

La mythologie nordique à travers les arts

Dossier pédagogique



La mythologie nordique

La mythologie nordique est constituée de récits mettant en scène des dieux, des géants, des humains et des créatures extraordinaires.

Ces récits ont été transmis et conservés dans différentes sources.

Les artistes ont ensuite représenté ces histoires de nombreuses manières.

Les mythes nordiques continuent aujourd'hui à inspirer les artistes, les écrivains, les cinéastes et les créateurs.

Les grands dieux nordiques

La mythologie nordique est une mythologie basée sur les liens entre différents dieux. Voici les principaux dieux qui l'animent.

Les principaux dieux

- **Odin** : Le dieu des dieux. Il représente la sagesse, la guerre et la connaissance. Il possède 2 corbeaux avec lesquels il est souvent représenté : Huginn et Muninn.
- **Frigg** : épouse d'Odin, elle est associée à la famille, au mariage et à la destinée.



*Odin,
illustration en noir et blanc d'Odino,
XIXème siècle*

*Odin et Frigg, Harry George Theaker,
illustration pour
les contes pour enfants
des légendes du Nord
de M. Dorothy Belgrave
et Hilda Art, 1920*



- **Thor** : Dieu du tonnerre, fils d'Odin. Il combat les géants avec son marteau Mjöllnir.
- **Loki** : personnage rusé et changeant. Il est capable d'aider les dieux comme de provoquer leur perte. Il est le père de plusieurs créatures redoutables.



*Thor,
par Ludwig Pietsch, 1865*



*Loki par Ölafur Brynjúlfsson,
vers 1760,
représentation d'un manuscrit islandais*

- **Freyja** : déesse associée à l'amour, la beauté, la fertilité et la magie.
- **Freyr** : dieu de la fertilité, de la paix et de la prospérité.
- **Tyr** : dieu du courage et de la justice.
- **Baldr** : fils d'Odin et de Frigg. Il est décrit comme beau, lumineux et aimé de tous.

Sa mort constitue l'un des grands drames mythologiques.

- **Heimdall** : gardien du pont arc en ciel Bifröst qui relie le monde des dieux à celui des humains.

2 grandes familles

Les dieux nordiques sont principalement répartis en deux groupes :

- **Les Ases** : ils sont associés au pouvoir, à la guerre, à la protection (Odin, Thor, Frigg, Tyr, Baldr, Heimdall...)
- **Les Vanes** : ils sont associés à la fertilité, la magie, la nature, la prospérité (Freyja, Freyr ...)

La particularité des dieux nordiques

Les dieux nordiques ne sont pas immortels. Ils sont soumis au destin et savent qu'un jour viendra le **RAGNAROK** au cours duquel plusieurs d'entre eux périront.

Les créatures mythologiques

Plusieurs créatures sont présentes dans la mythologie nordique.

- **Fenrir** : un loup gigantesque, fils de Loki.
- **Jörmungandr** : immense serpent marin, fils de Loki. Il est si grand qu'il entoure Mitgard (le monde des humains) et se mord la queue.
- **Sleipnir** : cheval à 8 jambes appartenant à Odin.
Il peut voyager entre les différents mondes.

*Sleipnir le légendaire cheval à 8 pattes,
Sarajarts on DevianArt*



- **Les Valkyries** : êtres féminins liées à Odin et aux champs de bataille. Elles choisissent certains guerriers morts pour les conduire au Valhalla.



Les Valkyries, Mabel Dorothy Hardy, 1909

- **Les géants** : peuple ancien et puissant qui s'oppose souvent aux dieux.
- **Les Nornes** : 3 figures féminines qui déterminent le destin des êtres. L'une est liée à leur passé, la seconde à leur présent et la dernière à leur futur.
- **Les dragons** : créatures liées à la richesse et à la destruction.
- **Les Draugar** : morts-vivants qui peuvent revenir hanter les vivants.
- **les Trolls** : créatures associées aux montagnes et aux lieux sauvages.
- **Les Elfes (Alfar)** : êtres surnaturels associés à la nature et à la magie.
- **Les nains (Dvergjar)** : êtres souterrains réputés pour leur savoir-faire. Ils fabriquent plusieurs objets extraordinaires pour les dieux.

