

Nicolas Meylan

Mettons en jeu nos têtes sur nos intelligences. Fonction et statut du savoir dans une joute verbale islandaise médiévale

Résumé

Cette communication vise à mettre en lumière les enjeux d'une joute verbale poétique rédigée au XIII^e siècle en vieil islandais. En premier lieu, il s'agira d'étudier le niveau intra-textuel, puis d'ouvrir l'analyse aux aspects énonciatifs et pragmatiques du poème. Enfin, ce texte sera mis en rapport avec une *ars poetica* contemporaine afin d'esquisser des aspects de la représentation du savoir poétique ainsi que celles de la profession de poète dans la Scandinavie médiévale.

Abstract

This communication aims to shed light on what is at stake in a poetical verbal contest committed to vellum in XIIIth century Iceland. We will first study the intra-textual level of the poem, then move on to its enunciative and pragmatic features. Finally, this text will be compared to a contemporary ars poetica in order to sketch some of the representations of poetical knowledge and of the profession of poet in medieval Scandinavia.

Pour citer cet article :

Nicolas Meylan. Mettons en jeu nos têtes sur nos intelligences. Fonction et statut du savoir dans une joute verbale islandaise médiévale, *ethnographiques.org*, Numéro 7 - avril 2005 [en ligne]. <http://www.ethnographiques.org/2005/Meylan.html> (consulté le [date]).

Sommaire

Introduction

Date et lieu de la composition

Le savoir dans le poème

Les protagonistes

L'objet de la joute, statut et fonction du savoir

Fonction du genre

Annexe : *Vafprúðnismál*

Notes

Bibliographie

Introduction

Dans les années 1220, Snorri Sturluson — un riche et puissant chef islandais — synthétisait et résumait l'art poétique vernaculaire du Nord [1]. Son chef d'oeuvre, l'*Edda* [2], se veut un manuel des éléments nécessaires à tout apprenti scalde, le poète norrois :

Mais il faut maintenant dire ces choses aux jeunes poètes qui désirent apprendre le langage de la poésie et s'armer d'un grand vocabulaire utilisant des termes traditionnels afin qu'ils comprennent ce qui est exprimé de façon obscure. Que ceux-ci prennent ce livre afin de se cultiver (fróðleik) et de s'amuser [3] [...] (*Skáldskaparmál*, 8)

Cet enseignement se répartit en trois parties : la diction et le vocabulaire poétique (*Skáldskaparmál*) ; la métrique (*Háttatal*) et le matériau narratif mythique (intitulée la *Gylfaginning*). Or, il choisit de présenter cette dernière sous la forme d'une joute verbale. C'est en effet à travers la mise en scène de la confrontation de ses protagonistes que Snorri va enseigner les mythes nécessaires pour la compréhension de la poésie scandinave. Nous pouvons noter que cette confrontation oppose un homme dit *fjölknúgr* avec des *Ase*, *Æsir* étant un substantif d'origine gothique désignant un dieu. *Fjölknúgr* est un adjectif souvent traduit par « magicien » mais, littéralement, ce mot composé réunit le préfixe *fjöl*, qui indique une notion de grande quantité (cf. l'allemand viel) et l'adjectif *kunnigr* qui est un cognat du verbe *kunna*, « savoir ». Entre ces sages personnages, la façon d'en découdre sera donc un « wisdom contest ».

Mais il ne s'agira pas seulement d'illustrer que la joute verbale est un moyen didactique visant à faire acquérir un savoir poétique par le destinataire. En soulignant l'importance des deux registres intra- et extra-textuel et le jeu de leurs relations, j'espère montrer quel est l'enjeu de la joute : savoir mythologique et poétique d'une part, mais également le statut du poète, interprète du texte lors de sa réactualisation. En conclusion, je rappellerai que la mise en scène n'est pas sans

lien avec le contexte historique car le savoir du scalde est la source de son prestige.

Le savoir que propose Snorri provient de sources que l'on peut en partie identifier. De nombreuses études (cf. par exemple Hollander, 2001 : p. xiii) montrent que Snorri, en écrivant son texte, avait devant lui un certain nombre de poèmes provenant du recueil que présente le manuscrit dit *Codex Regius* N° 2365 appelé un peu abusivement *Edda Poétique*. Certains de ces textes, y compris au moins un de ceux explicitement cités par Snorri — le *Vafþrúðnismál* — mettent en scène une situation analogue.

