



Les esprits et leurs manifestations
temporelles comme concept fondamental
de la religion des Dan (Liberia – Côte d'Ivoire, 1960)

Hans Himmelheber
Wowoa Tame-Tabmen

Museum Rietberg Zürich
Fondation Koble des Mandé Sud

Les esprits

de la religion des Dan

DOCUMENTS SUR LES CULTURES ET HISTOIRE DES MANDE SUD (Vol. 3)

Fondation Koble des Mandé Sud
Man Côte d'Ivoire
BP 627 Man

fondationkoble@gmail.com

Museum Rietberg Zürich
Gablerstrasse 15
CH-8002 Zürich
Suisse

www.rietberg.ch

Les esprits et leurs manifestations temporelles comme concept fondamental de la religion des Dan (Liberia – Côte d'Ivoire, 1960)

Hans Himmelheber

avec la collaboration de

Wowoa Tame-Tabmen

Introduction et Epilogue par
Mamadou Kamara

Fondation Koble des Mandé Sud

Préface par
Eberhard Fischer

Museum Rietberg Zürich

6	Préface par Eberhard Fischer, 2022
10	Introduction par Mamadou Kamara, 2021
18	Avant-propos Hans Himmelheber, 1960
19	I Concepts fondamentaux de la religion Dan
24	II Les Fétiches
29	A Les fétiches qui assistent leurs détenteurs en cas de détresse
44	B Les fétiches qui rendent les propriétaires riches et puissants
47	C De, l'esprit du village et de divination
57	D <i>Gor-dü</i> , l'esprit des léopards
65	III La double incarnation d'un esprit
65	A Sorciers
70	B Deuxième existence en tant qu'animal
77	C Les interdictions
78	IV <i>Gle</i>, les masques
80	V Les esprits dans l'être humain
82	VI Dieu et les esprits
82	A Dieu juge les esprits des morts
83	B Création des esprits par Dieu
86	Résumé
88	Bibliographie
90	Epilogue par Mamadou Kamara, 2017

Préface par Eberhard Fischer

2022

Plus de 60 ans sont passés depuis que mon père Hans Himmelheber (1908-2003) et son collaborateur Wowoa Tame-Tabmen, également connu sous le nom de George W. Tahmen, (1932-200 ?) ont essayé d'en savoir plus sur les idées religieuses et la vision du monde des Dan à Nyor Diapleu (N.O. Liberia). C'était en 1960. Peu de temps avant, en 1958, la monographie « Die Dan – ein Bauernvolk im westafrikanischen Urwald », rédigée par mes parents Hans et Ulrike Himmelheber, avait été publiée en allemand en tant que « résultat de trois expéditions ethnologiques dans l'arrière-pays du Liberia, 1949/50, 1952/53 et 1955/56 ». ¹ Sur la base d'expériences personnelles ainsi que de rapports d'hommes et de femmes Dan, leur vie quotidienne y est décrite : leur mode de vie, leur alimentation, les métiers, les parcours de vie, la vie de famille, les rapports juridiques et également les sociétés secrètes importantes. Sur 40 pages les idées religieuses sont également abordées. Pourtant, mon père pensait à l'époque qu'il n'avait pas « compris » les bases essentielles de leur compréhension du monde, qu'il n'avait pas fait l'expérience de ce qui, pour les penseurs Dan, « tient – au plus profond – le monde ensemble ».

En 1952 déjà, mes parents avaient appris à connaître et à apprécier le collaborateur de mon père, George W. Tahmen. ² C'était le fils aîné du célèbre forgeron et sculpteur de masques Tame, fils de Blo, ³ et, lors de deux voyages dans les années 1950, il était devenu pour Hans et Ulrike Himmelheber « l'interprète et explicateur Dan ». Il avait également fait ses preuves en tant qu'agréable compagnon de voyage et, au début de l'été 1960, mes parents l'avait invité à passer six semaines à Heidelberg. Ils introduisirent ce jeune homme curieux, sorti de l'école missionnaire mais sans emploi, dans leur cercle d'amis, lui montrèrent la vie en ville et à l'université et firent avec lui des excursions dans les

montagnes, visitèrent des musées, des châteaux et des églises, bref, lui firent découvrir la « culture européenne ». George s'intéressait à tout, c'était un invité avide de connaissances que ma mère, en particulier, appréciait beaucoup.

Lors de cette visite à Heidelberg (qui sera suivie d'une autre 15 ans plus tard), George Tahmen se rendit compte à quel point lui-même, qui avait passé une grande partie de sa jeunesse dans une mission protestante et avait donc manqué d'importants rituels d'adolescence, ne connaissait pas les idées religieuses de ses proches et combien sa compréhension de la divination, de la sorcellerie et de la guérison, mais aussi du lien entre les esprits et les masques, était limitée, pour ne citer que quelques-unes des questions en suspens. Il a donc volontiers accepté qu'en automne Hans Himmelheber l'accompagne dans son village natal de Nyor Diapleu pour y rencontrer et interroger les anciens, en particulier ceux qui avaient une expérience spirituelle, hommes et femmes, afin de rédiger un rapport bien étayé sur la religion des Dan.

Si je me souviens bien, mon père avait déposé une demande auprès de la Fondation allemande pour la recherche afin d'obtenir un soutien, et cet appui financier lui a été accordé. A Heidelberg déjà, mon père et George Tahmen étaient convenus que, de début octobre à mi-décembre, ils résideraient ensemble dans le village natal de George, Nyor Diapleu, afin de collecter le plus d'informations possible sur la religion Dan.

En 1960, Nyor Diapleu (comté de Nimba, nord-est du Liberia) pouvait être considéré comme un village Dan « typique » ou « traditionnel », car il était relativement éloigné de l'administration libérienne. Il n'y avait qu'un seul commerçant mandingue de noix de cola dans le village, et il était peu respecté en raison de sa pauvreté.

Au départ, il n'était pas prévu que je participe également à ce voyage. J'avais alors 18 ans et j'avais commencé mes études universitaires d'allemand et d'histoire en été ; mais le destin a bien fait les choses et j'ai pu accompagner mon père au Liberia, à Nyor Diapleu – et découvrir ainsi l'ethnologie comme mon futur métier. Mon père m'a engagé comme assistant. Il m'a confié la tâche de filmer pour lui la sculpture de masques et la performance de personnages masqués et, accessoirement, de pratiquer la « documentation ethnographique » en enregistrant des traditions orales sur l'histoire de Nyor Diapleu. J'ai été heureux dans ce travail et j'ai trouvé ma profession à Nyor Diapleu. ⁴

Hans-Jürg Kuhn, un jeune zoologiste qui avait grandi à proximité de mes parents à Heidelberg et qui était souvent invité chez nous, a également accompagné mon père dans ce voyage de 1960. Il avait déjà terminé avec succès ses études de médecine et, lors de son premier séjour en Afrique, il a étudié – pour le compte de l'Institut anatomique Senckenberg de l'université de Francfort-sur-le-Main – la répartition des mammifères au Libéria, en particulier des singes, des chauves-souris et des musaraignes.

A Nyor Diapleu – où il fallait à l'époque marcher environ 40 km, où il n'y avait pas d'électricité, pas de conduite d'eau, pas de liaison téléphonique, etc. – nous habitions dans le quartier du village des parents de George Tahmen, dans deux huttes rectangulaires avec des toits en tôle ondulée et deux petites pièces chacune, et nous avions un jeune homme comme aide ménagère. Nous prenions nos repas ensemble, cuisinés par la femme principale de George, mais le reste du temps, nous faisons chacun notre travail séparément. Moi, j'étais la plupart du temps au village chez les sculpteurs de la famille de George Tahmen ou, en compagnie de mon interprète du même âge, Peter Ma, je faisais des interviews sur l'histoire du village transmise oralement d'une génération à l'autre.

Mon père travaillait tous les jours avec George Tahmen, et cela de manière très intensive. Il s'agissait d'abord de savoir quelles étaient les personnalités spirituelles du village et si elles étaient prêtes à s'exprimer sur leurs capacités et leurs activités, puis d'aborder des questions sur leur vision du monde, c'est-à-dire de mener avec elles des interviews sur les représentations traditionnelles ou de les inciter à raconter leurs expériences et leurs pensées.

Lors de leur premier voyage chez les Dan (1949/50), Hans et Ulrike Himmelheber avaient déjà remarqué que les Dan n'étaient pas seulement prêts à raconter leur vie, mais que beaucoup d'hommes et de femmes ressentaient le besoin de parler d'eux, de leur vie, de leurs succès et de leurs déceptions, et en particulier de leurs réalisations et de celles de leurs ancêtres.

A Diapleu, Hans Himmelheber et nous, les deux garçons, étions évidemment bien vus de tous, non seulement par les parents de George Tahmen, le clan Lano, mais aussi par les habitants en général, notamment du chef de clan Miame à Butulu jusqu'au chef de village Bendè. Les notables du village se réunissaient souvent sur la place devant la ferme de George Tahmen pour nous souhaiter la bienvenue. C'étaient des occasions où l'on prononçait des discours d'amitié et distribuait des cadeaux. George présentait la raison de notre présence et concluait en soulignant que les hommes étaient heureux de répondre aux questions et de voir Nyor Diapleu devenir si célèbre. Lors des interviews individuelles qui suivaient, Hans Himmelheber a travaillé sans magnétophone ; les informations de George ont été traduites en anglais et notées par HH phrase par phrase. Ces textes ont ensuite été traduits en allemand. (Je ne me souviens pas quand et où cela s'est passé ; les documents conservés dans les archives du Musée Rietberg peuvent certainement nous éclairer sur ce point). Mais je me souviens qu'il n'y avait pas seulement des interviews individuelles, mais aussi des discussions en groupe, aussi bien dans la cabane de Himmelheber qu'à plusieurs reprises dans le Bosquet sacré de Nyor Diapleu, à l'ombre des grands arbres. Et je me souviens aussi que la plupart du temps, on y servait du vin de palme frais – un jus que mon père aimait boire ! Il était respecté et bien accueilli dans le village.

En regardant en arrière, je constate que cette collaboration entre mon père, alors âgé de 52 ans, et George Tahmen, qui devait avoir 30 ans, était exceptionnelle dans le contexte de l'ethnologie du milieu du 20e siècle : Tahmen était notre hôte dans son village natal, tout comme mon père avait été auparavant son hôte en Allemagne pour à peu près la même durée, et chaque hôte s'efforçait d'initier son invité à la culture qui lui était étrangère. (La question de savoir qui payait quoi n'a pas été abordée. Mais George était au



1-3 Same avec entourage visitent Hans Himmelheber (Nyor Diapleu, 1960)

courant des ressources financières relativement modestes de mon père). Mon père avait un caractère très équilibré et calme, c'était un homme extrêmement poli et aimable, tout en étant réservé et parlant bien, sportif et admirant l'idéal du gentleman anglais. Comme il devait être économe, il tenait une comptabilité mesquine, mais savait offrir même de petits cadeaux sous une forme digne, commentée avec bienveillance par les Dan qui les recevaient, et il pouvait aussi accepter de petits contre-cadeaux avec un plaisir évident.

Le fait que Hans Himmelheber ait rencontré à Nyor Diapleu des personnalités prêtes à discuter et à témoigner mais pas de « chasseur du type Ogotemméli », était lié à la culture : Dans cette région, il n'y avait probablement plus eu de leader religieux pour marquer la vision du monde, et cela depuis plusieurs générations, de sorte que la conscience religieuse générale n'avait conservé que des éclats et des motifs isolés des pensées développées par les générations précédentes de penseurs. En 1960, il n'y avait donc pas de système religieux bien établi « cru par tous » à Nyor Diapleu ! Le fait que Hans Himmelheber et George Tahmen aient malgré tout reconnu la notion de *dū* et *dé* dans les nombreux rapports et pensées est pour moi la particularité de cet essai sur la religion des Dan.

Pour conclure cette introduction, il me semble utile de souligner que Hans Himmelheber a reproduit dans cet essai les principales déclarations religieuses des personnes Dan en tant que déclarations personnelles d'individus, de personnalités précises, et qu'il ne les a pas transformées en un amalgame correspondant à sa compréhension de la « religion Dan ». Il en ressort son respect pour ses interlocuteurs qu'il a appréciés en tant qu'individus et non en tant qu'informateurs.

Le résultat de ce séjour à Nyor Diapleu est l'essai en allemand que Hans Himmelheber rédigea sans doute peu après son retour à Heidelberg, désormais sans la participation directe de George Tahmen, et qu'il envoya bientôt pour publication à la rédaction du *Baessler-Archiv* édité par le *Museum für Völkerkunde* (Ethnologische Museum) de Berlin, où il parut en 1964 dans le volume XII (p. 1-88). Le texte présenté ici correspond à la version allemande, les illustrations sont également conservées, j'ai seulement ajouté des portraits de quelques-unes des personnalités Dan citées.

La première traduction de cet essai a été réalisée par le professeur Kanga Philibert (Bouaké) à qui je suis très reconnaissant ; elle a été révisée par le Dr Pierre Louis Blanchard et relue par mon coéditeur, le sociologue Dr Mamadou K. Kamara. Nous devons la conception du volume à Mme Helene Leuzinger et sa production à la Fondation de publication pour le Musée Rietberg. Je suis particulièrement heureux que cette documentation exceptionnelle soit désormais disponible en français et qu'elle soit produite conjointement par le Musée Rietberg de Zurich et la Fondation Koble des Mandé Sud de mon ami de longue date Mamadou Koble Kamara.

Je remercie tous ceux qui ont participé à la publication de ce volume 3 des « Documents sur les cultures et l'histoire des Mandé Sud » pour leur très agréable collaboration.

Winterthur, 31. Mai 2022

Dr. Eberhard Fischer

- 1 L'édition française est parue en 2018 : « Les Dan. Un peuple d'agriculteurs (Libéria et Côte d'Ivoire 1949/56) », Fondation Koble des Mandé Sud, Man, et Musée Rietberg Zurich (Suisse).
- 2 Il a écrit son nom dans de nombreuses variations : Officiellement, on a longtemps dit George Wowoa W. (Washington) Tabmen ; mais aussi Woboua Tamé, George Tabmen, Tamé, Tahmen, Tamen, etc. Dans l'article de 1964, Hans Himmelheber désignait son co-auteur comme Wowoa Tame-Tabmen.
- 3 Déjà dans le petit livre de Hans Himmelheber, « Les Masques Africains » 1960, Paris (Presses Universitaires de Paris), il donne la parole à son jeune collaborateur (p. 32-47) avec un récit personnel sur son père : « Tamé, mon père, sculpteur et forgeron chez les Dan au Libéria, et les masques de Diaplé, mon village natal » par Woboua Tamé.
- 4 J'en parle dans : Dan Artists. The sculptors Tame, Si, Tompieme and Son – Their Personalities and Work, 2014, Zurich (Scheidegger und Spiess).

Introduction par Mamadou Kamara 2021

Les esprits et leurs manifestations temporelles comme concept fondamental de la religion des Dan (du Liberia et de la Côte d'Ivoire)

L'Étude portant sur les Esprits et leurs manifestations temporelles comme concept fondamental de la religion des Dan (du Libéria et de la Côte d'Ivoire) qu'il nous est demandé d'introduire, est d'une richesse profonde. Que pouvons-nous dire qui ne soit pas déjà contenu dans cette étude, de sorte qu'y revenir serait une insipide redite ?

En effet, **Dr. phil. et med. Hans Himmelheber**, condisciple du **Professeur Georges Niangoran Bouah** a contribué à la connaissance des peuples les plus célèbres aux plans artistiques et culturels de la Côte d'Ivoire, depuis l'ère coloniale jusqu'à la période après l'accession de la Côte d'Ivoire à l'indépendance. Il s'agit principalement des Baoulé, des Gouro et des Dan.

Demander à un enfant de la période des indépendances d'écrire une introduction à une œuvre de si grande dimension sur les Dan est une tâche qui exalte, sans toutefois perdre de vue l'immense poids des appréhensions et des craintes de décevoir ceux qui connaissent plus que nous, les peuples que l'émérite, chercheur a visités et qui ont fait l'objet de ses recherches très minutieuses et profondes.

L'Étude sur les Esprits relève d'un domaine fort complexe. Du point de vue des concepts des manifestations et des représentations, le sujet est ardu. Toutefois, grâce à la présentation du thème à travers des expériences vécues par des hommes et des femmes, il devient possible de trouver des points d'ancrage de sorte à pouvoir à exprimer ce que l'on sait. Ainsi, cette introduction est articulée autour des situations en rapport avec la morphologie social du pays Dan, puis celles ayant trait à quelques institutions

fondamentales et enfin celles qui plongent dans la vision du monde.

1 DÈ OU LA DIVINATION DANS LA VIE QUOTIDIENNE DES DAN

De prime abord, et sous l'angle de la morphologie sociale, les communautés des Dan sont établies au plan géographique dans des villages ayant des spécificités. Il s'agit habituellement du cadre : sommet ou flanc de montagne, plateaux couverts de pierrailles, les berges d'un cours d'eau. L'environnement est constitué de hauts arbres. A cela s'ajoutent les animaux que cet environnement hébergerait. Un tel environnement austère est une source de peur et de crainte, lorsqu'enfant l'on est appelé à le traverser seul à l'occasion d'une commission à la demande des parents. Les sentiers tortueux encombrés de troncs d'arbres à enjamber, les voies de communication qui relient les localités les unes aux autres, celles qui vont aux sources de ravitaillement en eau et en vivres sont toujours incertaines pour l'individu qui se déplace seul. La pensée est hantée par la peur du danger tapi partout.

L'habitat des Dan est fait également d'abris (maison d'habitation) et des enceintes sous la forme des places ouvertes ou fermées par les palissades. Au titre des enceintes se trouve l'arbre fétiche ou le *Dè dhi* (ceinturé habituellement par une palissade) dont l'auteur a abondamment parlé. Ici et là, il s'agit de cotonniers ou de géants fromagers.

D'autres espèces d'arbre existent dans des villages jouant le même rôle. Ces arbres partagent presque tous de nos jours le triste souvenir d'avoir été plantés sur une jeune fille vierge, enfant unique, enterrée vivante et débout dans

la tombe. Aussi bien aux extrémités Nord ou Sud, Est ou Ouest du vaste pays des Dan, des illustrations sont nombreuses et encore vivaces dans les souvenirs.

Rapportés aux temps actuels, les arbres prescrits par les *Dè* ou devins partagent également la même menace, sinon l'accusation de servir de point d'ancrage, de foyer ou de base de lancement au sens militaire, pour toutes les attaques des sorciers des villages où l'on les trouve. Ces arbres sont partout la cible première à détruire lorsqu'il y a un projet de modernisation de l'habitat : lotissement, extension, électrification. Ils sont sujets d'un destin commun à savoir l'abattage ou le dessouchage.

L'on oublie en ce moment que ces arbres sont contemporains de la création, de l'évolution et des motifs de joie, de crainte ou encore et de satisfaction des populations depuis l'aube des temps. L'histoire de ces arbres suit, immédiatement le moment où le crochet de la recherche du site prédestiné du village donné, s'est enfoncé quelque part, au moment des pérégrinations de la communauté en quête d'endroit propice.

Sous cet angle, cette étude relative à *Dè* ou l'esprit de la divination en pays Dan, invite à regarder autrement quelques-unes des pratiques anciennes. En effet, la présence d'un arbre appelé *Dè li* au sein du village est aujourd'hui comparable, à la libation, à la première pierre d'un édifice ou à une stèle que les autorités plantent symboliquement à la création d'un équipement communautaire. Ces actes permettent de garder en mémoire le souvenir des premiers moments de l'existence d'une communauté.

Depuis sa présence sous la forme physique au sein du village, à son appartenance au système des institutions sociales propres aux Dan, il n'y a qu'un pas. *Dé*, est une pratique admise dans presque tous les villages Dan. A ce titre, elle mérite un intérêt.

Le concept *Dè* peut être traduit par celui de la divination, l'art d'interpréter les signes, les événements, les songes et le destin des individus, voire des communautés.

DÈ est une faculté que des personnes ont et qui leur permet de veiller au bien-être des autres, en les prévenant à accueillir une bonne fortune qui vient dans leur direction. Il est rare de rencontrer des villages où il n'y a pas un devin. Les méthodes de divination les plus courantes sont le jet de cauris ou de galets, la consultation à travers la poussière ou du sable au moyen des signes tracés. Ces méthodes

en question, aux dires de la plupart des consultants sont simples mais rarement faillibles, comparées à d'autres plus sophistiquées proches de la prestidigitation.

Le caractère presque infaillible des prescriptions d'autrefois et la modestie des *Dè bo mè* aux temps quelque peu anciens, ont fait place à une seconde race actuelle de devins. Les premiers étaient de modestes personnalités, souvent même jugées de faibles d'esprit. Leurs prescriptions étaient faciles à exécuter mais très efficaces en résultats. Ces devins ne se déplaçaient pas assez souvent, sauf exceptionnellement.

Ceux d'aujourd'hui sont plutôt des hommes d'affaires assistés d'orchestre de musiciens et d'agents de publicité chargés de les faire connaître de par les villages, les régions et le pays. Ils sont multidimensionnels, alliant la divination, la chasse aux sorciers et malfaisants, la protection des clients par des bains médicamenteux, la fourniture des talismans de protection. Lorsque leurs prestations sont sources de contestation, elles conduisent d'année en année à la saisine des tribunaux par des personnes insatisfaites de leurs accusations.

Ainsi les pratiques dérivées du *Dè* originel sont en évolution, pour rester collées à la dynamique sociale. Le *Dè* demeure toujours au centre des institutions sociales des Dan qui les font découvrir au monde extérieur en les adaptant aux préoccupations actuelles.

Le monde sportif, les rebellions, les joutes électorales y ont recours à des degrés divers, suscitant admiration ou crainte envers les Dan, selon le cas. Ce ne sont plus les bouillies de riz à partager entre les enfants lorsque l'un d'eux est malade, et que le devin prescrit. Aujourd'hui les coûts des consultations ainsi que ceux des sacrifices à exécuter sont devenus importants et élevés. Ceci est le signe que la pratique de la divination est ancrée dans la mentalité des Dan.

A titre d'illustration, Monsieur **Diomandé Soukana Deby** alias Paul originaire de Séma, affirme que le souci de connaître l'avenir, de savoir si une action à entreprendre est favorable a toujours animé les Dan. Une personne voulant avoir le cœur net relativement à une demande matrimoniale, ou l'établissement d'un site habitable, se rendait seul quelque part loin dans la brousse. Une fois sur place, il se munissait de deux morceaux de roche, les superposait en faisant des incantations avant de repartir chez lui. Il

demande à Dieu ou à un esprit en qui il met sa confiance de l'aider à se situer sur le résultat à venir de son entreprise. Si à son passage prochain au même endroit les deux morceaux de roche demeurent superposés, c'est le signe que l'action sera couronnée de succès. Si au contraire les deux pierres sont au sol, cela veut dire que l'action à entreprendre sera vouée à l'échec.

Un tel acte n'est-il pas comparable aux holocaustes des ancêtres juifs tel que celui d'Abraham lorsqu'il attendait le fils à lui promis par les étranges visiteurs que lui et son épouse Sara avaient accueillis sous leur tente ?

2 L'INCARNATION DES ESPRITS ET LEURS MANIFESTATIONS

En dehors de *Dè* comme support et pratiques divinatoires, tout ce qui concerne les esprits dans leur manifestation à travers les fétiches, leur double incarnation et les masques, notre apport portera sur trois points, à savoir les facultés innées appelées *Kpo ka*, (en d'autres termes ce qu'une personne est née avec). Il existe également ce que les Dan appellent *Pë bho sū* que l'on traduira volontiers par l'expression : ce qui survient à une personne, une possession par une force surnaturelle. Enfin le troisième niveau est *Ku pë* que l'on peut traduire par ce à quoi une personne est initiée, ou à quoi elle adhère moyennant des conditions à satisfaire. De quoi s'agit-il dans ces trois formes observées de manifestation des esprits, des forces surnaturelles voire extraordinaires ?

Kpo ka

Kpo ka, c'est naître, nanti d'un don spécial que tout le monde autour de soi ne possède pas. Habituellement il s'agit des jumeaux à qui l'on prête des dispositions ou facultés extraordinaires de faire sortir le serpent pour effrayer leur entourage, ou corriger les personnes qui leur font du mal. Il se dit qu'ils peuvent jeter le sort aux personnes malveillantes à leurs endroits, même lorsqu'ils sont encore des nourrissons.

Des facultés et autres aptitudes surnaturelles sont reconnues à des enfants qui naissent avec des signes particuliers comme avec des dents à la naissance, des colorations différentes sur certaines parties du corps.

D'autres naissent déjà circoncis pour n'avoir pas à subir cette épreuve parce qu'à l'avenir ils seront des circonciseurs. Quelques fois, il s'agit de la texture des cheveux : des mèches sur la tête, interdites d'être enlevées, jusqu'à un âge avancé et sur conditions prescrites par un devin.

De telles personnes sont redoutées à cause de la puissance, de la force et de l'étendue des aptitudes des esprits qu'elles habitent. En matière d'actes d'agression ou de défense contre les personnes malveillantes, leurs attaques ou les actes de défense sont dites imparables. Très jeunes, ces personnes développent des comportements qui leur permettent d'entretenir le mysticisme. Elles sont très tôt versées dans les pratiques et actes secrets. Très tôt elles font parler d'elles et les parents sont soumis à un train de consultations et de sacrifices divers d'abord afin qu'elles survivent et puis tirent profit des talents en eux.

Les personnes qui sont nées avec des aptitudes mystiques sont partout redoutées lorsque l'on leur fait appel dans l'arbitrage d'un différend, dans le traitement et la délivrance d'un malade. L'origine de leurs aptitudes venant directement du monde inconnu de l'au-delà, elles sont invulnérables sous plusieurs angles et dans de multiples domaines. Cela n'est pas le cas de *Pë bho mè dhë su*.

Pë bho sū

La traduction la plus fidèle serait : ce qui survient à une personne au cours de sa vie. Les capacités qu'elle développe, les talents dont elle fait montre ne sont pas innés, mais sont apparus à partir d'un moment précis de sa croissance et son évolution sociale.

La faculté d'accomplir des choses extraordinaires est par exemple annoncée par un devin à la suite d'un oracle. Pour d'autres personnes, la survenue de la possession par l'esprit est vue à travers des rêves. Trois cas peuvent être contés en guise d'illustration.

Premier cas : dans le village de GLANGOUALE chef-lieu de la tribu Bia Sè dans le département de Sipilou en 1970, une invitation générale fut lancée à toute la localité d'actionner les groupes de danse à l'effet d'accueillir les esprits en route pour prendre possession de Monsieur **Maniga Lamine**.

Les groupes de danse se mirent en branle et au bout d'un moment, les observateurs constatèrent que la

personne indiquée devenait quelque peu étrange dans sa manière d'apprécier son entourage. Monsieur **Maniga Lamine** reconnaissait dès lors les personnes malveillantes, stigmatisait leurs mauvais desseins à l'endroit d'autres. Les personnes préoccupées par des maladies, les sorts, les infortunes diverses venaient à lui et il les délivrait.

Il me revient ce détail où un cultivateur vint à lui à l'effet de lui préparer une médecine contre les oiseaux qui dévoraient sa récolte de riz. Monsieur **Maniga Lamine** posa la médecine et depuis ce moment, les oiseaux se détournèrent de son champ jusqu'à la récolte. Il fut invité ici et là où les planteurs de café ne dormaient plus à cause de l'absence des pluies. Ce fut le cas à Sema, mon village natal.

Deux autres cas sont plus récents. Le second eut lieu dans la commune de Danané, quartier Houphouetville.

Deuxième cas : En 1993, une écolière âgée à peine de six ans, nommée **Cynthia** inscrite au CP1, à l'école primaire publique III, avait sa mère malade. En songe, sa grand-mère défunte l'aurait conduite sur un sentier et lui indiquer une plante (les feuilles) dont l'utilisation permit de guérir la malade. Introduite après cela au sein de la communauté religieuse évangélique où son père se rendait régulièrement, l'acte de guérison fut certifié et le pouvoir qui habite la gamine fut reconnu.

Dès ce moment la communauté organisa des cérémonies de prière comportant des actes de guérison pour toutes les personnes qui se présentaient. Les nouvelles des guérisons se répandirent et bientôt les personnes malades accoururent de partout à la recherche de guérison auprès de Mademoiselle **Cynthia**.

Elle remettait aux malade une boule de kaolin mélangé à une plante qu'elle était seule à connaître. En raison de l'ampleur des mouvements de personnes, un espace fut obtenu auprès de la marie pour servir de théâtre d'accueil, de consultation et de traitement. Cet endroit est devenu dit-on un sous quartier baptisé *Cynthiaple* au sein de Houphouetville à Danané.

Progressivement les prestations de la fillette pour soulager les personnes souffrantes décreurent jusqu'à disparaître au motif que des personnes se posant en intermédiaire, faisaient un usage contraire (mercantile) des boules de kaolin. Elles les vendaient alors que d'autres : marabout et autres mystiques s'adonnaient à des analyses pour découvrir les principes qui procurent la guérison.

Troisième cas : Le dernier cas similaire à celui-ci se déroule dans le village de Nimpleu dans le Gourou Sè, Département de Danané. Il s'agit cette fois d'un jeune garçon âgé d'une vingtaine d'années. Habité par un esprit, il commença à se rendre quelque part dans la forêt voisine du village et en revenait chargé de boulettes de kaolin qu'il distribuait à toutes les personnes présentant des préoccupations d'ordre physiologique (stérilité féminine ou masculine, maladie jusque-là incurable) ou émotionnel affectant la vie communautaire.

Plusieurs fois épié par des personnes trop curieuses, elles ne purent jamais découvrir le lieu exact d'où provenait le stock de plus en plus important des boulettes de kaolin. L'information se répandit et donna lieu également à un mouvement important de population à destination de ce village. L'événement remonte à l'année 1992-93.

Tels sont les cas d'illustration de la possession des personnes par des esprits les plus couramment évoqués à ce jour.

Dans quelques-uns des cas, la personne qui a reçu le don recrute des aides à qui elle enseigne ce qui lui a été révélé comme geste, identification des plantes. Ceux relatés plus haut ne donnèrent pas lieu à transmission à la postérité. Il en est ainsi de plusieurs exemples de grands devins qui moururent avec leur connaissance, les talents, les pouvoirs extraordinaires dont ils vécurent.

Quelques caractères distinguent ces cas ci-dessus de celui qui suit.

Ku pë

Ici se trouve l'idée de prendre possession, d'acquérir, d'adhérer à quelque chose. En cette matière de pouvoir surnaturel ou exceptionnel l'on parle plutôt d'initiation aux pratiques afin de s'approprier les aptitudes et les capacités que confère l'esprit détenteur de ces facultés.

Cet exemple d'illustration suppose un possesseur initial des pouvoirs, sinon une première personne qui a été possédée par l'esprit. L'ayant hébergé et suivi les conditions de collaboration, il a obtenu le pouvoir, l'autorisation d'accepter d'autres personnes et partager avec elle les capacités obtenues.

De nos jours, cette pratique est la plus courante parce que très répandue. De plus en plus ceux que nous

nommons les guérisseurs, de nombreux devins, des marabouts, les prestidigitateurs appartiennent à la catégorie de ces personnes. Ils ont adhéré ou encore se sont initiés afin d'obtenir le pouvoir d'accomplir des actes extraordinaires de guérisseurs des malades, de protéger mystiquement leurs clientèles, de pourvoir en talismans divers de réussite aux examens, de se protéger contre les rivaux dans une entreprise ou au sein des ménages, de remporter le gain d'une compétition sportive, de se prémunir contre les accidents de la voie publique, de préparer des potions qui rendent les possesseurs invulnérables contre la décharges d'arme à feu.

Cette forme particulière de manifestation des esprits est de plus en plus célèbre et populaire en raison des enjeux du monde actuel en particulier en Afrique de l'Ouest.

Les compétitions à caractère ordinaire comme les concours de la plus belle fille (miss), les concours administratifs, la recherche de l'emploi dans un monde concurrentiel, les élections politiques, la recherche de leadership à la tête des pays sont investis des pratiques adossées dans les relations que les esprits entretiennent avec les personnes qu'ils choisissent de posséder avec les bénédictions du divin créateur.

Ainsi, comme l'a écrit le Professeur B. COMOË KROU, "en vue d'atteindre la fin suprême de l'homme de bien vivre d'abord ici-bas, les Dan comme d'autres peuples traduisent toute la connaissance qu'ils se donnent du monde et ses éléments ainsi que de leur propre destinée, en technique d'action pour exploiter l'environnement naturel et assurer leur vie physique, et en actes magiques pour espérer maîtriser et mettre à leur service même ce qu'ils savent n'être pas en leur pouvoir".

En guise de conclusion, les actes extraordinaires que les Dan prêtent à leurs fétiches, aux masques qu'ils vénèrent sont soutenus à leurs yeux par un esprit que Dieu a mis en eux et dont ces objets sont les supports. Certains parmi eux qui ont établi des alliances avec des forces aux actions indescriptibles se disent habités par un esprit. Ils sont l'habitable d'une force, d'un pouvoir ou d'une faculté à nulle autre pareille, soit depuis leur naissance ou encore à partir d'une période précise à compter de laquelle ils se disent possédés.

Depuis toujours, une telle croyance aux pouvoirs des devins : les *Dè bo mè* ou à la pratique divinatoire appe-

lée *Dè*, est ancrée chez les Dan. Cette croyance donne lieu à des pratiques initiatiques, et ésotériques, des échanges de pratiques occultes, achats de codes secrets dont vivent de nombreuses personnes. D'autres gens viennent par moments de territoires lointains ou proches pour se faire initier aux esprits à l'effet de vivre de leurs exploits hors du commun.

Fait à Yamoussoukro, le 25 Octobre 2021

Dr MAMADOU KAMARA

Les esprits et leurs manifestations temporelles comme concept fondamental de la religion des Dan (Liberia – Côte d'Ivoire, 1960)

Hans Himmelheber

avec la collaboration de

Wowoa Tame-Tabmen



4-5 Notables du village Nyor Diapleu saluent
Hans Himmelheber, 1960



Avant-propos

Entre 1949 et 1960, lors de quatre expéditions chez les *Dan*, j'ai essayé, en plus de mes autres recherches, d'enquêter sur les idées religieuses de ce peuple. Après mon troisième séjour, j'ai écrit le chapitre « religion » dans notre livre intitulé « Les *Dan* » (*Die Dan*). Au cours du voyage suivant (1960), j'ai poursuivi mes études, notamment dans le village de *Nyor-Diapleu*, avec lequel j'étais lié depuis longtemps. C'est surtout là-bas que, durant des entretiens avec les penseurs du village – c'est ainsi qu'ils se désignaient eux-mêmes – les concepts fondamentaux de la religion *Dan* me furent révélés que je vais décrire ci-dessous.

Une personne, en particulier, a fait preuve de mérite : *Wowoa Tame* (transcription officielle : Tabmen). Après avoir été notre interprète et commentateur lors de deux de nos expéditions, il nous a rendu visite à Heidelberg pendant six semaines, et peu de temps après il nous a de nouveau accompagné chez son propre peuple.

Je remercie le ministre de la culture de Bade-Wurtemberg et l'entreprise Robert Bosch de Stuttgart pour leur soutien financier.

Les *Dan* sont un peuple d'environ trois cents mille âmes. Environ deux tiers d'entre eux vivent dans la République de Côte d'Ivoire, le reste au Liberia. Les *Dan* ont migré, il y a deux à trois cents ans, de la savane montagneuse du nord de la Côte d'Ivoire dans laquelle vivent encore aujourd'hui beaucoup de *Dan*, vers le sud dans la forêt vierge. Ils vivent surtout de leurs plantations de riz et de manioc. Ils appartiennent linguistiquement aux peuples de langue *mandé-fu*.