Les 9 mondes et Yggdrasil

L'univers de la mythologie nordique est constitué de neuf mondes reliés par un immense arbre : **Yggdrasil** qui représente la structure de l'Univers.

On le désigne souvent par le terme "Arbre de vie".



Les 3 niveaux d'Yggdrasil

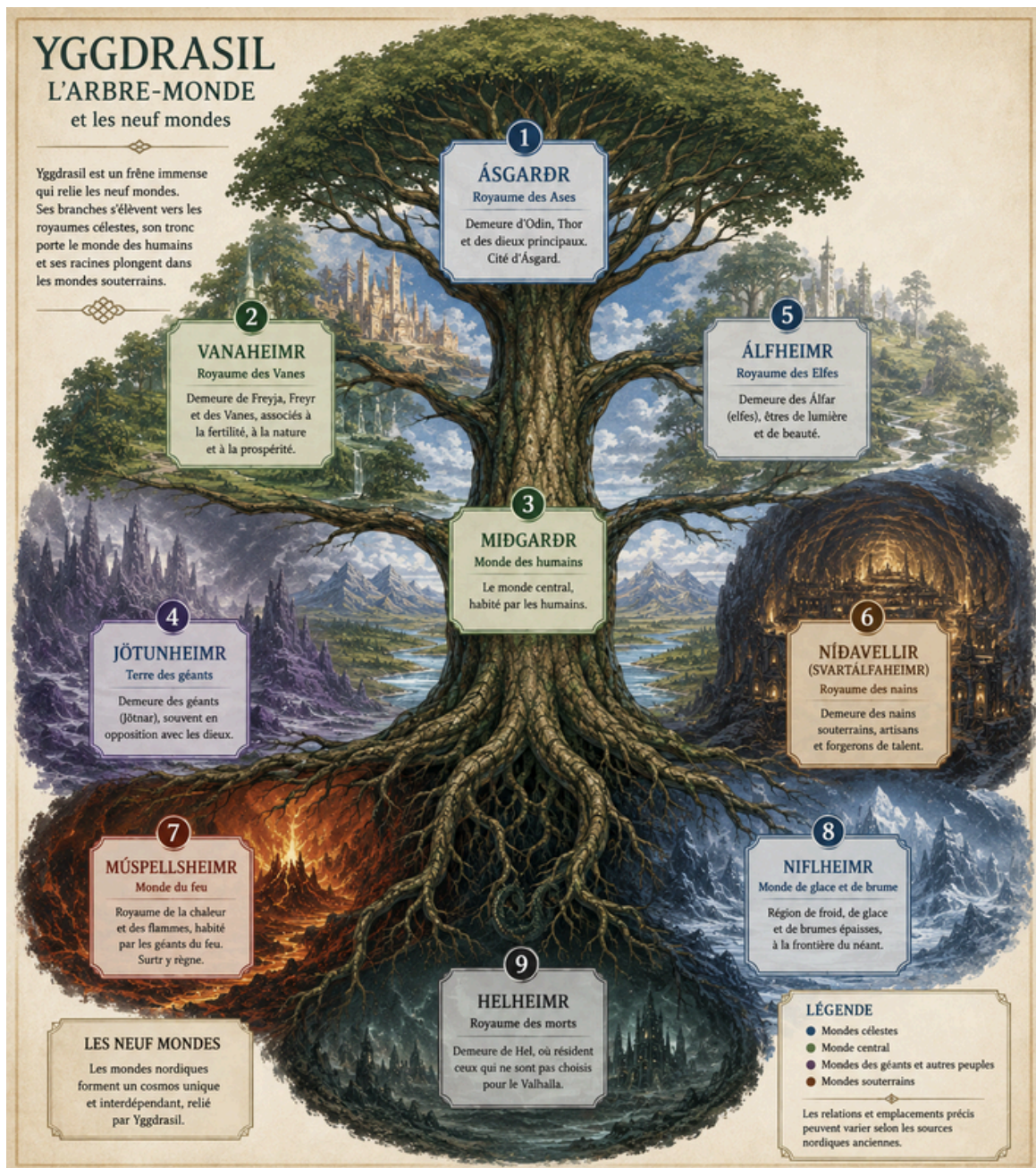
- **Les branches en hauteur** représentent les domaines célestes, notamment ceux des dieux.
- **Le tronc** représente les mondes intermédiaires, notamment celui des humains.
- **Les racines** représentent les mondes souterrains. On y retrouve les lieux des morts et des forces anciennes.