En effet, une lecture rapide révélera le parallélisme entre la *Gylfaginning* de Snorri et le poème eddique, l'enseignement y étant dans les deux cas dispensé dans le cadre d'un concours de savoir. Je me propose dans cette communication de discuter la nature de cet enseignement et de proposer quelques pistes sur la fonction d'un tel choix de présentation.

Date et lieu de la composition

Mais avant de nous attaquer à ce texte tel qu'il a été édité par Neckel et Kuhn (1962), il sera utile de rappeler quelques problèmes. Les spécialistes n'arrivent pas à déterminer une date de composition. De Vries (1941-1942) proposait de la situer au début du Xe siècle. Son argument consistant à dire que seule la période pré-chrétienne pouvait produire une mythologie aussi cohérente. Cette vue est maintenant remise en cause et les dates les plus fréquemment avancées sont la fin du Xe ou la fin du XIIIe. Quoi qu'il en soit, notre *terminus ad quem* est la rédaction du *Codex Regius* entre 1270 et 1280. Ce problème entraîne l'autre casse-tête des études de ce corpus, à savoir la relation entre oralité et écriture. En effet, sachant que l'écriture, à l'exception des runes, fut importée à partir de la conversion de la Scandinavie — grosso modo l'an mil — par des clercs, quelles différences peut-il y avoir entre la forme composée oralement par des « païens » et celle écrite par des clercs antiques ?

Je choisis de signaler ces difficultés mais non de m'y attaquer pour ne travailler que sur le texte reçu dans sa forme écrite et ainsi exclure toute reconstruction purement spéculative de la « religion païenne » du Nord.

Le savoir dans le poème

Quelles que soient ses origines, le *Vafþrúðnismál* met en scène la rencontre entre le dieu Odin et le géant Vafþrúðnir. Dans le prologue, à la fois dans le plan embrayé (discours) et celui non-embrayé du récit, le poème indique explicitement la nature de la relation qu'auront par la suite les deux protagonistes principaux. Frigg, l'épouse d'Odin, anticipant le reste du poème, dit : *hvars þú skalt orðum mæla jötun*, littéralement « là où tu parleras avec des mots avec le géant » mais qui peut être traduit par « débattre avec passion » ou « prendre part à une lutte verbale ». La même idée apparaît dans le plan non embrayé (strophe 5) : *Fór þá Óðinn at freista orðspeki þess ins alsvinna jötuns*, « Odin alla alors éprouver la sagesse en mots du tout sage géant ». A cette strophe fait écho la dernière. Le géant Vafþrúðnir déclare à Odin : *Nú ek víþ Óðin/ deildak mína orðspeki*, « maintenant j'ai lutté contre Odin par ma sagesse en mots ».

Celui-ci, sous le pseudonyme de Gagnráðr (« bon conseiller »), se présente à la halle [4] de Vafþrúðnir et demande si ce dernier est savant ou très savant. En réponse à cette provocation, le géant annonce à Gagnráðr qu'il lui faudra être le plus savant s'il veut sortir de la halle vivant. S'ensuivent trois séries de questions-réponses, la première salve de questions est posée par Vafþrúðnir, jusqu'à ce qu'il concède que son adversaire est savant et digne de prendre place à ses côtés. Odin prend le relais jusqu'à la fin de la joute dont l'issue est déterminée par une question dont personne excepté Odin ne connaît la réponse.

Que ce poème présente une joute verbale, on n'en doutera plus. Désormais, je vais plutôt me concentrer sur la matière de la joute : le savoir. Etudier le savoir, son rôle, son statut et même son acquisition n'est pas une mince affaire, aussi me bornerai-je à décrire quelques aspects saillants de ce poème.

Les protagonistes

Le premier élément qui s'impose aux lecteurs — ou auditeurs — sont les protagonistes, très présents, de la joute : Odin et Vafþrúðnir. La nature de ce dernier, un géant, en fait un détenteur de puissance et de sagesse de par sa naissance à l'aube des temps. Dès le dialogue introductif des quatre premières strophes, le futur adversaire d'Odin est qualifié de *alsvinni* (« tout-sage », « tout-savant ») et de *rammr* (ou *ramr*), adjectif qui indique la puissance, mais une puissance particulière, investie d'une dimension magico-religieuse comme l'indique cette citation des *Fornmannasögur* (Cleasby, Vigfusson, Craigie, 1969 : 482) : *þau*

blót verða römust er lifandi menn eru blótaðir, « ce sont les sacrifices les plus puissants (*römust*, superlatif pluriel de *ramr*) lorsque des hommes vivants sont adorés ».

