La mythologie nordique au bout des doigts

Dreams of Valhalla, une application pour tablette-PC produite à l'Université de Strasbourg

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/rbnu/2032>

DOI : 10.4000/rbnu.2032

ISSN : 2679-6104

Éditeur

Bibliothèque nationale et universitaire de Strasbourg

Édition imprimée

Date de publication : 1 novembre 2013

Pagination : 88-91

ISBN : 9782859230517

ISSN : 2109-2761

Référence électronique

« La mythologie nordique au bout des doigts », *La Revue de la BNU* [En ligne], 8 | 2013, mis en ligne le 01 novembre 2013, consulté le 20 mai 2021. URL : <http://journals.openedition.org/rbnu/2032> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/rbnu.2032>

La Revue de la BNU est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International.

The stories of the Old Norse gods and heroes thus found their way back to Europe and later started to feature in different media all over the world. Today, these myths can be found in genres as diverse as Brazilian heavy metal, Japanese manga, Hollywood films and Disney comics and in massive multiplayer online role playing games (MMORPG). Whenever the tales of Thor, Loki and Odin are told by new and gifted storytellers, they are changed, adapted and re-imagined to enchant their new audiences.

Even in the ancient sources, myths were rewritten and changed with every retelling. Indeed, these accounts were often contradictory. As the British scholar Anthony Faulkes once wrote, Old Norse mythology is "*a disorganised body of conflicting traditions*" that was probably never assembled to form a consistent whole.

A telling example can be found in the text known as *Gylfaginning*, where the character Gefiun is described as a mighty woman "*of the race of Æsir*" who had four sons "*with a certain giant*". The same document describes her as "*a virgin [...] attended by all who die virgins*". Is this the same goddess? Or are these two different characters bearing the same name? And does it matter? Perhaps what really counts is that these old stories are poetic, meaningful and of course, entertaining.

La mythologie nordique au bout des doigts :

Dreams of Valhalla, une application
pour tablette-PC produite à l'Université
de Strasbourg

Odin, Thor, Loki, Freyja – les dieux nordiques sont de retour partout dans la culture populaire européenne et mondiale. Tolkien et son *Seigneur des anneaux*, Marvel et son *Thor*, Wagner avec son *Anneau des Nibelungen* ont en commun avec des centaines de producteurs de jeux vidéo, de jeux de rôle et de mangas de puiser leur inspiration dans les contes et légendes de l'ancienne Scandinavie.

Bien entendu, ces mythes nordiques ont changé depuis. Les dieux des Vikings ne sont plus les mêmes. Après la fin de l'époque où ils ont accompagné les anciens hommes du Nord, commerçants ou pirates, dans leurs voyages vers l'est et l'ouest, les mythes se sont adaptés à de nouveaux contextes religieux et idéologiques – et à de nouveaux médias : manuscrit sur parchemin ou papier au moyen-âge, livre imprimé, peinture de chevalet, théâtre, opéra, film, bande dessinée... Sous quels avatars vont-ils maintenant apparaître au bout de leur voyage dans les tablettes-PC ?

La meilleure façon de s'approprier cette dernière question reste l'expérience concrète, c'est-à-dire la tentative de transférer ces mythes soi-même sur la tablette. Sous la direction scientifique de Thomas Mohnike et l'accompagnement technique et éditorial de Wouter van der Veen et Loïc Sander, une équipe interdisciplinaire de chercheurs de l'Université de Strasbourg a produit la première application iPad sur les mythes nordiques, de leurs origines à leur actualité. Elle compte plus de 250 pages, 55 minutes de vidéo, des centaines d'illustrations, des reproductions spectaculaires de manuscrits anciens et des éléments interactifs innovants. Réalisée en partenariat avec le Musée national du Danemark et l'Institut Árni Magnússon, elle est disponible dès maintenant sur iTunes, en langue anglaise.

Les pages qui suivent donnent quelques exemples de son contenu.

Ásgard

Ásgard is the land of the Æsir. Surrounded by a huge wall, it is situated either in Midgard or in a realm of its own, as implied by Snorri. The two realms are connected by the rainbow bridge Bifröst and separated from Jötunheimar by woods and a rushing river known as Ifing. There are many beautiful buildings in Ásgard, of which the most famous is probably Valhalla. According to Snorri, one of the roots of Yggdrasil – the sacred tree that stands in Midgard – reaches down to Urdarbrunn, a holy well in Ásgard. This is the dwelling place of the Norns named Urd, Verdandi and Skuld. They are female creatures who represent the past, present and future. In *Snorri's Edda*, Ásgard generally refers to the realm of the gods. This is less often the case in the *Poetic Edda* and other sources.

10

Sources

11

16

17

Statuettes and Artifacts

Many archeological discoveries from various parts of Scandinavia have been interpreted as objects used for ritual purposes. These discoveries include artifacts such as small hammers used as pendants, as well as figurines assumed to be representations of Norse gods. Such conclusions are to a large extent based on knowledge of Nordic mythology, but also on the location of the objects and assumptions about the context in which they were used. A phallic figure is usually linked to Frey, a one-eyed man to Odin, an armed female to Valkyries, etc. However, little is truly known about how these objects were used and even those that have been identified as specific divinities, could in fact be something entirely different (giants, heroes, historical figures or even ancestors).