Si nous sommes préoccupés par la religion d'un peuple qui n'a ni écriture ni organisation étatique qui unit étroitement les gens, nous ne devons pas nous attendre à ce que ses croyances religieuses soient les mêmes par-

tout. Les idées d'un penseur lucide ou créatif ne peuvent pas être adoptées par tout le monde. De temps en temps, nous trouverons donc des idées différentes sur le même être surnaturel, par exemple, sur Dieu ou l'âme des morts.

Il convient également de noter que la religion des *Dan*, comme toute religion, est composée d'une sphère intérieure de penseurs créatifs et profondément religieux, et d'une couche extérieure de ceux qui ne sont que des receveurs et n'adoptent que ce qui leur semble nécessaire dans leur lutte existentielle : ceux-ci ont une religion rigide, pragmatique ; ces premiers une religion dynamique de révélations. Quiconque veut vérifier les idées relatées dans cet ouvrage chez les *Dan*, doit toujours rendre compte dans ses entretiens avec quel type de personne il a affaire, parce qu'un *Dan*, dont la vie et la pensée s'épuisent dans la vie quotidienne, ne saura pas grand-chose de ce qui est écrit ici.

Il va de soi que certaines des pratiques décrites ici ont disparu ou ne sont plus pratiquées à cause des efforts déployés par les gouvernements pour implanter des concepts juridiques occidentaux dans le monde de la population locale. Cependant, puisque les *Dan* vivent dans un endroit lointain et économiquement peu intéressant, ce processus a commencé il y a seulement quelques années et ne progresse que très lentement.

Il y a deux stations de missionnaires américaines dans la région des *Dan*. Leur influence n'avait pas encore atteint le village de *Nyor-Diapleu* car en 1960, il n'y avait pas de chrétiens.

Heidelberg, 1960

Dr. phil. Dr. med. Hans Himmelheber

I Concepts fondamentaux de la religion *Dan*

Les concepts fondamentaux de la religion *Dan* sont aujourd'hui envahis par une jungle d'idées secondaires. Elles ne m'ont été révélées qu'après quatre longs séjours passés chez les *Dan* et d'innombrables entretiens que j'ai eus avec leurs sages.

Au centre des notions du monde invisible se trouve le concept du « *dū* ». *Dū* est à la fois unité et pluralité. « *dū* est une unité, mais a plusieurs manifestations » disent mes informateurs.

Si l'on parle de *dū* dans le sens d'une unité, alors l'on fait allusion à une entité spirituelle, qui mène une existence indéfinissable et brumeuse, et peut aussi se trouver dans les humains.

Ce *dū* peut se condenser et prendre forme en tant qu'entités, des esprits.

C'est pourquoi les *Dan* peuvent dire d'un homme « *dū* est en lui » ou « il a un *dū* » dans le premier cas, l'on se réfère à cette entité spirituelle indéterminée et dans le second à un esprit bien défini.

Les esprits, eux, ont le désir pressant de s'incarner dans le monde des humains. C'est comme s'ils se sentaient prisonniers dans leur propre monde des esprits et chercheraient à se libérer à l'intérieur du monde des humains. L'esprit apparaît à cet effet en rêve à une personne et lui demande de l'accueillir en lui ou de le matérialiser sous une certaine forme : un masque ou un fétiche. Les humains en soi sont aussi que des matérialisations d'esprits.

Il n'est donc pas correct de dire : « selon la croyance des *Dan*, cet arbre a une âme », ou « dans cet arbre habite un esprit ». L'arbre en question n'est plutôt que la matérialisation d'un esprit.

Il ne s'agit pas d'un changement de l'état d'existence spirituelle à l'existence matérielle, de sorte que *dū* n'existe

plus comme esprit. *Dū* reste plutôt esprit bien qu'il ait aussi une manifestation matérielle.

Les esprits sont donc primaires et les manifestations secondaires. Le *dū* subsiste alors que sa manifestation est éphémère. Si le *dū* abandonne sa manifestation pour toujours, alors elle devient impuissante et sans valeur de sorte qu'on ne lui prête plus attention. Nous apprenons cela des fétiches et masques ainsi que des morts humains. L'esprit cependant survit et se cherche une nouvelle matérialisation. Dans le cas des êtres humains, il va au monde des morts et peut alors de nouveau s'incarner dans un enfant.

Un esprit peut se manifester simultanément dans deux corps. L'esprit d'un ancêtre peut renaître dans deux enfants. Aussi, l'esprit d'un être humain peut être manifesté simultanément sous forme humaine et animale. Si un humain veut que son esprit prenne une telle double forme par sa propre initiative, alors il a besoin pour cela de l'aide d'un troisième esprit, pour ainsi dire d'un « esprit catalyseur ». Faisant allusion à l'esprit catalyseur on appelle de telles personnes *dū-me*, propriétaires d'un *dū*. À vrai dire l'on doit alors se demander : « quel genre de *dū* possède-t-il ? », car un sorcier a un *kogbin-dū*, un chasseur de sorcier un *zole-dū* et même un devin (*dèbomè*) ou toute autre personne liée à un esprit comme par exemple tout porteur de masque est au vrai sens du mot un *dū-me*, « un humain-esprit ». Dans le langage courant, cependant, l'on entend par *dū-me* les sorciers. (voir les paragraphes « Sorciers » et « Deuxième existence en tant qu'animal »).

Les esprits peuvent être soit bons soit mauvais. Un bon esprit ne se met jamais à disposition pour accomplir un acte maléfique. Si son ami humain lui faisait une telle demande, alors l'esprit ferait en sorte que cela « retombe sur lui-même », c'est-à-dire le malheur qu'il avait destiné à son

voisin le frappe à sa place. La relation avec les esprits mauvais (*kogbin-dü*) est un crime et doit, si elle est découverte, être punie en tant que tel. Le délit le plus condamnable de ce genre est la sorcellerie.

Les esprits et leurs manifestations déterminent le monde de la pensée et la vie religieuse des *Dan*.

Les deux récits suivants montrent comment s'annonce et se développe une relation entre un *dü* et un être humain :

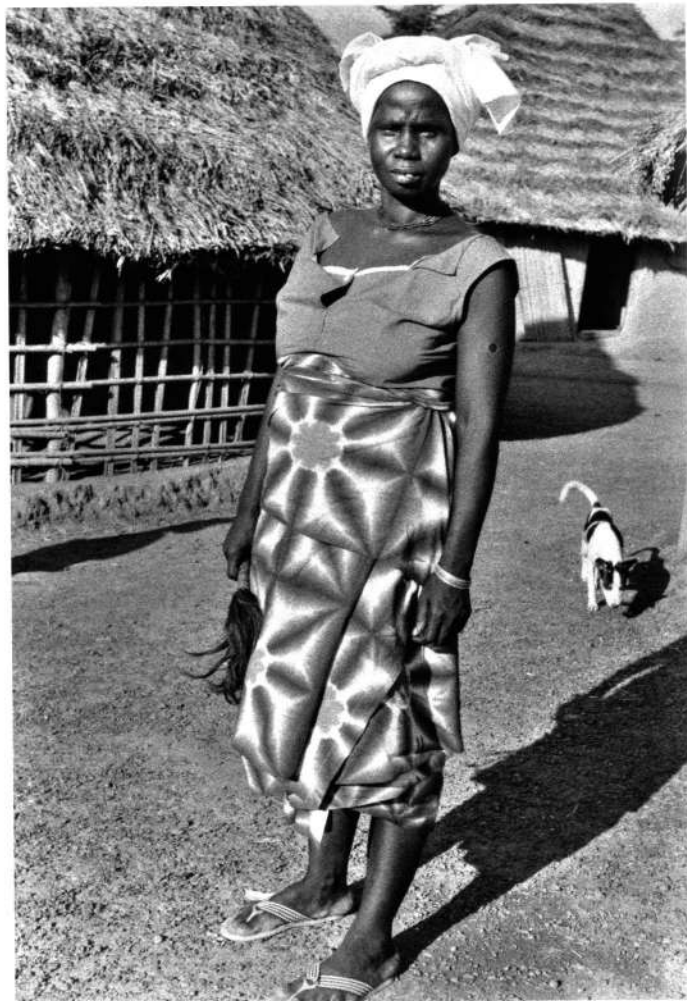
Gba, une femme âgée d'environ quarante ans du village de *Nyor-Diapleu*, est devenue un célèbre devin (*dè-bodé*, masculin *dè-bomè*, écrit ci-dessous comme titre professionnel *dèbodé* et *dèbomè*) en raison de son amitié avec un *dè-dü*, un esprit de divination. Elle raconte sa rencontre avec l'esprit :

« Lorsque j'étais une enfant, l'esprit « *dè* » de mon père m'apparut en songe et m'ordonna de devenir voyante.

À mon réveil le matin, je fus tourmentée par le pouvoir de l'esprit *dè*. Alors, j'ai raconté à ma famille ce qui s'était passé. J'avais dit à l'esprit que j'étais encore une petite fille et donc trop timide pour devenir une voyante.

Je fis deux fois ce songe. Plus tard quand je me suis mariée, mon mari le sculpteur *Tompieme* et moi sommes allés en Côte d'Ivoire. (Elle avait été auparavant la femme de *Same*, le frère aîné de *Tompieme*, mais elle aimait *Tompieme*. Ils se sont disputés puis séparés.) Après avoir mis au monde mon premier enfant, le même esprit *dè* me revint trois fois en songe et promit de me rendre riche si je l'accueillais. Je refusai à nouveau et je mentis à l'esprit que j'étais encore une jeune fille et que je craignais d'être voyante.

Dès lors, je devins très pauvre. Si je donnais, par exemple, un acompte à un tisserand pour une étoffe, il le vendait à une autre femme et gardait mon argent. Toutes les voies de la prospérité me semblaient fermées. Mon mari et moi étions dans la misère et mon corps était recouvert de gale. Le jour après mon dernier refus, mon mari *Tompieme* contracta le pian (où le corps est recouvert d'ulcères qui ressemblent à des framboises qui persistent plusieurs années).



6 Dèbodé Madame Gba, Nyor Diapleu, 1960

Puis les esprits de mes ancêtres (et non pas l'esprit *dè-dü*) m'apparurent dans un autre songe et me dirent que ma souffrance présente ne serait que le début de mes lamentations, car j'ai refusé la richesse et j'ai choisi la misère. Ils insistèrent sur le fait que l'esprit *dè* serait venu pour mon bien et que je n'avais pas à le craindre. Il serait venu non seulement pour m'offrir la prospérité, une riche progéniture, pour me faire une renommée dans le pays, me rendre capable de prédire tout malheur de sorte que les gens viennent de partout me voir pour que je puisse résoudre leurs problèmes et pour pouvoir leur dire comment ils devaient agir.

Cet esprit *dè* s'appelle d'ailleurs *kokounzeu* : ce qui veut dire « grande prospérité ». C'est l'esprit lui-même qui, pendant mes songes, m'a révélé ce nom.

Après mon réveil, je racontai à mon époux *Tompieme* le rêve que j'avais fait. Il ne voulait pas souffrir davantage des visites que l'esprit me rendait à moi, son épouse. Il parla par mon entremise à *dè-dü* : « Esprit *dè*, si tu te manifeste réellement pour notre bien en permettant à ma femme de prédire avec exactitude les événements futurs » – ainsi devais-je parler à l'esprit – « alors montre-moi un signe en laissant *Koga*, ma deuxième femme, tomber enceinte, et fais de sorte que l'enfant soit une fille. » car cette « petite femme » n'avait jusqu'ici enfanté que des garçons.

Koga tomba enceinte et donna naissance à une petite fille. Mon mari me dit alors, que cet esprit *dè* est venu pour notre bien et non pour notre malheur. C'est la raison pourquoi je devrais l'accepter.

Après que j'eus accepté l'esprit *dè*, je demandai à *Tompieme* – sur ordre de l'esprit – de me trouver une caisse vide, que *dè-dü* pourrait résider. Ce qu'il fit. Il ordonna, par mon entremise, à mon mari d'enrouler des lianes autour des hanches, comme on le fait pour les faisceaux de bois de chauffage, et d'y nouer son pagne. Il ne devait porter aucun autre vêtement. Dans cet accoutrement ridicule, il devait danser autour du village en signe de soumission et d'humilité à l'esprit. Les gens riraient bien sûr, car avec un morceau de pagne et une corde de ce genre, il ressemblerait à un pauvre garçon.

L'esprit m'ordonna également de jeûner pendant sept jours et, pendant ce temps, faire de la divination sans interruption. Je ne devais aller nulle part, je devais rester assise à côté de la caisse ; chose que je fis.

À la fin des sept jours, nous découvrîmes, que nous avons reçu une pléthore d'objets de valeur, des cadeaux que des personnes nous ont apportés pour que je prédise leur avenir.

L'esprit *dè* me dit ensuite qu'il n'avait pas de maître ; *Tompieme* et moi devons lui montrer son maître. Nous devons montrer toute notre richesse à ce maître. (Le doyen du clan de *Tompieme* et par conséquent son supérieur, était *Same*, le premier mari de la devineresse. Les deux devaient lui signaler leur nouveau statut.) Le jour même, nous avons traversé le fleuve Cess et nous

sommes allés vers *Nyor-Diapleu*. Une fois arrivés, *Tompieme* informa l'esprit-*dè* que son frère *Same* était son maître. Il donna à *Same* tous les biens que nous avons acquis et y ajouta un tissu et un bœuf pourvu d'une belle crinière. Après que *Same* fut renseigné sur les bonnes intentions de l'esprit-*dè*, il accepta tous ces biens. Je lui ai expliqué que l'esprit *kokounzeu* était venu pour le bien de tous les hommes et de toutes les femmes. Si quelqu'un est meurtri dans l'âme, *kokounzeu* trouvera la cause et montrera comment redevenir heureux. Si une femme a des difficultés pendant l'accouchement, *kokounzeu* lui vient en aide pour que l'accouchement se passe facilement. Si un homme travaille ardemment et n'atteint pas son objectif, *kokounzeu* l'aide également jusqu'à ce qu'il réussisse. *kokounzeu* permet aux femmes stériles d'avoir des enfants. Si quelqu'un était empoisonné, *kokounzeu* identifie le poison et conseille un antidote.

Après avoir tout rapporté à *Same* comme il se doit, il nous a donné une maison.

Kokounzeu avait jusqu'ici accompli ses promesses et continuait de les accomplir. Avec les biens que nous avons acquis grâce aux actes que *kokounzeu* a fait à travers moi, mon mari et moi avons acheté quatre femmes.

Depuis que *kokounzeu* est venu chez moi, j'ai mis au monde cinq enfants. Et *Same* et *Togbe*, l'autre frère de mon mari, ont eu plusieurs enfants. Même *Sagbeide* (un parent éloigné) a eu une jolie petite fille. Je parle de ma famille proche et non de tous les enfants que *kokounzeu* a donnés aux gens de ce village et des autres villages, qui venaient chez moi pour lui demander des enfants. Les enfants d'autres gens, *kokounzeu* les donnent sur demande, mais dans notre famille, les enfants nous étaient donnés simplement à cause de son amitié. Notre « petite femme » (femme secondaire achetée encore enfant) a elle aussi déjà deux enfants que *kokounzeu* lui a donnés.

Ainsi suis-je devenue une *dèbodé* et ce que le *dè* a fait pour ma famille et moi.

Kokounzeu n'a pas besoin d'être nourri. Nous n'avons pas besoin de lui offrir des sacrifices à un moment précis. Mais on organise quelquefois une petite fête pour lui, on sacrifie alors un mouton, une chèvre ou un porc. *Togbe*, le deuxième frère de mon mari est chargé des sacrifices. Lorsque la viande est préparée, on sert une part dans une cuvette et on la dépose près de

la caisse de *kokounzeu* dans la case. Nous mangeons le reste. Si *dè* exprime de lui-même le souhait de manger de la viande d'un animal domestique, il le fait savoir à *To-gbe* par mon entremise.

La tâche d'un *dèbomè* est semblable à celle d'un porte-parole. L'esprit me parle et je transmets le message. En effet, les autres personnes ne peuvent pas entendre ce que l'esprit me dit. J'ai un certain nombre de petits objets qui sont alignés devant la caisse. C'est à travers eux que je peux parler à *kokounzeu*. Je ne les lis pas – je les tâte. Quand je le fais, l'esprit vient et me parle. Pendant ce temps, je loue *dè* et je lui promets de lui rester toujours fidèle.

Les esprits *dè* se présentent aux *dèbomè*. Ils sont soit féminin ou masculin. Le mien est masculin. Je peux le voir et le toucher. C'est un vrai homme. Il ne change pas son apparence. Je ne peux vous en dire plus. Celui qui ne possède pas l'esprit, ne peut pas le toucher, mais le *dèbomè* (*dèbodé*) lui (ou elle) le peut.

Je ne suis pas membre de la société *dè* et ne sais pas sur quoi ses activités sont basées. Les membres de cette société ont souvent essayé de me persuader d'y adhérer, mais mon *dè* n'est pas de la société *dè*. Bien sûr, cet esprit est arrivé à mon père à travers cette société, mais, à moi, il est arrivé de sa propre initiative bien que je n'appartienne pas à la société. Lorsqu'un *dèbomè* qui a reçu l'esprit *dè* par le truchement de cette société se rend dans un village, dans lequel habite un autre *dèbomè*, alors il doit donner une noix de cola à celui-ci pour demander la permission d'exercer dans ce lieu. Si, par contre, un *dèbomè* se trouve dans son propre village et qu'un autre *dèbomè* vient d'autre part, alors il lui donne une noix de cola avant de continuer sa divination. Mais mon *dè* ne suit aucune de ces lois. Je prédis l'avenir sans avoir ni à accepter ni à donner une noix de cola d'un quelconque *dèbomè* de cette société pour qu'il me laisse exercer. »

Les esprits peuvent aussi prendre possession d'un être humain d'une autre manière décrite dans le récit suivant : ils y sont invités par une personne intermédiaire.

Douo, un homme d'âge moyen, du village de *Beatouo* raconte comment les esprits de la guerre ont pris possession de son père :

« *Kaiwa*, mon père, était un guerrier. Ce qui fit de lui un guerrier était qu'il possédait un bon nombre de *dū* (esprits).

Mon père n'était pas né guerrier. Dans sa jeunesse, il n'avait jamais fait la guerre parce qu'il n'était pas du tout guerrier et son père non plus. Mon grand-père, lui, était un grand joueur.¹ Mon arrière-grand-père, en revanche, avait été un guerrier.

Un matin, une femme vint en courant vers mon père et lui révéla que « les *dū* (esprits) du combat » lui étaient apparue en songe et avaient un message *pour lui*.

Elle descendit avec *Kaiwa* au fleuve. Là, elle lui ordonna de se tenir dans l'eau et ensuite couvrit son visage avec un tissu en serrant bien. Ensuite, elle remonta un peu le fleuve, revint sur ses pas et passa devant *Kaiwa*. Lorsqu'elle passa devant lui, il ressentit soudain les esprits de combat en lui.

La femme délia alors le tissu de son visage et lui dit que les esprits du combat étaient maintenant en lui. Toutes armes que ses yeux pouvaient voir n'auraient aucun effet sur lui.

Mon père devint un guerrier remarquable ; il combattit sans jamais avoir été blessé. Il ne pouvait en effet jamais être blessé que par une arme cachée comme la femme des *dū* l'avait été quand il reçut les esprits de combat les yeux bandés.

En tant que fils de mon père guerrier, je possède presque tous ses *dū* (esprits). Leur ensemble porte le nom de *saa-dū*. *Saa* signifie arc. (Il s'agit dans ce cas d'un petit arc en laiton d'une longueur d'environ un doigt et demi.) Cet arc *dū* contient beaucoup d'esprits.

Je possède le casque emplumé de mon père. (Il s'agit d'un chapeau tressé décoré de plumes qui donne au guerrier une apparence imposante.) Dans ce casque se trouvent de nombreuses dents des hommes que mon père a tués. Les esprits *dū* en sont fiers !

Je suis une personne très satisfaite. Je regrette seulement qu'il n'y ait plus de guerre. Lorsqu'un conflit éclate dans le village et que les adversaires apportent des couteaux ou d'autres armes dangereuses pour se battre sérieusement, je fonce entre eux et leur arrache des mains les armes sans que je ne me blesse.

Dans ma jeunesse, je me battais avec tous mes amis. Ma mère m'exhorta d'arrêter de me battre. Mes esprits furent furieux et me blessèrent au front et aux fesses.

Je suis bien connu à travers tout le pays bien que je ne sois pas du Liberia. (Il est un *Dan* de la région avoisinante en Côte d'Ivoire.) Mes esprits me permettent de me promener indemne partout. J'espère que tu verras un jour comment les esprits agissent en moi (peut être lors d'un conflit de village) car vous autres les blancs vous ne croyez pas en *dū*, mais mes actes te convaincront.

Un enfant qui doit prendre la place de son père dans l'exercice d'une fonction comme je l'assume ici en tant que guerrier, participe toujours aux cérémonies dans lesquelles son père intervient. Ainsi il apprend à bien connaître les esprits. Déjà du vivant du père ils apparaissent au fils en songe. Il ne doit cependant pas dire ce qu'il a rêvé, à quoi ils ressemblaient ou ce qu'ils ont dit, car s'il révélait les qualités secrètes des esprits, ceux-ci l'abandonneraient. »

Ainsi, nous ajoutons les qualités suivantes concernant les particularités des esprits mentionnés :

- 1 Ils ont une apparence humaine.
- 2 Ils sont en relation les uns avec les autres, même s'ils sont de différentes sortes (comme, dans le premier récit, l'esprit de divination est en relation avec les esprits des ancêtres).
- 3 Une personne choisie par un esprit ne considère pas cela nécessairement comme un atout. Tout comme le chaman des Esquimaux, elle peut l'éprouver comme un fardeau déraisonnable vis-à-vis de sa faiblesse et son insignifiance, d'être associé à un être surnaturel ; c'est la raison pour quoi il arrive qu'une personne choisie résiste initialement à l'esprit.
- 4 Mais on peut également demander une telle relation avec un esprit. On se tourne alors vers une autre personne qui entretient déjà cette relation.

Il peut dans ce but acquérir la matérialisation d'un esprit, par exemple un fétiche, mais doit demander à l'esprit de se mettre à sa disposition. Il n'est pas possible de contraindre un esprit à servir, voire de le citer.

5 Il existe une relation d'amitié entre l'esprit et la personne choisie par lui. Une relation dans laquelle esprit et humain s'efforcent de se faire plaisir les uns les autres.

6 Les esprits se révèlent aux humains initialement en songe.

7 Après qu'un esprit se soit lié à un humain, il peut communiquer et même le posséder quand il veut. L'humain peut, de son côté, demander à l'esprit de venir à lui.

8 Un tiers reconnaît la présence de l'esprit dans le corps de quelqu'un généralement aux mouvements étranges de la personne et à un air détaché du monde. On a l'impression qu'elle est tourmentée. Certains commencent à trembler violemment et à parler d'une voix plaintive à peine compréhensible. Bref, la personne n'est plus elle-même – il est clair qu'un second être vit et parle à travers elle.

9 En outre l'esprit peut apparaître en songe à la personne à n'importe quel moment par son propre gré ou par la volonté de la personne.

10 Les *dū* peuvent, comme mentionné dans nos deux récits, être acquis, mais ils peuvent aussi être innés. « Quand une personne accomplit de grandes choses dans la vie sans que l'on sache qu'elle ait acquis un esprit, alors cela est le signe qu'un *dū* est en elle sans qu'elle ne le sache – car, en tant qu'humain, elle ne pourrait pas accomplir ces actes. »

11 Les esprits se manifestent souvent dans le fils ou la fille de celui qu'ils ont choisi lorsque ce dernier est vieux ou est décédé.

1 Remarque : Les *Dan* jouent à quatre ou à cinq en jetant des cauris sur une natte se trouvant entre les joueurs. Les mises sont très élevées. Être un joueur est considéré comme une occupation honorable. On y acquiert un « grand nom ». On aimait faire des « grands joueurs » des chefs.

II Les Fétiches

Comme nous l'avons vu, les esprits peuvent accéder au monde des humains en se manifestant dans des humains ou en leur demandant de créer quelque chose pour qu'ils puissent s'y manifester. Ainsi accèdent-ils à un corps et une existence terrestre. Ces différentes formes de manifestation constituent la charpente de la religion des *Dan*. C'est à eux que nous nous consacrons maintenant.

Les *dü* (esprits) se manifestent généralement dans des objets communément désignés « fétiches », une expression que nous utilisons ici faute de mieux.

Un fétiche, appelé *kouiga*, est en général un mélange de différentes substances, mais chez les *Dan*, une anneau en fer, un animal ou une plante peuvent également être des « fétiches ».

Parmi les fétiches composés, les *Dan* distinguent ceux dont les substances actives sont

- 1 mélangées à de l'argile et ressemblent à des boulettes d'argile ;
- 2 enfouies dans une corne d'animal ornementée de cauris ;
- 3 enfouies dans un petit sac en cuir ;
- 4 collées ou accrochées à une queue de vache agrémentée de cauris.

Tous ces fétiches composés sont appelés *nda-dü* c'est-à-dire qu'ils contiennent des plantes médicinales. En outre, tous les fétiches mentionnés ci-dessus sont considérés comme des « fétiches visibles », contrairement aux invisibles qui n'existent que dans le monde spirituel des sociétés spirituelles. Ces derniers ne sont pas moins une réalité pour les *Dan*.

Ici également, le *dü* (esprit) apparaît en rêve à une personne et lui montre comment lui créer un fétiche. L'élú peut être une personne ordinaire ou un membre de la société *dè* dont nous parlerons plus d'ici peu.

On dit que l'esprit d'un fétiche a une apparence humaine, soit un homme ou une femme, et certains détenteurs de fétiches disent qu'il ressemble au détenteur lui-même.

Chaque fétiche doit être entretenu d'une certaine manière et exige l'observation de certaines lois et interdictions.

Au début de son existence terrestre, un fétiche est très puissant. Il semble être impatient d'agir de la manière qu'il a annoncé. Avec le temps, sa puissance diminue, ce que le propriétaire perçoit à travers des échecs à répétition. C'est donc le moment de « recharger » le fétiche en le cuisant avec certaines plantes. Mais à un moment donné, il périt. D'autres forces, dont on entendra parler, essayent de résoudre l'énigme de son « secret », c'est-à-dire déceler sa composition et son mode de fonctionnement. Leur découverte est rendu public, ce qui pousse l'esprit à quitter cette manifestation.

L'on peut, par exemple, consulter un fétiche en jetant devant lui deux moitiés d'une noix de cola, plus précisément : une noix de cola blanche. Et l'on doit poser une question précise, car le fétiche répond à travers la noix de cola par un oui ou un non ou encore par l'approbation ou l'avertissement vis-à-vis de ce qui est envisagé. Si les deux moitiés de cola ont leurs faces intérieures tournées vers le haut, cela signifie l'approbation ou quelque chose du genre « allez-y, vous aurez du succès ! » Si l'une des faces intérieures est tournée vers le haut ainsi qu'une face extérieure, cela signifie la désapprobation : « ne le faites pas », « n'y allez pas ». Aussi, si les deux faces extérieures sont tournées

vers le haut, cela signifie également une désapprobation, mais moins forte.

D'autres fétiches, par contre, parlent à leur propriétaire soit ouvertement à travers le bruissement des cauris ou des cimes des arbres ou de façon plus obscure : le propriétaire jette alors un certain nombre de petits objets d'une certaine manière. Dans les deux cas, le message de l'esprit n'est perceptible que par le propriétaire. L'esprit peut faire des prédictions précises sur ce qui va arriver dans le futur ou donner des consignes comment résilier une situation fâcheuse ou encore il peut mettre en évidence la raison cachée d'une calamité.

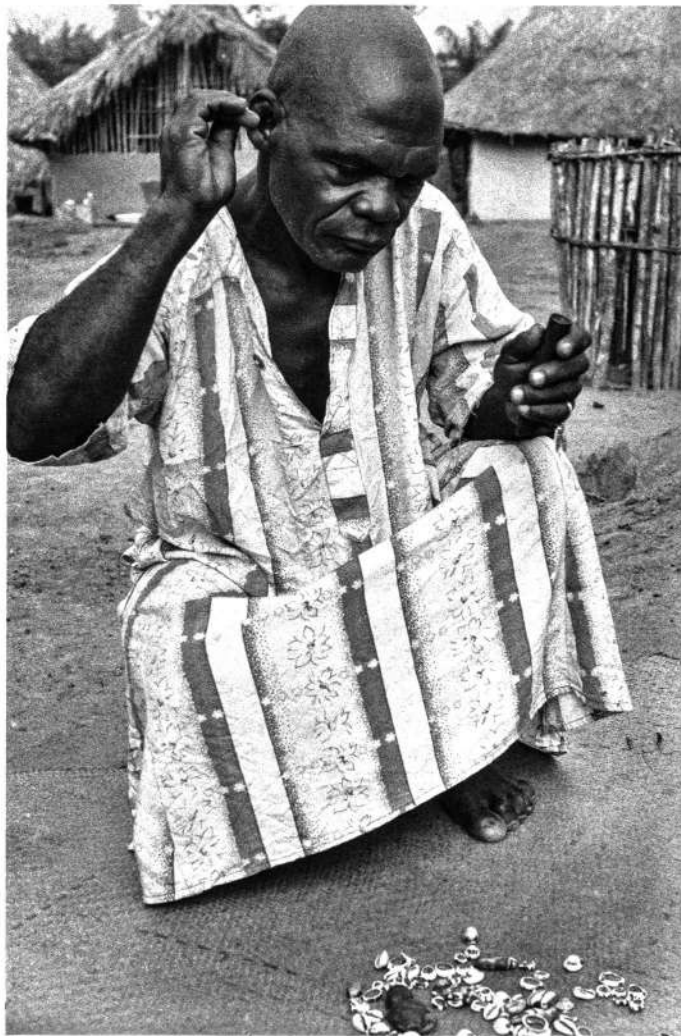
Les fétiches sont des *assistants* des humains et – mis à part une exception – n'offre leur aide seulement à ceux qui se comportent de façon irréprochable sur le plan moral. Ils repoussent les sorciers, favorisent le succès pendant la chasse et à la guerre, procurent richesse et fécondité, font du détenteur un chef. Les humains ne peuvent pas atteindre d'accomplissements essentiels sans l'assistance des fétiches, c'est-à-dire des esprits qui sont incarnés dans les fétiches.

Lorsque quelqu'un demande à son fétiche de l'aider à réaliser un acte maléfique, le fétiche se retourne alors contre lui et le rend malade. Il doit alors officiellement reconnaître sa mauvaise intention ou se confesser à celui à qui il voulait nuire sinon le fétiche le tue. Seul le fétiche appelé *gouai* fait exception.

Les *Dan* ne peuvent pas comprendre pourquoi les missionnaires prêchent aussi passionnément contre les fétiches. Chez les *Yaka* au Congo, j'ai été témoin lorsqu'un pasteur est rentré dans la case d'un prêtre autochtone remplie de fétiches, a jeté ses fétiches dehors et les a piétinés. Au regard des autochtones, il a détruit leurs assistants indispensables dans la lutte pour la vie, les garants et les gardiens de leur comportement moral. Celui qui les détruits est quelqu'un qui veut le mal et est donc un sorcier.

Une chose tout à fait distincte des fétiches est la magie noire. Elle n'est pas basée sur un esprit, mais sur des rites secrets et des substances ; par exemple, l'on jette du sable provenant des traces de pas d'un ennemi dans le feu ou l'on pose une feuille percée de sa tige dans les traces de pas pour nuire à cet ennemi. Lors de mon admission à la Société des potamochères qui s'occupent du raclage de la terre pour planter du riz, l'on m'a dévoilé toute une sé-

rie de procédures, au moyen desquelles l'on peut nuire à ceux qui veulent également travailler comme racleurs de riz (voir « Les Dan », p. 170). Dans ces cas donc, c'est un *humain* qui agit, chez le fétiche par contre c'est un *esprit*. Un mélange de différentes substances fondé sur de telles idées, peut être conservé pour un usage occasionnel. Pour un tiers, un tel mélange ne peut être discerné d'un fétiche. Ce qui le différencie c'est qu'il est secrètement conçu par une ou quelques personnes, et secrètement gardé et caché par eux, tandis qu'un fétiche est en principe accessible à quiconque veut se soumettre aux conditions qui lui sont liées. On ne cache pas un fétiche – bien au contraire, on montre aux concitoyens que l'on jouit de la protection de l'esprit d'un fétiche et on le sort de la maison lorsqu'on veut lui offrir un sacrifice.



7 Un *debomè* a jeté des cauris par terre devant lui, observe dans quelle position elles se trouvent et tiens une autre coquille à l'oreille, d'où un esprit lui murmure conseils et prophéties. Libéria, village pas vérifié, 1955

Tout fétiche est utilisé pour un objectif précis. Il accomplit parfois deux ou trois tâches différentes qui ont un lien, par exemple l'invulnérabilité et la bravoure. Les fétiches des *Dan* assistent leurs amis dans différents domaines que l'on peut répartir en groupes comme suit :

- 1 Les fétiches pour repousser les sorciers.
- 2 Les fétiches qui assistent leurs propriétaires lorsqu'ils sont en danger. Les fétiches de la guerre et de la chasse font partie de cette catégorie. Ils agissent de façon passive en rendant le chasseur invisible et le guerrier invulnérable.
- 3 Les fétiches qui procurent richesse et pouvoir. Il faut noter que chez les *Dan* la richesse équivaut au pouvoir. Le plus nanti devient chef de tribu. L'on dit d'un tel fétiche qu'il « rend quelqu'un riche » ou qu'il « fait du détenteur un chef », ce qui veut dire la même chose. Il y a, cependant, aussi un fétiche qui aide la famille qui le détient spécifiquement à exercer du pouvoir sur les concitoyens.
- 4 Les fétiches qui mènent le village à la prospérité.
- 5 Les fétiches pour découvrir les raisons inconcues d'événements ou prédire l'avenir.
- 6 Les fétiches de sociétés secrètes conçus pour développer des qualités pratiques.

Une signification particulière des fétiches réside dans le fait qu'une société secrète peut se former autour d'un fétiche. Le fétiche avec ses puissances se met à la disposition de tous les membres tant qu'ils l'honorent et le nourrissent à travers un rite prescrit. Les sociétés secrètes des *Dan* se consacrent avant tout à certaines tâches pratiques, à savoir la culture de l'art de soigner et l'exécution d'activités agricoles auxquelles les membres sont assistés et protégés contre les mauvaises influences. Je suis moi-même membre de quatre de ces sociétés que j'ai décrites dans le livre « Les Dan ».

Les hommes possèdent presque tous les fétiches. Cela trouve son fondement dans la fonction du fétiche, aux préoccupations masculines soutenues dans les fétiches de chasse et de guerre et aux fétiches qui augmentent la fortune et le prestige. Mais les fétiches qui repoussent les sorciers sont eux aussi, à une exception près, la propriété d'hommes.

On hérite d'un fétiche et on peut également le partager.

Le fétiche a un maître c'est-à-dire la personne à qui l'esprit est apparu à l'origine ou le successeur de celle-ci. D'autres peuvent avoir de lui le fétiche sous sa forme initiale, ou bien ils ne reçoivent qu'une sorte de copie, qui n'a pas autant de pouvoir que le fétiche principal.

Le culte d'un fétiche se diffuse du fait que des personnes originaires d'un même village abritant le fétiche observent l'efficacité de celui-ci. Ils en parlent chez eux et leur chef de village peut alors dire : « Nous voulons aussi avoir ce fétiche ». Il enverra des émissaires au maître et achètera le fétiche. On apprendra des cas où les maîtres des fétiches d'un certain groupe de *Dan* ont entrepris une tournée pour vendre leurs fétiches.

Mais il ne suffit pas d'acquérir le fétiche, son esprit ne peut se manifester au postulant seulement de son plein gré. En réalité ceux qui veulent honorer un fétiche, se le procurent en l'achetant à un bon prix ou par faveur du possesseur. La croyance leurs procurera rapidement l'expérience religieuse recherchée.