Au cours de la joute, Odin, à de multiples reprises, reconnaît la sagesse de son adversaire. A ce titre, les strophes 34 et 35 enlèvent tout doute sur la question :

34. Dis cette huitième chose
ils disent que tu es sage,
et toi, *Vafþrúðnir*, tu sais,
la première chose dont tu te souviens
ou ce que tu sais de plus ancien,
tu es tout savant, géant. [5]

La réponse de *Vafþrúðnir* confirme ses sources et assoit sa légitimité :

35. D'innombrables hivers
avant que ne fût façonnée la terre
alors *Bergelmir* naquit ;
c'est la première chose dont je me souviens,
lorsque ce savant géant
fut placé dans une boîte. [6]

Notons également qu'au cours du poème, il est dit savant pas moins de 28 fois et que son nom même peut être interprété dans ce sens : *þrúðnir* : « puissant », « vaillant » et *vaf*, du verbe *vefja*, « embrouiller » ou « emmêler ». Différents traducteurs ont proposés « Mighty in riddles » (Hollander, 2001) ou « Fort à l'embrouille » (Boyer, 1992).

Mais son adversaire ne laisse rien à désirer. Dans la mythologie nordique, le dieu *Ase Óðinn*, est avant tout le dieu du savoir : savoir poétique — un mythe nous apprend comment il offrit aux hommes l'hydromel de poésie (*Hávamál* 104-110 et *Edda*) dont une gorgée rend poète ou savant —, savoir magico-religieux (*Hávamál* 146-163) et savoir gnomique. *Snorri* dans son *Edda*, le montre assis sur son trône voyant tous les mondes, au fait des activités humaines, et comprenant tout ce qu'il voit (*Gylfaginning* 8-10). Si plusieurs poèmes, *Völuspá*, *Baldurs Draumar*, *Hávamál*, le présente en quête de savoir, ces mêmes poèmes affirment qu'il compte parmi les êtres les plus savants. Notre poème lui prête ce refrain : « j'ai beaucoup voyagé, j'ai beaucoup éprouvé, j'ai beaucoup examiné les puissances », refrain qui fonctionne comme méthodologie pour ce dieu qui ne dédaigne pas d'apprendre.

Le poète, par son choix de protagonistes, marque la qualité du savoir que son texte

va transmettre ; en mobilisant les membres les plus savants parmi les dieux et les géants, il manifeste le statut extraordinaire de leur échange et par suite ce qu'il va lui-même énoncer.

L'objet de la joute, statut et fonction du savoir

Des *fornir stafir*, telle sera la matière énoncée lors de la joute. Ces « connaissances anciennes » recouvrent le champ sémantique du « mythe » tel qu'il est utilisé dans les études de scandinavistique médiévale (cf. Clunies Ross, 1994 ; Lincoln, 1999). Les connaissances sont réparties en trois temps. Le premier couvre les quatre questions initiales qui permettent à Vafþrúðnir de vérifier que son interlocuteur est un adversaire à sa taille. Ces quatre questions sont formulées de façon identique et portent sur les noms d'une rivière, d'une plaine et des chevaux qui tirent le soleil et la lune. Odin répond aisément. Cette confirmation donnée, Vafþrúðnir annonce le deuxième temps de la joute et met en jeu la tête du perdant. Cette partie comprend 12 questions d'Odin. Les questions sont d'ordre cosmogonique et leurs réponses sont des digressions narratives sur le monde et son façonnement.

Il en va de même pour la troisième et dernière série de questions. Odin les introduit en réaffirmant sa légitimité en tant que maître du savoir. Quatre des six questions portent sur les événements à venir, à nouveau dans le registre mythique (*forna stafi*, accusatif pluriel de *fornir stafir*, str. 55). Deux exceptions : les strophes 48 et 54. La strophe 48 est doublement hors de propos : elle jure avec le contexte, étant au présent, ainsi que par sa formulation en énigme. La dernière question, cette fois sous forme de question impossible, va clore le jeu et sceller le destin de Vafþrúðnir :

Qu'a dit Odin,
avant qu'il [Baldr] ne monte sur le bûcher,
dans l'oreille de son fils ? [7]

Impossible, puisqu'Odin seul connaît ce que lui-même a prononcé à l'oreille de son fils mort.

