



**HAL**  
open science

# Humaniser le monstre. Le berserker scandinave dans la fantasy européenne post-Tolkien

Victor Barabino

► **To cite this version:**

Victor Barabino. Humaniser le monstre. Le berserker scandinave dans la fantasy européenne post-Tolkien. Nordiques, 2025, 48, <10.4000/15gz9>. <hal-05454648>

**HAL Id: hal-05454648**

**<https://hal.science/hal-05454648v1>**

Submitted on 12 Jan 2026

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire HAL, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0 - Attribution - Non-commercial use - No Derivative Works - International License



**Nordiques**

48 | 2025

Entre Scandinavie et Baltique orientale II

---

# Humaniser le monstre. Le berserker scandinave dans la fantasy européenne post-Tolkien

Victor Barabino

---



## Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/nordiques/13095>

DOI : 10.4000/15gz9

ISSN : 2777-8479

## Éditeur :

Association Norden, Bibliothèque de Caen la mer

## Référence électronique

Victor Barabino, « Humaniser le monstre. Le berserker scandinave dans la fantasy européenne post-Tolkien », *Nordiques* [En ligne], 48 | 2025, mis en ligne le 01 novembre 2025, consulté le 08 janvier 2026.

URL : <http://journals.openedition.org/nordiques/13095> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/15gz9>

---

Ce document a été généré automatiquement le 8 janvier 2026.



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont susceptibles d'être soumis à des autorisations d'usage spécifiques.

---

# Humaniser le monstre. Le berserker scandinave dans la fantasy européenne post-Tolkien

Victor Barabino

---

- 1 Dans *L'Ours, histoire d'un roi déchu*, Michel Pastoureau définit les berserkers scandinaves comme des « monstres ursins »<sup>1</sup>. L'expression est révélatrice : la monstruosité du berserker serait l'une des étapes de la dégradation de l'image de l'ours dans l'Occident médiéval, passant du statut d'animal vénéré à celui de créature détrônée. Au sein de l'imaginaire scandinave lui-même, ce « guerrier-fauve », qui était au départ un homme, serait progressivement devenu une créature horripilante, représentant la menace toujours présente pour les Scandinaves convertis d'une sauvagerie fondamentalement associée aux anciennes croyances. Par sa frénésie guerrière (*berserksgangr*), il aurait ainsi incarné dans la poésie scaldique des <sup>x<sup>e</sup>-xii<sup>e</sup></sup> siècles puis dans les sagas des <sup>xiii<sup>e</sup>-xiv<sup>e</sup></sup> siècles une sorte d'ours-garou, un guerrier perverti par une rage enracinée dans le paganisme.
- 2 Le genre médiéval fantastique ne pouvait que s'emparer d'une créature aussi ambiguë et fascinante et c'est à cette réception contemporaine du berserker médiéval que nous aimerions nous intéresser dans le présent texte. Si l'on suit Anne Besson<sup>2</sup>, le médiéval fantastique, sous-genre de la *fantasy*, appartiendrait au merveilleux, dont la définition par Todorov nous apprend qu'il désigne tout récit fictionnel où ce qui pourrait autrement être considéré comme surnaturel – dont les monstres, donc – fait partie intégrante du monde où se développe l'intrigue. Ainsi, dans la *fantasy*, les berserkers peuvent être des monstres tout en étant, aussi, des êtres humains. Comme dans les sagas médiévales, ce sont souvent des guerriers qui se métamorphosent en fauve, plus précisément en ours dans les cas des berserkers, ou en loups dans le cas des guerriers-loups (*ulfheðnar*). Si l'on suit cette première définition, les berserkers contemporains que la *fantasy* aime à intégrer à ses univers médiévaux fantastiques seraient donc en tous points identiques aux berserkers des sources médiévales scandinaves.

- 3 Cependant, une telle interprétation s'avère simpliste. Car les berserkers contemporains sont le fruit d'un transfert culturel, au sens que Michel Espagne donne à ce concept : ils sont le résultat d'une « resémantisation » profonde des berserkers médiévaux par les artistes actifs du XIX<sup>e</sup> au XXI<sup>e</sup> siècle<sup>3</sup>. Il existe donc un mythe contemporain du berserker qui possède son autonomie propre par rapport aux représentations médiévales. En cela, la *fantasy* est d'ailleurs tributaire d'une vision faussement uniformisée de la mythologie norroise, une « version autorisée », pour reprendre les termes de Christopher Abram<sup>4</sup>, qui ne peut advenir que rétrospectivement et qui ne saurait correspondre en tout point aux conceptions médiévales du berserker. Si l'on suit par exemple l'analyse de Roderick Dale, il existe au moins sept types possibles de berserkers dans les sources médiévales scandinaves<sup>5</sup>. C'est dire si la figure d'origine qui a pu inspirer les auteurs de *fantasy* n'est pas elle-même unifiée<sup>6</sup>. Notons ici que, lorsque nous pourrions repérer des ressemblances avec les sources médiévales, nous ne manquerons pas de les souligner, mais notre investigation ne saurait se limiter à mesurer un écart entre les figures médiévales et les représentations contemporaines. En effet, cela serait d'autant moins pertinent que l'appartenance au genre médiéval fantastique ne présuppose en rien une connaissance approfondie des sources médiévales par les artistes qui créent les œuvres relevant de ce genre, aussi désigné par le terme anglais d'*heroic fantasy* : il ne s'agira donc pas de chercher ici ce qui est « historiquement exact » d'un point de vue de médiéviste, ou de trouver partout des formes d'intertextualité avec les sources médiévales<sup>7</sup>. En revanche, différents éléments des caractéristiques médiévales du berserker ont pu être repris et réinterprétés en fonction de ce que Brian Atteberry appellerait une « création moderne des mythes » (*modern myth-making*) ou, empruntant le vocabulaire de Tolkien, une *mythopoeisis* : les berserkers exprimeraient alors selon lui la part de monstruosité qui réside en nous-même et qui fait l'objet, à l'époque contemporaine, d'une interrogation sans cesse réactualisée<sup>8</sup>, fondamentalement distincte des significations médiévales du berserker.
- 4 L'histoire de cette réception contemporaine des mythes du berserker scandinave commence vraisemblablement, pour ce qui est du genre médiéval fantastique en tout cas, avec Tolkien, souvent désigné comme le « père » de la *fantasy*<sup>9</sup>. Sans répéter ce qui a été dit par Caroline Olsson à ce sujet<sup>10</sup>, rappelons seulement que dans le septième chapitre de *The Hobbit*, intitulé « Queer Lodgings », le célèbre auteur britannique mettait en effet déjà en scène un *skin-changer*, une sorte de métamorphe nommé « Beorn », à l'imposante carrure et à l'épaisse barbe noire. Il s'agit donc bien d'un homme, reclus dans les montagnes à la lisière du bois de Mirkwood, qui accueille bien malgré lui dans sa demeure aux allures de maison-halle viking Bilbo et ses compagnons d'aventure. Le mage Gandalf parvient en effet à convaincre Beorn de leur donner refuge en utilisant une ruse oratoire : il commence le récit de son voyage en évoquant seulement quelques-uns de ses acolytes puis intègre au fur et à mesure, deux à deux, l'ensemble de l'équipée à son discours. Jusque-là, Beorn ne semble être qu'un stéréotype d'homme des bois, peu loquace et bourru, mais dès le départ, Gandalf a prévenu ses amis que Beorn se transforme à la nuit tombée en « grand ours noir » (*huge black bear*<sup>11</sup>). Celui dont le nom est non seulement une référence du linguiste Tolkien à une nature ursine de Beorn, mais aussi une référence du philologue Tolkien au poème épique en vieil anglais *Beowulf*, possède donc sa part de monstruosité horrifique. Il est, dans sa période diurne, un ours au grand cœur qui ouvre sa porte à une ribambelle d'étrangers et, dans sa période nocturne, une créature zoomorphe qui évoque le berserker médiéval. Puisque nous évoquions à l'instant *Beowulf*, il serait bien possible

d'y voir la mise en application de ces mots de Tolkien dans sa célèbre conférence intitulée « Beowulf : The Monsters and the Critics », donnée en 1936, l'année précédant la première parution de *The Hobbit* : « Nous pouvons avec une certaine justesse distinguer l'*inhumanité* des dieux grecs, aussi anthropomorphes soient-ils, de l'*humanité* des dieux nordiques, aussi titanesques soient-ils<sup>12</sup> ». Beorn constituerait ainsi un modèle de « monstre ursin » qui renouerait en quelque sorte avec la part d'humanité de la figure médiévale du berserker, ou tout du moins avec l'idée d'une créature envers laquelle le lecteur peut éprouver certes de l'effroi, mais également une certaine sympathie, voire une forme d'identification.