Les 9 mondes

La tradition populaire présente souvent une carte très précise des 9 mondes avec 9 royaumes séparés.

En réalité, les sources médiévales nordiques sont beaucoup moins précises. Elles évoquent plusieurs lieux et royaumes mais ne fournissent pas une carte complète correspondant à nos représentations modernes.

Voilà toutefois une représentation possible de l'Univers de la mythologie nordique :



Le Ragnarok

Dans la mythologie nordique, le Ragnarok est très important. C'est le grand évènement final qui symbolise le *"destin des dieux"*.

Ce n'est pas seulement "la fin du monde", il représente un bouleversement suivi d'une renaissance : l'ancien monde disparaît mais un nouveau apparaît.

Voici les grandes étapes du Ragnarok :

- **Le Fimbulvetr** : terrible hiver qui dure 3 ans.
- **Libération de Fenrir** : Le loup gigantesque brise ses chaînes.

- **Jörmungandr surgit** : Le serpent entourant Midgard quitte les profondeurs et répand son venin.
- **Arrivée des géants de feu.**
- **Destruction du Bifröst** : le pont qui relie le monde des dieux à celui des humains est détruit.
- **Affrontements** : Les dieux et les forces du chaos s'affrontent
- Fenrir tue Odin.
- Thör affronte Jörmungandr, le tue mais meurt peu après empoisonné.
- Heimdall et Loki s'affrontent et s'entretuent.
- **Le feu** consume les mondes.
- **La terre est engloutie** avant de réapparaître.
- **Un monde nouveau** apparaît.

Le Ragnarök montre que la mythologie nordique fonctionne davantage sur le principe d'un cycle que sur celui d'une fin définitive.



Le Ragnarök, illustration de Johannes Gehrts

Les enfants de Loki, une oeuvre d'art particulière

L'oeuvre réalisée par Emil Doepler, "Les enfants de Loki" fait écho à une grande partie de l'histoire des dieux nordiques.

L'auteur

Emil Doepler (1855 - 1922) est un peintre, illustrateur et graphiste allemand. Il est particulièrement connu pour ses représentations en lien avec la mythologie germanique et viking.

Né en 1855 à Munich, il appartient à une période durant laquelle, en Allemagne, les légendes germaniques connaissent un regain d'intérêt.



A la fin du XIXème et au début du XXème siècle, de nombreux artistes, écrivains et compositeurs cherchent à redécouvrir et à représenter les anciens mythes nordiques. Doepler se spécialise notamment dans la représentation des dieux, héros et créatures de la mythologie nordique.

Son travail se caractérise par un style très précis, riche en détail et fortement inspiré de l'imaginaire médiéval et germanique.

Doepler ne cherche pas simplement à illustrer des personnages.

Il construit de véritables scènes narratives dans lesquelles dieux et créatures sont représentés avec leurs attributs, armes, vêtements et postures.



Les Valkyries, illustration d'Emil Doepler



Odin et Yggdrasil, illustration d'Emil Doepler

L'oeuvre : Les enfants de Loki



Dans ce tableau réalisé en 1905, Emil Doepler représente les trois enfants du dieu Loki et de la géante Angrboda, que l'on aperçoit en arrière plan :

- **Fenrir** le gigantesque loup
- **Jörmungandr**, le serpent de Midgard
- **Hel**, la souveraine du royaume des morts.

Le tableau insiste sur leur caractère extraordinaire et inquiétant.

L'artiste ne représente pas simplement une photo de famille. Il annonce indirectement le rôle déterminant que ces trois personnages joueront dans le destin des dieux. Fenrir deviendra l'ennemi d'Odin, Jörmungandr affrontera Thor et Hel règnera sur une partie des morts. Tous trois sont liés au Ragnarok.

Fenrir, le loup enchainé

Fenrir est l'un des enfants de Loki et d'Angrboba.

Une prophétie annonce que les enfants de Loki deviendront une menace pour les dieux. Odin décide donc de faire surveiller Fenrir.