Il est intéressant de noter que parallèlement à l'agencement de la matière, le poème est structuré par des interventions énonciatives sous la forme de l'adverbe *nú*, « maintenant » (strophes 1, 6, 8, 19 et 55). Des occurrences de *nú*, trois vont retenir mon attention (6, 19 et 55). Si dans leurs traductions, à la fois Régis Boyer (1992) et Carolyne Larrington (1999) omettent celles des strophes 19 et 55, elles

n'en restent pas moins fondamentales. Non seulement elles scandent le poème et ses grandes divisions (introduction avec Frigg et Odin, puis les trois séries de question) formant une structure annulaire, mais de plus elles rythment la performance de ce poème dans son contexte d'exécution. Leur énonciation introduit une conjonction entre les niveaux intra et extra textuels par leur référence au *hic et nunc* de la performance poétique. Or ces trois strophes ont cela de particulier que la première marque la rencontre entre le dieu et le géant (6/1), la deuxième inaugure la joute à mort (19/1) et la troisième la conclut (55/7). Il semble donc qu'elles jouent un rôle particulier. Il s'avère que les trois énoncés dans lesquels un *nú* apparaît servent à nommer le narrataire, pour la première Vafprúðnir, pour les deux dernières Odin. Une conjonction insignifiante ? C'est ce que pourrait laisser penser une lecture rapide. Pourtant, la poésie scandinave, pour ne parler que de ce type de littérature, insiste largement sur cette faculté de nommer. Quelques exemples suffiront, un premier poème, appartenant lui aussi à ce recueil qu'est le *Codex Regius*, l'*Alvíssmál*, se concentre sur ce thème : « [it] clearly has a didactic purpose : to impart for the use of skalds, in a form easy to memorize, a synonymic vocabulary of the heiti [8] (or uncommon) appellations "in all the worlds", of thirteen things. » (Hollander, 2001 : 110). Les strophes 11 et 12 :

Dis moi cela, Alvis,
toutes les destinées des hommes
je pense que tu sais, nain,
comment se nomme
le ciel sans limite
dans chaque monde.

Les hommes l'appellent ciel,
et chez les dieux *hlýrnir*
les Vanes l'appellent *vindofni*,
les géant monde d'en haut,
les elfes beau toit,
les nains salle qui goutte. [9]

En effet, la poésie scandinave, tout particulièrement celle qualifiée de « scaldique », s'appuie sur l'utilisation de ces *heiti* et de métaphores à deux ou plus de termes formées sur la relation nom et complément du nom : les *kenningar*. Ces deux concepts sont discutés abondamment dans l'*Edda* de Snorri, auxquels il consacre la totalité de la deuxième partie, les *Skáldskaparmál*. La plupart des manuscrits de ce texte donnent également 106 strophes composées de suites de noms pour différentes personnes ou concepts (de géants ou du ciel par exemple ; voir Faulkes,

1998 : xv ss. et 109-133).

Une telle insistance sur la connaissance des noms témoigne de l'importance des ces vers dans le *Vafþrúðnismál*. En effet, ils pointent vers le vrai enjeu du poème, qui n'est pas seulement la quantité de savoir « mythologique » connue mais plutôt la capacité de nommer. A la strophe six, Odin nomme correctement son adversaire tout en maintenant sa propre identité secrète (Gagnráðr), procédé dont il est friand comme en témoigne par exemple le poème *Grímnismál*, littéralement les dits de « Celui-qui-est-masqué » (Odin). Le géant par contre ne peut identifier son adversaire, reprenant d'abord son pseudonyme, puis lui donnant le nom de Gestr (cf. l'anglais « guest »), nom propre attesté dans différentes sagas [10]. Il va même prononcer à la troisième personne le nom d'Odin (41/2) ainsi que l'un de ses multiples pseudonymes (Aldaföðr : 53/2) pour ne réaliser qui est son adversaire qu'une fois que celui-ci se soit révélé à travers une question que seul Odin lui-même pouvait poser.

