord sous la conduite de Dietrich de Vérone et d'Hildebrand, Autrichiens de Basse Autriche, menés par Ruedeger de Plöcharn. La géographie de l'Europe centrale et du sud du saint Empire Romain Germanique a été mise à contribution, mais est fondamentalement ignoré l'ouest de l'Empire et les pays francs. La *Chanson* nous invite dans un monde frappé de dichotomie : les Allemands rhénans d'un côté et tous les autres du centre de l'Europe, de l'autre.

Les auteurs du milieu du Moyen Âge aimaient bien parler des antiquités gréco-latines qui relevaient le récit au rang des auteurs latins et grecs. Hagen de Tronege devient Hagen de Troie, Dietrich de Bern, Dietrich de Vérone. L'Italie exerce un attrait certain sur le Saint Empire et donner des noms de localités italiennes rehausse le prestige de ceux dont on parle. Il va sans dire que Dietrich de Bern n'a jamais été de Vérone, dont la consonance est plus agréable. Bern désigne plus simplement l'ours, qui est son emblème en tant que combattant, puisque toute sa vie se passe à combattre pour les uns ou pour les autres. Quant à Hagen, il aurait plutôt un titre qui le ramènerait aux Pays bas avec Drongen. L'attrait italien et des études des antiquités gréco-latines explique plus la déformation de certains noms que la réalité géographique souvent mise à mal par les auteurs.

Quels sont les pays en cause ?

La *Chanson* se situe visiblement dans un espace allemand restreint, déjà indiqué : la région rhénane. Pour la saga, la situation n'est pas plus complexe : nous sommes en Norvège, dans le pays même des écrivains ou de l'écrivain. Les déplacements se font régulièrement en bateaux, car la mer est la meilleure voie d'accès. Tout se passe au bord de la mer et après un combat acharné, les bateaux vont voir ce qu'il en a été d'une bataille quand ils aperçoivent le charnier sur la place. C'est l'histoire de Hjördis, découverte avec sa serve par Hjalprekr. Les coutumes sont celles de la Norvège et des autres pays nordiques, Suède et Danemark, malgré les différences qui peuvent exister entre eux, mais qu'il ne faut pas grossir exagérément. Nous sommes loin du pays des Francs, qui n'existent plus qu'en souvenir, quand bien même les expéditions vikings y avaient mis les pieds de façon prolongée.

Un seul pays pose question, car la *Chanson* mentionne l'Islande. Faut-il y voir l'Islande réellement ou bien plutôt l'Angleterre et le Kent ? La solution n'est pas évidente, car le simple nom d'Islande ne suffit pas à dire que c'est bien de cette île volcanique qu'il s'agit, mais en même temps, les Allemands du XIIIe siècle n'ignoraient pas l'existence de cette île que des Norvégiens avaient colonisée. Le Kent, pourquoi pas, car il n'était pas utile d'aller trop loin pour comprendre les efforts pour obtenir la main de la vierge guerrière. Les multiples combats qui avaient eu lieu dans la plaine du Kent pouvaient aussi servir la mémoire des familles dont certains membres étaient partis y guerroyer avec les bandes saxonnes. L'île qu'habite Brunhild ne doit pas être trop éloignée du pays de Siegfried, car il part en bateau et revient rapidement avec ses fidèles Nibelungen, qu'il est allé chercher avant que Gunther n'entame les épreuves imposées. Dans ce dernier cas, même l'Angleterre serait trop lointaine. Une autre solution consisterait à y voir l'île d'Heligoland, si Siegfried habite une ville sur l'Elbe. Les mythes nous mènent la vie dure dès qu'on veut trouver une réponse réaliste aux noms de lieux, fantaisistes pour le mythe mais plus ou moins connus des auditeurs.

Pays mythiques

Les noms des pays n'ont pas plus de rapport avec les noms de personnages ayant eu une existence historique. Cette géographie vise plus à donner un relief plus grandiose au récit et veut lui conférer une aura qu'il n'aurait pas s'il se déroulait dans le pays dans lequel il a été écrit. La coloration donnée ne change rien au mythe, qui peut se transposer en d'autres endroits. Nous avons vu que le Rhin n'est pas la rivière à laquelle l'écrivain peut faire allusion dans la dispute entre Brynhildr et Guðrun, car, ne connaissant pas le Rhin, il en parle comme d'un cours d'eau qu'il voit chez lui. Pour tous les auditeurs, le nom de Rhin désigne un fleuve étranger qu'ils pensent à la mesure des rivières de leur pays et ils ne voient pas que les événements ainsi localisés ne peuvent survenir au bord d'un grand fleuve, mais qu'ils sont parfaitement plausibles le long d'une rivière beaucoup moins large, comme celles qu'eux-mêmes ont l'habitude de franchir. La préséance vers l'aval est étrange, mais c'est une préséance qui remplace sans doute une expression qui ne nous est pas parvenue, christianisation oblige, et qui marquait un autre type de comportement sans doute trop païen pour être maintenu.

