

# LA RÉCEPTION DES MYTHES NORDIQUES DANS LES PRODUCTIONS DES INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES

**Laurent Di Filippo**  
CREM, Université de Lorraine  
laurent@di-filippo.fr

## *Résumé :*

Les mythes nordiques font l'objet de nombreuses reprises dans les productions contemporaines des industries culturelles et créatives. Cet article propose de revenir sur différentes facettes liées à la réception de ces récits traditionnels aujourd'hui. Après avoir indiqué les questions que posent les sources médiévales à notre disposition, ce texte montre que les représentations contemporaines ne sont généralement pas des références directes au Moyen Âge, mais à plusieurs réceptions intermédiaires. Deuxièmement, les mythes nordiques sont souvent associés à des récits issus d'autres cultures dans des processus d'hybridation culturelle. Leur étude permet de montrer que nos cultures sont les fruits de nombreux mélanges et emprunts, très loin de la pureté que certains cherchent à leur attribuer. Enfin, les mythes permettent de mettre en scène des questions de société contemporaines, notamment politiques, telles que l'écologie, la guerre, le féminisme ou encore les positions de domination dans l'écriture de l'histoire. Ainsi, bien qu'étant des traces du passé, les mythes nordiques s'ancrent bien dans nos sociétés actuelles et peuvent permettre d'évoquer les multiples enjeux.

**Mots-clés :** *mythes, réception, Nord, transmission, culture, politique*

## *Abstract:*

Norse myths are the subject of numerous remakes and rewriting within the cultural industries contemporary productions. This article looks at various aspects of the reception of these traditional stories today. After outlining the questions posed by the medieval sources at our disposal, this text shows that contemporary representations are generally not direct references to the Middle Ages, but to several intermediate receptions. Secondly, Norse myths are often associated with stories from other cultures, thus taking part in processes of cultural hybridization. Studying them shows that our cultures are products of many combinations and borrowings, far from the purity that some seek to attribute to them. Finally, myths can be used to explore contemporary social issues, particularly political ones, such as ecology, war, feminism and positions of domination in the writing of history. Therefore, although they are traces of the past, Norse myths are firmly rooted in today's societies and can be used to evoke the many issues at stake.

**Key-words :** *myths, reception, North, transmission, culture, politics*

Ces dernières années, le Moyen Âge scandinave a été fortement représenté dans les industries culturelles et créatives, qu'il s'agisse de séries télévisées comme *Vikings* (History Channel, 2013), ou sa parodie *Norsemen* (NRK1, 2016), ou encore *Ragnarök* (Netflix, 2019), qui met en scène les réincarnations des dieux nordiques sous les traits d'adolescents norvégiens dans la période contemporaine. C'est le cas également dans les jeux vidéo, avec les deux derniers opus de la saga *God of War* (Sony Entertainment, 2018 et 2022), *Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft, 2020), *Valheim* (Iron Gate, 2021) ou encore *Elden Ring* (From Software, 2022), élu jeu de l'année 2022, pour ne citer que des jeux à large succès. Et bien entendu dans la littérature (Di Filippo, Muller-Thoma, 2018), notamment les romans de J. R. R. Tolkien, monuments de la fantasy adaptés au cinéma au début des années 2000, dans les romans *A Song of Ice and Fire* (1996-2011) de Georges R. R. Martin, adaptés en série télévisée *Game of Thrones* (HBO, 2011), chez Robert E. Howard, créateur du personnage Conan, qui a aussi connu de nombreuses déclinaisons (Di Filippo, 2017), ou encore chez Neil Gaiman, auteur d'*American Gods* (2001) et bien d'autres auteurs. Les exemples seraient également nombreux dans la bande dessinée ou d'autres types de jeux, comme les jeux de rôle et les jeux de société et il est impossible de tous les citer.

Dans cet article, je vais m'intéresser à ces références contemporaines aux mythes nordiques dans les productions des industries culturelles et créatives, sujet que j'aborde depuis près d'une quinzaine d'années<sup>1</sup>. Les exemples choisis pour cet article proviennent donc de ces années d'étude de ces phénomènes et il s'agit d'en proposer une synthèse et non pas d'une nouvelle étude sur un corpus précis ou limité. La problématique qui était la mienne durant ma thèse de doctorat était celle des processus de transmission culturelle entre le Moyen Âge et aujourd'hui. En regard des axes du colloque « Formes discursives » qui s'est tenu le 27 avril, il s'agira ici de montrer comment les évocations du passé vont de pair avec des enjeux contemporains de la société selon trois perspectives : le rapport aux périodes passées, les hybridations culturelles, les questions politiques.

Je commencerai par un rappel de ce qu'on entend par mythes nordiques et les sources auxquelles cette expression renvoie. Ces précisions permettent de mettre en lumière un certain nombre d'enjeux de la recherche sur la réception des mythes aujourd'hui, au-delà même des récits médiévaux scandinaves. Puis, je reviendrai sur la question de la transmission des récits entre le Moyen Âge et aujourd'hui pour montrer qu'il est nécessaire de tenir compte des nombreuses réceptions intermédiaires et de ne pas se limiter à une simple comparaison entre ces deux périodes. J'évoquerai ensuite la question des hybridations culturelles et des syncrétismes contemporains que l'on observe dans les productions des industries culturelles et créatives, qui questionnent les manières dont les éléments des mythes nordiques sont associés à des références provenant d'autres cultures. Enfin, je montrerai comment les mythes nordiques peuvent être utilisés pour mettre en scène des questions de société contemporaines, notamment politiques, et servir de moyen d'expression pour les créateurs.

---

<sup>1</sup>Voir notamment ma thèse de doctorat (Di Filippo, 2016b), ainsi que l'ouvrage *Vikings!* (Di Filippo, 2022) que j'ai dirigé portant sur ce sujet.

