

Ansuz

Mots étymologiquement apparentés: Allemand et Français : les Dieux Ases appelés *Æsir* en Anglais moderne, comme en Vieux Norrois. Le singulier est Áss, qui se prononce à peu près comme ‘aoss’.

Krause traduit le mot *ansuz* par: «Ase, humain épuré par l’expérience ». Bien entendu, cela évoque immédiatement Ódhinn, lui dont l’expérience a été particulièrement dramatique en souffrant neuf jours pendu à Yggdrasil pour gagner la connaissance des runes.

Sa forme est constamment **ᚱ** ou **ᚦ** sauf dans le poème runique anglais qui introduira trois variantes, pour prendre en compte la variété des voyelles en Vieil Anglais. Nous rencontrerons ces variantes plus tard en rapprochant les runes ‘supplémentaires’ du poème Vieil Anglais des runes du Futhark germanique ancien, celui que nous étudions ici.

Le poème islandais utilise des images qui évoquent aussi fortement Ódhinn.

Poème runique islandais :

ᚦ c’est le vieux créateur,
Le roi d’Ásgardhr,
Le seigneur du Valhöll

Jupiter oddviti

Wimmer appelle cette rune *óss*, et traduit par: «Os (l’ase, Ódhinn) ». En effet, ces trois images désignent clairement Ódhinn qu’on appelle souvent ‘le vieux’ dans l’Edda, qui est le roi de la citadelle des Ases, Ásgardhr, et qui est le seigneur incontesté de la Halle des guerriers morts au combat, le Valhöll. D’ailleurs le commentaire latin du *Þrúðmál* est encore plus explicite en disant: «*Os [est] óðinn [Os [est] óðinn] princeps Gothós [chef des Goths] aúlæ inferiorum imperator [empereur du château des enfers]. Asgarthiæ rex [le roi d’Asgarth].* Ainsi, dans ce commentaire, la rune est appelée Os, elle est directement donnée comme représentant Ódhinn, le mot ‘Goth’ est une façon classique de dire ‘homme’ (parmi les noms d’Ódhinn, plusieurs contiennent le mot *gautr*, signifiant ‘Goth, homme’), le Valhöll est appelé ‘le château des enfers’, une christianisation évidente. Le dessin de la rune est aussi un peu différent, elle devient : **ᚦ**.

Quant à la quatrième ligne du poème runique islandais, le mot *Jupiter* désigne évidemment Jupiter (Zeus, en Grec) et donc le Dieu qui a vaincu et remplacé Saturne, le Dieu antique. Les Ases ont en effet au moins tenté de remplacer les anciens Dieux, les Vanes, et ont effectivement remplacé les Géants, décimés par Thórr. Le mot Vieux Norrois *oddviti* est composé de *odd*, ‘pointe, lance’ et de *viti* qui doit signifier ici ‘celui qui montre, celui qui connaît’. Le titre *oddviti* évoque la connaissance des armes du chef. De plus, un usage de guerre évoque la lance d’Ódhinn : il s’agit de jeter une lance par-dessus l’ennemi (elle est censée tomber derrière l’ennemi) pour déclarer que la bataille peut commencer. Ceci correspond donc exactement à un des sens de *oddvita* : montrer la lance. C’est la seule allusion aux capacités guerrières d’Ódhinn que j’ai pu trouver dans les poèmes runiques, ce qui est tout de même remarquable quand on pense à la légende qui court et qui en fait un Dieu essentiellement guerrier !

Nous pouvons maintenant analyser le sens des autres poèmes. En effet, Ódhinn est aussi le Dieu chaman par excellence, celui qui effectue des voyages chamaniques comme nous l’avons décrit

au chapitre 2. Ces voyages représentent un pouvoir spirituel, qui s'oppose au pouvoir temporel symbolisé par l'épée, comme dans le poème runique norvégien :

Poème runique norvégien :

¶ *er flestra færða för*

(Traduction classique : Embouchure est la voie de presque tous les voyages

Traduction personnelle : l'Ase est le voyage du plus sincère des voyages.)

en skalpr er sværða. [Mais le fourreau [est] celui des épées.]

Analyse du premier vers du poème runique norvégien :

Wimmer appelle cette rune aussi *óss*, mais traduit par *Flussmündung*, c'est à dire 'bouche de fleuve', embouchure. En effet, le mot Vieux Norrois *óss* signifie 'bouche de rivière' ou 'dieu' (le mot classique pour 'dieu' est *áss* qui se prononce 'aoss' ou même 'oss', comme le mot *óss*).

