

La troisième famille (ætt) de runes :

L'ætt de Týr et de la stabilité du clan

Nous avons vu que le premier ætt est dédié à notre monde, et aux relations entre les humains et ce monde. Le deuxième ætt 'élargit la perspective' en traitant des problèmes cosmiques, de l'univers entier, et de notre place au sein de l'univers. Le troisième ætt, inversement, 'rétrécit la perspective' en introduisant les concepts nécessaires à la caractérisation d'une bonne conduite sociale, à la vie du groupe social. Ainsi, le troisième ætt est celui des problèmes liés à l'organisation du clan, du groupe social. Le Dieu Týr, en acceptant de sacrifier sa main pour le bien-être du groupe des Ases, et en étant le seul à accepter ce sacrifice, est le symbole principal du héros clanique, et la première rune de cet ætt porte son nom.

Tiwaz : rune du Dieu Týr, de la fidélité à la parole donnée, de la victoire intelligente qui réunit le clan. Rune symbole de l'unité d'un groupe humain.

Berkanan : rune de l'enfance en pleine santé dont la croissance annonce des jours meilleurs.

Ehwaz : rune du cheval. Avec Fehu, rune primordiale de protection. Rune des liens entre le clan et les forces 'obscurés'. Contrairement à une légende tenace, elle supprime nos cauchemars.

Mannaz : rune de l'humain et du passage de l'individu au groupe. Elle définit l'humanité.

Laukaz : rune de sens discuté, rune de l'eau ou rune du poireau? En tous cas, rune de la force interne, de la 'viridité'. Rune d'un Dieu Thórr 'primitif', Dieu de l'orage et de la force interne.

Ingwaz : rune du roi en tant que créateur d'une communauté. Rune de l'équilibre dans l'abondance. C'est la rune qui explique au clan, s'il doit croître, comment le faire dans le respect de son environnement humain et naturel.

Dagaz : rune du jour et de la reconstitution journalière de la communauté après l'individualisme du sommeil. Rune qui pétrifie les monstres.

Othala : rune du lien avec les ancêtres, de nos héritages.

Tiwaz

Mots étymologiquement apparentés: Tiw (pron. 'tiou') ou Týr, nom d'un Dieu (Dieu du ciel, présenté aussi comme un antique Dieu de la guerre).

La forme de Tiwaz est \uparrow , elle n'a jamais été modifiée.

Krause attribue à Tiwaz le sens de « Dieu du ciel », mais il suit en ceci Jakob Grimm qui consacre au nom de ce dieu une longue étude linguistique. En fait, il cherche à relier ce nom à celui d'autres divinités indo-européennes mieux connues et il croit constater qu'elles sont en général des divinités du ciel. Dans la mythologie nordique qui nous intéresse ici, ce qui est clair, c'est que le mot 'týr' est utilisé très souvent comme un mot générique signifiant 'dieu'. Par exemple, nous rencontrerons, en étudiant la rune Laukaz, un Ódhinn appelé Hróptatýr ('le Dieu qui pousse les cris

de défiance'). Thórr est aussi appelé 'le týr au chariot' (*Reiðartýr*), et le pluriel de ce mot, *tívar*, est utilisé comme un collectif pour 'dieu'.