C'est sur ce plan là que *Vafþrúðnir* se révèle perdant, en effet, il n'est pas mis dans l'embarras par les questions d'Odin, sa naissance aux origines du temps le garantissant contre toute ignorance ; comme l'ont remarqué McKinnell (1994) et Ruggnerini (1994) seule cette question atypique pouvait mettre fin à la joute.

J'ai indiqué que ces strophes centrales pour l'économie du poème présentent un rapport étroit avec leur énonciation, mais à quoi bon ? La réponse se trouve, il me semble, chez Snorri et son manuel de poétique. Pour être poète, il est crucial de maîtriser cette capacité de nommer, il s'agit d'émuler Odin. Or cette conjonction d'Odin et des scaldes est inscrite dans le mythe de l'hydromel de poésie que rapporte Snorri dans son *Edda* (cf. ci-dessus) ainsi que dans la *Ynglinga Saga*, chapitre six :

Óðinn était le plus noble de tous, et c'est de lui qu'ils apprirent tous les arts, car il fut le premier à les enseigner, [...]

Une autre cause était qu'il parlait si éloquemment et si bien que tous ceux qui écoutaient tenaient pour vrai cela seul qu'il disait. Tous ses propos étaient rimés et allitérés, comme cela se trouve dans ce qu'on appelle maintenant la poésie. Lui et ses grands prêtres sont appelés faiseurs de poèmes, car cet art commença avec eux dans les pays du nord. (Boyer, 1992 : 603)

Ces interventions énonciatives servent à rappeler au public, à la fois auditeurs médiévaux et lecteur moderne, que cet art poétique repose sur un rapport fort entre le dieu des poètes et ces derniers. Le *je* des narrateurs, assumé dans un contexte d'exécution à chaque fois unique par l'énonciateur — le poète — lui appartient, d'où dérive un gain de prestige. Par ailleurs, en énonçant ces *fornir stafir* celui-ci se pose comme un détenteur du savoir mythique, dont la source est à puiser aux origines du

temps.

Fonction du genre

Il est temps de hasarder quelques conclusions. Dans son *Edda*, Snorri fait usage de ce poème, le mettant dans la bouche de l'un de ses personnages. De plus, la section de l'*Edda* qui présente des citations du *Vafþrúðnismál* a elle aussi la forme d'une joute. Mais la comparaison, forcément contrastive, révèle une différence de taille. Si dans le poème les deux concurrents sont essentiellement égaux en savoir et en « temps de parole », Snorri choisit de faire des Ases des enseignants, reléguant leur adversaire Gangleri à un rôle d'élève qui ne prend la parole que pour poser des questions, fréquemment qualifiées de naïves :

Puis Gangleri dit : « D'où vient le vent ? Il est si fort qu'il meut les grandes mers et attise le feu, mais aussi fort soit-il, on ne peut le voir. Pour cela, il est merveilleux. »

Puis Hár [un des Ases] dit : Je peux facilement te dire cela. A la limite nord du ciel est assis un géant appelé Hræsvelgr. Il a une forme d'aigle. Et lorsqu'il s'envole, les vents s'élancent de sous ses ailes. C'est dit ainsi ici :

Hræsvelgr il se nomme,
lui qui demeure aux confins du ciel,
géant à forme d'aigle,
de ses ailes,
on dit que le vent vient
sur tous les hommes. [11] (Gylf., 18)

Cette citation illustre la réception qu'en fait Snorri au XIII^e siècle : pour lui ce poème, tout comme le texte le mettant en scène, sert un but didactique : l'apprentissage de la mythologie, outil nécessaire pour décrypter les *kenningar*, des figures de style faisant appel à des épisodes mythiques. Mais il est utile de mentionner que lorsque Snorri écrit, l'Islande est chrétienne depuis plus de deux siècles et qu'il n'est pas question d'enseigner une quelconque mythologie païenne, mais bien une poétique, dont l'art des *heiti* et des *kenningar*, autrement dit celui de nommer les choses et les personnes. C'est ce savoir nommer qui semble fondamental, l'analyse développée plus haut suggère ainsi, à la fois dans le poème

eddiqque et dans le manuel de poésie, que c'est moins le savoir mythique qui prime que la capacité de nommer.

