



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Jeuderologie > Les génériques > Aides de jeu >  
**L'archétype du barbare en slip d'ours**

## L'archétype du barbare en slip d'ours

lundi 1er décembre 2003, par [Wenlock](#)

### Salauds de Barbares !

La barbarie est une notion relative qui permet à presque toutes les civilisations de traiter de "primitifs" ou de "barbares" toutes les autres civilisations. C'est très pratique.

Au cours de l'Histoire de l'Europe, on peut citer notamment les barbares romains de la fondation de la Cité (barbarisés par les Hellènes), les Germains, les Gaulois et les Francs (barbarisés par les Romains), les Mongols (barbarisés par tous les autres même les Chinois, 'sont très forts), les Normands et les Vikings (barbarisés par les Francs) et ainsi de suite de siècle en siècle...

On peut raisonnablement en déduire que les barbares sont ainsi désignés par leurs voisins dès que ceux-ci tendent à se civiliser, principalement par la sédentarisation, l'établissement de règles sociales limitant les conflits internes, le développement de secteurs économiques moins brutaux que le pillage (artisanat, commerce,...) et le recours à une religion plus nuancée, et donc en conclure que le barbare se définit par au moins une poignée de tendances fortes :

- une économie souvent basée sur le pillage et une forme de nomadisme,
- une organisation sociale par et pour le combat,
- un retard technologique vis à vis des civilisations voisines
- une religion souvent à l'image du reste de la vie barbare : sans adoucissants.

Evidemment on pourrait nuancer en précisant qu'on a pu trouver "barbares" de simples chasseurs-cueilleurs un peu rustiques bien que relativement pacifiques ou des états tout à fait modernes par d'autres côtés, mais pour simplifier je

vais me baser là-dessus en guise de définition, de même que je ne m'attache à décrire que le barbare-guerrier pour pas trop me disperser, et parce que c'est celui que les non-barbares rencontrent le plus (pour leur malheur).



### Organisation sociale à coups de lattes

Le Barbare est souvent issu de contrées où la nature est hostile, les ressources limitées et la survie une nécessité qui outrepassse largement les considérations civiques et sociales. Pour simplifier, quand il n'y a pas assez à bouffer pour tout le monde, le comportement le plus basique est encore de se battre individuellement pour tenter d'en obtenir la meilleure part. Si ça ne suffit pas, il faut se regrouper pour aller piquer la bouffe aux voisins moins costauds, et bien souvent se déplacer au fil des saisons pour suivre les grands troupeaux d'herbivores (qui se déplacent eux-mêmes pour trouver leur pitance) et parcourir de longues distances pour trouver des lieux où les ressources sont plus abondantes (et pas s'embarrasser de scrupules vis à vis de ceux qui y vivraient déjà).

De ce point de vue **la chasse et la guerre** sont souvent les valeurs les plus importantes pour les Barbares car ces peuplades vénèrent souvent la capacité à combattre et à tuer (des bêtes ou des humains) qui exprime chez un individu son aptitude à dominer la Nature et les autres hommes, et par extension à commander. Même si on peut trouver ça un peu con avec du recul et nos valeurs de "civilisés", en se plaçant à un niveau basique qui met en avant la survie plutôt que l'épanouissement de la pensée en temps de paix, il faut avouer que

dans un système politico-économique où la concurrence fait rage, à l'intérieur de la communauté comme avec ses voisines, "la raison du plus fort est toujours la meilleure" non seulement parce que comme disait Audiard "quand un mec de 120 kilos dit un truc, les mecs de 60 ont tendance à être d'accord", mais également parce qu'étant le plus apte à la survie, le "plus fort" est logiquement un modèle à suivre et qu'on lui suppose une certaine capacité à gérer la survie de ses alliés.

Cette **expression de la force individuelle** est donc un des fondements de la société barbares et elle passe par des rapports de force plus ou moins permanent : la hiérarchie s'établit sur la base de "je suis au dessus de celui que je peux battre et en dessous de celui qui peut me battre" et elle est régulièrement remise en question par la castagne, histoire de s'endurcir et de s'affirmer vis à vis des autres membre du clan, puis à l'échelle communautaire, en se foutant sur la gueule le plus souvent possible avec les autres tribus pour progresser dans la hiérarchie ou, une fois devenu chef parmi les chefs, défendre son autorité que contestent très logiquement ceux qui veulent le devenir.

