

Le début de notre monde: Les hauts-faits des dieux (ou Qu'est-ce qu'un humain d'humanité ?)

Documentation : Yves Kodratoff et Mise en forme : Sylvie Okada

Continuons donc notre histoire. Vous vous souvenez que les géants et les créatures divines ont commencé à exister quand la vie a été créée parce que la Vache-Lumière a léché le givre et que les gouttelettes se sont déplacées à toute vitesse dedans ? Vous vous souvenez également que le Géant s'appelait Ymir et l'Être Divin Buri ? Vinrent ensuite les enfants de ces deux êtres primordiaux, Burr, fils de Buri et Bestla, fille d'Ymir. Ils se plurent et s'unirent.

Burr et Bestla eurent trois fils. Ce sont eux que nous avons vraiment appelés les Dieux. Ils s'appelaient *Óðinn* (que j'écrirai 'Ódhinn'), Vili et Vé. Ils sont donc les petits-fils d'Ymir et de Buri. Savez-vous que les noms des Dieux nous apprennent quels sont leurs pouvoirs ? Alors voici : *óðinn* signifie « le poète délirant ». Le délire dont il est fait mention ici n'est pas celui des fous, non ! C'est ainsi que l'on nommait autrefois l'inspiration créatrice incontrôlable qui prenait le poète quand il créait. *Vili* veut dire « combattant » et *vé*, « temple ». De cette manière nous savons qu'Ódhinn est le Dieu de l'esprit créatif, Vili celui du courage nécessaire à la survie, et que Vé possède l'habileté indispensable à la construction des temples et des habitations.

Les trois Dieux observèrent le monde qui les entourait, le ciel, la terre, et voulurent savoir ce qui se passait dans l'univers. Audhumla, la divine lumière, continuait de « lécher » le givre qui finit par disparaître lentement, et se trouva remplacé par les étoiles, dont notre soleil. Contrairement aux peuples méridionaux, nous disons, nous peuples du Nord, « la » Soleil, car elle est une Déesse qui nous apporte sa chaleur maternelle. Mais à cette époque, toutes ces lumières se déplaçaient sans ordre apparent, sans que rien ne contrôle leur mouvement.

« La Soleil ne savait où était sa demeure, et les étoiles erraient sans but. »

C'est alors que la Destinée vint jouer son rôle : ni le chaos ni l'ordre ne peuvent durer éternellement. Vous souvenez-vous que je vous ai dit que Burr et Bestla se sont transformés pour devenir l'arbre du monde ? Ymir, le vieux Géant, eut à subir une transformation semblable. Telle était sa destinée, il devait devenir le matériau avec lequel le monde serait construit. Ce sont les trois Dieux qui ont été chargés d'effectuer cette immense tâche. Quand on écoute cette histoire pour la première fois, on pourrait être tenté de croire qu'ils ont « tué » et « démembré » le vieux Géant sans aucune pitié. Je pense, moi, qu'ils ont plutôt été les habiles chirurgiens qui ont aidé Ymir à passer à l'étape suivante de son existence. C'est pourquoi, lorsque vous foulez le sol souple sous vos pieds, vous sentez la chair encore vivante d'Ymir. Lorsque vous vous blessez sur un rocher, c'est un os d'Ymir qui vous déchire. Lorsque vous voguez sur le vaste océan, vous naviguez sur son sang ou sa sueur. Lorsque vous regardez les nuages menaçants, c'est le cerveau d'Ymir que vous voyez. Ecoutez ce que dit le poète :

« De la chair d'Ymir fut formée la Terre, de sa sueur, l'océan ; ses os devinrent les hautes falaises rocheuses, et les arbres fleuris proviennent de ses cheveux ; de son crâne, le ciel, et de ses sourcils ils firent les gracieuses puissances du

Jardin-du-Milieu (*Miðgarð*) pour les fils de l'homme ; enfin, de son cerveau furent formés les nuages 'durement offensants'. »

Midgard est donc le nom de notre « jardin ». Dans notre langue d'aujourd'hui, cela signifie « le monde du milieu ». Il a été fait pour que les humains y vivent grâce aux sourcils osseux et broussailleux d'Ymir. C'est pour cela le jardin du milieu a d'abord été recouvert de montagnes et de forêts. Mais Midgard n'est qu'un des mondes de notre univers. Des neuf immenses domaines dont ce dernier est composé, nous n'en connaissons bien que quatre. Trois sont sous chacune des immenses racines d'Yggdrasil. Le domaine des Dieux, lui, est à la base de l'arbre. Il est appelé *Ásgarð*, le jardin des *Æsir* (les Ases, le nom de nos Dieux). Comme l'a dit un sage géant:

