

PIERRE-BRICE STAHL

Université Paris-Sorbonne

L'énigme d'inversion dans la littérature médiévale scandinave

*L'article propose une analyse de la dernière énigme du *Vafþrúðnismál* et de la *Hervarar saga ok Heiðreks*. Dans ces deux textes, Óðinn met fin au face-à-face en demandant à son adversaire ce qu'il a murmuré à l'oreille de son fils avant que ce dernier ne soit placé sur le bûcher funéraire. Cette question, dont lui seul détient la réponse, est une énigme d'inversion. Cette énigme a traditionnellement été décrite comme malhonnête et injuste par les chercheurs. À travers une analyse du genre de l'énigme d'inversion, l'article propose une nouvelle lecture de ces deux textes et montre qu'il n'y a aucune injustice, mais que l'énigme occupe une fonction bien précise : souligner la toute-puissance du savoir d'Óðinn.*

Neck Riddles in Medieval Scandinavian Literature

*This article analyses the last riddle of *Vafþrúðnismál* and the *Hervarar saga ok Heiðreks*. In those two texts, Óðinn ends the verbal duel by asking his opponent what he whispered into the ear of his son before he was laid on the funeral pyre. This question, to which only the god knows the answer, is a neck-riddle. This riddle has traditionally been described as dishonest and unfair by researchers. Through an analysis of the genre of the neck riddle, the article offers a new understanding of these two texts and shows that there is no injustice but that this riddle has a precise function : demonstrating Óðinn's almighty knowledge.*

« De celui qui mange est sorti ce qui se mange,
et du fort est sorti le doux. »

Juges 14.14

Cette énigme proposée par Samson lors de la cérémonie de son mariage se révèle des plus difficiles si l'on ne connaît pas le récit auquel elle appartient. Or, il s'agit d'une histoire personnelle, qui n'est connue que de Samson. D'aucuns auront déjà fait le parallèle avec l'énigme de la strophe 54 du poème eddique *Vafþrúðnismál* (*Dits de Vafþrúðnir*)¹ : « hvat mælti óðinn áþr á bál stigi síalfr í eyra syni » [Qu'a dit Óðinn avant qu'il monte sur le bûcher funéraire à l'oreille de son fils ?]². Un terme anglais, issu de l'allemand, existe pour désigner un tel type d'énigme, on parle de *neck-riddle*. La locution fait référence au récit du prisonnier qui parvient à sauver sa tête en soumettant une énigme à ses juges. À partir de la strophe 19, la tête est également en jeu dans le *Vafþrúðnismál*. Le but est de déterminer qui du dieu ou du géant est le plus sage. Or, la dernière question d'Óðinn fait appel à un savoir personnel. La strophe 54 serait-elle une simple fourberie du dieu ou son emploi relève-t-il d'une intention précise ?

L'ÉNIGME D'INVERSION

Aucun article ou ouvrage spécialisé sur le *Vafþrúðnismál* n'utilise les termes *neck-riddle* ou *Halslösungsrätsel* au regard de la strophe 54 du poème. Anne Holtsmark parle, par exemple, de « uløselige gåten » [l'énigme insoluble]³, Ármann Jakobsson

1. Une variante de l'énigme soumise par Óðinn à Vafþrúðnir, se retrouve dans la *Hervarar saga ok Heiðreks* ; la formulation y est quasiment identique : « Hvát mælti Óðinn í eyra Baldri, áðr hann væri á bál hafðr ? » [Qu'a dit Óðinn à l'oreille de Baldr avant qu'il fût placé sur le bûcher ?]. L'analyse de la dernière énigme du *Vafþrúðnismál* qui suit prend en compte cette variante.

2. Le texte en vieux norrois reprend l'édition du *Vafþrúðnismál* effectuée pour ma thèse. Pierre-Brice Stahl, *Étude sur le Vafþrúðnismál et le genre de l'énigme*, thèse en histoire des religions soutenue à l'Université de Strasbourg, le 9 décembre 2014. Traduction personnelle.

3. Anne Holtsmark, « Den uløselige gåten », *Maal og Minne*, 1964, p. 101-105.

de « dishonest last question » [dernière question malhonnête]⁴, Nicolas Meylan de « question atypique »⁵, Maria Ruggerini de « foul play » [jeu déloyal]⁶, Carolyne Larrington de « trick question » [question piège]⁷. La locution *neck-riddle* ne se retrouve pas également dans les introductions ou commentaires des traductions ; les auteurs anglophones emploient à la place les termes « unanswerable question »⁸. Aucune étude sur le *Vafþrúðnismál* ne s'est penchée sur l'analyse de ce type d'énigme. A contrario, le *Vafþrúðnismál* et plus particulièrement la *Hervarar saga ok Heiðreks* (*Saga de Hervor et du roi Heiðrekr*) ne sont pas inconnus des ouvrages et des articles théoriques sur l'énigme ou sur les *neck-riddles*. Toutefois, il ne s'agit là que de mentions qui ne dépassent généralement pas les deux ou trois lignes et se contentent de résumer lesdites énigmes.