Le prix d'achat d'un fétiche varie de cas en cas. Dans l'un de nos récits, le narrateur souligne que le prix qu'un propriétaire exigeait n'avait aucun rapport avec la valeur réelle du fétiche. Le détenteur le transmettait par amitié. Dans d'autres cas, on apprend que le fétiche est obtenu par le don d'une fille – le bien qui a la plus grande valeur chez les *Dan*.

Des jeunes hommes qui aspirent à devenir chef consultent souvent les maîtres de fétiches. En effet, beaucoup d'hommes chez les *Dan* veulent devenir chef sans savoir comment accéder à ce titre. Dans de tels cas, le postulant doit, à la demande du maître du fétiche, se soumettre à une terrible épreuve de dépassement de soi : il doit par exemple tuer sa propre mère ou commettre l'inceste avec sa sœur. Des épreuves de courage lui sont imposées, par exemple avaler un morceau de fer rouge de chaleur ou se laisser tomber à reculons d'un palmier dans un feu crépitant.

Deux groupes de *Dan* sont réputés pour la fabrication de fétiches : l'un se trouve à l'est à Doumpleu en Côte d'Ivoire. Je n'ai pas encore fait la connaissance de celui-ci. L'autre groupe les « Saoule » que je connais très bien, vie dans quatre villages au sud-est de la chefferie de Towe.

Je voudrais décrire maintenant des fétiches qui sont largement répandus en pays *Dan* et qui sont devenus par ce fait de véritables institutions. Tour à tour, un possesseur du fétiche en question aura la parole.

Cependant, les fétiches les plus importants des *Dan* ne seront pas pris en compte ; il s'agit de ceux qui chassent les sorciers. Cette tâche est tellement importante parmi toutes les différentes fonctions des fétiches au point que des *Dan* me disait parfois : « Les fétiches servent à chasser les sorciers. » Mais nous pouvons comprendre cette sorte de fétiche seulement après avoir fait connaissance avec le phénomène qu'elle oppose : la sorcellerie.



8 Dans la cabane du maître du fétiche *Souo* à *Bibleu* se trouvent accrochés aux chevrons de la toiture, des centaines de crânes d'animaux capturés avec l'aide du fétiche. Libéria, Bibleu, 1949/50.

A Les fétiches qui assistent leurs détenteurs en cas de détresse

1 *SOUO*, LE FÉTICHE DE LA CHASSE

Souo est de nos jours le plus important fétiche de la chasse des *Dan*. Je l'ai rencontré dans différents villages du pays et également chez la tribu voisine, les *Krahn*. *Souo* signifie « la chasse ».

Dans le pays *Dan* au nord du Liberia, le premier homme à avoir fabriqué le fétiche *Souo*, se nommait *Geago de Bibleu*. Il est décédé. Aujourd'hui c'est un homme du nom de *Tai* qui se trouve à la tête du fétiche *Souo* à *Bibleu*. Là-bas, nous avons visité la maison du fétiche. À l'intérieur, le plafond est recouvert de crânes d'animaux qui ont été abattus grâce au fétiche (fig. 8). Cette maison est le sanctuaire du fétiche *Souo* dans cette région. Nous ne pouvons pas dire si le fétiche *souo* est à l'origine de *Bibleu*. Une fois, il nous a été rapporté que *Souo* ait été « apporté par les *Mano* venus de l'est dans l'ancien temps. »¹

D'autres chasseurs du pays ont acquis le fétiche *Souo* du détenteur principal à *Bibleu*.

Divers *Souo* sont dérivés du fétiche principal pour les différents types de chasse chez les *Dan*, à savoir : la chasse avec des pièges, avec des chiens, ou l'arc et la flèche.

Un chasseur peut se procurer le fétiche *Souo* pour son style de chasse, si le propriétaire du fétiche principal lui est favorable. Mais on peut aussi se procurer le fétiche dans l'une des nombreuses formes secondaires, qui ont également des pouvoirs magiques considérables, mais qui ne permettent pas au propriétaire d'avoir une relation cultuelle avec le fétiche *Souo*. Celui le plus répandu est un anneau en fer que beaucoup de chasseurs *Dan* possèdent. Elle est portée au bras et rend le chasseur invulnérable et invisible aux animaux dangereux. Le bracelet est fabriquée par *Tai* à *Bibleu* mais on peut aussi la faire fabriquer

par n'importe quel forgeron, car ce qui compte, c'est qu'elle soit préparée avec certaines plantes. Ainsi, elle obtient ses qualités magiques.

Pour comprendre le récit suivant du chasseur *Same*,² un homme d'environ quarante-cinq ans du village de *Nyor-Diapleu*, concernant son fétiche *souo*, l'on doit savoir que la chasse suprême en pays *Dan* est la chasse aux éléphants. Les éléphants apparaissent subitement en petits groupes, çà et là ; quelquefois ils traversent à la nage les grands cours d'eaux vers les pays de tribus voisines ou ils traversent la rivière *Cess* vers le territoire de la Côte d'Ivoire. C'est surtout à cause de la chasse aux éléphant que les *Dan* sont venus de l'est jusqu'à cette zone alors inhabitée, il y a environ deux cents ans, et s'y sont installés progressivement. À l'origine, on chassait les éléphants en accrochant de grosses lances avec de puissants poids de pierre au-dessus de leurs chemins. Par la suite, on a appris de tirer à partir des fusils à chargement par la bouche vendus sur la côte, d'épaisses flèches en bois avec des pointes en fer, une entreprise très dangereuse, parce que les chasseurs devaient s'approcher à quelques mètres de l'animal. Le récit de *Same* se rapporte à ce type de chasse aux éléphants. Plusieurs chasseurs s'associent à cette fin et reconnaissent parmi eux un chasseur comme leur capitaine. En général, lorsqu'un éléphant est repéré dans la région d'un chef, celui-ci invite les chasseurs d'éléphants des chefferies voisines à tuer l'éléphant pour lui.

Same relate :

« Bien que *Souo* soit efficace pour tous les types de chasse, le *mien* est surtout utile lors de la chasse aux éléphants, aux céphalophes à dos jaune et aux bongos. Mon *Souo* est doté d'une puissance spéciale.

Après avoir tué ces animaux importants, on doit couper et manger certains morceaux « spéciaux » avant que le reste de la viande ne soit consommé. La loi du *Souo* dit que, de tout animal que je tue, le cœur, les poumons et les deux reins doivent être séparés du reste de la viande et préparés pour moi seul. Chaque fétiche *Souo* a, en plus, son propre commandement donné par la personne qui l'a fabriqué. Il possède le fétiche principal. La loi particulière propre au *Souo* que j'ai, c'est qu'il exige que je mange, avec les autres hommes du village qui possèdent le fétiche *souo*, la partie du dos qui va de l'extrémité des côtes jusqu'aux hanches. Ce sont les seuls que j'invite – personne d'autre n'a le droit d'y prendre part.

Mon fétiche *Souo* se trouve dans ma maison au-dessus de l'encadrement de la porte. Avant de me rendre à la chasse, je lui offre un sacrifice, seulement une noix de cola que je mâche et crache dessus.

Quand j'apprends qu'un éléphant s'aventure dans notre territoire, je descends alors le fétiche, je le retire du tissu dans lequel il est emballé et l'expose en l'orientant vers l'est. Ensuite, je m'assois, croise les jambes et je serre ma ceinture ou ce que je porte autour des hanches. Ainsi, je montre au *Souo* mon humilité et ma soumission et je lui demande de m'accorder un vœu.

Je m'adresse maintenant au fétiche et je lui demande d'atténuer la puissance de l'éléphant pour que je puisse le tuer. Je divise une noix de cola en deux parties et je les jette devant le fétiche. La manière selon laquelle les colas tombent, me permet de recevoir la réponse du fétiche.

Après avoir obtenu l'information souhaitée concernant le résultat de la chasse à travers les deux moitiés de la noix de cola, je demande au fétiche de répartir les morceaux de la noix entre lui et moi. Je les jette à nouveau devant le fétiche jusqu'à ce que l'une des moitiés soit couchée avec le côté intérieur vers le haut et que l'autre soit couchée de manière inverse. Celle avec le

côté intérieur vers le haut est donnée au fétiche et l'autre est pour moi, *Same*. Je mâche la première que je crache sur *Souo*.

Une fois le fétiche rangé, je prends le fusil et j'exulte de joie.

Si l'information au sujet de l'éléphant était une invitation d'un autre territoire, nous nous y rendons tous, les chasseurs en compagnie de nos musiciens. Avant d'aller à la chasse aux éléphants, nous chassons d'abord une antilope ou n'importe quel animal pour organiser une fête pour le fétiche *Souo*.

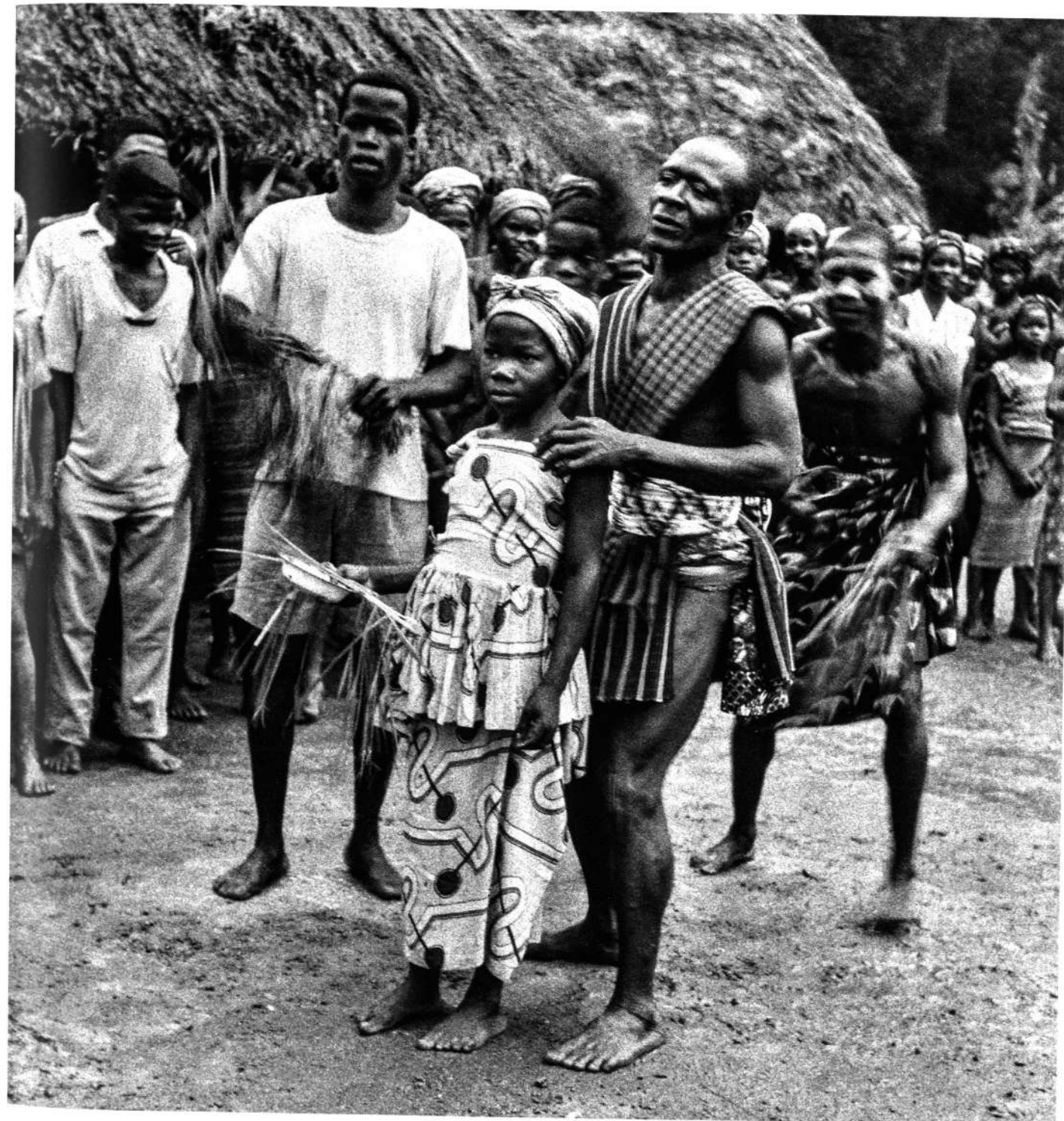
Après avoir dépisté la trace de l'éléphant et que nous l'entendons brouter, nous mettons tous nos fétiches *souo* ensemble et leur apportons un nouveau sacrifice de noix de cola. Les fétiches sont donc emmenés. De plus, nous portons le bracelet *Souo* au bras.

Voici les mots de sacrifice que nous adressons au fétiche : « Nous avons déjà abattu l'éléphant. Ce que nous crachons maintenant sur toi (le jus rouge de la noix de cola) est le sang de l'éléphant. » Nous montrons ainsi au fétiche notre foi que nous ne pouvons pas échouer avec son aide ; car nous croyons que l'éléphant est tué par le fétiche avant que nous l'abattions physiquement.

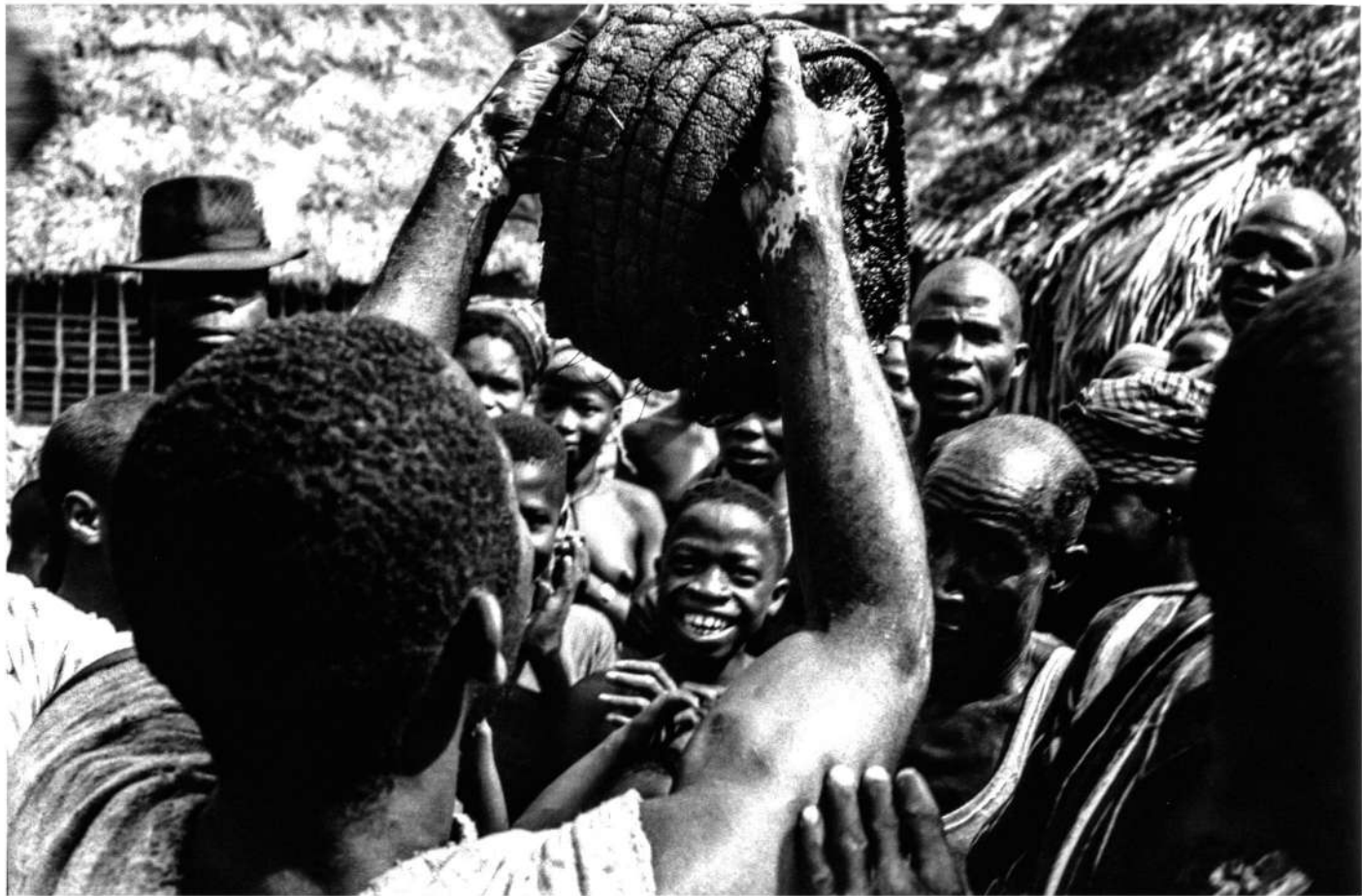
Si et moi, nous ne sommes pas excités comme d'autres hommes quand nous chassons les éléphants. Certains tirent sur le premier éléphant qu'ils voient manger. Nous deux, par contre, allons jusqu'au cœur du troupeau d'éléphants sans que les animaux ne puissent nous voir et repérons celui qui a les plus longues défenses. Elles reviennent à l'homme qui nous a invités à la chasse.

Si l'éléphant devient furieux et que nous ne sommes pas en mesure de l'abattre, nous retournons au village pour demander à un *dèbomè* (devin) les raisons de notre échec. Une raison peut être par exemple le fait que la femme de l'un des chasseurs ait eu une relation avec un autre homme sans que l'époux ne soit au courant. Quand le *dèbomè* nous révèle la raison, il nous dit également le sacrifice que nous devons faire afin de vaincre l'animal. De nouveau, nous devons abattre un petit animal pour célébrer le fétiche.

Si le *dèbomè* a su trouver la cause de notre échec, nous pouvons maintenant abattre l'éléphant avec aisance.



9 Same en action, Nyor Diapleu, 1960



10 Après une chasse fructueuse d'éléphants, un chasseur qui chasse avec le fétiche Souo, doit ramener un morceau de la trompe d'éléphant pour le fétiche du village.
Libéria, village pas vérifié, 1949/50



11 Sur la tombe du maître défunt du fétiche Souo, on installe des crânes d'animaux abattus et un morceau de la trompe de l'éléphant chassé.
Libéria, village pas vérifié, 1949/50



12 Le fétiche Souo aide à avoir une chasse à l'éléphant couronné de succès et protège contre les attaques de ces animaux. Sur la tombe du maître du Souo, le fils aligne les mâchoires inférieures des éléphants qu'il a abattus.
Libéria, village pas vérifié, 1949/50



13 Pour rendre hommage au fétiche après une chasse fructueuse, les chasseurs d'éléphants qui utilisent le fétiche Souo doivent organiser au village un jeu dans lequel ils retracent les événements de la chasse. Il y a aussi un personnage comique qui s'y prend très mal et fait que des erreurs.
Libéria, village pas vérifié, 1949/50

Une fois l'éléphant abattu, nous coupons la queue, l'une des pattes et un morceau de la trompe. Nous ramenons ces parties au village et nous laissons l'éléphant dans la brousse. À l'approche du village, nous tirons deux fusils en tirant pour annoncer notre victoire.

Les chanteurs entonnent leur chant et nous les chasseurs nous marchons devant eux. Tout le village vient nous accueillir.

Nous donnons la queue et le morceau de la trompe au chef qui nous a demandé à abattre l'éléphant afin qu'il puisse reconnaître que nous avons véritablement tué son éléphant. La patte, par contre, est conservée avec le fétiche. Nous allons certes à la chasse avec beaucoup de fétiches *Souo* mais il y a un grand *Souo* pour qui la patte est réservée. Elle est conservée auprès du fétiche ou, en accord avec les lois du fétiche, préparée en mets avec d'autres parties de l'éléphant et des plantes magiques. Seuls les détenteurs du *Souo* le mangent d'une seule et même marmite. Le reste de la viande est remis à d'autres personnes ordinaires que nous, les gens du *Souo*, appelons les « chiens ».

Après que l'éléphant soit abattu, nous passons auprès de lui un moment de repos qui peut durer plusieurs jours et nuits selon la rudesse du combat.

Quatre jours après que l'éléphant ait été tué, nous organisons une fête pour le fétiche. Une fois qu'un éléphant est tué et dépecé, on suit la loi du *Souo* ou de la brousse qu'on appelle dans la langue Dan *bli* (brousse) – *tea* (loi) ou *Souo-tea*. Selon cette loi, nous devons maintenant cuire la langue et les rognons de l'éléphant dans deux marmites au cœur du village où nous sommes encerclés par tous les habitants du village. Nous les chasseurs, nous mangeons ces parties avec du riz dans l'un des grands paniers plats que les femmes utilisent pour vanner le riz. Les chanteurs jouent de la musique pour nous.

Après ce repas nous chasseurs mimons la scène de la chasse (Fig. 13). L'un des chasseurs représente l'éléphant ; nous lui mettons une grande couverture et il marche comme l'éléphant qui attaque les chasseurs. Nous montrons au public comment nous fuyions face à l'éléphant et nous nous dispersions dans toute la brousse et comment ceux qui n'étaient pas capables de grimper à un arbre, étaient portés sur une épaule pour atteindre

une branche. Nous montrons comment certains chasseurs tombaient dans les épines et n'avaient pas le droit de crier parce que l'éléphant les aurait découverts.

Les fétiches *Souo* pour la chasse aux éléphants sont :

pia, l'anneau en fer,

njagla, la queue de vache. La partie puissante du *njagla* est la grosse perle *banga* qui y est accrochée.

Le fétiche principal du *njagla* est conservé dans une corne de bélier.

J'ai aussi le fétiche *Souo* pour la chasse à l'arc et un troisième fétiche *Souo* réservé à la chasse à l'aide de pièges. Le premier fétiche sert aussi bien aux flèches ayant une pointe en fer, avec lesquelles on chasse les plus gros animaux terrestres et également aux flèches ayant une pointe en bois empoisonnée qui sert à chasser les singes et les oiseaux. Le troisième fétiche est aussi utilisé pour la chasse aux potamochères que l'on chasse ici au fusil et avec des pièges et non avec des chiens.

Si nous blessons un animal et qu'il arrive à s'enfuir, nous prenons un peu de terre de sa piste, nous la mélangeons à des herbes magiques et l'apportons au fétiche *Souo*. Cela affaiblit l'animal au point qu'il abandonne sa fuite. Lorsqu'un animal est blessé au couteau et arrive à s'échapper, nous mettons le couteau portant le sang dans le feu. Cela affaiblit également l'animal et l'empêche de poursuivre sa fuite. Nous faisons cela pour chasser le *boala* ou *dü* (esprit) de l'animal au cas où il s'agirait d'un esprit humain transformé. »

Dans le deuxième récit ci-dessous au sujet du *Souo*, le fétiche de chasse, nous allons apprendre comment le fétiche est acquis et rechargé lorsque son efficacité diminue.

L'informateur se nomme **Kado**, un homme d'environ cinquante ans venant de *Nyor-Diapleu*. C'est une personnalité importante dans le quartier de son village et bras droit d'*Ouome Pie*, le chef du quartier du village.

Miame le chef de tribu et moi avons le même ancêtre du nom de *Dea*. (*Déa* est le fondateur du village. Il est arrivé ici il y a environ quatre-vingts ans). *Dea* vient de *Gbeileu* en *Dan* c'est-à-dire de « l'est ». Nos ancêtres étaient, à l'époque, des guerriers et chasseurs d'éléphants.

J'ai une fois chassé près de *Gbeatouo* dans le district de *Tapita*. Là, j'ai abattu beaucoup d'animaux ! J'ai également fabriqué et vendu de la poudre à canon. (Les *Dan* savent effectivement comment fabriquer de la poudre à canon, voir « Die Dan » p. 47).

À *Gbeatouo*, un jour mon fusil a raté et le coup alla vers l'arrière, dans ma main. Mon compagnon de chasse et moi-même sommes tombés évanouis. Les gens pensaient que nous étions morts. Mais peu après, nous avons retrouvé nos sens et on a découvert que nous n'étions pas blessés !

Lorsqu'une fête avait été organisée à mon honneur parce que j'étais un chasseur couronné de succès, j'avais peur que l'on pourrait m'infliger un sort par jalousie suite à mon succès à la chasse. En effet, plusieurs personnes avaient « acheté ma brousse » c'est-à-dire ils m'avaient confié la mission d'abattre un certain nombre d'animaux et après le dernier ils me donneraient ma récompense. Je leur ai livrés beaucoup de butins mais je n'ai pas voulu attendre ma récompense car j'avais tellement peur des sorciers. J'ai quitté secrètement cette région.

Je me suis rendu à *Gblea* et une fois là-bas, je me suis adressé à *Toma*, celui qui fabrique l'anneau en fer du *Souo*. Cette anneau combat tous les dangers qui peuvent arriver à un chasseur au cours de la chasse, notamment les morsures de serpents. Tant que tu as l'anneau au bras, aucun malheur ne peut t'arriver. Habituellement, on la porte au poignet droit. Lorsqu'un danger survient, on remonte l'anneau le long du bras jusqu'à ce qu'il soit assez serré pour qu'il tienne.

Toma était d'ailleurs aussi un *dëbomè*. Il avait l'esprit, le secret pour fabriquer ce fétiche. Mais cet anneau n'est pas le vrai *Souo*. Celui-ci se trouve ici dans notre village *Nyor-Diapleu* dans le quartier de *Tame*. Moi-même je ne suis pas habilité à fabriquer cet anneau pour quelqu'un d'autre. Pour devenir maître du fétiche, on doit le demander à ceux qui le détiennent et l'esprit du fétiche doit se manifester à cette personne.

À l'époque, j'ai payé un poulet à *Toma*. C'est ce que nous appelons « demander le fétiche ». On donne cela d'avance. La valeur du fétiche est si grand que le détenteur ne peut lui donner un prix. C'est une complaisance de sa part de transmettre le fétiche à quelqu'un d'autre.

Toma, le *dëbomè* disait : « Tu ne crois peut-être pas à ça. Va n'importe où dans la brousse – maintenant même – et cherche un animal ! ». Et effectivement le même jour, j'ai abattu une grande antilope rouge ! C'est l'esprit du fétiche qui a attiré la proie vers moi.

Je n'ai pas eu à subir des épreuves de courage. Mais on m'a donné des instructions : Je n'ai pas le droit de transformer mon *zou* (l'esprit d'une chaque personne) en un animal (voir page 68 sq.). Il m'était interdit de manger des chèvres et tout ce à quoi une chèvre aurait touché par exemple du riz qu'une chèvre aurait grignoté dans une corbeille.

La raison pour le premier commandement est que le fétiche combat en effet les animaux. Si le détenteur lui-même se transforme en un animal, le fétiche se retourne contre lui et le tue.

Manger de la viande de chèvre – le second commandement – révélerait le chasseur à l'animal alors que l'objectif du fétiche est de camoufler le chasseur. Les chèvres et les éléphants font partie tous deux « des animaux qui attaquent » et le détenteur du fétiche *Souo* devrait être un chasseur d'éléphants. (Deux idées soutiennent le totem de la chèvre : La chèvre attaque ouvertement tandis que le chasseur le fait furtivement et la chèvre, tout comme l'éléphant, est un animal combatif et dangereux parmi les animaux domestiques paisibles et pour ainsi dire est classé « aux côtés de l'éléphant »).

Le fétiche *Souo* nous vient originellement des *Mano* originaires de l'est et il y avait déjà le commandement concernant les chèvres. Tout fétiche qui sert à la chasse a le commandement à propos des chèvres. C'est la raison pour laquelle tous les *Mano*, surtout ceux parlant le *Dan*, ne mangent pas de chèvres.

Partout, ces deux commandements sont liés au fétiche et doivent être nécessairement observés par le détenteur.

Lorsqu'un détenteur de l'anneau *Souo* abat un éléphant, il doit passer quatre nuits auprès de lui. Et il est vrai que seul celui qui a ce fétiche peut tuer un éléphant.

Lorsque la fabrication du fétiche pour moi fut terminée, je suis allé à *Nyor-Diapleu*, ma ville natale. Quelques années plus tard, mon fils *Fania* est tombé malade et devait être porté chez le médecin à *Ganta*. Chemin faisant, j'ai dormi à *Gblea* là où mon fétiche avait été fabriqué, dans la maison de *Toma* le *dèbomè*. Juste avant l'arrivée à *Gblea*, j'ai abattu trois singes et une pintade. Nous avons préparé la pintade et organisé une petite fête avec *Toma*.

Sur le chemin du retour, j'ai de nouveau passé une nuit chez *Toma* à *Gblea*. Mon fétiche fut rechargé. Ça se fait avec des herbes dont le jus est pressé dans une marmite. L'on mélange ce jus à la farine de racines blanches séchées que nous utilisons pour la plupart des sacrifices. Le fétiche est cuit dans ce mélange. Ainsi sa puissance est renouvelée. A l'origine, lorsqu'on le fabriquait, il était cuit dans une marmite de la même manière mais pas avec les mêmes herbes que lors de son renforcement. C'est dans la marmite que le fétiche est réellement fabriqué. En soi, n'importe quel forgeron peut fabriquer l'anneau.

Si par hasard, je venais à toucher une chèvre, l'anneau doit être purifié de la même manière – c'est-à-dire rechargé à nouveau de puissance – et il en est de même pour moi. Cela peut également être fait par l'homme de notre village, qui connaît les herbes en question. Il s'agit du détenteur du fétiche *Souo* du quartier de *Tame*.

Depuis le rechargement de mon fétiche, j'ai abattu quatre potamochères. Actuellement, il n'y en a plus dans notre brousse. La chasse aux potamochères était très dangereuse car ils attaquaient les chasseurs. À l'époque, j'avais deux fils. Maintenant j'ai sept enfants – attends – de quatre femmes (il compte les femmes du bout des doigts).

Je ne fais pas de sacrifice à la l'anneau. Il a été renforcée cette seule et unique fois.

Depuis que je suis venu du royaume des morts (= depuis ma naissance), c'est le seul fétiche que j'ai jamais eu. »

Yakasa de *Nyor-Diapleu*, un homme d'environ cinquante ans et chef du quartier *Lapleu*, connaît l'histoire du *Souo* du village des deux précédents informateurs.

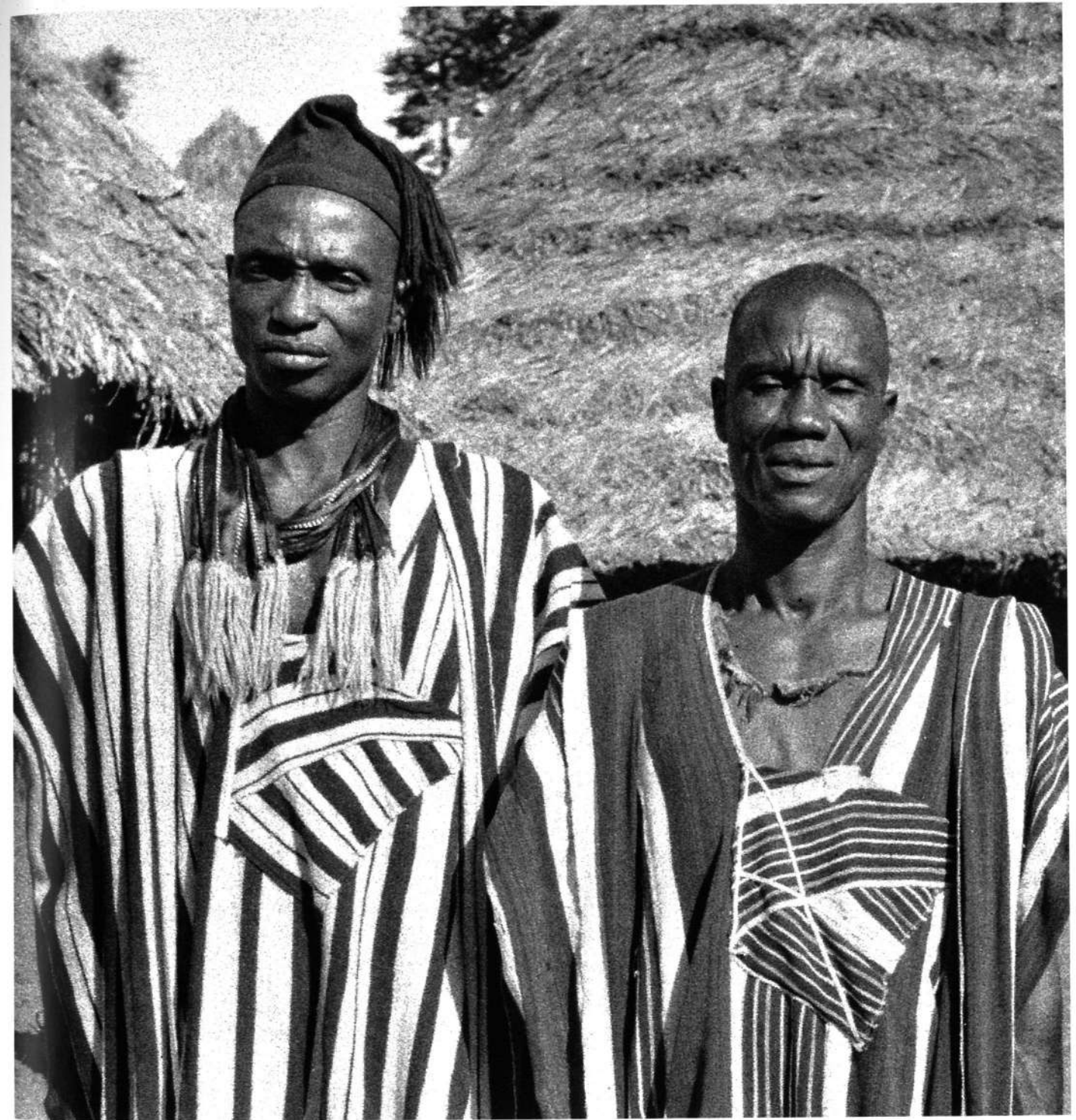
« Nos ancêtres étaient des guerriers et de bons chasseurs mais leurs parties de chasse étaient pleines de déception. Les animaux qu'ils atteignaient avec des flèches et des lances, ne mouraient souvent pas.

Voilà les noms de nos ancêtres qui sont devenus des chasseurs. Il s'agit de *Tro*, *Blo*, *Deme*. Ces trois hommes se sont rendus chez *Geago* du clan de *Ouila*, car *Geago* possédait la puissance du *dū* pour fabriquer le fétiche *Souo*.

Après qu'ils aient ramené le fétiche ici, ils ont commencé, grâce à la puissance de l'esprit *dū* du fétiche *Souo*, à abattre des éléphants et d'autres animaux dangereux.

L'interdiction du fétiche est la chèvre. Tous les chasseurs qui portent l'anneau en fer du *Souo* au bras, ne mangent pas de viande de chèvre, il n'ont même pas le droit de toucher une chèvre. Les membres de la famille qui ne possèdent pas l'anneau, peuvent toucher les chèvres mais n'ont également pas le droit de consommer la viande de chèvre. L'esprit du fétiche est avec eux tous, mais il est constamment présent seulement auprès de ceux qui le portent.

Celui qui fabrique le fétiche, fabrique également l'anneau en fer et le casque de plumes que le chasseur porte. Le fétiche principal est préparé dans une marmite et mis dans un grand panier à poissons que les femmes utilisent ; la corbeille est décoré de plumes. »



2 **MAKA, LE FÉTICHE DE LA GUERRE ET DE LA CHASSE**

Maka, le fétiche décrit ci-dessous, rend le propriétaire invulnérable et fait de lui un grand et audacieux guerrier. Notre informateur s'appelle **Glamen**, un homme d'environ quarante ans originaire du village de *Nyor-Diapleu*.

« Notre père s'appelait *Ta* et son frère *N'djoa*. Un homme de *Doumpleu*, un village situé à l'est, a apporté à ces deux frères différentes sortes de nouveaux fétiches et les invita à choisir ceux qui leur conviendraient. *Ta* et *N'djoa* choisirent la société *gor* et *Maka*, le fétiche de la chasse et de la guerre. *Maka* signifie «plumes», parce que le fétiche a été fabriqué avec des plumes d'aigle. Nos pères ont dû donner au propriétaire du fétiche *Maka* à cet effet un jeune garçon et une jeune fille vierge. Cela s'est passé à *Tapleu* (=Taoungwie) le village de *Ta* qui fait partie du clan *Yaleu*.