« Trois racines sous l'arbre Yggdrasil se dirigent dans trois directions ; Hel est situé sous l'une d'elle ; sous la deuxième se trouve le domaine des Géants-du-Givre et sous la troisième, celui des humains d'humanité. »

Le deuxième domaine est communément appelé le Pays des Géants. Celui de Hel est le domaine des morts qui ne rejoignent ni Freyja en sa résidence *Fólkvangr* (ou *Sessrumnir*), ni Odhinn en son *Valhöll*. Je vous raconterai aussi cette histoire, mais bien plus tard ! Pour l'instant je vais vous conter comment les Dieux ont créé l'humanité, ainsi vous saurez ce qu'est un « humain d'humanité ».

Nous en étions donc au moment où les étoiles et le soleil erraient dans le vaste univers, comme autant de feux follets. Cela ne plut pas aux Dieux et ils décidèrent de créer des lois qui gouverneraient le mouvement des corps célestes. Bon... je pourrais me contenter de vous dire que puisque la gravité existait déjà (vous vous souvenez de Bestla et de l'arbre de l'univers?), ils n'avaient plus qu'à créer les lois qui la régentaient, lois qui posent encore bien des problèmes à nos physiciens modernes ! Mais sans doute serez-vous d'accord avec moi que cette explication ne suffit pas ? Voici donc l'histoire qui nous apprend comment nos Dieux ont fixé les trajectoires du soleil et de la lune.

Il y eut tout d'abord une Géante nommée *Nótt* (Nuit). Elle était aussi sombre que tous ceux de sa famille. Son second mari était un Dieu nommé *Dellingr* (Brillant). Leur fils, *Dagr* (Jour), était beau et brillant comme son père. Alors Ódhinn saisit *Nótt* et son fils *Dagr* et leur donna deux chevaux et deux chariots, puis les envoya dans le ciel pour qu'ils chevauchent autour de la terre toutes les vingt-quatre heures.

Nuit chevauche la première un cheval appelé Crinière-Givrée et, tous les matins, l'écume de ses mors s'écoule sur les plantes, c'est ce que nous appelons la rosée. Le cheval de Jour est appelé Crinière-Lustrée et la terre et le ciel sont illuminés de son éclat.

Comme tout le monde le sait, le parcours du soleil s'accorde bien à celui de Jour et de Nuit. Comment cela est-il possible ? C'est parce que ces astres sont eux aussi conduits par deux êtres célestes appelés Soleil et Lune.

L'histoire nous dit qu'un jour naquirent sur terre deux enfants d'une incroyable beauté. Leurs parents en furent si fiers qu'ils nommèrent la fille « Soleil » et le garçon « Lune » (Ben oui ! Soleil est féminin chez nous et Lune masculin). Les Dieux furent offensés de l'outrecuidance de ces parents qui osaient appeler leurs enfants de noms célestes *(ah ah ! faites bien attention

à la façon dont vous attribuez les noms à vos enfants ou à vous-mêmes, afin de ne pas offenser les Dieux !).

Il nous faut préciser, tant pis si je me répète un peu, que « nommer » un être est quelque chose de très sérieux. Les noms que nous connaissons des Dieux nous informent sur leurs pouvoirs. Est-ce le nom qui donne le pouvoir, ou le pouvoir qui donne le nom ? Seuls, peut-être, les Dieux le savent.

Alors, ils attrapèrent sœur et frère et les installèrent au ciel. Soleil est la dame qui conduit les chariots qui tirent 'la' soleil. Elle la dirige dans le ciel et contrôle sa température. Lune dirige 'le' lune et il en régit les phases.

C'est depuis ce temps-là que Soleil se lève à l'Est lorsque Nuit s'éloigne vers l'Ouest, laissant à terre la rosée tombée du mors de son cheval. Jour vient alors dispenser sa lumière à la terre, tandis que Soleil fait don de sa chaleur féminine.