Tout ceci nous rappelle Taranis, le Dieu celtique (et gaulois) du ciel. Dans la mythologie celtique, Taranis, le Dieu à la roue foudroyante, s'oppose sans cesse à Cernunos, le Dieu cornu de la fertilité, Dieu de la Terre. La grande Déesse celte passe son temps à aller de l'un à l'autre. La vision égrillarde de son rôle est qu'elle se partage entre les deux, ce qui n'empêche pas un rôle plus grave de médiatrice entre les forces célestes et solaires symbolisées par Taranis, et les forces chthoniennes, symbolisées par Cernunos. Dans la mythologie nordique une telle opposition n'existe pas, et tous les Dieux vivent dans Ásgardhr. Cependant, les Dieux de la fécondité et de la richesse sont Njördhr et son fils Freyr, auxquels on pourrait donc attribuer, par analogie avec les croyances celtes, un rôle fortement terrestre. Cette analogie est confirmée par une allusion qu'on trouve dans l'Edda, selon laquelle Freyr, privé de son épée, aurait tué son ennemi avec des bois de cerf. Enfin, le poème runique anglais désigne Týr comme un des 'signes dans lesquels on peut avoir confiance', ce qui évoque un signe céleste, comme l'étoile polaire, ce qui en effet le désigne comme un dieu céleste plutôt que terrestre. En poursuivant l'analogie avec les croyances celtes, le Dieu associé à la rune Tiwaz peut être considéré comme Dieu du ciel, équilibrant les forces terrestres de Njördhr et Freyr.

Il a encore bien d'autres fonctions. L'Edda en prose Dit de Týr :

Il y a un dieu qui s'appelle Týr. C'est le plus hardi et le plus brave et il décide beaucoup de la victoire dans le combat ... celui qui ne recule jamais est « courageux comme Týr » ... celui qui est plus sage que tout autre est « sage comme Týr ».

Il est donc le représentant de valeurs morales, courage et sagesse, qui s'opposent à celles d'abondance et de jouissance représentées par Njördhr et Freyr.

Il est aussi le représentant de la victoire. Vous vous souvenez combien je me suis opposé à l'attribution du concept de victoire à la rune Sowelo. Mon argument final est tout simple : la victoire est déjà attribuée de façon explicite à Týr dans ce texte de l'Edda que j'ai déjà cité souvent, le *Sigrdrífumál* (Le Dit de Sigrdrífa. Elle est aussi appelée Brynhildr dans certains poèmes et Brünhild dans le monde allemand). Dans ce poème Sigrdrífa enseigne les runes à Sigurdhr après qu'il l'ait réveillée du sommeil dans lequel Ódhinn l'avait plongée:

| | |
|---------------------------------|--|
| <i>Sigrúnar skaltu kunna,</i> | Les runes de victoire tu devras apprendre, |
| <i>ef þú vilt sigr hafa,</i> | si tu veux victoire avoir, |
| <i>ok rista á hjalti hjörs,</i> | et les graver sur la garde de l'épée, |
| <i>sumar á véttrimum,</i> | quelques unes sur le sillon de l'épée, |
| <i>sumar á valböstum,</i> | quelques unes sur la pointe qui tue, |
| <i>ok nefna tysvar Tý.</i> | et prononcer le nom de Týr deux fois. |

Notre civilisation ne combat plus avec des épées et donc le vocabulaire les décrivant n'existe plus. Les mots Vieux Norrois traduits ici par garde, sillon (celui dans lequel le sang coule), et 'pointe qui tue' désignent des parties un peu indécises d'une épée. J'ai rencontré des traductions incluant le 'fourreau de l'épée', ce qui est absurde du point de vue de la magie, sans parler du point de vue du vocabulaire Vieux Norrois. Pour *hjalti* et *véttrimum*, j'ai simplement suivi les indications des dictionnaires, mais ma traduction de *valböstum* décompose ce mot en *valr* (mort) et *bösti* (flèche) car le sens donné par de Vries (« *valböst* : f., *gewisser teil des griffes* » – il voulait dire, je suppose, 'côté sûr de la poignée' ce qui n'a aucun sens pour une épée, d'autant plus que la garde a déjà été citée). A mon avis, ce *valböst* désigne la 'flèche de l'épée qui donne la mort', c'est à dire une partie fonctionnelle et non pas physique de l'épée : à chaque combattant de choisir la partie physique lui paraissant la meilleure. On peut se demander pourquoi invoquer le nom de Týr deux fois, dans la mesure où il faut graver sa rune au moins trois fois. Certains diront que c'est par un besoin d'allitérations pour le poème : *tysvar* bien entendu résonne harmonieusement avec *Tý*, avec en prime une allusion à *tívar*, un autre mot pour 'les Dieux' comme je l'ai dit plus haut. Je crois plutôt que la réponse n'est pas superficielle, les deux façons de parler de ce Dieu, « courageux ou sage comme

Týr », nous donnent la bonne réponse : la victoire nécessite courage et sagesse et le combattant doit se servir des deux pour pouvoir être courageux sans perdre son intelligence et gagner ainsi la bataille.