Ces deux enfants étaient le fils et la fille d'une *nou*. (Une *nou* est une fille mariée. Elle habite généralement dans le village de son mari. Par rapport au village des parents, elle a des privilèges et des devoirs culturels (voir, «Les Dan», p. 96 sq.).

Après que les gens de *Doumpleu* aient reçu les enfants, ils demandèrent l'interdiction de la famille. *Ta* et son frère *N'djoa* leur dirent que le varan était sacré pour eux. Alors ils prièrent *Ta* et son frère de tuer un varan et de l'apporter, ce qui était une chose affreuse à demander.

Lorsque le varan fut découpé, les «hommes du fétiche» ordonnèrent au jeune garçon et à la jeune fille de préparer la viande publiquement – en plein centre du village. Et leur ordonnèrent également de la manger en présence de leur famille.

Les enfants mangèrent. Et lorsqu'ils eurent fini leur repas, ils se couchèrent et moururent. Au lieu même où ils étaient décédés, on creusa deux profonds trous et on y «planta» leurs corps (on les enterra debout). Leur mère n'était pas présente pendant tout ce temps.

Le fils de *Ta* s'appelait *Ouen* et *Bla* était le fils de *Ouen*. *Bla* était un chef de village renommé. Son fils s'appelait *Ouapou* et sa fille *Kidje*. *Kidje* est ma propre mère. *Ouapou* la donna en mariage à *Oua* du village de

Nyor-Diapleu. Peu après, *Mairo*, la sœur de *Pie* arriva. Le même homme, *Oua*, l'avait achetée afin qu'elle lave le dos de *Kidje* quand cette dernière prend son bain. C'est ce qu'on fait avec les filles d'éminentes personnes afin que la sœur aînée ne se sente pas seule et aie de l'aide.

Kidje est décédée, mais *Mairo*, une vieille dame maintenant, vit toujours ici.

Ces deux sœurs avaient, lorsqu'elles avaient été mariées à *Diapleu*, reçu leur part du fétiche *Maka* et l'ont apporté avec elles. Les chasseurs portent de ce fétiche un anneau en fer au poignet droit. Le fétiche s'appelle *pia* (= anneau en fer). Il possède le même pouvoir que celui le fétiche à plume qui est à *Tapleu*.

Parce que le fétiche *Maka* nous avait été apporté pour ces trois objectifs : devenir riche, être chasseur et être invulnérable, je devins *Glamen*, un chasseur qui a considérablement de succès et qui trouve à tout temps du gibier. Quand mon *dü* (esprit) est prêt, je peux dire d'avance quelle sorte d'animal je tuerai. Et je ne mourrai jamais de l'attaque d'un animal ou de quelque autre accident de chasse. Cela s'est prouvé lors de l'incident suivant :

Il y a trois ans de cela, je suis allé un jour à la chasse. Un homme du nom de *Gonliasoua* m'avait déjà précédé dans la brousse. Il me prit pour une antilope noire et me tira dessus. Lorsque je tomba, *Gonliasoua* reconnut son erreur et s'enfuit en Côte d'Ivoire. La puissance de mon fétiche me réveilla quelques heures plus tard. J'abandonnai mon fusil et me mit en route pour *NGoumboue*, une petite plantation. Je devais absolument aller voir ma vieille mère *Mairo*, car elle seule connaissait les incantations nécessaires pour un tel accident. Le *Maka* les lui avait communiquées.

Les gens du petit village vinrent à ma rencontre pour me soutenir, mais je leurs disais de loin que personne ne devait me toucher avant que je ne rencontre la vieille *Mairo*. Car c'est la loi de *Maka* qu'après un tel accident personne ne doit toucher le blessé qui est à la recherche d'un guérisseur, parce que la personne blessée n'est plus maître de lui-même, mais se trouve sous le pouvoir de l'esprit *Maka*, qui veille à ce qu'aucune blessure ne lui cause de sérieux dommages.

La balle m'avait atteint par l'arrière en passant par la hanche gauche, avait transpercé tout le corps et s'était logée à l'intérieur de la cuisse gauche.

Les gens du petit village fabriquèrent rapidement un hamac pour moi. Je les priai de nouveau certes de me porter là dedans, mais de ne me toucher en aucun cas.

Mairo nous rencontra en chemin. Elle me toucha sur le champ et prononça ensuite les paroles magiques : «*Glamen*, aucun de nous ne doit mourir d'une attaque d'un animal ou d'une attaque avec une arme. Ainsi le veut le fétiche que nos ancêtres ont acquis au prix de la vie d'hommes. Par le pouvoir du fétiche, tu ne dois pas mourir. »

Après que *Mairo* eut ainsi parlé, elle permit aux gens de me toucher. On me porta alors à la mission de *Gapleu*. Chemin faisant nous avons plusieurs fois été tentés de douter de notre fétiche car j'ai perdu conscience plusieurs fois si bien que les porteurs et accompagnateurs pleuraient. Mais *Mairo* leur dit : «Ne pleurez pas. Il ne peut pas mourir. Personne de notre famille ne peut connaître la mort par une attaque d'un animal sauvage ou d'une blessure par une arme. » Et sa foi s'avéra justifiée. Après que le missionnaire *Holloway* ait retiré la balle, j'ai guéri en l'espace de quelques jours et ne porta aucune séquelle de cet accident.

Le fétiche se trouve encore à *Tapleu*. Son esprit est dans tous les *nou* du village (les filles mariées). C'est pourquoi leur parole est aussi puissante que le fétiche même. »

3 **LE FÉTICHE SIOUBÉA : CONTRE TOUS DANGERS**

L'informateur est **Yakasa** du village de *Nyor-Diapleu*.

« *Sioubéa* est un fétiche pour les guerriers et pour la protection contre toutes sortes d'infortune. Il rend invulnérable.

Ce fétiche se trouve dans un étui en cuir ; la substance active réelle est attachée à un long fer et enfoncée dans la peau. Le guerrier portait cela sur la poitrine ; une bande courant autour du corps tenait fermement le fétiche.

Une certaine poudre faisait partie de ce fétiche. Quand le possesseur de *sioubéa* voyage, alors il prend un peu de cette poudre dans la paume et la souffle dans la direction où il à l'intention de se rendre. Cela le protégera de toutes les mauvaises embûches, quelles qu'elles soient.

Si un homme se rend chez le propriétaire de ce fétiche et demande qu'on lui donne ce *sioubéa*, alors on le conduit dans la forêt sacrée où sont assis dans les plis des racines du cotonnier sacré les *dèbomè* (devins) décédés. On bande le visage du postulant avec un tissu afin qu'il ne puisse rien voir. Il doit ensuite monter sur une des racines et s'installer dans le pli de la racine au fond duquel se trouvent les *dèbomè* décédés. Là il doit prendre ce que sa main touche et l'enrouler dans une feuille quelconque. Il doit ensuite revenir et remettre cette chose au préparateur du fétiche. Celui-ci retire alors le bandeau de ses yeux. Ce qu'il a ramené des *dèbomè* décédés est cousu ensuite dans la peau d'animal.

Ainsi le corps de cet homme devient invulnérable contre les balles, les sagaies et les flèches.

Il n'existe aucune loi (interdiction), aucun sacrifice et aucune nourriture pour ce fétiche, mais avant d'aller à la guerre, on le frotte avec des produits spéciaux et l'on jette devant lui deux moitiés d'une noix de cola pour lui demander si l'on devrait vraiment aller à cette guerre.

À l'origine, ce fétiche avait été révélé à *Sije Gbinde* du quartier *Lapleu* du village de *Nyor-Diapleu*. »

4 KEZE, LE FÉTICHE DES GUERRIERS

L'informateur se nomme **Batoua**, originaire de *Nyor-Diapleu*.

« Le fétiche *Keze* est un fétiche conçu pour les guerriers. Il fut révélé à un homme du nom de *Yenté* du village de *Glogleu*. Le maître actuel du fétiche à *Glogleu* s'appelle *Gbongueu*.

L'on a un chant de combat pour ce fétiche. Si tu arrives dans un village où l'on détient le fétiche *Keze* et que l'on chante cette chanson, alors les habitants entreront sur le champ le combat.

Keze est fabriqué sur un fer et porté dans les cheveux. »

5 DROUMA, LE FÉTICHE CONTRE LES BRANCHES QUI TOMBENT

Les branches qui tombent constituent pour les *Dan* habitant dans la forêt vierge un danger considérable. La saison des pluies dure 6 mois chaque année et souvent les vents forts agitent les cimes des arbres aussi pendant la saison sèche. Les vieux arbres ne sont pas abattus mais restent debout jusqu'à ce qu'ils meurent branche par branche et finalement tout le tronc tombe. Pendant la nuit l'on entend souvent des craquement dehors et lors des marches, les porteurs doivent péniblement grimper par dessus les arbres tombés sur le chemin.

L'informateur se nomme **Batoua** originaire de *Nyor-Diapleu*.

« Le fétiche *Drouma* est préparé dans une peau de l'écureuil *Ba kli da* (Écureuil de Gambie, *Heliosciurus gambianus*). On le porte enroulé autour du doigt. Lorsqu'on est en route ou sur la plantation et qu'un vent fort se lève, qui renverse les arbres et casse les branches, alors on dit «*Drouma* » (on appelle le fétiche au secours). La branche tombera alors à un autre endroit.

On garde le fétiche *Drouma* dans n'importe quel endroit de la maison mais quand on sort, on le porte au

doigt (comme une bague). Il n'y a pas d'interdiction particulier pour lui. Mais à chaque nouvelle lune, je lui donne un morceau de cola blanc et lui parle ainsi : « *Drouma*, accorde-moi ce que je te demande. Laisse-moi toujours savoir à travers la noix de cola si tu approuves mes vœux ». Si j'ai un quelconque projet, alors je jette deux moitiés de cola devant *Drouma*. Si les deux moitiés sont couchées vers le haut, c'est que *Drouma* est d'accord. S'il n'accorde pas son consentement, alors j'abandonne mon projet.

Le maître de *Drouma* habite à *Glogleu* en Côte d'Ivoire (tout comme le maître du fétiche *Keze* décrit plus haut).

6 OUE, LE FÉTICHE DES LUTTEURS

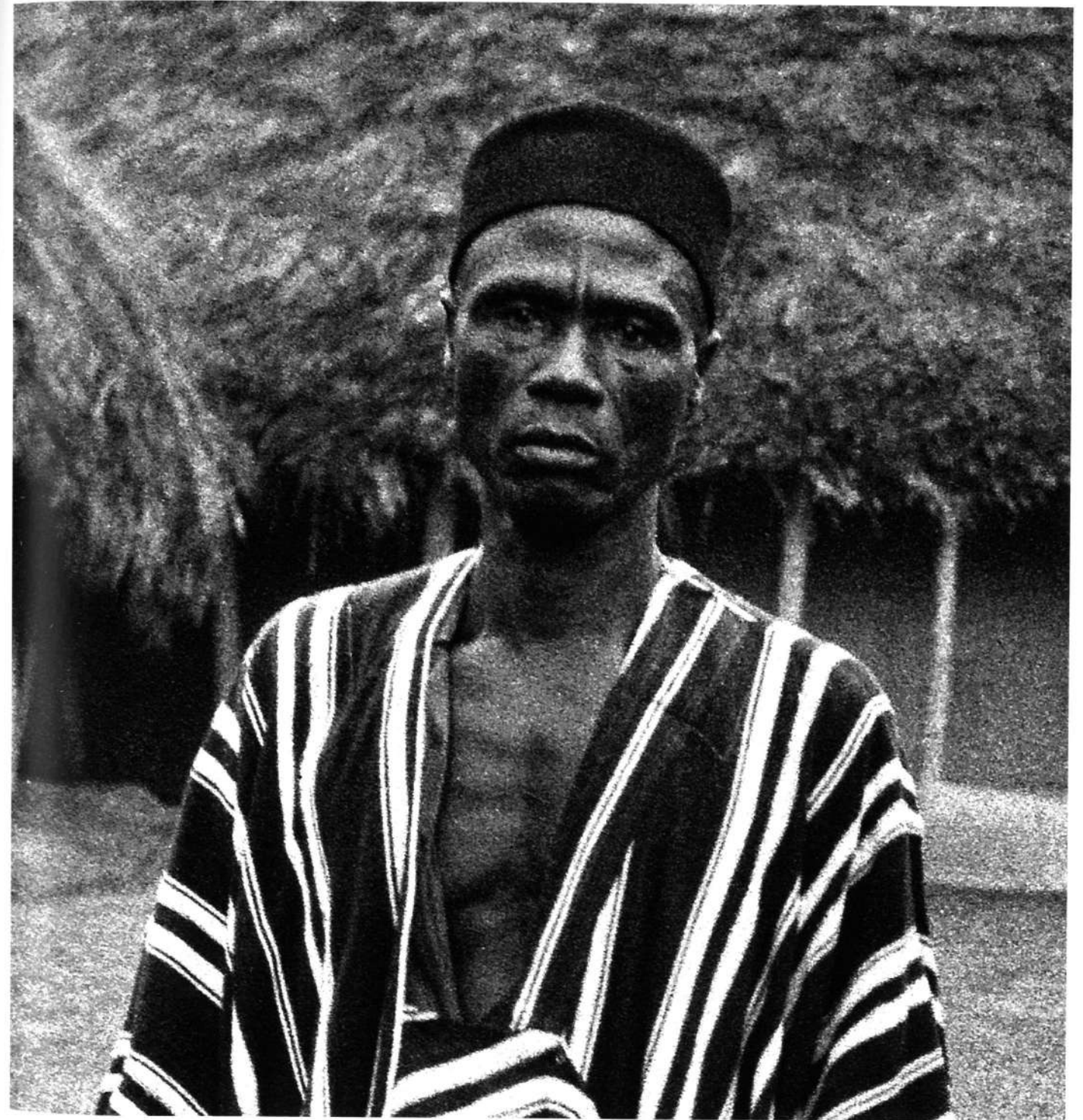
La lutte est pratiquée par les *Dan* comme un plaisir festif avec un grand déploiement d'assistants et surtout de magiciens. La tâche de ces derniers est d'affaiblir l'adversaire par des sortilèges et de détourner les attaques mystiques de la partie adverse.

L'informateur se nomme **Tame** de *Nyor-Diapleu*.

« *Oue* signifie sel. Le propriétaire de cette substance magique, un lutteur, en prend un peu dans ses mains et le jette pendant le combat avec un peu de poussière sur son adversaire pour l'affaiblir. »

1 Remarque : Les *Mano* vivent aujourd'hui à l'ouest du peuple *Dan* et non à l'est. Mais les *Dan* parlent souvent « des *Mano* qui sont venus de l'est ». Selon toute vraisemblance, il s'agit d'un petit groupe de *Mano* qui aurait pris un autre chemin que celui du groupe principal lorsque, il y a environ deux cents ans, les *Mano*, tout comme les *Dan*, ont migré du Nord vers le Sud.

2 Remarque : *Same* était le premier époux de *Gba* la devineresse.



15 Tame, le forgeron du famille Lano, Nyor Diapleu, 1960

B Les fétiches qui rendent les propriétaires riches et puissants

La prospérité et le pouvoir sont équivalents chez les *Dan*. Le chef est toujours l'homme le plus prospère de son groupe non pas parce que sa fortune indique ses capacités mais parce que la richesse, même si elle a été acquise au jeu, soumet les autres. Un chef pauvre ne pourrait pas à la longue se maintenir au pouvoir. La richesse seule cependant ne rend pas chef. Un chef doit être également courageux et avoir une apparence imposante. Les épreuves de bravoure indiquent la première qualité qu'on lui demande lorsqu'il convoite le fétiche qui rend chef. À propos de l'apparence imposante des chefs nous lirons plus tard au chapitre « deuxième existence en tant qu'animal ».

1 BATOUA, LE FÉTICHE DE LA PROSPÉRITÉ

L'informateur est *Yakasa* de *Nyor-Diapleu*.

« *Batoua* est le fétiche de la richesse. Il est fourré dans la corne d'une antilope rouge dont l'extérieur est garni de cauris. Il a d'abord été fabriqué pour *Dea* à qui appartient ce village ou plutôt pour le fils de ce *Dea* qui est venu s'installer ici d'abord. Je l'ai connu. L'actuel propriétaire s'appelle *Manblin* (un des illustres citoyens de *Nyor-Diapleu*, chef de sociétés secrètes et devin). Le fétiche *Batoua* l'a rendu riche. Et toute sa famille est illustre, chacun à sa manière. Sa sœur est la *norle* (mère) de la société des serpents.

L'ancien chef de notre village (démis de ses fonctions par les autorités) a également le fétiche *Batoua*. Il a acheté sa part du fétiche de la famille de *Manblin*. Je ne sais pas combien il a dépensé pour cela, mais je crois que c'étaient des bagues en laiton et sept pièces

d'homme (des shillings anglais, qui, malgré que la monnaie officielle soit le dollar, étaient encore en circulation dans l'arrière pays du Liberia).

Batoua déteste les borgnes. »

Batoua rend aussi invulnérable. Il est donc aussi un fétiche pour guerrier et, à ce titre, il était utile à *Batoua* de *Nyor-Diapleu*, notre informateur du même nom que le fétiche. Ce dernier raconte :

« J'appartiens à la famille *Deano*. *Dea* était le fils du fondateur de notre village. *Miame* le chef de clan est le fils de *Dea*.

Dea avait un fétiche renommé qui lui a permis d'être un chef riche. Le nom de ce fétiche est *Batoua*. Ce nom m'a été donné. Un jour en effet des hommes de *Nialeu* et *Niqua-Dè* (deux villages *Dan* de ce côté de la rivière *Cess*) vinrent chez *Dea* pour obtenir de lui le fétiche *Batoua*. Ils demandèrent qu'on leur prépare le fétiche afin qu'ils puissent devenir des chefs de leur peuple. Je suis né lorsque ces hommes étaient à *Nyor-Diapleu*. Alors *Dea* parla à toute l'assemblée : « Mon fils s'appellera *Batoua*, car je vois bien que c'est l'esprit du fétiche *Batoua* qui m'est apparu sous la forme d'un homme. »

Une fois adulte, on m'a également préparé le fétiche *Batoua*. Il a, entre autres, pour objectifs de rendre un pauvre riche, repousser les dangers et protéger le propriétaire contre les blessures de tout genre.

Lorsque les Américano-Libériens sont arrivés dans le pays et ont combattu les *Dan*, *Dea* me leur donna, moi, son fils *Batoua*, afin que je les aide à combattre les autres tribus. Il fit cela parce qu'il avait une parfaite

confiance en son fétiche qui bien sûr me protégerait.

Les soldats me donnèrent aussitôt un fusil et c'est ainsi que je devins soldat. J'ai combattu toutes les guerres de Cape Palmas (contre les tribus guerrières *Krou*) et n'ai jamais été blessé même une seule fois. J'ai toujours gardé mon fétiche sur moi et je l'ai encore. Tous les enfants de *Dea* doivent posséder ce fétiche.

Ce fétiche *Batoua* provenait de *Ndjoleu* au nord du pays *Dan* (au nord de la ville de *Man*). Un parent à *Dea* du nom de *Sodo* est le maître de *Batoua* là-bas à *Ndjoleu*. *Dea* est venu de là-bas avec le fétiche et est devenu lui-même un fabricant de *Batoua*. À sa mort, l'un de ses fils du nom de *Yedou* est devenu le maître de *Batoua*. Ensuite ce fut *Manblin*. *Manblin* le fabrique pour les hommes qui souhaitent l'avoir.

Le fétiche *Batoua* est préparé dans la corne d'une antilope rouge qui a été tuée par un léopard. (On trouve parfois le squelette d'une antilope dans la brousse qu'un léopard a dévoré.) La coquille de l'escargot *Bounaï* est une composante spéciale de ce fétiche. Elle doit provenir d'un *Bounaï* mort en brousse. (Cet escargot est rare. On l'utilise aussi pour fabriquer d'autres fétiches. Sa coquille est d'une couleur jaune unicolore pendant que l'animal même est noir. Sa coquille est basse et large.)

Le propriétaire de ce fétiche a pour interdiction *Chla* ; c'est le fruit d'un arbre que les femmes utilisent pour rendre la sauce gluante. (C'est une gousse dont la graine est séchée et transformée en poudre.)

On achète le fétiche *Batoua* avec un mouton ou une chèvre et on y ajoute deux bagues en laiton.

Yedou, le dernier possesseur du fétiche *Batoua* avant *Manblin*, était un homme gros et ventripotent parce qu'il était membre de « la société des éléphants ». Quand tu le voyais venir, tu disais instinctivement « l'éléphant arrive ». Nous les enfants avions tous peur de lui. *Yedou* utilisait le fétiche *Batoua* dans la société des éléphants pour se protéger contre les chasseurs. Tous les chasseurs ont tiré en vain sur lui.

Ce fétiche est extrêmement renommé. Il existe dans les régions *Dan* suivantes : (*Batoua* compte quatorze clans *Dan*). »

2 *POLIEGA, SECOURS DURANT LES « TEMPS DIFFICILES »

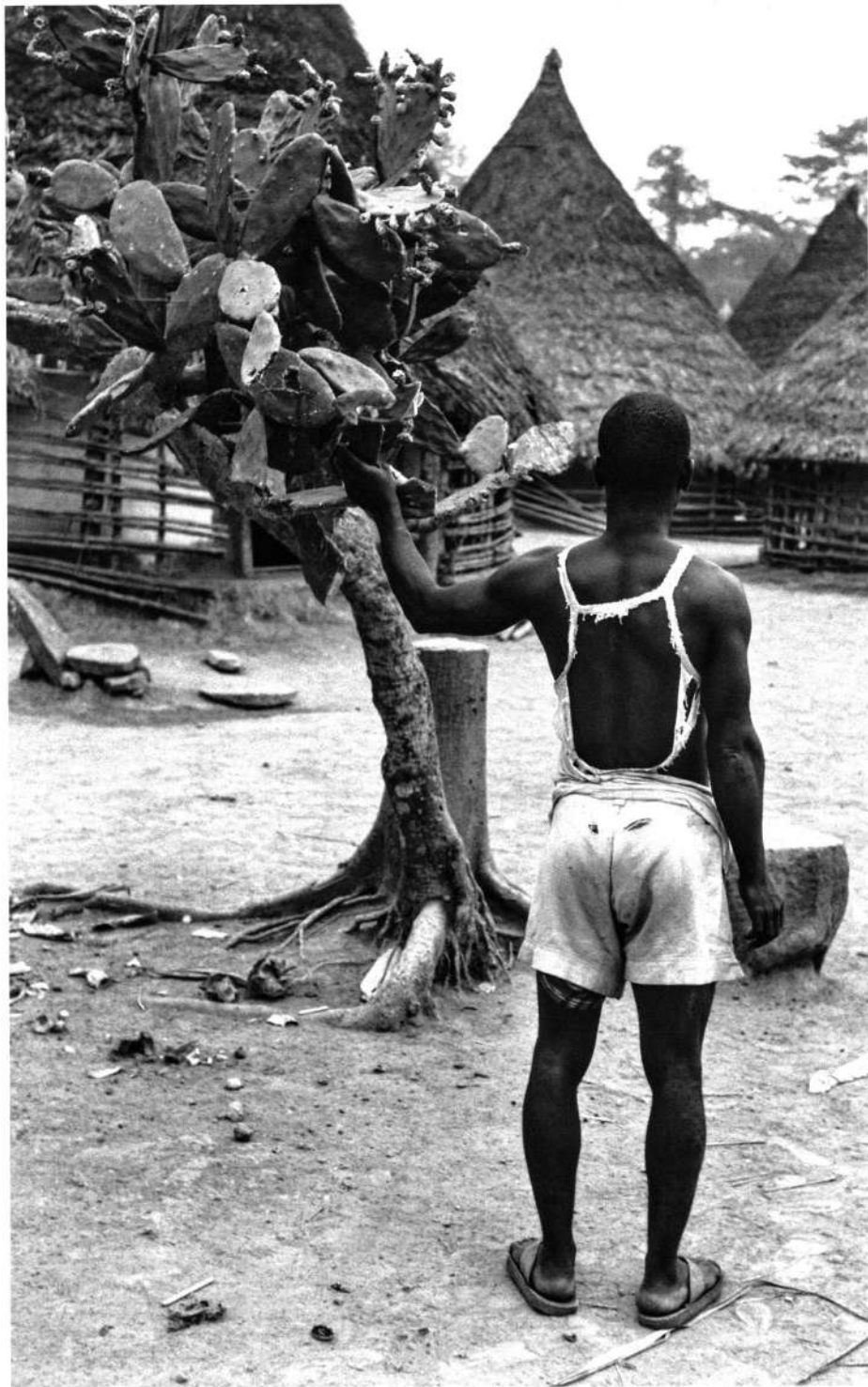
L'informateur est *Batoua* de *Nyor-Diapleu*.

« *Poliega* est un fer à deux courbe et lié à un fil. On le porte toujours sur soi dans une poche.

On utilise *Poliega* quand on a une affaire difficile à régler au village ou dans la case à palabres. Si je te dois par exemple 100 dollars et que tu viens réclamer ton argent, alors je tiens fermement *Poliega* dans la main ou dans ma sandale et dis : « s'il te plaît, reviens demain ». Je le dis toujours avec la bouche mais ne te rends pas ton argent jusqu'à ce que tu sois fatigué et abandonne.

Il existe différentes sortes de *Poliega*. Certains sont liés à l'interdiction de manger des escargots. On lui offre de temps en temps des sacrifices.

Poliega est apparu en rêve à quelqu'un du village de *Biétatouo*. C'est de là-bas que je l'ai acquis. »



16 Une plante sacrée de village, comme les *dèbomè* en plante lors de la fondation d'un nouveau quartier de village.
Libéria, village pas vérifié, 1949/50

C Dè, l'esprit du village et de divination

Les deux catégories d'esprits, ou plutôt leurs incarnations en tant que fétiches, que j'ai décrits jusqu'ici, trouvent leur application dans la vie pratique de l'individu. Ils offrent protection et succès à la chasse, à la guerre et à la lutte, prospérité et par conséquent ascension à la dignité de chef, des verdicts favorables dans la case à palabres. En revanche, l'esprit *dè* des fétiches suivants est une entité qui agit pour le bien de tout le village, et qui agit sur tout le monde. Bien que mes informateurs connaissent assez exactement quand et par qui cet esprit bénéfique est arrivé chez les *Dan* de l'ouest, on peut à peine imaginer – de leur point de vue – comment ils s'avaient auparavant affirmé dans la lutte de la vie : les modes d'action de cet esprit sont si complètes, si fondamentales.

Nous aurons à faire, dans ce qui suit, avec deux manifestations différentes du même esprit *dè* : à savoir en tant que fétiche de divination et en tant que fétiche de village. Nous les examineront en même temps que leurs fabricants d'origine, les *Saoule* – un certain groupe *Dan*. Les *Saoule* vivent aujourd'hui dans quatre villages au Sud Est de Towe, le chef-lieu. Ils ont apporté l'esprit *dè* dans le pays et le transmettent encore aujourd'hui aux autres groupes *Dan*.

L'esprit *dè* (*dè-dū*) révèle à ses amis humains, les *Saoule*, les causes cachées de toutes les misères que ceux-ci ou d'autres rencontrent. On appelle un tel homme qui est lié à l'esprit *dè*, *dè-bomè* = chef du *dè*, maître du *dè*. Dans mon livre « Les *Dan* », j'ai appelé les *dè-bomè*, les « conseillers ». Dans les lignes qui suivent, j'emploierai l'expression plus usuelle « devin » et j'écrirai « *dèbomè* », au féminin « *dèbodé* ».

Le lien avec l'esprit se fait à travers des rêves. Il est question aussi bien de vrais rêves faits pendant le sommeil que d'un état mental artificiel décalé dans lequel les gens

du *dè* peuvent s'induire sans l'aide de tiers. « Ces hommes que l'on voit tant trembler lors de leurs prophéties, sont les gens du *dè* ». C'est chez le *dèbomè* que va la mère lorsque son enfant tombe malade. C'est également vers le *dèbomè* que le jeune homme que les filles éconduisent, se tourne. Le *dèbomè* est également capable de voir dans l'espace et le temps, c'est-à-dire il est clairvoyant et devin. On peut donc lui poser des questions sur le sort d'un frère qui a émigré vers la côte et on peut également lui demander s'il est conseillé d'entreprendre une affaire planifiée. L'esprit *dè* révèle aussi aux *Saoule* les moyens magiques qu'ils doivent préparer pour une personne qui cherche conseil auprès d'eux afin d'atteindre un but précis. Un *Dan* qui veut devenir chef, pourrait, pour ce faire, se rendre chez les *Saoule*. Les *Saoule* « rêvent alors pour lui » ce qu'il a à faire, c'est-à-dire ils se mettent en contact avec leur esprit *dè* et se laissent instruire par lui. Un cas souvent présenté aux *Saoule* concerne l'intention de déplacer un village. Le chef d'un village par exemple voudrait savoir des *Saoule* quel endroit est favorable à la fondation d'un nouveau village. Ils voient en rêve la substance magique qu'ils doivent préparer pour lui et lui donnent en plus un bâton fourchu. Il doit tirer celui-ci à travers la brousse jusqu'à ce qu'il s'accroche quelque part. C'est à cet endroit que le nouveau village prospérera. (Voir aussi fig. 7).

Une fonction spéciale des *Saoule* est de mettre un nouveau village sous la protection de l'esprit *Dè*. Une fois les cases construites, le chef demande à un *dèbomè* d'installer le fétiche *dè* dans le village. Il s'agit d'un cotonnier qui atteindra une taille énormes pour les villages importants. Pour les petits villages ou les quartiers de villages, c'est un arbre plus petit qui est souvent entouré d'une clôture (fig. 16). Dans l'enceinte de la clôture, l'on peut voir

des fragments de pots et des plumes de poulet, les restes d'offrande qu'on a dû faire à l'esprit *dè*. Le sacrifice n'a pas lieu à des moments précis, mais à certaines occasions ou lorsque le chef éprouve instinctivement qu'il était temps de penser de nouveau à *dè*.

Notre informateur au village *Soleu I* du clan *Saoule* nous a dit :

« Tous les clans *Dan* possède leur part du fétiche *dè*. Les gens d'ici parcourent monts et vallées pour implanter partout les arbres fétiche de village. « Le chef d'un nouveau village nous envoie un messenger et nous envoyons ensuite un des nôtres. Dans chacun des villages *Saoule* il y a un ou deux anciens auxquels les étrangers peuvent s'adresser. Autrefois, la plupart des gens ici étaient *dèbomè*. Aujourd'hui, c'est seulement l'un et l'autre. »

Pour installer le fétiche *dè* dans un grand village, c'est-à-dire à l'implantation d'un cotonnier, on devait sacrifier une jeune fille au seuil de la maturité (voir aussi « Les *Dan* », p. 98 sqq.). On l'enterrait vivante et debout. On transperçait la tête à l'aide d'une dent d'éléphant et on y plantait le cotonnier. La jeune fille devait être l'enfant d'une *nou*, c'est à dire une fille du village.

Les *dèbomè*s sont aussi l'autorité responsable de la magie noire. « Quand, par exemple, une femme est jalouse d'une autre, elle peut recourir à un *dèbomè*. Ce dernier lui donnera des substances magiques. Elle se procure un grain de riz que la rivale a laissé tomber pendant un repas ou elle épie durant une longue période où elle va faire ses besoins. Elle frotte ensuite le riz ou un peu de terre humidifiée sur la substance magique en lui disant ce qu'elle doit faire à la femme. »

ORIGINE DU *DE*

Les deux récits suivants racontent comment un *Saoule* apporta le *dè* au pays. Le deuxième narrateur fait partie des *Saoule*. Les deux récits sont essentiellement identiques : Le *Saoule* va à la recherche d'une substance magique qui aidera fondamentalement les gens dans leurs besoins. Il obtient le *dè*. Sur le chemin de retour, il passe d'abord au clan *Yaou*, ensuite il passe par *Biétouo*. Quand il arrive chez lui, son fils *Kaï* meurt. Un arbre pousse sur la tombe de ce dernier. Et depuis lors l'esprit de *Kaï* parle de cette tombe aux *Saoule*. C'est là que naquit le village *Bogentouo* qui est, à ce jour, le centre du culte du *dè*. Nous pouvons conclure d'un troisième récit que l'événement remonte à onze générations.

L'informateur s'appelle *Saovie*, un homme distingué d'environ quarante-cinq ans, originaire du village de *Bloleu*. Il est un membre important de la société *gor*.

« Voici les noms de ceux qui nous ont apporté le *dè* : *Dogbo* et sa femme *Douo* et leur fils *Kaï*. C'est la famille qui nous a apporté le *dè*. On les appelle les *Saoule* c'est-à-dire les hommes de *Saou*. On les nomme aussi *Kaïgueni* en l'honneur du fils.

Les *Kaïgueni* sont venus de *Ndjoleu* en Côte d'Ivoire. *Ndjoleu* comprend tout le pays à l'est de *Toulepleu* jusque *Tchien*. Ces *Saou* étaient des *Dan* (et non des *Krahn* qui habitent aujourd'hui cette région en Côte d'Ivoire).

Dogbo et ses proches disaient entre eux et à leurs concitoyens qu'ils voulaient devenir féticheur. En effet, ils voulaient être la source de toute aide dont l'humanité aurait besoin. Mais si quelqu'un venait à être désobéissant envers eux, alors ils les tueraient.

Pour trouver ce grand fétiche, ils quittèrent leur patrie. Ils sont revenu avec ce qu'on appelle le *dè*, ainsi que les objets suivants :

- La trompette *tou*
- La cloche de chien de chasse *gbeugueu*
- La corbeille à vanner le riz *da*
- La carapace d'une tortue *bakea*

- La pipe *goua*
- *Chra*, un fétiche attaché à une dent d'éléphant et pourvu d'une médecine du *dè*. Cette médecine *dè* est une poudre de charbon de bois mélangée à de l'huile de palme. On l'appelle *sea* dans la langue *Dan*.

Cette famille apporta directement le *dè* à *Ndjua-leu*, leur village natal. Et ils ont ensuite redistribué le *dè*. Ils donnèrent de l'huile de palme et de l'eau aux habitants de *Ndjua-leu* en tant que leur part du *dè*. Voici ce qu'il en est de l'eau : au village de *Saleu* dans la région de *Ndjoleu* en Côte d'Ivoire, d'où provient le *dè*, coule un ruisseau. Lorsqu'un homme se rend chez ces gens pour savoir si la puissance du *dè* pourrait faire de lui un chef, alors on lui dit d'aller dans le ruisseau. « Es-tu courageux ? », lui demandent les Anciens. S'il répond par l'affirmative, alors ils lui demandent de garder son calme quand le ruisseau monte. Il doit alors saisir tout objet qui se heurte puissamment contre lui. « Avec cet objet, nous te préparerons le fétiche qui te rendra si riche que tu deviendras chef parmi les tiens ». Les Anciens le quittent et retournent au village et l'homme reste là seul, debout dans le ruisseau. À peine sont-ils partis qu'il voit une puissante marée arriver. Tout à coup le petit ruisseau se transforme en un fleuve impétueux. Les flots avance avec un effroyable vacarme vers lui. Si son esprit n'est pas assez fort pour le rendre apte à la haute position à laquelle il aspire, il s'enfuit. Mais un homme qui a en lui le courage ferme d'un chef, restera calme comme il lui a été recommandé et il saisit n'importe quel objet dans les flots. Il se pourrait que ce soit une feuille ou un morceau de bois. À peine l'a-t-il dans les mains que les flots baissent. C'est donc la fonction de ces parties du *dè* qui ont été donnée aux hommes de *Ndjua-leu*. (*Dogbo* leur a montré comment on retient l'eau d'un ruisseau comme il l'avait appris dans le village de *Saleu*.)