## 1. Les sources des mythes nordiques

Tout d'abord, il est nécessaire de faire quelques rappels concernant les mythes nordiques, afin de montrer que la connaissance des sources médiévales ouvre des questions pour la réception contemporaine, au-delà de la simple comparaison entre les textes anciens et productions des industries culturelles. L'expression « mythes nordiques » est souvent associée à l'idée de croyances des anciens scandinaves. Or, l'idée que les mythes sont les croyances des peuples pré-chrétiens est une construction de la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle (Di Filippo, 2016a). Concernant les mythes nordiques, les choses sont d'ailleurs bien plus complexes, car les principales sources à notre disposition sont des sources littéraires tardives et chrétiennes et ne sont pas homogènes. Les sources sont nombreuses et elles sont parfois contradictoires les unes avec les autres. Selon Anthony Faulkes, la mythologie nordique est un « ensemble désorganisé de traditions conflictuelles qui n'a sans doute jamais été réduit à une orthodoxie telle que Snorri essaie de la présenter [*a disorganised body of conflicting traditions that was probably never reduced in heathen times to a consistent orthodoxy such as Snorri attempts to present*] » (Snorri Sturluson, 2005 [1982] : XXVI). Chaque manuel d'introduction au thème des mythes nordiques propose une liste de sources dans laquelle nous retrouvons les textes principaux (Page, 1990 ; Guelpa, 2009 ; Larrington, 2017 ; Lindow, 2021). La majorité de ces textes est rédigée en Islande entre le XII<sup>e</sup> et le XIV<sup>e</sup> siècle, c'est-à-dire bien après la christianisation de l'île et par des auteurs chrétiens. L'*Edda* de Snorri Sturluson, également appelée *Edda en prose*, est à la fois la plus complète et la plus claire à notre disposition. Loin d'être un livre de croyance, comme la Bible ou le Coran, il s'agit en fait d'un manuel de poésie à destination des jeunes poètes, mis par écrit au XIII<sup>e</sup> siècle, soit plus de 200 ans après la christianisation de l'Islande. Le manuel original de ce texte a été perdu et nous disposons aujourd'hui de quatre manuscrits principaux plus ou moins complets. Les versions contemporaines et notamment les traductions sont donc des reconstitutions à partir de ces différentes versions. Nous ne sommes d'ailleurs pas tout à fait sûr que Snorri soit vraiment l'auteur de l'*Edda en prose*, puisqu'un seul des manuscrits, le *Codex uppsaliensis*, indique qu'il en est le compilateur. La seconde source importante est l'*Edda poétique*, un recueil de poèmes datant de la deuxième moitié du XIII<sup>e</sup> siècle. Dans les éditions actuelles, nous trouvons des poèmes qui proviennent de différentes sources et, au cours du temps, ce qu'on appelle l'*Edda poétique* n'a pas toujours contenu les mêmes poèmes suivant les époques, les éditions et les traductions. Les sagas islandaises sont également une source importante d'information, notamment pour les histoires des héros, tels que Sigurd le tueur du dragon Fafnir, et pour les poèmes scaldiques qu'ils contiennent. L'*Histoire des rois de Norvège* est un recueil de sagas royales, qui commence par une présentation évhémériste de la mythologie nordique. Dans ce texte, les dieux sont présentés comme des humains divinisés au cours du temps. Sur un principe similaire, la *Gesta Danorum* de Saxo Grammaticus est également un récit évhémériste qui évoque l'histoire du Danemark. La *Gesta Hammaburgensis ecclesiae pontificum* d'Adam de Brême est parfois évoquée aussi, notamment pour sa description du fameux temple d'Upsal et des rituels sanglants qui s'y tiennent. Ce texte fut rédigé par un chrétien et présente les dieux nordiques comme des démons. De plus, le temps

d'Uppsala n'a peut-être jamais existé. Il y a d'ailleurs de sérieux doutes sur le fait que son auteur, Adam de Brême, se soit un jour rendu en Scandinavie. Enfin, s'ajoutent à cela des sources épigraphiques ou archéologiques, qui sont souvent éclairées à partir des textes islandais.

Deux questions se posent à partir de là. La première consiste à savoir à quelles sources les productions contemporaines font référence précisément et si certaines sources ont plus d'importance aujourd'hui que d'autres. Un autre élément important est de savoir si les productions font référence directement aux sources ou à des réceptions intermédiaires, comme nous le verrons dans la partie suivante. Une seconde question est de savoir s'il existe des références à des textes qui ne sont généralement pas présents dans les listes canoniques des mythes nordiques, comme certains auteurs qui rattachent *Beowulf* à cette tradition ou d'autres ouvrages comme les miroirs au prince, des livres didactiques et de conseils moraux à destination des chefs d'état (Di Filippo, 2016b : 402).

Le second point important est celui des catégorisations des récits et, selon les acquis de l'anthropologie et de l'histoire des religions, des catégoriques émiques ou indigènes. Lorsque le terme « mythe » entre dans la langue française pour désigner d'abord les traditions grecques puis d'autres traditions à travers le monde pour remplacer le mot fable, c'est avec l'idée qu'il permet de signifier que les anciens croyaient en leurs « mythes » (Di Filippo, 2016a). Aujourd'hui, la notion de mythe « désigne dans le langage courant aussi bien des récits mettant en scène des êtres surnaturels, des allégories philosophiques, une part de l'imaginaire qui serait dénué de réalité, que des récits renvoyant à de supposées croyances » (Di Filippo, 2020). Toutefois, comme le rappelle Philippe Borgeaud (2010 : 779), « ce que nous appelons mythe correspond en effet à différentes catégories de récits indigènes ». Ainsi, il faut s'interroger sur les catégories utilisées dans les langues des cultures étudiées. Nous parlons couramment de « mythes nordiques », toutefois, il n'existe pas de mot basé sur la racine grecque « *mythos* » en vieux norrois. Les textes qui nous sont parvenus utilisent différents termes pour parler des sources et des récits que nous y trouvons :

- *Sögur* : pluriel de *saga* (qui a donné *saga* en français) et on le traduit par « histoires » mais en même temps il a la même racine étymologique que le verbe *säga* : dire. Les sagas, ce sont donc les choses que l'on raconte.
- *Tíðindi* : événements, sur la racine *Tíð*, le temps, des choses qui se sont passés dans le temps.
- *Fræði* : connaissances et sources.
- *Mál* : langage, *Skáldskaparmál*, littéralement, la langue pour fabriquer de la poésie. Le langage poétique.
- *Forn spjöll* : les dits du passé. Des histoires racontées, mais qui renvoient à un temps passé. *Spjöll* a la même racine étymologique que *spell* en anglais les « sortilèges ». Aussi liées au langage.

