

La vie d'un Indien est comme les ailes de l'air. Le faucon sait comment attraper sa proie. L'Indien est comme lui. Le faucon fond sur sa proie; ainsi fait l'Indien. Dans ses lamentations, il est comme un animal. Par exemple, le coyote est rusé; l'Indien l'est aussi. Tout comme l'aigle. C'est pourquoi l'Indien porte toujours des plumes; il est un parent des ailes de l'air.

Elan Noir, Sioux Oglala

# Le Livre des Plaines



**Un bref aperçu de la vie des Indiens Sioux Lakotas,  
un peuple de nomades des plaines**

Les illustrations qui parsèment ce livret sont tirés des livres suivants :

- *Atlas des Indiens d'Amérique du Nord*, par Gilbert et Legay. Ed : Casterman

- *La vie privée des hommes au temps des Indiens d'Amérique*, par Philippe Jacquin et François Davot. Ed : Hachette Jeunesse.

- *Mœurs et histoire des Indiens d'Amérique du Nord*, par René Thévenin et Paul Coze. Ed : Petit bibliothèque Payot.

Ce texte vous présente quelques aperçus de la civilisation sioux, et plus précisément du peuple Lakota, issu de la branche des Dakotas (une des divisions linguistiques de cette nation).

C'est une culture nomade de chasseurs vivant à l'âge de pierre, avec des particularismes qui la rendent très originale. La vision que l'on a de la culture des "Indiens" est très (trop) souvent stéréotypée et surtout façonnée par les Western, donc forcément biaisée du point de vue des Blancs... Pourtant, ce contexte est d'une très grande richesse et peut offrir des centaines d'heures de jeu passionnantes. Vous pouvez vous en servir pour tous les jeux historiques mais aussi facilement l'adapter pour un monde d'heroic fantasy et son peuple des plaines...

Une petite précision chronologique : la civilisation des Sioux est souvent décrite après l'introduction du cheval dans leur culture. Ce texte s'attache à les présenter avant la rencontre des Blancs, c'est-à-dire à l'époque « du chien ». Le cheval y est inconnu, tout comme les armes à feu.

---

## Le Cadre

---

### Les Grandes Plaines

La région des plaines est un très vaste ensemble, unissant la partie méridionale des actuels états canadiens de l'Alberta, du Saskatchewan et du Manitoba à la zone côtière du golfe du Mexique. Elle est limitée à l'est par la vallée du Mississippi et à l'ouest par les Montagnes Rocheuses, soit un territoire égal à cinq fois la superficie de la France.

Dans cette immense étendue, le climat présente diverses variations tant du fait des différences de latitude que des écarts d'hygrométrie : vallées du Missouri, de la Platte, de l'Arkansas, de la rivière Rouge alternant avec les zones arides du Dakota du Sud, du Wyoming, du Colorado et du Texas. Nous situons plus précisément le cadre de jeu dans la région qui s'étend entre la source du Mississippi et le Lac Supérieur.



### Le Siècle

Les hommes occupant cet immense terrain de chasse subirent au XIII<sup>e</sup> siècle une période de grande sécheresse et durent fuir vers des zones plus hospitalières. Dès que les conditions climatiques redevinrent normales vers le début du XV<sup>e</sup> siècle, des peuples de langues différentes arrivèrent des quatre points cardinaux : Algonquins venus du sub-arctique et de la zone des Grands Lacs, Sioux de la Grande Forêt, Athabascans du Nord, tribus des langues shoshonean et kiowan de l'ouest, d'autres encore, de langue caddoan des régions méridionales.

En cette fin de XVII<sup>e</sup> siècle, les Indiens des Plainnes n'ont pas encore rencontré d'hommes blancs (à quelques rares exceptions près). Cependant, les Indiens de la côte est ont déjà eu à souffrir de la colonisation (épidémies, guerres) et commencent à exercer une pression sur leurs voisins occidentaux.



---

## La société

---

### La Tribu et les Clans

D'avantage que la tribu (notion surimposée), la société indienne repose sur le clan, dont l'unité est assurée par plusieurs familles qui descendent d'un ancêtre commun. Celui-ci est généralement représenté sous la forme d'un animal totem (loup, castor, dindon, faucon, tortue, etc.) dont les descendants ne doivent pas consommer la chair. L'ensemble que constitue un clan, une famille élargie, a un intérêt pratique réel. Il permet d'assurer un pouvoir et une force suffisante pour assurer la chasse communautaire et une activité guerrière concertée.

En parlant les uns des autres, les membres d'un même clan se disent *ototeman* : « il est de ma parenté » (le terme totem vient de ce mot). Ils se considèrent comme parents, s'entraident, et ne se marient pas entre eux. L'appartenance au clan est matrilineaire, car il est certain que l'enfant vient de la femme et par conséquent « il sort de la bonne souche ». La position hiérarchique d'un membre du clan est déterminée en fonction de son habileté à la chasse, de son courage à la guerre ou de ses pouvoirs d'homme-médecine. Le chef responsable du clan est élu ou désigné par voie héréditaire (encore faut-il prouver sa valeur !)

Le nombre de clans varie à l'intérieur d'une tribu (de trois à huit clans le plus souvent). Plusieurs clans réunis forment une tribu, mais agissent en bandes indépendantes (*tiyospayes*), qui vivent de façon quasi autonome tout au long de l'année. Les bandes se retrouvent tous les étés lors d'un grand conseil tribal. L'un des chefs d'une des bandes, généralement la plus peuplée et la plus influente, est reconnu alors comme chef suprême.

## Les Chefs et la Hiérarchie sociale



La tribu fonctionne grâce à un dialogue permanent entre les guerriers, les anciens et certaines femmes reconnues pour leur sagesse. L'autorité est partagée entre plusieurs personnes, ce qui permet une harmonieuse distribution des responsabilités et des pouvoirs.

Les chefs tentent de convaincre chacun de la justesse d'une mesure. Leur seul pouvoir réside dans leur force de persuasion, leur valeur guerrière et leur générosité. C'est leur prestige, leur popularité et leurs capacités qui jouent... La position de chef est généralement héréditaire, mais les fils qui peuvent y prétendre sont choisis eux aussi en fonction de leurs compétences guerrières ou diplomatiques et de leur générosité.

La réputation d'un chef rejaillit sur sa famille immédiate mais aussi sur ses parents éloignés et sur ses amis. Ces derniers peuvent très bien abandonner un chef moins capable pour placer leur confiance en lui. Plus les gens se regroupent autour d'un chef, plus celui-ci donne de vivres et de biens, plus son influence augmente au sein de son clan et de sa tribu.

Pour parvenir à la fonction de chef, il faut non seulement avoir un grand mérite individuel mais aussi venir d'une « bonne famille ». Cette définition comprend l'abondance de possessions, les succès obtenus à la chasse, la possession des quatre vertus principales (bravoure, force d'âme, générosité et sagesse), l'appartenance à des sociétés fraternelles et les parrainages lors de cérémonies religieuses. Le pouvoir surnaturel que l'on obtient grâce aux rêves et aux visions est aussi d'une importance capitale. Ce concept du statut social conduit donc un jeune homme ayant des ambitions politiques à aider le pauvre, le faible ou le vieillard, pour faire remarquer sa générosité.

L'ensemble de la tribu se trouve sous l'autorité de quatre grands chefs, appelés *Porteurs de Chemise*. Ils sont désignés par le conseil et constituent le pouvoir exécutif. Ils prennent les décisions concernant la tribu, règlent les querelles entre individus ou entre familles, négocient et établissent les relations diplomatiques avec les nations étrangères, sont responsables de la recherche de chasses fructueuses et de bons campements.

Puis viennent les *Porteurs de Pipe*. Ils organisent les migrations du camp et convoquent les sociétés guerrières pour leur mission de police. Ils assignent les places dans le camp, choisissent le moment et le site des haltes et des relais, donnent le coup d'envoi des grandes chasses tribales.

Dans le cadre d'un jeu de rôle, il est possible de simplifier ces hiérarchies assez complexes :

- **les chefs de paix** (Porteurs de Chemise) sont chargés des rapports avec les tribus alliées, des relations commerciales, et plus généralement de la « diplomatie extérieure ».

- **les chefs de guerre** (Porteurs de Chemise) sont chargés de conduire les braves au combat. Chefs militaires, ce sont eux qui définissent les stratégies et tactiques face à l'ennemi. Leur position peut être remise en cause par un guerrier ayant accumulé suffisamment d'exploits pour tenir ce rang, et réussissant à vaincre l'un d'eux en combat singulier.

- **les chefs de chasse** (Porteurs de Pipe) sont responsables des chasses communautaires et de la « gestion » du gibier.

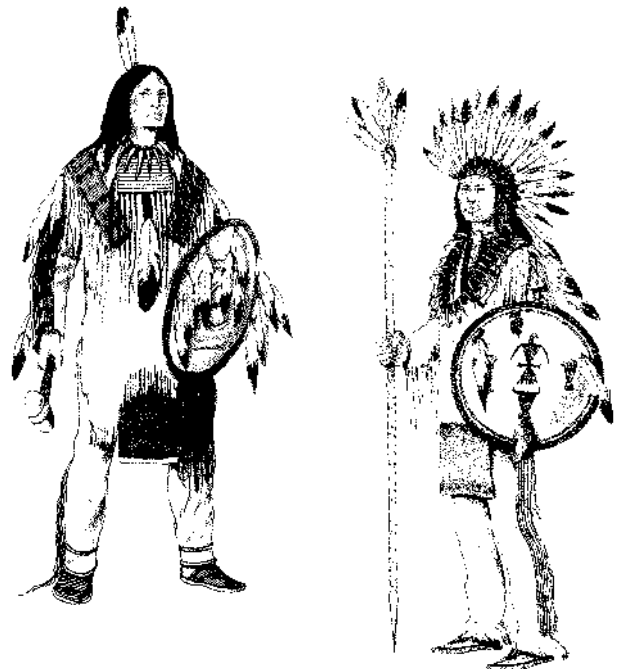
- **les chamanes**, ou *hommes-médecine*, chargés de la spiritualité de la tribu. Il existe quelques femmes-médecine mais elles restent extrêmement rares.

## Les Conseils

Ils ont lieu au gré des besoins de la communauté. Chacun a le droit d'y assister, d'exprimer son opinion, et est écouté avec respect. Les décisions sont prises à l'unanimité par les sages, mais personne n'est obligé de suivre leur avis. Cependant, celui qui met la tribu en danger et provoque une catastrophe en refusant de suivre les avis du conseil devra répondre de ses actes et subir le châtement approprié. L'individu doit s'effacer devant le bien de la tribu.

Les sages, ou *sachem*, sont les chefs de paix, les chefs de guerre, les hommes-médecine, les chefs de clan et les plus anciens membres de la tribu. Ils se réunissent publiquement et votent à la fin du conseil. Seuls les hommes-médecine ne votent pas, car ils appartiennent au monde spirituel. Si le problème est de nature religieuse, ils décident seuls après avoir entendu l'avis de tous.

C'est le conseil qui décide d'une chasse tribale, qui change le campement de place, qui déclare la paix ou la guerre, qui conclue les alliances. Les membres n'agissent qu'à l'unisson et les décisions n'y sont prises qu'à l'unanimité... d'où la longueur de certaines réunions. D'autant plus que les Indiens adorent les palabres ! Lors d'un discours, on n'interrompt jamais un orateur; celui-ci annonce qu'il a terminé en déclarant : « j'ai dit ». Les auditeurs expriment quelquefois leur accord ou désaccord par la façon dont ils ajustent leur couverture.



# LE LANGAGE DE LA ROBE



Les Indiens variaient, suivant les circonstances, la manière de porter leur couverture.

1) **Ardeur de la jeunesse** : on voyait souvent les jeunes gens ainsi vêtus, marchant d'un pas alerte, franchissant les collines.

