




Dagaz

Mots étymologiquement apparentés: Anglais, *day* (jour); Allemand, *Tag* (jour). Vieux Norrois: *dagr* (masculin, le jour), *Dagr* (divinité masculine associée au jour), *dægr* (neutre, le jour et la nuit - un jour contient deux *dægr*).

Rune associée au jour dont nous allons étudier les diverses propriétés dans la mythologie nordique. Dans cette mythologie, 'la' soleil et le jour sont différents, il n'est donc pas étonnant que deux runes différentes puissent leur être attribuées.

La forme  pour Dagaz prédomine depuis 175 jusqu'à 750 en Scandinavie. La forme  prédomine aussi sur le continent, et la forme , dite typique du continent, n'apparaît que deux fois sur 25. En revanche, elle devient fréquente dans les runes anglaises après 650.

Le mot *dagr* est celui utilisé pour parler des jours de la semaine. De façon étonnante, l'Islande chrétienne a adopté très vite des noms issus du Latin. Leurs noms en Vieux Norrois du début du 11^{ème} siècle ont été bien conservés en Anglais, excepté le samedi : *Sunnudagr* (*sunna*, f. = soleil, dimanche, *Sunday*), *Mánadagr* (*máni*, m. = lune, lundi, *Monday*), *Týsdagr* (Týr = nom du Dieu Týr, mardi, *Tuesday*), *Óðinsdagr* (Óðinn = nom du dieu Óðhinn ou Odin ou Woden ou Wotan, mercredi, *Wednesday*), *Þórsdagr* (Þórr = nom du Dieu Þórr ou Thórr, jeudi, *Thursday*), *Frjádagr* (Freyr et Freyja, *frjá* = aimer, *Friday*), *Laugardagr* (*laug*, f. = bain, cannibalisé par Saturne en Anglais : *Saturday*). Les Dieux principaux associés aux jours de la semaine sont donc Týr (rune Tiwaz), Óðhinn (rune Ansuz), Thórr (rune Laukaz), Freyr (rune Jeran), Freyja (rune Fehu) sont clairement des Dieux principaux du monde nordique jusqu'à la fin du premier millénaire et il aurait impensable de ne pas leur associer une rune. Dans la longue discussion que nous avons eue au sujet de la rune Ingwaz, j'ai clairement indiqué que Njördhr est en effet un Dieu un peu 'primitif' qui été repoussé dans l'ombre au cours de ces siècles, ce qui s'accorde bien avec la disparition de la rune Ingwaz du Futhark viking. La rune Dagaz est donc décrite par la *vox populi* comme complétant les runes Fehu, Ansuz etc. Plus généralement, Dagaz semble jouer le rôle de support aux autres runes.

'Chacun sait' que l'arrivée du jour transforme les nains en pierre et, pour une fois, cette croyance universelle n'est pas une invention moderne, elle est en effet confirmée par des traces explicites rencontrées dans les poèmes de l'Edda. En fait, cette action de l'arrivée du jour, dans la mythologie nordique, s'étend aux êtres considérés comme possédant une magie malfaisante, c'est-à-dire certains géants exerçant une magie coercitive et les *draugr*, les morts-vivants.

La plus explicite de ces traces est relative à une géante et se trouve dans le Chant de Helgi Hjörvardhsson (*Helgakviða Hjörvarðssonar*). Helgi tue un géant et sa fille Hrímgærdhr vient lui chercher querelle, ainsi qu'à son compagnon Atli. Helgi et Atli lui posent des questions et retardent le moment où elle va les tuer. Au bout d'un moment, Helgi la prévient de sa défaite :

<i>Austr líttu nú,</i>	Regarde à l'est maintenant,
<i>Hrímgærdhr,</i>	Hrímgærdhr,
<i>ef þik lostna hefr</i>	si toi abattue il a
<i>Helgi helstöfum, ...</i>	Helgi avec des 'bâtonnets de Hel' ...

C'est-à-dire :

Maintenant, observe en direction de l'est, Hrímgærdhr, pour voir si Helgi t'a vaincue et trompée avec des runes de Hel (le mot *stafr*, ici au datif pluriel (*stöfum*), signifie 'un bâton' ou 'des lettres écrites').

Atli enchaîne, triomphant :

<i>Dagr er nú, Hrímgærdhr,</i>	Le jour est maintenant, Hrímgærdhr,
<i>en þik dvalða hefr</i>	mais toi retardée il a
<i>Atli til aldrлага,</i>	Atli jusqu'à l'éternité,
<i>hafnarmark þykkir</i>	balise de port tu sembles
<i>hlægligt vera,</i>	ridiculisée être,
<i>þars þú í steins líki stendr.</i>	là en pierre un corps tu es debout.