Les différents termes renvoient de façon générale à l'idée de récit, de transmission par le langage et de poésie et de connaissance. Les récits ne sont donc pas présentés comme des croyances. D'ailleurs, dans l'*Edda en prose*, un passage explique que tout bon chrétien ne doit pas croire les histoires qui y sont racontées, et

qu'elles doivent servir aux jeunes poètes pour apprendre à composer de la poésie (Di Filippo, 2016b : 49-50). Il ne s'agit donc pas de croyances des anciens. Selon Christopher Abram, le renouveau de l'intérêt pour la poésie au XIII<sup>e</sup> siècle en Islande correspondait essentiellement à un « exercice d'antiquaires dans un milieu chrétien [*an antiquarian exercise in a Christian milieu*] » (Abram, 2012 : 11). À partir de ces analyses, nous pouvons nous interroger sur les manières dont les récits médiévaux scandinaves sont présentés et sont repris aujourd'hui, en tant que littérature ou en tant que croyances pré-chrétiennes.

Enfin, un dernier point qu'il est important de rappeler est que de nombreuses recherches actuelles en études scandinaves ont montré que, même s'ils étaient parfois présentés de façon homogènes, les récits médiévaux scandinaves varient en réalité de multiples façons : selon les régions, dans le temps et aussi selon les strates sociales (Brink, 2006 ; Nordberg, 2012 ; Gunnel, 2013 ; 2015). C'est notamment pour cela qu'Odin occupe une place principale puisqu'il aurait été un dieu des chefs, et donc mis en valeur par la poésie de cour et les textes érudits, alors que les rituels décrits dans les sagas sont plutôt dédiés à Thor et Freyr (Gunnel, 2017). Les recherches récentes de Nicolas Meylan (2020) ont montré aussi qu'il fallait prendre en compte le contexte socio-culturel et surtout politique de l'Islande pour mieux saisir le sens des textes et les objectifs des auteurs, car les textes évoquent notamment certaines visions de la royauté et à cette période, la Norvège, qui a un roi, essaie de mettre la main sur l'Islande qui est libre et n'en a pas. Les sources parlent donc aussi et même, avant tout, de leur temps, c'est-à-dire de la période de leur composition.

## **2. Du Moyen Âge à aujourd'hui : références et réceptions intermédiaires**

Les références contemporaines aux mythes nordiques interrogent les rapports que les productions culturelles entretiennent avec le passé et l'histoire de la réception des ressources culturelles. Elles peuvent renvoyer de manière implicite ou explicite aux sources médiévales, mais elles reprennent aussi souvent les œuvres produites à des périodes intermédiaires. Elles questionnent ainsi des formes de représentation de l'écoulement de l'histoire.

Le quatrième chapitre du supplément *HRI - Vikings campaign sourcebook* (1991) pour la seconde édition de *Advanced Dungeons & Dragons* est consacré à la magie des runes. La première page de ce chapitre présente deux strophes d'un poème intitulé « *Sayings of the high one* ». Ce poème, dont le titre français est « Les dits du très haut », et en vieux Norrois, les « *Hávamál* », est issu de l'*Edda poétique*, un recueil de poèmes médiévaux islandais dans lequel se trouvent des textes concernant les divinités et les héros scandinaves. Cet exemple nous montre donc que l'on peut retrouver des références directes aux sources médiévales scandinaves dans les productions culturelles contemporaines. Un autre exemple, cette fois moins explicite, est le prologue de la bande originale du jeu *Age of Conan*, un jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs basé sur les aventures de Conan, personnage créé dans les années 1930 par l'écrivain texan Robert Ervin Howard. Ce titre a été écrit et composé par Knut Avenstroup Haugen et il est interprété par la chanteuse norvégienne Hélène Bøksle. Les paroles de la chanson reprennent des vers d'un poème Eddique, la « *Völuspá* », un des poèmes les plus connus de l'*Edda Poétique*. Plus spécifiquement,

il s'agit de vers extraits des strophes 24, 41 et 45 du poème<sup>2</sup>, qui en compte 165 (Larrington, 2014). La strophe 45 dépeint aussi le début du fameux *Ragnarøkkr*. Nous voyons donc déjà deux types de références aux sources, explicites ou implicites.

Nous ne retrouvons pas que des références aux textes médiévaux. Une analyse des aspects esthétiques permet de montrer les réceptions intermédiaires de la transmission des mythes nordiques entre le Moyen Âge et aujourd'hui. Dans le jeu vidéo *Jotun* (Thunder Lotus Game, 2015), les joueurs rencontrent Odin portant un casque ailé, une cape, la lance à la main, une ceinture de fer. Ces représentations, tout comme Odin en forme de voyageur que les joueurs voient également dans le jeu, sont inspirées par les costumes de l'opéra de Richard Wagner *Der Ring des Nibelungen*. Ces costumes ont été imaginés par Carl Emil Doepler et ils influencent les représentations des mythes nordiques jusqu'à aujourd'hui. De même, dans un manuel du cadre de campagne *Planescape* pour *Dungeons & Dragons*, le lecteur trouve une illustration de valkyrie, sur son cheval ailé, portant un casque à cornes et armée d'une lance. Ce type de représentation est aussi très inspiré par l'esthétique wagnérienne. Sur une photo très connue, Amalie Materna, la première Brünnhilde à Bayreuth avec Cocotte, le cheval offert par Louis II de Bavière, est aussi armée d'une lance, porte un casque dont les points sont des ailes ou des cornes et elle a une cape sur le dos. Très récemment, dans le jeu vidéo *Elden Ring*, le personnage de Malenia, un boss du jeu, reprend cette esthétique des valkyries de Wagner. De plus, ce personnage possède une prothèse mécanique à la place d'un bras et un objet lié à ce personnage s'appelle de façon explicite la « prothèse de la valkyrie ». L'esthétique actuelle des mythes nordiques est donc encore très inspirée par les œuvres du XIX<sup>e</sup> siècle.

Les productions culturelles contemporaines reprennent aussi les codes de l'esthétique du sublime qui renvoie à la grandeur de la nature et des paysages devant lesquels l'homme se sent petit. Cette esthétique a souvent été utilisée pour figurer le Nord. Le tableau de Caspar David Friedrich, appelé « Le Voyageur contemplant une mer de nuages », peint en 1817, est sans doute un des tableaux les plus utilisés lorsqu'il s'agit d'évoquer l'esthétique du sublime qui a couru durant la période romantique. Il représente un homme de dos, sur un promontoire rocheux, devant lui un territoire immense, des montagnes à l'horizon, le tout pris dans des nuages et dans des tons blancs et bleus. L'image promotionnelle du jeu vidéo *Skyrim* (Bethesda, 2011) reprend précisément les codes de cette esthétique du sublime pour montrer l'immensité et la force de la nature. Les montagnes sont des pics très élevés et donnent un côté très agressif à l'environnement. Dans ce paysage, il semble donc y avoir de nombreux dangers qui attendent le personnage-héros. Toutefois, une différence avec le contemplateur de Caspar David Friedrich est que le guerrier, qui représente le héros du jeu, n'est pas là pour contempler le paysage. Son arme à la main, il semble être là pour conquérir ces territoires, ou tout du moins en affronter les dangers, car c'est ce

---

<sup>2</sup>*áðr verold steypiz / mun engi maðr / öðrom þyrma.* (Strophe 45, fin)

*knáttó vanir vígspá / vóllo sporna* (Strophe 24, fin)

*scildir ro klofnir* (Strophe 45, milieu)

*Fylliz fiörvi / Feigra manna* (Strophe 41, début).