2) **Vieillard** : l'arrangement de sa « robe » révèle la faiblesse de l'âge, la recherche du confort, et son pas lent et triste, sous le fardeau du poids des années.

3) **Sur le point de courir** : dans les longues courses, les coureurs étaient envoyés en avant à la recherche du bison; la couverture était roulée, rejetée par dessus l'épaule gauche et attachée sous le bras droit. Dans les « courses », ils se débarrassaient volontiers complètement de la couverture

4) **Marche** : homme se rendant à une cérémonie, ou se promenant dans le camp

## AU CONSEIL

5) **Hésitation** : l'homme n'a pas encore décidé s'il prendra une part active dans l'affaire ou s'il sera un simple spectateur

6) **Colère** : piqué au vif par une injustice, une injure, l'homme empoigne sa couverture à deux mains et s'en couvre la tête, sa cachant ainsi aux regards de tous.

7) **Attente** : attitude tranquille et ferme, la couverture ne semble pas ajustée de façon définitive. Il n'y a pas d'indécision de la part de l'homme, car il sera prêt à parler quand l'occasion s'en présentera.

8) **Discours** : Le moment attendu est arrivé, l'homme s'est avancé d'un pas et expose sa manière de penser : il s'adresse à la tribu, au conseil.

9) **L'avis** : l'arrangement de la draperie laisse supposer une pose, un changement d'attitude de l'esprit. La pensée de l'orateur s'est tournée vers quelque expérience antérieure de sa longue carrière. Il en tire une leçon qu'il donne en conseil à son peuple.

10) **Amour** : contrastant avec la figure 2, cet Indien est à un autre âge de la vie. Il part à la recherche de sa compagne. Comme on ne fait la cour qu'à la dérobée, le jeune homme se cache sous sa couverture afin de ne pas être reconnu. Il attend la jeune fille quand elle cherchera de l'eau à la rivière.

11) Un léger mouvement de sa tête a fait retomber en arrière la couverture, dégageant son front. La jeune fille est amoureuse, elle le montre par une peinture vermillon sur le visage.

12) **Déclaration** : pour embrasser celle qu'il aime, le jeune homme rabat la couverture sur la tête de la jeune femme.

13) **La femme** porte la couverture d'une façon très pratique : serrée par une ceinture à la taille, la couverture reste bien fermée. Elle forme ainsi une espèce de sac, dans lequel elle peut mettre un bébé ou tout autre charge.

## Signaux faits à l'aide de la couverture

Quelquefois, les Lakotas se sert de sa couverture pour faire quelques signaux :

**Découverte** : tourner la couverture en grands cercles autour de la tête (origine: ce geste se voit parfaitement de toute part). L'absence de tout autre signe après les signaux de découverte indique la proximité d'un groupe ami.

**Bison** : prendre la couverture par les deux coins et tenant les poings au-dessus de la tête, donner la forme des cornes, puis abaisser la couverture. Le signe du bison peut être utilisé pour tout autre gibier.

**Ennemi** : signe de découverte, puis agiter la couverture ouverte au-dessus de la tête.

**Alarme** : lancer la couverture plusieurs fois dans les airs.

**Chemin libre** : bouger la couverture devant soi.

## Les Sociétés Fraternelles

Les tribus indiennes possèdent des sociétés fraternelles et bénévoles, spécialisées dans la magie, les soins médicaux ou la guerre. Elles se consacrent au maintien du bien-être de la communauté. La plus curieuse est certainement la société des *contraires* : ses adeptes s'essuient avec de l'eau et se lavent avec du sable, avancent lorsque les autres reculent, rient quand il faut pleurer, se rendent ridicule quand il faut être digne, etc.



**Les sociétés guerrières** jouent un rôle particulièrement important. Elles veillent au maintien de l'ordre lors des changements de campement, des chasses aux bisons, ou jouent un rôle particulier lors des guerres et des batailles. On désigne souvent une société particulière comme « police » officielle pour une saison. Cette responsabilité est l'objet de compétition entre les sociétés, étant donné l'honneur qu'elle confère. En effet, les sociétés sont souvent concurrentes au sein d'une même tribu.

Aucune discrimination ne s'exerce à l'égard de ceux qui rejoignent les rangs de telle ou

telle société, mais la valeur collective ou les exploits d'un guerrier d'exception comptent beaucoup pour assurer la suprématie d'un groupe. Aussi, la concurrence est-elle vive pour attirer les plus valeureux... et tous les coups sont permis pour chercher querelle et s'affronter sur le terrain. Les *Blaireaux*, les *Cœurs Courageux*, les *Propriétaires de Corbeaux* ou les *Petits Renards* s'affrontent ainsi continuellement, dans une ambiance de « saine et amicale rivalité ».

Ces sociétés gradées sont structurées par classe d'âge. Chacun peut en franchir successivement les différents niveaux depuis les néophytes jusqu'aux guerriers les plus titrés. Les jeunes entrent souvent dans la hiérarchie de la société en achetant leurs droits à leurs aînés immédiats. Cela donne lieu à force cadeaux et festivités. En agissant ainsi, les « vendeurs » ont pour ambition d'accéder au niveau supérieur.

Une candidature pour entrer dans une société est examinée sous différents angles : le statut de la famille du candidat, la participation à au moins une expédition guerrière (même comme simple porteur d'eau), la quête d'une vision personnelle, l'accomplissement d'un fait de guerre exemplaire, etc.

Toutes ces données sont pesées et examinées avant d'accepter ou de rejeter le postulant. Un homme qui a commis un meurtre ou l'adultère, qui amasse des richesses sans offrir de fête, qui est pauvre ou qui n'a pas de valeur guerrière ne peut devenir membre d'une de ces sociétés.

Les officiers de ces sociétés portent différents titres selon leur fonction, mais sont pourvus d'une autorité équivalente :

- deux **Porteurs de Fouet**. Ils sont généralement chargés de la discipline.

- deux **Porteurs de Pipe**. Ils font office de conseillers durant les discordes. Ils ordonnent aux Porteurs de Fouet d'infliger la discipline aux fauteurs de troubles.

- deux **Porteurs de Hohet**

- deux **Porteurs de Tambour**

6 - quatre **Porteurs de Lance**

La surenchère dans la bravoure conduit les membres de certaines sociétés à s'imposer de durs handicaps dans les batailles: les Porteurs de Lance fichent leur lance sur le champ de bataille et ne peuvent s'en éloigner, s'obligeant ainsi à vaincre ou à mourir, sauf si un ami déterre l'arme. De la même façon, certains officiers s'attachent à une longue écharpe fixée au sol, et doivent combattre dans un rayon déterminé ; ils ne quittent le champ de bataille qu'après la fuite de l'ennemi. Les *Contraires* font systématiquement l'inverse de ce que la logique commande; ils refusent de rejoindre la bataille si leurs frères d'armes sont vainqueurs, mais s'engagent avec fureur en cas de déroute. Les *Cœurs Courageux* ne doivent jamais fuir un combat et les *Petits Renards* doivent se montrer téméraires.

Malgré toutes ces règles, les membres des sociétés guerrières vont rarement au combat en groupe constitué. Les guerriers se rendent individuellement sur le champ de bataille et doivent soutenir leur réputation et celle de leur groupe.

**Les sociétés civiles** concernent les anciens, reconnus pour leur sagesse, et les femmes non-combattantes, admises soit comme chanteuses, soit pour leur habileté dans certaines activités (par exemple travaux réalisés avec des piquants de porc-épic), soit pour un rôle religieux. Les sociétés de femmes *Sconce* et *Ennemi* sont centrées sur la guerre, dansent pour les guerriers au retour d'une expédition réussie et reçoivent ainsi des cadeaux. La *société de l'Oie* organise des cérémonies pour assurer la fertilité de la terre. La société de femmes la plus éminente, la *société de la Bissonne Blanche*, célèbre un culte du bison.

## Rôles de l'Homme et de la Femme

Les rôles respectifs de l'homme et de la femme varient à l'intérieur du clan, en fonction des tâches qui leur sont réservées, la plus importante étant la recherche de nourriture.

Pour la chasse et la pêche, la part des **hommes** est prépondérante. Ils participent à la guerre, ramènent butin et esclaves.

Les **femmes** se chargent de la cueillette des fruits, du ramassage du bois, et de tout l'artisanat, c'est-à-dire de la production de biens matériels. A part une ou deux exceptions de chasseresses (vraiment très rares), elles savent manier une arme pour se défendre, mais ne participent ni à la chasse ni à la guerre. Elles dirigent le foyer et font la loi sous le tipi. Les femmes ne sont absolument pas méprisées du fait qu'elles se consacrent aux travaux manuels et domestiques. Bien au contraire. Comme elles produisent les biens de consommation, ce sont elles qui permettent à la générosité de s'exprimer et confèrent richesse et statut social.

Signalons l'existence des *berdaches* ou *winktes*. Ce sont des hommes qui s'habillent en femme, et participent aux travaux féminins. Ils ne seront jamais des guerriers, mais les Indiens respectent leurs choix d'appartenir à l'univers féminin. Vivant en marge du village, ces travestis sont considérés avec un respect mêlé de crainte et provoquent une certaine peur mêlée de dédain. Ayant reçu les instructions de leur « vocation » en rêve, ils sont considérés comme sacrés et sont réputés pour leurs pouvoirs de guérisseurs. Ils ont le droit de donner un nom à un enfant, ce qui est sensé lui porter chance.

## Les Vertus Indiennes

Les vertus que toute personne doit atteindre sont différentes pour les hommes et les femmes. Il est clair que personne ne peut prétendre à l'excellence dans toutes ces qualités, mais chacun doit tenter de conquérir une parcelle de chacune d'entre elles.

Un homme doit faire preuve de bravoure, de force d'âme, de générosité et de sagesse. Une femme doit faire preuve de bravoure, de générosité, de sincérité et de maternité.



La principale vertu, tant pour les hommes que pour les femmes, est la **bravoure**. Un proverbe affirme qu'« il est meilleur de mourir sur le champ de bataille que de vivre vieux. » Avoir un cœur vaillant est un honneur extrême qui mérite les plus grands efforts. On acclame ceux qui ont fait leurs preuves, en risquant délibérément leur vie à la guerre, en tentant leur chance sur le champ de bataille et en courant un réel danger, ou en se défendant contre des ennemis plus forts qu'eux.

Flirter avec la mort est aussi important que vaincre, car le risque compte plus que la mort de l'adversaire. L'homme qui a

touché un ennemi ou lui a volé son bouclier a marqué « un coup ».

Il est plus prestigieux de risquer la mort en s'approchant de l'ennemi que de le tuer à une distance plus sûre. Le danger est doublé : il faut approcher l'adversaire de très près et craindre sa riposte, car il est outragé qu'on lui laisse la vie. Pour mériter l'honneur et compter le coup, il faut que deux témoins soient présents pour attester l'exploit.

Les Indiens des plaines pratiquent le langage des plumes pour célébrer leurs faits d'armes. Il permet d'afficher sa valeur de combattant. Ainsi, une plume taillée en diagonale signifie que le guerrier a égorgé un adversaire; une plume plantée droit sur la tête signifie qu'il a tué un ennemi à la force de ses poings...



Un homme peut s'attaquer seul à un ours grizzly, une femme tuer un ennemi en protégeant sa famille. La bravoure est méritoire et reconnue autant chez les hommes que chez les femmes. On a le droit de fanfaronner, de se vanter et d'exagérer un peu, mais chaque homme reçoit l'honneur correspondant à ses actes réels. Les coups sont certifiés sous serment en public ou font l'objet de témoignages. Les occasions de raconter ses exploits sont fréquentes, et chez les Indiens l'humilité est un signe de bêtise (on n'a pas foi en soi et en sa valeur). Comme les Indiens sont des gens normaux et que la bravoure ne leur vient pas forcément naturellement, cette convention sociale est quelquefois bien lourde. C'est pour cette raison que les guerriers utilisent des techniques pour s'encourager : imitation des grognements du grizzly quand le danger survient, cris de guerre...