Mais quel est le sens de l'expression *neck-riddle* et à quoi fait-elle référence ? Comme le présente Roger Abrahams, la locution est en lien direct avec le récit du prisonnier qui parvient à sauver sa vie en proposant une énigme à ses bourreaux⁹. Cependant, à l'inverse d'autres types d'énigmes, seul le détenu est en mesure d'y répondre, ce qui lui permet d'avoir la vie sauve¹⁰. Archer Taylor est crédité pour avoir traduit et répandu l'expression dans la recherche

4. Ármann Jakobsson, « A Contest of Cosmic Fathers : God and Giant in *Vafþrúðnismál* », *Neophilologus*, vol. 92, 2008, p. 263-277, p. 263.

5. Nicolas Meylan, « Mettons en jeu nos têtes sur nos intelligences », *Ethnographie.org*, n° 7, 2005 : <http://www.ethnographiques.org/2005/Meylan>.

6. Maria Elena Ruggerini, « A Stylistic and Typological Approach to *Vafþrúðnismál* », dans *Both One and Many*, John McKinnell, Rome, 1994, p. 139-187, p. 142 et p. 178.

7. Carolyne Larrington, *The Poetic Edda*, Oxford, 1996, p. 39.

8. *Ibidem*, p. 39 ; Henry Adams Bellows (trad.), *The Poetic Edda, The Mythological Poems*, Mineola, 2004, p. 68.

9. Roger D. Abrahams, *Between the Living and the Dead*. FF Communications, n° 225, Helsinki, 1980, p. 8.

10. Ella Mary Leather présente un bon exemple de ce type d'énigme qu'elle tient du Herefordshire (ancien comté anglais qui se situe dans les Midlands de l'Ouest). À l'instar du modèle « The Princess who Cannot Solve the Riddle », le récit contient tous les éléments caractéristiques de la *neck-riddle*. « There was a man convicted of having stolen a sheep; he was sentenced to death, but the magistrates said he could go free if he could ask a riddle they could not answer, and he was liberated for three days so that he might invent one. As he went out of prison he saw a horse's skull by the roadside. Returning to prison on the third day in despair he noticed that in it was a bird's nest with six young ones, and he thought of the following riddle : "As I walked out, as I walked out, from the dead I saw the living spring. Blessed may Christ Jesu [sic] be, for the six have set

anglophone¹¹. Il se fonde sur les termes allemands *Halslösungsrätsel* et *Halsrätsel* qui étaient déjà en usage¹². Bien que la notion soit souvent traitée dans les articles et ouvrages généraux sur les énigmes¹³, seuls quelques chercheurs l'ont analysée (moins de dix études existent sur le sujet). À l'heure actuelle, les deux études de référence sont celles de Roger Abrahams et de John Dorst¹⁴. En français, l'usage veut que l'on utilise le terme d'énigme sans y ajouter une quelconque spécification. Plusieurs possibilités se présentent dès lors, il serait ainsi possible de reprendre l'expression anglaise ou encore de la traduire. Mais si le privilège est donné de pouvoir proposer à cette locution un équivalent français qui lui est propre, je pense que les termes choisis doivent refléter au mieux le concept. Parler d'« énigme insoluble » serait une erreur, le terme renvoie effectivement à quelque chose qui ne peut être résolu, qui reste sans solution. Or la solution existe, elle est connue de l'énigmeur et elle donne souvent lieu à un récit qui la développe, dans certains cas l'énigmé parvient même à la soustraire¹⁵. À l'instar, si « énigme au cou sauf » sied à la strophe 54 du *Vafþrúðnismál*, elle ne prend pas en compte l'ensemble du corpus des *neck-riddles*.

the seventh free" » Ella Mary Leather, *The Folk-lore of Herefordshire*, Hereford, 1912, p. 178-179.

11. Archer Taylor, « The Riddle », *California Folklore Quarterly*, 2/2, 1943, p. 129-147.

12. On retrouve également les termes *halslösningsgåta* (suédois), *halsløysingsgåte* (norvégien) et *halsløsningsgåde* (danois) qui sont une traduction de l'allemand *Halslösungsrätsel*. Les langues scandinaves fournissent d'autres termes plus spécifiques comme *fangegåde* [énigme du prisonnier], qui fait référence au récit du prisonnier qui retrouve sa liberté en proposant une énigme aux juges, ou encore *dödsgåta* [énigme de la mort] dans le contexte d'un condamné. Voir : Lauritz Bødker, avec les participations de Brynjulf Alver, Bengt Holbek, Lea Virtanen, *The Nordic Riddle. Terminology and Bibliography*, Copenhagen, 1964.