Notons qu'il y a une petite faute dans les paroles. Le troisième vers devrait être *Thyrma* (avec un m) et non pas *Thyrna* (avec un n).

qu'il recherche. De même, une image du jeu vidéo *God of War* de 2018 reprend la même scénographie, deux personnages de dos sur un promontoire rocheux, devant eux, une nature immense, des montagnes à l'horizon pris dans les nuages et des tons blancs et bleus sont majoritairement utilisés pour dépeindre cette nature.

Si le XIX<sup>e</sup> siècle est une période pourvoyeuse importante de références, les productions plus récentes sont également mobilisées. Par exemple, dans le jeu vidéo *Vikings Gone Wild* (Lucky Duck Games Companions, 2013), Thor reprend les traits et la tenue d'Arnold Schwarzenegger, dans le film *Conan le barbare* (1982) avec son pagne de fourrure. Le jeu *Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft, 2020) a été fortement influencé par la série télévisée *Vikings* (History Channel, 2013). De nouvelles productions deviennent alors elles-mêmes des références et permettent de faire des liens d'œil aux cultures populaires contemporaines.

En plus de références directes aux sources, les représentations contemporaines des mythes nordiques sont donc le résultat de nombreuses réceptions intermédiaires, tout particulièrement du XIX<sup>e</sup> siècle avec l'esthétique du sublime, le romantisme ou les opéras de Richard Wagner, mais aussi de réceptions liées aux cultures populaires plus récentes. Hans Blumenberg (1979) appelle ces processus le « travail sur le mythe » en allemand « *Arbeit am mythos* ». Par cette expression, il désigne l'idée selon laquelle les mythes sont sans arrêt transformés au cours du temps et s'éloignent en réalité de plus en plus de leurs origines. Chaque nouvel usage est une distance supplémentaire avec ses origines. Nous pouvons donc dire qu'en réalité, ce n'est pas un seul passé qui est mis en scène dans les productions culturelles, mais plusieurs passés ou références au passé. Il peut y avoir des références directes. La mention des sources historiques sert alors à provoquer un sentiment d'authenticité. Mais, comme nous l'avons vu, les représentations sont souvent influencées par différentes formes de « médiévalisme » (Besson, Blanc, Ferré, 2022), c'est-à-dire des représentations du Moyen Âge ultérieures à celui-ci et propres à leur temps. Dans ce cas, les références aux mythes nordiques sont des références à plusieurs formes de médiévalismes. Les transmissions culturelles entre le Moyen Âge et aujourd'hui peuvent donc être considérées comme des processus de « continuité non linéaire » (Di Filippo, 2016b : 147). Autrement dit, même si l'on voit une progression historique dans les usages, chaque production fait référence à plusieurs moments de l'histoire. Ce faisant, la question de la réception des mythes est aussi une problématique mémorielle, puisque la mémoire est une « représentation du passé » (Ricœur 2000 : 5) qui est liée à l'imaginaire des individus et qui peut être collective. En termes d'enjeux contemporains, ce sujet d'étude permet alors d'aborder des thématiques liées à la construction d'une mémoire ou les fonctions sociales d'une « tradition » (Hobsbawm, 2012).

### **3. Hybridations et syncrétismes**

Un second axe de réflexion auquel l'étude de la réception des mythes peut mener est celui des rapports entre cultures et plus spécifiquement de l'« hybridité culturelle » (Burke, 2009), c'est-à-dire des mélanges entre ressources issues de différentes cultures. Ce type de travaux permet de questionner les limites mêmes de ce que nous appelons des cultures. Utiliser ce terme peut amener « à faire croire que la culture est une sorte d'essence collective » (Bensa, 2006 : 125). Au contraire, « non

seulement des passerelles existent entre mondes en apparence différents et si chacun d'eux s'organise à sa manière, les dispositifs échafaudés résolvent au fond des problèmes qui dépassent ces particularismes » (*ibid.* : 127).

Un premier exemple est le jeu *Elden Ring* (From Software, 2022), car les joueurs y trouvent des références à l'arbre Monde « Erdtree », qui évoque l'arbre Yggdrasil des mythes nordiques, mais aussi des géants du gel, des runes et des valkyries dont nous avons déjà parlé. La narration principale du jeu s'inspire d'ailleurs du *Ragnarök*, le récit eschatologique des mythes nordiques, puisque le joueur va devoir brûler l'arbre-monde et faire naître un nouveau royaume ensuite. Les références nordiques côtoient de nombreuses références à d'autres mythologies, comme la mythologie irlandaise, ou les légendes arthuriennes, mais aussi des références contemporaines comme les écrits de J. R. R. Tolkien et de Lovecraft. Ce jeu est donc un exemple d'hybridation de multiples sources, comme beaucoup d'œuvres contemporaines.

Un autre exemple d'œuvre hybride est la série de roman de Georges R. R. Martin, *A Song of Ice and Fire* (1996-2011), adaptée en série télévisée sous le titre *Game of Thrones* (2011-2019). Dans ces œuvres, nous retrouvons également de nombreuses références aux mythes nordiques. Par exemple les Warg, des humains qui peuvent envoyer leur esprit dans celui d'un animal, qui font référence à des pouvoirs possédés par des hommes dans certaines sagas (Larrington, 2016 : 61) mais aussi par Odin. De même la corneille à trois yeux et le dernier vervoyant sont des figures odiniques (*ibid.* : 92). L'ensemble de l'histoire elle-même renvoie au long hiver des mythes nordiques, le *fimbulvetr* (*ibid.* : 96). Il est dit qu'avant le *ragnarök*, pendant un hiver de trois ans, les hommes vont s'affronter et les frères s'entretuer. Dans cet univers, les runes sont le système d'écriture des « premiers hommes [*first men*] ». La famille Royce l'utilise encore et grave des runes notamment sur leurs armures, comme le téléspectateur le voit sur l'armure de cuir de Rhea Royce dans le prequel *House of the dragon* (HBO, 2022). Dans ces œuvres, toutes ces références au Moyen Âge nordique sont croisées à de nombreuses autres influences, qu'il s'agisse de représentations religieuses, des événements historiques comme la guerre des roses et des écrits comme *Les rois maudits* de Maurice Druon, une suite de romans français paru entre 1955 et 1977 (Besson, Breton, 2020).