- 5 L'héritage de Tolkien se fait sentir dans un grand nombre d'œuvres de *fantasy* qui reprennent la figure du berserker sur un mode contemporain. Comme le notait déjà Georges Dumézil en 1939<sup>13</sup>, ce personnage a souvent été, à l'époque contemporaine, associé, voire confondu, avec le stéréotype du viking tel qu'il a été formulé par le romantisme du XIX<sup>e</sup> siècle<sup>14</sup>. Or, la figure du viking a été, dès le Moyen Âge, rapprochée non pas d'une monstruosité intrinsèquement physique comme c'est le cas du berserker, mais d'une monstruosité morale, cette affreuse barbarie païenne et sanguinaire qui aurait provoqué ce que Lucien Musset appelait encore en 1965 « le second assaut contre l'Europe chrétienne »<sup>15</sup>. C'est donc à cette dualité du berserker contemporain entre humanité et inhumanité et entre le stéréotype du viking romantique et celui du berserker médiéval, que nous voudrions consacrer ici notre enquête.
- 6 Il était impossible de rassembler de façon satisfaisante en un seul article l'ensemble des œuvres de *fantasy* qui incluent des personnages explicitement désignés comme des berserkers. Il nous a donc fallu faire un choix, que nous avons fait porter sur deux critères : l'appartenance au sous-genre du médiéval fantastique d'une part, et l'origine géographique européenne des artistes d'autre part. En effet, il nous a semblé, peut-être à tort, que le genre médiéval fantastique, par sa « médiévalité diffuse<sup>16</sup> », avait précisément pour principe la réinterprétation et la réinvention de figures médiévales telles que les berserkers. Nous avons donc vu en lui une opportunité d'observer le développement d'un imaginaire du Nord spécifiquement médiévaliste, où la réception plus ou moins directe des sources médiévales pouvait être questionnée.
- 7 Par ailleurs, il était impensable pour nous d'étudier des œuvres extra-occidentales du fait de la complexité du rapport culturel qu'un chercheur français non spécialiste peut entretenir avec ce type d'objets. Nous avons également pensé qu'inclure les productions américaines nous confrontait à un corpus trop vaste pour être examiné dans le cadre d'un article. Nous nous sommes donc cantonnés à la sphère européenne, avec trois œuvres issues de pays où l'imaginaire du « Nord médiéval » se trouve être particulièrement développé : l'Angleterre avec le roman *Legend* de David Gemmell (Century, 1984)<sup>17</sup>, la Pologne avec le jeu vidéo *The Witcher 3 : Wild Hunt* (CD Projekt, 2015)<sup>18</sup> et la Belgique avec le quatrième tome, précisément intitulé « Berserkers », de la série de bande dessinée *Les Mondes de Thorgal* (Le Lombard, 2016)<sup>19</sup>. Ce focus européen nous a donc par exemple conduits à mettre de côté le manga *Berserk* de Kentaro Miura (1989), qui appartient à un contexte de réception japonais, bien différent de celui que nous étudierons ici. En effet, les pays où ces trois œuvres ont été créées sont souvent désignés comme relevant d'au moins deux des trois « Nordes médiévaux » définis par Alban Gautier *et al.*<sup>20</sup>, à savoir le « Nord des Barbares » pour l'Angleterre (du fait des raids vikings), le « Nord des villes du Nord » pour la Belgique (du fait du commerce frison), tandis que la Pologne peut être située dans ces deux Nordes médiévaux tout à la

fois (du fait du paganisme slave d'une part, et du commerce hanséatique d'autre part). Ils entretiennent ainsi un rapport au Nord médiéval qui s'inscrit dans une histoire nationale où le Moyen Âge tient une place toute particulière.

- 8 Ces critères impliquaient aussi nécessairement d'exclure les berserkers représentés dans d'autres genres de la *fantasy* ou dans la science-fiction (le « berserker asgardien » de la série *Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.* par exemple<sup>21</sup>). Elle nous a également forcés à abandonner des figures émanant d'autres médiums comme le jeu de rôle *Dungeons & Dragons*, de production américaine (Wizards of the Coast/Tactical Studies Rules, 1974-)<sup>22</sup>. Toujours dans le domaine du jeu de rôle, des productions médiévales fantastiques britanniques comme *Warhammer Fantasy Battle* (Games Workshop, 1983-) et *Blood Bowl* (Games Workshop, 1987-) auraient pu correspondre à nos critères, mais nous nous sommes limités aux personnages explicitement et unanimement désignés comme des berserkers dans les œuvres concernées, ce qui n'est pas le cas dans ces deux jeux où l'appellation « berserkers » ne constitue pas le nom officiel des personnages. Enfin, il nous a paru redondant d'inclure à ce corpus le jeu vidéo de réalisation norvégienne *Age of Conan : Hyborian Adventures* (Funcom/Eidos Interactive, 2008), dans la mesure où Laurent Di Filippo lui a consacré une thèse entière<sup>23</sup> et, au sein de celle-ci, de nombreuses pages sur les berserkers présents dans le jeu. Notre corpus est donc composé uniquement d'œuvres non scandinaves, ce qui lui donne également sa cohérence, puisqu'il est représentatif de points de vue exclusivement extérieurs à la Scandinavie elle-même.
- 9 Il aurait été possible de procéder dans l'ordre chronologique pour montrer l'évolution progressive des personnages de berserkers et leurs influences réciproques. Toutefois, nous avons préféré procéder selon un *continuum* interprétatif qui, du berserker monstrueux par sa barbarie dans un premier temps, aboutit dans un troisième temps à un berserker héroïsé et pleinement réhumanisé, en passant dans un deuxième temps par une phase d'ambiguïté entre monstruosité et humanité. Cela nous a entraînés à procéder à rebours du temps : nous verrons d'ailleurs quelles conclusions il sera possible de tirer de ce constat. Nous veillerons néanmoins à souligner les manières dont ces œuvres ont pu s'inspirer entre elles dès que cela semblera chronologiquement plausible.

## Les berserkers dans Les Mondes de Thorgal (2016) : la monstruosité morale des barbares

- 10 La série de bande dessinée *Les Mondes de Thorgal*, scénarisée par Yann et illustrée par Roman Surzhenko, se présente comme un *spin-off* de la série originale *Thorgal*, œuvre de Jean Van Hamme et Grzegorz Rosinski, et raconte la jeunesse du célèbre héros Thorgal dont les aventures ont débuté en 1977. Dans le quatrième tome intitulé « Berserkers », publié en avril 2016, les berserkers procèdent à l'enlèvement d'une jeune femme nommée Aaricia. Le « viking » Thorgal et ses acolytes Sigurd et Ratatösk se lancent alors dans une expédition pour la délivrer. Comme nous allons le voir, les berserkers sont ici des figures mêlant plusieurs éléments rattachés à l'imaginaire viking, ce qui apparenterait donc ces personnages au stéréotype du barbare plutôt qu'à celui du monstre, de prime abord.