13. Annikki Kaivola-Bregenhøj, *Riddles, Perspective on the Use, Function and Change in a Folklore Genre*, Tampere, 2001; Taylor, Archer, *English Riddles from Oral Tradition*, Berkeley, 1951.

14. Roger D. Abrahams, *Between the Living and the Dead*, FF Communications, n° 225, Helsinki, 1980 ; John D. Dorst, « Neck-riddles as a Dialogue of Genres. Applying Bakhtin's Genre Theory », *The Journal of American Folklore*, vol. 96, 1983, p. 413-433.

15. Cf. certains récits de la catégorie « The Princess Who Cannot Solve the Riddle » d'Arne et Thompson, ou encore l'énigme de Samson lors de son mariage dans *Juges* 14. Antti Arne et Stith Thompson, *The Types of the Folktale : a Classification and Bibliography*, deuxième édition, FF Communications, n° 184, Helsinki, 1961.

Effectivement, la mort ne fait pas partie des caractéristiques centrales du genre. Même si ce thème est récurrent et se retrouve soit dans le récit, soit dans la question ou la réponse, il n'en est pas pour autant indissociable. La mise en jeu de la vie se retrouve dans d'autres récits dont l'énigme finale n'appartient pas pour autant au genre des *neck-riddles*. Ainsi, l'énigme de la sphyngé n'a pas trait à l'expérience personnelle, quand bien même la vie est en jeu. De plus, il n'y a aucune menace de mise à mort en cas d'échec dans l'énigme soumise par Samson aux Philistins, mais une promesse de récompense (des vêtements)¹⁶. Dans d'autres récits, l'énigme permet au protagoniste de devenir riche sans que le contexte de la mort ne soit mentionné ou n'intervienne par la suite¹⁷. Plutôt que de parler « d'énigme au cou sauf », je propose donc l'expression « énigme d'inversion ». La notion permet de rendre compte de la tension qui atteint son paroxysme et le soulagement qui suit la victoire de l'énigmeur, elle permet également de souligner l'événement décisif qui a lieu.

À l'inverse de l'énigme où l'on trouve une profusion de définitions, il n'existe à proprement parler aucune définition pour cette catégorie. Cela est notamment dû à la rareté des études sur le sujet ; deux traits constitutifs sont toutefois généralement mis en avant, j'en présenterai un troisième. Ces caractéristiques permettent de déterminer les énigmes qui appartiennent au genre et d'éviter toute confusion avec un autre type d'énigme. En effet, comme le présente Abrahams, certains auteurs en sont venus à qualifier de *neck-riddles*, des énigmes dont la résolution est difficile¹⁸.

1. Le premier élément, qui est essentiel, est l'expérience personnelle, idiosyncratique. Sans la connaissance de l'événement, il est impossible de résoudre ce type d'énigme. Dans la dernière énigme du *Vafþrúðnismál*, l'énigmeur est l'auteur de l'action qu'il relate : « hvat mælti óðinn áþr á bál stigi síálfr í eyra syni » [Qu'a dit Óðinn avant qu'il monte sur le bûcher funéraire à l'oreille de son fils]. La réponse n'est connue que d'Óðinn et se fonde sur un événement intime.

16. Ceux-ci sont toutefois tués par Samson, mais pas parce qu'ils ne sont pas parvenus à trouver la réponse, mais parce qu'ils l'ont soutirée à sa femme.

17. Joan Amades, « Les contes-devinettes de Catalogne », *Fabula*, 3/2, Berlin, 1960, p. 199-223. Voir notamment « le médecin, le pharmacien et sa fille », p. 210.

18. Abrahams, *Between the Living and the Dead*, p. 12.

2. Le deuxième élément est le parallèle avec le cadre narratif : l'énigmeur parvient à sortir d'une situation donnée dans laquelle il s'est généralement mis de son propre gré et qui est rapportée¹⁹. L'énigme d'inversion est ainsi enchâssée dans le récit et occupe une place centrale, elle en vient même dans certains cas à former le récit, dont elle constitue le cœur de l'intrigue. Cette observation a amené Dorst à voir dans ce type d'énigme un point de dialogue entre les genres : l'énigme d'inversion pouvant aussi bien appartenir au conte qu'à l'énigme²⁰ ; l'auteur applique la théorie développée par Mikhail Bakhtin dans son étude sur le folklore²¹. La strophe 54 du *Vafþrúðnismál*, permet ainsi à Óðinn de se sortir d'une situation dans laquelle il s'est mis et apporte une conclusion au poème.