Dans cet état d'esprit la provocation permanente, les menaces, le bordel (apparent mais pas véritable, puisque dans le conflit se crée la hiérarchie et donc une forme d'organisation) et la réaffirmation régulière de son rapport de domination vis à vis d'autrui et, très important, vis à vis de la mort (celui qui survit et tue étant par essence celui qui domine la mort, qui elle-même peut sembler dominer la vie) se justifie et même se codifie souvent en une version moins violente (et qui abîme donc moins les guerriers d'un même clan pour qu'il soient en forme pour cogner sur les autres clans, mais aussi parce que même quand on est un barbare sauvage et impétueux ça peut finir par lasser de se prendre continuellement des coups sur la gueule).

C'est ainsi qu'on obtient des traditions comme les duels "au premier sang", des tournois de luttres (sans armes) désignant les dirigeants, ou le principe des "champions" qui, en déléguant aux meilleurs membres d'un groupe la fonction de s'étripier avec ceux d'en face, évite de généraliser le combat à

toute la communauté. Mais là on s'avance déjà vers la civilisation...

Accessoirement la ruse, et l'usage général de l'intellect en combat, permet aux cérébraux de se faire leur place au soleil s'ils parviennent à éviter les menaces physiques directes, mais le barbare y voit parfois une lâcheté et développe une forme "d'honneur du bourrin", ce que le bushi-do appelle "la voie de l'immédiateté" (foncer dans le tas plutôt que de tergiverser au risque de laisser la peur s'installer). tout cela génère généralement une forme de machisme éhonté et les barbares font souvent peu de cas des femmes dans les prises de décisions.

**Le pillage** comme base économique nécessite évidemment lui aussi un déplacement continuel ou ponctuel (voir carrément saisonnier : les Vikings devaient quand-même attendre le dégel des fjords pour aller piller le reste de l'Europe, mais c'est aussi en hiver, quand les vivres se font rares, que comme les loups les tribus s'assemblent pour fondre sur leur voisins), mais le nomadisme permanent représente un gros obstacle à l'avancée technologique : il exclut presque totalement l'agriculture, l'exploitation des minerais, les constructions nécessaires à des travaux comme la forge, la poterie, le tissage,... et implique de ne posséder que ce qu'on peut transporter ou consommer.

Evidemment, l'armement s'en ressent et les barbares "efficaces" sont donc plus souvent des semi-nomades qui lance des raids aux alentours (ça peut-être très loin) avant de revenir chargés de trésors "à la maison", qui peut être une nation plutôt organisée possédant ses artisans et paysans, mais la caste dirigeante reste évidemment guerrière.

## Du feu, du sang et de quelques bêtes

Attention, voici le paragraphe symbolico-mystique haute-densité dont on peut tirer des idées pour donner à son barbare des coutumes et des principes de vie qui le feront un peu sortir de l'archétype bas de gamme. Je crois que c'est justement l'aspect

mystique et religieux qui doit dominer le comportement d'un tel perso, non seulement parce que c'est plus générateur de roleplay que le pragmatisme, mais également parce qu'étant par définition moins sensible au rationalisme et à la connaissance (sinon il serait civilisé), il n'a guère que le mythe pour se construire un univers mental.

*Je précise que j'invente rien et que je pique tout dans les bouquins : de mythologie (je vous laisse choisir, il y a des 10aines de dico ou d'encyclopédies mythologiques), de sémantique (principalement "Anthropologie de l'Imaginaire" de Gilbert Durand, mais aussi les ouvrages de Mircea Eliade, C.J.Jung..., tous les "Dictionnaires des Symboles") et de psycho ("Totem et tabou", de tonton Freud, référence en la matière).*

**Les panthéons barbares** reflètent généralement la vie terrestre de leurs adorateurs : les dieux y sont souvent issus d'une même lignée (la notion de clan, en tant que famille élargie, étant le ciment social le plus primaire), se querellent pour la domination et personnifient les éléments naturels et les valeurs "humaines" que présentent les barbares, principalement la baston (donc), mais aussi le sexe, la fécondation et l'ivresse.