Autre exemple récent, le roman *American Gods* (2001) de Neil Gaiman, également adapté en série télévisée, reprend des éléments des mythes nordiques pour les articuler à d'autres traditions. Dans ce roman, les personnages principaux sont notamment des dieux et plus spécifiquement des dieux nordiques. Le personnage principal, Shadow, est en fait Baldr, le fils d'Odin, et il accompagne Mr Wednesday, qui n'est autre qu'Odin lui-même. Dans leur périple, ils vont rencontrer des dieux slaves, irlandais, égyptiens, amérindiens, des divinités venues d'Afrique, et bien d'autres. Mr Wednesday cherche à faire la guerre aux dieux modernes, qui symbolisent la mondialisation, la télévision, l'informatique, ou encore le complot, et qui constituent ici des « Mythologies » au sens de Roland Barthes (1957). Dans cette œuvre, les dieux issus de plusieurs panthéons sont amenés à se rencontrer et à collaborer ou à s'opposer. L'œuvre se veut donc syncrétique. Toutefois, Gaiman ajoute à cela des forces importantes qui animent les sociétés contemporaines, parfois sous forme de fantasme. Il pousse ainsi plus loin l'idée de syncrétisme avec des



formes de nouvelles religions métaphoriques :

Les œuvres de Gaiman ne font pas que jouer avec les “mythes” du fantastique et du merveilleux. Elles mettent en scène leur rapport à toutes les formes de mythe, à leur réécriture et à leur réappropriation. À côté des “mythes populaires” de la fiction, ceux de l’histoire des religions sont omniprésents. Il y a aussi les “mythes modernes” au sens où l’entend Barthes (donc pas seulement ceux de la fiction, mais ceux de la société en général), et le cœur de ces récits est le dialogue esthétique et philosophique entre toutes ces formes en mythes (Camus, 2018 : 13-14).

Les dessins animés japonais issus de manga font eux aussi usage de références aux mythes nordiques, mais dans cet exemple, plus précisément de l’œuvre de Wagner. Le dessin animé appelé *Saint Seya* (Kurumada, 1986), ou *Les Chevaliers du zodiaque* en France, met en scène des récits issus des mythes grecs où des chevaliers portent des armures inspirées par les constellations et combattent au nom des dieux grecs. Dans un arc narratif<sup>3</sup> particulier, le dessin animé met en scène les chevaliers d’Asgard, dans lequel les héros vont affronter des chevaliers nordiques, dont les armures font références aux mythes nordiques et à l’opéra de Wagner. Encore une fois les références issues de différentes cultures sont rassemblées et articulées. Dans le même esprit, nous pouvons citer les dieux nordiques qui apparaissent dans la série télévisée *Stargate SGI* (Showtime/Scifi Channel, 1997-2007) dérivée du film *Stargate* (Studiocanal, 1995) de Roland Emmerich. Dans cette série, les dieux sont en réalité des extraterrestres technologiquement très avancés. Dans le film, les héros vont affronter les dieux égyptiens, puis, dans la série, nous retrouverons des dieux de nombreux panthéons.

Ces différents exemples nous montrent que les mythes nordiques font souvent l’objet d’association avec des ressources culturelles d’autres origines, mythes grecs, mythes égyptiens, légendes arthuriennes ou, de façon plus générale, à l’Histoire. Ces productions des industries culturelles et créatives sont donc l’expression d’« hybridités culturelles » (Burke, 2009) ou de processus d’« hybridation », c’est-à-dire des mélanges de sources culturelles diverses. Les modes d’hybridations sont d’ailleurs variés, puisque les références peuvent être véritablement mélangées, juxtaposées, ou faire l’objet de catalogage, comme par exemple dans les longues listes de dieux des manuels de jeux de rôle (Di Filippo, 2019). Parfois, ils contribuent aussi à mettre en scène le Nord dans des fictions qui mettent en scène des « géographies imaginées eurocentrées » (Di Filippo, 2016b : 150), comme le monde de *Game of Thrones*.

De même que la partie précédente amenait à poser la question du rapport aux origines et aux constructions mémorielles, les exemples traités dans cette seconde partie permettent de remettre en question les visions d’homogénéité et de pureté culturelle. Jean Loup Amselle (1990 : 14) rappelle qu’« aucune culture n’était pure et qu’en réalité tout ensemble culturel était constitué au départ de pièces et de morceaux,

---

<sup>3</sup>L’arc narratif est une séquence narrative complète au sein d’une œuvre plus large et marquée par un début et une fin.

renvoyant à l'infini l'idée d'une pureté originare ». De même, selon François Laplantine et Alexis Nouss (1997 : 76), « si cette thèse de la pureté est réfractaire à sa propre théorisation, c'est qu'elle ne supporte pas l'épreuve des faits. Elle s'avère vouée à l'absurdité ». Il faut alors considérer le fait que « la spécificité d'une culture ou d'un individu vient des combinaisons infinies qui peuvent être produites – en dehors de nous, mais aussi en nous, il y a des multitudes –, des agencements de termes hétérogènes, dissemblables, différents, bref de la reformulation de plusieurs héritages » (*ibid.*). Les références aux mythes nordiques dans les nouvelles productions des industries culturelles sont donc des transformations par rapport aux sources et sont aussi souvent l'expression de croisements avec des références d'autres cultures, car « si les cultures évoluent, se transforment sans disparaître, c'est parce qu'est inscrite dans leur matrice la possibilité de communiquer avec l'autre » (Amselle, 2010 : 43). En termes d'étude des faits religieux, nous observons des phénomènes de « syncrétisme » (Mary, 2010), terme utilisé pour parler plus spécifiquement d'hybridation de références religieuses. André Mary définit ainsi le syncrétisme : « fusion originale de traits religieux hétérogènes » ou « contamination » d'une religion dominante par une autre. C'est par exemple le cas d'*Elden Ring* où les dieux sont le produit de mélanges de références variées. Ces études amènent donc à penser la question du caractère composite de toute culture et ses limites réelles ou imaginaires. Avec ce pendant politique qu'aucune culture n'est pure, aussi bien aujourd'hui que dans le passé.