La **force d'âme** implique que l'on soit capable, d'une part d'endurer la souffrance physique, d'autre part de montrer une certaine réserve dans les moments de stress émotionnel. Ce n'est pas vraiment du stoïcisme, car à certains moments, les hommes peuvent se livrer à des démonstrations émotives extrêmes. Par contre, les femmes peuvent très bien se lamenter et gémir d'une façon extrêmement sauvage au moment du départ des hommes à la guerre. C'est pour cultiver leur force d'âme que les Indiens tentent de rester le plus longtemps possible dans un bain de vapeur sans se préoccuper de l'intense chaleur, puis partent briser la glace de la rivière et plongent dans l'eau glacée. A la guerre, les braves supportent les blessures, la faim, le froid sans se plaindre. Cette vertu va même jusqu'à s'exprimer par des mutilations volontaires. Lors d'un décès, les personnes en deuil sont invitées à se taillader elles-mêmes bras et jambes, se couper la première phalange du petit doigt, s'insérer des broches de bois sous la peau... pour montrer du respect au défunt. Certains rites comme la Danse du Soleil sont même de véritables tortures. Aller à la recherche de sa vision demande de l'endurance au jeûne...

Au niveau du comportement quotidien, la force d'âme exige une certaine discrétion et dignité. Les Indiens font preuve d'une certaine distance dans leurs relations personnelles, et leur enthousiasme est si modéré qu'il peut passer pour du dédain. Deux vieux amis se retrouvant après une longue séparation se contentent de poser leur main sur l'épaule de l'autre avec un diplomatique « Hau » (salut) ou « Hau kola » (salut ami, soit le bienvenu). Les deux amis gardent leur regard au sol, car se regarder dans les yeux est embarrassant et gênant. Faire preuve d'exubérance est frivole et inconvenant. Les jeunes gens ne peuvent exprimer leur opinion avant d'avoir atteint leur maturité, et c'est ainsi qu'on leur apprend la réserve. Les amoureux ne se tiennent pas par la main, les époux ne montrent pas leur affection en public. Toute manifestation extérieure et publique de tendresse est considérée comme grossière. Même dans les conseils, la réserve est de rigueur ; l'orateur y utilise la logique, toutes les expressions de l'art dramatique, parle avec beaucoup d'autorité et fait preuve de persuasion, en employant une phraséologie brillante et poétique. Mais le public ne doit pas avoir de réaction. S'il entend un discours exalté, il doit le recevoir dans une grande égalité d'humeur. Lorsqu'on est d'accord avec celui qui discourt, on le conforte par des « Hau » ou des signes de têtes discrets et approbateurs ; on marque sa désapprobation par de simples murmures ou une réfutation, ou en changeant la façon de porter sa couverture.

La **générosité** est aussi une notion très importante. « Un homme doit aider les autres autant que possible, quels qu'ils soient, en leur donnant des chiens, de la nourriture et des vêtements. » L'accumulation de biens pour son propre profit est aussi déshonorant qu'être incapable de réunir des richesses, ce qui est purement pitoyable. La notion de propriété est importante dans le sens où elle constitue un moyen de donner. Les Sioux font des cadeaux en toutes circonstances : nourriture aux anciens, vêtements et objets aux veuves et orphelins, à la famille proche, banquets et fêtes pour célébrer une



initiation ou la victoire à la guerre... En fait, le pauvre n'est pas une charge pour la tribu, mais un moyen d'exprimer sa générosité et d'acquérir du statut social! Plus quelqu'un donne, plus son prestige est grand. La générosité des femmes s'exprime dans l'abondance des vêtements qu'elles produisent, leur habileté à préparer la nourriture et leur aptitude à partager ces produits avec les autres.

**La sagesse** n'est pas qu'un simple exercice de l'intelligence. Elle dépend aussi du pouvoir intérieur que l'on reçoit des forces surnaturelles. Elle comprend l'aptitude à conseiller les autres, à arbitrer un conflit, à donner confiance aux braves en tant que chef d'une expédition guerrière, et des connaissances chamanistiques.



**La sincérité** est avant tout un problème d'éthique. L'individu doit acquérir cette qualité et la mettre en pratique. Pour prouver sa sincérité, on « mord le couteau ». C'est un serment solennel où le suspect prouve sa bonne foi en mordant sa lame devant ses détracteurs. S'il ment, le malheur est sensé s'abattre sur lui. Personne ne prête un tel serment à la légère. Les conséquences d'un mensonge sont désastreuses et la honte qui s'ensuit est immense ; elle entraîne généralement un bannissement... La sincérité est exigée des deux sexes, mais elle surtout mise en

valeur chez les femmes, pour lutter contre les commérages !

Dans une communauté où tout le monde vit en promiscuité, les dissensions internes et les soupçons peuvent prendre des dimensions catastrophiques. C'est pour cette raison que le concept de vérité est devenu une vertu cardinale.

**La maternité** est l'une des plus hautes vertus pour les Sioux, qui valorisent ainsi ce qu'il considèrent comme une fonction naturelle de la femme. Attendre un enfant est un objet de fierté.

## Le Mariage et la Fidélité

Le mariage a beaucoup intrigué les colons, étonnés par l'absence de cérémonial et la flexibilité du lien conjugal. Les Indiens sont monogames ou polygames, mais considèrent souvent le mariage comme une liaison passagère. Ils se marient et se quittent volontiers au retour d'une chasse, en s'en allant chacun de son côté. Le mariage tient de la simple nature, et n'a autre forme que le consentement mutuel des deux parties. Comme il n'y a pas de contrat civil ni de serment sacré, lorsque deux époux ne sont plus contents l'un de l'autre, ils se séparent sans cérémonie et disent que le mariage n'est autre chose que « *le lien du cœur* ».

La polygamie est parfaitement admise, du moment que le chasseur est capable de nourrir et de subvenir aux besoins de toutes ses épouses (et d'accepter les inévitables disputes conjugales qui s'ensuivent). Même si la tendance est plutôt à la monogamie, les circonstances font souvent qu'un homme a plusieurs épouses (sœur cadette de la première épouse, captive adoptée dans la tribu, jeune épouse pour seconder la vieille, 8 veuve du frère, etc.).

Le futur époux, après avoir gagné le cœur de celle qu'il aime, doit ensuite obtenir le consentement de sa famille. Pour obtenir la main de son aimée, le prétendant fait des présents à son futur beau-père. Un gendre adroit et courageux rehausse le prestige de toute la parenté. Le jeune homme est mis à l'épreuve, on teste ses qualités de guerrier et de chasseur. Puis les parents se mettent d'accord sur la dot : fourrures, colliers de coquillages, promesses de service, etc. Quand les deux familles reconnaissent l'union, on organise un grand festin auquel tout le village est invité. Il se termine par des danses et des chants, où sont évoqués les exploits de la famille du marié. Le lendemain a lieu la présentation de la femme à la famille du mari. L'obtention du consentement des familles est très important, car un couple dont l'amour n'est pas accepté ne peut survivre face à l'isolation sociale que la communauté lui infligera.

Les relations entre les deux sexes avant le mariage ne sont pas rares, mais la famille et les parents détestent cette pratique et font tout ce qu'ils peuvent pour les empêcher. Paradoxalement, un jeune homme qui obtient les faveurs de sa fiancée avant le mariage reçoit les louanges de ses pairs et cet exploit lui vaut un « coup » dans la liste des ses faits de bravoure ! Mais les familles accordent beaucoup d'importance à la chasteté avant le mariage et inventent des récompenses et des interdictions pour la garantir. Celui qui ose défier cette vertu féminine est un hardi calculateur ou un amoureux très impétueux ! Inutile de dire que les frères s'érigent presque toujours en chaperons... La vertu d'une jeune fille joue sur l'honneur de sa famille.

La loyauté envers son époux (ou épouse) est particulièrement louable. La fidélité est tenue en haute estime, malgré l'existence de la polygamie et du divorce. Le divorce, même s'il se fait « facilement », bouleverse un grand nombre de choses aussi bien dans le cercle familial qu'à l'extérieur. Il implique de nombreuses tensions émotionnelles, comme la jalousie, la vengeance et l'amour non payé de retour ; il y a peu de divorces qui ne se finissent pas par un meurtre.





## La Famille

La famille « conjugale » est susceptible de se dissoudre à cause des divorces et des décès, mais la famille issue du lignage et des branches collatérales perdure toujours. Il existe toujours un immense respect entre frères et sœurs, sans cesse renforcé par des actes de générosité ou des signes d'affection. Une femme coud des mocassins pour son frère, et non pour son époux... On décore des berceaux pour ses neveux et nièces et non pour ses propres enfants... Un frère rapporte ses scalps à sa mère et ses sœurs et non à son épouse...

Quand un enfant perd ses parents, il est très rapidement adopté par ses tantes ou oncles ou même par ses grands-parents, grâce à l'étroitesse de ces liens familiaux.

Il existe aussi un certain nombre de coutumes d'adoption. Ainsi, un couple qui a perdu un enfant mort prématurément peut demander à adopter une autre personne (enfant ou adulte) qui lui rappelle le disparu, et se charger ainsi des devoirs incombant aux parents. Si cette proposition est acceptée, le parent nourricier offre un banquet et fait connaître publiquement l'adoption par des cadeaux offerts aux parents de sang.

Une « adoption mutuelle » est la relation entre kolas, ou frères de sang. Prolongeant souvent une amitié enfantine, les kolas s'associent dans tout ce qu'ils entreprennent et partagent leurs biens matériels. Ils sont inséparables, tant à la chasse qu'à la guerre, l'un assistant l'autre jusqu'à la mort. Ils appartiennent aux mêmes sociétés, participent aux mêmes danses. Il n'est pas rare qu'ils épousent des sœurs et qu'ils partagent aussi leurs épouses... Etre kola amène une grande considération.

Les prisonniers, et surtout les enfants, sont généralement adoptés par la famille de celui qui les a capturés. Une prisonnière peut contracter un mariage avec son vainqueur, mais elle a le droit de donner son avis. Si elle rejette la proposition, elle reste comme captive ou, si elle a de la chance, est rendue à son peuple.

Les couples mariés s'occupent de leurs parents veufs ou âgés. Les grands-parents servent généralement de nounous et ont une grande importance dans l'éducation des enfants. Un vieillard seul vit à la lisière du campement, et subsiste grâce à la générosité de la tribu. Mais il arrive quelquefois qu'une personne âgée considérée comme un poids trop lourd soit abandonnée dans son tipi, avec quelques provisions de bois et de nourriture. Cette pratique est généralement mal vue, mais elle existe ! Quand ils ne peuvent plus suivre la tribu en activité, certains anciens pleins d'abnégation demandent quelquefois à être assommés à coups de massue, tant pour leur épargner le chagrin de la décrépitude que dans la crainte de tomber aux mains de leurs ennemis, ou partent mourir seuls dans les bois. Le respect de l'âge s'allie donc à un réalisme qui peut passer pour de la cruauté.



## Le Nom

Toutes les grands moments de la vie d'un Indien (passage à l'âge adulte, première chasse, premier guerrier tué, etc.) sont autant d'occasions de changer de nom. Ce sont les hommes-médecine ou le conseil des sages qui décident des noms et surnoms, selon les exploits, bévues et aventures de l'individu. Les winktes interviennent souvent pour nommer les enfants.

## Les Lois et les Châtiments

Pour assurer l'adhésion aux coutumes et la survie de la communauté, il existe des sanctions contre ceux qui transgressent les règles.