Dogbo et sa famille sont également allés à *Nyor-Gbanwie*. Ils donnèrent aux habitants de là-bas la cloche de chien de chasse comme leur part du *dè*. Le *dèbomè* la fait sonner afin que les esprits lui apparaissent et lui parlent.

Ensuite ils se sont rendus dans la région de *Sa* (non pas *Saoule*) près de *Dogouatouo* non loin de la rivière *Nouon* (rivière *Cess*) dans la région de l'actuel grand chef *Votou*. Dans cette région de *Sa* il y a un village qui

s'appelle également *Saleu*. À ces gens, *Dogbo* donna la trompette – une corne d'animal – comme leur part du *dè*. Ils doivent sonner la corne s'ils veulent appeler l'esprit *dè*.

Ils allèrent ensuite chez les gens de *Youtouo* dans le clan *Yaleu* et donnèrent à ceux-ci une part du *dè* qui était également une corne. *Youtouo* est une petite bourgade située vers la forêt noire entre *Gloutouo* et *Ndjaleu*.

Puis les gens du *dè* se dirent : « Nous sommes allés loin, retournons maintenant chez nous. » Lorsqu'ils prirent cette décision, ils étaient à *Gbietouo* dans le district de *Sanniquellie*.

Malheureusement *Kaï*, le fils, et *Douo*, la femme de *Dogbo*, moururent en chemin et les deux ont dû être enterrés en route. Cinq jours après l'enterrement, un cotonnier poussa de la tombe de *Kaï*. On dit alors : « cet arbre doit être l'esprit de *Kaï* qui nous est revenu » et *Kaï* lui-même apparut en songe à son père et confirma cela.

Quelques jours plus tard un palmier de raphia poussa de la tombe de *Douo*, la mère de *Kaï*. Elle aussi apparut en rêve à ses descendants et les informa qu'elle est revenue dans la palme. *Douo* signifie raphia en langue *Dan*.

La famille éplorée décida alors de ne plus quitter ce lieu. Ils y construisirent leur village qui aujourd'hui porte le nom de *Saoule* = *Bogentouo* et se trouve près de *Towe*. *Saoule* signifie « tout » ou « tous ». Leur aspiration avait été d'obtenir le *dü* (esprit) d'où viennent toutes choses. Ce mot est maintenant utilisé pour les villages près de *Towe* qui descendent de ce premier village.

Dans les temps anciens avant que les gens de *Saoule* ne trahissent bêtement le secret du *dè*, le cotonnier de *Kaï*, le *Kaï-queu*, qui avait poussé de la tombe du jeune homme, parlait aux *Saoule*. *Kaï* criait de temps en temps de l'arbre en langue *Dan* pour qu'on lui apporte du feu. « *janeu mea* ». Lorsque les habitants du village entendaient cela, ils se parlaient : « *Kaï* a besoin de feu. Apportons-lui du feu ».

À l'époque où l'on vénérât le cotonnier de *Kaï*, seuls ceux les descendants directs de *Kaï* avaient droit de s'asseoir près du cotonnier. Les autres familles n'avaient pas le droit de s'approcher de l'arbre. Et il était interdit de parler la langue *Mano* sous l'arbre.

C'est ainsi que le *dè* est arrivé chez nous. »

On m'a raconté l'histoire de *Douo* et *Kaï* et de l'arbre qui parle d'une manière un peu différente au pays de *Saoule*. Cette version, contrairement à la précédente, ne prétend pas remonter aux premières personnes à entrer en contact avec le *dè*, mais elle remonte jusqu'à l'époque où l'arbre parlant poussa, encore aujourd'hui, murmure des révélations aux *Saoule*.

Mon informateur vit au village *Soleu I* des *Saoule**.

« Ici à *Soleu* vivait un homme du nom de *Bolonjova*, fils de *Biëgajouwe*. Un jour, il alla loin de l'autre côté vers *Sablugu*, un village de la Côte d'Ivoire. Il emmena sa femme, y resta longtemps, puis la laissa là-bas et retourna dans son village.

Quelques années plus tard, il revint pour chercher sa femme afin de la ramener chez lui. Il constata que sa femme avait mis au monde trois enfants depuis, mais elle-même était décédée. « Pourquoi ma femme est-elle décédée ? », demanda-t-il aux habitants du village. « Tu es parti très longtemps, nous ne pensions pas que tu reviendrais. Mais ces trois enfants, tu peux les emmener si tu veux. » Mais *Bolonjova* y resta trois ou quatre ans. Un matin, il dit à ses enfants : « À présent, je vais vous emmener à mon village. »

(À ce stade du récit, il convient d'ajouter que *Bolonjova* fut initié dans cette région de la Côte d'Ivoire à l'esprit *dè*.)

Ainsi se mirent-ils en route. Lorsqu'ils atteignirent *Bloleu*, situé dans le clan *Yaleu*, ils y rencontrèrent *Tiagedi* ou *Tiagedi*, un homme renommé. Ce dernier dit : « Hé ! Vous, les gens de *dè*, j'aimerais que vous fassiez un fétiche pour mon village, pour qu'il perdure. »

Bolonjova était d'accord mais fit savoir qu'il devait rester à *Bloleu* pendant cinq mois. Les cinq mois passés, il dit au chef *Tiagedi* : « Nous allons commencer notre tâche aujourd'hui. Apporte la fille d'une *nou*. » (*Nou* désigne une fille mariée.)

Ils firent venir une jeune fille, dont les seins avaient tout juste commencé à pousser. Sur sa tête, ils ont mis des substances magiques. Puis ils creusèrent un trou, y mirent l'enfant vivant et la recouvrirent de terre.

Le *dèbomè* reçut beaucoup de biens du chef *Tiagedi*. Immédiatement, on fit appel à lui dans différents villages des *Yaleu*, pour qu'il y fasse la même chose, comme par exemple chez un autre grand chef du nom de *Sragofla*.

Puis, la nouvelle de ses actes bienfaisants parvint à *Biëtouo*, et on lui fit également appel là-bas. (*Bolonjova* dû ensuite s'enfuir de ce village parce que son fils *Kaï* y avait commis un adultère).

Lorsque le *dèbomè* eut atteint le fleuve *Djipou* avec sa famille, ils restèrent longtemps dans cette forêt et s'y construisirent des cases. Les trois enfants de la famille s'appelaient *Siado*, *Kaï* et *Bou*. *Kaï* mourut en ce lieu. *Bolonjova* convoqua les habitants de tous les villages *Saoule*. Ils enterrèrent ensuite *Kaï*. Par la suite *Bolonjova* leur montra toutes sortes de substances magiques.

Un cotonnier s'éleva de la tombe du fils. Cet arbre commença à parler, parfois haut, parfois bas. Quand cela se passait, alors ils lui offrirent un mouton. Et si aujourd'hui les *Saoule* veulent savoir quelque chose, ils se rendent tous vers l'arbre pour écouter attentivement ses paroles. Il se trouve ici dans cette région près du village *Bogentouo*.

C'est ainsi que l'esprit *Dè* est arrivé chez nous. Cet homme est allé en Côte d'Ivoire avec sa femme et ses trois enfants et nous a apporté le *De*. »

Au début du dernier récit est décrit comment *Bolonjova* avait fait un fétiche pour le chef de *Bloleu*, « afin que son village perdure » et une jeune fille avait été sacrifiée à cet effet.

Saouvie de *Bloleu* est un descendant de ce chef. C'est lui qui nous a raconté le premier des deux récits précédents. Il continue à dire dans ce qui suit que encore aujourd'hui, depuis onze générations de chefs, l'autorité de sa famille à gouverner ses sujets récalcitrants découle de la possession du fétiche. Il ne comprend pas pourquoi ces gens ne reconnaissent pas que sa famille est destinée à les gouverner puisqu'elle possède le fétiche pour gouverner.

« Je suis de la famille « de la grande et de la petite pirogue ». Car c'est ainsi que s'appelaient mes ancêtres *Kaoungi* et *Kaoungwa*.

La raison pour laquelle on nous attribue le plus haut rang dans la chefferie et qu'on nous considère comme des dirigeants nés par rapport à nos compagnons de clan est que nos ancêtres ont créé un fétiche spécial obtenu par le sacrifice d'une *nouanou* (fille d'une *nou*).

L'outil de ce *dü* est *düzeuda*, l'épée qui sert à abattre les vaches. Quand un nouveau chef arrive au pouvoir, nous lui remettons cette épée. En elle se trouve la puissance du *dü*. C'est ce *dü* qui donne de la sagesse et de nouvelles idées aux nôtres de sorte que nous pouvons gérer le peuple.

Ces deux ancêtres avaient construit leur village à deux miles du fleuve *Gea* vers *Nyor-Diapleu*. Tous les *Yaou* vivaient à l'origine là-bas et le village même s'appelait *Yaou*. Il a été abandonné plus tard. Les deux frères qui régnaient sur les *Yaouleu* convoquèrent un jour une assemblée générale. Ils voulaient donner des lois à leurs concitoyens comme par exemple celle-ci :

Il ne doit pas avoir de querelle entre les citoyens de notre village. Celui qui enfreint cette loi doit payer deux vaches en amende. Une vache pour avoir enfreint la loi et une autre pour le bien de toute la communauté. La première vache doit être sacrifiée et nous organisons une fête pour tout le village avec l'autre vache parce que la violation de la loi nécessite que tous se donnent la peine de se réunir ici et de tenir conseil.

Les frères complétèrent par la suite cette loi : si deux parties se battent dans le village, alors tous les autres habitants du village doivent aller vers eux et s'enquérir de ce qui se passe. S'ils répondent qu'ils ne se querellaient pas, mais au contraire qu'ils ne faisaient que plaisanter, alors on doit leur demander de mettre le bras sur l'épaule de l'adversaire et de s'éloigner bras-dessus, bras-dessous. S'ils le font, alors ils sont exemptés de punition.

Telles sont les sages lois que l'esprit *dè* a données à mes ancêtres.

On arriva à ceci par la suite. Lorsqu'une querelle éclate entre un homme de notre famille *Yaou* qui possède le *dè-dü* et un membre de la famille *Ouija*, alors notre homme disait toujours qu'il s'agissait d'un jeu. Mais

l'autre niait cela dans sa colère. Finalement les *Ouija* sont partis d'ici et on fonda leur propre village pour avoir leurs propres chefs. Mais nous les *Yaou* soulignons toujours que ce n'est pas le devoir de l'autre famille d'avoir leur propres chefs puisqu'ils ne savent pas comment diriger un peuple car ils n'ont pas le *dü* pour gouverner. C'est aussi pourquoi ils ne réussissent pas à destituer notre chefferie. »

LA SOCIÉTÉ DU *DE*

Les *Saoule* ont créé une société secrète autour de leur esprit *dè*, à laquelle peuvent adhérer des gens n'appartenant pas au clan des *Saoule*. Elle a des groupes dans différents villages du pays *Dan* et même très loin de la région des *Saoule*. Celui qui adhère à cette société devient *dèbomè* (devin).

Pour la région du pays *Dan* du centre que je connais particulièrement bien, le village *Gbangwie* est le siège principal du *Dè*. Selon le récit ce village a en effet reçu son *Dè* de ce *Dogbo* qui avait à l'origine trouvé le *dè* et l'avait apporté au pays. Mon informateur *Demi* de *Gbangwie* dit : « À *Gbangwie* tout le village est au service du *dè*. Avant que les *Dan* de cette région n'aillent à la guerre, ils se rendirent à *Gbangwie* afin que les hommes du *dè* leur fabriquent des substances magiques qui les rendraient victorieux. »

Selon les descriptions suivantes, la société *dè* est organisée dans son ensemble comme les autres sociétés des *Dan* auxquelles j'appartiens. Elle possède un fétiche principal autour duquel de petits objets sacrés forment un cercle. Chaque membre a par ailleurs son fétiche *dè* à la maison. J'en possède un moi-même. Il se compose de quatre parties : d'un petit pot recouvert de cauris, d'un anneau à grelots d'un genre que je n'ai jusque là jamais vu au pays *Dan*, d'une épée miniature en laiton coulé et d'un cauri en laiton coulé.

Ceux qui veulent adhérer à cette société doivent déjà avoir un lien avec les esprits. Dans la société du *dè*, on le mettra alors en contact avec l'esprit *dè*.

Grâce à la société *dè*, il y a des *dèbomès* (devin) dans tout le pays *Dan*. Celui qui croit avoir les qualités requises pour cela, peut devenir membre soit au clan *Saoule* soit dans un autre groupe du pays. Certes, seul un grand

débomè comme celui de *Gbangwie* peut ou pouvait entreprendre d'importantes actions comme par exemple planter un arbre de village sur une jeune fille enterrée vivante. Quand un tel *débomè* éminent mourrait, on ne l'enterrait pas comme un *Dan* ordinaire ; on porte sa dépouille au grand cotonnier de son village qu'il avait planté lui-même ou l'un de ses prédécesseurs. Là, on le place alors au «sein de la tribu » entre les racines saillantes. »

RÉCITS À PROPOS DE LA SOCIÉTÉ DE

L'informateur est un homme âgé du nom de **Kagou** originaire de *Towe*.

« Une fois, nos hommes ont apporté le *dè* de *Dèmpieu* (= *Dè-pleu*, le village du *dè*) situé en côte d'Ivoire à *Bogen-touo* dans le pays des *Saoule*. Ce lieu est devenu le siège du *dè*. L'on y a construit une case communautaire dans laquelle se trouve un bracelet en laiton et une sorte de tenaille semblable à celle que les forgerons utilisent pour saisir quelque chose dans le feu. Lorsque nous nous retrouvons dans notre lieu de rassemblement secret situé en brousse, nous ne devons pas appeler ces deux objets par leur nom usuel. Nous appelons le bracelet en laiton *maï* et la tenaille *dia*.

Si quelqu'un désire devenir membre de la société *dè*, alors on le place devant la personne une grande corbeille à vanner le riz dans laquelle se trouve la tenaille sous un tissu avec d'autres objets sacrés. Il doit les trouver à tâtons tandis que les membres chantent sans arrêt la même chanson jusqu'à ce qu'il réussisse. Ensuite ils entonnent une chanson joyeuse.

La cérémonie d'initiation dans la case une fois finie, on se rend au lieu de rassemblement en brousse. Lorsque les villages voisins reçoivent l'information selon laquelle la société *dè* se rend ce jour-là dans la forêt, alors tous les membres se rendent là-bas et prennent part aux festivités. (Il est de coutume dans les sociétés secrètes des *dan* d'accepter des candidats individuellement dans la case communautaire et de faire la seconde partie plus compliquée de l'admission qui est faite en brousse quand le nombre de novices atteint cinq à dix personnes.)

Le bracelet en laiton est caché aux gens qui veulent être admises dans la société. Il est enfoui à l'endroit où le rideau de branche de palme sépare les anciens membres des novices. Les «nouveaux » doivent alors chercher le bracelet. Parfois, cela leur prend deux à trois jours. S'ils ne réussissent pas du tout, alors *Kidje*, la grande femme de la société, dit aux anciens : «Je suis désolée. Je plaide pour eux. » Les novices doivent ensuite payer quelque chose. On chante alors une chanson à *Kidje* : «faites entrer les enfants ! » Ensuite ils peuvent s'approcher des anciens. Ceux-ci indiquent aux jeunes une place pour s'asseoir.

Il y a un homme portant une peau de mouton sur la tête. Il est assis tout seul. Personne ne le voit. Mais s'ils entonnent un chant spécifique, alors il s'approche. Les membres peuvent présenter à cet homme les feuilles les plus diverses – il les connaît toutes et connaît la signification de chacune. Et même de toutes les autres choses qui peuvent lui être présentées, que ce soit un fétiche provenant d'un autre quartier du village. La nuit tombée, il dit enfin : «Allons, rentrons maintenant au village. »

Le lendemain, on se rend à nouveau à ce lieu en brousse. Les Nouveaux s'assoient dans un file. On pose le van, recouvert d'un tissu. Les hommes de la société et la *kidje* s'assoient à côté. Sous le tissu se trouve la cloche de chien, un certain médicament, qu'on appelle *sra* (Dieu) et quelques petits masques qu'on nomme aussi *sra*. Ils soulèvent ensuite le tissu et laissent les novices contempler ces objets. «C'est ce que nous avons. »

Le maître de la société leur fait prêter serment de ne trahir aucun secret de la société. Ils creusent un long trou comme on le fait pour un enterrement et y mettent quelque chose qui ressemble à un mort. «Si vous divulguez quelque chose, alors l'esprit *dè* vous tuera et nous vous enterrerons ainsi ici. » On les sépare ensuite selon les sexes ; les hommes jurent ici et les femmes là-bas.

«Nous sommes maintenant unis », dit ensuite le maître. «À vous les hommes, nous donnons cet interdiction : En tant que membres de notre société, vous ne devez pas faire la cour à la femme d'un frère de la société. Si vous voulez le faire, alors vous devez en informer *kidje*. Elle dira alors à la femme que tu l'aimes. Elle ne t'appartiendra alors seulement dans la case communautaire.

Si tu la rencontres quelque part d'autre à *Tapita* ou de l'autre côté en Côte d'Ivoire, tu ne dois pas t'approcher d'elle.

Si l'on veut convoquer un des membres dans un autre village, nous avons une queue de vache que nous remettons à un messenger. Ce dernier la tient dans sa main droite et fait des signes avec. S'il la tient dans sa main gauche, cela signifie que «la nouvelle n'est pas bonne » et que la société veut faire du mal à quelqu'un. Le même jour ou au milieu de la nuit la personne que le messenger a appelé doit venir. On utilise toujours dans la société *dè* le pied droit et la main droite (pour entrer ou pour manger etc. ; dans d'autres sociétés secrètes, c'est le côté gauche). Nous avons également une façon spéciale de nous saluer. Dans les temps anciens, il y avait tellement de guerre ici dans le pays, qu'il arrivait souvent qu'on se disait : Si tel ou tel personne vient à *Towe* aujourd'hui, il sera capturé et abattu. Mais si la personne en question était un membre de la société *dè*, un autre membre de ce village le recevrait avec la salutation secrète de la société, l'emmènerait chez lui, et en silence, le ligote symboliquement avec une ficelle. Ainsi prévenu, il repartira rapidement. Cette salutation secrète est un court croisement du majeur, avant de faire claquer les deux majeurs de la manière habituelle. Pour se reconnaître mutuellement, les membres du *dè* présentent leur pied droit à la salutation. L'un dira peut-être : «Es-tu un membre du *dè* ? » Alors l'autre présentera aussi son pied droit, ou placera sa main droite sur la main droite de l'autre.

Chaque membre porte un nom et un titre spécial dans la société. Une des femmes porte le titre de *gbaidje* = «leur donner de l'eau à boire ». Si un membre de la société arrive dans un village étranger, il pose la question : «Où habite *gbaidje* ? » Il se rend chez elle et lui demande de l'eau à boire («l'eau de *gbaidje* » a une signification plus profonde, voir ci-dessous). Elle lui donnera à boire et à manger. La femme désignée *gbaidje* est une femme qui sait particulièrement bien faire la cuisine. Elle verse quelques goutte d'huile de palme rouge sur les plats.

C'est ainsi que nous nous donnons des signes les uns aux autres. »

Douo, un autre informateur du quartier *Dea* à *Nyor-Diapleu*, un homme d'environ quarante ans, qui est le chef de la société *dè* et peut initier des membres, décrit ainsi les charges :

« Chaque membre de la société *dè*, homme ou femme, porte un titre *dè* comme par exemple *kidje*, *mlein*, *mblasou*, *deago*, *seba*. *Kidje* est une femme âgée et importante, «la mère ». Tout ce que la société veut faire doit être approuvée à l'avance par elle. *Mlei* est l'assistante de *kidje*. Elles sont donc toutes les deux des femmes. *Mblasu* est le messenger. C'est lui qui doit convoquer les membres de leurs plantations quand une assemblée doit être tenue. *Deago* est comme une sorte de «père » de la société et *Kidje* en est «la mère ». Personne ne lui donne de conseils et personne ne doit le blâmer. Il peut faire ce qu'il veut et peut réprimander les autres. *Gbaidje* est aussi une femme. Elle est médiatrice, et pacificatrice entre les chefs de la société et porte-parole de ceux qui ont enfreint une loi de la société. Si un membre viole une loi et que les anciens refusent de le lui pardonner, alors il se tourne vers *Gbaidje* et lui demande de l'aide. Il est alors du devoir de *Gbaidje* de prendre une coupe d'eau d'en boire elle-même et la donner au coupable afin qu'il en boive aussi. Alors tous les membres boivent de cette eau. Après quoi les anciens doivent accepter la demande de pardon du coupable car ils ont bu l'eau sacrée que la pacificatrice de la société a offerte.

La société *Dè* elle-même ne commet pas de meurtre. Mais dans les temps anciens des personnes qui voulaient éliminer quelqu'un se tournaient vers notre société. Quand il y avait par exemple un différend entre deux hommes riches, alors l'un d'eux alla voir la société *dè* et dit : «tuez-le ! » Il nous donnait à cet effet un couteau sans manche. Alors nous appelions tous les gens du *dè* des villages voisins et nous nous adressions à eux, une fois rassemblés. «Nous voulons que vous abattiez cet arbre. » Et nous disions au riche «Garde ton argent. Tu nous le donneras seulement lorsque nous aurons terminé le travail. »

Tous les membres se rendaient ensuite au lieu de réunion en brousse. Là-bas ils se demandaient les uns les autres : «Pourquoi ? Que devons-nous faire ? » Autrement on donnait alors la bile de crocodile à une vieille

femme sélectionnée pour qu'elle la garde dans la maison *gorbo* afin que personne ne commette secrètement un meurtre avec ce poison mortel infaillible. Quand les gens du *dè* voulaient tuer quelqu'un, alors ils en demandaient un peu à cette gardienne.

Blasouo, le messenger, doit exécuter chaque ordre. Nous lui remettons ce poison. Il doit le verser dans le point d'eau d'où cet homme s'approvisionne en eau potable. Il arrive que notre messenger ait des parents là-bas et jette par conséquent le poison. Il est alors sévèrement puni. Il est *obligé* d'exécuter la mission. »

LA FIN DE LA SOCIÉTÉ DÈ

L'informateur s'appelle **Saouvie** du village de *Nyor-Diapleu*.

« Le société *dè* a été interdit en 1958 par le gouvernement libérien. Voici comment cela s'est passé.

À *Blodiala* près de *Tapita* vivait une femme du nom de *Pesasa*. Elle était membre de la société *dè*. Elle viola la grande loi du *dè*. Cette loi est « l'obéissance ». Lorsque le fils de sa sœur entreprit une relation avec la femme d'un *dèbomè* et qu'on la pressa à sommer son neveu de payer l'amende, elle refusa de le faire.

Comme elle avait donc violé la grande loi, on convoqua alors une assemblée du *dè* à laquelle tous les *dèbomè* étaient présents avec leurs fétiches. Ils demandèrent à la femme de dire quelle était sa décision définitive dans cette affaire. Elle répondit qu'elle donnerait sa réponse le lendemain après réflexion. Mais au lieu de revenir le lendemain, elle se rendit à *Tapita* voir *Cummings*, le commissaire du district. Elle lui a dit que la société *dè* avait l'intention de tuer son neveu. Elle ajouta qu'elle-même était membre de cette société et savait que leur objectif principal était de tuer des gens. Alors le commissaire fit arrêter tous les hommes les plus importants de la société.

Durant l'instruction de l'affaire, des objets ont été présentés appartenant au fétiche de la société *dè* parmi lesquels se trouvaient deux mains séchées et un crâne. C'étaient des mains et un crâne de chimpanzés. Lorsque le commissaire demanda aux hommes du *dè* ce

qu'étaient les mains et le crâne, la femme s'empressa de dire que c'étaient les mains d'un homme que la société avait tué et le crâne d'un homme que la société avait assassiné. Cette réponse n'était pas vraie mais elle marqua l'auditoire. Les hommes du *dè* nièrent cela et dirent au commissaire qu'il s'agissait de mains et de crâne d'un chimpanzé, car la société ne travaillait que pour le bien des hommes. Mais cette explication fut rejetée et le commissaire décida en faveur de la femme. Lorsqu'il lui demanda son avis sur le sort à réserver à la société *dè*, elle a dit que l'on devait l'exterminer et détruire tous ses objets sacrés. Ce qui fut fait. La société *Dè* est interdite depuis lors dans tout le pays. »

L'APPARENCE DES DÈBOMÈ

Après avoir gagné au cours de quatre séjours une relation particulièrement intime avec les *Dan* (j'étais membre dans quatre de leurs sociétés secrètes et avais été admis dans une chefferie et obtenu le grade de « maître » dans la société des serpents des médecins), plusieurs *dèbomè* de la société *dè* me dirent à mon grand étonnement et avec mépris leur propre acte et celui de la société *Dè*. En effet ils désignèrent les *dèbomè* de tricheurs et même de criminels. Ils firent cela non pas dans le sens d'une auto-accusation comme un converti au christianisme le ferait face à un missionnaire. J'avais plutôt l'impression, moi qui m'efforçais depuis si longtemps à comprendre leurs visions et institutions religieuses, qu'ils ne voulaient pas me priver de cette vérité, aussi amère qu'elle l'était pour les deux côtés. Je peux suivre ce raisonnement dans la mesure où un prêtre ou un politicien admettra à un tiers les côtés négatifs de sa profession, son organisation, mais la mesure dans laquelle cela arrive dans ce cas, jusqu'au renversement complet des valeurs « officielles », m'est incompréhensible. Il ne s'agit pas de déclarations exceptionnelles qu'on m'aurait faites mais des accusations récurrentes souvent relatés parmi les *Dan* quant au caractère et actions des *dèbomè*.

L'informateur s'appelle *Douo* du quartier *Dea* à *Nyor-Diapleu*, un homme de trente cinq voire quarante ans. Il est le chef de la société *dè* de ce village.

« La façon comment le *dè* fonctionne dans la société *dè* et le *dè* même sont en réalité des machinateurs d'intrigues. Cela se passe de façon haineuse. Ils forgent des attaques contre les non-membres. La plupart des fétiches *dè* mentent. Il n'y a rien de miraculeux ou de supérieur aux humains, comme c'est le cas dans d'autres sociétés qui ont de vrais fétiches. La société *dè* est pleine de manigances et de fausses révélations. Quand un pauvre devient membre de la société *dè*, alors il détruit les biens de ses riches voisins par *dè-dū*. La société *dè* n'est pas une bonne société secrète.

Quand un *dèbomè* se rend dans un autre village, il peut faire par exemple ce qui suit : Il emporte un serpent mort. Tard le soir, quand les enfants jouent, il blesse l'un d'entre eux à l'aide d'un fer pointu et acéré qu'il a enduit de poison. Dès que l'enfant pleure et appelle de l'aide, il jette le serpent mort sur le lieu et retourne à la maison. Et quand les gens courent vers ce lieu pour voir pourquoi l'enfant crie, il sort aussi en courant de sorte à être le premier à arriver sur le lieu de l'accident. Et là, il écrase la tête du serpent qui est certes déjà mort, avec un bâton. Les gens penseront que le serpent a mordu l'enfant. Et l'enfant mourra à chaque fois.

Ou bien : un *dèbomè* est invité dans une maison. La ménagère laisse son petit enfant là et va chercher de l'eau, bien entendu sans demander au *dèbomè* de veiller sur l'enfant. À peine est-elle partie que le *dèbomè* se glisse vers l'enfant et lui pique la tête à l'aide d'une écharde de bambou empoisonnée. Il la plie de sorte qu'elle se brise à une entaille préalablement préparée et le morceau empoisonné reste planté dans la tête de l'enfant. L'enfant pousse un cri et le *dèbomè* retourne à son gîte et fait semblant de dormir. La mère revient ensuite et est surprise d'entendre l'enfant pleurer et demande la raison de cela à son invité. Alors il dit « Qu'est-ce que j'en sais. Je n'ai pas été chargé de veiller sur lui. » L'enfant mourra. En fait, tu vois, la plupart de nos nourrissons meurent sans que nous sachions ce qui leur est arrivé.

Il n'y a pas de bon et mauvais *dè*. Ces *dèbomè* apparemment bons, qui ne font que de la divination, promeuvent les mauvais *dèbomè* et sont en réalité eux-mêmes les plus mauvais. »

Aussi mon informateur **Kagou** de *Towe*, également membre éminent de la société *dè*, insiste sur la malhonnêteté des *dèbomè* :

« Quand un éminent homme tombe malade ou trouve la mort et l'on suspecte de la sorcellerie, on ne confie pas l'affaire au *dèbomè* de son propre village, mais au contraire on appelle toujours – pour écarter toute vengeance personnelle – un *dèbomè* d'un autre village qui a pour mission de trouver le coupable. Mais le jour de sa visite, un des membres de la société *dè* va à sa rencontre. À une bonne distance du village, il pose une certaine liane en travers du chemin dont l'initié reconnaît une extrémité comme « tête » et l'autre comme « queue », ensuite il se cache dans la brousse à l'endroit indiqué par la « tête ». Lorsque l'autre *dèbomè* marche sur le chemin et aperçoit ce signe, il se glisse dans le buisson et trouve là son camarade. Celui-ci lui dira : « Révèle que c'est *Deago* qui a provoqué la mort du riche. *Deago* a mauvaise presse dans le village. Nous le tuons volontiers. » Une fois arrivé dans le village, le *dèbomè* étranger révélera alors que c'est ce *Deago* qui est responsable de ce malheur. Il jurera : « C'est Dieu qui me l'a révélé », c'est-à-dire que « Ce n'est pas moi qui le dis, c'est Dieu qui le dit à travers moi. » Il peut dire cela parce que nous appelons en effet les petits masques *abi* = Dieu. C'est à ceux-là qu'il pense, mais les gens naturellement pensent qu'il parle de Dieu. Comme l'accusation n'est pas vraie, alors *Deago* se proposera de boire la concoction au bois sas. Et alors le *dèbomè* a un moyen qui provoquera à coup sûr la mort de *Deago*. Oui, toute prophétie et tout ce que les *dèbomè* font n'est que mensonges. »

Si l'on peut croire à ces histoires, l'on pourrait ainsi comprendre à partir de l'esprit sadique des *dèbomè* les sacrifices atroces qu'ils imposent à ceux qui veulent atteindre un grand but dans la vie : par exemple enterrer vivant l'enfant le plus choyé, tuer sa propre mère ou commettre un

acte incestueux avec sa sœur (cf. «Les Dan », p. 129). Il y a aussi les différentes épreuves de dévoilement de sorciers ordonnées par les *dèbomès*, en particulier celles faites avec le poison mortel de l'écorce de *Sas*, dont jusqu'à il n'y a pas si longtemps, chaque année beaucoup de *Dan* devaient mourir innocemment.

Si l'on cherche à reconnaître le rôle des *dèbomè* dans la vie des *Dan* parmi les opinions contradictoires et les déclarations du public et des *dèbomès*, nous trouverons une réponse dans les histoires de la famille qui a été la première à amener le *dè* dans le pays. Elle était parti trouver « la source de toute l'aide dont l'humanité avait besoin ». Le *dè* fournit des réponses, aussi imparfaites soit-elles, aux questions des gens sur l'avenir et les causes des destins tristes – à savoir les maladies, la mort des enfants, les mauvaises récoltes. Au *Dan* qui n'a pas la consolation et l'assurance qu'une religion révélée procure et qui par manque de connaissance scientifique ne peut pas être conscient des relations des événements terrestres, chemine dans une vallée obscure. Le *dè* le prend par la main, le soutient et le conduit. En ce sens, les *dèbomè* doivent être admirés en tant que personnalités fortes qui guident leurs semblables.

À ce stade, cependant, les *dèbomè* se divisent en ceux qui exploitent impitoyablement ce rôle de guide, font tourner à leur avantage la foi aveugle de leurs concitoyens et en font même l'objet de leur passion, de ceux qui prennent au sérieux la responsabilité que leur relation avec l'esprit *dè* engendre et veulent aider leurs concitoyens. À ces derniers appartenaient certainement ces premiers *Dan* qui sont sortis pour trouver l'esprit détenteur du remède universel, et la femme dans notre premier récit, qui a modestement refusé le *dè*. Par contre nous trouverons les mauvais *dèbomè* en particulier parmi ceux qui se pressent à adhérer la société *dè* afin de trouver dans la protection de cette puissante société secrète, la satisfaction de leurs sombres impulsions dans la torture des fidèles. Nous comprenons donc aussi pourquoi la femme à qui s'est révélée l'esprit *dè* sans l'intermédiaire de la société refuse de montrer un lien au *dèbomès* de cette société quand ils viennent dans son village.

D *Gor-dü*, l'esprit des léopards

Nous nous tournons vers un autre *dü* (esprit), qui se nomme *gor-dü* lequel est incarné dans certains des objets. *gor* signifie léopard. L'esprit porte ce nom car parmi tous les esprits, il est le plus puissant comme le léopard parmi les animaux. Celui qui le possède, est au-dessus de tous les autres hommes, les chefs, les Anciens, les nobles, les devins, les artisans.

Le devoir de l'homme qui possède le fétiche *gor* est de garantir la paisible vie communautaire dans la tribu. *gor* est la dernière instance en ce qui concerne toutes les questions de droit.

L'esprit *gor* est matérialisé dans certains objets, comme c'est le cas pour les esprits et les fétiches dont nous avons parlé jusque là. Une société secrète se forme autour de ces objets. Ses membres s'appellent *gorbo*.

Cette société de léopards n'est pas à confondre avec une autre société de léopards mal famé dont les membres portent aux mains des griffes de léopards avec lesquelles ils attaquent et assassinent les marcheurs anodins par surprise. Les *Dan* sont fermement convaincus qu'il existe parmi eux des humains qui sèment la terreur en tant que léopards. Nous connaissons un chef de tribu du nom de *Batoua* à *Gableu* qui est dans un sens comme dans l'autre un « léopard ». Imaginez : Il est à la fois pacificateur et meurtrier ! À cause de sa nature de léopard, il est allé en prison pendant de longues années. Même pour ses concitoyens, ce n'était pas facile de voir réunies ces deux qualités dans sa personne. On lui a une fois fait appel pour ramener la paix dans un village en conflit ; mais lorsqu'il est arrivé, on l'a obligé de s'asseoir dehors parce qu'il était membre des dangereux « léopards ».

Contrairement à d'autres sociétés secrètes, cependant, la société *gor* n'existe que dans un quartier de village.

Les citoyens des autres quartiers ne peuvent pas y adhérer. Il est étonnant qu'une des familles du village puisse, par le biais de la société *gor*, exercer une telle autorité sur les autres quartiers et qu'elle leur donne des lois et impose la paix. Leurs décisions sont acceptées avant tout parce que tout le monde désire une telle autorité pour que l'ordre prévaille dans le pays. « Ce n'est pas bien quand une région ne détient pas le *gor*, car les *gorbo* sont de grands pacificateurs. » dit le chef de village de *Maleu* du clan *Saoule*.

Comme nous avons lu, l'autorité des *gorbos* se fonde sur les fétiches *gor*. Mais ils sont aussi, au sens humain, des personnes respectés à cause des sacrifices personnels qu'ils s'imposent tout au long de leur vie : ils doivent eux-mêmes faire preuve d'un esprit conciliant en ne se disputant ni entre eux ni avec les autres. Il faut noter que les *Dan* aiment bien défouler leur instinct combatif au cours de batailles occasionnelles. Ils se battent ardemment individuellement ou en groupe pour s'arrêter, en sueur et souvent saignant, au bout d'une demi-heure et s'entendre à nouveau, comme si rien ne s'était passé et sans que l'un soit vainqueur et l'autre perdant. Les *gorbo* ne sont pas autorisés à prendre part à un plaisir aussi vigoureux. Ils vivent dans ce sens une vie sainte.