Les dieux les plus puissants sont liés aux phénomènes naturels les plus effrayants de la contrée qu'ils habitent : typhon, tonnerre et foudre, volcan, feu, tremblement de terre, soleil de plomb, gel... Les dieux de la foudre et du soleil sont d'ailleurs les plus courants parce qu'ils viennent du ciel (domaine réservé aux dieux puisque inaccessible aux humains), qu'ils sont spectaculaires, inexplicables avec les connaissances d'un pauvre barbare et liés à l'élément symboliquement le plus destructeur (donc dominant) et le plus primitif de la civilisation : le feu.

**Le feu** (donc) est souvent lié au sexe masculin comme l'eau, fécondatrice et apaisante, est liée au sexe féminin (mais comme chez les barbares c'est celui qui cogne le plus fort qui a raison, le rôle social et symbolique des femmes et généralement réduit à la nourriture et à l'enfantement, quand elle n'est pas simple objet sexuel, et la symbolique de l'eau est souvent moins importante ou, quand elle est liée

à la mer, dominée par un mâle, genre Neptune).

On brûle alors volontiers ce qu'on adresse aux dieux, car ainsi l'offrande monte vers les cieux (par la fumée), la dépouille mortuaire leur est confiée et sa présence terrestre réduite à sa plus simple expression : la cendre.

Le feu bénéfique se manifeste par la chaleur et la lumière (donc protection et "myen d'y voir clair", symboliquement moyen de connaissance), il est aussi purificateur (bûcher punitif, mortuaire ou "sanitaire", autodafé, cautérisation) et outil de mise à l'épreuve : celui qui résiste au feu est choisi par les dieux.

**La forge** étant le lieu où règne le feu et d'où sortent les armes et les outils indispensables à la vie, le forgeron est souvent considéré comme le détenteur d'un pouvoir mystique, créateur et destructeur puisqu'il transforme les métaux (souvent brillants, donc "solaires", parfois considérés comme le sang des dieux/de la terre) en moyen de tuer (l'arme de métal est alors la matérialisation du pouvoir suprême de donner la mort en versant le sang), de résister au feu ou de creuser la terre et la roche (lorsque la civilisation inclut une part d'agriculture et d'exploitation minière, le minéral est alors la source des outils par lesquels on obtiendra d'autres minerais et la boucle est bouclée).

De plus, les armes sont presque toujours des symboles de puissances phalliques et peu de symboles sont plus puissants que ceux qui lient le sexe à la mort (eros et thanatos, tout ça...). Si on y ajoute que le métal, difficile à obtenir avec les moyens technologiques des barbares, est forcément précieux et signe de richesse, on voit assez bien en quoi le forgeron est le noyau d'un système économique et industriel naissant et pourquoi on prête tant de pouvoirs magiques à un humain capable de dominer tant de forces (la forge étant aussi un travail très technique, elle est un art souvent secret et la base historique de l'Alchimie).

**La mystique du sang** est toujours très présente dans les croyances car il est à la fois signe intrinsèque d'appartenance au clan ("liés par le

sang"), de la vie et de la force individuelle, mais aussi de la violence et de la mort (par le sang versé). Que ce soit par des sacrifices (humains ou animaux) comme par la consommation du sang d'autrui, il fait le lien entre les hommes et leurs dieux qu'on révère et qu'on craint, nombre de rituels le mentionnent (jusque dans la liturgie chrétienne) ou s'organisent autour de lui.

Le sang des menstruations, par exemple, est à la fois signe de fécondité féminine potentielle (donc positif), mais également tabou parce que souvent jugé "impur" (parce qu'il marque la perte de la virginité et qu'il manifeste justement qu'une femme n'est pas enceinte) tout en manifestant le grand mystère de l'enfantement et en liant les femmes aux cycles naturels.