3. Le troisième élément est le renversement de situation. L'usage de ce type d'énigme fait penser au *deus ex machina*. Ainsi, une situation qui paraissait jusqu'à présent sans solution est soudainement résolue grâce à l'intervention d'un nouvel élément. L'autre point de conjecture entre ce type d'énigme et le *deus ex machina* est le dénouement qui conduit, du moins pour un des protagonistes, à une fin heureuse. En effet, comme le souligne Susan Stewart : « Ce type d'énigme a le pouvoir d'inverser son propre contexte, le contexte de la mort, à son opposé, le contexte de la vie »²². Mis à part chez Anniki Kaivola-Bregenhøj qui reprend Stewart, cet aspect n'est jamais souligné²³. Les remarques de ces deux auteurs doivent cependant être nuancées, le renversement d'un contexte de mort à celui de vie n'est pas valable pour l'ensemble des énigmes

19. Cette caractéristique ne me paraît toutefois pas essentielle. En effet, pris hors de tout cadre narratif, les énigmes de la catégorie « ILO » présentée par Abrahams, conservent le qualificatif de *neck-riddle* ; Abrahams, *Between the Living and the Dead*.

20. Dorst voit dans la *neck-riddle* une sorte d'exploration folklorique du grotesque qui est à mettre en parallèle avec l'aspect carnavalesque. Il n'est d'ailleurs pas le premier à avoir associé les *neck-riddles* avec le grotesque, Robert Petsch parlait déjà, en 1898, de *grausig*. Dorst, « Neck-riddles as a Dialogue of Genres », p. 416-418 ; Robert Petsch, *Neue Beiträge zu Kenntnis des Volksrätsels*, Berlin, 1899, p. 16.

21. Mikhail Mikhailovich Bakhtin, « Discourse in the Novel », *The Dialogic Imagination : Four Essays by M. M. Bakhtin*, Michael Holquist (éd.), Austin, 1981, p. 259-422.

22. « This type of riddle has the power to reverse its own context, the context of death, to its inverse, the context of life » Stewart, Susan, *Nonsense : Aspects of Intertextuality in Folklore and Literature*, Baltimore, 1979, p. 65.

23. Kaivola-Bregenhøj, *Riddles*, p. 69.

d'inversion ; celles-ci ne mettent pas toutes en scène un condamné et n'ont pas nécessairement la mort pour enjeu. C'est pourquoi je parle de renversement de situation ou d'inversion. Cet aspect se retrouve dans le poème *Vafþrúðnismál* : à partir de la strophe 19, la session d'énigmes s'accompagne de la mise en jeu de la tête²⁴, la strophe 54 permet à Óðinn de conserver sa vie, toutefois pour Vafþrúðnir elle le conduit à sa mort.

Ces trois caractéristiques délimitent le champ de l'énigme d'inversion et permettent de garder la notion ouverte. Prises indépendamment l'une de l'autre, elles ne permettent pas de déterminer ce qu'est une énigme d'inversion. En effet, la formule d'introduction d'une énigme peut être le résultat d'une expérience personnelle : tel est le cas de certaines énigmes Swahili²⁵, ou encore des trois premières énigmes de Gestumblindi au roi Heidrek²⁶. De même, le cadre narratif se retrouve également dans d'autres énigmes littéraires comme l'illustre la rencontre entre Œdipe et la sphynge. Enfin, le renversement de contexte est présent dans toute énigme qui permet à l'énigmeur de remporter une joute. C'est donc, à mon sens, la combinaison des trois éléments qui distingue l'énigme d'inversion des autres catégories d'énigmes.

RECONNAISSANCE(S) DE L'ADVERSAIRE

Dans son analyse du *Vafþrúðnismál*, John McKinnell note que le géant pourrait remporter la joute s'il parvenait à démasquer l'identité de son visiteur²⁷. Il précise, ensuite, que les allusions à la

24. Une fois que Vafþrúðnir réalise que son visiteur est sage, il l'invite à le rejoindre sur le banc et à mettre chacun leur tête en jeu. À partir de ce moment, il y a un effacement des statuts, Óðinn et Vafþrúðnir sont sur un pied d'égalité, puisque au-delà de toute distinction sociale, la vie est ce qui est propre à chaque individu, qu'il soit dieu ou géant.

25. Jeffrey L. Kallen & Carol M. Eastman, « I Went to Mombasa, There I Met an Old Woman... Structure and Meaning in Swahili Riddles », *The Journal of American Folklore*, vol. 92, 1979, p. 418-444.

26. Ainsi, la première énigme de Gestumblindi, qui a pour réponse la bière, est introduite par la formule suivante : « Hafa vildak þat er hafða í gar, vittu, hvat þat var : » [Je voudrais avoir ce qu'hier j'avais ; sais-tu ce que c'était ?].