Le poème runique norvégien, encore une fois, contient un second vers qui pose problème.
Poème runique norvégien :

1 est l'Ase manchot.
Souvent le forgeron est obligé de souffler.

Le premier vers fait évidemment allusion au fait que Týr a perdu sa main droite dans la gueule de Fenrir comme nous l'avons déjà raconté.

Le second vers parle du travail du forgeron qui doit souvent actionner ses soufflets pour entretenir la flamme. Le lien de ce vers avec Tiwaz est assez facile à comprendre. Souvenons-nous du vers de poème sur Raido, a priori sans rapport avec Raido :

Reginn a forgé la meilleure des épées.

Nous l'avons interprété en comprenant que Reginn avait été le 'cheval' qui avait emmené Sigurdhr dans sa première chevauchée chamanique. Sigemund - le pendant de Sigurdhr dans Beowulf – possède lui aussi une « meilleure des épées ». Relisez la citation donnée pour la rune Fehu, vous verrez que cette épée traverse le dragon et reste fichée dans le mur. Elle est qualifiée de *dryhtlic iren*, c'est à dire de 'noble fer'. Il me semble clair que ce sont les épées de la victoire et le poème runique nous dirait simplement que le forgeron est obligé de manier son soufflet, quand il veut forger un « noble fer » et « la meilleure des épées », c'est à dire apporter la victoire à son clan. Cependant, et dans la mesure où, par l'intermédiaire de Raido, on peut voir ici une allusion au chamanisme, je me dois de signaler que chez la plupart des sibériens, le forgeron est un chaman 'noir' (le mot n'a pas le sens péjoratif qu'il a chez nous : c'est un chaman qui peut travailler avec les esprits mauvais, par exemple pour les extirper d'un malade et ainsi le guérir) et est même supérieur en force aux chamans non forgerons, au moins après avoir hérité du pouvoir d'une suite de ses ancêtres forgerons. En activant ses soufflets, le forgeron anime les esprits qui lui permettront de forger un bon acier. Il y a là un mélange de rationalisme et de mysticisme qui me paraît plus raisonnable que le rationalisme forcené qui a cours de nos jours.

Ce second vers contient lui aussi une sorte de jeu de mots, mais dans ce cas, je ne le crois pas plus significatif que la traduction classique. Le texte est : *opt* (souvent) *værðr smiðr at blása*. Vous voyez que deux mots terminés par un 'r' sont l'un à côté de l'autre. Cette terminaison est typique de nominatifs singuliers ou bien de verbes à la 3^{ème} personne. On peut donc lire, comme dans la traduction classique, *smiðr* (sujet) *værðr* (verbe) *at* (en principe, ce devrait être *af*) *blása* : le forgeron [*ou plutôt* 'l'artisan habile'] est forcé de souffler. Le choix verbe/substantif peut être inversé, on lit alors : *værð* (sujet) *smiðr* (verbe) *at blása* : le calme se transforme en souffle [*ou en inspiration*]. La juxtaposition de sens d'une maxime très 'zen' comme celle-ci avec une remarque qui peut être comprise comme soit très terre à terre, soit faisant allusion à un chamanisme très dur, est sans doute destinée à rappeler la complexité de la victoire qui est une juxtaposition de courage et de sagesse.