Le sang des ennemis humains ou des proies animales est sensé transmettre à qui le boit les vertus de celui qui le perd, il est l'essence même du corps (avec le cœur, qui en est le siège et le moteur) et donc sensé contenir l'âme de l'individu ; il s'échange aussi comme gage d'amitié ou de soumission, il est le tribut le plus précieux qu'on verse pour les dieux ou les grands chefs, car par le sang on fait dont de son être et de sa force vitale. poussée à l'extrême, la consommation de l'énergie vitale d'autrui inclus la consommation de la chair, et donc dans certains cas le cannibalisme : chaque organe est alors considéré comme le siège d'une des vertus du mort (parce qu'il est préférable d'être mort avant d'être bouffé, c'est plus simple pour les consommateurs comme pour la victime) et si c'est le corps d'un ennemi vaincu, on réserve les meilleurs morceaux (cœur et cervelle) aux chefs.

*(On consomme aussi parfois les morts de son propre clan en groupe, entre autres pour que les vertus que la tribu a transmises à l'individu soit redistribuées aux survivants.)*

On retrouve fréquemment dans ces mythologies le thème de l'ivresse et du vin (comme alcool générique), qui n'est pas qu'un substitut facile au sang, mais également (par l'alcoolat) "l'essence profonde" des produits qui servent à sa fabrication, il en est donc symboliquement le sang et il n'est pas surprenant que sa consommation permette, par

l'ivresse, de décupler "la barbarie" de ces peuples et d'accéder à un état mental qui, dans l'optique mystique, est à rapprocher du divin.

Pis aussi ça réchauffe et ça met (donc) de bonne humeur avant la bataille, l'alcool participe alors à la communion entre le clan combattant et ses totems.

**Le mythe de l'animalité** est également récurrent dans les civilisations "primitives" (bon, j'aime pas trop le terme, mais à défaut de mieux...), car le règne animal regroupe à la fois les menaces "naturelles" les plus directes (et les seules qui manifestent une forme de pensée, on leur prête donc toute sorte d'intentions et de vertus finalement très humaines), sa source de nourriture et de matières premières (os, peaux, boyaux) la plus évidente et qu'il présente des comportements encore plus basiques que ceux des humains (et donc facilement identifiables et utilisables comme signe de ralliement ou d'appartenance).

Comme l'homme peine généralement à différencier les individus les uns des autres parmi les animaux, chaque bestiole est-elle la représentation de toute son espèce. Une couleur, une taille ou un comportement hors du commun suffisent souvent pour qu'un animal soit élu "élu représentatif de l'espèce", mais aussi fréquemment "totem" auquel un clan humain va s'identifier, comme s'il personnifiait les valeurs que revendique la tribu.

En très simplifié, les prédateurs sont les préférés car ils ont le pouvoir de tuer bien que différentes méthodes et "caractères" soient disponibles au catalogue (depuis la ruse des loups et renards, la sociabilité des animaux de meutes, la brutalité des ours, la fourberie qu'on attribue aux animaux venimeux, la fierté des lions, animal déjà lié au feu et au soleil par son apparence et la domination machiste qu'il représente...) ; les oiseaux accèdent au ciel et donc à la divinité et au rêve, ils sont souvent considérés comme des messagers ; le cerf règne sur le végétal dont il semble couronné ; les reptiles/amphibiens au minéral et à la magie (principalement les serpents et lézards)...

En l'imitant, en le représentant dans l'iconographie



et en s'ornant de ses attributs (en général ses armes naturelles : cornes, griffes et dents, mais aussi sa peau, sa tête...), l'humain tente de se lier à l'animal et de le dominer : de grands rituels répètent et annoncent les périodes de chasse (qui est quand-même la principale activité nourricière du barbare, en plus d'être une forme de combat) ou d'abattage des troupeaux, on se donne volontiers l'apparence des prédateurs qu'on craint le plus pour partir à la guerre (c'est un peu une manière de dépasser sa peur et de réduire l'ennemi au rang de proie), mais on remercie aussi l'animal qui, en donnant sa vie pour nourrir le clan, verse son tribu à l'humanité (et puis on le remercie et on le fête aussi pour éviter de vexer toute l'espèce et pouvoir continuer à l'exploiter, une manière d'attirer sa proie).

*Pour reprendre le thème du sacrifice évoqué plus haut, l'animal semble se sacrifier aux humains comme ceux-ci se sacrifient aux dieux (on se retrouve dans un système hiérarchique basé sur "qui mange qui").*

Les herbivores "de troupeaux" sont ainsi très prisés comme "totems", parce qu'en plus des "matières premières" ils donnent un reflet de la société humaine, les chasseurs nomades "marchent dans leur pas", vivent à leur rythme et, lorsque la proie leur échappe, ils souhaitent ardemment posséder les qualités qui le lui ont permis (et donc, on en revient à la symbolique du sang).