27. « He would, however, win if he unmasked the true identity of his visitor : Óðinn would be alone in the hall of a strong and implacable enemy who shows no respect for the sanctity of a guest (since he threatens it as soon as Óðinn enters,

véritable identité de l'hôte sont fortes et que le géant a eu finalement une chance de survivre à la joute qu'il avait insisté à avoir²⁸. Cette idée qui se retrouve chez d'autres auteurs ne me semble pas appropriée dans le cadre du *Vafþrúðnismál*. On ne se trouve pas dans une rencontre comme celle du poème *Baldrs draumar* (*Les rêves de Baldr*). Óðinn n'exerce pas une emprise sur le géant à laquelle ce dernier pourrait se soustraire en découvrant le nom de son adversaire. De plus, Vafþrúðnir parvient à reconnaître son adversaire à la strophe 55, sans pour autant remporter la joute. Que cette reconnaissance ait lieu à la première ou à la dernière strophe ne change rien, la condition de la victoire se fonde sur « celui qui ne parvient pas à répondre à l'une des questions », et l'enjeu consiste à déterminer le plus sage des deux protagonistes.

Ce n'est qu'après l'énigme de la strophe 54 que Vafþrúðnir reconnaît son adversaire. Cette dernière énigme fait appel à une expérience idiosyncratique du dieu. L'énigmeur détient ainsi la réponse à la question qu'il soumet à l'énigmé. Il s'agit d'une des caractéristiques fondamentales du genre de l'énigme, qui permet notamment de le dissocier de la simple requête d'information. C'est la raison pour laquelle Vafþrúðnir réalise qu'il affronte Óðinn et non Gagnráðr. De même, dans la *Hervarar saga ok Heiðreks*, c'est suite à cette question que le roi Heidrek comprend qu'il n'a pas Gestumblindi en face de lui, mais Óðinn. En effet, aucun des adversaires ne conteste la question ou ne rétorque que seul le dieu possède la réponse. Le fait que le géant et le roi identifient leur adversaire témoigne des règles intrinsèques de ces deux joutes, à partir desquelles les protagonistes interagissent.

Dans le *Vafþrúðnismál*, la reconnaissance de la nature de l'adversaire s'accompagne d'une autre reconnaissance : celle de la toute-puissance d'Óðinn. En effet, le géant ne note pas simplement qu'Óðinn est le plus sage des deux, mais qu'il est l'être le plus sage : « Nú ec við óðin deildac mína orþspeci þú ert e vísastr vera »

7, 4-6), and could expect no mercy. » John McKinnell, *Both One and Many : Essays on Change and Variety in Late Norse Heathenism*, Rome, 1994, p. 101.

28. *Ibidem*, p. 101. La remarque de McKinnell est curieuse, Óðinn est l'initiateur de la joute et à aucun moment on ne peut noter une insistance particulière du géant pour avoir la joute. De plus, Vafþrúðnir ne montre aucune trace de non-respect particulière, il propose même de s'affronter directement en tant qu'égaux. L'auteur prête des intentions perverses au géant que l'on ne retrouve pas dans le récit.

[Maintenant j'ai partagé avec Óðinn ma sagesse en mots, tu es toujours l'être le plus sage]. Il est d'ailleurs intéressant de noter la réception médiévale du poème. Les abréviations O.q. et V.q. se situent dans les marges des deux manuscrits principaux du *Vafþrúðnismál* : le Codex Regius (GKS 2365 4to) et l'AM 748 I a 4to. Elles correspondent au français « Óðinn déclara » et « Vafþrúðnir déclara » et permettent au lecteur de se situer plus facilement dans le manuscrit qui ne propose pas de système de numérotation des strophes ou de retour à la ligne pour chaque vers. Ces abréviations correspondent donc aux changements d'interlocuteur, qui concordent ainsi avec les passages d'une strophe à une autre. Or, il est intéressant de noter que, pour la dernière strophe, le Codex Regius présente deux fois de suite les abréviations V.q. en marge du poème. La première correspond au passage de la strophe 54 à la strophe 55, la seconde coïncide avec les deux derniers vers. Le scribe à l'origine de ces notes marginales a donc mis en avant ces vers ; je pense qu'il les a perçus comme l'élément central, comme s'il ne s'agissait pas simplement des dernières paroles de Vafþrúðnir, mais de l'essence du poème : sa thèse. Le poème chercherait à montrer avant tout une chose : Óðinn est l'être le plus sage.

UNE INJUSTICE ?

La vision de l'énigme d'inversion comme une tromperie se retrouve aussi bien dans la recherche que dans la littérature populaire²⁹. Dans le chapitre « Riddles in the Dark » de *The Hobbit*, la session d'énigmes entre Gollum et Bilbo conduit à une énigme d'inversion³⁰. Ce dernier soumet la question suivante : « what do I have in my pocket ? » [qu'ai-je dans ma poche ?]. Gollum, bien qu'il accepte ensuite sa défaite, trouve cette énigme injuste. À l'instar de la réaction du personnage de Tolkien, les commentateurs ont traditionnellement décrit l'énigme d'Óðinn comme injuste. En

29. Dan Pagis note la volonté de commentateurs et de chercheurs à justifier l'énigme de Samson. Dan Pagis, « Toward a Theory of the Literary Riddle », dans *Untying the Knot. On Riddles and Other Enigmatic Modes*, Galit Hasan-Rokem et David Shulman (éd.), Oxford, 1996, p. 81-108, p. 95.