Poème runique islandais :

1 est l'Ase [áss] qui n'a qu'un bras,
Et ce qui a été laissé par le loup,
Et le prince des temples [*hofa*].
mars. (Mars) *tiggi.* (chef, riche en renommée)

Nous pouvons simultanément lire le commentaire latin du *Brideilur Rúna* qui insiste, en se terminant, sur le fait que ces significations sont tirées des Eddas :

Týr Navors [lire Mavors] : (Mars, guerrier) Ballderi Germanús (frère de Baldr), manúm uínnum (à une seule main), a lúpo mutilatus (mutilé par le loup) : Hæc omnia sún̄t desúm̄ta [lire desúm̄pta] ex Edda (toutes celles-ci sont choisies de [extraites de] l'Edda)

Le mythe veut que Fenrir dévora la main droite de Týr qui est donc « ce qui a été laissé par le loup » et c'est pourquoi il n'a qu'une seule main. Les deux versions insistent sur son aspect guerrier, martial comme ils disent, et nous savons qu'il s'agit bien ici du guerrier victorieux. Dire qu'il est le prince des temples revient à en faire un Dieu particulièrement vénéré, ce qui permet de le placer au rang de ceux des autres dieux les plus vénérés, comme Freyr et Thórr. Tout ceci montre bien qu'il était véritablement le Dieu populaire de la victoire par les armes, et non pas un Dieu d'intellectuels comme Ódhinn qui est plutôt un Dieu de la victoire sur soi-même.

Enfin, le commentaire disant qu'il est le frère de Baldr est pour le moins étrange, surtout associé au fait que ce serait une citation des Eddas. La seule fois où j'ai trouvé ce kennings, c'est dans la *Völuspá*, qui parle d'un *Baldurs bróðir*, mais il s'agit très clairement du vengeur de Baldr, Vali. Je me demande comment et pourquoi les lettrés islandais anciens ont pu attribuer ce rôle à Týr.

Poème runique vieil anglais :

↑ Týr est un des signes, il garde bien sa promesse [ou il contrôle bien l'arbre], avec les nobles et existe dans le voyage, au-dessus de l'obscurité de la nuit, ne faillit jamais.

Bien entendu, dans la mesure où c'est lui qui a trompé Fenrir qui ne s'est laissé enchaîner que parce que Týr a servi de caution au mensonge des Ases, il ne peut être un exemple de fidélité à la parole donnée. Par contre c'est quelqu'un qui ne se dérobe pas à ses responsabilités, sur qui on peut compter et c'est plutôt en ce sens qu'il faut comprendre le poème anglais. Le sens non usuel de « il contrôle bien l'arbre » lui donne même une responsabilité dans la stabilité de l'arbre du monde, c'est à dire dans le maintien de l'équilibre de l'univers. L'univers tout entier semble tourner autour de l'étoile polaire si bien qu'il n'est pas étonnant qu'on puisse en faire une partie de l'axe de l'univers, et même lui donner le rôle du maintien de cet axe. Elle aussi est « un des signes » et un signe d'une importance capitale pour les navigateurs. C'est pourquoi ces vers font penser à une interprétation astronomique, décrivant un Dieu au moins semblable à l'étoile polaire, ou bien divinisant celle-ci.

Cette fidélité à la parole donnée se manifeste dans la bataille non pas par une témérité imbécile (qui contredirait la sagesse de Týr), mais par un soutien sans faille à ses compagnons de bataille. Dans son remarquable livre sur le vocabulaire naval et guerrier viking, Judith Jesch [Note 1] montre qu'un part non négligeable des inscriptions sur les pierres dressées entre le milieu du 10^{ème} siècle et le début du douzième soit rappellent le courage du défunt qui était *flugar traudir* (c'est à dire qu'il répugnait à fuir), soit y fustigent ses compagnons qui ont déserté le défunt. Le poème anglo-saxon souligne donc que Týr fait justement partie de ceux qui sont *flugar traudir* et Tiwaz est la rune qui consacre et matérialise le lien qui unit un groupe « pour le meilleur et pour le pire ». Une autre façon de parler d'une de ces personnes qui respectent leurs engagements et ne quittent pas le groupe dans les moments difficiles est de dire qu'il est un *góðr dengr*, un 'bon gars', mais avec une nuance laudative extrêmement puissante. Ainsi, Týr est le Dieu de ces 'bons gars' qui permettent au tissu social de ne pas se relâcher.