C'est-à-dire :

Maintenant le jour se lève, Hrímgærdhr, mais Atli t'a retenue pour l'éternité, ressemblant à une balise de port, ridiculisée par tous, debout dans ton corps en pierre.

Le texte dit donc explicitement que Hrímgærdhr est transformée en une statue de pierre. Notez que, dans ce texte, trois conditions sont remplies pour qu'elle soit changée en pierre : Helgi a gravé des runes de Hel à son sujet, elle a été retenue en la faisant parler et le jour se lève. Le Chant de Helgi Hjörvardhsson n'est certainement pas antérieur au 12^{ème} siècle, selon les spécialistes, et donc il représente des croyances qui ne sont pas vraiment antiques.

De façon un peu moins explicite le Dit d'Alvíss (*Alvíssmál*), hélas lui aussi daté du 12^{ème} siècle, relate comment *Vingþórr* (Thórr le combattant [Note 1]) a fait causer le nain Alvíss jusqu'à l'aube. Après avoir reconnu que ce nain est très savant, il déclare enfin :

<i>miklum tálum</i>	Par de grands artifices
<i>kveð ek tældan þik,</i>	j'ai requis de t'appâter,
<i>uppi ertu, dvergr, of dagaðr,</i>	tu es en haut, nain, car le jour point,
<i>nú skínn sól í sali.</i>	maintenant brille le soleil dans la salle.

« Tu es en haut » signifie que le nain n'est pas rentré à temps dans son séjour souterrain. Le verbe *daga* (ici sous la forme *dagaðr*) signifie que l'aube est là, mais vous remarquez qu'il contient la racine *dag**, qu'il parle donc du jour et de la rune Dagaz. Thórr déclare aussi qu'il a utilisé des '*mikill tál*' c'est-à-dire des tromperies, des artifices puissants afin d'obtenir ce résultat. Certes, l'expression 'changé en pierre' n'est pas utilisée mais le Chant de Helgi Hjörvardhsson et, bien entendu, les croyances populaires, précisent le sort d'Alvíss.

Je remarque trois importantes similitudes entre les deux histoires : le nain ou la géante sont hors de leur séjour et sur la terre des humains au moment où le soleil se lève; Thórr, tout comme Helgi et Atli, pose des questions à son opposant; Thórr utilise des '*mikill tál*' et Helgi des 'runes de Hel' à un moment de leur conversation. On voit que la lumière du jour est nécessaire mais ne suffit pas pour qu'un non-humain soit changé en pierre. Ceci confirme le rôle de Dagaz comme 'complément' d'autres sortilèges et permet de comprendre pourquoi, sans réelle contradiction, on peut rencontrer ces êtres pendant le jour, dans certaines légendes.

Pour analyser encore mieux le rôle du jour, il est intéressant de considérer ce qui se passe en son absence. Le vocabulaire associé aux êtres maléfiques fait jouer un rôle maléfique à l'obscurité. On sait que les 'femmes-troll' sont personnifiées par la sorcière nordique qui chevauche un loup, comme je vous l'ai montré dans l'appendice à la rune Ehwaz. Cependant, on ne l'appelle pas une 'chevaucheuse de loups' mais une 'chevaucheuse d'obscurité' (*myrkriða*) ou une 'chevaucheuse du crépuscule' (*kveldriða*). Une exemple d'une géante vivant dans une caverne obscure nous est fourni par le Chant de Hyndla (*Hyndluljóð*). Freyja veut réveiller la géante Hyndla qu'elle va appeler son amis et sa sœur ironiquement, elle clame :

<i>Vaki mæ'r meyja,</i>	Éveille-toi jeune fille géante,
<i>vaki mín vina,</i>	éveille-toi mon amie (amie-femme),
<i>Hyndla systir,</i>	Hyndla sœur,

er í helli býr; tu habites dans Hel ;
nú er rökkvör maintenant c'est le crépuscule des crépuscules ... [ou l'aube
... des aubes]

Le mot *rökkvör* signifie aussi bien 'aube' que 'crépuscule', mais ici il est clair que le lieu où vit Hyndla ne peut être l'aube sinon elle serait changée en pierre. Cette 'obscurité des obscurités' [Note 2] évoque une nuit d'encre dans laquelle on ne peut vraiment rien distinguer. C'est exactement le contraire du jour qui arrive et de Dagaz.