30. J. R. R. Tolkien, *The Hobbit, or There and Back Again*, Londres, 1937, chapitre V, « Riddles in the Dark ».

référence à la strophe 52 du *Vafþrúðnismál*, Ármann Jakobsson observe qu'il s'agit de la dernière question sincère du dieu au géant³¹, de même l'auteur emploie à plusieurs reprises le verbe *to cheat* [tricher] au regard de la dernière énigme³² et la qualifie dans le résumé de « dernière question malhonnête »³³. Maria Ruggerini, quant à elle, souligne que le dieu a « traîtreusement utilisé cette question »³⁴.

Toutefois, à aucun moment Vafþrúðnir ne qualifie cette énigme d'injuste ou semble y voir une fourberie. Il n'y a aucune contestation, ni le moindre reproche, il s'agit là de la limite de son savoir qu'il accepte de la même manière que l'énigme d'inversion est acceptée. Le géant reconnaît la victoire d'Óðinn, et conclut la joute par ces termes : « þú ert e vísastr vera » [tu es toujours l'être le plus sage]. Dans le *Vafþrúðnismál*, le contexte est celui d'une joute d'énigmes dans laquelle les deux protagonistes souhaitent déterminer la personne la plus sage. Cette dernière énigme permet justement de montrer la prééminence d'Óðinn, qui est bel et bien reconnue par Vafþrúðnir.

La réponse du roi Heidrek est quelque peu différente de celle de Vafþrúðnir : « Pat veiztu einn, rǫg vætrtr » [seul toi sais cela, créature monstrueuse]. Le récit poursuit et décrit Heidrek qui saisit Tyrfringr et tente de frapper Óðinn. Ce dernier se transforme en faucon et réussit à s'échapper³⁵. Selon Maria Ruggerini, Roger Caillois ou Hilda Davidson, la réaction du roi montre que cette question lui paraît injuste³⁶. Mais si l'on reprend le contexte de la joute de la *Hervarar saga ok Heiðreks*, la colère du roi Heidrek prend un autre sens. Le texte nous dit que le roi fit chercher Gestumblindi, afin de se réconcilier avec lui. La suite du récit nous fait savoir que Gestumblindi n'était pas en mesure de rivaliser avec le roi et

31. Ármann Jakobsson, « A Contest of Cosmic Fathers », p. 273.

32. *Ibidem*, p. 274.

33. « dishonest last question », *ibidem*, p. 263.

34. « [...] treacherously used this question », Ruggerini, « A Stylistic and Typological Approach to *Vafþrúðnismál* », p. 142.

35. Il est noté dans le texte que le roi parvient à enlever des plumes de la queue, et que c'est la raison pour laquelle le faucon a, à cet endroit, des plumes courtes.

36. Ruggerini, « A Stylistic and Typological Approach to *Vafþrúðnismál* », p. 178 ; Roger Caillois, *Art poétique*, Paris, 1958, p. 159 ; Hilda Ellis Davidson, « Insults and Riddles in the Edda Poems », dans *Edda : a Collection of Essays*, Robert J. Glendinning et Haraldur Bessason (éd.), Manitoba, 1983, p. 25-46, p. 31.

que ses fautes étaient trop grandes pour recourir à un autre type de jugement. Il décide donc d'offrir un sacrifice à Óðinn afin qu'il lui vienne en aide. Le soir même un homme se présente à la porte ; il dit s'appeler Gestumblindi. Le récit souligne la ressemblance entre les deux Gestumblindis, que même ceux de la demeure confondent. Quand Óðinn vient chez le roi, il se présente comme Gestumblindi, qui chercherait à se réconcilier. Dans la réponse du roi Heidrek, il n'y a aucune mention du caractère injuste de l'énigme, son courroux provient du fait qu'il a été trompé : alors qu'il pensait affronter Gestumblindi (un homme en disgrâce), il réalise à travers la dernière énigme qu'il s'agit d'Óðinn. Les propos qu'il adresse au dieu font référence non pas à l'énigme d'inversion, mais à la fourberie dont il a été victime. Les dernières paroles du dieu au roi vont d'ailleurs dans ce sens « Fyrir þat, Heiðrekr konungr, er þú rétt til mín ok vildir drepa mik saklausan, skulu þér inir verstu þrælar at bana verða. » [Parce que, roi Heidrek, tu m'as attaqué et que tu souhaitais me tuer alors que je suis innocent, tu seras tué par les plus vils esclaves]. Le dieu se décrit, bel et bien, comme quelqu'un d'innocent et c'est le geste d'Heidrek qui est perçu comme injuste.