Si un autochtone ou quelqu'un du gouvernement se rend dans le quartier du *gor* et qu'il maltraite les gens là-bas, par exemple en les ligotant, alors les gens du *gor* démoliront par la suite leurs logements et prendront des dispositions pour s'éloigner du lieu où une telle infamie leur est faite. Les autres habitants du village les supplieront de ne pas s'en aller ; ils donneront un mouton aux *gorbo* afin d'être purgé de l'affront subi et qu'ils puissent peut être empêcher leur désir de partir de là.

Chaque tribu a son propre *gor*. Un tel chef-lieu comprend environ une demi-douzaine de villages ayant en moyenne 250 habitants.

Le *gor* de la tribu a son siège principal à un endroit et des sous-groupes dans quelques ou tous les autres villages. Le siège principal n'est pas forcément le village du grand chef. Ainsi le petit village de *Bouele*, par exemple, est le siège du *gor* de la tribu *Zo-gue* et non le grand village *Boutouo* où réside le grand chef.

À la tête de la société *gor* d'un chef-lieu se trouve le maître de la société, le *magor*, c'est-à-dire le grand *gor* ou simplement appelé « le *gor* ». Pour la tribu *Towe*, par exemple, le *magor* était jusqu'à une date récente un homme du nom de *Rou* à qui *Katou* a succédé et que j'ai interviewé en 1960 ; il vivait en brousse dans son propre hameau. En ce qui concerne le clan *Yoleu*, le dernier *gor* était un homme du nom de *Deago* qui vivait dans le village appelé *Yoleu II*. On ne lui a pas encore trouvé de successeur. J'ai trouvé une situation similaire dans les villages du *gor* de *Maleu* et *Troupleu* dans la partie australe du pays *Dan*.

Les gens qui ne sont pas très familiers avec les choses concernant le *gor*, désignent le maître de la société en tant que *gorbo*. Mais les *gorbo* sont tous les anciens de la société, sur le conseil desquels le maître, le *magor*, prend ses décisions. Et *gorbo* signifie aussi la société en tant que telle.

Le maître est hiérarchiquement loin au-dessus des citoyens ordinaires au point qu'il apparaît et agit rarement publiquement ou une fois en plusieurs années dans certaines tribus. La plupart du temps, il ne vit pas au village mais plutôt à sa plantation et a le droit d'être visité seulement par certains élus et non par les femmes. Mais ses propres femmes vivent auprès de lui. Il est strictement interdit de s'approcher de lui avec n'importe quel objet européen comme par exemple un morceau de tissu, un couteau, une torche électrique.

Ce grand *gor* désigne lui-même son successeur parmi ses propres enfants. Mais les anciens de la société examinent tous au préalable pour déterminer la personne la mieux appropriée. L'on voudrait avoir « un enfant non-confessé » pour exercer cette plus haute fonction. Les femmes chez les *Dan* doivent impérativement, avant leur accouchement, lorsqu'elles sont en travail, confesser si elles ont eu des amants ; ce qui naturellement empêche sur

la valeur de l'enfant lorsque c'est affirmé. Si la femme arrive malgré son état critique à rassurer fermement qu'elle n'a eu des rapports qu'avec son époux, son enfant est alors « un enfant non-confessé », c'est-à-dire un enfant pur.

Le grand *gor* peut avoir un représentant, qui s'occupe généralement en public des tâches de la société *gor*, de sorte que la réputation du maître ne soit pas diminuée par des apparitions trop fréquentes. Les grands chefs ont également un tel représentant. À *Bouele*, ce représentant du grand *gor* est un homme plutôt jeune, à peine âgé de trente ans, dont l'intelligence et la sagesse sont généralement louées.

Si un maître veut donner des directives à un autre village, il envoie un messenger, à qui il remet comme signe, le bâton du *gor*.

La troisième personne dans la lignée, après le maître et son représentant, est *taïglume*, de *taïglu* = le bâton, le gardien du bâton sacré ou plus généralement le gardien des objets sacrés. Il s'agit surtout d'un bâton et un couteau qui sont présentés au public à des occasions spéciales. Le couteau est long et a un manche en laiton. Il y a aussi une chose secrète dont les *Dan* ne parle qu'avec un certain frisson : un poison infailliblement mortel, dont l'usage est réservé à la société du *gor*. Toute ces choses sont conservées dans une petite maison appelée *gounagle* se trouvant le plus souvent dans une plantation (par exemple près du village *Maleu* du clan *Saoule*) ; personne n'a l'autorisation d'y pénétrer mis à part le gardien et sa femme.

Pour empêcher une personne non autorisée d'avoir accès au poison et d'en faire un mauvais usage à ses fins personnelles, le gardien doit être une personne strictement fiable. Il ne doit jamais quitter la case sacrée ou son environnement immédiat. On choisit pour cela un homme d'un certain âge de qualités particulièrement solides et on le met à l'épreuve durant une longue période. Pendant cette période, il doit rester à la case pendant la journée et surveiller sa petite porte et ses environs. Quatre fois par jour, il doit faire le tour de la case. Au sud du pays *Dan*, cette fonction de gardien est parfois confiée à une « nou » (fille du village) d'un certain âge. Lorsqu'on doit offrir un sacrifice aux objets sacrés, le gardien doit alors les sortir de la case et leur sacrifier une chèvre ou un mouton.

Comme les autres sociétés secrètes des *Dan*, la société *gor* possède aussi un petit symbole pour chaque

activité pratiquée chez les *Dan*. Pour les forgerons, par exemple, c'est un petit marteau, pour les guerriers, un petit arc en métal ou une minuscule lance, pour les extracteurs de vin de palme quelques noix de raphia, pour celui qui circonçoit, un petit couteau, et un masque miniature pour le danseur de masque. Un *Dan* qui adhère à la société est ainsi accueilli avec un signe de l'activité qu'il sait bien faire. Ces petits objets sont également conservés dans la case de la société appelée *gounagle*.

Lorsque le *magor*, le maître de la société meurt, son bâton, son couteau et son chasse-mouches sont alors ajoutés aux objets sacrés dans la case de la société. Le nouveau *magor* aura ses propres attributs de fonction. On arrache la main droite du défunt *magor* qu'on ajoute aux objets sacrés. Lorsque le nouveau *magor* accède à sa fonction, il prend à tour de rôle chacune des mains et chacun des bâtons et dit à haute voix le nom du *magor* à qui ils appartenaient.

La case de la société appelée *gounagle* est, comme les temples antiques et comme les églises chrétiennes au moyen âge, un asile pour les persécutés. « Lorsqu'un homme bat sa femme et qu'elle court se réfugier dans la maison du *gor*, il n'a plus le droit de lui faire quoi que ce soit. Sinon, les gens du *gor* le confrontent et il doit, par exemple, acheter dix tissus et des anneaux. Après avoir apporté tout cela, ils lui diront alors « Apporte-nous encore un grand bouc. » Ils tuent le bouc, le préparent avec du riz et mangent tous ensemble cet excellent repas. Cela règle le problème. » La loi selon laquelle personne n'a le droit d'entrer dans la maison du *gor* avec une arme ou un couvre-chef est probablement aussi dû à ce droit d'asile. C'est un lieu de paix.

L'EXPANSION DU GOR

Bépo, l'ancien chef de *Nyor-Diapleu* dépeint l'expansion du *gor* dans le centre du pays *Dan*.

« À l'origine, le *gor* est venu de l'est. C'est là-bas que les *Dan* parlant le *Mano* l'ont acheté à savoir ceux de *Bouele* du clan *Nyor* ainsi que les gens de *Douba* en Côte d'Ivoire, de *Ma Diapleu* et tout le clan *Zor* de *Gapleu* ainsi que le clan *Soleu*.

Nous, les *Nyor*, nous sommes les *da* (ceux qui sont restés dehors) de ces *Mano*. Cela signifie que nous sommes leurs enfants dans le *gor*. Quand ils tuent une vache, ils nous donnent les entrailles car nous sommes leur *da*. Nous de notre côté, nous leur offrons le foie de tout animal que nous tuons festivement parce qu'ils sont nos pères dans le *gor*. Car c'est ainsi que les *Dan* font envers leurs parents lors de toutes les fêtes.

Lorsque les gens de *Bouele* ont fait venir le *gor* ici, ils nous ont donné cette partie du *gor* qui se retrouve dans les noix de raphia. Nous avons planté ces noix. Alors les anciens du *gor* nous ont fait savoir que ces noix contenaient la puissance du *gor*. Cela signifie dans notre cas la « férocité ». Comme nous sommes leurs enfants dans le *gor*, nous sommes appelés à être des guerriers pour le *gor*. Notre devoir consiste à défendre le *gor*. S'il nous arrive chez ces *Mano* qu'on fasse entorse à l'une des lois qui se rapportent aux anciennes sociétés, ils ne nous infligent pas de punition parce que c'est nous qui battons pour eux.

Puisque ce que nous avons reçu du *gor* sont les noix de raphia, nous devenons immédiatement coléreux quand quelqu'un nous refuse du vin de palme. Les *Mano* nous disaient que nous devrions organiser une beuverie de vin de palme avant d'aller au combat. Une fois enivrés par le vin de palme, nous devrions partir combattre pour eux. Chaque fois que nous organisons une beuverie de vin de palme avec ces *Mano* qui parlent le *Dan*, on nous remet, à nous les *Nyor*, le fond de la boisson se trouvant dans la calebasse. On appelle cela *gblua glousouo*. Cela signifie : « Parce que vous êtes des guerriers protégeant le *gor*, nous vous donnons ce fond de la boisson comme un hommage spécial afin que vous crachiez dans vos chapeaux de guerre maintenant que vous êtes ivre. »

Pour nous conférer, nous les gens du clan *Nyor*, le deuxième rang dans le *gor*, on nous a donné un équipement du *gor* de sorte que nous avions aussi une institution du *gor* par délégation du *gor* de ces *Mano*. Cet équipement du *gor* se trouve dans le quartier *Troupleu* du village *Goumapleu*.

Les gens de *Boleu* se trouvent au troisième rang. Ce sont nos enfants (*da*) en ce qui concerne les questions du *gor*. Lorsque nous tuons une vache, nous leur donnons les entrailles alors qu'ils nous offrent le foie

quand il tuent une vache. Voici les noms des villages *Boleu* : *Gbaleu*, *Bongleu*, *Trowoue*. Ces villages ne détiennent pas du tout le *gor*. Nous à *Nyor-Diapleu*, nous n'avons qu'une partie et non la totalité. Seuls les gens de *Troupleu* qui vivent maintenant à *Goumapleu*, avaient reçu le vrai *gor*. Le vieux *gor* de *Troupleu* ainsi que son représentant sont décédés. Mais il y a déjà deux hommes en vue pour occuper ces deux fonctions.

Le *magor* a donné l'instruction que chaque fois qu'un léopard ou un buffle est abattu chez nous, cela doit être signalé à la société *gor* à *Troupleu*. Et chaque fois qu'une vache est abattue à *Nyor-Diapleu*, cela doit se passer devant la maison *gounagle*, dans le quartier *Douopleu*. »

Les relations quelque peu complexes de *gor* entre les groupes mentionnés s'expliquent apparemment de manière suivante : D'abord, les *Mano* de *Bouele* parlant le *Dan* ont acquis le *gor* à l'est. Ils l'ont transmis au clan *Nyor* ; mais ils n'ont d'abord que transmis ces noix de raphia qui font des *Nyor* des guerriers du *gor*. Plus tard, le *gor* de *Bouele* a voulu élever dans la lignée les guerriers ayant fait leurs preuves. Il a alors donné au village de *Goumapleu* l'opportunité d'acquérir « l'ensemble du *gor* ». Ensuite, d'autres groupes *Dan* pouvaient acquérir le *gor* des *Nyor* et par la suite, les gens de *Boleu* l'ont fait. Dans le clan *Nyor*, l'on se sent d'une part « seulement comme un guerrier du *gor* » surtout lorsque l'on ne vient pas du village éminent du nom de *Troupleu-Goumapleu* ; mais vis-à-vis ceux qui ont reçu le *gor* de *Goumapleu*, comme les gens du clan *Boleu*, ils se ressentent comme de vrais *gors*.

À *Nyor-Diapleu*, j'ai pris part à la beuverie (de vin de palme) des guerriers du *gor* mentionnée plus haut. Le vin est servi selon un rituel strict, les coupes sont tenues d'une certaine manière, et toutes les actions nécessaires à la beuverie sont désignés par des paroles secrètes. Les participants vérifient continuellement leur connaissance des proverbes à cette occasion. Quand le vin est sur le point de finir dans la calebasse, l'échanson accomplit à chaque fois un miracle qui engendre l'émerveillement : il verse de nouveau à chaque compagnon la même quantité, puis se tourne ensuite vers le maître du *gor* de *Nyor-Diapleu* et remplit sa calebasse exactement jusqu'à la bord ; puis il renverse sa calebasse, et voilà qu'il ne reste plus une seule

goutte. Donc, il était capable d'estimer exactement combien servir à chacun dans le groupe, de sorte que le maître puisse recevoir à la fin sa mesure exacte. Il a appris cette manière spéciale de servir depuis son enfance, car cette fonction est héréditaire dans la famille. J'ai remarqué que sa calebasse avait une particularité qui explique peut-être son art : elle a deux petits trous supplémentaires à côté de la bouche. Si le tour d'adresse ne réussit pas tout à fait, ce que j'ai aussi vécu, l'échanson doit, comme punition, payer une vache. Lorsque j'y étais, l'amende était beaucoup plus petite et elles fut, au bout du compte, presque totalement acquitté été remises puis on est remise pour cause de circonstances atténuantes.

LES TÂCHES ET PRIVILÈGES DU GOR

Nous nous tournons encore une fois vers les fonctions de la société *gor* :

La tâche principale est « d'assurer la paix ». C'est ce que mes informateurs ont toujours énumérés en premier.

Il faut savoir que « dans l'ancien temps », il y a seulement vingt ans, il y avait constamment la guerre entre les *Dan*, des petites querelles entre deux villages, jusqu'à de vraies campagnes militaires, auxquelles se rallient plusieurs tribus. Il y avait des guerriers professionnels qui vivaient de ce métier ; ils s'engageaient auprès des chefs, similairement au lansquenets . Tout comme chez nous, si l'on demande aux anciens l'histoire des *Dan*, c'est l'histoire de leurs guerres. Mais même à l'intérieur d'un seul village, on se querellait beaucoup ; d'une part parce que les gens, quand ils vivent ensemble les uns près des autres, se querellent et d'autre part parce qu'ils sentaient de temps en temps le besoin de se battre, comme je l'ai déjà écrit.

La sphère d'influence du *gor* se limite à la tribu à laquelle il appartient. Quand deux villages se battent, il peut envoyer son messenger avec le bâton sacré du *gor*. Arrivé sur le champ de bataille, le messenger lève le bâton en l'air. Tout le monde voit alors que *gor* commande la paix. Personne n'oserait s'opposer à ce commandement. Et au fond de leur cœur, personne ne veut résister, car on ne peut vivre qu'en paix.

Lorsqu'une guerre éclate entre plusieurs villages de différents clans, les *gors* de tous les clans en belligérance

se rassemblent et discutent de ce qu'ils doivent suggérer aux gens afin que la paix revienne.

Si les gens d'un village qui possède le *gor* veulent entrer en guerre, ils doivent exposer au *gor* leur intention. Ce dernier décidera si c'est raisonnable de rompre la paix pour la cause en question.

Lorsque deux hommes se battent et que l'un d'entre eux se saisit d'un couteau et blesse son adversaire, on dit alors : « Tu as porté atteinte à la loi du *gor*, c'est pourquoi tu dois payer tel et tel « biens » (des tissus et des anneaux). » Après quoi, il doit encore faire l'offrande d'une vache pour une grande fête parce qu'il a versé du sang humain. Ensuite, on dit : « C'est réglé – tu es libre. »

Même là où il n'y a pas de conflit, le *gor* se tient à la disposition en tant que pacificateur. À *Nyor-Diapleu*, il existait une vieille querelle entre les deux frères de la notabilité à savoir *Tame*, le forgeron, et *Jakasa*. Quand j'y étais en 1960, il y avait des négociations avec *Gangrewe*, le représentant du *magor* de *Bouele*. Il avait été invité à régler la dispute le septembre précédent, mais à ce moment-là, la famine dans le pays était si grande que *Gangrewe* avait fait savoir qu'il ne pouvait être présent qu'après la récolte. En effet, quand le *gor* arrive, toute la ville doit être « chaude », c'est à dire que l'on doit le célébrer avec opulence. Mais le *gor* intervient dans ce genre de disputes privées seulement si on le lui demande. Au cours des négociations, il écoute d'abord les deux parties et pose ensuite des questions.

Le *gor* essaie d'éviter les disputes. Il décrète des lois lorsque de nouvelles circonstances rendent nécessaire une nouvelle attitude de la communauté ou pour décider une sanction fixe pour les délits commis le plus souvent afin qu'il n'y ait pas à chaque fois des discussions à ce sujet. Ainsi, le *gor* de la région du clan Saoule a déterminé que l'adultère d'un village à un autre coûte une poule, pas plus. À *Blimipleu*, les lois suivantes ont été promulguées par le *gor* :

1 Les disputes ne sont pas autorisées dans le village. Si d'aventure cela arrive, le camp coupable doit offrir un mouton ou une chèvre pour une grande fête. Le camp en question doit recevoir de cette viande une patte avant et une partie du dos.

2 Aucun homme n'a le droit de restituer directement ou indirectement le prix d'une femme à son homme, si ce dernier n'est pas d'accord. Il n'est donc pas acceptable de prendre la femme d'un concitoyen et de croire que l'on pourrait légaliser cet acte en remboursant au mari le prix de la femme.

3 S'il y a une mauvaise récolte, le *gor* ordonne que tout le monde a le droit d'aller dans les anciennes plantations de manioc et de déterrer autant de tubercules que nécessaire sans s'inquiéter de savoir qui en est le propriétaire.

Une possibilité particulière pour le *gor* de mettre fin aux situations de conflits, est que l'on a besoin de son autorisation pour organiser une fête de la vache. Tout riche chez les *Dan* aspire de temps en temps à offrir à ses concitoyens et invités de près ou de loin une fête de la vache. La fête dure parfois des semaines. Ils font venir des ménestrels d'autres régions et reçoivent les invités avec des mets finement préparés. L'abattage et la consommation d'une vache marque la fin. L'abattage « correct » de la vache se fait selon un rituel détaillé et indique la possibilité d'une importance de ce culte dans les temps anciens. Pour le *Dan* d'aujourd'hui, cependant, le but de la fête de la vache est que l'homme distingué peut maintenir sa réputation et sa position seulement si, de temps en temps, il laisse le pauvre participer à sa prospérité.

Le riche qui veut organiser une fête de la vache doit obtenir l'autorisation du *gor*. Le *gor* le fait entrer dans la case sacrée et là, devant les objets sacrés de *gor*, on lui demande s'il a des disputes non résolues avec d'autres citoyens. Si c'est le cas, le *gor* fait appel aux adversaires et le riche doit expliquer devant lui toutes les querelles qu'il a eues et se réconcilier avec ses ennemis. Ensuite, on continue de chercher si il y a eu d'autres différends dans le village et ceux-ci sont réglés de la même manière. Ce n'est que lorsque le village est nettoyé de ses querelles et conflits et que le riche a remis un cadeau au *gor*, que le *gor* autorise la fête de la vache. « Sra (Dieu) te bénisse ; que tu sois toujours riche. »

Pendant la fête de la vache, le *gor* souligne son autorité. La vache doit être tuée devant le *gounagle* la case du *gor*. Lorsque tout est prêt, le gardien du *gor* sort le couteau

sacré du *gor*, touche le cou de la vache avec le couteau et le pose sur le sol à côté d'elle. Ce n'est qu'alors que la vache peut être abattue (avec un autre couteau).

Ensuite on dépèce le cou de la vache en premier. Les hommes du *gor* le mangent durant la nuit dans la maison du chef. Le lendemain, la vache entière est dépécée et préparée à l'air libre pour tout le monde.

Ce qui fait également partie des mesures préventives que le *gor* peut entreprendre pour le maintien de la paix est ceci : Lorsque survient la famine, ceci étant chez les *Dan* un événement presque annuel, et que quelqu'un qui possède une grande « cuisine de riz » (grenier) ou un champ de manioc refuse d'en vendre, alors le *gor* peut décréter : « Allez et prenez de force ce dont vous avez besoin. »

On ne doit pas confondre une autre intervention similaire du *gor* avec ceci. Si dans les temps anciens, un homme avait de très grandes provisions ou beaucoup de manioc sur ses terres, il pouvait arriver que les *gorbos* se rendent chez le chef et annoncent qu'ils détruiraient toute cette propriété. Et ils passaient ensuite à l'acte : Ils détruiraient le manioc et si le riche se plaignait auprès du chef, ils répondaient ceci : « Dis-le à l'arbre là-bas » (ou à n'importe quel autre objet muet). Il s'agissait évidemment d'empêcher qu'une personne détienne trop de richesses. La richesse est synonyme de pouvoir chez les *Dan*. C'est pourquoi un tel homme était une épine dans le pied de la société du *gor*. En effet, la position éminente dont jouit la société du *gor* est due en partie du fait qu'elle est fortunée grâce aux redevances qu'elle reçoit pour ses décisions. À *Maleu*, dans la région des *Saoule*, un informateur, le *magor* local, a cité la richesse comme l'origine de l'institution du *gor* « Nos aïeux ont fondé, il y a longtemps, le *gor* et en ont obtenu leurs richesses. Ils étaient partis d'ici pour la ville nommée *Doumpleu* en Côte d'Ivoire pour se procurer la fétiche qui rend riche. L'homme à qui on remettait le premier *gor* n'avait pas le droit d'être coléreux sinon il ne deviendrait pas riche. Sa parole doit être de poids. »

La position dominante que *gor* a sur les masques fait également partie de son rôle pacificateur. *Gor* est la dernière instance de recours pour les masques qui interviennent eux-mêmes dans la vie sociale des *Dan*. Si les masques ne sont pas obéis, ils peuvent déposer une plainte contre l'insubordonné auprès du *gor*, lequel pren-

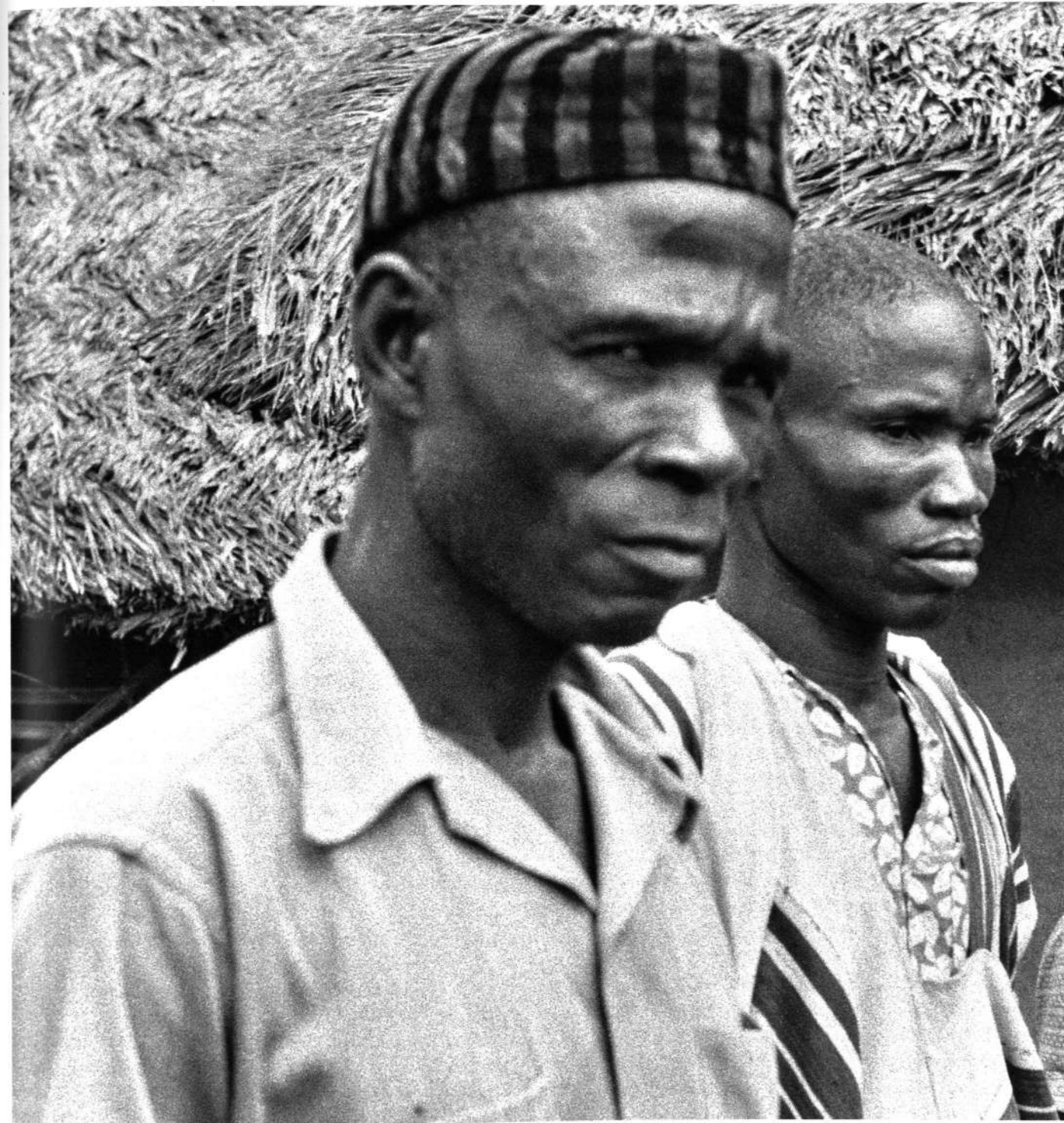
dra des mesures contre ce dernier. Mais le *gor* n'est pas à priori un juge sévère. Il cherche plutôt à raisonner avec le pêcheur et à le réconcilier avec les masques. C'est seulement s'il reste obstiné, s'il n'est pas disposé à obéir aux autorités traditionnelles de la tribu, que le *gor* intervient en sanctionnant.

Il existe chez les *Dan* également des masques qui jouent le rôle de destructeurs, de taquins, par exemple *Kagle*, le singe maléfisant. Si ce masque veut apparaître, la société du *gor* entoure la case sacrée d'une clôture afin que cette puissance négative ne puisse approcher et souiller *gor*, la plus haute puissance constructive.

Le *gor* n'est pas directement lié à l'initiation des garçons et des filles, et il n'a aucune relation particulière avec le forgeron, qui de son côté occupe une position importante dans la circoncision et le culte des morts. Mais – et cela peut induire en erreur l'observateur superficiel – *gor* est lié au camp de la circoncision dans la mesure où il est l'organe d'appel suprême pour les masques. Les masques sont tous étroitement liés au camp de circoncision, qu'ils visitent fréquemment et deux des leurs, notamment les masques *dea*, protègent et enseignent les garçons. Si une loi est violée dans le camp de circoncision et que le coupable n'arrive pas à se réconcilier avec les masques, alors le cas est porté devant le *gor*.

Le *gor* de *Bouele* s'occupe des conditions hygiéniques dans les villages à travers son suppléant *Gangrewe*. *Gangrewe* vérifie si les points d'eau sont exempts de végétation et si les personnes gravement malades, ont été emmenées du village à leurs plantations, comme il se doit. Quand on annonce l'arrivée de *Gangrewe*, les anciens, c'est-à-dire les responsables de ces choses, disparaissent dans la brousse, mais *Gangrewe* dernier ne se laisse pas leurrer : Il les cite et leur demande des explications pour les infractions.

D'autre part, le village peut se tourner vers le *gor* dans toute situation de détresse. « Un village était au bord de l'effondrement », dit l'administrateur du *gor* de *Maleu* du clan des *Saoule*, « alors nous nous sommes tournés vers notre *magor*. Celui-ci a sorti les objets sacrés de la maison du *gor*, on a tué un mouton et le *gor* a répandu le sang de celui-ci sur les objets sacrés. Il invoquait les noms des défunts l'un après l'autre, afin qu'ils puissent l'aider à reconstruire le village. »



Certains animaux doivent être livrés au gor quand ils sont tués. Ce sont surtout les animaux puissants, notamment le léopard, le buffle, le serpent géant, l'antilope *bongo*. À *Jola II*, le gor avait également droit au chevrotin aquatique et à la tortue. Pendant que j'étais à *Nyor-Diapleu* en 1960, l'un des villageois avait tué un gros serpent géant à environ une heure du village. Il avait voulu le manger avec ses amis et avait osé le faire parce que la société du gor à *Nyor-Diapleu* n'est qu'une faible antenne. Mais cela l'a mis mal à l'aise au point qu'il m'a secrètement conduit à cet endroit, y a découpé le serpent, a emballé les morceaux dans des feuilles et les faits transporter jusqu'au village par ses camarades.

LE MOYEN DE SANCTION DU GOR

En cas d'urgence, le gor fait prévaloir son autorité avec un poison mortel soi-disant infaillible, la bile du crocodile, l'esprit *dū gouako*, l'esprit de la bile. Lorsque le *Dan* parle du gor, il pense immédiatement et avant tout à ce poison. C'est pourquoi, l'on le nomme tout simplement *gor-dū* (esprit du gor) et fait parti des objets sacrés dans lesquels l'esprit du gor est incarné. Un chasseur qui tue un crocodile, n'a pas le droit de le découper mais plutôt doit immédiatement rapporter l'information au gor de sa tribu. Après quoi, les *gorbos* en compagnie de tout le monde, se rendent au lieu où le crocodile a été tué. L'un d'entre eux, découpe l'animal, lui retire la vésicule biliaire indemne, la découpe sous les yeux de tous et fait couler la bile dans l'eau du fleuve. Ainsi, personne ne peut secrètement commettre un meurtre avec cette bile.

La société gor elle-même peut utiliser le poison seulement si tous les *gorbo* s'y sont mis d'accord. Afin que le gardien n'en fasse lui-même un mauvais usage, il doit « jurer *kafou* » sur le poison, avant d'accéder à sa fonction c'est-à-dire il ordonne à un certain plat, dans un serment, de le tuer s'il fait un mauvais usage du poison. Alors que l'on jure sur des nourritures inoffensives lors de l'admission dans des sociétés secrètes, on utilise ici le poison de l'arbre *gli* qui démasque les sorciers. Si par le passé, le gardien a une fois pratiqué la sorcellerie, le poison le tue, et s'il devait faire un mauvais usage du poison dans le futur, alors le poison le tuera.

Sevoua, de *Nyor-Diapleu*, décrit l'utilisation du poison de la bile comme suit :

« Si le gor exhorte en vain un homme, qui, par exemple, a manqué de respect aux masques, pour qu'il reconnaisse son tort, ni lui ni les masques ne continueront à l'importuner, au contraire, ils le laissent rentrer chez lui tranquillement. Après quoi, tous les *gorbos* se réunissent et décident ensemble si le pêcheur doit être mis à mort. Si tout le monde est d'accord, on sort le poison de la case. L'on empoisonne des morceaux de manioc et les grille. Ensuite, on les envoie secrètement à un porteur de masque dans le village de la personne condamnée, et ce dernier les introduisait clandestinement dans son repas. »

Il arrivait parfois que toute la famille du coupable fût exterminée par le gor. À *Nyor-Diapleu* vit un jeune homme nommé *Ouosige* qui est l'unique survivant d'une telle famille. *Ouole*, l'ancien chef de village qui est encore en vie, a été témoin de cette pratique du gor.

L'un de mes informateurs résume l'omnipotence du gor en ces termes :

« Quiconque enfreint une loi d'un masque ou n'importe quelle loi ordinaire, peut encore se protéger en fuyant vers la case sacrée *gounagle* du gor, et implorer son assistance. Mais pour celui qui viole une loi de gor, il n'y a pas d'espoir. Car vers où pourrait-il s'enfuir ? »

III La double incarnation d'un esprit

A Sorciers

Alors que nous avons jusqu'à présent appris à connaître la nature des esprits, qui, pour ainsi dire, viennent de l'extérieur et n'entrent qu'occasionnellement en contact avec telle ou telle personne, les esprit figurant ci-dessous sont en grande partie inhérents à tous les êtres humains et leur donnent le pouvoir d'assumer des formes d'existence extra humaines.

Il existe des personnes qui, tout en vivant en tant qu'êtres humains dans le village, peuvent exister en même temps sous une autre forme, à savoir comme sorciers ou chasseurs de sorciers ou comme animal. La croyance est basée sur l'idée qu'un esprit peut inhabiter plusieurs formes à la fois. Dans ce cas, la seconde manifestation peut être visible, c'est-à-dire, un animal réel ou elle peut être un esprit invisible : un sorcier ou un esprit d'animal. L'homme et le sorcier, ou (pour les humains qui peuvent avoir une seconde forme animale) l'humain et l'animal, sont donc des manifestations simultanées du même esprit.

Les *Dan* s'expriment de deux manières au sujet de la nature de l'esprit qui fait d'un humain un sorcier. On nous a dit que l'esprit humain, le *zou*, agit comme un sorcier. On nous a dit : « Chaque homme a son *zou*. C'est à chacun de décider ce qu'il en fait, soit pour le mal soit pour le bien. » On sait aussi que les enfants, sans le savoir, jouent dans le royaume des sorciers parce que leur *zou* y va sous une seconde forme. À part ça, cependant, il y a la notion d'un troisième esprit, le *kogbin-dū*, qui transmet la qualité de sorcier. En ce sens, le mythe des p. 83 et suivantes parle d'un méchant *dū* que seules certaines personnes possèdent et d'autres non. Les deux idées forment un ensemble. L'esprit maléfique joue le rôle de catalyseur. Il doit être présent pour que le *zou* de l'humain puisse se métamorphoser en sorcier. On dit de ce fait avec la même justification, « il a

kogbin-dū », en référence au troisième esprit, ou « il fait *kogbin-dū* », en référence à l'activité du *zou* qui lui est propre.

Le mot *kogbin* signifie seulement « mauvais », donc *kogbin-dū* = mauvais esprit. Ce mot est en général employé pour désigner une activité criminelle sur le plan spirituel. Mais comme de tels actes ne se produisent que sous la forme de la sorcellerie, en pratique, *kogbin-dū* est synonyme avec sorcellerie.

Pour former une double existence animale, il faut aussi acquérir un esprit catalyseur.

Ici aussi, nous devons nous rappeler que l'esprit est la base ; alors les idées suivantes peuvent être comprises sans difficulté. L'humain et sa seconde nature de sorcier ou d'animal sont identiques dans la mesure où ils constituent des incarnations du même esprit. C'est pourquoi toutes les adversités infligées à la seconde nature affectent l'humain de la même manière. C'est aussi comment on peut comprendre qu'une personne puisse être convaincu par le chasseur de sorcier qu'il a pratiqué la sorcellerie bien qu'il n'en soit pas conscient. C'est son esprit qui a pris l'autre forme. Par contre, de manière générale, l'on est d'avis que les humains agissent consciemment et sont coupables pour leurs actes.

Quand un *Dan* veut nous parler des entités surnaturelles, il commence par la sorcellerie. « Pour nous, les *Dan*, la chose que nous craignons le plus dans le monde et qui nous fait vivre dans une terreur constante est la possibilité d'être ensorcelé. » Les individus hors du commun qui réussissent dans la vie craignent les attaques des sorciers qui les traquent par jalousie ou pure méchanceté ou pour acquérir leurs biens terrestres. En outre, les sorciers sont partout à l'affût où quelque chose d'important et d'utile a lieu dans la communauté, comme par exemple lors

des rencontres des sociétés secrètes qui ont pour cette raison leurs propres chasseurs de sorciers ; et surtout aux événements importants de la vie où les humains passe d'une phase à une autre, plus importante, comme la naissance et la circoncision.

Trois institutions défendent les humains contre l'ensorcellement. Il s'agit du chasseur de sorciers *mekoumblan-zo*, du poison qui révèle les sorciers tiré de l'arbre *gli* et des fétiches qui combattent les sorciers. En conséquence Ces derniers sont parmi les fétiches les plus importants à cause de la menace omniprésente et énorme que pose la sorcellerie.