En dernier lieu, rappelons que Snorri décrit ses personnages avec l'adjectif *fjölknungr*, « magicien » ; faut-il y voir un simple rappel intertextuel des jouteurs paradigmatiques que sont Odin et Vafþrúðnir, ou plutôt un effort de la part de Snorri visant à distinguer le scalde de la masse des mortels. Les textes qui le précèdent, tel le *Vafþrúðnismál*, lui fournissent certainement un matériau riche en ce sens.

Annexe : *Vafþrúðnismál*

Télécharger en format [PDF](#) / Consulter en format [HTML](#)

Notes



[1] Ce texte contient des caractères spéciaux qui peuvent ne pas s'afficher correctement, en fonction du navigateur que vous utilisez. Le cas échéant, vous pouvez [télécharger](#) le document en format PDF.

[2] La meilleure traduction est celle en anglais d'Anthony Faulkes (2001).

[3] En þetta er nú at segja ungum skáldum, þeim er girnast at nema mál skáldskapar ok heyja sér orðfjólða með fornum heitum eða girnast þeir at kunna skilja þat, er hulið er kveðit, þá skili hann þessa bók til fróðleiks ok skemtunar [...].

[4] Ce mot traduit *höll*, structure avec une grande salle où se réunissent les gens pour festoyer mais aussi dormir. L'exemple de Heorot dans *Beowulf* est à ce titre révélateur.

[5] Segðu þat iþ átta, allz þic fróðan qveða oc þú, Vafþrúðnir, vitir, hvat þú fyrst mant eða fremst um veizt ; þú ert alsviðr, iötunn.

[6] Ørófi vetra, áðr væri iörð um scöpuð, þá var Begelmir borinn ; þat ec fyrst um man, er sá inn fróði iötunn var á luðr um lagiðr.

[7] Hvat mælti Óðinn, áðr á bál stigi, siálfr í eyra syni.

[8] Substantif venant du verbe *heita*, « s'appeler ».

[9] Segðu mér þat, Alvíss
öll of rök fira

voromk, dvergr, at vitir,
hvé sá himinn heitir
erakendi
heimi hverjum í.

Himinn heitir með mönnum,
en hlýrnir með goðum,
kalla vindofni vanir,
uppheim jötnar,
álfar fagnaræfr,
dvergar drjúpan sal.

[10] Par exemple Gestr Oddleifsson dans *Njáls saga*, *Gísla saga*, etc.

[11] Cette strophe est la 37e du *Vafbrúðnismál*.

Bibliographie



BOYER Régis, 1992. *L'Edda Poétique*. Paris, Fayard.

CLEASBY Richard, Gudbrandur VIGFUSSON, William CRAIGIE, 1969. *An Icelandic-English Dictionary*. Oxford, Clarendon Press.

CLUNIES ROSS Margaret, 1994. *Prolonged Echoes, vol. 1*, Odense, Odense University Press.

FAULKES Anthony, 1998. *Edda. Gylfaginning*. London, Viking Society for Northern Research.

FAULKES Anthony, 2001. *Edda*. London, Everyman.

HOLLANDER Lee, 2001. *The Poetic Edda*. Austin, The University of Texas Press.

LARRINGTON Carolyne, 1999. *The Poetic Edda*. Oxford, Oxford University Press.

LINCOLN Bruce, 1999. *Theorizing Myth : Narrative, Ideology and Scholarship*. Chicago, Chicago University Press.

McKINNELL John, 1994. *Both One and Many : Essays on Change and Variety in Late Norse Heathenism*. Roma, Il Calamo.

NECKEL Gustav, Hans KUHN, 1962. *Edda. Die Lieder des Codex Regius nebst verwandten Denkmälern*. Heidelberg, Carl Winter.

RUGGERINI Maria Elena, 1994. « Appendix », in John McKinnell, *Both One and*

Many : Essays on Change and Variety in Late Norse Heathenism. Roma, Il Calamo.

« *Skáldskaparmál* », 1931, in *Finnur Jónsson, Edda Snorra Sturlusonar. København, Nordisk Forlag.*

De VRIES Jan, 1941-1942. Altnordische Literaturgeschichte. Berlin, de Gruyter.

***Nicolas Meylan,
Mettons en jeu nos têtes sur nos intelligences. Fonction et statut du savoir
dans une joute verbale islandaise médiévale,
Numéro 7 - avril 2005.***