Le poème le Chant de Hervör (*Hervararkviða*) décrit une autre sorte d'obscurité, celle des tombeaux habités de morts-vivants, une obscurité qui est aussi l'inverse de Dagaz. Ce poème décrit une jeune fille (appelée ainsi mot à mot au début du poème : *mær ung*), Hervör, qui rentre dans le tombeau de son père, le héros Angantyr, afin qu'il lui confie son épée. Le poème précise bien la nature humaine de Hervör en disant qu'elle demande son chemin à un berger au lever du jour (« alors que le soleil se met en place », *við sólar setr*). Si elle était elle aussi une morte-vivante, alors elle ne pourrait supporter le lever du soleil. Elle pénètre dans les tombes et sa nature semble se modifier. Elle s'adresse aux « morts 'ensemble avec' les morts-vivants » (*dauðir með draugum*). Angantyr lui répond en la désignant encore par un « *mær ung* » mais en ajoutant « je ne te dis pas en forme des humains, *mær ung*, toi qui de par le cairn erre dans la nuit ... » (*kveðk-at þik, mær ung, mönnum líka, er þú um hauga hvarfar á nóttum ...*). On pourrait penser qu'il s'agit là d'une sorte d'insulte mais Hervör répond qu'avant d'entrer dans les tombes « nous nous sommes pensés humains, moi et l'humain » (*maðr þóttumk ek mennskr*) en parlant au passé alors que les autres verbes sont au présent. En somme, Hervör reconnaît que sa nature a changé en quittant le jour pour entrer dans cette nuit que Freyja appelle le « crépuscule des crépuscules » régnant à l'intérieur des tombes.

Nous avons ici un excellent exemple de ce qui arrive lorsqu'un humain se rend au séjour des morts : il devient lui-même un mort-vivant, un *draugr*. Il reste un humain (ici une jeune fille), mais il gagne aussi le statut de cadavre, au moins partiellement. Il quitte le jour, l'endroit où les humains vivent ensemble, il s'isole de l'humanité et, par ceci, devient partiellement un mort.

Je vous rappelle encore une fois que le rôle principal du chaman est psychopompe : il ou elle emmène les morts dans leur séjour afin qu'ils ne restent pas des *draugr* à errer près du campement du clan. Pour ceci, il doit se rendre au séjour des morts. Comme Hervör, il devient une sorte de mort-vivant, il quitte le giron de l'humanité.

Tout ceci vous présente une vision naïvement païenne du jour, en voici une très chrétienne :
Poème runique vieil anglais :

⚔ *Dæg* (jour) est envoyé par le Seigneur, bien-aimé de l'humanité,
glorieuse lumière du créateur,
plaisir et espoir pour les riches et les pauvres, utile à tous.

En dehors d'une christianisation évidente, ce poème confirme que c'est dans le jour que se rassemble l'humanité.

Conclusion

Dans cette conclusion, je désire rééquilibrer un peu les attributions du jour et de la nuit. Une fausse impression donnée par les textes que je vous ai présentés est que Dagaz soit la rune des êtres lumineux et positifs, du 'bien', à opposer absolument à la nuit, période où grouilleraient les êtres glauques et dangereux, qui serait le règne du 'mal'.

La civilisation moderne nous donne de nombreux exemples de ce que la pensée dite lumineuse peut provoquer comme désastres. Je vais vous en donner un exemple frappant qui m'a touché profondément. Je vous parle de cet exemple si personnel seulement parce que je connais bien

l'incroyable agressivité du politiquement correct. Si je reste dans un discours général, le politiquement correct m'accusera de mille pensées mauvaises. Ma mère a vécu une vie un peu chaotique mais heureuse au fond jusqu'à l'âge de 82 ans. Elle a été alors très malade et sauvée de la mort par la médecine moderne. Mais elle avait subi une série de comas dont elle est revenue très endommagée. J'ai été évidemment très heureux de la revoir vivante mais je me suis aperçu qu'elle était devenue une morte-vivante, sans attache réelle avec l'humanité, sans intérêt réel pour sa propre vie. Ainsi, cette pensée, effectivement lumineuse, qu'il ne faut pas laisser mourir nos vieux sans les soigner, s'est transformée, cette fois, en une sorte de 'magie noire' scientifique qui a créé un mort-vivant. Elle est morte à l'hôpital quatre ans après, non sans que sa vie ait été encore prolongée de quatre mois de souffrances, et j'ai pu croiser dans les couloirs du service qui l'accueillait de nombreux autres pitoyables morts-vivants. Les médecins font un travail admirable et, j'ai pu le constater, avec une conscience aigüe de leurs responsabilités. Plutôt que d'accuser le médecin, le législateur, qui sais-je d'autre que nous-mêmes, il serait peut-être bon que chacun se replace face à sa propre mort et face à la mort de ses proches. Nos enfants chéris mourront aussi ... espérons seulement que ce soit après nous. La terreur panique qui agite presque tout le monde, ou bien la délectation morbide que certains affichent, me semblent des produits de notre pensée sociale, la somme des convictions intimes de chacun. Je ne veux pas vous proposer ici des solutions, quoique la connaissance des runes fasse partie de 'ma' solution. Je veux simplement vous montrer combien le lumineux et le sombre sont des idées plus ambiguës qu'on ne le croit : un sentiment plein de bonté et de compassion peut se transformer, sous l'effet de l'imbécilité sociale, en la pire des tortures.