Grâce à ces nouvelles dispositions, les plantes purent commencer à pousser et la première d'entre elles est cette herbe vigoureuse qui vous coupe la peau quand vous la saisissez sans précaution. D'autres végétaux pleins de vie poussèrent aussi, sur terre comme en mer, comme les algues. Parmi ces toutes premières plantes, il y avait aussi le poireau sauvage qui, avec ses tiges fines et fortes, surplombait toutes les autres herbes, tout comme notre héros Sigurdhr dominait tous les autres enfants dès son plus jeune âge. Pardon, je m'égare, je vous raconterai cela aussi mais plus tard !

C'est donc au-dessus des trois racines de l'arbre que les Dieux construisirent leur demeure, *Ásgarð*. Ils y furent heureux et tranquilles, ensemble, pendant quelque temps...

« Ils élevèrent leurs lieux sacrés et leurs fermes, construisirent une forge pour travailler le métal : ils firent des pinces et des bijoux et fabriquèrent des outils. Ils jouaient au *tafl* dans la haie, pleins de joie. Ils ne manquaient pas d'or. »

On joue à ce jeu sur une sorte d'échiquier. Les règles sont presque les mêmes que celles de ce jeu chinois que l'on appelle *go*, mais notre *tafl* a moins de cases. On y jouait encore couramment il y a moins de dix siècles et quelques vieux entêtés, dont je fais partie, aiment encore à y jouer. Mais je dois me faire vieux, car mon fils me bat à tous les coups....

Mais revenons à notre histoire. Les runes de la destinée dirigent le mouvement de l'univers et celui-ci doit sans cesse changer. Les Dieux n'y échappent pas non plus, comme je vous l'ai déjà dit. Le changement s'abattit donc sur eux. Des graines de leur bonheur tranquille, émergèrent les bourgeons de leurs troubles futurs et de leur chute finale. Un jour, vinrent depuis le domaine des Géants-du-Givre, trois Géantes très instruites appelées les Nornes. Elles prirent en charge le Destin du Monde. Depuis, elles font connaître leurs décisions en gravant des runes que personne ne peut discuter, pas même ceux qui pensent que ces runes auraient été gravées à tort. Elles sont à l'image des exigences de l'univers : inéluctables, indifférentes à nos espoirs comme à nos misères.

Ce fut sans doute une décision des Nornes, c'est-à-dire une des exigences de l'univers : les Dieux ressentirent le besoin de créer l'humanité.

Ils allèrent trouver les Nains pour leur demander de construire des formes d'humains. Mais ces formes étaient incapables d'exécuter les tâches et encore moins de suivre une destinée, puisqu'elles ne pouvaient pas en avoir une.

C'est pourquoi trois des puissants Dieux remplis d'amour descendirent sur terre pour créer l'humanité. Ces dieux sont Odhinn, Hænir et Lothur. Ce sont ces trois mêmes dieux qui ont construit le monde à partir du corps d'Ymir. Odhinn n'a pas changé de nom, mais Vili est devenu Hænir, « aux pieds rapides », on ne sait pas trop ce que cela veut réellement dire. Vé, lui, s'appelle désormais Lothur, nom provenant du mot *lóð* qui signifie 'récolte'. Auparavant il construisait des maisons, maintenant il assure les récoltes. Il est donc le dieu de ceux qui assurent la vie quotidienne.

En descendant à Midgardh, les trois Dieux trouvèrent deux formes sur le sol. L'une d'entre elle était celle d'un homme appelé Ask, et l'autre celle d'une femme appelée Embla. Comme ils étaient immobiles et sans vie, ni l'un ni l'autre ne pouvaient ni agir ni remplir une destinée. Les Dieux décidèrent de leur faire un don à chacun : Odhinn leur offrit le souffle nécessaire à l'expression de l'esprit inventif ; Hænir leur fit don du bon sens et de la clarté d'esprit empêchant le courage de tourner à la témérité ; quant à Lothur, il leur donna ce chaud liquide couleur de vie qu'est le sang, si nécessaire à l'endurance de ceux qui pratiquent un métier manuel. Ainsi, en recevant ces trois dons, les humains reçurent aussi la possibilité d'être actifs et d'accomplir leur destinée.

Notre conte s'arrête ici.

Les trois dons des Dieux, souffle, couleur de vie et bon sens, les deux exigences de l'univers, action et destin engendrent un « humain d'humanité ». Puissiez -vous faire de votre mieux pour accomplir cela et être ou devenir un tel humain !