Mais les troupeaux-totems sont parfois choisis parce qu'ils apportent autre chose que leur sacrifice : leur aide. Le totem n'est plus alors "consommé" mais intégré à la société et à ses activités. Parmi les plus évidents, on citera les chiens de chasse et les chevaux (qui eux sont des véhicules souvent indispensables au nomadisme), qui peuvent également participer à l'autre activité essentielle du barbare, la guerre.

Le cheval de guerre revêt alors toutes les qualités qu'on attend d'un compagnon d'arme tout en permettant à celui qui le monte de "s'élever" physiquement et symboliquement au dessus des autres humains.

## "Baston !!!"

On l'a assez dit, la guerre est au centre de la vie du barbare et quand on en inclus un dans un groupe de PJ c'est rarement pour tresser des paniers.

### Stratégie primaire

Mais sa pratique du combat est souvent plus spectaculaire et apparemment désordonnée que celles des troupes régulières civilisées car elle correspond à son rapport très particulier à la violence et son mépris affiché de la mort : souvent, il préférera le contact plutôt que le combat à distance et il intégrera la notion de déplacement, parfois à pied (il lui faut donc avoir de solides jarrets) mais plus souvent à cheval (il se spécialise alors dans le combat monté), rarement en bateau (la méthode Viking requérant une excellente technique de navigation et une résistance physique en béton, parce qu'un navire de combat est souvent pour le moins inconfortable).

### La hache, il aime ...

Comme les armes sont sacralisées, elles sont bien souvent personnifiées et très ornées. On leur prête souvent des vertus magiques, de par leur symbolisme autant que par l'importance réellement vitale qu'elle prennent pour un barbare et toutes sortes de rituels de purification/renforcement peuvent y être liés : le baptême au sang d'une lame nouvellement forgée (les babyloniens avaient paraît-il découvert ainsi qu'une lame chauffée à blanc pénétrant le corps d'un esclave acquerrait une souplesse extraordinaire, peut-être parce qu'elle fixe en son sein l'azote contenu dans le sang ; ça reste à prouver mais c'est typiquement une idée de "barbare"), adoubement à l'épée, défense à certaines personnes (femmes, castes inférieures, criminels) de toucher les armes de peur qu'elles leur communiquent leurs faiblesses.

### Guerre psychologique (si, si)

Comme dans un combat singulier, une bataille peut se jouer en bonne partie sur le moral et l'impression de force qu'on peut donner. Les cultures barbares, qu'on considère plus ou moins à juste titre comme indisciplinées et bordéliques en combat, cultivent en

général au plus au point cette notion d'intimidation et de menace, méthodes qui n'ont d'autre but que de foutre les jetons à l'ennemi pour le déstabiliser le plus possible avant de lui coller une peignée :

- le "Aka" maori, danse guerrière exprimant la force et la violence des guerriers et le peu de cas qu'ils font de leurs adversaires, a des équivalents dans bon nombre de culture "antiques" dont les amérindiens et certaines peuplades celtes (dances de guerre, mime, "kata" d'intimidation, démonstration d'habileté ou simples moulins d'échauffement un peu ringard qui sont devenus des clichés cinématographiques du combat à l'épée),

- les guerriers pictes (qui ont causé tant de soucis au Romain Adrien en Grande-Bretagne) avaient pour habitude de combattre nus mais couverts de tatouages « magiques » sensés les protéger des coups, les "peintures de guerre" (à la fois protections magiques, repères visuels et moyens d'intimidation, donc) se retrouvent chez la plupart des peuplades dites "primitives" des cinq continents,
- on peut encore mentionner aussi les scarifications rituelles qui ont pour but d'afficher sur son propre corps sa résistance à la souffrance (en gros : "T'as vu ce que j'ai enduré de moi-même, tu penses pouvoir me faire pire, p'tite tête ?") et de donner aux pratiquants un aspect effrayants.