Bien entendu, comme je l'ai déjà souvent souligné, cela fait sens, mais enfin, Wimmer lui-même traduit le *óss* islandais par 'Ase' si bien qu'il paraît hautement malhonnête de traduire le même mot, dans la même langue (Islandais et Norvégiens parlaient tous le Vieux Norrois), représenté par le même dessin, à la même place dans un poème sur le même sujet, par deux mots différents – à moins, peut-être, de s'étendre en explications embarrassées [Note 1]. De plus, les deux mots utilisés, *för* au nominatif et *færða* au génitif pluriel signifient tous deux 'voyage' et l'usage de *för* au sens de 'voie' est inconnu. Cette traduction est universellement utilisée par les universitaires. Malgré tout, je trouve que cela fait beaucoup d'incohérences et c'est pourquoi, cette fois, je rejette franchement la traduction des lettrés en Vieux Norrois, bien qu'ils soient beaucoup plus lettrés que moi sur le sujet, parce que la faute qu'ils couvrent est trop grossière. L'expression « le voyage des voyages » peut étonner l'homme moderne, mais n'oublions pas qu'il s'agit de poésie et ce 'voyage des voyages' qu'ils trouvent sans doute incompréhensible signifie évidemment : 'le principal des voyages', c'est une façon assez universelle mettre l'emphase sur un mot, comme nous l'avons vu avec l'expression « l'arbre des arbres » rencontrée avec la rune Uruz. Enfin, le mot *fleistr* est un superlatif de 'beaucoup' (la traduction 'presque tous' est donc tout à fait normale) mais peut évidemment prendre un sens métaphorique qu'on ne peut pas oublier dans un contexte poétique, celui de 'qui établit une excellente communication' que j'ai traduit par 'le plus sincère'.

Ce premier vers peut ainsi avoir au moins quatre sens que je suppose, comme plus haut, avoir été immédiatement et simultanément compréhensibles aux auditeurs de poésie scaldique, habitués qu'ils étaient à apprécier les contorsions verbales des scaldes.

- Sens 1 : Traduction: «*Embouchure est la voie de presque tous les voyages.* » C'est une sorte de trivialité, d'autant plus que *óss* prend tous les sens maritimes de 'embouchure' et, donc, une sortie de port peut être aussi une sorte de *óss*. Cette traduction exprime une sorte de mépris pour le/la scalde qui a écrit le poème, comme s'il/elle ne pouvait dire que de vagues idioties.

- Sens 2 : Traduction: «*Embouchure est la voie du plus sincère des voyages.* » Le scalde fait allusion à la coutume nordique de brûler le cadavre de certains membres importants de la communauté sur un bateau qu'on poussait en mer, l'important voyage est alors le dernier voyage.

- Sens 3 : Traduction: «*L'Ase (Ódhinn) est le voyage du plus sincère des voyages.* » Le scalde fait encore allusion au dernier voyage mais souligne les capacités psychopompes d'Ódhinn. Ces capacités sont spécialisées aux guerriers morts au combat qu'il emmène dans son Valhöll. D'ailleurs, parmi la multitude des noms attribués à Ódhinn, deux correspondent à ce trait : Valföðr (ou Valfadr – le père des occis) et Valgautr (le Goth des occis). En fin de compte, on constate que le sens 2 et le sens 3 sont presque équivalents. C'est peut-être une impression que le scalde désirait donner à son lecteur.

- Sens 4 : Même traduction que pour le sens 3. Le scalde peut aussi faire allusion au voyage chamanique nordique, le seidr, dont Ódhinn était devenu un maître grâce à l'enseignement de Freyja. Selon ce sens, le scalde prétend donc qu'Ódhinn est le médium au travers duquel le seidr

peut prendre place. Il se trouve que je ne suis pas en accord avec cette approche et que je préfère utiliser Freyja comme conductrice du seidhr. Il va sans dire qu'il s'agit ici d'un choix strictement personnel. Je suppose que, inversement, les femmes déjà bien chargées en féminité auront intérêt à utiliser Ódhinn, et c'est peut-être à elles que cette interprétation de ce vers s'adresse, plutôt qu'aux hommes.

Analyse du second vers du poème runique norvégien :

Le sens du second vers dépend de celui qu'on a donné au premier.

- Le sens 1 induit une trivialité égale dans le second vers : certes, l'épée circule souvent dans son fourreau, mais ce type d'information ne mérite pas d'être conservé précieusement dans des poèmes sauvés à grand'peine du grattoir à parchemin.

- Le sens 2 induit un peu moins de trivialité : le guerrier qui fait son dernier voyage sur un bateau est mort par l'épée et va continuer à faire jaillir l'épée du fourreau au Valhöll où il se prépare au combat final, le Ragnarök.