Ainsi, ni le *Vafþrúðnismál*, ni la *Hervarar saga ok Heiðreks* ne témoignent d'un caractère injuste de l'énigme. Les récits folkloriques et littéraires anciens ne portent d'ailleurs jamais de jugement négatif sur l'emploi de ce type d'énigme. Dans le récit du prisonnier, le protagoniste réussit à sauver sa vie après avoir soumis une telle question à ses juges³⁷. Il n'y a pas de remise en question de l'énigme ; il en est de même pour le récit « The Princess Who Cannot Solve the Riddle »³⁸ : le héros obtient la main de la princesse ou dans certains récits une récompense. De même, il n'y a aucun contentieux dans les contes-devinettes de Catalogne où l'énigme d'inversion permet de faire fortune³⁹. L'énigme d'inversion permet ainsi au condamné de sauver sa vie, au héros d'obtenir la main de la princesse et à l'homme pauvre de faire fortune.

37. Cf. la note 10.

38. Le récit est sûrement un des contes-énigmes les plus répandus. Il est également connu sous la classification AT 851 et fait partie de la catégorie « The Princess's Hand is Won ». Voir : Antti Aarne et Stith Thompson, *The Types of the Folktale*, FF Comunication, n° 184, Helsinki, 1964.

39. Joan Amades, « Les contes-devinettes de Catalogne », *Fabula*, 3/2, Berlin, 1960, p. 199-223.

L'ÊTRE LE PLUS SAGE

L'énigme d'inversion donne parfois lieu à un récit qui développe la réponse. Celui-ci peut, par exemple, être présenté avant l'énigme, tel est le cas de l'épisode où Samson tue le lion et revient quelques jours plus tard sur les lieux en question. L'explication peut également être donnée à la suite de l'énigme. Or, on ne trouve aucun développement de l'énigme dans le *Vafþrúðnismál* ou dans la *Hervarar saga ok Heiðreks* ; à aucun moment il n'est expliqué ce qu'Óðinn a dit à l'oreille de son fils. Même si la réponse n'est pas donnée dans ces deux textes, elle existe tout de même dans la logique du récit.

Plusieurs chercheurs ont cherché à trouver cette réponse. Sophus Bugge, qui traite des mythes de Baldr en relation avec le Christ, y voit une influence chrétienne. Il rapproche la question de deux passages bibliques⁴⁰ : l'*Évangile selon Jean* 12, 28 avec la figure du père qui parle à son fils avant que celui-ci ne meure et *Matthieu* 24, 36. Parmi les autres interprétations, la plus commune consiste à voir dans les paroles du dieu la promesse d'une résurrection ; Óðinn annoncerait à son fils que Váli le vengera et qu'il reviendra après le Ragnarök. On retrouve notamment cette explication chez Hugo Gering⁴¹, Alv Kragerud⁴² et Carolyne Larrington⁴³. Hollander⁴⁴, Régis Boyer⁴⁵ et Annette Lassen⁴⁶ pensent, quant à eux, qu'il s'agit d'une référence à une formule d'Óðinn qui est mentionnée à la strophe 164⁴⁷ du *Hávamál* (*Dits du Très-Haut*)⁴⁸ : « Þat kann ek it átjándá, er ek æva kennik mey né manns konu – alt er betra er einn um kann ; þat fylgir lioða lokum – nema þeirri einni er mik

40. Sophus Bugge, *Studier över de Nordiske Gude- og Heltesagns Oprindelse*, Oslo, 1881-9, p. 64-65.

41. Hugo Gering, *Die Lieder : Kommentar*, Halle, 1931, p. 179.

42. Alv Kragerud, « De mytologiske spørsmål i Fávnesmål », *Arkiv för nordisk filologi*, vol. 96, 1981, p. 9-48, p. 35.

43. Larrington, *The Poetic Edda*, p. 269.

44. Hollander, *The Poetic Edda*, Austin, 2006, note du *Hávamál*, p. 40.

45. Régis Boyer, *L'Edda poétique*, Paris : Fayard, 1992, note du *Hávamál*, p. 201.

46. Annette Lassen, *Odin på kristent pergament. En teksthistorisk studie*, Copenhague, 2011, p. 351.

47. Strophe 163, selon les éditions et traductions.

48. David A. H. Evans (éd.), *Hávamál*, Viking Society For Northern Research, vol. VII, Kendal, 1996, p. 74. Traduction personnelle.