- 11 La représentation des berserkers dans cet ouvrage emprunte en particulier à un stéréotype du viking dans sa version romantique<sup>24</sup>. En effet, les sources médiévales au sujet des berserkers n'étaient sans doute pas connues des auteurs de l'album et n'ont probablement pas constitué une inspiration pour eux. Yann, scénariste de bande dessinée français né en 1954, a d'abord travaillé pour le journal *Spirou* dans les années 1980 et, même si ses univers prennent souvent exemple sur des périodes historiques bien identifiées, ils sont surtout situés à l'époque contemporaine, par exemple le Far West avec *Cotton Kid* ; la Première Guerre mondiale avec *Le Pilote à l'Edelweiss* et la Seconde Guerre mondiale avec *Pin-Up* ; la guerre civile chinoise dans *Tigresse Blanche* ; ou encore le Londres de l'époque victorienne dans *Basil et Victoria*. Il est donc assez improbable que Yann se soit penché sur des sources médiévales scandinaves au cours de sa carrière. En revanche, il est certain qu'il a emprunté à l'univers du scénariste à l'origine du personnage de *Thorgal*, Jean Van Hamme, qui créa la série avec Grzegorz Rosinski dans la deuxième moitié des années 1970. Mais du côté de Jean Van Hamme, une connaissance du Moyen Âge scandinave semble tout aussi invraisemblable. Avant *Thorgal*, le scénariste belge, qui a commencé sa carrière en tant qu'ingénieur ferroviaire, avait principalement à son actif des scénarios pour *Corentin* et *Epoxy*, bandes dessinées où l'influence scandinave paraît absente. De même, du côté du dessinateur Grzegorz Rosinski, on ne trouve pas d'intérêt spécifique pour l'imagerie du Nord médiéval dans les œuvres qui viennent avant ou après la création de *Thorgal*. Quant à Roman Surzhenko, qui a repris le flambeau des illustrations de la série pour *Les Mondes de Thorgal*, il s'était fait remarquer pour sa participation au quatrième tome d'une série intitulée *La Meute de l'enfer*, sorti en 2010 sous le titre *La Tanière du mal*, et dont l'esthétique s'apparente plutôt au « péplum fantastique »<sup>25</sup> qu'au médiéval fantastique.
- 12 Pour chacun des principaux créateurs ayant marqué de son influence, directe ou indirecte, la conception de l'album *Berserkers*, nous n'avons donc pas trace d'un intérêt particulier pour le Nord médiéval. Il semble donc que l'ouvrage hérite plutôt ici d'un imaginaire contemporain du berserker, et donc, pour partie au moins, du personnage de Beorn. L'album paraît d'ailleurs alors que nombre d'autres berserkers contemporains ont déjà vu le jour dans diverses œuvres de *fantasy* depuis Tolkien. Il n'est pas impossible que le modèle de berserkers présenté dans *The Witcher 3* en mai 2015 ait pu constituer une source d'inspiration pour *Les Mondes de Thorgal* et nous aurons l'occasion d'y revenir. En tout cas, s'il a déjà été noté que *Thorgal* offre par bien des égards un personnage de « viking anhistorique<sup>26</sup> », nous pourrions donc ajouter qu'il offre aussi un personnage de « berserker anhistorique ».
- 13 En revanche, que ce soit Yann, Van Hamme, Rosinski ou Surzhenko, il s'agit d'artistes qui sont respectivement d'origine bretonne, belge, polonaise et russe, ce qui est intéressant dans la mesure où chacune de ces régions ont dans leur patrimoine culturel des aspects « nordiques », associés à des imaginaires celtiques, germaniques et slaves : il est donc possible que la participation à *Thorgal* ait été pour chacun d'entre eux une manière de réinvestir un imaginaire « nordique » présent dans leurs cultures d'origine, c'est-à-dire un sens folklorique qui repose moins sur des faits historiques que sur une certaine idée du Nord qui émerge avec la redécouverte romantique de l'époque viking. Il y a bien avec *Thorgal* le prolongement d'un mouvement qui, depuis le XIX<sup>e</sup> siècle, contribue à faire de ce « Nord médiéval » une époque épique et inspirante, dans un retournement de la rhétorique des « âges obscurs » qui touche donc aussi les

représentations des vikings et, dans le cas présent, des berserkers. Ces derniers, tout barbares qu'ils sont, deviennent ainsi des figures moins repoussantes que proprement fascinantes.

- 14 Or, cette fascination pour la barbarie provient bien en grande partie de la reprise du stéréotype viking dans l'œuvre. Il est par exemple dit dans la bande dessinée que les berserkers habitent sur une île de l'archipel des Orcades et des Hébrides<sup>27</sup>, censée renfermer leur « trésor »<sup>28</sup>, ce qui appelle ici un imaginaire viking, voire plus largement associé à la piraterie. Selon Runa, Moldi-le-Furieux souhaite devenir le roi de tous les hors-la-loi de l'archipel, dont les berserkers font partie, pour ensuite conquérir les royaumes scandinaves avec une armée de « parias<sup>29</sup> » : on retrouve ici le stéréotype du berserker comme guerrier d'élite au service d'un chef viking bien présent dans les sagas. Mais, contrairement à ce que l'on trouve par exemple dans le poème scaldique *Haraldskvæði* au XI<sup>e</sup> siècle au sujet de la participation des berserkers à la bataille du Hafrsfjord aux côtés de Harald à la Belle Chevelure en 872, les berserkers sont ici au service d'un chef de guerre qui n'a pas la légitimité d'un roi et qui a même tout d'un malfrat. Comme nous le notions, il est de toute façon douteux que la poésie scaldique ait été consultée par les auteurs, et dans le cas contraire, cela expliquerait peut-être cet écart entre les berserkers des *Mondes de Thorgal* et les berserkers médiévaux. À la rhétorique épique scandinave s'opposerait ainsi un certain imaginaire du Nord qui s'inscrit, pour sa part, dans une tradition occidentale de dénigrement moral des vikings<sup>30</sup>.
- 15 Mais le stéréotype du viking n'englobe pas l'ensemble des caractéristiques des berserkers des *Mondes de Thorgal* : il faut, pour le voir, se pencher sur la spécificité de leur aspect « fauve ». Or, on trouve en réalité deux types de guerriers-fauves dans l'album *Berserkers*. Le premier type est celui des « hommes-loups », mentionnés dans les premières pages de l'album, qui appartiennent à la tribu des « Baalds »<sup>31</sup>, vivent dans les montagnes à la lisière de la forêt et ont pour habitude d'attaquer par surprise, à l'aide de flèches, les individus qui s'aventurent sur leurs terres. Ils ne sont en aucun cas vêtus de peaux de bête : ce sont des hommes dont l'apparence fait plutôt penser à Robin des Bois, avec le capuchon gris-vert qui leur sert à se déplacer sans se faire remarquer et le carquois rempli de flèches qu'ils portent en bandoulière, armés de leur arc. Aussi, si le nom d'« hommes-loups » pouvait de prime abord faire penser aux « guerriers-loups » scandinaves (*úlfheðnar*), qui sont une variante médiévale du berserker, il semblerait encore une fois que l'album de bande dessinée prenne ici, volontairement ou non, ses distances avec les représentations médiévales, même si ces dernières sont déjà assez confuses en ce qui concerne la différence profonde entre guerriers-loups et berserkers, comme l'a bien montré Vincent Samson<sup>32</sup>.
- 16 Il en va de même pour le second type qui concerne les personnages explicitement désignés comme des « berserkers », des hommes revêtus de peaux d'ours ou de sanglier quant à eux, et qui constituent la troupe de guerriers au service de Moldi-le-Furieux, principal antagoniste de Thorgal dans ce volume. Moldi est présenté comme un stéréotype de chef viking, avec un casque à cornes, une longue barbe rousse et une armure couverte de fourrure. Le terme originel de berserker semble ainsi, de prime abord, vidé d'une partie de sa richesse sémantique lors de ce transfert culturel et semble se réduire à la peau de bête revêtue par les personnages. Toutefois, on peut arguer que cette peau de bête est, étymologiquement, un élément plutôt bien établi concernant les guerriers-fauves médiévaux, si l'on accepte l'étymologie *ber-serkr* au

sens de « chemises d'ours », bien que même cette dernière fasse débat parmi les médiévistes<sup>33</sup>.