La rune Týr est la douzième du Futhark norrois et nous y associons donc la douzième strophe runique du Dit de Hár. La victoire dont parle Ódhinn est très complexe, elle unifie une victoire sur le meurtre étatique et une victoire sur la mort.

Douzième strophe du Ljóðatal :

Pat kann ek it tolfra, Ce que je connais (comme) douzième,

| | |
|----------------------------|---|
| <i>ef ek sé á tré uppi</i> | si je vois à l'arbre accroché |
| <i>váfa virgilná:</i> | balancer un cadavre de pendu : |
| <i>svá ek ríst</i> | alors je grave |
| <i>ok í rúnum fák</i> | et dans les runes je saisis [<i>ou</i> je peins] |
| <i>at sá gengr gumi</i> | pour que soit capable de marcher l'homme |
| <i>ok mælir við mik.</i> | et que tu parles avec moi [<i>ou</i> (qu'il soit) une mesure avec moi] |

Discutons du choix entre 'je peins' et 'je saisis'. L'expression *fák* est visiblement, comme cela arrive souvent en poésie, une contraction du verbe *fá* et de *ek* qui signifie 'je' (jusque là tout le monde est d'accord). Le verbe *fá* signifie exclusivement 'saisir'. Mais il peut s'agir d'une contraction de *fága* qui signifie tracer, peindre, en Islandais moderne et en Vieux Norrois, qui a trois sens: 1. nettoyer, polir. 2. saisir, agripper. 3. peindre, décorer.

Bien entendu, on ne peut pas dire que ce soit une grosse faute de traduire par 'colorer' quoique ce soit un faux-sens, comme on me disait quand j'apprenais le Latin, car 'peindre' peut sous-entendre une opération sérieuse alors que 'colorer' appartient exclusivement au vocabulaire des amusements. Pourquoi pas 'colorier' comme le ferait un enfant, tant qu'on en est à déprécier les mots d'Ódhinn? Enfin, et en plus, le sens de base est certainement 'saisir' et un lecteur contemporain ne pouvait pas manquer de saisir le double sens de ces vers. D'une part cela signifie en effet ce que disent les traductions classiques, ou bien cela signifie

alors je grave (des runes)
et je saisis dans ces runes ...

La préposition *í* signifie 'dedans' (on ne voit pas comment le graveur peut 'graver dedans les runes', ça ne veut rien dire, justement) et 'je peins dans les runes' (une fois qu'elles ont été gravées on peut peindre dedans, mais ça n'a pas grand sens quand même, on ne précise pas habituellement ces détails). En plus, ce fameux *í* indique aussi la notion de contenant si bien que le sens profond est : 'je saisis ce qui est contenu dans les runes gravées'.

Pour ceux qui croient en la magie des runes, vous voyez qu'on vous a toujours dit qu'il faut graver et teinter les runes alors que ce texte vous dit qu'il faut (aussi) en saisir la magie, et ça c'est plus difficile !