- de même, l'usage de bouts de cadavres (principalement le squelette, pour des raisons d'hygiène et d'odeur évidentes) comme ornements, bannières ou pièces d'armure est assez courant, de même que l'exposition des cadavres des "vaincus" à la vue de l'ennemi a une valeur d'avertissement très claire.

Toutes ces pratiques ont alors une double fonction psychologique (pour l'intimidation d'une part et d'autre part pour que les combattants se prouvent à eux-mêmes leur désir de violence et leur mépris de la mort et de la douleur) qui peut être tout à fait rationnelle et dépasser de loin l'attraction morbide et la cruauté qu'on veut trop souvent y voir.

### **Chââarge !!!**

A la fois parce que ça fait vraiment peur, que c'est un bon moyen de prendre l'initiative (notamment quand on privilégie le corps à corps) et que ça

rentabilise sa capacité de déplacement élevée (quelque soit le "véhicule"), le guerrier barbare préfère une bonne charge à toute autre tactique. Ce qui ne veut pas dire qu'il refuse l'embuscade, l'encerclement, la fuite simulée ou la surprise, mais parce que respecter les ordres et suivre une stratégie complexe n'est pas dans sa nature, il en revient le plus souvent à cette bonne vieille méthode.

Comme elle réunit les combattants dans un même élan d'agressivité (qui compense avantageusement la peur du combat), la charge peut avoir une connotation quasi-mystique et correspondre à l'expression brute d'une religion guerrière ou d'une forme de dépassement de soi par la violence. Parce qu'elle se double généralement d'un bon gros cri de guerre, elle renvoie à ce que l'homme a de plus primitif et de plus bestial et peut se traduire par une véritable "rage guerrière" (je vous renvoie à ce sujet à l'article de Random "Surfer sur les Flots de la Rage").

### **A poil !**

Si l'armure est souvent négligée chez les barbares, c'est parce qu'elle pose trois problèmes :

- le premier est technique, une armure n'handicapant pas le déplacement (et pour un combattant mobile c'est essentiel) nécessite une technologie rarement accessible à ces "primitifs" (on lui préférera donc le bouclier, avec lequel, en plus, on peut cogner et qui peut porter les emblèmes du clan) ;

- le deuxième est moral : refuser de s'exposer c'est quelque part être lâche et passer pour une taffiole est la grande hantise du barbare. Combattre sans armure est justement l'insigne de son mépris de la mort et de ses adversaires et rejoint de ce fait *la guerre psychologique* ;

- le troisième est magique : le barbare conçoit le hasard comme la volonté divine. Vouloir se prémunir du risque de la bataille est non seulement lâche, mais c'est finalement refuser un système de valeur où la mort est omniprésente et où c'est la grâce et l'intervention des dieux et totems qui décide de la victoire ou de la mort au combat ; et à ces totems, on paye directement son tribu de sang au cours de la bataille, en acceptant d'avance les



blessures.

## Promo sur les slips en peau de bête

A la demande de Thunk, je glisse ici une rapide analyse de la vêtue que l'iconographie de la fantasy (principalement américaine, d'ailleurs) attribue le plus souvent au barbare : le ridicule slip en peau de bête.

Ce n'est pas par absence de goût vestimentaire ou pour économiser la lessive mais bien par symbolisme qu'on fringue ainsi les personnages les plus brutaux : la quasi-nudité exprime l'aspect primitif du barbare tout en le ramenant à quelque chose de quasi-bestiale par la présence de fourrure, mais met aussi en valeur sa force (en montrant les muscles) et sa résistance (il a pas besoin de plus pour résister aux conditions climatiques) et les

ornements corporels qu'il affectionne et qui, donc, relèvent chez lui de la mystique du combat (piercing, scarification, tatouage, peinture de guerre...).

On pourrait aussi arguer que c'est pas le barbare qui a choisi, mais l'illustrateur. Or, qui plus que Franck Frazetta a popularisé l'imagerie du barbare ? Et par quoi il a commencé en BD le Frankie ? Par dessiner "Tarzan". Comme quoi, on peut aussi trouver des raisons simples à des questions profondément existentielles...

## P.-S.

Je remets en ligne cet article qui avait disparu lors du crash avec une tentative de le rendre moins lourd par la mise en forme.