

# Nordalgie

Corentin Tresnie

**I**l a longtemps été de bon ton chez les écrivains et anthropologues de bien des terrains d'idéaliser le « sauvage » méridional (africain, polynésien, amérindien) avec un brin de nostalgie. Ces peuples, disait-on, nous montrent l'enfance de l'humanité, ils nous rappellent aux vérités simples que la civilisation nous fait oublier, ils sont un exemple d'harmonie avec la nature. Certaine sensibilité n'a d'ailleurs pas fini de s'en inspirer comme espoir ou comme rêve d'un autre mode de vie plus durable. Le trope du bon sauvage a aussi sa version septentrionale. Elle diffère des accents d'innocence du bienheureux en son hamac.

César déjà nous parle des *fortissimi Belgae* (voir page 4), mais c'est Tacite qui nous dresse, dans son *De Origine et Situ Germanorum*, le plus complet tableau du noble barbare du nord. Les Germains, nous dit-il, sont d'une race ancienne sans mélange allochtone, car ils vivent dans un pays sombre dont personne d'autre ne voudrait (§2-4). Ils n'ont pas d'or et n'en cherchent pas, tout au plus apprécient-ils l'argent quand il permet d'acheter les biens nécessaires à leurs besoins frugaux (§5). Loyauté et compétence leur sont plus chères que gloire et beauté (§6), ils respectent ainsi la force et l'intelligence des femmes autant que celles des hommes (§7-8). Tout ce qui compte se décide par assemblée populaire, où chacun porte les armes, car c'est un peuple de fiers guerriers indépendants qui rivalisent seulement par le courage (§9-14). Ils ont une aversion viscérale pour l'oisiveté, le confort et les parures de la civilisation (§15-17). Ils n'en sont pas moins des modèles de pudeur et de continence, mais aussi d'honnêteté et de longanimité (§17-27). Bref, il sont un exemple des vertus que les Romains eux-mêmes vénèrent mais ont perdu.

Cette figure a trop de vigueur pour se limiter aux fantasmes politiques hérités du réformisme moral augustéen. Elle fit d'une part l'objet de récupérations tout aussi politiques, du Saint-Empire tardif au Troisième Reich. Mais d'autre part, on la retrouve dans un contexte à l'ambiance fort différente : le genre *pulp* des années 30.

Le barbare y est un personnage récurrent, non au sens de l'étranger sans culture, mais à celui de sauvage glorifié, paradigme tantôt de virilité, tantôt simplement d'esprit pratique. L'exemple le plus influent est sans conteste Conan le Cimmérien, né de la plume de Robert E. Howard. Contrairement à ses plus tardives apparitions cinématographiques, le Conan des nouvelles complète sa brutalité d'une intelligence redoutable, il peut s'improviser stratège et même roi. Dans *La Reine de la Côte Noire* (1934), le personnage raconte ses démêlés avec la civilisation :

« La nuit dernière, dans une taverne, un capitaine de la garde royale a fait violence à l'amie d'un jeune soldat ; celui-ci l'a bien entendu embroché. Mais il paraît qu'il y a une loi qui interdit de tuer les gardes, alors le garçon et la fille ont pris la fuite. Le bruit a couru que j'avais été vu avec eux, j'ai été traîné aujourd'hui au tribunal et un juge m'a demandé où il était allé. J'ai répondu que comme c'était un ami, je ne pouvais pas le trahir. Alors la cour s'en est vexée et le juge a longuement parlé de mon devoir envers l'état, la société et d'autres choses que je n'ai pas comprises, il m'a sommé de dire où mon ami avait fui. À ce moment je devenais moi-même furieux, car j'avais expliqué ma position. Mais j'ai apaisé mon courroux et préservé mon calme, puis le juge a tempêté que j'avais fait outrage à la cour et que je devais être jeté au cachot pour y pourrir jusqu'à ce que je trahisse mon ami. Alors, constatant qu'ils étaient tous fous, j'ai tiré mon épée et fendu le crâne du juge. »

Le barbare est ici le point de référence du bon sens et de la morale raisonnable, en net contraste avec les idéaux artificiels et délirants de la civilisation, incarnés par le juge. Le cadre médiéval-fantastique n'est bien sûr qu'un contexte de façade derrière lequel on reconnaît, jusque dans le vocabulaire, une caricature de l'univers juridique amoral des états modernes. L'écrivain n'en voile pas plus sa critique, à travers la confrontation avec le barbare, que ne le faisait Tacite par ses Germains.