Quel pays ? il est inutile de chercher loin, c'est le pays bien connu des écrivains, c'est leur pays. Les voyages se font en bateau par mer pour aller d'un pays à l'autre et la mer n'est pas mentionnée, parce que l'auteur savait qu'une telle précision était inutile. Les bateaux voguent sur la mer et non sur les petits cours d'eau plus ou moins torrentueux des côtes découpées de la Norvège. Les Vikings avaient remonté beaucoup de cours d'eau assez larges où leurs bateaux sans grand tirant d'eau passaient aisément. Mais les auditeurs avaient besoin d'un récit localisable près de chez eux et ils trouvaient plus expédient de considérer que leurs us et coutumes étaient les us et coutumes de tous les peuples de par le monde.

DU MYTHE À L'EPOPEE.....	1
Völsunga saga et Chanson des Nibelungen.....	1
Les personnages.....	5
Sigurðr et Siegfried.....	5
Un dieu et un héros.....	5
Freyr.....	6
D'autres guerriers et héros.....	7
Les doubles : Sigmundr, Sinfjötli, Helgi.....	9
Sigmundr.....	9
Sinfjötli	9
Helgi	11
Naissance et début de la vie adulte.....	12
Hjördis et la naissance de Sigurðr.....	12
Reginn.....	13
Mort du dragon.....	15
Les oiseaux et Brynhildr.....	17
La mort du héros.....	18
Chez les Gjukungar.....	18
Mariage avec Guðrun et frère de sang.....	19
Dispute entre femmes.....	19
La décision de tuer Sigurðr.....	22
La mort du héros.....	23
Brynhildr et Brunhild.....	23
Découverte et initiation.....	23
Une femme de grand savoir	26
Rencontres(20 21 28 29).....	26
Conseils.....	28
La Walkyrie.....	28
Combien de Brynhildr ?	30
Les lieux et les héros.....	30
Les personnes et la filiation.....	31
Lieux et personnages de la Chanson.....	31
Combien de Brynhildr ?.....	32
Conquête et mariage.....	32
Le mariage de Sigurðr avec Guðrun.....	33
Le mariage de Gunnarr.....	34
La mort de Brynhildr.....	37
Mort et derniers conseils.....	37
Deux morts	38

Guðrun.....	39
La fille des Gjukungar.....	40
Rencontres.....	40
Trois mariages et deux morts.....	41
Kriemhild et Guðrun	41
Le mariage.....	41
La mort des enfants d’Atli.....	43
L’or du Rhin et la mort d’Atli.....	43
Mariage forcé.....	43
Rêves et invitation.....	44
Bataille.....	44
Mort d’Atli.....	45
La grand-salle du palais d’Etsel.....	45
Des enfants au sort tragique.....	48
Le récit.....	48
La mort de Svanhildr	49
La mort de Hamdir, Sörli et Erpr.....	51
Des doublets	52
Morts d’Atli et de Sigurðr.....	52
Rêves de Guðrun, rêves de Kostbera.....	53
Guðrun, Kriemhild et Brynhildr, Brunhild.....	54
Brynhildr et Brunhild,	55
Deux vierges guerrières.....	55
Brunhild, double de Kriemhild.....	55
Brynhildr et Kriemhild.....	56
Guðrun, Kriemhild et Grimhildr.....	57
Les autres personnages.....	58
La parentèle de Brynhildr.....	58
Les Gjukungar.....	59
Gunnarr	59
Högni.....	60
Les autres enfants.....	60
Niflungar.....	60
Signy –Sieglinde	61
Des noms de personnages et de lieux	61
Un peu d’histoire.....	61
Les Burgondes	62
Les Huns.....	62
Wisigoths et Ostrogoths.....	64
Des noms d’hommes historiques	64

Quelle valeur accorder à ces noms historiques ?.....	66
Les pays.....	68
Grikkland, Frakkland et autres questions géographiques de la saga.....	69
Les pays de la Chanson des Nibelungen.	70
Quels sont les pays en cause ?.....	71
Pays mythiques.....	71