- 17 Mais comme pour les « hommes-loups », la bestialité des berserkers n'est pas ici à prendre au premier degré comme une caractéristique zoomorphe mais plutôt comme une caractéristique morale et comportementale, ainsi qu'en témoignent ces mots prononcés par Aaricia durant sa captivité : « Ô vous nobles filles du dieu Aegir, je vous en supplie... Engloutissez ce drakkar maudit et son équipage et évitez-moi le déshonneur d'être livrée aux appétits bestiaux de ces brutes<sup>34</sup> ». La mention des bas instincts des Berserkers évoque la menace sexuelle qui est également sous-entendue par Runa un peu plus loin<sup>35</sup> : si ce trait correspond à certains personnages des sagas médiévales, en particulier le *berserker sutor* mis en évidence par Benjamin Blaney<sup>36</sup>, on ne retrouve cependant pas le schéma narratif du rapt qui est habituel dans la littérature islandaise médiévale. En revanche, l'implicite sexuel de ces berserkers dans *Thorgal* est un élément de monstruosité morale tout à fait notable.
- 18 Enfin, l'ouvrage colporte l'idée que les berserkers utilisent le « tyggegumi » (mot calqué sur le danois ou le norvégien *tyggegummi*, signifiant « chewing-gum »), une « drogue à base de champignons séchés que mâchent les berserkers avant le combat et qui provoque leur folie meurtrière<sup>37</sup> » : l'efficacité de cette drogue est d'ailleurs testée par Aaricia et ses comparses lors du combat final qui lui permet d'être sauvée. La bande dessinée choisit donc d'expliquer la fureur guerrière des berserkers par l'hypothèse de la substance psychoactive, plutôt confirmée par l'archéologie à l'heure actuelle<sup>38</sup>. La prise de telles substances n'est pas connotée entièrement de façon négative dans l'ouvrage, en tout cas sur le plan moral, puisque les personnages héroïques en font aussi usage en cas de besoin. En revanche, les effets secondaires liés à l'abus de tyggegumi sont montrés comme dévastateurs. La découverte des berserkers soi-disant morts dans une étable tient à ce titre du registre pathétique<sup>39</sup> : le lecteur apprend deux cases plus tard qu'ils ont seulement été victimes des effets secondaires du tyggegumi mais la vision de ces cadavres de guerriers-fauves jonchés à même le sol, empilés les uns sur les autres dans un fouillis de peau de bête, frappe le lecteur par une sorte d'impossibilité, tant les pages précédentes les ont présentés comme invulnérables et invincibles. Cette représentation du berserker en toxicomane abusif, au bord de la surdose, participe sans aucun doute d'une certaine monstruosité morale de cette figure dans l'ouvrage.
- 19 Au total, la monstruosité des berserkers de Yann et Surzhenko provient donc plus de leur comportement dévoyé et barbare que de leur nature même. Ce ne sont pas des créatures fantastiques, mais seulement des guerriers rendus particulièrement violents par l'usage de la drogue. Vient alors la question de la perception que peut en avoir le lecteur. Tout d'abord, il convient de noter que la violence des aventures de *Thorgal* dénote une œuvre qui n'est pas en priorité destinée à des enfants, mais plutôt à un public d'adolescents et de jeunes adultes, *a priori* capable de dépasser une vision manichéiste des personnages de fiction entre « bons » et « méchants ». La monstruosité morale du berserker n'est donc en rien un frein à une certaine sympathie de ce type de personnage pour le lecteur, et les auteurs jouent sur cette ambiguïté. Notons par exemple qu'un berserker qui a ôté sa peau de bête propose de sauver Runa de la noyade à la fin du duel qui l'oppose à Moldi-le-Furieux<sup>40</sup> : ce dernier ne manque pas de le réprimander pour son comportement secourable, mais le geste est remarquable pour son empathie, inattendue chez un berserker.

- 20 Enfin, l'épisode de la ruse de guerre durant lequel les hommes de Thorgal et Sigurd se déguisent en berserkers montre de façon encore plus éclatante le désir implicite tout au long de l'ouvrage, qui est celui d'incarner soi-même un berserker : il exprime au plus haut point que n'importe quel personnage, même héroïque, peut devenir un berserker en revêtant une peau d'ours et en prenant une substance psychoactive. Il s'agit ici d'un fantasme qui n'est pas seulement une extension du stéréotype du viking mais qui touche au pouvoir de fascination propre à la figure du berserker. Ce dernier est ainsi représenté comme une figure ambivalente, repoussante par sa folie monstrueuse, mais attirante par la transgression des interdits moraux qu'elle permet d'envisager en toute impunité, puisque l'état de conscience modifié dans lequel la drogue place l'individu le dédouane d'une part de ses responsabilités. Le berserker des *Mondes de Thorgal* illustre donc ce lâcher-prise total vis-à-vis des injonctions morales qui, sous l'effet d'une substance, permet d'exprimer les pulsions les plus sombres de l'individu. L'idée que la rage du guerrier-fauve est un état désirable et enivrant participe ainsi pleinement de l'« évasion » promise par les œuvres de *fantasy*<sup>41</sup>. Ce n'est d'ailleurs qu'en tant que transgression d'un tabou moral que ce type de personnage possède un pouvoir de fascination : à la manière des personnages de *serial-killers* dans les œuvres issues du genre de l'horreur, le berserker permettrait ainsi de vivre par procuration ce qui est moralement inadmissible, illégal et déraisonnable dans la vie de tous les jours<sup>42</sup>.

## Les berserkers de *The Witcher 3* (2015) : animaux politiques ou monstres tragiques ?

- 21 Le troisième opus vidéoludique de la série *The Witcher*, intitulé « Wild Hunt » et produit par le studio polonais CD Project<sup>43</sup>, propose une représentation des berserkers qui, bien plus que celle des *Mondes de Thorgal*, met l'accent sur leur monstruosité physique, puisqu'il les met en scène sous l'apparence d'ours enragés et assoiffés de sang, n'ayant plus rien d'humain lorsqu'ils entrent en transe. Leur transformation en animal est donc totale. Le jeu, scénarisé par Marcin Blacha et réalisé par Konrad Tomaszkiewicz, Mateusz Kanik et Sebastian Stepień, se propose comme la suite des aventures du sorcier Geralt de Riv, personnage de la saga littéraire créée par Andrzej Sapkowski, parue entre 1986 et 2013<sup>44</sup>. Sorti en 2015 après deux premiers opus (*The Witcher* en 2007 et *The Witcher 2: Assassins of Kings* en 2011), *The Witcher 3: Wild Hunt* reprend donc librement la trame littéraire originelle et intègre une figure de berserker qui est présente dans les romans d'Andrzej Sapkowski, notamment dans le quatrième tome de la saga du Sorcier, intitulé *La Tour des Hirondelles* (Bragelonne, 2010)<sup>45</sup> et où l'on trouve la description suivante au chapitre 9 :

Les drakkars arrivaient près du quai, les combattants descendaient sur la rive. Les célèbres berserkers de Skellige, barbus, armés jusqu'aux dents. Nombre d'entre eux portaient des bandages blancs, ou devaient, pour pouvoir marcher, avoir recours à l'aide de leurs camarades. Certains devaient être portés.<sup>46</sup>

- 22 On retrouve bien dans le jeu ces navires vikings et le nom de l'archipel de Skellige, la pilosité faciale et l'armement lourd des berserkers et même les pansements évoqués ici. Mais ce qui frappe le plus dans cette description est sans doute la dimension pathétique, voire tragique, de ces berserkers blessés, que les combats intenses provoqués par leur rage incontrôlable ont rendus totalement exsangues et même

parfois impotents. Cette vulnérabilité du berserker paraît être franchement novatrice, notamment au regard des représentations médiévales des berserkers.

- 23 Or, si l'on se penche tout d'abord sur les créateurs du jeu, les inspirations semblent à nouveau plus contemporaines que médiévales. Marcin Blacha, scénariste des studios CD Projekt, a principalement œuvré pour les trois opus du jeu vidéo *The Witcher* ainsi que pour *Cyberpunk 2077*, un jeu également développé par CD Projekt et situé dans un univers de science-fiction. S'il s'est donc pleinement approprié l'œuvre de Sapkowski qui est parsemée de références au Moyen Âge, il n'en reste pas moins un auteur dont les influences majeures se situent du côté de la culture populaire contemporaine, entre *fantasy* et science-fiction, plutôt que du côté des sources médiévales. Tout comme Marcin Blacha, le réalisateur de *The Witcher 3*, Konrad Tomaszkiewicz, a surtout travaillé sur la série *The Witcher* et sur *Cyberpunk 2077* au sein des studios CD Projekt, avant de fonder son propre studio, Rebel Wolves, dédié en particulier à la production de jeux vidéo appartenant au genre de la *dark fantasy*. À bien des égards, les romans comme les jeux vidéo qui mettent en scène Geralt de Riv peuvent d'ailleurs être rattachés à ce sous-genre de la *fantasy* qui, s'il s'apparente souvent au médiéval fantastique, se caractérise en sus par des atmosphères sombres et pessimistes, où les codes de l'horreur sont fréquemment présents. De même, Mateusz Kanik a fondé par la suite le studio Blank, spécialisé dans les jeux vidéo du genre post-apocalyptique, un sous-genre de la science-fiction qui met en scène des univers où la civilisation, ayant subi une catastrophe de grande ampleur, se retrouve face à la réalité de son propre effondrement. Enfin, Sebastian Stepień a également travaillé sur la série *The Witcher* et sur *Cyberpunk 2077* avant d'intégrer les studios Blizzard, plus diversifiés dans leur production, mais avec de grands titres appartenant au médiéval fantastique avec *Warcraft*, *Diablo*, ou encore *Hearthstone*. Au total, les créateurs de *The Witcher 3 : Wild Hunt* héritent d'une vision médiévale fantastique du berserker qui permet de l'inscrire dans une interprétation tragique et qui se situe en cela dans la filiation des univers de *dark fantasy* d'Andrzej Sapkowski.
- 24 Ce dernier, né en 1948, est quant à lui directement tributaire des œuvres de Tolkien. Sa démarche s'appuie, comme celle de Tolkien, sur une connaissance fine de l'histoire et de la mythologie slaves. Divers éléments montrent l'influence de cette démarche « à la Tolkien » dans le jeu vidéo lui-même. Cela passe notamment par l'anthroponymie et la toponymie, à commencer par l'archipel de Skellige dont le nom est une référence aux îles Skellig, situées au nord de l'Irlande. Cette imprégnation par le folklore irlandais, et plus encore par l'architecture et la mythologie de la Scandinavie médiévale (maisons-halles aux toits de chaume, ornements inspirés du style artistique d'Urnes), inscrit directement les berserkers du jeu dans un imaginaire nordique. Les berserkers de l'archipel sont plus spécifiquement désignés comme des *vildkaarls* (« hommes sauvages »), terme qui peut rappeler le norrois *húskarl*, « serviteur, membre d'une escorte de guerriers »<sup>47</sup>.
- 25 Mais la plus grande influence reste probablement celle des innombrables jeux vidéo qui mettent en scène des berserkers depuis le milieu des années 1990. Si l'on reprend le cas du jeu vidéo norvégien *Age of Conan : Hyborian Adventures* analysé par Laurent Di Filippo, on retrouve par exemple l'idée de Robert Howard, créateur du personnage de Conan le Barbare, selon laquelle les berserkers seraient un équivalent des vikings<sup>48</sup>. Ainsi, comme nous l'avons suggéré plus haut, il est possible de situer *The Witcher 3* dans la même veine d'inspiration que les berserkers des *Mondes de Thorgal*, dans cet alliage