Ce dernier grandit très vite et les dieux commencent à avoir peur de lui.

Ils tentent donc de l'attacher avec plusieurs chaînes mais il les brise toutes les unes après les autres.

Finalement les dieux vont demander aux nains de fabriquer un lien magique appelé Gleipnir et qui ressemble à un ruban.

Fenrir se méfie. Il accepte finalement d'être attaché avec ce ruban mais à condition qu'un dieu place sa main dans sa gueule pour garantir sa liberté. Tyr se sacrifie et accepte.

Lorsque Fenrir comprend qu'il a été trompé, il arrache la main de Tyr mais il est devenu prisonnier.



L'enchainement de Fenrir, Emil Doepler

Au moment du Ragnarok, Fenrir réussira à se libérer. Il se jettera dans la bataille et dévorera Odin avant d'être lui-même tué par Vidarr, le fil d'Odin.

Jörmungandr, le serpent qui entoure le monde

Le deuxième enfant de Loki est Jörmungandr, le serpent de Mitgard.



Jörmungandr, le serpent monde

Lorsqu'Odin découvre les enfants de Loki, il comprend que Jörmungandr représente un danger.

Il décide de le jeter dans la mer qui entoure le monde des hommes mais Jörmungandr ne meurt pas.

Au contraire, il grandit.

Il devient tellement immense qu'il finit par encercler entièrement Midgard.

Sa tête rejoint sa queue : le serpent forme ainsi un cercle autour du monde.

Dans les récits nordiques, le serpent de Midgard devient le grand ennemi de Thor.

Ils se rencontrent plusieurs fois mais leur véritable affrontement aura lieu durant le Ragnarok.

Lorsque le monde entre dans sa phase finale, Jörmungandr sort de la mer, répand son venin et combat Thor. Finalement Thor parvient à le tuer mais il ne peut pas échapper à son poison et meurt à son tour.



*Thor et Jörmungandr,
illustration d'Emil Doepler*

Hel, la maîtresse du royaume des morts

Le troisième enfant de Loki est Hel.

Son histoire est très différente de celles de ses deux frères.

Odin a décidé de l'envoyer dans le monde des morts. Elle devient ainsi la souveraine du monde où résident les morts qui n'ont pas pu atteindre le Valhalla.

L'histoire de Hel devient importante avec la mort de Baldr, le fils d'Odin et de Frigg.

Baldr est aimé des dieux mais il commence à faire des rêves annonçant sa mort. Frigg cherche à le protéger et demande à toutes les choses du monde de promettre de ne jamais lui faire de mal. Mais elle a oublié une petite plante : le gui.

Loki découvre cette faiblesse. Il fabrique alors une arme avec du gui et trompe Hödr, le frère aveugle de Baldr, afin qu'il la lance sur lui. Baldr meurt.

Les dieux sont désespérés et demandent à Hel de le rendre au monde des vivants.

Hel accepte à condition que toutes les créatures du monde pleure Baldr.

Presque toutes le font mais une mystérieuse géante refuse de pleurer.

C'est en réalité Loki déguisé. Baldr doit donc rester dans le royaume de Hel.

Or la prophétie annonce que le Ragnarok ne pourra avoir lieu que si un dieu meurt.

La mort de Baldr annonce donc le début imminent du Ragnarok.



Hel, gravure de Carl Emil Doepler l'ancien, 1881

Le destin

Les trois enfants de Loki sont condamnés par une prophétie avant même d'avoir réellement choisi leur vie.

C'est précisément ce qui rend leur histoire très intéressante.

Sont-ils des monstres parce qu'ils sont naturellement mauvais, ou deviennent-ils les ennemis des dieux parce que les dieux ont eu peur d'eux et les ont condamnés pour se protéger ?

Les mythes nordiques aujourd'hui

Aujourd'hui la mythologie nordique continue d'influencer les arts : dieux, monstres, héros et récits anciens sont régulièrement réinterprétés dans la peinture, l'illustration, la sculpture, la bande dessinée, le cinéma, les jeux vidéos ou encore l'art du tatouage.

Le cinéma et les séries

Les films et les séries ont largement contribué à diffuser une représentation moderne des dieux nordiques.