Il n'existe pas seulement une bonne façon de faire les choses, mais aussi une mauvaise façon, voire une façon illégale de se comporter. Il n'existe pas de pénalité particulière pour les malappris ou les mal élevés. La rumeur et le ridicule sont généralement un châtiment suffisant.

**Le vol** est considéré comme une offense odieuse, car la propriété personnelle est exposée à la vue de tous, sans discontinuer. La coutume est si forte à cet égard que ce genre d'infraction est rarissime. Souvent, ce sont les enfants qui volent par naïveté ou les incorrigibles inadaptés qui le font par stupidité. Un Sioux n'imagine pas voler... à moins qu'il ne s'agisse de s'enfuir avec la femme d'un autre ! C'est en effet un acte très spécial et théâtral chez les Lakotas. Cet enlèvement compte pour « un coup », car il s'agit bien d'un exploit guerrier : on ne vole pas un bien mais une femme ennemie. Bien sûr, il faut s'attendre à des représailles de l'époux et/ou des frères de la victime, allant jusqu'à la mort. D'ailleurs « voler une femme » et « se faire tuer » sont pratiquement synonymes.

Bien sûr, voler un ennemi n'est pas répréhensible ; c'est même un exploit dont on se glorifie !

**L'infidélité** conduit souvent à la défiguration ou même à la mort. L'époux d'une femme infidèle a le droit de lui couper le nez, pour la marquer d'une honte éternelle. Il lui arrive souvent de divorcer ensuite, mais ce n'est pas systématique. L'homme adultère, quant à lui, est expulsé de sa société guerrière, réprimandé par les anciens et les chefs, et souvent mis à mort par l'époux offensé. Ce délit n'est pas considéré comme un crime contre la société mais comme une atteinte aux droits de l'individu. Les représailles sont donc inévitables. Cependant, quelques-uns échappent à ce genre de conséquence grâce à leur prestige personnel très fort, et en se soumettant à une austérité véritable. Dans ce cas, personne n'ose chercher à se venger.

**Le meurtre** ne reçoit pas de punition « civile ». C'est la famille de la victime qui exerce une vengeance personnelle. Comme l'assassin choisit généralement la fuite, les proches peuvent attendre des années pour pouvoir l'attraper sans surveillance et régler l'affront. Si le meurtrier survit au courroux de la famille, il est souvent banni ou déchu de ses



droits et privilèges, ne pouvant plus exercer aucune fonction au sein de la tribu. Il peut aussi se purifier de son crime par un bain de vapeur, pendant que sa famille entame des démarches de réparation (dons divers). Les chefs et sages de la tribu interviennent dans la cérémonie, imposant en final au père de la victime et au meurtrier de fumer ensemble le calumet, pour que la « revanche soit consommée, le chagrin oublié et que chacun redevienne libre ».

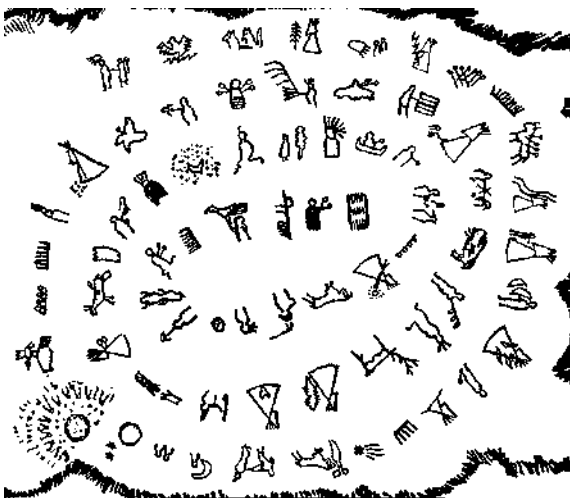
**Les autres offenses civiles**, les cas relevant du maintien de l'ordre et de la survie de la communauté (avoir enfreint les lois de la chasse commu-nautaire, s'être écarté de la colonne pendant une marche, etc.), reçoivent divers traite-ments, allant du châ-timent corporel, de la destruction du tipi jusqu'à l'exclusion, le bannissement ou la mort. Les sentences sont décidés en conseil et infligées par la société guerrière chargée de la police.

**Les offenses personnelles** sont soumises à la vengeance et aux réparations, et sont exigées par la victime et/ou sa famille, sous l'arbitrage des chefs et des sages.

## La Dette de Vie

Une personne qui « a provoqué la mort sans l'intention de la donner » doit une vie à la famille de la victime, que le décès soit dû à un accident, à une faute ou au simple hasard. Les parents du défunt choisissent de quelle façon exercer ce droit. Ils peuvent exiger la mise à mort du coupable, ou demander des compensations : adoption pour remplacer le défunt, biens matériels, promesse de services, etc. Les chefs de clans et les sages ne peuvent intervenir qu'en donnant des conseils et en apaisant les passions, pour assurer l'équilibre de la tribu et sauver l'harmonie des relations entre ses membres.

Une autre forme de dette de vie existe, quand une personne sauve la vie d'une autre ou a la possibilité de la tuer et l'épargne. Dans ce cas, elle peut lui réclamer cette vie à n'importe quel moment, jusqu'à ce que la dette soit remboursée de façon équivalente (vie du créancier sauvée ou épargnée par le débiteur). Réclamer la vie peut prendre plusieurs formes : exiger une intervention suicidaire dans une bataille, confier une mission particulièrement dangereuse, etc.



## Le calendrier et le passé

La connaissance qu'ont les Lakotas de leur passé est essentiellement une curiosité plus ou moins informelle quant à leur histoire et leurs origines réelles, traditionnelles ou mythiques. Ils peignent sans cesse ces événements par les récits qu'en font les anciens et les conteurs chaque soir, après la tombée de la nuit.

Les Indiens conservent un calendrier d'hiver. Peint sur une peau de cerf tannée, en suivant une spirale commençant au centre de la pièce, chaque dessin fait référence à l'événement le plus important de l'année. On annonce son âge en déclarant « Je suis né l'année où Aigle-Corbeau a reçu un coup de lance ».

Ce sont les phénomènes naturels et les activités qui leur correspondent qui permettent de nommer les mois :

janvier	lune de l'arbre qui craque
février	lune des yeux douloureux
mars	lune du grain qui germe
avril	lune de la naissance des veaux
mai	lune des fraises mûres ou lune des orages
juin	lune des baies mûres
juillet	lune des cerises mûres
août	lune des prunes mûres
septembre	lune des feuilles jaunes
octobre	lune des feuilles qui tombent
novembre	lune des veaux sans poils
décembre	lune du gel dans le tipi

---

## Vie quotidienne

---

### Le savoir-vivre

*« Pas-Commode était le plus impulsif de tous les guerriers. Il était si bouillant et prompt à s'emporter que souvent ses actions dépassaient sa pensée. Avec son casse-tête en pierre taillée, il avait brisé le crâne de deux jeunes écerclés qui avaient utilisé sans sa permission son poney préféré. Calmé, Pas-Commode s'était couvert d'une peau d'antilope blanche en signe de deuil, et avait offert le poney aux familles de trépassés. Les Gardiens-des-Coutumes avaient apprécié et admiré les bonnes manières de Pas-Commode. »*

L'hospitalité indienne est spontanée et généreuse quand il s'agit d'amis, de parents ou d'étrangers. Seuls les ennemis reconnus n'en bénéficient pas.

Les mots « père », « frère », « grand-père », « oncle », « enfant » sont utilisés de façon stéréotypée, sans aucun lien de famille. Plus qu'une liaison par le sang, ces mots désignent les degrés divers d'une hiérarchie politique ou sociale. Ainsi, « père » est employé lors d'un rapport d'autorité. « Enfant » est souvent utilisé pour désigner une relation de dépendance entre supérieurs et inférieurs. Quant à « frère », il marque une égalité de rapports. Les vieillards sont toujours entourés d'un profond respect. Considérés comme possédant la sagesse, ils sont consultés avant toute décision.

Il existe une véritable étiquette chez les Lakotas : les jeunes s'adressent avec déférence aux anciens, on frappe à la porte du tipi avant d'entrer, on offre la pipe à l'invité en premier, les hommes doivent s'asseoir en tailleur et les femmes les jambes sur le côté, on ne refuse pas les cadeaux offerts, on entre dans un tipi par la droite et on en sort par le côté gauche, etc.

## La guerre

Les Indiens ne possèdent pas d'armée permanente et la défense d'une tribu dépend de l'ensemble des guerriers. Chacun fabrique ses armes et choisit délibérément d'accompagner ou non un groupe dans un raid offensif.

Une tribu a toujours des ennemis. L'hostilité des voisins et le danger renforce la cohésion des clans. Détruire l'ennemi ou s'emparer de son territoire reste fort secondaire : on cherche avant tout la gloire, la capture de prisonniers, le butin, le rapt de femmes et la conquête de trophées, comme le scalp (un moyen de s'emparer de la force vitale de l'adversaire). La guerre est investie de tant de valeurs qu'être en paix est simplement synonyme de trêve. Pour les Indiens, « la guerre est un remède à la mort ». Les captifs adoptés par la tribu permettent de remplacer les défunts et d'assurer la continuité du groupe.

Tout le monde doit en permanence être prêt à se défendre. L'ennemi peut venir de toutes parts, cherchant honneur et biens aux dépens de la tribu. Il vaut mieux ne pas s'éloigner du camp la nuit tombée, car une attaque peut survenir à n'importe quel moment. On dort avec ses armes et on apprend aux enfants à ne pas pleurer pour ne pas attirer l'ennemi.

Plusieurs formes de guerre coexistent. Les chefs se défient et s'affrontent parfois jusqu'à la mort pour diriger plusieurs clans ou acquérir des droits sur un territoire de chasse. L'art de la razzia est une pratique fort courante. Mais la pratique la plus répandue reste celle de la vengeance à une offense. Un clan ne peut laisser son honneur bafoué ou un de ses membres tué sans vengeance : il décide de représailles immédiates. La vendetta est à l'origine de la violence permanente entre certaines tribus.

L'Indien accorde une grande importance à son bouclier. Il se sent surtout protégé par les signes qui l'ornent. Taillé dans le garrot d'un bison (là où la peau est la plus épaisse), durci au feu, le bouclier est recouvert d'une pièce de cuir tendue sur laquelle le guerrier peint un dessin rituel, un motif-médecine qui lui est apparu au cours d'une vision. Des plumes, des morceaux de fourrure, des scalps ou de petits sachets protecteurs fournis par le chamane peuvent compléter la décoration.

Symbole de leurs valeurs guerrières, le tomahawk est l'arme préférée des Indiens. En bois, en os ou en corne, décoré ou sculpté, il est pourvu d'une pierre ronde ou pointue, et utilisé comme arme de jet aussi bien que dans le corps à corps.



Les Lakotas affectionnent aussi les *crooked lances*, sorte de grandes cannes à bout pointu ou recourbé en crosse, qui est davantage la marque d'une dignité qu'une arme de combat mais qui, nécessité faisant loi, sert à porter des « coups » aux ennemis. Ce bâton à coup est parfois enrobé de fourrure et décorée de plumes témoignant des faits d'armes déjà accomplis.

Dans les formes traditionnelles de combat, le scalp pris sur l'ennemi mort ou blessé est signe d'exploit, tout comme le vol des biens lui appartenant. Tous les objets, les dépouilles d'un ennemi mort appartiennent au guerrier qui l'a tué.

Bien que les Lakotas exigent une totalité intégrité dans leurs relations à l'intérieur de la tribu, la survie de la nation sioux entraîne la nécessité de procéder à certaines duperies et tricheries dans les relations avec l'extérieur. Cette honnêteté entre compères et malhonnêteté vis-à-vis des étrangers est un code auquel adhèrent tous les Indiens des Plaines. D'ailleurs, on s'attend à cette même attitude chez ses voisins, pensant qu'ils sont aussi dévoués à leur tribu qu'on l'est soi-même.