#### **4. Mythes et questions de société contemporaines**

Enfin, lorsque nous évoquons les questions de société contemporaines, il est indispensable d'évoquer l'usage des mythes dans les questions politiques. Ce type d'usage n'est pas récent et selon Bruce Lincoln (1999 : 147), les mythes sont des « idéologies sous forme narrative ». Au-delà de leurs sources, ils servent également de « discours de différenciation » (*ibid.* : 54), notamment pour des idéologies nationalistes. D'ailleurs, dès le Moyen Âge, les textes nordiques donnent à lire les positions politiques de leurs auteurs (Meylan, 2020 : 112-114). Mais les usages politiques des récits nordiques se font tout au long de l'histoire et, plus particulièrement, au XIX<sup>e</sup> siècle, ce que l'on retrouve dans les idéologies *völkisch* et jusqu'à nos jours parmi nombre de suprémacistes blancs (Meylan, Roesli, 2020). Ils contribuent d'une certaine manière aux « pouvoirs » de la fiction (Besson, 2021).

Le premier exemple est le livre *Ragnarök* de Villy Sørensen, auteur et philosophe danois, publié en 1982, qui est une réécriture moderne de l'*Edda en prose* de Snorri Sturluson. Toutefois, dans son livre, les personnages sont beaucoup plus ambigus, notamment Odin qui manipule les dieux pour maintenir une situation d'opposition avec les géants. Pour comprendre aujourd'hui cet ouvrage, il faut le replacer dans son contexte d'écriture. Depuis 1977, le monde fait face à la crise dite des euromissiles. Nous sommes donc en pleine guerre froide et Sørensen se sert des mythes nordiques pour mettre en scène l'opposition entre les deux blocs, en utilisant les dieux nordiques d'un côté et les géants de l'autre. La couverture originale du livre représente deux images qui se superposent : à l'avant est représentée la bataille entre dieux et géants et à l'arrière-plan se trouve un champignon atomique. Afin de mettre en garde ses contemporains contre l'escalade du conflit et l'usage de la bombe

nucléaire, Sørensen clôture l'ouvrage d'une fin définitive : « le frêne est devenu fumée, Ásgard devient fumée, la mer inonde tout Midgard, les oiseaux géants s'envolent, les ailes en feu, et disparaissent comme des étincelles dans la fumée ». Il n'y a donc pas de temps d'après, ni de nouvel Âge d'Or qui commence, contrairement aux récits de l'*Edda en prose*. Plus récemment, le Ragnarök a de nouveau été utilisé pour évoquer les questions de société contemporaines dans une série télévisée. Cette fois il s'agissait de parler de problèmes écologiques. Dans la série norvégienne intitulée *Ragnarök*, les dieux se réincarnent dans de jeunes adolescents, qui vont affronter des géants. Ces derniers sont à la tête d'une entreprise très polluante. Cette série est produite alors que nous sommes actuellement en pleine crise climatique et la jeunesse des protagonistes fait bien entendu penser à Greta Thunberg, la jeune militante écologiste pour le climat. Ici encore, les mythes servent à mettre en scène des problèmes de société très contemporains et des problèmes politiques ou, plus précisément, d'action politique.

Un autre sujet de société présent dans les productions médiatiques est le féminisme, qui a pris de l'ampleur dans le monde des jeux vidéo avec le « *Gamergate* », un événement qui a secoué le secteur et qui a notamment questionné la place des femmes et leurs représentations. Le jeu vidéo *Jotun* est un jeu indépendant canadien, développé par le studio Thunder Lotus Games, qui est entièrement basé sur les mythes nordiques. Le personnage principal est une guerrière viking appelée Thora, qui nous amène à aborder les questions de genre. Thora est la meilleure guerrière viking de son temps, mais malheureusement elle ne meurt pas au combat et ne peut donc pas aller au Valhalla. Odin va la soumettre à différentes épreuves pour lui permettre d'y accéder tout de même. Les créateurs évitent un premier stéréotype car généralement, les vikings sont des héros masculins et, contrairement à beaucoup d'héroïnes de jeu vidéo, Thora n'est pas sexualisée, ni par son physique, ni par ses vêtements. Elle est grande et costaud et elle est bien habillée. La question du féminisme se pose aussi en regard du paternalisme d'Odin, car c'est lui qui décide des épreuves, en la manipulant, et qui l'autorise à entrer au Valhalla au final. Ce jeu fait donc écho aux réécritures féministes des mythes (Berthier *et al.*, 2023) qui visent à renégocier « la culture dominante et hégémonique » par une « contre écriture » (Martigny, 2023).

Autre perspective, celle de la question de la soumission des dominés aux dominants et la question du point de vue dans l'histoire. *God of War* (2005-2022) est une série de jeux vidéo, dont l'action s'inspire d'abord des mythes grecs et, depuis 2018, des mythes nordiques. Le héros Kratos va s'opposer aux dieux et les combattre. Dans les opus qui se déroulent dans le Nord, Kratos est du côté des géants. Son fils Atréus est d'ailleurs d'ascendance géante par sa mère et le véritable nom de celui-ci est Loki. Dans cet exemple, le joueur est confronté aux personnages qui sont généralement vus comme des héros, à savoir les dieux nordiques, qui sont présentés ici comme des tyrans. L'inversion des positions se retrouve dans de nombreuses histoires récentes des comics Marvel, où Loki, autrefois antagoniste des super héros, est devenu le héros de l'histoire. Dans la superbe version de Robert Rodi et Esad Ribic, Loki parvient enfin à conquérir Ásgard, mais il va se rendre compte que régner n'est pas si facile. Ce personnage a aussi eu droit à une série télévisée dont le succès a permis la production d'une seconde saison sortie en 2023. Celui qui n'était au départ

qu'un ennemi de Thor puis des Avengers, devient à présent un héros. Ces changements de point de vue contribuent à proposer des œuvres qui sont moins manichéennes. Elles posent la question du point de vue de ceux qui sont traditionnellement les ennemis, ou remettent en question le discours hégémonique des classes dominantes. On pourrait également citer *The Gospel of Loki* de Joanne Harris, qui raconte les mythes nordiques du point de vue de Loki (Guffroy, 2017). Ces réécritures contribuent à remettre en question les récits traditionnels. L'histoire est généralement écrite par les vainqueurs et les créateurs remettent en question leurs discours. D'une certaine manière, ils amènent aussi à remettre en question le « roman national ». Ces différents exemples permettent de revenir sur les axiologies classiques, telles que les oppositions entre le bien et le mal, entre loi et chaos, entre oppresseurs et opprimés, en se posant la question de la définition de ces valeurs. Les actions des personnages des œuvres ne sont pas toutes blanches ou toutes noires, mais grises. Pour sortir des exemples liés aux mythes nordiques, citons les nombreuses productions mettant en scène ceux qui sont habituellement considérés comme des méchants, tels que les films *Joker* (2019), *Suicide Squad* (2016) ou les séries mettant en scène des tueurs en série.