- le sens 3 est proche du sens 2, et donc induit la même interprétation pour le second vers. En fin de compte, sens 2 et 3 peuvent s'interpréter en donnant le sens suivant au poème runique:

ᚠ est le dernier voyage du guerrier valeureux

Mais son épée ne restera pas inactive dans la mort.

- le sens 4 est très différent. Il décrit un voyage mystique effectué par un individu vivant. A ce voyage mystique est associé un pouvoir sur les événements de la vie temporelle. Le seidhr, en effet, est utilisé à des fins divinatoires (on parle alors de seidhr oraculaire), ou pour obtenir un résultat dans le monde de la réalité ordinaire – peut-être même en concordance avec l'utilisation des runes. Ce pouvoir peut devenir grisant et nombreux sont les mystiques, qu'ils soient chamans, magiciens ou prêtres qui ont cherché à opposer leur pouvoir mystique au pouvoir temporel, en particulier au pouvoir des armes. Le second vers est alors chargé de faire retomber ces mystiques de leurs hauteurs, en leur rappelant que le pouvoir mystique doit éviter de se heurter de front au pouvoir temporel, et aussi que la réalité magique et la réalité rationnelle doivent coopérer et non pas se distancier. Si bien que j'associerais volontiers deux commentaires un peu différents au second vers du poème. Dans ce cas, le premier vers peut être

ᚠ est le voyage de la *völva* et du *seiðmaðr*,

et le second vers peut rappeler la primauté du pouvoir temporel dans la réalité ordinaire et peut s'énoncer ainsi :

Mais qu'ils n'oublient jamais la force des épées !

Le second vers peut aussi rappeler le nécessaire accord entre rationnel et irrationnel et s'énoncer ainsi :

Mais que la force du pouvoir spirituel s'appuie sur la force de la rationalité!

C'est encore une autre facette d'Ódhinn qui est évoquée dans le poème runique anglais, celle de son pouvoir poétique. Ódhinn est l'homme de l'expression orale parfaite :

Poème runique vieil anglais :

ᚷ Os [bouche *ou* dieu] est la source de toute parole,
Le soutien de la sagesse et le confort du sage,
La joie et le délice de tout noble.

La traduction du mot anglo-saxon *os* par 'bouche' est celle donnée par la plupart des ouvrages savants sur les poèmes runiques, mais il existe quand même quelques universitaires anglophones qui ont fait remarquer l'arbitraire de ce choix qui fait dériver le mot *os* du Latin, alors qu'il est plus

vraisemblable qu'il dérive de la racine germanique *ans** qui signifie 'dieu'. Cette sorte d'hésitation est clairement illustrée dans l'ouvrage académique de Maureen Halsall qui traduit *os* par 'bouche' dans le poème runique Anglo-Saxon alors qu'elle traduit le même mot par 'dieu païen' dans l'Abecedarium Nordmannicum (écrit en Vieux Bas Allemand et sans commentaire, donc *os* n'a pas 'besoin' d'être traduit par bouche) alors qu'une origine latine est tout aussi improbable pour le *os* Anglo-Saxon que pour le *os* Vieux Bas Allemand. Ici aussi, l'interprétation « bouche est source de parole » est profondément méprisante pour le poète capable de sortir de pareilles banalités. C'est pourquoi je me range sans hésitation avec les lettrés qui prétendent que l'Anglo-Saxon *os* est d'origine germanique. De plus, nous avons vu au chapitre 2 le mythe de l'hydromel de la poésie qui fait d'Ódhinn le dispensateur de la capacité d'expression. Le poème runique vieil anglais fait une claire allusion à ce mythe. De plus, on voit très mal ce que signifient les deux derniers vers si la rune signifie 'bouche', car la bouche n'est certainement pas « le soutien de la sagesse etc. » Par contre, la poésie est le soutien de la sagesse, le délice et la joie de tout(e) âme) noble, le confort du sage.