Le personnage de Thor, notamment est devenu une figure incontournable.



Thor, the darkworld, film sorti en 2013



Record of Ragnarok, série animée, 2021



série Vikings, Michael Hirst, 2013

Les jeux vidéos

Les jeux vidéos constituent également un espace important de réinterprétation. Des univers comme God of War, Assassin's Creed Valhalla ou Hellblade puisent dans la mythologie nordique et permettent au joueur d'explorer des mondes inspirés d'Asgard, Midgard ou Helheim.

La bande dessinée et l'illustration

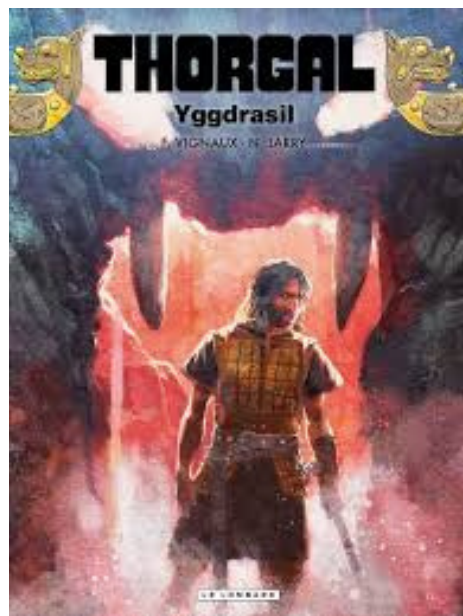
La bande dessinée, les comics et l'illustration contemporaine réutilisent également régulièrement les figures nordiques.

Les artistes jouent notamment avec les codes visuels hérités des représentations anciennes : runes, entrelacs, armes, animaux, arbres, serpents, corbeaux, motifs géométriques.

On retrouve aussi très souvent ces codes et symboles dans l'art du tatouage.



exemple de tatouage composé de symboles nordiques (corbeau d'Odin, arbre, ruban du destin, runes...)



Bande dessinée : Thorgal, 2026

LEXIQUE

Ases : La principale famille de dieux, dont font partie Odin et Thor.

Vanes : Une autre famille de dieux, proche de la nature et de la fertilité.

Asgard : Le monde où vivent les principaux dieux.

Midgard : Le monde des êtres humains.

Valhalla : La grande salle d'Odin, où sont accueillis certains guerriers courageux après leur mort.

Yggdrasil : L'arbre gigantesque qui relie les différents mondes de la mythologie nordique.

Mythe : Une histoire ancienne qui raconte les aventures de dieux, de héros ou de créatures extraordinaires.

Mythologie : L'ensemble des mythes et des légendes d'un peuple.

Viking : Une personne appartenant aux peuples scandinaves qui voyageaient, commerçaient et combattaient au Moyen Âge. Les vikings vénéraient les dieux de la mythologie nordique.

Ragnarök : Une immense bataille qui entraîne la fin de l'ancien monde, puis la naissance d'un monde nouveau.

Destin : Ce qui doit arriver à un personnage et qu'il est parfois impossible d'éviter.

Mjöllnir : Le marteau magique de Thor. Il revient toujours dans sa main après avoir été lancé.

Gungnir : La lance magique d'Odin, qui ne manque jamais sa cible.

Rune : Un signe de l'ancien alphabet utilisé par les peuples germaniques et scandinaves. Dans les récits, les runes peuvent aussi avoir un pouvoir magique.

Drakkar : Nom couramment donné aux longs bateaux vikings décorés d'une tête de dragon.

Pistes pédagogiques de travail

Dire, écrire :

- Imaginer la vie et les aventures d'un dieu, d'une déesse, d'un géant ou d'une créature mythologique.
- Décrire un personnage à partir de ses attributs, de ses vêtements et de son expression.
- Raconter le voyage d'un personnage à travers les neuf mondes.
- Retranscrire ses impressions face à une œuvre : émotions, couleurs, ambiance et personnages.
- Créer une carte d'identité pour chaque dieu, déesse ou créature

Colorier :

- Mettre en couleur Yggdrasil et les neuf mondes en utilisant un code chromatique.
- Colorier des motifs inspirés des entrelacs et des ornements scandinaves.