En tous cas, cette rune représente bien évidemment une sorte de victoire sur la mort. Tout d'abord, ce pendu l'a été par une puissance temporelle quelconque et le ressusciter ainsi est un pied de nez à cette puissance. Le Dit de Grímnir décrit un cas où Ódhinn applique sa vengeance à une telle puissance temporelle : il se laisse torturer par un roi injuste avant de l'affoler de sorte qu'en tombant, ce roi est transpercé par sa propre épée. La saga de Gautrek décrit un roi qui veut utiliser son pouvoir temporel pour éviter d'être sacrifié à Ódhinn mais Gautrek, inspiré et aidé par Ódhinn, convainc le roi que la cérémonie ne sera qu'un simulacre, le roi accepte de se prêter à ce simulacre, et il en meurt pendu et percé d'une lance, sacrifié à Ódhinn. Vous voyez bien qu'Ódhinn n'est pas un ami des grands de ce monde, qu'il ne justifie pas leur pouvoir, à l'opposé de tous ces rois 'élus de Dieu' que nous avons connus. La rune Tiwaz symbolise cette attitude de défiance face aux puissants de ce monde, et comment mieux marquer cette défiance qu'en sauvant ceux qu'ils ont condamnés ? On comprend alors pourquoi le Dieu Týr est un « prince des temples » : non seulement il apporte la victoire sur les ennemis, mais encore il rabaisse l'arrogance des grands de ce monde.

Quant au fait que le pendu soit ressuscité et même qu'il parle (si on interprète ainsi le mot *mælir* du dernier vers de ce poème) ne me paraît pas ce sur quoi Ódhinn veut insister. Ódhinn lui-même est un 'ex-pendu' et c'est même ainsi qu'il a acquis la connaissance des runes. Le poème souligne, de façon bien plus frappante, que cet humble pendu prend alors la même dimension que Ódhinn lui-même, qu'il en est la **mesure** (et c'est ainsi que je préfère interpréter le mot *mælir* du dernier vers de ce poème).

Conclusion

Tiwaz est la rune de Týr. Elle porte en elle les qualités attribuées à ce Dieu. En particulier, on peut compter sur lui, il est capable de sacrifices pour protéger son groupe, il n'est pas du genre à fuir devant l'ennemi et, en ceci, il contribue largement à la victoire de son groupe et ainsi, à la création du tissu social grâce auquel la vie en groupe est possible. Cependant, il rappelle que toute victoire a son prix et qu'il faut savoir accepter de le payer. Toute victoire est aussi le résultat de deux qualités rarement présentes simultanément à un degré élevé, sagesse et courage.

Il est aussi nécessaire de s'être donné les moyens de la victoire et dans le monde viking, le forgeron est évidemment un élément de ces moyens. Si on ne regarde pas tout texte avec l'œil myope du pur rationaliste, les soufflets du forgeron soufflent aussi une magie mystique sur les instruments de la victoire. Les forgerons ont cessé de fabriquer des épées mais le besoin d'un souffle mystique de la victoire, même s'il n'est pas toujours suffisant, est encore nécessaire et l'a toujours été. Les plus grandes civilisations semblent s'être effondrées comme des châteaux de cartes comme si elles étaient rongées de l'intérieur par ce manque de souffle. Tiwaz est la rune qui peut aider à enrayer ce genre de catastrophe. Au plan individuel, elle est là pour aider ceux qui manquent de cette force intérieure qui nous fait aller de l'avant.

Dans son rôle de Dieu des pendus, Ódhinn rajoute la composante un peu inattendue de défiance face aux pouvoirs en place. En réalité, l'importance de Tiwaz me semble alors décuplée par la vision que Ódhinn a de cette rune. Alors que tout ce que nous venons de dire s'applique fort bien à un état autoritaire ou même fasciste, Ódhinn, en Dieu supérieurement intelligent qu'il est, raffine encore la notion de victoire. Certes, discipline et sacrifices sont nécessaires à la victoire, mais elle ne durera que peu de temps si une contre-force ne s'exerce pas sur les chefs de guerre, s'ils ne sont pas constamment confrontés à la réalité de leur humble condition humaine. Le pire ennemi de la victoire c'est encore l'imbécile suffisance du victorieux, c'est ce que Ódhinn rappelle aux petits et aux grands chefs qui, comme dans le Dit de Grímnir, trébuchent et se tuent sur leur propre épée.

Notes

[Note 1] Judith Jesch, *Ships and Men in the Late Viking Age*, The Boydell Press, 2001, p. 243, section : '*he fled not*'.