La sorcellerie est une double vie qui se passe avant tout la nuit – toute la nuit – et parfois aussi le jour.

La seconde nature sorcière d'une personne se rend en brousse pour pratiquer la sorcellerie. Là-bas, il croise d'autres esprits semblables. Ensemble, ils déterminent la personne à laquelle ils veulent nuire. Les sorciers des *Dan* n'y vont pas de main morte : Ils tuent la personne concernée en mangeant en brousse sa seconde nature, laquelle, comme les sorciers eux-mêmes, n'existe que dans le monde spirituel. La seconde nature est, comme le sorcier, identique à son existence terrestre par son esprit. C'est pourquoi une personne que les sorciers ont mangée lors de leur rassemblement, meurt. Chaque fois que j'interrogeais un *Dan* gravement malade ou quelqu'un qui portait les séquelles d'une maladie antérieure, il désignait la *sorcellerie* comme étant la cause de son mal nommant souvent la personne qui l'avait envoûté.

« La sorcellerie est une passion comme boire de l'eau-de-vie de canne à sucre. Une fois que tu as commencé, il est difficile de t'en défaire. Souvent, les sorciers, lorsqu'ils sont pris en flagrant délit par les chasseurs de sorciers, jurent d'abandonner la sorcellerie, mais ils récidivent presque tous. »

LE CHASSEUR DE SORCIERS

Le chasseur de sorciers est appelé *zo* dans le langage courant. Le mot *zo* signifie en réalité, « maitre ». Un forgeron ou un tisserand peut être un *zo*.

Si l'on veut désigner spécifiquement le chasseur de sorciers, on parle alors de *mekoumblan-zo*. *Me-ku-mbla-zo* signifie littéralement « personnes-capture-extérieur (hors du monde des humains)-maitre ».

Quand on considère la nature des rapports entre les humains et les esprits, le chasseur de sorciers est semblable au sorcier ; la différence entre les deux réside sur le plan moral. L'esprit *zou* du chasseur de sorciers peut également façonner un double mais *lui* le fait pour une bonne cause. La nuit, son double va à la chasse aux sorciers. Il se faufile jusqu'à leurs lieux de rencontre, les épie et les observe pendant leur horrible repas.

Ici aussi, l'idée consiste à ce que c'est bien le *zou* du chasseur de sorciers qui opère de telle manière, mais qu'il ne peut le faire qu'en raison de sa relation avec un esprit catalyseur, le *zole-dü*. Ce *zole-dü* donne à l'esprit *zou* la capacité de se transformer en animal et d'observer les sorciers sous cette forme. Un bon chasseur de sorciers a des liens avec plusieurs de ces esprits et peut ainsi se transformer en plusieurs animaux. Le plus important est la transformation en un oiseau.

Le chasseur de sorciers peut capturer et châtier le sorcier sur place. Dans ce cas, la personne dans le village concernée deviendra subitement gravement malade le lendemain ou présentera même des blessures. Ou alors, le chasseur des sorciers interpellera le coupable le lendemain au village. Il peut parfois voir la nature sorcière assise en plein jour à côté de la personne. Il lui exige ensuite de payer une amende. C'est à lui même que revient cette amende. Il la reçoit pour l'effort qu'il a fait pour le bien-être des concitoyens. Il fait en outre promettre à la partie coupable de ne plus pratiquer la sorcellerie. Le déni ne sert à rien au coupable. Certes, il veut par ce déni refuser de payer l'amende dans l'immédiat mais le chasseur de sorciers l'aura désormais à l'œil et s'il le reprend en flagrant délit de sorcellerie, il le tue « en esprit » afin qu'il meurt en tant qu'être humain. Une confession de sorcier peut s'expliquer par le fait que l'accusé n'a pas conscience de sa pratique de sorcellerie,

mais ne veut pas prendre le risque que le chasseur de sorciers tue son esprit, et donc lui-même.

Les chasseurs de sorciers pratiquent constamment leur métier et non pas seulement à des occasions spéciales. L'on doit avoir un ou plusieurs *zo* dans le village pour observer l'activité des sorciers dans une certaine mesure. Si le chef ou une troupe de ménestrels part en voyage, ils emmènent avec eux leurs chasseurs de sorciers pour les protéger des nuisances de la sorcellerie dans les villages étrangers.

L'ÉPREUVE DES SORCIERS

Si un malheur survient, par exemple, la mort d'un chef, on appelle plutôt le *dëbomè*, le devin, que le chasseur de sorciers, pour qu'il détermine si la sorcellerie en était pour quelque chose. La procédure du devin est fondamentalement différente de celle du chasseur de sorciers. Le chasseur de sorciers est *lui-même* témoin de l'activité de sorcellerie dans le monde des sorciers ; il ne peut rien détecter après coup. Le devin, par contre, interrogera son esprit *dè*, son fétiche *dè*, pour savoir si une personne est morte de sorcellerie. Souvent, l'esprit *dè* ne fait qu'affirmer la sorcellerie comme cause de la mort en question, sans mentionner le coupable, ou dit : « Une de ses femmes l'a ensorcelé. » Ensuite, tous les suspects doivent se soumettre à l'épreuve du poison. L'épreuve est également utilisé si une personne nommé par l'esprit *dè* *nie* le fait.

L'arbre *gli* (*mancône*, *Erythrophlaeum guineensis*), connu au Liberia sous le nom de « sasswood », a la particularité de démasquer les sorciers. Même si une seule racine de cet arbre passe sous le chemin et qu'une personne qui pratique la sorcellerie l'enjambe, elle chutera. On peut démasquer un sorcier avant tout en préparant une décoction de la couche qui se trouve juste en dessous de l'écorce et la donne à boire à l'accusé. S'il vomit, c'est qu'il est innocent, sinon il mourra sur place.

Sevoua de *Nyor-Diapleu* nous a dit :

« Si, par exemple, un homme a perdu toute sa famille », dit Sevoua de *Nyor-Diapleu*, « il se rend alors chez le

dëbomè pour savoir qui est responsable de son malheur – car il soupçonne la sorcellerie. Le devin, à la manière qui lui est propre, dévoilera le coupable par l'esprit *dè* et cite son nom à haute voix. De retour dans son village, le père accusera publiquement la personne en question. S'il refuse d'admettre son crime, il est testé par le bois de l'arbre *gli*. »

Demi de Gbanwie décrit ainsi l'épreuve des sorciers :

« Deux hommes se tiennent l'un à droite et l'autre à gauche de l'accusé. Pendant que l'accusé se saisit du breuvage, l'un des hommes dit : « C'était faux ! Cet homme n'a pas tué. Il s'agit d'une mort naturelle. » L'autre dit : « Il l'a tué par le moyen du *kogbin dü*. Que le bois de l'arbre *gli* le tue. » Si ce dernier a dit la vérité, l'homme tombera et mourra dès qu'il avale le breuvage. Alors les gens se précipiteront sur son corps le découperont en morceaux et le mangeront. Mais si le devin n'a pas dit la vérité, alors l'accusé vomira le poison et restera en vie. »

Le bois de l'arbre *gli* agit spécifiquement contre les sorciers. *Gli* ne démasque pas un voleur ou un adultère. Ils sont démasqués par d'autres épreuves, tels que la formation ou l'absence d'une ampoule après la pression d'un fer rouge sur le bras ou le mollet.

Tous les *Dan* croient sans réserve à l'efficacité du bois de l'arbre *gli*. Il arrive souvent qu'en cas de décès, plusieurs personnes du voisinage du défunt se portent volontaires pour se soumettre au test du *gli*.

Le chasseur de sorciers *mekoumblan-zo* n'a pas besoin d'ordonner l'épreuve du *gli*. Il voit en effet les sorciers dans leurs actions et peut les punir lui-même en les tuant dans le monde spirituel.

Le gouvernement a maintenant interdit le test du *gli*. Les *Dan* sont outrés à ce sujet. « Vous voyez », m'ont-ils dit à *Nyor-Diapleu*, « cette femme a été accusée par le *dëbomè* il y a deux ans d'avoir tué son mari par sorcellerie. Nous ne sommes pas autorisés à la soumettre au test du *gli* et elle continue ainsi à vivre paisiblement parmi nous. Ainsi, les autorités nous interdisent de démasquer les criminels. Ah, c'est une honte ! »

Il arrive souvent qu'un malade dans sa peur de la mort, assailli de questions, avoue avoir pratiqué la sorcellerie. Un tel homme n'est alors pas enterré, comme pour les citoyens ordinaires, dans le village ou près du village, mais loin dans la brousse. Sa tombe est couverte de feuilles pour indiquer qu'il n'était pas réellement un être humain, mais était de la brousse, la patrie des esprits.

LES FÉTICHES POUR REPOUSSER LES SORCIERS

Parce que la peur d'être ensorcelé hante constamment les pensées et les actions des *Dan*, parmi leurs fétiches, ceux qui éloignent les sorciers sont les plus importants et les plus nombreux. Ces fétiches apparaissent et disparaissent. Tout le monde connaît encore *todia* et *segba*, certains grands-pères placent encore leur confiance en eux, mais aujourd'hui le fétiche le plus puissant pour repousser les sorciers s'appelle *jifa*.

Yakasa à *Nyor-Diapleu* raconte :

« Le premier fétiche que nos ancêtres avaient contre *kogbin-dü*, s'appelait *Da*. Il n'existe plus. *Da* était conservé dans une peau d'animal. Son commandement le plus strict était qu'une personne dont les yeux n'étaient pas normaux ne pouvait pas entrer dans la maison d'un propriétaire de *da*. (Chez les *Dan*, il est fréquent de voir quelqu'un perdre la vue sur un oeil, probablement dû au trachome, et c'est un défaut embarrassant dont les touchés ont honte.) Le maître de ce fétiche s'appelait *Medi* de *Nyor-Lepula*. Un autre fétiche contre *kogbin-dü* s'appelait *ngouésé*. Mais j'étais encore trop jeune quand on utilisait ce fétiche pour pouvoir en dire davantage. Il est venu de l'est. Après que nos pères soit arrivés ici, le maître de ce fétiche est venu et l'a préparé ici. *Ngouésé* était un fétiche d'argile ; il était composé d'herbes écrasées avec de l'argile. L'on le conservait dans un coin de la maison. Un autre fétiche contre *kogbin-dü* s'appelle *souka*. Il existe trois sortes de *souka* : le premier *souka* se trouve dans la corne d'une antilope rouge couverte de cauris. Le deuxième est préparé dans un mortier à partir

d'herbes et de terre ; le troisième est fixé à la queue d'une vache, de laquelle pendent des cauris. Le maître du *souka* s'appelait *Gongo*. Ce dernier l'avait reçu de *Gonti*. *Gonti* était un *Dan* de l'est qui avait vu ce fétiche en songe. *Souka* a deux fonctions : Il tue les sorciers, révèle les raisons cachées et prévoit l'avenir. Il parle au propriétaire. On se le procure pour telle ou telle raison. De nos jours, certaines personnes le détiennent encore. »

Jifa est préparé dans un sac en cuir. On peut le garder n'importe où dans et hors de la maison. Comme interdiction, il exige que l'on ne grille pas de manioc dans cette maison. Un homme nommé *Kisi* (qui n'est pas originaire de la tribu *Kissi*) a fait venir *jifa* de l'est (cf. « Les *Dan* » p. 194 sqq.).

Les propriétaires de *jifa*, *todia* et *segba* forment chacun une sorte de société. Le maître de la société est l'homme qui sait préparer le fétiche. On tient des réunions quand *jifa* rend un concitoyen malade parce qu'il l'a empêcher de pratiquer la sorcellerie. Seules les mesures de la société *jifa* peuvent le guérir. Si *jifa* élimine quelqu'un parce qu'il a pratiqué la sorcellerie, tous les propriétaires de *jifa* se retrouvent pour un festin en honneur de *jifa*. Si un propriétaire de *jifa* pleure un de ceux qui ont été tués, alors ce propriétaire est lui-même terrassé par une maladie. « Pour un festival *jifa*, un sacrifice *jifa*, l'on peut abattre n'importe quel animal domestique. On prépare du riz. Tous les propriétaires de *jifa* se réunissent ensuite en brousse dans la clairière de *jifa*. Après la fête, tous les propriétaires de *jifa* dansent en chantant et jouant du tambour dans le village. »

Ces sociétés, qui se forment autour des fétiches de défense, ont peu de choses en commun avec les vraies sociétés secrètes des *Dan* et leur organisation complexe qui regorge un grand nombre de fonctions et de grades, un rituel compliqué, beaucoup de chants propres à la société qui accompagnent les différentes phases du rituel, et surtout un grand arsenal de fétiches, qui appartient à la société et qu'on sort de l'arche de la société seulement lors des assemblées de la société.

Un rôle important parmi les fétiches revient à *nai*, le fétiche du rasoir, que nous avons déjà décrit dans notre livre « Les *Dan* » p. 171. Ce que l'on nomme *nai* sont les rasoir d'environ 15 à 20 centimètre qui sont fabriqué par les forgerons. Le fétiche est composé de plusieurs de ces rasoirs.

Nai appartient au *femmes* et rassemble une société secrète avec des rangs et des rituels dans laquelle le fétiche n'est pas distribué aux membres, comme c'est le cas pour *jifa* ; il est seulement présenté durant les réunion de la société. Les hommes ne peuvent pas adhérer au culte du *nai*, mais les femmes cuisent du riz avec la médecine du *nai* ; une fois cuit, les hommes et les femmes en mangent. Ce riz tue ceux qui pratiquent la sorcellerie. « C'est un mensonge que le *nai* force les femmes adultère de confesser. Il n'y a pas de fétiche pour ce genre de chose au monde. »

Le fétiche *nai* est apparu en rêve à *Dou pi*, une femme de *Meable Bona*. Une femme du grand chef *Touasama* du nom de *Daouma* a appris auprès de cette dernière la nature et le culte du fétiche parce que *Touasama* voulait l'avoir sous son contrôle. Cette dame a entrepris une très grande tournée à travers tout le pays *Dan* et a implanté le fétiche partout. Elle l'a également emmené à *Nyor-Diapleu*, où la vieille *Saikia*, une épouse du grand chef *Miame*, est devenue la maîtresse du *Nai*. Elle a dissémine le *Nai* dans le clan *Nyor*, puis traversa la rivière *Cess* et l'emmena à travers le vaste pays des *Dan* dans le district de *Danané* en Côte d'Ivoire.

LA CONSERVATION DU SECRET

Une idée importante dans la religion des *Dan* est que tous les êtres surnaturels revendiquent la conservation du secret de leurs particularités. Si ce commandement est brisé, ils abandonnent la matérialisation dans laquelle ils étaient jusque là accessibles aux humains et disparaissent dans leur monde spirituel. L'ethnologue qui a enfin réussi à gagner la confiance des autochtones au point de lui faire connaître les idées essentielles de leur religion, se retrouvera, pour cette raison, toujours devant des portes closes. Elles ne seraient pas ouvertes à un autre *Dan* non plus parce que cela ferait perdre à l'amitié d'un esprit.

Ce sont surtout les sorciers qui cherchent à épier les secrets des fétiches, ceux qui aident les humains, et à les rendre public afin de les priver de ces bienfaiteurs et même de se débarrasser de leurs plus puissants adversaires notamment les fétiches qui repoussent les sorciers. Bien entendu, ils visent les derniers en particulier. C'est pourquoi les fétiches qui repoussent les sorciers périssent tôt après leur apparition.

GOUAI, LE FÉTICHE OPPOSÉ

Gouai est un fétiche qui pratique lui-même la sorcellerie. C'est le seul fétiche qui ne soit pas un *sauveteur* des humains, mais qui fait le mal. « *Gouai* est un *kogbin-dü*. » Les propriétaires de ce fétiche vivent dans les deux villages *Nyor-Lepula* au Liberia et *Donde* dans la tribu de *Lo* dans le district de *Danané* en Côte d'Ivoire. Il y a une société autour de ce fétiche.

À la demande de ses adeptes, *gouai* transforme la bonne qualité d'une personne en mauvaise qualité, ou le bonheur en malheur. Si par exemple, un membre du *gouai* voit un bel homme dont il est jaloux, il suffit qu'il dise : « Cet homme est très beau. » Sur le champ, l'esprit du fétiche le rend malade jusqu'à ce que sa beauté se transforme en laid. Ou si un chasseur fait toujours de bonnes prises, alors les gens du *gouai* disent : « Oh, quel bon chasseur – il abat tant de gibier ! Et sans perdre de temps, le fétiche fait en sorte qu'il ne prenne plus un seul animal. Lorsqu'un ennemi des gens du *gouai* tombe malade, alors ils disent : « Il recouvrira bientôt la santé. » Alors l'homme meurt par la suite, même s'il n'était pas gravement malade.

Lorsqu'un membre du *gouai* aime bien une personne et n'éprouve aucun mauvais sentiment envers elle et qu'elle est belle, alors il dira : « Que cette personne es laide ! » Ainsi, il empêche *gouai-dü* de lui faire du mal.

B Deuxième existence en tant qu'animal

Parmi mes expériences les plus particulières avec les *Dan* – et à travers toutes les années cela demeure incompréhensible pour moi – est de voir qu'un homme vienne à moi et explique devant les autres villageois, qu'il veut maintenant me raconter comment il a été accepté dans la *société des animaux* de sorte qu'il peut se transformer en tel ou tel animal. Mais tandis que ces animaux sont visibles dans la brousse, la société par contre n'existe *que dans le monde spirituel* !

Cependant, nous pouvons suivre le raisonnement dans toutes ses conséquences si nous restons conscients que les esprits sont primaire alors que les humains et les animaux ne sont que leurs incarnations momentanées et qu'un esprit – ici l'esprit d'un humain – peut s'incarner en même temps dans plusieurs manifestations comme nous en avons déjà fait l'expérience avec les sorciers et les chasseurs de sorciers. Nous ne pouvons donc pas dire que *l'humain* projette un esprit animal ou qu'il se *transforme* en animal.

Ce qui semblait tellement inconcevable, qu'une société secrète qui a des répercussions variées dans le vivre ensemble des *Dan*, n'existe que dans le monde spirituel, est en fait tout à fait « naturel », en effet, il ne peut en être autrement, si nous comprenons, comme les *Dan*, que ce sont les *esprits* des humains, et non les humains eux-mêmes, qui assument la seconde forme animale. Entre temps l'humain vit paisiblement dans le village et aucun de ses concitoyens ne perçoit quelque chose d'inhabituel.

Le lieu de rassemblement de la société des animaux, son maître et autres officiers, ses rites d'adhésion – tout cela n'a pas d'existence terrestre, mais ne se passe que dans la sphère spirituelle. Cependant, il est connu que le lieu des esprits est situé près du chef-lieu *Tapita*. Ceux qui veulent être admis dans la société doivent se rendre à *Ta-*

pita avec son esprit et y visiter l'esprit principal, le maître de la société.

Le candidat doit être capable de prouver à ce maître de la société qu'il, ou plutôt son esprit, a déjà la capacité d'être un animal, tout comme la société des devins (la *société de*) exige que celui qui souhaite entrer dans leur société sache déjà prédire l'avenir. La société des animaux le mettra alors en contact avec d'autres esprits qui lui permettront d'être aussi tel ou tel autre animal.

Les *Dan* parlent à la fois de la société des animaux mais aussi des différents types de sociétés d'animaux : il y a la société des éléphants, la société des buffles, la société des chimpanzés. Ainsi si l'on appelle ces sociétés par des noms d'animaux, ce sont des subdivisions de la grande société. Elles unissent les membres qui sont le même animal. Il y a des différences de rang : La société des éléphants est la société des grands chefs, la société des buffles vient en second plan, et ainsi de suite.

En ce qui concerne de telles personnes, les *Dan* disent qu'ils ont « *zole-dü* » tout comme les chasseurs de sorciers. Nous nous rappelons que *zole-dü* est l'esprit catalyseur qui permet à certaines personnes de traquer les sorciers. Il donne à l'esprit du chasseur de sorciers la capacité de prendre la forme animale. C'est le même esprit qui donne à l'esprit des personnes dont nous parlons dans cette section la capacité d'exister sous forme animale.

L'animal et l'être humain, puisqu'ils ont le même esprit, sont de même nature. Ce que l'on fait à l'animal, l'être humain l'éprouvera aussi.

Ceux qui peuvent être un animal grâce à leur esprit, obtiennent dans leur existence terrestre les qualités spéciales de l'animal. « La société des animaux est très importante parce qu'elle donne aux gens des pouvoirs en

fonction de l'animal qu'ils sont, ce qui leur permet d'être ce qu'ils veulent en tant qu'êtres humains. » Cela peut être pris au sens littéral ou plus figuré. Celui qui peut être un buffle, par exemple, aura un cou fort en tant qu'humain, afin qu'il puisse porter des charges lourdes. Celui qui peut être un éléphant, comme cet énorme animal dans la jungle, deviendra le maître de ses semblables. Tous les gens éminents des *Dan* sont membres « dans l'éléphant ». L'aspect d'éléphant se transmet aussi à l'apparence humaine : ils deviennent gros, avec un ventre proéminent, et ils marchent à pas lourds.

Alors que l'adoption de la nature animale se déroule dans une sphère spirituelle, l'animal qui en résulte est néanmoins une réalité terrestre. L'éléphant que l'esprit d'un chef forme marche réellement à pas lourds à travers la brousse. L'esprit du chef ne prend pas possession d'un éléphant déjà existant, son esprit est incarné dans un nouvel éléphant, auparavant inexistant. Le nouvel animal est identique à la personne dans la mesure où ils sont tous les deux des représentations du même esprit. Il arrive donc que l'humain doive mourir si sa forme animale est tuée dans la brousse. Il arrive souvent qu'un mourant déclare qu'il doit quitter la vie parce qu'il est l'antilope, l'éléphant qui a été tué avant-hier. Si une personne importante meurt sans que l'on en sache la cause de sorte que l'on soupçonne la sorcellerie, il faut exclure la possibilité qu'il ait été tué en tant qu'animal avant de faire de fâcheuses épreuves de sorcellerie. Surtout dans le cas de personnalités importantes, on sait qu'elles ont souvent été « dans l'éléphant ». Pour ce faire, le défunt est déshabillé, lavé et soigneusement examiné pour voir s'il n'y a pas de petits ulcères ou d'autres blessures de la peau qui indiquent une blessure sous forme animale. Si c'est le cas, alors on est satisfait, parce qu'on sait maintenant qu'aucun sorcier n'est responsable de ce méfait, et il n'y a donc pas à craindre un autre décès semblable dû à l'activité d'un sorcier et nul besoin de d'accuser un concitoyen de sorcellerie. On n'agit pas contre le chasseur qui a tué l'animal. Il est un chasseur et c'est son travail de tuer les animaux pour que le village ait de la viande pour la soupe. Dans le monde spirituel des humains-animal, cependant, les parents du défunt qui en sont membres invitent leurs camarades de la société à combattre le chasseur dans leur forme animale.

Nous pourrions supposer que ceux qui se promènent sous la forme animale devraient avoir une possibilité de donner un signe de leur vraie nature aux chasseurs, qui sont leurs concitoyens, afin d'être protégés de leurs lances. Mais pour les *Dan*, les animaux sont les ennemis des humains. « Dans la brousse il y a une guerre constante entre les chasseurs et les animaux. » Si un chasseur meurt, tout le village se rend dans la brousse et dans une rage sauvage on abat tous les animaux que l'on y trouve. Les animaux ne doivent pas triompher du fait qu'ils ont un ennemi de moins du côté des humains. Les chasseurs reprochent aux humains-animaux leur agissement. « Celui qui se pourvoit de la nature animale, s'identifie à l'ennemi. » Il n'y a plus d'autre choix pour un chasseur que de tuer des *humains* dans leurs formes animales, car, aux yeux des *Dan*, tous les plus gros animaux qui vivent dans la brousse sont de tels humains-animaux. Les éléphants, les buffles, les bongos, ce sont tous des êtres humains sous forme animale. Les grands animaux vivant naturellement dans la brousse ont depuis longtemps été éradiqués par les chasseurs des générations précédentes. Le gros gibier qui vit encore dans la brousse, ce sont toutes les secondes formes animales d'humains.

Les humains-animaux doivent ajouter d'autres *zole-dü* dans leur société qui leur permettent d'être d'autres animaux. C'est ainsi qu'ils peuvent contrecarrer les poursuites des chasseurs. La première chose que l'on doit faire est d'apprendre à être une antilope, « parce que les antilopes vont loin, elles connaissent tous les chemins dans la brousse ». Donc, quiconque peut être « dans l'antilope » ne perdra pas son chemin dans la brousse.

Les gens qui peuvent aussi exister sous forme animale n'en font pas un mystère – au contraire, ils le font connaître à tous et renforcent ainsi leur réputation malgré les objections morales à de telles actions évoquées plus haut. J'ai été informé à plusieurs reprises par des tiers que ce chef est « dans l'éléphant », ce grand homme est « dans le buffle ».

L'entrée dans la société des esprits exige de grands sacrifices en argent et en biens, et ceci d'autant plus si l'on veut accéder à des rangs élevés. Le plus cher est « être éléphant ». Alors que le paiement est fait dans le monde spirituel, c'est des biens terrestres que l'on doit déboursier. Ses concitoyens se rendent donc compte que quelqu'un

d'aisé ne peut soudainement plus faire de dépenses, qu'il doit contracter des dettes lorsqu'un versement pour l'achat d'une de ses épouses arrive à échéance et que cinq de ses dix vaches ont disparu. Pendant tout ce temps – et cela peut prendre des années – le prétendant à la société des animaux ne trahit rien ; on ne peut que deviner et chuchoter. Mais alors, un jour, il proclamera rayonnant de joie qu'il est maintenant « dans l'éléphant ». Sa réputation à partir de cet instant augmente parce que « la société des éléphants dirige l'attention des concitoyens vers lui » et ses paroles deviennent importantes et convaincantes, de sorte que tout le monde se tait et l'écoute attentivement. Si un jour la question se pose de savoir qui doit occuper tel ou tel poste ou même devenir chef, on est bien avisé de confier la tâche à ceux qui ont le soutien de la puissante société animale. Car il est bien connu que les membres portent leurs soucis terrestres devant l'assemblée de la société des animaux. Si un chef est confronté à l'insubordination de ses sujets, la société des animaux l'assistera. Cependant, le membre doit acquérir à chaque fois un nouvel esprit de la société, qui peut l'aider dans la lutte contre ses adversaires. Par conséquent, on peut observer que les humains, qui sont connus pour être « dans l'éléphant », font de temps en temps de grosses dépenses à des fins inconnues. La collecte de tels frais est faite par des animaux. On voit parfois un chien inconnu trotter à la cour du chef et disparaître à nouveau, ou un canard inconnu fait une apparition éphémère au village. Ils sont venus chercher des paiements chez le chef pour la société des animaux. Ainsi, un membre de cette société ne devient jamais libre d'obligations financières ; il faut payer pour être puissant et rester riche.

Un chef choisira très tôt parmi ses fils le plus convenable et le présentera, après des années d'observation, comme son successeur à la société des animaux. Le fils n'est pas autorisé à séjourner au siège de la société à *Tapita*. Ce n'est qu'après la mort de son père qu'il est appelé à prendre la place de ce dernier. Immédiatement après, ses concitoyens feront de lui le nouveau chef. La société des animaux y veillera.

À *Nyor-Diapleu*, les spectateurs me font remarquer que l'une des personnes présentes, à savoir **Gunque**, un homme d'environ quarante ans et d'apparence banale, est « dans le buffle ».

Et sans hésitation, **Gunque** commence à parler de son admission à la société des animaux :

« *Dawouepie* est (un esprit) de montagne qui se trouve près du village de *Bloleu* dans le district de *Tapita*. C'est là que se trouve le siège de toutes les sociétés d'animaux. Tous ceux qui veulent être des animaux vont là-bas pour rejoindre la société.

Le chef de cette société s'appelle *Youomi*. Il est également un esprit. Il vit là-bas sur cette montagne. C'est lui qui permet aux membres d'être, selon leurs souhaits, tel ou tel animal. Si quelqu'un veut adhérer à la société, *Youomi* demande quel genre d'animal la personne veut être. Après avoir nommé la bête, *Youomi* lui ordonne de couper à la hache l'écorce d'un certain arbre qui pousse en haut d'une falaise qui tombe à pic. On fabrique les matériaux de cet animal à partir de cet arbre. C'est un arbre avec des pouvoirs spéciaux, gardé par des sorciers qui essaient de faire échouer toute personne qui veut obtenir l'écorce. Le plus difficile est lorsque vous avez postulé pour devenir un éléphant. Il vous sera alors ordonné de placer les deux mains contre le tronc de l'arbre, et les sorciers vous feront perdre connaissance afin que vous tombiez de la montagne. Si vous retournez bredouille chez le maître de la société, il vous demandera de payer quelque chose, de sorte qu'un homme dont le travail est de procurer l'écorce aux débutants, fasse la tâche à votre place. Après qu'il ait apporté l'écorce, vous la donnez à maître *Youomi* et vous lui demandez de la découper en morceaux et de la faire cuire. Il ajoute à la préparation une poudre secrète.

L'écorce une fois cuite se transforme en peau d'éléphant, qui ressemble à de l'écorce. Cela prouve à l'aspirant que dans cette société secrète il est vraiment capable de devenir, par le pouvoir du maître *Youomi*, l'animal qu'il désire être. Donc, les biens qu'il doit payer ne seront pas gaspillés.

Si quelqu'un veut devenir un éléphant, alors *Youomi* prend ses mesures et lui fait coudre une peau d'éléphant à partir de l'écorce des arbres *gou* et *soupoé*. Le

morceau de peau fabriqué à partir de l'arbre *soupoé* est porté sur le dos, et celui de l'arbre *gou*, qui est plus léger et plus mince, sur la poitrine. Un panier, comme nous l'utilisons pour l'extraction de la potasse, est ensuite enfilé sur sa tête. (Pour obtenir de la potasse, les *Dan* remplissent un panier de 1.50 m de haut de cendre de bananiers brûlés qui s'évase en forme d'entonnoir et ressemble ainsi à la tête d'un éléphant avec une trompe.) L'on met sur ses pieds des paniers à poissons que les femmes utilisent afin qu'ils deviennent des pieds d'éléphant. (Ces paniers ont une forme cylindrique et lourde comme les jambes d'éléphant.) Les veines et les muscles de l'animal sont fabriqués à partir des lianes de *dongbua* et de *gbin*. Il y a ensuite un sculpteur qui taillera les défenses de l'éléphant dans un bois particulièrement dur. Il existe un arbre particulier pour cela. Si cet arbre tombe de vieillesse et est resté couché pendant une cinquantaine d'années, les parties de ce bois qui ne sont pas pourries deviennent extrêmement dures et donc les plus aptes à tailler les dents d'éléphants.

Il faut être riche si vous voulez devenir un éléphant, parce que les matériaux sont chers. Pour chaque défense, vous devez donner à maître *Youomi* une vache qu'il donne ensuite au sculpteur et à ses compagnons. Par exemple, *Mblia*, le fils de *Toma* à *Blontouo*, a récemment terminé de payer son équipement pour cette société secrète. Mais il avait dû apporter presque tout son argent et ses biens là-bas. Ainsi, il était devenu très pauvre, bien qu'il soit un bon forgeron et sculpteur et avait fait beaucoup de gain. Personne ne savait où allait toute sa richesse. Mais maintenant il est redevenu un homme riche parce qu'il est « dans l'éléphant ». Il a acheté une belle femme.

C'est à peu près la même chose si vous voulez devenir un buffle ou un autre animal. La même société et le même maître, *Youomi*, vous aident.

Les membres de cette société se réunissent seulement dans le monde spirituel et ils ont une grande réunion chaque année. Le maître envoie des invitations secrètes à travers la puissance du *dü*.

Autour de la montagne *Dawouepie* près de *Tapita* se trouve un profond marais du nom de *Mblou* ou *Pelle*. La société des animaux a posé un chemin ferme sur ce marais, afin que les éléphants puissent atteindre la forêt

de la société et le maître quand ils fuient les chasseurs. Ces derniers ne peuvent pas voir le chemin et par conséquent rebroussement chemin.

Les chefs originaires de la Côte d'Ivoire viennent également à *Tapita* pour adhérer à la société. »

Doa, une des *wunkade* (femmes les plus hospitalières) de *Nyor-Diapleu* m'a raconté comment l'appartenance à la la société des animaux se fait ressentir dans la vie pratique. La société a souvent aidé son mari *Diona* dans des situations précaires. Il est possible, comme cela se fait dans les autres sociétés secrètes, de demander lors de son admission au fétiche de la société d'aider à exaucer tel ou tel souhait.

« Mon mari *Diona* est 'dans le buffle'. Il dépense perpétuellement de l'argent dans cette société animale. La société n'existe que dans le monde spirituel. Il y est entré pour avoir le pouvoir marcher vite et pour qu'on ne lui fasse pas de palabre trop facilement.

Par exemple, *Diona* a perçu un jour 140 Dollars d'un homme vivant en Côte d'Ivoire pour l'achat d'une de ses filles et a ensuite pour la même fille pris 140 Dollars à un autre homme. Il donna la fille en mariage à ce deuxième acquéreur. Lorsque le premier prétendant vint chercher sa fiancée, *Diona* lui dit qu'il avait perdu l'argent dans un procès et qu'il devait lui verser encore une fois 140 Dollars avant d'avoir sa fille. Et effectivement le prétendant lui paya encore une fois les 140 Dollars ! Cela vous montre déjà le pouvoir de la société animale.

Alors il a bien fallu lui dire que la fille appartenait déjà à un autre homme. Il a ensuite convoqué *Diona* auprès de *Miame*, le chef de clan. *Miame* ne s'est pas occupé de l'affaire. L'homme a dû donc se tourner vers le Grand Chef *Touasama*. Comme il a parlé violemment au cours de la réunion, *Touasama* s'est mis en colère et a refusé de poursuivre l'affaire. Puis il s'est tourné vers le commissaire de district. Ce dernier l'a renvoyé au chef. Mais le chef lui a dit : Si tu mets les pieds dans ma cour, je te ferai emprisonner. Il a alors abandonné l'affaire et retourna en Côte d'Ivoire ayant perdu 280 dollars (une somme énorme pour un *Dan*). »

Chaque phase de cette vaine tentative pour que justice soit rendue, montre comment la société protège *Diona*, son membre, puisqu'il avait demandé de l'aide dans ses palabres lors de son entrée dans la société.

Doa, la femme de *Diona* a poursuivi : « Il y eut un temps où *Diona* avait beaucoup de dettes. Et vu qu'une visite du président Tubman était prévue à *Sanniquellie*, ses créanciers s'apprêtaient à aller se plaindre de lui. Mais *Diona* ayant pressenti cela, alla avant eux à *Ganta*, (qui est situé sur le chemin de la capitale à *Sanniquellie*). Il se tint près de la route et quand il vit arriver la voiture du président, il se jeta sur la route.

Les policiers l'arrêtèrent. Mais le Président *Tubman* lui demanda pourquoi il avait agi de cette sorte.

'Ah, Monsieur le Président', se plaignit *Diona* 'J'aurais préféré que votre voiture me tue plutôt que j'aie encore souffrir en prison. J'ai plein de dettes, et mes créanciers attendent en ce moment à *Sanniquellie* pour se plaindre de moi auprès de vous. » Alors le Président *Tubman* emmena mon mari avec lui à *Sanniquellie*. Une fois là-bas il dit à tous les chefs de villages que tous ceux auprès de qui *Diona* avait des engagements ne devaient plus le harceler. Il estima que *Diona* avait plus de dettes qu'un homme ne pouvait supporter et aussi qu'il ne fallait simplement plus rien lui prêter. *Diona* fût relâché et s'en sortit encore une fois sans dommages.