La quatrième strophe du *Ljóðatal* est elle aussi délicate à comprendre. D'abord, c'est ici Ódhinn qui parle du pouvoir d'Ansuz, donc de sa rune. Quand il était suspendu à l'arbre, il a été « lui-même à lui-même livré ». Sa douloureuse expérience lui a appris à se délivrer de lui-même. C'est ainsi que je crois qu'on doit interpréter cette quatrième strophe :

Quatrième strophe du Ljóðatal :

<i>Þat kann ek it fjórða:</i>	J'en connais un quatrième :
<i>ef mér fyrðar bera</i>	si à moi les troupes portent
	[si des soldats me mettent]
<i>bönd að boglimum,</i>	les liens sur les membres arqués
	[des liens sur mes membres tordus]
<i>svá ek gel,</i>	alors je hurle [ou je croasse]
<i>at ek ganga má,</i>	de sorte que je puisse m'en aller,
<i>sprettr mér af fótum fjötur,</i>	gicent de moi hors des pieds les chaînes,
	[les chaînes sautent de mes pieds]
<i>en af höndum haft.</i>	encore des mains les menottes.
	[et ensuite les menottes sautent de mes poignets]

C'est donc le poème vieil anglais qui souligne sans ambiguïté l'appartenance de Ansuz au groupe des runes de la parole (*málrúnar*), ces runes dont Sigdrífa dit à Sigurdhr qu'il faut les connaître pour que personne ne puisse lui porter un tort quelconque par une haine prolongée: « *heiftum gjaldi harm* » (mot à mot: «par des luttes à mort (te) produire du souci »).

Ces runes de Parole délient les chaînes, elles apportent liberté de corps et d'esprit. Ceci fait donc d'Ansuz une rune de la liberté, mais encore plus du détachement, où le mot signifie aussi détachement de soi. En parlant de la magie, dans le dernier chapitre, j'insisterai à nouveau sur l'importance d'un renoncement à son ego pour pratiquer la magie. Ansuz est la rune qui peut aider à cela sans, bien évidemment, lui enlever son caractère de libératrice des liens matériels.

Que cette liberté soit réservée à Ódhinn est tout à fait contredit par un autre témoignage de magie dont nous disposons. Il s'agit du premier charme de Mersebourg qui parle des « *idisi* », un mot qui désigne évidemment les Dises, dont nous avons dit qu'elles sont la face douce des Nornes.

Il advint que les *Idisi* furent assises, ici et là,
 Certaines levaient les chaînes, certaines arrêtaient l'armée,
 Certaines relâchaient les chaînes.
 Sautez les liens, partez les mauvais esprits !

On voit aussi que, comme les Valkyries, les *Idisi* ont un rôle militaire en plus de leur rôle libérateur. Ces témoignages diminuent un peu la sensation de domination absolue que donne le personnage d'Ódhinn et rétablissent un équilibre féminin-masculin qui me paraît si caractéristique de

la civilisation germanique antique. Il existe d'ailleurs un autre témoignage de ce pouvoir attribué à une femme, c'est celui de la sorcière Gróa, prononçant une bénédiction à l'intention de son fils qui part en voyage :

Voilà ce que je chante en cinquième pour toi
Si on met des chaînes sur toi
Autour de tes chevilles,
À tes articulations,
Je prononcerai une magie de liberté
Qui fera sauter les liens de tes jambes.

De l'importance des runes de parole

Bien entendu, chaque chant runique a son importance. Il est pourtant remarquable que Snorri Sturluson, dans le Háttatal, où il explique les formes métriques de la poésie scaldique – et non pas la magie des runes – signale, comme une remarque évidente et alors qu'il vient de décrire une forme poétique: « Cette forme est fondamentale pour toute forme de poésie, tout comme les runes de Parole constituent les plus importantes des runes. » On voit que cette allusion ne donne pas tant un 'pouvoir' plus grand aux runes de Parole qu'il ne les montre comme fondamentales et utiles à tous les autres types de runes. Cette importance est attestée très tard, au cours des derniers procès en sorcellerie dont le récit introduit le chapitre 2. En effet, une accusée de 1689, pour se défendre d'avoir jamais été une sorcière, clame: « Je n'ai point de parole ! ». Ainsi, le rôle de la parole en sorcellerie est encore attesté à l'aube du dix-huitième siècle. Certains diront que j'insiste sur des choses évidentes, mais il y a une différence en ce que vous croyez certain – par exemple, que la parole soit importante en magie – et ce qui est attesté par des traces non contestables puisque, dans les deux cas que je cite et qui sont séparés par quelques cinq siècles, il ne s'agit pas d'un sorcier qui décrit ses prétendus pouvoirs, mais d'un témoin qui exprime une connaissance qui semble partagée par tous.