armi verr eða mín systir sé. » [J'en sais un dix-huitième, que je n'enseignerai jamais à aucune jeune fille ou femme d'un homme – il est mieux qu'un seul le sache ; ce qui suit à la fin du charme – à l'exception de celle-là seule que mes bras enlacent ou de ma sœur.]. Le passage se situe à la sixième partie du poème, également connu sous le nom de *ljóðatal*, qui propose une liste de formules magiques (ou charmes) maîtrisée par Óðinn. Il est intéressant de noter qu'aucune de ces formules n'apparaît ; Óðinn indique seulement à qui elles sont utiles et pourquoi. C'est le secret qui entoure ce charme qui a amené les chercheurs à le rapprocher de la strophe du *Vafþrúðnismál*⁴⁹. Albert Morey Sturtevant, quant à lui, se joint à ces deux dernières interprétations⁵⁰. Selon l'auteur, le dix-huitième charme fait référence à la question sur Baldr et est un indice que donne le dieu à Loddfáfnir afin que ce dernier réalise qu'il est Óðinn, celui qui sait tout⁵¹. Quant au contenu des paroles du dieu à son fils, il reprend l'idée qu'il pourrait s'agir de son retour sur terre⁵².

Toutefois, si l'on tient compte de la logique interne du poème, il n'y a aucune raison de vouloir chercher la réponse. À ce propos, Anne Holtmark note à juste titre : « Ce qu'Óðinn murmura à son fils mort était une telle question que personne ne sera jamais en mesure de le savoir, nous non plus, car l'écrivain n'a pas voulu dire qu'il le savait »⁵³. L'auteur précise également qu'il n'était pas attendu de l'auditoire qu'il cherche la réponse, mais simplement qu'il réalise qu'Óðinn est tout sage⁵⁴. De même, ni Vafþrúðnir, ni Heidrek ne tentent de répondre à la question soumise par Óðinn ; ils admettent directement leur défaite. Cet aspect est intéressant et est à mettre en parallèle avec les observations ethnographiques qui montrent que l'énigme est issue

49. Le rapprochement est également effectué par Larrington dans : *A Store of Common Sense : Gnostic Theme and Style in Old Icelandic and Old English Wisdom Poetry*, Oxford, 1993, p. 64.

50. Albert Morey Sturtevant, « The Relation of Loddfáfnir to Odin in the Hávamál », *The Journal of English and Germanic Philology*, 10/1, 1911, p. 42-55, p. 47-49.

51. *Ibidem*, p. 48.

52. *Ibidem*, p. 49.

53. « Hva Odin hvísket til sin døde sønn var et slikt spørsmål – ingen kan noensinne få vite det, ikke vi heller, av den grunn at dikteren ikke har ment at han heller visste det. » Holtmark, « Den uløselige gåten », p. 102.

54. *Ibidem*, p. 105

d'un apprentissage préalable⁵⁵. Les joutes oratoires avec le motif de test corroborent les analyses de terrain. Deviner n'est pas un des moyens de parvenir à la solution ; il n'y a aucune attente à ce que l'énigmé s'aventure dans une réponse. *Vafþrúðnir* et *Heidrek* reconnaissent ainsi directement les limites de leurs savoirs.

La réponse reste voilée, inconnue et c'est justement son but. En effet, je ne pense pas que la réponse ait été un jour connue ou qu'elle ait donné lieu à un récit qui l'aurait développée. Bien au contraire, sa fonction est d'être inconnue de tous à l'exception d'Óðinn et le terme « tous » inclut l'auditoire. Dans la majorité des récits qui comprennent une énigme d'inversion, le lecteur connaît le secret. Ce dernier peut être dévoilé par avance, alors qu'il restera généralement inconnu des personnages du récit. Cette mise en confiance permet au lecteur d'entrer dans l'intimité du protagoniste. Or, l'auditoire ne partage pas ce lien avec Óðinn dans le *Vafþrúðnismál* ou dans la *Hervarar saga ok Heiðreks* ; le dieu doit être perçu comme omniscient non seulement au niveau intratextuel, mais également extratextuel. Inclure l'auditoire trahirait le message religieux, d'un dieu qui est l'être le plus sage. Chercher la réponse consiste à oublier qu'il s'agit avant tout d'une œuvre religieuse. Il ne s'agit pas d'un joker que le dieu sortirait ; l'énigme fait partie d'une évolution logique des deux textes. À travers cette dernière question, le dieu parvient à montrer qu'il est le plus sage : un aspect échappe au géant et au roi, l'expérience personnelle de leur adversaire. Óðinn connaît tout sur tout, mais ni *Heidrek*, ni *Vafþrúðnir* n'est en mesure de connaître ce qu'il a décidé de ne partager avec personne : les paroles à son fils. Les deux joutes transmettent ainsi le même message, celui de la toute-puissance du savoir d'Óðinn.

pierrebricestahl@gmail.com

55. Cf. notamment les études d'Annikki Kaivola-Bregenhøj, John Blacking, Martha Beckwith et Lee Harring.