entre représentation du berserker et stéréotype du viking. Comme les « parias » qu'affrontent Thorgal et ses compagnons, les berserkers de Skellige sont aussi des marginaux, détestés par la population locale. Ils survivent grâce à la chasse et passent donc leur temps à rechercher des proies à tuer, un mode de vie fondé sur la prédation qui fait directement écho à celui des vikings<sup>49</sup>. En particulier, ils sont décrits comme formant une communauté à part, qualifiée de « fraternité », vénérant Svalblod, ce qui renvoie à l'idée d'un culte commun déjà présent dans les sources médiévales scandinaves. La barbarie viking fait ainsi ici place à une certaine capacité à faire communauté de façon civilisée, ou en tout cas selon des critères tant moraux que spirituels.

- 26 À ce sujet, le rapport avec les substances psychoactives est radicalement différent dans *The Witcher 3* et dans *Les Mondes de Thorgal*, le jeu vidéo semblant encore une fois prendre appui sur une démarche historiquement informée. Les berserkers de *The Witcher 3* consomment une substance, elle aussi à base de champignons psychotropes, comme le tygggumi, mais qui est plutôt une boisson qu'une pâte comestible. C'est d'ailleurs sur cette boisson que Geralt doit enquêter dans le jeu. Au fil de la quête, le joueur découvre que la boisson est liée à un rite initiatique : il ne s'agit donc pas d'une drogue provoquant la folie, mais d'une boisson sacrée permettant d'accéder à une compétence spéciale consistant à se changer en ours. La figure du berserker dans *The Witcher 3* pourrait ainsi s'inspirer d'hypothèses aujourd'hui nuancées quant à l'influence du chamanisme same sur la culture religieuse des anciens Scandinaves<sup>50</sup>. Toutefois, la capacité à transformer son corps semble plutôt à rattacher à une vision contemporaine et occidentale de ce que seraient les pratiques chamaniques traditionnelles<sup>51</sup>.
- 27 On peut alors se demander si ces rites introduisent une dimension nouvelle qui pourrait réhumaniser les berserkers en leur conférant la capacité à s'élever spirituellement. Du fait de cette compétence chamanique, la transformation en ours est complète, d'après les « ballades des scaldes » composées au sujet des berserkers de Skellige, nous dit le Bestiaire mis à disposition du joueur : un parallèle est ici possible avec la métamorphose qui rend littéralement « fort par la forme » (*hamrammr*), comme le relatent certaines sagas médiévales<sup>52</sup>, et constitue ainsi le fondement de l'aspect monstrueux de ses créatures. Une fois dans cet état second, ils perdent conscience d'eux-mêmes et sont guidés uniquement par leur soif de sang. En effet, seul le sang peut leur permettre de retrouver forme humaine, ce qui autorise à les comparer à d'autres types de créatures, comme les loups-garous et les vampires. Cela est d'autant plus intéressant que ces derniers sont très présents dans le folklore slave<sup>53</sup>, ce qui pourrait donc signifier que les créateurs du jeu ont cherché à donner une version slave des berserkers. Aussi, si la pratique spirituelle pouvait les réhumaniser, les berserkers finissent toujours par être reconduits vers une forme d'inhumanité, qui prend ici la forme d'une monstruosité tant physique que morale.
- 28 Mais se cantonner à cette vision monstrueuse serait réducteur, car c'est sans compter sur le fait qu'il y a deux façons possibles de mener la quête intitulée « Gambit royal » qui concerne les berserkers dans le jeu. La quête débute avec l'attaque de la salle de banquet, qui donne lieu à un premier combat entre Geralt et les berserkers. Par la suite, le joueur peut choisir à sa guise d'enquêter sur le mystère de ces ours géants venus de nulle part en suivant soit le personnage de Hjalmar, soit le personnage de Cerys, frère et sœur rivaux pour la succession de leur père au trône de Skellige. En fonction de ce

choix, la quête débouche sur une résolution différente du conflit dynastique qui forme le contexte de « Gambit royal » dans l'archipel de Skellige, puisque Geralt mène à bien l'enquête avec l'un des deux personnages, qui acquiert alors la faveur royale : ce n'est donc pas une décision sans conséquence et dès le départ, l'affaire des berserkers est placée dans un contexte de tensions politiques. Si le joueur entreprend de suivre Cerys, il commence par découvrir un étrange breuvage dans l'une des coupes du banquet, à côté du cadavre de l'un des berserkers. Geralt peut alors aller examiner l'hydromel qui se trouve dans la réserve du palais pour vérifier d'où vient la mystérieuse boisson. Pendant qu'il enquête, un individu met le feu à la réserve du palais : Geralt peut donc ensuite décider de mener une investigation sur cet homme, qui devient le principal suspect de l'attaque du banquet et permet en définitive de laver l'honneur de la famille de Cerys, ce qui lui permet d'augmenter ses chances de prendre le pouvoir à Skellige. En revanche, si le joueur choisit de suivre Hjalmar pour résoudre la quête, Geralt est conduit sur l'île des Vildkaarls et a l'opportunité de suivre des traces de sang jusqu'à une trappe cachée par une peau de bête : celle-ci mène à une grotte où Geralt assiste au rituel d'initiation des berserkers. Il découvre ainsi que le complot a été mené par ces berserkers, ce qui permet d'innocenter Hjalmar et d'en faire le favori pour la succession au trône.

- 29 Ainsi, dans un cas, les berserkers sont seulement montrés comme les instigateurs d'un complot contre le roi, tandis que dans l'autre, ils sont représentés sous leur forme humaine, lors d'un rituel religieux où on les voit subir une violente initiation. Il devient alors possible de les voir comme les victimes instrumentalisées et endoctrinées d'une conspiration de palais. La figure du berserker acquiert alors ce que l'on pourrait appeler une monstruosité tragique : ce n'est que malgré eux que ces hommes sont rejetés et marginalisés par une société qui les utilise comme repoussoirs pour se parer de tous les atours du raffinement et de la civilisation. Le berserker de *The Witcher 3* en vient donc à représenter la discrimination dont tout individu peut être victime du fait de son apparence ou de ses croyances : il est, dans cette mesure, un monstre largement réhumanisé aux yeux du joueur. Mais, on le voit, cette interprétation dépend des choix de ce dernier : c'est donc bien le joueur qui recrée le mythe à sa guise, dans ce que Laurent Di Filippo appelle une « continuité non linéaire » entre les anciens mythes et les nouveaux, propre aux mécaniques du jeu vidéo<sup>54</sup>. Mais contrairement au jeu de rôle *Donjons et dragons* par exemple, *The Witcher 3* ne permet pas au joueur d'incarner lui-même un berserker : ce dernier reste donc dans une forme d'altérité fondamentale, malgré l'empathie qu'il peut susciter chez le joueur.