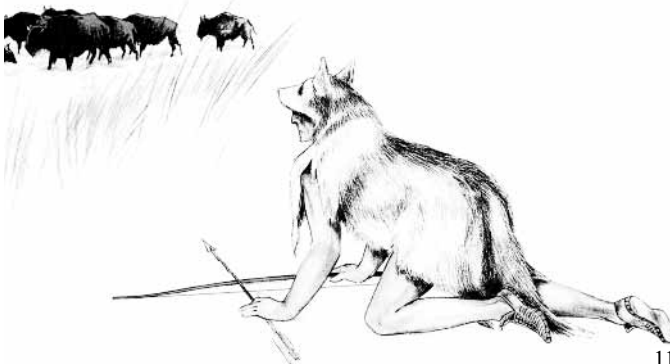
Montrer de la vanité face aux étrangers est en fait une sorte d'exhibitionnisme tourné vers l'extérieur. Prendre des risques dans la bataille, courtiser la mort est un objectif élevé et la prérogative de l'homme courageux. Il gagne ainsi de plus grandes responsabilités, et vis-à-vis des tribus voisines, son nom et sa seule présence peuvent faire basculer le sort d'une bataille, ou couronner de succès un traité ou une transaction. Faire preuve d'outrecuidance jusqu'à l'arrogance est une attitude clé pour la survie de l'individu et de la tribu.

## La Chasse

Un animal donne son unité aux grandes plaines, le bison, dont les troupeaux poursuivent leur ronde d'année en année : migration vers l'ouest et le nord au printemps, vers le sud et l'est en automne. Les peuples des plaines ont donc adopté un mode de vie nomade, en poursuite permanente du gibier. La chasse devient l'activité primant sur toute autre : pour la recherche de nourriture, mais aussi pour se procurer les matériaux indispensables à la vie, peaux et fourrures, corne, os, nerfs et graisse.

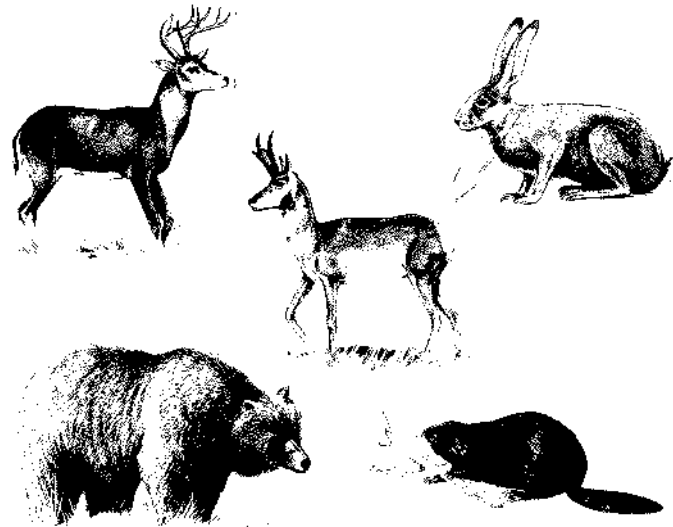
Il existe deux types de chasse : la *tate*, chasse familiale, et la *wani sapa*, la chasse communautaire obligée, complétée par la chasse individuelle menée au quotidien (pour un supplément de vivres, prélever une plume pour un vêtement, pour le plaisir ou simplement pour s'occuper).

L'habileté et le courage des Indiens sont durement mis à l'épreuve lors de la chasse au bison. Hors de la période des grands rassemblements, les chasseurs procèdent par petits groupes. Progressant à quatre pattes, dissimulés sous des peaux de loups, ils s'approchent de leur proie. Celles-ci, dotées d'un



odorat subtil mais d'une très mauvaise vue, sont habituées à la compagnie des coyotes et des loups, prédateurs naturels éliminant les faibles et les malades. La technique des chasseurs consiste à s'approcher au plus près pour décocher leurs flèches à coup sûr. Mais s'ils dépassent une limite raisonnable, ils risquent de déclencher la charge d'un mâle. Dans ce cas, l'imprudent ne doit pas trembler et doit armer solidement son tir. D'autres fois, plus prudemment, les chasseurs approchent enduits de graisse animale et cachés sous des peaux de bison. On peut alors limiter les risques et viser à bout portant au défaut de l'épaule pour atteindre le cœur. En hiver, les bisons deviennent très vulnérables dans la neige profonde : ils échappent rarement aux chasseurs munis de raquettes.

Deux autres cibles de choix s'offrent aux Indiens : le cerf de Virginie et l'antilope pronghorn. Bien sûr, ils ne dédaignent pas l'ours effrayé par les cueilleurs de baies, les blaireaux découverts par un chasseur de lapin, les tétras capturés au filet par les enfants, les écureuils, les renards, les chiens de prairie, les castors, les porcs-épics (appréciés aussi pour les piquants, qui servent à décorer vêtements et objets), les chats sauvages, les coyotes, les sconces, etc. Pour le gros gibier, on préfère généralement les pièges en rondins à l'arc (surtout pour les ours !).



La traque des bisons est « ouverte » toute l'année, mais c'est en été qu'ont lieu les grandes battues collectives. Les tribus utilisent la technique ancestrale du rabat vers une rivière ou une dépression naturelle. Une fois la stratégie définie avec précision, la bonne exécution et la réussite de l'entreprise dépendent de la discipline de chacun. Toute initiative personnelle prise par quelque jeune en mal de prouver sa bravoure est sévèrement punie, car un troupeau prématurément alerté peut s'enfuir.

Les Indiens tirent profit de toute la carcasse du bison. La viande sert bien sûr à l'alimentation. Avec la peau, on fabrique des boucliers, des vêtements, des mocassins, des couvertures, des tipis. Avec les os, des pelles (omoplates), des manches de tomahawk et des arceaux de canot (côtes), des récipients (crâne), des pointes de flèches (éclats) et divers outils. Avec les cornes, on orne les coiffures des chamanes ou des guerriers les plus valeureux, ou encore on fabrique certains arcs ou des réserves à herbes. Les dents donnent de petits outils, la cervelle sert à l'assouplissement des peaux, les sabots bouillis permettent de faire de la colle pour les boucliers, la vessie sert à fabriquer le pemican, les intestins les cordes des arcs, la queue un chasse-mouches et les bouses servent même de combustible.

## La Nourriture

Les bisons fournissent l'alimentation principale. Les mâles pèsent plus d'une tonne, les femelles de six cent cinquante à huit cents kilogrammes. La chair est consommée fraîche ou séchée. Le pemican est fabriqué à partir de viande séchée réduite en poudre et mélangée avec de la graisse, de la moelle et des baies. Conditionné sous forme de saucisses (vessie ou intestin de bison), le pemican se conserve pendant des années et constitue une réserve alimentaire particulièrement énergétique.

L'agriculture est très sommaire chez les Indiens des Plaines. En fait, on se contente généralement de récolter les céréales sauvages. Même si on pense à planter des graines, l'idée n'est pas vraiment acceptée car on ne sait jamais qui viendra faire la récolte, si les bisons piétineront le champ, etc.

## Le Nomadisme

Leur survie dépendant de la chasse au bison, les Indiens des plaines se déplacent dans la prairie au rythme des migrations des troupeaux. Les tipis s'édifient en moins d'une heure et se démontent en un quart d'heure, quand l'urgence ou la nécessité imposent un déplacement du village. La colonne de marche, très disciplinée et réglementée, avance en moyenne de quarante kilomètres par jour (jusqu'à quatre-vingt dans des circonstances exceptionnelles). Les femmes se chargent de leur édification, de préférence aux abords d'une rivière, et choisissent l'emplacement des abris en tenant compte de la place de chaque occupant dans la hiérarchie du clan.



Le travois est la charrette des Indiens des plaines. Il est constitué de deux mâts principaux attelés à un ou deux chiens, et permet de transporter des biens ou des personnes. Le chien joue en effet un rôle capital dans les migrations des Indiens des Plaines. Lui seul permet de déménager les biens et les provisions. Il est devenu le symbole de la culture lakota avant l'arrivée des Blancs : le chien tire les travois, rapporte les récoltes de fruits, monte la garde, est considéré comme un mets délicat et reste le compagnon de jeu des enfants.

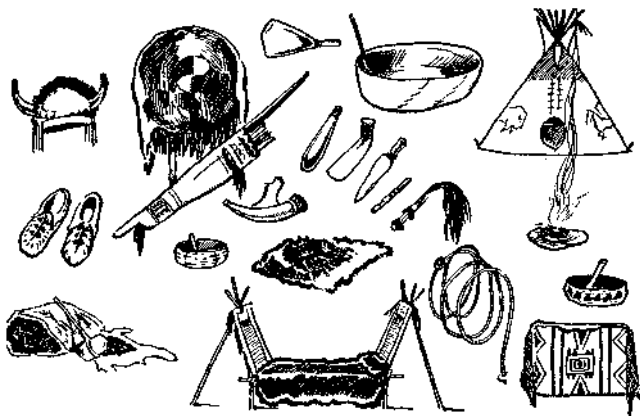
La volonté de bouger du peuple sioux ne signifie pas qu'il n'est pas attaché à la terre. Chaque bande a ses coins favoris pour installer son campement, tenir la Danse du Soleil, installer le village d'hiver. Certains sites sont même tellement aimés qu'on y revient un peu « comme à la maison ».

## L'Artisanat

L'Indien sait tirer parti des éléments familiers de son environnement : le bois, l'os, la peau, la pierre, les plumes. Il crée des objets pour son usage personnel ou pour les échanger avec d'autres tribus. Il aime s'exprimer avec les formes et les couleurs : « peins ce que tu veux, mais peins-le bien » enseigne-t-on à l'enfant. La vannerie est très répandue. Les Indiens emploient différents types de joncs et d'herbes suivant la taille et l'usage du panier. Pour les nomades, la vannerie remplit les fonctions du mobilier, elle est facile à transporter, peu encombrante, légère et solide.

L'esprit inventif se marie souvent au goût pour le travail des matières les plus étranges. On fabrique boîtes et marmites, et même des canots en cousant l'écorce de bouleau. Les vêtements sont décorés de perles, de coquillages, ou de piquants de porc-épic assouplis et enroulés autour d'un fil. Les poils d'élan, de bison, les fibres de tilleuls et d'ortie servent au tissage. Fumée, travaillée avec la cervelle de l'animal, la peau devient souple et imperméable. On teint les fibres avec de couleurs végétales vives : jaune, orange, vert, rouge ou noir.

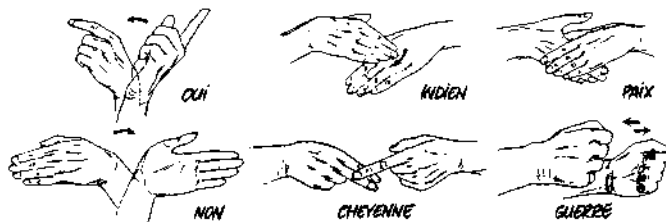
Tout comme les hommes tiennent la comptabilité de leurs exploits de guerre, les femmes font le compte de leurs réalisations, et ambitionnent d'être les meilleures. Elles incisent dans leur poignée de grattoir en corne de wapiti polis des encoches et des cercles pour tenir leur « palmarès ». De temps en temps, elles organisent des concours pour pouvoir montrer leur travail. Le berceau est généralement reconnu comme le chef-d'œuvre de la dextérité manuelle. Dans la « loge rouge » du conseil, on dessine sur la paroi du tipi des symboles pour afficher le talent manuel des femmes, tout comme les hommes y inscrivent leurs exploits guerriers.