Les récits mythiques peuvent donc être utilisés pour mettre en lumière un ensemble de questions contemporaines par leurs réécritures : crise politique, crise écologique, position et représentation de la femme dans la société, remise en question du pouvoir. Les récits mythiques font donc l'objet d'une grande adaptabilité et sont toujours actualisés dans leur cadre de production. C'est pourquoi il est indispensable de bien contextualiser ces œuvres. Hans Blumenberg proposait le concept de « potentiel d'efficacité », c'est-à-dire la possibilité qu'ils ont de prendre de nouvelles significations, mais aussi d'offrir de nouvelles significations par leurs nouveaux usages. Blumenberg (2005 [1971] : 154-155) soulignait que « la significativité [...] est un résultat, non pas une réserve constituée : les mythes ne signifient pas "toujours déjà" ce que leur interprétation et leur élaboration en font, mais s'enrichissent à partir des configurations dans lesquelles ils entrent ou auxquelles ils sont rapportés ». Dans son étude sur la fantasy, Atterbery rejoint Blumenberg en écrivant que « la fantasy fournit de nouveaux contextes et ainsi, inévitablement, de nouvelles significations pour le mythe » (Atterbery, 2014 : 3). Il rajoute que « plutôt que de passer trop de temps à simplement identifier un mythe celtique particulier dans un travail de fantasy moderne, nous devrions regarder comment l'auteur de fantasy s'approprie, engage un dialogue avec, parodie et reconstitue le mythe. Les réutilisations modernes ne seront jamais les mêmes que l'interprétation originale. La plupart des mythes nous parviennent en étant extraits de leur contexte » (Atterbery, 2014 : 3). Autrement dit, les récits mythiques sont recontextualisés dans des cadres contemporains qui leur donnent de nouveaux sens et il est plus intéressant de chercher à comprendre les nouvelles significations qu'ils acquièrent et que les auteurs cherchent à véhiculer plutôt que d'aller chercher leur sens dans leur contexte d'origine. En effet, les réécritures de mythes ne sont pas faites pour revenir aux origines des récits ou parler du passé, mais pour permettre de parler de notre situation contemporaine.

## **Conclusion**

Pour conclure, rappelons que les représentations contemporaines de ce que

nous appelons les mythes nordiques sont des reconstructions et même l'usage du terme mythes pose problème. Les sources sont variées dans le temps, l'espace, la société, ce ne sont pas des sources religieuses mais littéraires et poétiques, elles ne renvoient donc pas directement à des croyances, et elles sont déjà elles-mêmes des réécritures.

Concernant l'histoire de réception, les emprunts sont multiples, ils peuvent être partiels, ou plus complets, comme dans le cas de la réécriture de l'*Edda* de Snorri par Villy Sørensen. Il y a de nombreuses réceptions intermédiaires entre le Moyen Âge et aujourd'hui, qui influencent nos représentations. Comprendre les processus de transmission culturelle, c'est tenir compte aussi de ce « travail sur le mythe » dont parle Hans Blumenberg. Nous avons donc affaire à des représentations d'un passé reconstruit et donc forcément reconstitué au fil du temps pour des besoins contemporains.

L'analyse de ces exemples permet de se positionner face à l'idée de pureté culturelle. Les sources des mythes ne sont pas des œuvres pures de la culture nordique médiévale, d'ailleurs il est impossible de retrouver une soi-disant culture qui serait pure (Amselle, 1990), et les usages contemporains ne le sont pas plus. Ces analyses permettent donc d'avoir un positionnement politique face aux questions de défense d'une grandeur nationale, qui font en fait écho au XIX<sup>e</sup> siècle et à la fondation des états-nations par la recherche de leurs origines.

Enfin, là aussi politiquement, les mythes peuvent servir à évoquer ces questions de société contemporaines et leurs réécritures sont influencées par le contexte contemporain. Ils sont un moyen d'expression qui permet de mettre en scène des questions sociales et politiques : écologie, géopolitique, féminisme, et d'autres problèmes de société actuels. Ils servent ainsi aux auteurs et créateurs à se positionner dans ces débats actuels et à y contribuer. En ce sens, les mythes prennent leurs significations dans nos sociétés contemporaines et mettent en lumière ces questions et des réponses possibles.

## **BIBLIOGRAPHIE**

- AMSELLE, Jean-Loup, 2009 [1990], *Logiques métisses*, Paris, Payot et Rivages.
- AMSELLE, Jean-Loup, 2010, *Rétrovolution. Essais sur les primitivismes contemporains*, Paris, Stock.
- ATTERBERY, Brian, 2014, *Stories about Stories. Fantasy & the Remaking of Myth*, Oxford/New York, Oxford University Press.
- BARTHES, Roland, 1957, *Mythologies*, Paris, Seuil.
- BENSA, Alban, 2006, *La Fin de l'exotisme*, Toulouse, Anacharsis.
- BESSION, Anne, 2021, *Les Pouvoirs de l'enchantement. Usages politiques de la fantasy et de la science-fiction*, Paris, Vendémiaire.
- BESSION, Anne, BLANC, William, FERRÉ, Vincent, 2022, "Le médiévalisme au cœur de notre imaginaire", in BESSION, Anne, BLANC, William, FERRÉ, Vincent, (dirs), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire. Le Médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Paris, Vendémiaire, pp. 5-11.
- BLUMENBERG, Hans, 2005 [1971], *La Raison du mythe*, Paris, Gallimard.
- BLUMENBERG, Hans, 1979, *Arbeit am Mythos*, Frankfurt am Main, Suhrkamp.
- BERTHIER, Manon, DEJOIE, Caroline, HERTIMAN, Marys René, LEÏCHLÉ,