## Regnak dans Legend de David Gemmell (1984) : le berserker héroïsé

- 30 Le personnage de Regnak dans le roman de David Gemmell, *Legend* (1984), nous met en présence d'une représentation qui semble effacer, ou plutôt sublimer, les aspects monstrueux du berserker en intégrant la rage du guerrier-fauve à un cheminement héroïque typique du genre médiéval fantastique. Le roman, paru en français en 2000 sous le titre *Légende*, fait reposer son intrigue sur le conflit latent entre l'empire drenaï, dirigé par Abalayn, et les tribus nadires, unifiées par le seigneur de guerre Ulric dans le Nord. Le récit se focalise plus précisément sur la forteresse drenaïe de Dros Delnoch, passage de montagne protégé par d'imposantes fortifications, mais hautement menacé

par les Nadirs, qui possèdent une armée cinquante fois plus nombreuse que celle des Drenais. Regnak est un jeune guerrier qui a fui les combats pour mener une vie de vagabond : tombé amoureux de Virae, la fille du comte de Delnoch, il découvre ses facultés de « berserk » et trouve progressivement le courage de rejoindre le front de la Dros, placé sous le commandement de Druss, un vieux guerrier aux compétences extraordinaires qui s'apprête à donner son dernier grand combat. Finalement, Ulric étant tué sur un autre front de guerre, l'empire drenaï cesse d'être menacé et Regnak peut couler des jours heureux avec Virae.

- 31 Surnommé Rek, le protagoniste est caractérisé par sa grande taille et son habileté au combat. Il est néanmoins très peu confiant en ses capacités au départ et préfère d'abord éviter la guerre contre les Nadirs. Au cours de ses vagabondages, la rencontre d'une jeune femme au caractère très fort le pousse à s'affirmer, ce qui correspond à une étape classique du « voyage du héros » tel que défini par Christopher Vogler<sup>55</sup>, à la suite des travaux de Joseph Campbell<sup>56</sup>. Regnak s'aperçoit en effet, lors de divers duels avec Virae et d'autres personnages, qu'il se met irrésistiblement dans un état second lorsqu'il combat. Cette fureur guerrière est explicitement qualifiée de « berserk » (*baresark*) dans le roman. Le terme apparaît d'ailleurs une quatorzaine de fois dans le roman et désigne uniquement cet état propre à Regnak lorsqu'il est sur le champ de bataille. La graphie anglaise *baresark* semble ici reprendre l'étymologie « chemise nue » qui est parfois proposée concernant le terme norrois *berserkr* (pl. *berserkir*)<sup>57</sup>. L'auteur a, semble-t-il, voulu accentuer l'idée que cet état de rage guerrière mettait le personnage « à nu ». Cela peut d'ailleurs être entendu dans un sens littéral, puisqu'il est dit au chapitre 25 que Regnak se bat « sans défense<sup>58</sup> ». Mais cette nudité est aussi à comprendre au sens figuré : lorsque Regnak est en transe, il perd toute capacité à communiquer avec autrui. Ainsi, frappé par la rage du *baresark*, il ne parvient plus à entendre Virae (« Il ne pouvait plus l'entendre<sup>59</sup> ») et même le sage Serbitar ne peut plus entrer en communication avec lui (« Je ne pouvais plus l'atteindre maintenant<sup>60</sup> »). Il est rendu sauvage par cette frénésie de guerre : le caractère rudimentaire de son armement défensif fait alors écho à la rusticité de son état mental. Druss, le vieux guerrier qui lui sert de mentor tout au long du roman, insiste d'ailleurs au chapitre 17 sur le fait que le *baresark* « ne se défend pas parce que, lorsqu'il combat, il n'y prête plus attention<sup>61</sup> ». À la nudité physique fait place une sorte de nudité mentale, au sens de retour à un état pseudo-primitif et *dé-nué* de conscience, qui donne donc à Regnak un caractère monstrueux, déshumanisé, dans un premier temps.
- 32 En effet, la rage du *baresark* entraînerait une concentration de toute l'attention du guerrier sur le combat et plus précisément sur l'action de tuer comme une « machine à tuer<sup>62</sup> », sans égard pour sa propre sécurité. C'est pourquoi cet état suppose une confrontation directe à la mort, un thème récurrent tout au long du roman et qui constitue le fondement même du parcours héroïque de Regnak. C'est en l'occurrence cette capacité à « vouloir mourir<sup>63</sup> » qui caractérise, toujours selon l'enseignement de Druss (chapitre 12), le *baresark*. Aussi, l'épreuve ultime qui fait de Regnak un héros est celle de surmonter la peur de la mort, dans un cheminement existentiel que l'on pourrait presque rapprocher de la maxime célèbre de Montaigne, « apprendre à mourir »<sup>64</sup>. *Legend* emprunterait donc davantage aux philosophes de la Renaissance et, à travers eux, à ceux de l'Antiquité, qu'aux principes moraux des Scandinaves médiévaux, tels qu'on les trouve par exemple dans le poème du *Hávamál*, dont les strophes sur la mort semblent plutôt célébrer « la réputation [qui] ne meurt jamais,

celle que bonne on s'est acquise<sup>65</sup> ». Au contraire, Regnak ne paraît pas préoccupé par sa renommée, comme on peut le lire au chapitre 23 : « Rek aussi se faisait un nom, mais il n'en avait cure<sup>66</sup> ». Le statut de *baresark* serait ainsi une forme d'ataraxie bien plus proche du stoïcisme que de la culture de l'honneur de l'époque viking<sup>67</sup>.

- 33 De ce fait, ce qui pouvait d'abord être perçu comme la monstruosité d'une « machine à tuer » se trouve dans *Legend* sublimé par l'accès du personnage à une forme d'héroïsme moral. La fureur guerrière appelée *berserksgangr* dans les sources scandinaves médiévales est ici replacée dans une variante du récit initiatique au cours duquel le protagoniste doit combattre un ennemi intérieur, la peur, pour apprendre à maîtriser sa force surhumaine. L'évolution de Regnak sur ce chemin de sagesse est progressive et commence au chapitre 6, alors que, souhaitant rendre visite à Serbitar dans son monastère, il est mis à l'épreuve par un cavalier vêtu d'une épaisse armure métallique dans un combat qui déclenche pour la première fois son état de *baresark*. On retrouve ici la dimension initiatique de la rage du berserker, la confrérie dite « des Trente » étant dans le roman un écho possible à l'idée des berserkers comme moines-guerriers, reprise dans *The Witcher 3* comme nous l'avons vu. La première impression de Regnak est celle d'une aliénation à soi-même, voire d'une honte puisqu'il s'empresse de se justifier auprès de Virae en disant que « ce n'était pas vraiment [lui]<sup>68</sup> ». C'est également lors de ce duel que Regnak découvre ce que nous avons appelé la nudité symbolique du *baresark*, à savoir le fait de « perdre toute peur<sup>69</sup> ». Regnak apprend petit à petit à vivre avec cette « rage berserker » (*baresark rage*) comme on peut le voir au chapitre 16, lors d'une échauffourée avec la tribu des Sathulis, lorsque le narrateur précise que « cette fois, il l'accueillit<sup>70</sup> ». La capacité de Regnak à accepter en lui-même la rage du berserker est certes une étape importante de son cheminement, elle ne l'empêche pas moins d'avoir encore honte à ce stade de son statut de berserker, comme le suggèrent les paroles qu'il prononce face à Druss au chapitre 19 : « Je te serais reconnaissant si tu pouvais passer sous silence le côté berserker<sup>71</sup> ». Druss lui rit au nez, continuant à jouer auprès de lui le rôle de mentor qui le caractérise dans le « voyage du héros » de Regnak. Ce n'est qu'à force de combats que Regnak parvient à s'approprier sa force, ayant même la capacité, au chapitre 31, lors de la dernière bataille contre les Nadirs, de s'arrêter en plein combat : « Il n'y avait plus l'énergie en lui pour pouvoir déclencher une rage de berserker ni la volonté<sup>72</sup> ». Être en mesure de ne pas utiliser sa force révèle alors la pleine domination que le héros a acquise sur lui-même. Comme dans un jeu de rôle, la maîtrise de la rage du berserker est conçue comme une compétence que le personnage développe au fil de son évolution : ainsi, des jeux de rôle aux univers médiévaux fantastiques qui ont été publiés dans les années 1970 et 1980 ont certainement pu inspirer David Gemmell pour représenter cette compétence comme une sorte de passage de niveaux. Ce type de mécanique de jeu se retrouve par exemple dans les personnages joueurs de « berserkers » du jeu *Dungeons and Dragons*, analysés par Laurent Di Filippo au sein du livre de jeu intitulé *Viking Campaign Sourcebook*<sup>73</sup>. Univers romanesque et univers ludique se croiseraient ainsi dans une intermédialité commune à de nombreuses œuvres de *fantasy*. En faisant évoluer Regnak comme un personnage de jeu de rôle, Gemmell propose ainsi une version ludique du berserker, permettant l'identification d'un public joueur.