## La Communication

Les Indiens d'Amérique du Nord ignorent l'écriture mais possèdent une puissante tradition orale. Ils se transmettent par la parole leurs lois, leur religion, leurs coutumes, leur histoire. Dans la tribu, le clan ou le groupe, les personnes âgées conservent dans leur mémoire les événements dont ils sont témoins ou ce que leur ont appris leurs ancêtres. L'Indien est donc un « homme de parole ». Les joutes oratoires, les récits épiques ou mythiques, les histoires drôles, sont fort recherchées et l'on apprécie le conteur capable de faire vibrer son auditoire au simple rythme de sa voix. Dans le monde indien, toute cérémonie est prétexte à un discours, délicatement formulé, accompagné de gestes, entrecoupé de chants et de danses. La langue a quelque chose de magique qui séduit, et le chant envoûte les esprits.

La communication ne se limite pas à la langue. Peintures et tatouages ont une signification. Il existe aussi un langage manuel de signes, un langage vestimentaire, ainsi qu'un ensemble de codes à l'aide d'éléments naturels (nuages du fumée, pierres ordonnées suivant un code, touffes d'herbes nouées, branches cassées, etc.). Le langage sifflé sert également à transmettre des messages.



Entre tribus nomades, et dans leurs rapports avec les Indiens venus des régions limitrophes, les dialectes utilisés appartiennent à sept grandes familles linguistiques, d'où une grande difficulté pour communiquer quand les intentions ne sont pas guerrières. Les Indiens ont mis au point un langage par signes, sorte d'esperanto gestuel permettant de partager des informations ou de commercer. Ce mode de communication est pratiqué avec une grande célérité, les signes s'enchaînaient rapidement les uns derrière les autres.

## Le Commerce

Les Indiens ne considèrent pas seulement le commerce comme un moyen d'obtenir les biens dont ils manquent, mais pensent qu'il est nécessaire pour nouer des alliances, entretenir l'amitié et s'informer. Plusieurs formes de commerce coexistent.

Au sein d'une tribu, les individus échangent les objets qu'ils fabriquent ou qu'ils ont acquis lors d'un voyage. Puisque l'argent n'existe pas, l'acheteur propose un objet de valeur identique à celui qu'il souhaite acquérir ou s'engage à fournir un service au vendeur, tel que l'accompagner à la chasse ou dans une opération militaire.

Une tribu organise sa stratégie commerciale en fonction de ses besoins, de son emplacement, de son environnement, et donc de ce qu'elle peut produire. Les objets, en passant d'une tribu à l'autre, gagnent de la valeur et la position d'intermédiaire commercial est donc particulièrement appréciée.

Commerce et diplomatie sont étroitement liés. Les relations commerciales se concrétisent par l'échange de jeunes garçons, qui doivent apprendre la langue, s'initier aux habitudes de la nouvelle tribu et entretenir l'amitié des partenaires commerciaux. Une opération commerciale ne se conçoit pas sans le rituel des cadeaux : offrir un présent s'apparente à un langage. Les Indiens affirment que « les cadeaux sèchent les larmes, ouvrent les portes des nations étrangères et ramènent les morts à la vie ».

Dans les plaines, de grandes foires de printemps réunissent des dizaines de tribus. Les horticulteurs vendent du maïs, les chasseurs apportent des peaux finement travaillées. Du tabac, des fruits séchés, des coquillages, des plaques de cuivre, des fourrures sont échangés.

Le troc se fait toujours selon les valeurs personnelles de chacun. Les différents peuples n'ont pas la même appréhension des richesses : « Le chamane avait échangé à un trappeur vingt peaux de castor contre un pot de fer et son couvercle; ce pot était d'une grande utilité au sorcier, il y cachait à la vue des curieux une dizaine de cailloux sacrés qui venaient d'une lointaine montagne. Le chamane considérait cet échange comme la meilleure affaire qu'il ait jamais réalisée. »

## L'Education

Les enfants sont élevés à la dure. Les nourrissons sont baignés dans l'eau froide en plein hiver, puis habitués à vivre dans des conditions pénibles ! Cette éducation est une preuve d'amour parental, car il faut accoutumer les enfants à la fatigue dès leur plus jeune âge. Les fils sont emmenés à la chasse, à la pêche, initiés à la guerre. On leur apprend à nager comme des poissons dans l'eau. Au seuil de l'âge d'homme, ils sont présentés devant le chef de guerre qui les harangue et les encourage à mener une vie d'homme. Après quoi, pour les endurcir, on leur fait subir des épreuves physiques, souvent douloureuses, telles que des blessures, on les frappe violemment à grands coups de colliers. Après cette cérémonie d'initiation, ils sont prêts à prendre leur place parmi les guerriers.

Le bébé indien est placé dans un berceau, adapté aux déplacements permanents de sa mère, qui l'accroche à un arbre pendant qu'elle travaille. Ce berceau est rembourré de mousse, de peau de bison ou de feuilles de maïs tressées; une petite gouttière permet à l'urine de s'évacuer. L'enfant est allaité jusqu'à trois ou quatre ans, puis il commence à consommer de la viande que sa mère mâche avant de la lui donner.

L'éducation consiste à observer et à imiter les adultes. La fille suit sa mère dans ses tâches domestiques; le garçon accompagne ses parents à la chasse, découvrant le sens de l'effort et le courage.



## Jeux et Danses

Les Indiens adorent jouer, tant pour l'aspect sportif de la chose que pour la possibilité de parier. Ce sont en effet des parieurs impénitents, qui misent souvent leurs objets favoris et même parfois leurs esclaves. Le pari n'est pas qu'un piment, il fait toujours partie intégrante du jeu. Cris et chants accompagnent aussi les jeux, afin de détourner l'attention de l'adversaire ou de favoriser le hasard.

Il existe des jeux pour les enfants, pour les jeunes gens et les jeunes femmes, et d'autres réservés aux adultes. Il y a des jeux d'été et des jeux d'hiver, des jeux pour deux ou de grandes rencontres opposant plusieurs équipes... Des jeux d'adresse, des jeux de bluff, et aussi des jeux très brutaux réservés aux garçons, destinés à améliorer leur endurance et leur résistance à la fatigue (comme se poursuivre avec des torches enflammées ou se lancer des mottes de boue lestées d'une braise !).

Voici quelques exemples de jeux :

- **la lutte indienne** : les deux joueurs se placent debout l'un en face de l'autre et se tiennent par la main (généralement la main droite). Dans cette variante du « bras de fer », il s'agit de faire tomber l'adversaire en le poussant et en le tirant pour lui faire perdre l'équilibre.

- **la chasse au bison** : le joueur qui incarne le « bison » reçoit un bâton de 1,50 m environ, en haut duquel est attachée une feuille de cactus découpée en forme de cœur de bison. Les chasseurs doivent toucher la feuille de leurs flèches. Le bison poursuit un peu ceux qui manquent la cible, mais il pourchasse ceux qui touchent la feuille jusqu'à ce qu'il leur pique les fesses...

- **le bâton qui glisse** : les deux adversaires se placent à quatre mètres de distance environ. Ils placent quelques objets comme mise derrière eux, et un petit bâton rouge devant eux. Avec une balle en pierre de la taille d'un œuf, il faut faire tomber le bâton de l'autre. Si l'on manque, on doit donner l'un de ses enjeux. Si on touche, on peut recommencer. Après cinq essais réussis, la main passe. Le jeu continue jusqu'à épuisement des mises.

- **les dés dans le panier** : un petit panier tressé permet de lancer les dés, trois paires de noyaux de prune peints sur une seule face. Une paire contient l'image d'un bison, l'autre d'une hirondelle et la dernière paire est noire. Les points sont comptés selon les combinaisons obtenues. Avoir tous les envers donne 32 points et permet de rafler toutes les mises. Les autres combinaisons donnant des points sont : 2 bisons et 4 envers = 10 points ; 2 hirondelles et 4 envers = 5 points ; 1 bison, 1 hirondelle et 4 envers = 1 point ; 2 faces noires et 4 envers = -5 points.

- **le mocassin divinatoire** : deux équipes se réunissent et placent leurs enjeux. Chaque équipe reçoit sept morceaux de bois pour compter les points, qu'elle confie à l'un de ses membres. Les joueurs se placent en cercle.

Chaque équipe se choisit un devin. Il reçoit un petit bâton enveloppé de peau de daim peinte en rouge, suffisamment petit pour tenir dans le creux de la main. Le devin s'agenouille face au devin adverse, bat le petit bâton entre ses deux mains en les cachant sous son vêtement. Il dissimule le bâton dans une main et puis pointe ses index vers son adversaire, dans un grand mouvement ample. Pendant ce temps, ses équipiers battent du tambour, lentement puis de plus en plus vite jusqu'à ce qu'il ait tendu les bras. Le devin adverse doit indiquer par un signe de tête quelle main cache le morceau de bois. S'il gagne, il prend le petit bâton au devin adverse et gagne un bâton de marquage. Il a gagné les préliminaires et il choisit maintenant deux complices qui cacheront les petits bâtons.

Ses coéquipiers s'agenouillent devant le devin adverse, tandis qu'il se place en retrait. Les tambours rejouent, augmentant peu à peu le tempo, tandis que les deux joueurs cachent leur bâton dans une main en agitant les bras dans

toutes les directions pour troubler le devin adverse. Celui-ci indique par un signe de main où sont cachés les bâtons (voir schéma), au moment où les tambours s'arrêtent.



Mains de l'extérieur



Mains au centre



Deux mains droites



Deux mains gauches

S'il échoue, il perd deux bâtons de marquage. S'il réussit, il gagne un bâton de marquage. Puis c'est le tour de l'autre équipe de cacher les bâtons. Le jeu continue avec une rotation des devins et des joueurs qui cachent les bâtons. Quand une équipe a perdu ses sept bâtons de marquage, les enjeux sont distribués à l'équipe gagnante. On enchaîne toujours plusieurs parties, pour laisser aux autres joueurs une chance de « se refaire »...

### LA « GHOST-DANCE »



Une nouvelle saison, une chasse, un événement de la vie sont autant d'occasions de danser, chanter, conjurer le mauvais sort, remercier les esprits, et de se faire plaisir dans le tourbillon des sons et des mouvements. Les chants et les danses se mêlent ainsi à de nombreuses activités, profanes ou rituelles. Les principaux instruments sont la crécelle, le tambour, les flûtes et les sifflets et surtout la voix humaine. Les chants accompagnés au tambour sont le fondement de la musique indienne.

Terminons par une activité de loisir bien particulière : les commérages. Leur côté négatif est combattu en mettant en valeur la qualité de sincérité (voir : les vertus indiennes). Mais ils ont aussi leur utilité. Dans un groupe où tout le monde connaît tout le monde, le fait de parler est une sorte de contrôle permanent. Tout le monde parle, les jeunes, les vieux, les hommes et les femmes, et raconte des histoires sans fin. Cela permet de maintenir un certain « esprit de corps », et de rappeler aux gens les bonnes règles de conduite : ressasser les erreurs des autres ne fait que renforcer aux yeux des Lakotas les codes de comportement. Cela facilite aussi le contrôle de ceux qui transgressent les lois.

« *Tout ce que font les Indiens se fait en cercle, car le Pouvoir du Monde œuvre toujours en cercle, et toutes les choses tentent de devenir rondes... Le ciel est rond, tout comme les étoiles. Le vent, dans sa plus grande puissance, tourbillonne. Les oiseaux font leur nid en rond, car ils ont la même religion que nous... Même les saisons forment un grand cercle dans leur changement, et reviennent toujours là où elles étaient. La vie d'un homme est un cercle de l'enfance à l'enfance, et il en est ainsi dans toutes choses où existe le pouvoir.* »

Élan Noir, homme saint des Sioux Oglala

## La Religion

L'Indien est animiste. Il considère tous les éléments de la nature comme des êtres vivants, pourvus d'un esprit, bon ou mauvais, et ce jusqu'au caillou le plus insignifiant. Il vit en harmonie avec la nature et chacun de ses actes est teinté de sacré. Si les bisons sont nombreux dans la plaine, c'est parce que les esprits ont exaucé les prières du chasseur. La vie consiste à se concilier ces esprits, à les respecter, à détourner leurs forces néfastes. Un esprit suprême, mystérieux et inaccessible, *Wakan Tanka*, domine l'univers, mais il se désintéresse du sort des hommes. Il se manifeste à travers le vent, qui court sur le lac, ou par le grondement du tonnerre sur la plaine.