- Mathilde, LEVY, Anna, MARTIGNY, Cassandre, MEYER, Suzel, PLANTEC VILLENEUVE, Maud (dirs), 2023, *Brouillon pour une encyclopédie féministe des mythes*, Donnemarie-Dontilly, éditions iXe.
- BORGEAUD, Philippe, 2010, "Mythes", in AZRIA, Régine, HERVIEU-LÉGER, Danièle (dirs) *Dictionnaire des faits religieux*, Paris, Presses universitaires de France, pp. 779-785.
- BRINK, Stefan, 2007, "How Uniform was the Old Norse Religion?", in Judy Quinn, Kate Heslop, Tarrin Wills (ed.), *Learning and Understanding in the Old Norse World: Essays in Honour of Margaret Clunies Ross*, Turnhout, Brepols, pp. 105-136.
- BURKE, Peter, 2009, *Cultural Hybridity*, Cambridge/Malden, Polity Press.
- CAMUS, Cyril, 2018, *Mythe et fabulation dans la fiction fantastique et merveilleuse de Neil Gaiman*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.
- DI FILIPPO, Laurent, 2016a, "Des récits médiévaux scandinaves aux mythes nordiques : catégorisations et processus d'universalisation", in DELAPORTE, Chloé, GRASER, Léonor, PÉQUIGNOT, Julien (dirs), *Penser les catégories de pensée. Arts, cultures et médiations*, Paris, L'Harmattan, pp. 115-133.
- DI FILIPPO, Laurent, 2016b, *Du Mythe au jeu. Approche anthropo-communicationnelle du Nord: des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan: Hybordan Adventures*, thèse de doctorat en études scandinaves et en sciences de l'information et de la communication, Université de Bâle/Université de Lorraine.
- DI FILIPPO, Laurent, 2017, "Conan entre personnage transmédia, monde transmédiat et réalisations locales", *RFSIC - Revue Française des sciences de l'information et de la communication*, n° 10. Available on : <https://journals.openedition.org/rfsic/2578> (accessed on 08/08/2023)
- DI FILIPPO, Laurent, 2019, "Fantasy et panthéon nordique dans *Donjons et Dragons*", *Fantasy Art and Studies*, n° 6, 67-76. Available on: <https://fantasyartandstudies.wordpress.com/journalrevue/fantasy-art-and-studies-6-pop-norse/> (accessed on 08/08/2023)
- DI FILIPPO, Laurent, 2018, "Mythes", in BESSON, Anne (dir.), *Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, pp. 273-275.
- DI FILIPPO, Laurent, 2020, "Mythes", *Publictionnaire*. Available on : <http://publictionnaire.huma-num.fr/notices/mythes> (accessed on 04/06/2023).
- DI FILIPPO, Laurent, MULLER-THOMA, Laura, 2018, "Mythologie nordique", in BESSON, Anne (dir.), *Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, pp. 279-281.
- GUELPA, Patrick, 2009, *Dieux et mythes nordiques*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, « Savoir mieux ».
- GUFFROY, Johann, 2019, "Loki dans tous ses états. Présentation de la figure du dieu scandinave dans trois œuvres contemporaines", *Fantasy Art & Studies*, n° 6, pp. 42-50. Available on : <https://fantasyartandstudies.wordpress.com/journalrevue/fantasy-art-and-studies-6-pop-norse/> (accessed on 08/08/2023)
- GUNNEL, Terry, 2013, "From One High-One to Another: The Acceptance of Óðinn as Preparation for the Acceptance of God", in SLUPECKI, Leszek, SIMEK, Rudolf (eds), *Conversions: Looking for Ideological Change in the Early Middle Ages*, Vienna, Fassbaender, pp. 153.
- GUNNEL, Terry, 2015, "Pantheon? What Pantheon? Concepts of a Family of Gods

- in Pre-Christian Scandinavian Religions”, *Scripta Islandica*, n° 66, pp. 55-76.
- GUNNEL, Terry, 2017, “How High Was the High One?”, in BRINK, Stefan, COLLINSON, Lisa (eds), *Theorizing Old Norse Myth*, Turnhout, Brepols, pp. 105-129.
- HOBBSAWM, Eric, 2012 [1972], « La fonction sociale du passé. Quelques questions », in HOBBSAWM, Eric, RANGER Terence (dirs), *L’Invention de la tradition*, Paris, Éditions Amsterdam, 2012, pp. 11-26.
- LAPLANTINE, François, NOUSS, Alexis, 1997, *Le Métissage*, Paris, Flammarion.
- LARRINGTON, Carolyne, 2016, *Winter is Coming : The Medieval World of Game of Thrones*, Londres/New York, I. B. Tauris.
- LARRINGTON, Carolyne, 2017, *The Norse Myths. A guide to the Gods and Heroes*, Londres, Thames & Hudson.
- LINDOW, John, 2021, *Old Norse Mythology*, New York, Oxford University Press.
- LINCOLN, Bruce, 1999, *Theorizing Myth : Narrative, Ideology, and Scholarship*, Chicago, University of Chicago Press.
- MARTIGNY, Cassandre, 2023, “Le mythe d’Œdipe réinterprété grâce à la voix des oubliées dans la réélaboration féministe *The Children of Jocasta* de Natalie Haynes (2017)”, *Interrogations*, n° 36. Available on :<http://www.revue-interrogations.org/05-Le-mythe-d-OEdipe-reinterprete> (accessed on
- MARY, André, 2010, « Syncrétisme », in AZRIA, Régine, HERVIEU-LÉGER, Danièle (dirs) *Dictionnaire des faits religieux*, Paris, Presses universitaires de France, pp. 1194-1202.
- MEYLAN, Nicolas, 2020, *Religion, mythe et politique en Islande médiévale*, Liège, Presses universitaires de Liège.
- MEYLAN, Nicolas, RÖSLI, Lukas (eds), 2020, *Old Norse Myths as political Ideologies. Critical Studies in the Appropriation of medieval Narratives*, Turnhout, Brepols.
- NORDBERG, Andreas, 2012, “Continuity, Change and Regional Variation in Old Norse Religion”, in RAUDVERE, Catharina, SCHJØDT, Jens Peter (eds.), *More Than Mythology: Narratives, Ritual Practices and Regional Distribution in Pre-Christian Scandinavian Religions*, Lund, Nordic Academic Press, pp. 119-151.
- PAGE, Raymond Ian, 1990, *Norse Myths*, Londres, British Museum Publications Ltd.
- RICŒUR, Paul, 2000, *La mémoire, l’histoire, l’oubli*, Paris, Seuil.
- SIMEK, Rudolf, 2005, *Mittelerde : Tolkien und die germanische Mythologie*, München, C.H. Beck.
- STURLUSON, Snorri, 2005 [1982], *Edda. Prologue and Gylfaginning*, édition de Anthony Faulkes, Londres, Viking Society for Northern Research.