Insérer

- Insérer un personnage mythologique dans un paysage contemporain.
- Insérer Mjölnir, le marteau de Thor, dans une scène du quotidien.

Reproduire

- Découper des entrelacs nordiques et les reproduire à différentes échelles.
- Reproduire des motifs observés sur des bijoux, des armes ou des pierres gravées.
- Reproduire un symbole nordique par symétrie.
- Agrandir un motif à l'aide d'un quadrillage.

Isoler

- Isoler le détail d'une œuvre et recréer un contexte autour.
- Choisir un attribut divin et imaginer le personnage auquel il appartient.

Transformer

- Réinterpréter un dieu nordique à notre époque.
- Transformer un objet quotidien en objet magique.

Modeler, sculpter

- Modeler le marteau de Thor, la lance d'Odin ou un autre objet magique.
- Réaliser un bas-relief représentant Yggdrasil.
- Graver des motifs inspirés des entrelacs dans de l'argile.

Coller, assembler

- Composer un paysage des neuf mondes en collage.
- Fabriquer une créature hybride en assemblant des parties de plusieurs animaux.
- Construire un bouclier décoratif à partir de carton et de motifs géométriques.

Composer dans l'espace

- Mettre en scène des figurines pour représenter un épisode mythologique.
- Concevoir un petit musée de la mythologie nordique

Communiquer

- Composer une affiche de film inspirée d'un mythe.
- Réaliser une affiche annonçant une exposition sur la mythologie nordique.
- Concevoir la couverture d'un recueil de mythes.
- Réaliser une invitation décorée de motifs nordiques.

Coopérer

- Réaliser collectivement une grande fresque représentant Yggdrasil.
- Inventer un récit collectif dans lequel chaque élève crée un personnage.
- Créer un jeu de plateau permettant de voyager entre les différents mondes.

Garder une trace

- Constituer un carnet de voyage à travers les neuf mondes.
- Créer un répertoire illustré des dieux, des créatures et des objets magiques.
- Composer un abécédaire de la mythologie nordique.

Ressources

Bibliographie

[SNORRI STURLUSON](#), *L'Edda* : récits de mythologie nordique, traduction du vieil islandais, introduction et annotations de François-Xavier Dillmann, Paris, Gallimard, collection « L'Aube des peuples », 1991.

[BOYER Régis \(trad.\)](#), *L'Edda poétique*, Paris, Fayard, collection « L'Espace intérieur », 1992.

[BOYER Régis](#), *Yggdrasill : la religion des anciens Scandinaves*, Paris, Payot, 1991.

[BOYER Régis](#), *Héros et dieux du Nord* : guide iconographique, Paris, Flammarion, 1997

[GUELPA Patrick](#), *Dieux et mythes nordiques*, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 1998.

[RENAUD Jean](#), *Les Dieux des Vikings*, Rennes, Ouest-France.

[RAGACHE Gilles](#), *Les Vikings : héros des mers*, illustrations de Marcel Laverdet, Hachette Jeunesse, collection « Mythes et légendes », 2010.

Attention : Il est important de distinguer Vikings et mythologie nordique :

Les Vikings constituent un phénomène historique et culturel, tandis que la mythologie nordique correspond à un ensemble de récits, croyances et représentations religieuses.

Littérature jeunesse

[GOUAZÉ Julie](#), *Mythologie nordique, Quelle Histoire*, 2019.

[AUSSIER Sylvie](#), *Vikings, mon carnet de mythes et légendes*, Fleurus, collection « Mon carnet de mythes et légendes », 2016.

[DUMONTET Astrid](#), *Les dieux et déesses nordiques*, Milan Jeunesse, collection « Mes p'tits mythes. Nordiques », 2024.

[BAUSSIÉ Sylvie](#), *La mythologie nordique*, illustrations d'Émilie Harel, Casterman, collection « Tout en BD », 2025.

[SOLET Bertrand](#), *23 récits et légendes des Vikings*.

vidéo conseillée (pour aller plus loin après la lecture du dossier)

série documentaire "Les mythes vikings" créée par François Busnel, disponible en replay sur le site de ARTE jusqu'au 22/02/2027 : <https://www.arte.tv/fr/videos/RC-025745/les-mythes-vikings/>

Notes personnelles :