Parler d'une religion indienne relève de l'abstraction occidentale, tant elle s'exprime de façons diverses. Pour la plupart des Indiens, des forces supérieures qui s'incarnent en un ou plusieurs dieux dominant le monde. Ils croient en les forces visibles de la nature, et tout particulièrement dans celle qui leur apparaît prédominante : le soleil. Mais ils vénèrent également le tonnerre, la pluie, le feu, la fécondité... La vie sur terre est bien trop éphémère pour qu'il croie que l'homme y a la plus haute place. Les forces de la nature sont si grandes qu'il est inconcevable d'en méconnaître l'omnipotence. L'homme doit respect et gratitude à la Nature pour qu'il lui soit permis d'exister au sein d'un univers aussi imposant.

Les Indiens se laissaient rarement aller à l'anthropomorphisme quand il s'agit de la représentation des forces naturelles. Elles s'incarnent souvent dans des animaux, loup, ours, ou d'avantage encore dans des oiseaux, dont l'aigle et le fameux *oiseau-tonnerre*. Ce dernier est très populaire chez les Indiens des Plaines. Symbolisé par l'aigle ou le faucon, il survole le monde. Un simple battement de ses ailes fait éclater le tonnerre, le clignement de ses yeux fait jaillir les éclairs, les vents violents naissent de sa fureur. Il porte la foudre dans ses serres, jusqu'au sol. Se coiffer de ses plumes offre une protection divine, impressionne l'adversaire, conforte la fierté du guerrier.



La mythologie des Indiens est très variée. Il existe un grand nombre de récits racontant la naissance du monde, l'origine des animaux ou tout simplement la manière de fabriquer une maison. Elle donne également un fondement aux usages de la société : elle explique pourquoi le chasseur doit se purifier après avoir tué le gibier ou comment une danse ou une cérémonie a été révélée à un « ancien ». Elle fournit une raison à chaque chose et à chaque rite. Elle donne un sens à tout ce qui semble ne pas en avoir. Le Grand Esprit a créé le monde, mais il s'est rapidement déchargé de ce travail délicat sur un personnage original, à tête d'animal et à corps humain, *le Décepteur*. Représenté sous la forme d'un coyote, le Décepteur parcourt le monde, vole, ment, ne pense qu'à séduire les femmes et, entre deux farces grossières, invente la douleur, le rire ou les rivières.

Un père explique à son fils : « Si tu n'acquiesces pas un esprit pour t'aider, tu ne seras jamais considéré par tes autres compagnons. » Devant la multitude d'esprits et de forces qui agite le monde, l'Indien a besoin d'une protection et il la trouve dans cet esprit, son totem personnel, que des visions successives lui ont fait découvrir. Il dialogue avec cet esprit, lors des rites collectifs et des danses, et trouve le sens de sa vie en interprétant les signes qu'il lui envoie.

A propos, dans la culture indienne, on n'essaie jamais de convaincre un individu de changer ses croyances (les missionnaires ont du fil à retordre...).

## L'univers et ceux qui le gouvernent



A l'origine, il y a *Wakan Tanka*, « le Grand Mystère ». Il est un et multiple. Il est tous les dieux, tant supérieurs qu'adjoints. Il est le père des dieux, il est ensemble les dieux du bien et du mal, le visible et l'invisible, le physique et l'immatériel, car il est tout en un.

Les dieux n'ont pas de commencement et n'ont pas de fin. Certains sont unis par des liens de parenté. Cependant, ils n'ont ni père ni mère car tout ce qui naît vient à mourir. Puisque les dieux ont été créés et non

enfantés, ils ne mourront pas. L'humanité ne peut comprendre ces concepts en entier puisqu'ils font partie du Grand Mystère. Le concept d'un dieu unique, incarnant ce Grand Mystère et doté de multiples manifestations constitue le fondement de la philosophie sioux.

Les Lakotas considèrent que ceux qui gouvernent l'univers sont l'Univers. *Wakan Tanka*, en tant qu'énergie, se répand sur terre et est le premier dieu. Parce qu'il est à la fois le bien et le mal, son être est divisible. Comme figure du bien, il est constitué de quatre parties, divisibles et redivisibles en seize dieux.

La hiérarchie des dieux lakotas est assez complexe. *Wakan Tanka*, tout en étant l'Un, est décliné en différents niveaux de

manifestations et s'identifie à chacun d'eux. Dans cette conception du monde, le nombre quatre revient sans cesse. *Wakan Tanka* possède quatre noms : il est Dieu, le Grand Esprit, le Créateur et le Grand Administrateur.

En descendant dans la hiérarchie, il y a quatre dieux créateurs, dits supérieurs : *Inyan* le Roc, *Maka* la Terre, *Wi* le Soleil et *Skan* le Ciel. Chacun d'eux régit un domaine particulier de l'univers. *Inyan* (le Roc) est l'ancêtre de tous les dieux et de toutes les choses, il est l'avocat de l'autorité suprême et le dieu des arts. *Maka* (la Terre) est la protectrice des ménages, et la mère de toutes les choses vivantes. *Skan* (le Ciel) est la source de toutes forces et de tous pouvoirs, et arbitre les dieux et les esprits. *Wi* (le soleil) est à la première place car il est le Grand Dieu ayant tous les pouvoirs, le défenseur de la bravoure, du courage, de la générosité et de la fidélité.

Après ces dieux supérieurs viennent les dieux associés. Comme *Wakan Tanka* s'identifie aux dieux supérieurs, ceux-ci s'identifient à leurs associés. L'associée du soleil *Wi* est *Hanwi*, la lune. Femme du soleil, elle indique le bon moment pour les entreprises d'envergure. *Tate*, le Vent, associé du Ciel, contrôle le cycle des saisons et reçoit les esprits sur la route de la spiritualité. *Wohpe*, fille du Soleil et de la Lune, associée à la Terre, est connue pour sa beauté. Elle est la grande médiatrice et patronne de l'harmonie et du plaisir. *Inyan* le Roc a comme associé *Wakinyan*, celui qui a des ailes, maître du tonnerre et des éclairs. C'est aussi le patron de la propreté.

Puis viennent ceux qui sont parents avec les dieux, les dieux subordonnés. Ce sont *le Bison*, *l'Ours*, *les Quatre Vents* et *le Tourbillon*. Viennent enfin les *Wanalapis*, ceux qui ressemblent aux dieux, qui sont des concepts philosophiques abstraits (dits dieux inférieurs) : *l'Esprit*, *le Fantôme*, *Ce qui ressemble à l'Esprit* et *la Force en puissance* (on vous rassure : on ne comprend pas tout non plus...).

Ces quatre groupes principaux (dieux supérieurs, associés, subordonnés et inférieurs) forment le Grand Mystère qui est Un en seize parties.

Ces puissances bienveillantes ont leur contrepartie. Les dieux maléfiques sont nombreux. Ils ont un rang et un statut défini, mais sont généralement indépendants les uns des autres.

*Iya* est leur chef personnifié par le Cyclone, maître de toutes les malveillances, monstre mangeur d'animaux et d'hommes, dont l'haleine fétide apporte la maladie. Ce groupe d'esprits mauvais comprend aussi des monstres, des esprits des eaux, de la forêt, des lutins, des démons du mal et d'autres éléments négatifs. *Iktomi*, le premier fils de *Wakinyan* le Roc, est un dieu déchu, appelé *le Fourbe*. Il y a aussi *Waziya le Vieil Homme* (ou *le Magicien*), *Wakanaka la Sorcière*, sa femme, et leur fille *Anunk'ite* la Femme aux deux visages. N'oublions pas *Gnaski*, le Bison fou, qui préside à l'injustice en apportant la démence et la paralysie ; les *Unktehis*, monstres marins, qui capturent les hommes pour les transformer en bêtes ; les *Nini Watus*, esprits des eaux, qui prennent l'apparence de vers et provoquent maux et souffrances de toutes sortes, et entraînent la putréfaction ; les *Gicas*, nabots qui causent des accidents tandis que les *Can Otis*, habitants des arbres, font s'égarer le voyageur...



## L'homme-médecine

« Le chamane a plus d'inspiration que le chef, qui est l'homme le plus érudit de la tribu. Il guérit les malades par l'imposition des mains, ses prières, ses incantations et ses chants célestes. Il infuse une nouvelle vie dans le patient, et accomplit de merveilleux exploits. Il se vêt de peaux de jeunes animaux innocents, comme le faon; il se décore avec le plumage d'oiseaux inoffensifs, comme la colombe ou le colibri... »

Winnemucca, indienne paiute

La religion indienne suppose des intermédiaires avec les divinités. Ce sont les chamanes, qui connaissent les rituels et les chants sacrés. De manière générale, leurs fonctions religieuses sont associées à des responsabilités politiques, la politique et le religion s'interpénètrent quotidiennement. En fait, c'est un personnage pourvu d'un grand prestige et d'une influence décisive.

Le chamane possède différentes fonctions, dont celle de guérir les maladies. Il est ainsi supposé avoir un lien spécial avec les forces surnaturelles, en particulier avec le tonnerre, et être associé avec un des animaux symboliques de la tribu (ours ou loup). En effet, les Indiens attribuent une cause surnaturelle à la maladie : la transgression d'un tabou, le vol de l'âme par un esprit, ou l'action maléfique d'un chamane adverse. Les blessures simples ou les indispositions légères sont soignées par une guérisseuse ou une personne adroit connaissant les remèdes. Dans tous les cas, les soins sont payants, mais si le traitement échoue et si le malade meurt, la famille exige le remboursement !



Mais les services du chamane ne se limitent pas aux soins médicaux. Il peut apporter une aide efficace dans les combats avec les tribus voisines, ou dans la récupération de biens volés. Il peut prédire l'avenir, voyager au pays des morts et en faire revenir une âme. Il peut interpréter les rêves, quelquefois jeter un sort. Formé à la connaissance du monde, il est capable d'établir un rapport avec les esprits supérieurs, interpréter les règles de l'univers, les expliquer et donner des conseils pour se conduire en bonne et due forme. La perception qu'il a du pouvoir des dieux supérieurs est accompagnée d'humilité, de sensibilité, d'intimité et de familiarité. Il a la responsabilité des cérémonies et conduit les rituels. Il est le guide spirituel, le conseiller, le sage digne de foi que l'on consulte.

Comment devient-on chamane ? Le maître apprend au jeune enfant à lire les signes de la nature, et à sélectionner les plantes. Il enseigne également la méditation et la transe. Après avoir provoqué des visions, le jeune chamane se compose un sac-médecine où se trouvent talismans et bâtons-tonnerre. Son éducation achevée, il pourra enfin voir l'invisible. L'une des dernières phases de son initiation est la participation à la redoutable Danse du Soleil.

## Les cérémonies et rituels

Offerte à la Terre, au Ciel et aux Quatre Vents, la pipe sacrée symbolise le lien entre l'homme et le Grand Mystère. Le fourneau de la pipe représente la terre ; le tuyau, la fécondité de la nature ; la fumée est le souffle du Grand Esprit. Le tabac a des propriétés mystiques : « fumer, c'est prier ». Fumé en communion, le calumet symbolise la paix et sert de médiateur tangible avec Wohpe, fille du Soleil et de la Lune, la Vierge du Bison Blanc. Il permet de lui demander son aide. En tant qu'intermédiaire entre les esprits supérieurs et les hommes, Wohpe transmet son pouvoir à la fumée du tabac par le biais de la pipe. Lorsqu'un chamane la fume pour obtenir le pardon d'un dieu ou se le rendre propice, c'est la divinité elle-même qui entre en communication avec lui.