La nuit qui règne dans un tombeau, dans la caverne de la géante, est porteuse de terreurs à cause des tombeaux, à cause des monstres et non pas à cause de l'obscurité elle-même. Le jour qui se lève apporte bien entendu de la lumière, mais ce n'est pas cette lumière qui cause la disparition des terreurs, c'est la magie que porte le jour, en parallèle avec sa luminosité. La rune Dagaz n'est pas la rune de la lumière mais de la magie qui permet de lutter contre les pouvoirs magiques des trolls et le pouvoir de mort des morts-vivants.

Dans la mythologie nordique, le jour, Dagr est le fils de la géante nommée Nótt (Nuit), et du Dieu Delligr. La légende dit bien que Dagr est brillant comme son père, à l'opposé de sa sombre mère, mais il ne règne aucune animosité entre eux, ils ont simplement deux rôles différents. Au contraire, cette filiation sous-entend que Dagr contient caché en lui l'héritage de sa mère et qu'il n'est donc pas seulement un être lumineux. L'obscurité apportée par sa mère, Nótt, peut être utilisée par des êtres malfaisants dont nous devons nous défendre, mais Nótt, comme tous les phénomènes naturels, est indifférente à notre survie, c'est à nous de savoir nous adapter et utiliser au mieux aussi bien Nótt que Dagr. Dans les deux exemples tirés du Chant de Helgi Hjörvardhsson et du Dit d'Alvíss, notez combien Helgi et Thórr sont habiles à amener leur ennemi en position de faiblesse. Ils utilisent Nótt, qui tend à nous faire oublier le passage du temps, pour retenir leurs ennemis afin qu'ils soient foudroyés par l'arrivée inattendue de Dagr.

Comme les autres runes, Dagaz ne peut pas être utilisée sans la placer dans un contexte approprié : elle ne présente aucun pouvoir à elle seule, même artistiquement tracée et imbibée de votre sang. Son pouvoir tient dans les idées qu'elle représente et dans votre compréhension de ces idées. Ensuite, après que vous ayez été capable de saisir la portée de son sens, et alors seulement, elle peut vous apporter la magie qu'elle contient. Si vous aimez la nuit, si vous n'avez guère envie d'aller hanter les cimetières, Dagaz vous est inutile, sauf associé à d'autres runes. Si vous êtes accablés de cauchemars, si pour une raison quelconque vous vous sentez écrasé par une force monstrueuse, alors utilisez Dagaz pour d'abord ruser avec vos terreurs, pour les analyser, les faire se découvrir pleinement. Au lever du jour, vous saurez alors les annihiler afin qu'elles ne reviennent pas vous hanter les nuits suivantes.

Le Hel des nordiques n'a rien à voir avec le *Hell* des anglophones, avec l'enfer. Ce n'est pas du tout le séjour des damnés mais celui des âmes de ceux qui ont été choisis ni par Freyja, ni par Ódhinn. Du fait que rien de péjoratif ne s'y attache, l'usage par Helgi de 'runes de Hel' ne doit pas

être considéré comme une sorte d'appel au Démon. Au contraire, pour lutter contre les forces de mort, le chant des runes de Hel me semble justement devoir contenir la rune Dagaz, comme un appel à l'amour de la sombre Nótt pour son brillant fils. Dagaz pourrait bien être la rune de Hel, celle qui empêche les fantômes de revenir dans le monde des vivants. Elle est celle qui accomplit le travail chamanique par excellence : protéger la vie du clan d'un retour éventuel des morts.

Notes

[Note 1] de Vries relie le mot '*ving*' au verbe *vega* qui signifie 'secouer, combattre'. Je ne me permets pas de discuter cette étymologie mais il est évident que le lecteur du 12ème siècle et peut-être même de plus anciens dévots de Thórr, devaient penser aussi à *vingan* qui signifie 'amitié, popularité' si bien qu'ils devaient comprendre 'l'ami Thórr', ce qui colle bien avec la popularité de Thórr.

[Note 2] Comme je vous l'avais annoncé, nous rencontrons ici une forme explicite d'une répétition que j'ai déjà utilisée (le 'voyage des voyages' – rune Ansuz - et 'l'arbre de l'arbre' – rune Uruz) alors que le texte utilisait deux mots différents de même sens et que les traducteurs se torturaient la cervelle pour trouver deux mots presque équivalents mais différents.