## Conclusion

34 En conclusion, le « monstre ursin » médiéval que constitue le berserker trouve dans la *fantasy* contemporaine une réinterprétation qui, en tant que transfert culturel, donne un sens radicalement nouveau à cette figure ancienne et à sa part de monstruosité. Dans cette réception de légendes associées au Moyen Âge scandinave par les artistes contemporains, la confusion, parfois totale comme dans le cas des *Mondes de Thorgal*, avec la figure du viking, n'est cependant pas la seule interprétation possible, comme nous l'avons vu : *The Witcher 3* distingue les berserkers des vikings, tandis que *Legend* les inscrit dans un espace-temps qui n'est plus clairement identifiable. Mais nous espérons avoir montré qu'il serait réducteur de n'étudier ces figures qu'à l'aune de ce qu'elles auraient hérité du Moyen Âge. C'est bien plutôt l'héritage du Beorn de Tolkien qui est ici partout sensible, précisément dans cette réflexion sur la possibilité d'octroyer au berserker une forme de sympathie qui pourrait conduire le public à l'apprécier, voire à s'identifier à lui. Les figures de berserkers étudiées ici conservent bien entendu une monstruosité physique, en se voyant attribuer tantôt une apparence zoomorphe, tantôt anthropomorphe, qui exprime extérieurement une monstruosité plus intérieure, représentée par des caractéristiques morales pouvant être qualifiées de « barbares » ou « sauvages » : prédation sexuelle pour les berserkers des *Mondes de Thorgal*, goût vampirique du sang chez les berserkers de *The Witcher 3*, ou encore frénésie de la « machine à tuer » de *Legend*. Mais si cette monstruosité morale et physique est bien présente, les dynamiques d'humanisation du monstre sont tout aussi frappantes et constituent même selon nous l'attribut fondamental des réécritures contemporaines du berserker. En effet, chacune des œuvres présentées ici permet au lecteur ou au joueur d'éprouver une forme d'empathie pour les berserkers, que celle-ci ait pour objet les effets dévastateurs de la toxicomanie sur les berserkers des *Mondes de Thorgal*, l'instrumentalisation politique des berserkers de *The Witcher 3* ou la perte de contrôle de soi difficilement apprivoisée par Regnak dans *Legend*. On pourrait alors être tenté, en se demandant laquelle de ces trois œuvres humanise le plus la figure du berserker, de désigner précisément *Legend* comme celle qui, en inscrivant le *berserksgangr* dans une forme de « voyage du héros », permet le plus de s'identifier au berserker représenté : il serait alors possible d'y voir une régression de l'humanisation du berserker de 1984 à 2016. Toutefois, un tel classement est nécessairement subjectif et dépend avant tout de l'écho singulier que chaque œuvre peut avoir auprès de chaque individu. Ce qui ressort néanmoins de ces trois œuvres est la propension à donner la possibilité au public de s'identifier et d'incarner, par procuration, ce berserker qui est tantôt « monstre humanisé », tantôt « humain monstrueux ». On retrouve ici l'ambiguïté horrifique, sorte d'« inquiétante étrangeté », qui caractérise nombre de productions de l'époque contemporaine. Finalement, les berserkers de *fantasy* nous en disent sans doute bien davantage sur notre rapport contemporain à la monstruosité et, partant, à l'humanité, que sur notre rapport à l'imaginaire du Moyen Âge scandinave, quand bien même une coloration boréale semble souvent donner un surcroît de mystère à ces figures qui se sont échappées du Nord ancien pour venir exciter de leur rage contagieuse les imaginations de notre temps.

---

## NOTES

1. Michel Pastoureau, *L'Ours, histoire d'un roi déchu*, Paris, éditions du Seuil, 2007.
2. Anne Besson, *La fantasy*, Paris, Klincksieck, 2007.
3. Michel Espagne, « La notion de transfert culturel », *Revue Sciences/Lettres*, vol. 1, 1<sup>er</sup> mai 2012 <https://journals.openedition.org/rsl/219> (consulté le 14 juin 2024).
4. Christopher Abram, *Myths of the Pagan North. The Gods of the Norsemen*, Londres-New York, Bloomsbury Publishing, 2011, p. 207.
5. Roderick Dale, *The Myths and Realities of the Viking Age Berserkr*, Londres, Routledge, 2021.
6. Vincent Samson, *Les Berserker, les guerriers-fauves dans la Scandinavie ancienne de l'âge de Vendel aux Vikings (VI<sup>e</sup>-XI<sup>e</sup> siècle)*, Villeneuve-d'Ascq, Presses du Septentrion, 2011.
7. Anne Rochebouet et Anne Salamon, « Les réminiscences médiévales dans la *fantasy* », *Cahiers de recherches médiévales*, vol. 16, 2008, p. 319-346.
8. Brian Atteberry, *Stories about Stories. Fantasy and the Remaking of Myth*, Oxford, Oxford University Press, 2014, p. 4.
9. Anne Rochebouet et Anne Salamon, *op. cit.*, p. 319-346.
10. Caroline Olsson, « La Fantasy et l'héritage nordique, sources et motifs » in *Fantasy : le merveilleux médiéval aujourd'hui. Actes du colloque du CRELID*, Anne Besson et Myriam White-Le Goff (dir.), Paris, Bragelonne, 2007, p. 169-181.
11. John Ronald Reuel Tolkien, *The Hobbit*, Londres-Sidney, Unwin Paperbacks, 1988, p. 116.
12. *We may with some truth contrast the 'inhumanness' of the Greek gods, however anthropomorphic, with the 'humanness' of the Northern, however titanic* (John Ronald Reuel Tolkien, *The Monsters and the Critics and Other Essays*, Londres-Boston-Sidney, George Allen & Unwin, 1983, p. 25, notre traduction).
13. Georges Dumézil, *Mythes et dieux des Germains : essai d'interprétation comparative*, Paris, Ernest Leroux, 1939, p. 90.
14. Sylvain Briens, « Boréalisme. Le Nord comme espace discursif », *Études germaniques*, vol. 2, n° 282, 2016, p. 179-188, p. 186.
15. Lucien Musset, *Les invasions : le second assaut contre l'Europe chrétienne (VII<sup>e</sup>-XI<sup>e</sup> siècles)*, Paris, Presses universitaires de France, 1971.
16. Anne Besson, *La fantasy*, Paris, Klincksieck, 2007.
17. David Gemmell, *Légende*, Paris, Bragelonne, 2000 pour la version française.
18. Konrad Tomaszewicz *et al.*, *The Witcher 3 : Wild Hunt*, 2015.
19. Yann et Roman Surzhenko, *Les Mondes de Thorgal : la jeunesse. Tome 4 : Berserkers*, Bruxelles, Le Lombard, 2016.
20. Alban Gautier *et al.*, « Winter is Medieval. Représentations modernes et contemporaines des Nordes médiévaux », *Deshima*, n° 15, 2021, p. 119-178.
21. Jonathan Frakes, « The Well » in *Agents of S.H.I.E.L.D.*, saison 1, épisode 8, 43 minutes.
22. Bruce Cordell *et al.*, *D&D Player's Handbook*, Renton, Wizards of the Coast, 2014.
23. Laurent Di Filippo, *Du mythe au jeu. Approche anthropo-communicationnelle du Nord. Des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan : Hyborian Adventures*, thèse de doctorat, Université de Lorraine/Universität Basel, 2016, 545 p. (dactylo).
24. Andrew Wawn, *The Vikings and the Victorians. Inventing the Old North in 19th-century Britain*, Cambridge, D.S. Brewer, 2000, p. 126.