Le contact avec la ou les divinités est obtenu par des cérémoniaux d'importance variable. Accordant une grande importance à ses songes, l'Indien recherche un état second propice aux visions et aux hallucinations (notamment en fumant le tabac ou en fréquentant la tente à sudation, purification nécessaire avant toute cérémonie). Les visions sont un moyen d'atteindre le divin, surtout lorsqu'elles résultent d'hallucinations provoquées par des bains de vapeur, l'absorption de substances végétales ou la souffrance volontaire (jeûne, privations, tortures). La danse reste le moyen favori pour atteindre le divin, la plus connue étant la danse du soleil.

De l'interprétation de ces visions dépendait toute décision importante pour l'individu ou la tribu : guerre, chasse, migration du village...

Afin d'écarter le spectre de la famine, la période de chasse s'ouvre sur des cérémonies rituelles, des prières et des purifications afin d'obtenir la bienveillance et la protection des esprits (comme par exemple la danse du bison).

La guerre n'est jamais entreprise sans cérémonie préliminaire et maints tabous associés aux activités guerrières sont strictement observés. Les guerriers partent au combat avec la conviction qu'ils n'en reviendront pas, et prévoient leur propre mort. Ils emportent souvent avec eux des objets sensés conférer force et protection. Beaucoup de clans guerriers comprennent un chamane dont le rôle est de secourir et de conseiller.

Les sacs-médecine sont personnels et très importants. Il renferme différentes substances naturelles, que l'on choisit grâce à l'aide de son totem personnel. L'une des pires choses que l'on puisse faire à un Indien est de lui voler ou de détruire son sac-médecine. Par conséquent, l'un des plus grands cadeaux que l'on puisse faire est de donner son sac-médecine.

## La danse du soleil

La quête de la vision est une affaire individuelle entre un homme et un esprit. La Danse du Soleil est l'affaire de la nation, car le peuple y rejoint l'univers. Son nom est trompeur, car cette danse s'adresse à tous les éléments surnaturels et non au seul soleil.

Après une préparation de plusieurs mois, les hommes s'engagent dans ce rite pour une de ces quatre raisons :

- par respect d'un vœu, en remerciement d'une faveur accordée dans un moment de détresse ou de nécessité. On promet de s'offrir en sacrifice si l'on est sauf à la fin d'une bataille, ou si la vie d'un enfant malade est épargnée. Faillir à son serment est synonyme de malheur.

- pour obtenir l'aide des forces surnaturelles pour une entreprise personnelle

- pour obtenir l'aide des forces surnaturelles pour une tierce personne

- pour devenir chamane et attirer le regard des forces surnaturelles sa personne



La Danse du Soleil se tient en général en plein été, et dure plusieurs jours. La cérémonie a lieu autour d'un mâit choisi par la main d'une vierge, autour duquel sont disposés des crânes de bison et des peaux, de façon à délimiter un espace sacré, souvent enclos dans une hutte. Les danseurs sont dirigés par un chamane et accomplissent des figures rituelles, assez variables. La danse s'accompagne de mutilations volontaires sur le dos ou la poitrine, par l'injection de broches en bois dans le corps. Les danseurs sont ensuite suspendus pendant de longues heures par ces broches, où accroche même leurs armes ou des crânes de bison pour augmenter la charge... et la souffrance.

La Danse du Soleil est la quintessence de l'expression religieuse des Sioux. Ils rassemblent leur voix dans une même supplique et les plus forts participent activement au sacrifice. Les danseurs se donnent physiquement pour trouver le chemin de la vraie vie et s'imposent des souffrances terribles pour le bien-être des autres. Se soumettre à la torture, c'est faire preuve publiquement de son altruisme, en gommant son ego et en niant son propre instinct de conservation.



## Le Monde des Esprits

L'Indien croit que le monde souterrain où règnent les esprits est peuplé de puissances maléfiques qu'il faut redouter, ou de puissances bénéfiques qu'il faut honorer. Le tonnerre, les éclairs, la sécheresse sont la rançon à payer pour mériter les bienfaits de la nature : le renouveau du printemps, l'eau des ruisseaux, les fruits des arbres...

Il faut évoquer ces esprits avec ferveur pour que rien ne viennent troubler le bel ordonnancement des choses, pour que le soleil se lève chaque matin, que le printemps succède à l'hiver, que la chasse soit fructueuse ou la récolte abondante.

Tout ce qui se passe dans la vie trouve son reflet dans le monde des esprits. La chance, la malchance sont dues à leur intervention...

On peut rencontrer diverses formes d'esprits dans le monde souterrain : esprits divins, totems animaux, fantômes, âme des morts qui n'ont pas sutrouver le chemin des chasses éternelles, démons maléfiques ou farceurs... Brave est celui qui s'y aventure pour y trouver les réponses à ses questions !

## Tatouages et peintures faciales

Tatouages, peintures faciales et corporelles sont connues pour leurs vertus protectrices. Le guerrier y voit aussi un moyen d'impressionner ses adversaires par un système de marquage témoignant de sa bravoure et de ses exploits.

Quelques exemples : quelqu'un qui barre son front d'un trait noir indique « Ne me dérangez pas. Je veux être seul avec mes pensées. » Deux traits sur la joue (un bleu, un jaune) signifie que l'on est porteur d'une grande nouvelle.

## L'initiation à l'âge adulte

Tous les Indiens attachent une grande importance au passage de l'état d'enfant à celui d'adulte, et les transformations du corps impliquent des rites particuliers afin de ne pas perturber les relations avec la nature.

L'adolescence de la jeune fille, ses premières règles, lui confère le pouvoir de donner la vie. Ce nouvel état est célébré par une fête. Les jeunes filles doivent y faire une course à pied, et certains affirment que de la distance de la course dépend la vie future de la jeune femme.

L'initiation d'un garçon est un peu plus longue et complexe. Il subit d'abord des épreuves de résistance à la faim, à la fatigue, à la douleur, aux intempéries, pour montrer qu'il est devenu un brave. Il participe ensuite à une cérémonie où sa mère renonce publiquement à son enfant pour indiquer qu'il a acquis son autonomie.

Puis le jeune homme se retire pendant plusieurs jours en observant un jeûne absolu. Affamé, transi de froid, il attend que son esprit protecteur se manifeste : c'est le premier animal qu'il voit en rêve. Il ne doit plus jamais tuer un spécimen de cette espèce mais s'en inspirer pour constituer sa médecine personnelle. Celle-ci est constitué par un ensemble de petits objets rassemblés dans un sac, talisman que chaque guerrier porte sur lui. Il lui est indispensable, non pour se soigner, comme la traduction le laisserait supposer, mais pour se protéger et y trouver les présages qui guideront ses décisions, à appeler l'esprit en cas de danger et à prévenir les maladies.

La vision apparue, le dialogue établi, le jeune homme retrouve les siens. Son « sac médecine » à sa ceinture témoigne de sa rencontre.

## La mort

Un brave qui voit sa mort venir entonne son chant de mort. Il se prépare ainsi au changement de monde, et accepte pleinement sa destinée. La tribu chante aussi un chant de mort pour apaiser les âmes des trépassés, quand un décès survient dans le camp.

Les défunts reposent sur une plate-forme exposée aux vents. Dans certains sites sacrés, le corps est déposé dans une tombe souterraine. L'âme va suivre la Voie Lactée pour se rendre jusqu'aux Terres des Chasses Éternelles. A sa mort, les biens personnels d'un homme sont enterrés avec lui et on tue ses chiens. Il n'y a ni dernières volontés, ni legs d'héritage. C'est pendant la vie que l'on distribue ses biens matériels.



La famille redoute l'âme errante, le fantôme qui viendra troubler son sommeil. Des rites de purification accompagnent le décès afin que l'âme satisfaite demeure dans l'au-delà. Pour éviter de troubler son âme, le nom du défunt ne sera jamais plus prononcé, et on le désignera par périphrases...

Reste la question de la conception de l'au-delà. Il ne tient pas une grande place chez les Indiens. Ils n'ont pas la conception d'un châtimement pour l'expiation des fautes, ou d'un paradis. Les morts continuent à vivre comme auparavant, qui chassant le bison et vivant sous son tipi, qui allant à la pêche et revenant dans son wigwam.

Une cérémonie très importante est quelquefois effectuée par les Lakotas. C'est une cérémonie de dénantisement, dite de la « possession de l'esprit du revenant ». Quand des parents perdent un enfant, ils gardent pendant un an une mèche de cheveux du mort. Ils passent ensuite leur temps à rassembler une grande quantité de vêtements, d'ustensiles, de chiens, de nourriture, aidés par leurs proches. Au bout d'un an, lors de la cérémonie finale et de la fête qui s'ensuit, les parents donnent « jusqu'à la faillite » tout ce qu'ils ont accumulés à la tribu assemblée. Puis ils démontent leur tipi, et l'offrent à quelqu'un, avant d'ôter leurs vêtements et de les donner. Nus, sans biens, sans habitation ni nourriture, ils montrent ainsi à quel point l'être qu'ils ont perdu leur était cher. Peu de temps après la cérémonie, amis et proches les invitent à un repas et se réunissent pour leur trouver des vêtements, un tipi et l'indispensable...



## Pour approfondir le sujet

Quelques livres de référence (où nous avons largement puisé ...)

• **Le plus complet** : *Les Sioux. Vie et coutumes d'une société guerrière*. Royal B. Hassrick. Ed : Albin Michel, collection Terre Indienne (il a été déchirant de ne sélectionner pour ce résumé qu'une infime portion des faits mentionnés dans ce livre, faute de place...)

• **Le plus simple** : *Au temps des Indiens d'Amérique / A l'époque de la conquête*. Philippe Jacquin. Ed : Hachette Jeunesse, collection *La vie privée des hommes*.

• **Le plus synthétique** : *Les Indiens d'Amérique*. Claude Fohlen. Ed : PUF, collection « Que sais-je ? »

• **Le plus illustré** : *Atlas des Indiens d'Amérique du Nord*. Gilbert Legay. Ed: Casterman (pages 33-51)

• **Le plus « conquête de l'ouest »** : *Mœurs et histoire des Indiens d'Amérique du Nord*. René Thévenin & Paul Coze. Ed : Petite bibliothèque Payot.

Et quelques films moins stéréotypés que la plupart:

- *Danse avec les loups*
- *Un homme nommé cheval*
- *Little big man*
- *Jeremiah Johnson*



## LICENCE D'UTILISATION

1. Ce texte et les illustrations qu'il contient sont distribués «tels quels» et sans garanties aucune en ce qui concerne sa valeur marchande ou n'importe quelle autre garantie à la fois expressément dite ou suggérée. En particulier, aucune garantie n'est donnée concernant l'adéquation du produit avec les attentes de l'utilisateur.
2. Toute responsabilité du revendeur se limitera exclusivement au remplacement du produit s'il s'avère défectueux.
3. Les concepteurs de ce document se réservent le droit de ne distribuer en version sharegame qu'un document incomplet, éventuellement complété après inscription. Ce même document peut être révisé à tout moment.
4. Aucun ajout, aucune modification ne doivent être fait aux textes ainsi distribués sans accord écrit préalable.
5. Vous êtes en droit de distribuer des copies de ce document à qui vous voulez, sans charge aucune, à condition qu'il s'agisse de l'intégralité du présent document, dans sa version sharegame, y compris cette licence. Vous n'avez en aucun cas le droit d'exiger pour cette redistribution un paiement ou une donation. Toute utilisation à des fins commerciales est interdite sauf autorisation écrite.