La remarque de Snorri Sturluson souligne que si vous voulez travailler avec les runes, il ne suffit pas de les graver, éventuellement avec votre sang, mais il faut aussi les prononcer, les clamer. C'est pourquoi j'ai insisté autant sur l'importance du *galdr* et des incantations dans le volume 1 de ce livre. Mais il faut bien penser que la parole peut aussi détruire la magie. Une parole trop pauvre ou trop emphatique ruinerait l'effet que vous recherchez. Le mot qui devrait être normal pour une expression simple, ni grossière ni emphatique est celui de poésie. Mais c'est bien là que se trouve tout le problème : tous n'ont pas bu l'hydromel de la poésie – ou bien ils ont bu ce qui est sorti du derrière d'Ódhinn – et ne croyez pas que je me vante ici : je suis moi-même douloureusement conscient de mon insuffisance poétique, je ne suis pas le seul, c'est tout. Quand on évoque la magie, chacun pense à quelque chose de facile. Détrompez-vous, la magie, c'est aussi 'facile' que la vraie poésie. Beaucoup s'en croient capables, peu y réussissent.

Conclusion

Ansuz est la rune de l'Ase, Ódhinn [Note 2]. Il est intéressant de remarquer que ce témoignage très ancien n'insiste guère sur les qualités guerrières devenues ensuite classiques pour Ódhinn. Il est clair que les détracteurs de la civilisation nordique païenne en font une civilisation de brutes sauvages. Par exemple, tous les films relatifs aux Vikings les présentent ainsi. Plus tôt, déjà Saxo Grammaticus, qui écrivait une trentaine d'années avant Sturluson, et qui lui, visiblement, haïssait les dieux païens nordiques (alors que Sturluson en est un sympathisant, étonnamment et même dangereusement pour lui) parlait ainsi: « Mais où est-il celui qu'on appelle Ódhinn le chercheur de guerres, celui qui toujours ne voit que d'un œil ? » Il présente Ódhinn non seulement comme un guerrier, mais comme un querelleur en quête de guerres.

Cette rune caractérise les nouveaux Dieux, les Ases, dans une sorte d'opposition à Thurisaz, qui représente la force primitive brutale des géants, Uruz qui représente la force plus subtile des géants, et Fehu qui représente le pouvoir tout en douceur des Vanes.

Ansuz nous présente des traits peu classiques d'Ódhinn et des Ases, leur pouvoir poétique dans la vie, la magie et la mort, leur attachement fondamental à la liberté et leur pouvoir d'accorder cette liberté, leur capacités de liberté intérieure, en particulier cette purification que constitue un détachement de son propre petit moi.

Ansuz évoque Ódhinn et les Ases en tant que Dieux de la poésie, de la parole, de la libération, elle présente Ódhinn comme un apôtre pacifique, presque Bouddhiste, et en néglige tous les aspects agressifs.

Notes

[Note 1] Voici l'explication de ce petit mystère que Wimmer aurait dû nous fournir.

Nous avons déjà vu que le *Runir seu Danica literatura antiquissima* de Ole Worm avait fait disparaître le nom des Géants en remplaçant *Durs* par *Duss*. Le même tour a été joué à la quatrième rune qui a pris le nom de Oys ou Ois, avec d'autres noms possibles : Os, Oahs, Or. Elle s'est donc mise, comme dans le Futhork Anglo-Saxon, à représenter le son 'o' et non pas le son 'ao'. Enfin, Worm lui donne le sens de « Ostium fluminis » ce qui signifie une embouchure de fleuve, comme le *Flussmündung* de Wimmer. On peut donc raisonnablement supposer que Wimmer, qui connaissait sans aucun doute l'œuvre de Worm, a trouvé là son *Flussmündung*, et tous les lettrés à sa suite. Que les runes *thurs* et *áss* du Futhark viking aient été massacrées par Worm n'est pas très étonnant en ce sens qu'elles évoquent directement, par leur seul nom, des croyances religieuses (et non pas seulement folkloriques) païennes.

Le *Specimen Lexici Runic* de Ólafsson et Worm définit le mot *As* par: «Dieu, Odin le principal des Ases, ou bien encore Thor, le plus fort des Ases. » Le Dieu Thórr avait déjà été rejeté parmi les « semi-démons », les Trolls. Il était encore plus simple de faire disparaître complètement Ódhinn en remplaçant *As* par *Os*.

[Note 2] Vous avez pu constater que, à part une 'embouchure' bien mal embouchée, tout le monde s'accorde à attribuer la rune Ansuz aux Ases en général et au Dieu Ódhinn en particulier. Mais, comme le signale la note 1, le *Specimen Lexici Runic* de 1650 dit que *As* désigne soit Ódhinn, soit Thórr. D'autre part, Snorri et les scaldes le désignent souvent par le nom de Ásathórr, c'est-à-dire qu'il est 'l'Ase typique'. Ceci correspond certainement à des croyances très anciennes mais ne signifie pas que Ansuz ni áss soient aussi la rune de Thórr, cela contredirait tout ce que disent les poèmes runiques.