25. Voir par exemple le descriptif proposé sur ce site Web : <https://www.bedetheque.com/BD-Meute-de-l-enfer-Tome-4-La-taniere-du-mal-110895.html> (consulté le 14 juin 2024).
26. Alban Gautier *et al.*, *op. cit.*, p. 144.
27. Yann et Roman Surzhenko, *op. cit.*, p. 26.
28. *Ibid.*, p. 38.
29. *Ibid.*, 2016, p. 24.
30. Thomas Mohnike, « The Reception of Norse Mythology in French. A Brief Introduction to Its Multi-Faceted History », *Deshima*, n° 15, 2021, p. 7-39 ; Caroline Olsson, « Le Mythe du Viking entre réalité et fantasma », dans *Fantasmagories du Moyen Âge : Entre médiéval et moyen-âgeux*, Élodie Burle-Errecade et Valérie Naudet (dir.), Aix-en-Provence, Presses universitaires de Provence, 2014, p. 191-199.
31. Yann et Roman Surzhenko, *op. cit.*, p. 4.
32. Vincent Samson, *Les Berserker, les guerriers-fauves dans la Scandinavie ancienne de l'âge de Vendel aux Vikings (VI<sup>e</sup>-XI<sup>e</sup> siècle)*, Villeneuve-d'Ascq, Presses du Septentrion, 2011, p. 61-91.
33. *Ibid.*, p. 85-90.
34. *Ibid.*, p. 20.
35. *Ibid.*, p. 23.
36. Benjamin Blaney, « The Berserk Suitor : The Literary Application of a Stereotyped Theme », *Scandinavian Studies*, vol. 54, 1982, p. 279-294.
37. Yann et Roman Surzhenko, *op. cit.*, p. 31.
38. Karsten Fatur, « Sagas of the Solanaceae : Speculative Ethnobotanical Perspectives on the Norse Berserkers », *Journal of Ethnopharmacology*, vol. 244, 15 novembre 2019 <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0378874119322640> (consulté le 10 septembre 2023).
39. Yann et Roman Surzhenko, *op. cit.*, p. 32.
40. Yann et Roman Surzhenko, *op. cit.*, p. 14.
41. Anne Besson, *La fantasy*, Paris, Klincksieck, 2007.
42. Éric Dufour, *Le cinéma d'horreur et ses figures*, Paris, Presses Universitaires de France, 2006, p. 127-138.
43. Konrad Tomaszewicz *et al.*, *The Witcher 3 : Wild Hunt*, 2015.
44. Précisons qu'une nouvelle édition française intégrale, en sept tomes de grand format, est parue chez Bragelonne en 2019.
45. Andrzej Sapkowski, *La tour de l'hirondelle, la Saga du Sorcier - tome 4*, Paris, Bragelonne, 2010.
46. *Ibid.*, p. 296.
47. Richard Cleasby et Guðbrandur Vigfússon (dir.), *An Icelandic-English Dictionary*, Oxford, Clarendon Press, 1874, p. 295.
48. Laurent Di Filippo, *Du mythe au jeu. Approche anthropo-communicationnelle du Nord. Des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan : Hyborian Adventures*, *op. cit.*, p. 166.
49. Lucie Malbos, « Quand les vikings attaquaient... des vikings. Pratiques et logiques de la prédation dans le monde scandinave (IX<sup>e</sup>-XI<sup>e</sup> siècle) » in *Pillages, tributs, captifs. Prédation et sociétés de l'Antiquité tardive au haut Moyen Âge*, Rodolphe Keller et Lauri Sarti (dir.), Paris, éditions de la Sorbonne, 2018, p. 161-178.
50. Peter Buchholz, « Shamanism - The Testimony of Old Icelandic Literary Traditions », *Mediaeval Scandinavia*, vol. 4, 1971, p. 7-20.
51. Roberte Hamayon, *Le chamanisme. Fondements et pratiques d'une forme religieuse d'hier et d'aujourd'hui*, Paris, Eyrolles, 2015, p. 161-174.
52. Hilda Davidson, « Shape-changing in Old Norse Sagas » in *Animals in Folklore*, Joshua Roy Porter (dir.), Cambridge, Brewer, 1978, p. 126-142.
53. Claude Lecouteux, *Fées, sorcières et loups-garous au Moyen Âge*, Paris, Imago, 2012.

54. Laurent Di Filippo, « Fantasy et panthéon nordique dans *Donjons et dragons* », *Fantasy Art and Studies*, n° 6, 2019, p. 67-76.
55. Christopher Vogler, *The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers*, 3<sup>e</sup> édition, Los Angeles, Michael Wiese Productions, 2007, p. IX.
56. Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, 3<sup>e</sup> édition, Novato, New World Library, 2008, p. 210.
57. Vincent Samson, *Les Berserker, les guerriers-fauves dans la Scandinavie ancienne de l'âge de Vendel aux Vikings (VI<sup>e</sup>-XI<sup>e</sup> siècle)*, Villeneuve-d'Ascq, Presses du Septentrion, 2011, p. 61-91.
58. *He used no defence*, in David Gemmell, *Legend*, New York, Ballantine books, 1994, p. 282 (notre traduction).
59. *He could not hear her*, in *ibid.*, p. 283 (notre traduction).
60. *I could not reach him now*, in *ibid.*, p. 283 (notre traduction).
61. *He doesn't defend because when he's fighting he doesn't care*, in *ibid.*, p. 186 (notre traduction).
62. *Killing machine*, in *ibid.*, p. 186 (notre traduction).
63. *Being willing to die*, in *ibid.*, p. 180 (notre traduction).
64. Michel de Montaigne, *Les Essais, édition complète*, Paris, Gallimard, 2009, p. 100-119.
65. Régis Boyer, *L'Edda poétique*, Paris, Fayard, 1992, p. 182.
66. *Rek also was building a name, though he cared not*, in David Gemmell, *op. cit.*, p. 257 (notre traduction).
67. Jón Viðar Sigurðsson, *Scandinavia in the Age of the Vikings*, Ithaca, Cornell University Press, 2022, p. 71-89.
68. *It wasn't really me*, in David Gemmell, *op. cit.*, p. 56 (notre traduction).
69. *The baresark lost all fear*, in *ibid.*, p. 56 (notre traduction).
70. *This time he welcomed it*, in *ibid.*, p. 180 (notre traduction).
71. *I would be obliged if you could keep quiet about the baresark side*, in *ibid.*, p. 216 (notre traduction).
72. *There was no longer the energy inside him to promote a baresark rage, nor the will*, in *ibid.*, p. 339 (notre traduction).
73. Laurent Di Filippo, « La mise en scène ludique de l'Histoire : l'époque viking comme cadre de jeu pour *Advanced Dungeons and Dragons* » in *Fantasy et Histoire. Actes du colloque des Imaginales 2018 sous la direction de Anne Besson*, Anne Besson (dir.), Chambéry, ActuSF, 2019, p. 391-414.

---

## RÉSUMÉS

La figure du berserker a suscité une littérature scientifique abondante en histoire médiévale. Mais si ce mythe a fait l'objet d'une intégration ancienne dans les sagas islandaises, la diffusion hors Scandinavie a quant à elle culminé à l'époque contemporaine. Nous nous proposons ici d'explorer ces interprétations récentes des berserkers à la suite des analyses du personnage de Beorn dans *The Hobbit* de Tolkien (1936). Nous nous appuyons pour ce faire sur trois œuvres médiévales fantastiques européennes, dont un roman (David Gemmell, *Legend*, 1984), un jeu vidéo (*The Witcher 3 : Wild Hunt*, CD Projekt, 2015) et une bande dessinée (*Les Mondes de Thorgal, « Berserkers »*, 2016). Privilégiant tantôt le stéréotype du guerrier barbare sanguinaire, tantôt celui du combattant-chaman mi-homme mi-bête, les figures fantasy du berserker seront ici envisagées comme des représentations révélatrices d'une certaine vision contemporaine, non seulement du Nord médiéval, mais aussi de la notion même de monstruosité.

The figure of the berserker has been the subject of an abundant scientific literature in the field of medieval history. While this myth was first integrated within the Icelandic sagas, it was only in contemporary times that the figure truly spread outside of Scandinavia to such an extent. We will explore these contemporary interpretations of the berserkers, following the analysis of the character of Beorn in Tolkien's *The Hobbit* (1936), with three works of European heroic fantasy, including a novel (David Gemmell, *Legend*, 1984), a video game (*The Witcher 3: Wild Hunt*, CD Projekt, 2015) and a comic book (*Les Mondes de Thorgal, « Berserkers »*, 2016). Focusing on the stereotype of the bloodthirsty barbarian on the one hand, on the half-man half-beast shamanic warrior on the other hand, these fantasy figures of the berserker reveal a certain contemporary vision, not only of the medieval North, but also of the very notion of monstrosity.

## INDEX

**Mots-clés :** berserkers, Scandinavie médiévale, médiévalisme, fantasy, monstres

**Keywords :** berserkers, medieval Scandinavia, medievalism, fantasy, monsters

## AUTEUR

### VICTOR BARABINO

Victor Barabino est docteur en histoire médiévale et ATER en histoire antique et médiévale à l'Université de Lorraine /CRULH. Il est également membre associé du Centre Michel de Bouärd - CRAHAM (UMR 6273).