Conan est-il nordique ? Il faut pour le montrer revenir au choix du nom de sa patrie, la Cimmérie. Le nom remonte au moins à l'*Odyssée* XI, 13-19, quand, après avoir quitté Circé, Ulysse s'en va errer loin au nord des mers navigables :

Ἡ δ' ἐς πείραθ' ἵκανε βαθυρρόου Ὡκεανοῦ.  
Ἐνθα δὲ Κιμμερίων ἀνδρῶν δῆμός τε πόλις τε,  
ἡέρι καὶ νεφέλῃ κεκαλυμμένοι· οὐδέ ποτ' αὐτοὺς  
ἡέλιος φαέθων καταδέρκεται ἀκτίνεσσιν,  
οὕθ' ὅπότ' ἂν στείχῃσι πρὸς οὐρανὸν ἀστερόεντα,  
οὕθ' ὅτ' ἂν ἄψ ἐπὶ γαῖαν ἀπ' οὐρανόθεν προτράπηται,  
ἀλλ' ἐπὶ νὺξ ὄλοὴ τέταται δειλοῖσι βροτοῖσι.

Il parvint alors aux limites du profond Océan.  
Là sont le peuple et la ville des Cimmériens,  
couverts de brume et de nuages. Jamais  
le brillant soleil ne les éclaire de ses rais,  
ni lorsqu'il monte vers le ciel étoilé,  
ni lorsqu'il se précipite du ciel vers la terre,  
mais une nuit funeste s'étend sur ces mortels infortunés.

Un écho de ces vers retentit dans ceux qu'Howard lui-même consacre au pays d'où vient Conan dans un poème un peu plus ancien, *Cimmeria* (1932) :

It was a gloomy land that seemed to hold  
All winds and clouds and dreams that shun the sun,  
With bare boughs rattling in the lonesome winds,  
And the dark woodlands brooding over all,  
Not even lightened by the rare dim sun  
Which made squat shadows out of men; they called it  
Cimmeria, land of Darkness and deep Night.

C'était un pays sinistre, il semblait retenir  
Tous les vents, les nuages et les rêves qui boudent le soleil ;  
Les rameaux nus s'y heurtent sous les vents solitaires,  
Et les bois sombres la recouvrent d'une obscurité  
Que n'allège pas même un soleil rare et ténu,  
Faisant des hommes des ombres frêles qui l'appellent  
Cimmérie, terre de Ténèbre et de Nuit profonde.



L'omniprésence de l'obscurité, causée par les nuages qui cachent le soleil, indiquent que la reprise du nom de ce pays est plus qu'une vague réminiscence de termes qui évoquent un lointain passé. Qu'Howard ait lu Homère ou qu'il hérite de Percy Shelley voire d'Ernest Renan (voir p. 5) l'image comme le terme, il parle bien du même lieu mythique. À vrai dire, l'idée d'un pays inhospitalier qui engendre une race d'hommes solides, prosaïques et fondamentalement vertueux rappelle davantage la *Germanie* de Tacite que l'étape homérique. L'artificialité des régimes de droit modernes et leur indifférence aux codes d'honneur sont pourtant un repoussoir fort différent de la mollesse et de la cupidité romaines dénoncées par Tacite. Elles n'en sont pas moins, chacune à leur manière, des dérives manifestes et peut-être inévitables de la civilisation urbaine.

Face à ces vicissitudes, le barbare nordique est la relique d'un passé trop pénible pour qu'on s'y laissât alors aller. Le sauvage du sud promet le salut dans l'harmonie et la gratitude envers une nature aussi généreuse que bienveillante. Celui du nord le laisse espérer dans la rudesse et le tenace bon sens qu'ont gravés en lui une nature sans pitié ni douceur. Si l'Homme civilisé, incorrigiblement aristotélicien, se veut le juste milieu entre ces deux sauvages, il ne cesse pour autant d'y chercher les remèdes à ses propres tares. L'avenir nous dira d'où vient le vent le plus vivifiant.

## Minute rôliste : Yggdrasill

Corentin Tresnie (Qué babelutte !)

La figure du barbare est omniprésente dans l'héritier tant du *pulp* que de l'épopée : le jeu de rôles, depuis *Runequest* (1978) et *Donjons & Dragons* (supplément *Dragon* 63 de 1985). Si ces versions gardent le caractère général du bon sauvage nordique, elles en gomment largement l'inspiration historique ; la fiction américaine y accorde peu d'intérêt. Il n'en va pas de même du studio français *Le 7ème Cercle*, renommé pour ses jeux dans les mondes anciens. Il a publié en 2009 *Yggdrasill*, un jeu de rôles sur papier prenant place dans la Scandinavie du VI<sup>e</sup> siècle de notre ère. Fort d'une cinquantaine de pages d'introduction historique fort bien documentée (parfois très Régis Boyer, France oblige), le livre est un excellent outil de découverte de cet univers pas si sauvage, de sa géographie, de ses pratiques et représentations.



Outre son système D10 très rapide à comprendre et expliquer, ainsi que sa haute qualité de finition générale, il fournit une campagne clé en main inspirée de la saga de Hrólfr Kraki et de nombreuses aides de jeu sur le seiðr, les galdr, les runes et la langue norroise.