Voilà ce que je voulais dire quand je disais qu'il est dans la société des buffles pour qu'on ne lui fasse pas trop de palabres. »

L'un des spectateurs ajouta : « Oui, il n'est jamais allé en prison, bien qu'il l'eût mérité. Moi il me doit 24 Dollars, que je lui avais donnés pour qu'il me construise une case. Il n'a jamais bougé le petit doigt pour ce faire et pourtant je n'ose pas lui demander des explications. En réalité, les mêmes personnes à qui il doit de l'argent, c'est elles qu'il escroque et qui lui en redonnent ! »

Une institution qui a une grande importance dans la vie économique des *Dan*, émane de l'idée d'être animal. Il y a deux sociétés secrètes, de vraies sociétés secrètes terrestres qui sont visibles à tous. Les membres de ces deux sociétés se consacrent ensemble à l'exercice d'une activité économique : dans un groupe de défrichage et dans le

soi-disant groupe de racleur de riz. Ils doivent leur capacité spéciale au fait que leurs chefs peuvent être des potamochères ou des éléphants de la manière que nous avons décrite ; ils sont membre de la société des esprits animaux.

L'animal, qui peut être chef, c'est-à-dire le potamochère ou l'éléphant, possède une certaine qualité, qui serait utile aux humains, s'ils les possédaient, pour le défrichage ou le raclage de riz. Le potamochère peut vigoureusement fouiller dans le sol, comme les gens le font quand ils enfouissent le riz dans la terre dure lors des semailles, et l'éléphant, avec sa puissante trompe, est capable d'arracher le sous-bois épineux et dense, que les *Dan* défrichent péniblement à l'aide de leurs machettes, comme si c'était un jeu d'enfant.

Le chef de la société, qui peut être « aussi potamochère » ou « aussi éléphant », est capable de transférer cette propriété aux autres membres de la société. Sous la notion « je suis un potamochère » ou « je suis un éléphant », les membres de la société accomplissent leur dur labeur avec une énergie surhumaine. Ils louent ensemble leur service à de riches concitoyens.

Je suis moi-même membre des deux sociétés et je les ai décrites en détail dans le livre « Les Dan ».

Quand l'on parle aux *Dan* des sociétés secrètes, ils ne font aucune distinction entre cette société qui n'existe que dans le monde spirituel et les deux autres qui existent dans le monde réel. Ils disent d'un concitoyen qu'il est dans la société du buffle et par conséquent un robuste portefaix, et cet autre est « dans le potamochère » et donc un bon racleur de riz, bien que l'une société existe seulement dans le monde spirituel, l'autre dans le monde réel. Il est particulièrement déroutant pour l'observateur que les chefs des sociétés d'animaux terrestres soient également membres de la société des esprits d'animaux. Et pour déconcerter complètement l'ethnographe, il y a deux sociétés d'éléphants, dont l'un (pour les chefs) vit seulement dans le monde spirituel, l'autre (pour les défricheurs) dans le monde réel, mais les *dirigeants* de cette dernière société doivent aussi être membres de la première.

L'idée que certaines personnes ont la possibilité d'être des animaux affecte également la vie moderne des *Dan*. Les *Dan* tiennent les lois de restrictions de chasse, comme veut l'imposer le gouvernement, pour des bêtises. Comme je l'ai déjà dit, à leur avis, tous les grands animaux

vivant dans la brousse aujourd'hui sont des formes secondaires d'êtres humains, et ils ne disparaîtront pas tant qu'il y aura des humains. Alors pourquoi s'inquiéter de leur conservation ? Récemment, un journal dans ce pays a déclaré : « Il y a un soupçon que dix hommes de la section Boe ... apparaissent en tant qu'éléphants humains. Les hommes (suivent les noms) sont des chasseurs d'éléphants ayant une autorisation de chasser officielle. Il semble que ces hommes (en tant qu'éléphants) vivent au cœur de la forêt Bassa-Krahn où il y a un nombre inhabituel d'éléphants, mais ces derniers sont devenus deux fois plus nombreux par l'ajout d'éléphants humains. » – Quand, il y a quelques années, un chef accusé d'un crime a été réintégré dans ses fonctions, les *Dan* étaient convaincus qu'il devait cette réhabilitation au fait qu'il était « dans l'éléphant ». Cela a été porté à la connaissance du ministre chargé de l'affaire à la capitale et ce dernier a pris soin de ne pas aller à l'encontre de la puissante société des esprits.

C Les interdictions

La notion qu'un esprit peut s'incorporer simultanément dans plusieurs entités est la clé d'une partie des interdictions des *Dan*.

Il arrive souvent que le devin annonce à la naissance d'un enfant que cet enfant est « canne à sucre » ou « kapokier » ou « antilope noire ». Il veut dire que le même esprit qui s'est incarné dans cette plante, cet animal, s'est maintenant aussi incarné dans cet enfant. L'enfant n'est pas autorisé à manger la plante concernée, ou encore l'animal, sinon il mourrait car « il se serait mangé lui-même ». La canne à sucre et l'antilope noire sont donc interdites pour cet enfant tout au long de sa vie. C'est pourquoi les enfants de notre récit ont dû mourir quand le devin les a forcés à manger le varan, leur bête interdite.



18 *Bié* (éléphant), le masque de la paix
du village Nouopieu, Libéria, 1960.

IV *Gle*, les masques

Les masques sont une autre manière pour les esprits de se créer une incarnation terrestre. Nous ne devrions pas dire « il y a un esprit dans le masque », mais l'inverse : « L'esprit se crée un masque ». Il fait cela pour entrer dans le monde des humains de cette manière. Le masque ne représente pas non plus un démon, mais il est lui-même l'incarnation, la manifestation matérielle d'un esprit.

Les esprits qui s'incarnent dans les masques vivent dans la forêt tropicale. Ils ont leur propre royaume là-bas, à savoir là où il y a les hauts rochers qui se dressent ici et là au pays *Dan*. Au pied de ces roches pousse une haute et dense forêt tropicale. Dans cette forêt ancienne vivent les esprits *dü* des masques. Les masques ne sont donc pas un ouvrage des humains. Leurs esprits sont venus dans le monde avec les humains et vivent leur propre vie dans la brousse, dans leur propre royaume. De là, ils entrent en contact avec les humains. L'esprit apparaît à quelqu'un dans un rêve et lui dit qu'un masque est à sa disposition à un certain endroit de la brousse. À l'origine, chaque masque a été trouvé de cette façon dans la brousse. Il a été plusieurs fois écrit que les masques des *Dan* sont des représentations des esprits des ancêtres. Ce qui n'est pas le cas (cf. Himmelheber «Masken der Guere» Z. f. E. 1963, cahier 2, p. 219).

Quand le masque est porté, l'esprit prend possession du porteur qu'il a lui-même choisi parmi les hommes en lui apparaissant en songe. Le masque et l'homme forment ensemble l'incarnation terrestre de l'esprit. C'est pourquoi le masque est pour le *Dan* un être surnaturel, bien qu'il sache quel concitoyen le porte. Honnir le masque ou lui désobéir est pour lui (le *Dan*) une offense contre les pouvoirs surnaturels.

Si un porteur de masque meurt, le masque ne sera pas porté jusqu'à ce que l'esprit apparaisse à l'un de ses fils

dans un rêve et lui ordonne de « la reprendre ».

L'esprit est dans le masque même s'il n'est pas porté. On peut parfois entendre le masque grincer les dents quand il est couché tranquillement dans un coin. C'est pourquoi un masque qui n'est plus porté reste précieux et sacré pour la famille en question ; on l'appelle à l'aide et on lui offre des sacrifices. Un vieux masque n'est donc pas jeté, comme cela a été écrit par erreur dans un livre sur les masques de cette région. Il arrive, cependant, que le vieux masque soit endommagé et que l'on en fait faire un nouveau pour cette raison ; on demande ensuite à l'esprit d'entrer dans le nouveau masque.

L'esprit est plus lié au masque qu'à l'homme. Si le masque est conquis pendant la guerre, alors la puissance de l'esprit lié au masque est aussi conquise. C'est pourquoi les *Dan* veillent à piller les masques en temps de guerre. Les guerriers fouillent le village conquis avant de le brûler.

Selon les mythes, la première rencontre des hommes avec les masques a toujours lieu dans la brousse. Parce que les masques sont des matérialisations d'esprits de la brousse, ils viennent de la brousse au village pendant leurs entrées en scène, et une grande partie de leur apparence et de leur comportement indiquent que leur patrie est la brousse : leurs vêtements sont faits de fibres de raphia ; si le masque porte une arme, ce n'est pas une épée forgée par un humain, mais un bâton crochu sculpté d'une branche fourchue ; des attributs d'animaux sont souvent fixés à leur visage comme par exemple des cornes, des défenses. En effet, le masque tout entier peut être le visage d'un animal ; certains masques portent des ornements de plumes. Lors de la représentation, l'on flatte le masque en lui disant des noms d'animaux. Certains masques parlent aussi avec une voix semblable à un animal, gazouillant, croassant de sorte

que leurs mots doivent être traduits au public par un accompagnateur. Si un porteur de masque meurt, il ne sera pas enterré au cimetière général, mais dans la brousse, au lieu d'habitation du masque, et il ne sera pas enveloppé dans des nattes, parce que ce sont des œuvres humaines, mais sera recouvert de feuilles.

Les masques règlent la vie sociale des *Dan*. Nous les rencontrons exerçant diverses fonctions : comme par exemple celle de gardiens des garçons dans la forêt d'initiation, afin de protéger ceux-ci contre les influences de la sorcellerie et de les éduquer, ou comme masque de guerre et surtout comme médiateur et juge.

Concernant cette dernière qualité, on constate que les qualités des masques chevauchent celles du *gor*. Des masques particuliers à l'aspect impressionnant se consacrent à la jurisprudence et au rétablissement de la paix. Ce sont le plus souvent des masques-éléphants ayant des défenses sculptées (voir fig. 18). Ils sont appelés *bië*, un mot qui signifie à la fois « éléphant » et « respect » dans la langue *Dan*, parce que l'éléphant de tous les animaux impose le respect. Ces masques de paix sont, comme le *gor*, liés à un quartier de village précis, et la possession du masque oblige cette famille, comme le *gor*, à s'abstenir de toute querelle. Ils sont une organisation plus ancienne que la société *gor*. On ne se souvient pas de leur introduction alors qu'on sait de nos jours quand la société *Gor* est apparue dans le pays.

Ces masques n'ont aucun moyen d'imposer leurs commandements, contrairement à *gor* et son poison mortel. Mes informateurs ont souligné à maintes reprises que les masques *exhortent* seulement, et n'utilisent même pas des mots durs contre les insubordonnés. Mais le masque est un esprit matérialisé ; ceux qui s'opposent à eux sont harcelés par les esprits. En fin de compte, la société *gor* est plus forte à cause de son arsenal de poison, mais elle considère pourtant les masques de paix comme une organisation supérieure à elle parce que plus ancienne, et est heureuse d'assister à ses réunions de conseil.

La société du *gor* s'est réunie ici et là avec un masque de paix déjà en existence. Il était naturel que le quartier de village, qui possédait le masque de la paix, qui avait déjà acquis de l'expérience et une réputation dans ces fonctions ainsi qu'un train de vie exemplaire, s'efforçât d'avoir aussi le fétiche *gor* et de renforcer ainsi son influence.

C'est pourquoi il arrive que nous rencontrions dans certains endroits la société *gor* liée à un masque. Dans certains clans, ils sont si étroitement associés que les gens locaux eux-mêmes ne savent plus qu'il s'agissait de deux institutions à l'origine et appellent le masque *gor-gle*, c'est-à-dire masque de *gor*. À *Bouele*, par exemple, c'est le jeune *Gangrewe*, le représentant de *gor*, qui porte le masque. Mais il préside souvent au tribunal sans le masque.

Gor et les masques pacifiques provoquent de graves malentendus entre la population et les missionnaires au Liberia. Les missionnaires voient un pouvoir négatif dans les masques et les appellent dramatiquement « démons » (devil). Pour les *Dan*, en effet, certains masques sont des « destructeurs », surtout le masque *Kagle*, qui représente un singe méchant, mais ce ne sont que des masques de jeu qui n'interviennent pas dans la vie réelle. Les masques importants, cependant, sont tous positifs, cultivant, constructifs pour le vivre ensemble des *Dan*. Les *Dan* ne peuvent pas comprendre pourquoi les missionnaires, qui veulent leur bien, combattent en même temps ces masques. Si l'un des leurs pêche contre ces masques méprisant ainsi les anciennes autorités et les lois qui assurent la coexistence et la survie de la tribu, celui-là doit être éliminé ; les anciens de la société du *gor* le condamnent à mort. Le missionnaire se rend compte seulement qu'un être humain a été tué par la volonté d'un masque, et croit que le masque désire des meurtres. Ainsi, les missionnaires exhortent leurs convertis à refuser d'obéir publiquement aux masques.

V Les esprits dans l'être humain

Les esprits qui se matérialisent dans les humains ne s'appellent pas *dü*, mais *zou*. Je crois qu'on ne doit pas trop s'attarder aux différences que ces désignations impliquent. Il s'agit d'une seule et même idée : la possibilité que les esprits puissent s'incarner. Il est naturel que l'on ait une expression spéciale pour l'esprit des humains. Dans les langues européennes aussi, le mot général « esprit » chez les humains est restreint au terme « âme » (*spiritus* et *anima* etc.) et ces deux mots et les mots qui en sont formés « spirituel » et « état d'âme » mènent souvent à des conflits linguistiques.

Il y a chez les *Dan* un deuxième concept spirituel concernant les humains : *nni*. « *Nni* est ce qu'on est. » « *Nni* est la tête de l'homme. » « *Nni* est la vie d'une personne. »

Le *nni* est mortel contrairement au *zou*. Lorsque la vie humaine prend fin, *nni* devient de plus en plus faible et finit par mourir. Quand *nni* est mort, le *zou* quitte le corps.

Le souffle et l'ombre ont dans ce sens aucune importance chez les *Dan*. Le souffle dépend de *nni*. « Quand *nni* est affaibli, le souffle s'arrête. »

À la mort d'un humain, voilà donc ce qui se passe :

***nni* devient de plus en plus faible,
teu, le souffle, s'arrête,
nni meurt,
zou, l'esprit, quitte le corps.**

Si l'incarnation d'un esprit périt, par exemple, un fétiche est détruit, l'esprit reste dans son domaine spirituel jusqu'à ce qu'il cherche une nouvelle matérialisation. Chez l'humain aussi, lorsque son apparence terrestre, son corps est corrompu, l'esprit retourne au domaine spirituel jusqu'à ce qu'il se réincarne dans un nouvel être humain, habituellement

dans la même famille. C'est pourquoi l'on fait appel aux esprits des *ancêtres* si l'on veut avoir des enfants. Ici aussi, il arrive qu'un esprit s'incarne plusieurs fois en même temps chez plusieurs enfants des mêmes parents, et nous avons également entendu parler dans un village d'un cas dans lequel l'esprit vivait en même temps dans un enfant et un mouton.

Le *zou* va au royaume des morts. Ce royaume se trouve dans ce monde et non dans un « au-delà », à savoir au village des vivants, dans le bois sacré où les morts sont enterrés. Le chemin qui mène au royaume des morts se trouve à l'arrière du village, là où les ordures sont jetées. Il est invisible mais peut parfois être vu dans un rêve. Chaque village a son propre royaume des morts. C'est peut-être la raison pour laquelle les *Dan*, ainsi que les *Baoule*, enterrent les morts dans l'ancien village après la relocalisation d'un village.

Dans la forêt sacrée, les esprits des ancêtres peuvent être incarnés dans des animaux, par exemple dans les singes. Bien sûr, ces animaux sont alors interdits, tout comme il est interdit de faire une plantation dans la forêt sacrée. Dans plusieurs villages *Dan*, il existe une relation semblable entre les esprits des ancêtres et les grands silures qui vivent dans le cours d'eau. Les poissons sont régulièrement nourris par un homme désigné et se multiplient jusqu'à ce qu'ils soient si nombreux qu'ils se poussent et s'entrechoquent. Ces poissons sont, puisqu'ils sont liés aux ancêtres, responsables de la progéniture. On s'adresse à eux pour avoir des enfants. « Nos ancêtres étaient à l'origine inféconds », a déclaré *Jakasa*, l'un des notables de *Nyor-Diapleu*. « Alors ils se sont rendus chez les *Saoule* pour en connaître la raison. Le *dëbomè* a consulté et leur a montré le bon remède. Ils doivent mettre des silures dans

leur point d'eau. S'ils buvaient ensuite de cette eau, ils auraient des enfants. Dès lors, notre famille a eu beaucoup d'enfants. Le pouvoir *dü* des silures est toujours avec nous. (Il énumère le nom de quinze filles et dix fils.) J'ai engendré tous ces enfants avec dix femmes. Onze autres de mes enfants sont morts. Ces poissons sont notre fétiche, non pas nos ancêtres. Mais les esprits des ancêtres accordent leur attention à savoir si nous nourrissons et vénérons les poissons. Et ils exhortent les poissons à ne pas donner d'enfants à ceux qui ne les respectent pas. Oui, les esprits des ancêtres sont présents dans cette eau sacrée. Parfois, les poissons reçoivent leur nourriture sous la forme d'un grand sacrifice. Le *dëbomè* dirige la cérémonie selon le souci de la personne qui fait recours aux poissons. Cela peut être, hormis le manque d'enfants, une maladie ou toute autre préoccupation. C'est donc une autre manifestation de *dü* ».

Quand les *Dan* disent que de tels animaux dans la forêt sacrée sont « des fétiches des ancêtres », ils veulent dire qu'ils sont une matérialisation éphémère des esprits des ancêtres, comme les humains eux-mêmes. Il ne serait pas juste de parler de transmigration humain-animal-humain, car en soi l'âme ancestrale, le *zou*, vit librement dans le royaume des morts, mais il est libre de se matérialiser sous forme animale ou humaine.

VI Dieu et les esprits

A Dieu juge les esprits des morts

Le retour d'un esprit de son incarnation humaine au royaume des morts est occasionné par le Dieu *Sra*. Dieu envoie un messenger sur terre chercher le *zou* concerné. Si les parents en cas de décès pleurent trop, on les console avec les mots : « Dieu l'a voulu ainsi ».

Tous les esprits des morts vont d'abord à *nadouo*. *Nadouo* est le royaume de Dieu. Là, le messenger présente l'esprit à Dieu. Si l'humain a été bon sur terre, Dieu l'enverra au *greubo*, ce village des morts qui se trouve près de son village terrestre. De là, il peut renaître selon sa volonté. Le seul péché que Dieu punit après la mort est la sorcellerie. Il envoie un tel esprit à *greutianebo*. *Greutianebo* signifie « mort sans esprit ». Dans cet endroit le *zou* en soi immortel, meurt. Dieu le condamne à perdre son existence afin qu'il ne puisse pas continuer sa sorcellerie.

L'esprit, cependant, n'est pas torturé à mort par vengeance, mais simplement éteint. Il n'y a pas de vie à *greutianebo*. C'est un gouffre de cadavres d'esprits. Certains *Dan* disent aussi que « *greutianebo* signifie simplement 'seconde mort', l'extinction complète. Il n'existe pas de lieu *greutianebo*. » Il semble clair que le *zou* de l'humain n'est essentiellement rien d'autre qu'un *dü* qui s'est matérialisé en humain, tout comme d'autres s'incarnent dans les masques, les fétiches, les arbres.

Le *zou* a aussi la possibilité d'agir sous d'autres formes. C'est ce que font les *zous* des chasseurs de sorciers d'une manière utile et les *zous* des humains avec un esprit animal de manière inoffensive. Mais si le *zou* fait le mal dans une seconde apparition en faisant de la sorcellerie, il doit être éliminé. C'est ce que les êtres humains accomplissent dans leur matérialisation terrestre du *zou*, leur corps humain, à travers le bois du *gli*, et Dieu complète le travail après la mort en éteignant l'esprit maléfique.

La coutume de ne pas enterrer quelqu'un qui a été condamné pour sorcellerie dans la forêt sacrée, mais quelque part au loin a probablement pour but d'empêcher son *zou* d'entrer dans le royaume des morts d'où il pourrait naître à nouveau.

B Création des esprits par Dieu

Mes informateurs du village de *Nyor-Diapleu* déduisent toutes leurs croyances religieuses de Dieu et voient aussi certaines relations et dépendances entre elles. Ils m'ont décrit dans deux mythes, comment les différents esprits sont arrivés chez les humains et ce qu'ils y ont fait. Il est probable que d'autres groupes *Dan* ont des idées différentes, ce qui est important pour nous, c'est qu'ils *cherchent* à organiser leurs idées religieuses en un système. Le premier mythe introduit même une toute nouvelle idée, celle d'un dieu « méchant » que je n'ai rencontré nulle part ailleurs dans la religion *Dan*. Il doit son existence apparemment qu'à l'effort de reconnaître une relation entre les entités surnaturelles.

PREMIER MYTHE

(Ici, le premier *dü* que Dieu met à la disposition des humains a les qualités que *gor-dü* a aujourd'hui chez les *Dan*. Il donne aux gens la possibilité de tuer, mais seulement avec l'accord de tous. Les narrateurs identifient ce *dü* avec le *gor-dü*, mais seulement comme une remarque ; au début, ils ne parlent que du « premier *dü* ».)

L'informateur se nomme *Same*, en compagnie de *Tame Sr.*, *Tompieme* et *Gba*, la femme du dernier, à *Nyor-Diapleu*.

« Quand *Sra* a créé les humains, il leur a demandé ce qu'ils attendaient en particulier de lui. Ils ont répondu : 'Nous voulons avoir de nombreux enfants ».

Dieu a exaucé la demande. Nous sommes devenus si fertiles que nous avons bientôt peuplé tout l'es-

pace de la terre si bien qu'il n'y avait pas assez à manger, parce que les humains ne mourraient pas dans le passé.

Nous sommes retournés vers Dieu et nous nous sommes plaints auprès de lui de notre sort. Dieu nous a donné ce que nous appelons *gor-dü* aujourd'hui. « Prenez ceci, » dit-il, « et si un homme ou une femme est devenu très vieux parmi vous, rassemblez-vous tous et faites cuire la nourriture avec ce *dü*. Cela tuera la vieille personne. Ainsi, elle fera place pour le prochain enfant. »

À cette époque vivait parmi les humains un chef très riche. Sa femme principale est allée chez le gardien de *gor-dü* dans la maison *gounagleu* et lui a demandé de lui donner une partie du *dü* pour qu'elle puisse par ce moyen tuer son mari. Le gardien lui a d'abord refusé le poison. « *Sra* nous a ordonné d'utiliser le poison seulement si nous étions tous d'accord sur ce point dans une assemblée solennelle. » Mais elle l'a tellement talonné qu'il a cédé. Le riche chef mourut. C'était le « mauvais *Sra* » qui avait poussé la femme à abuser le *dü*. Les autres anciens étaient surpris qu'une personne soit morte sans que tout le monde ne se soit auparavant rassemblés pour en discuter. Ils sont allés voir Dieu pour lui demander comment cela était possible. Dieu a dit que parmi eux se trouvaient des femmes qui ont secrètement utilisé le *dü* pour tuer d'autres personnes.

« Mais je veux vous en donner un autre, le *zole-dü*. Il aidera certains d'entre vous à observer les gens qui tuent en secret et à dénoncer publiquement leurs actions. Les propriétaires de ce nouveau *dü* doivent s'appeler *zo*. Ces *zos*, hommes et femmes, auront le pouvoir de transformer leur esprit en un autre être, à savoir un éléphant, un cochon, une mouche, un arbre, afin d'observer les gens qui abusent secrètement du *gor-dü*. Leur corps

toutefois restera dans le village ; personne ne pourra voir qu'ils sont en route à la recherche de tels malfaiteurs, ils peuvent être loin d'ici, et pourtant leurs corps resteront parmi vous. »

Immédiatement, cependant, le méchant *Sra*, l'adversaire de Dieu, a également donné à ces mauvaises personnes qui veulent secrètement tuer, la même capacité de planifier et de mener à bien sous forme d'esprit son sombre travail. Ils se rassemblent à cette fin dans des endroits secrets dans la brousse, invisibles aux gens ordinaires, et échangent leurs recettes de malfaiteurs, tout comme ils le font dans la vie réelle dans la société du serpent. Leur existence humaine sait que leur esprit commet un péché. Depuis lors, beaucoup de meurtres secrets et leur découverte se déroulent dans une sphère spirituelle spéciale.

Alors, *Sra* donna aux humains les fétiches de défense contre ces sorciers, tels que *todia* et *segba*. Mais le méchant *Sra* a immédiatement dissipé cela en donnant aux *jumeaux* le pouvoir de découvrir le secret des fétiches et de les rendre ainsi inefficaces.

Sra a alors envoyé au peuple le *dè-dü*, l'esprit de clairvoyance. Celui qui a le *dè-dü* est capable de révéler la pratique de la sorcellerie. »

On m'a, une autre fois, parlé de ce mythe : « Cette femme qui a volé le premier *dü* et empoisonné son mari n'avait pas mangé son corps. La capacité secrète de manger un corps humain dans le monde spirituel ne lui avait pas encore été donnée. Ce n'est que plus tard qu'elle a été donnée aux humains par le mauvais *Sra*. Ce n'est qu'à partir du moment où le *Sra* maléfique a permis aux gens d'entrer dans le monde des esprits qu'ils ont commencé à manger les corps de ceux qu'ils ont tués sous forme spirituelle. »

Ainsi, selon ce mythe, diverses institutions religieuses ont vu le jour à travers l'action et la contre-action du bon et du mauvais dieu. Les autres idées religieuses, qui ne sont pas directement liées à ce conflit entre les deux dieux, sont associées à ces idées, comme si elles étaient apparentées à celles-ci. Les *Dan* disent, par exemple, que « L'existence animale des humains dans la société des animaux tire son origine du *zole-dü* ». Le *zole-dü* avait donné la possibilité au chasseur de sorciers *zo*, d'être un animal. De même, tous les fétiches de

la guerre, la chasse, la richesse ont été créés en rapport avec les fétiches de protection contre les sorciers. Et la capacité du *dèbomè* à agir comme un clairvoyant et un devin dans la vie quotidienne est né de son don de pouvoir reconnaître la sorcellerie, parce que l'esprit *dè* lui révèle généralement des secrets du monde surnaturel.

Nous pouvons maintenant comprendre pourquoi les *Dan* ne font aucune distinction entre l'empoisonnement et l'envoûtement. Le *zo* a été envoyé par Dieu pour observer les méfaits des empoisonneurs. Pour lui échapper, ils se sont retirés dans la clandestinité d'une sphère spirituelle où ils continuent leurs crimes.

DEUXIÈME MYTHE

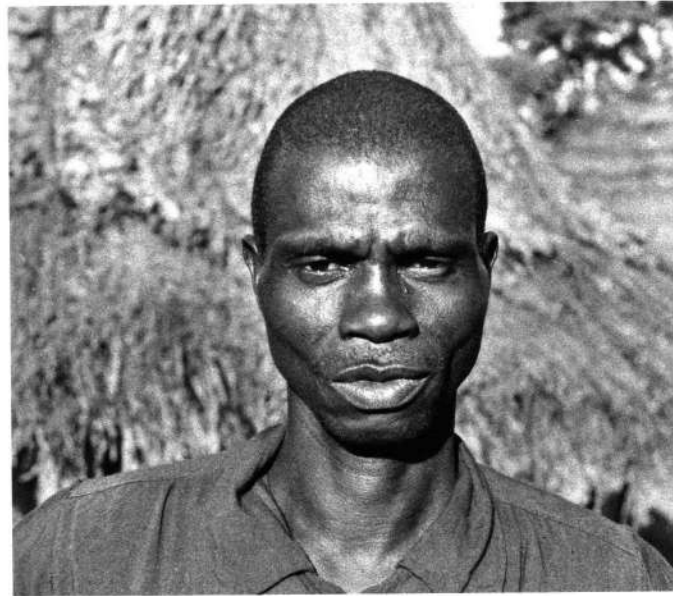
Le narrateur s'appelle **San** de *Nyor-Diapleu*.

« Quand Dieu nous a créés, nous étions tous pareils. Personne n'était meilleur que l'autre. Tout le monde était riche et personne n'exerçait la fonction de chef. La mort n'existait pas parmi nous. Mais les humains n'étaient pas satisfaits de cette vie. Ils se sont rendus chez Dieu et lui ont dit qu'ils ne voulaient pas tous être aussi riches, et qu'ils voulaient avoir des chefs. Ils ont demandé à Dieu de leur donner le jeune homme du nom de *dü*. C'était un beau garçon !

Sra a d'abord refusé de le laisser partir avec eux. Il leur a dit que *dü* n'était pas un homme bon. Ce n'est que quand ils lui ont demandé quatre fois en larmes qu'il a permis au *dü* d'aller avec eux.

Le même jour où *dü* est arrivé dans la cité des humains, six personnes sont mortes. Et avant la fin d'une semaine, ils avaient perdu beaucoup des leurs. Alors ils ont voulu combattre le *dü*, mais aucune arme et aucune ruse ne pouvait le tuer. Ils ont même mis le feu à la maison où il dormait, et la maison a complètement brûlé, mais le *dü* était là devant eux, indemne.

Deux hommes sont allés rapidement vers Dieu pour demander pardon et l'ont supplié de les aider à se débarrasser du *dü*. *Sra* leur a dit de prendre une liane dans le genre de ce qu'ils utilisent pour attacher leur bois de chauffe et *dü* avec. Cela le tuerait sur-le-champ. Mais en aucun cas devaient ils toucher son cadavre.



19 San

Les hommes ont suivi à la lettre ces directives, et *dü* mourut. On envoya deux autres hommes vers *Sra* pour lui demander ce qu'il fallait faire du cadavre. Mais pendant qu'ils étaient en route, les autres ont mangé le *dü* tout entier parce qu'il était très gras et délicieux.

Sra est venu sur terre avec les deux messagers et a demandé à voir le corps. Les gens ne pouvaient pas le montrer, mais ont nié l'avoir mangé. Alors Dieu fit souffler une violente tempête. Tous les arbres tremblaient, sauf un, et c'était l'arbre *gli* (on extrait de cet arbre le poison qui sert à démasquer les sorciers). Dieu fit remarquer aux gens cet arbre qu'il a appelé un arbre sage, car il n'avait pas tremblé pour montrer sa révérence à Dieu le tout-puissant. *Sra* ordonna aux hommes de recueillir l'écorce de cet arbre, parce qu'il voulait découvrir grâce à elle ce qui était arrivé au corps de *dü*. Les deux hommes qui étaient allés vers *Sra* ont bu le poison et ne sont pas morts. Les autres moururent l'un après l'autre. Alors *Sra* fit arrêter l'épreuve de poison et dit aux hommes qu'il était un dieu bon et n'avait pas de plaisir à détruire les âmes des hommes. « Mais puisque vous avez mangé le corps de *dü*, vous avez maintenant *dü* en vous et comme lui vous commettrez des méfaits. »

Alors Dieu quitta les hommes, et c'est ainsi que *dü* est entré dans le monde.

Les enfants qui n'ont pas de *dü* descendent des deux hommes qui étaient avec *Sra* quand le corps de *dü* a été mangé. »

Les deux mythes ont ceci en commun que le premier *dü* (l'esprit) apporte la mort aux humains, et qu'il devient la cause des méfaits des humains quand les humains vont à l'encontre du commandement de Dieu. Le « méchant » dieu n'existe pas dans le deuxième récit. Le premier *dü* est ici le mal depuis le début.

Résumé

La religion des *Dan* s'appuie sur l'idée qu'il existe des esprits qui s'efforcent d'atteindre une existence matérielle dans le monde humain. L'humain lui-même est l'incarnation d'un esprit. Il est aussi le médiateur pour la création d'autres formes d'incarnation des esprits ; Ceux-ci apparaissent en rêve aux personnes choisies à qui ils demandent de leur créer certaines incarnations. C'est ainsi que les fétiches et les masques voient le jour.

L'esprit a une existence perpétuelle tandis que celle de l'incarnation est éphémère. Un fétiche, un masque seront un jour abandonnés par leur esprit et seront alors sans valeur comme un cadavre. Mais l'esprit continue de vivre et visera une nouvelle matérialisation. L'esprit de l'humain, après avoir quitté son corps, retourne un moment dans le royaume des morts et cherchera ensuite à s'incarner de nouveau dans un enfant de la même famille.

Un esprit peut s'incarner de deux manières simultanément. Il est donc possible qu'un humain ait une seconde existence aussi bien en tant qu'animal ou en tant que sorcier. L'humain est identique à sa seconde nature de part son esprit. Il est responsable de ses mauvaises actions et, inversement, il doit supporter dans son corps toute l'injustice infligée à cette seconde forme de son esprit. Pour cette raison, la seconde nature lui est interdite – la manger signifierait sa mort.

Les esprits ont été créés par Dieu. Les *Dan*, partant de ce point de vue, relient les différents esprits les uns aux autres selon les intentions qui ont mû Dieu pendant leur création. Même dans le temps présent, Dieu intervient dans l'activité des esprits en éteignant après leur mort les esprits des humains qui ont pratiqué la sorcellerie afin de les empêcher de renaître.

Summary

Based on investigations during four stays among the Dan (Liberia and Ivory Coast) the authors analyse the main religious concepts of the Dan. They find that these derive from the idea that certain spiritual beings desire to be incorporated, materialized into the world of men. It is thus that the so-called fetishes come into being, and also masks. Man himself is the materialisation of a spirit.

The spirit is eternal, the materialisation only temporary. A fetish, a mask may be abandoned by its spirit and thus dies, its body becoming useless, worthless like a corpse. The spirit survives and may seek a new materialisation. In the case of man the spirit, after an interval in the realm of the dead, is reincorporated in a child of the same family.

A spirit may be materialized in two forms at a time. Of these, one may be a materialisation in the spirit world. Thus witches and animal alter egos come into being. In either case the spirit of a man has taken on a second body. The man, by way of his spirit, is identical with this second being and held responsible for its illdoings. For this same reason he will suffer bodily whatever punishment is afflicted on this second being. This second being is tabu to the man ; eating it would mean eating one's own spirit, equalling suicide.

The function of the different categories of fetishes is explained. Among them, the *Gor*, the peacemaking fetish, with a deadly poison at its disposal, is of decisive importance in *Dan* social life.

God has created the spirits. Parting from this concept, the Dan try to link their different religious notions into varying systems. To-day God still acts as a regulative in the spirit world by annihilating after death the spirits of men who have indulged in witch activities.

Zusammenfassung

Die Religion der Dan baut auf der Vorstellung auf, dass es Geistwesen gibt, welche danach streben, in der Welt der Menschen eine materielle Existenz zu erlangen. Der Mensch selbst ist eine solche Verkörperung eines Geistes. Er ist ausserdem Mittler für die Erschaffung anderer Verkörperungen der Geister ; diese erscheinen auserwählten Menschen im Traum und weisen sie an, ihnen bestimmte Verkörperungen zu schaffen. So entstehen Fetische und Masken.

Der Geist hat eine fortdauernde Existenz, während die Verkörperung vergeht. Ein Fetisch, eine Maske werden eines Tages von ihrem Geist verlassen und sind dann wertlos wie eine Leiche. Der Geist aber lebt fort und wird eine neue Materialisierung anstreben. Der Geist des Menschen kehrt nach dem Verlassen seines Körpers für eine Weile im Totenreich ein, um dann eine neue Verkörperung in einem Kinde der gleichen Familie zu suchen.

Ein Geist kann gleichzeitig in zweifacher Form verkörpert sein. So ist es möglich, dass ein Mensch eine zweite Existenz als Tier oder als Hexe hat. Mit diesem Zweitwesen ist er über den Geist identisch. Er ist für dessen Übeltaten verantwortlich und muss umgekehrt an seinem Körper alle Unbill miterdulden, die jener Zweitform seines Geistes zugefügt wird. Aus diesem Grunde ist das Zweitwesen für ihn Tabu – es zu essen, würde seinen Tod bedeuten.

Die Geister wurden von Gott erschaffen. Von dieser Auffassung ausgehend, setzen die Dan die verschiedenen Geister in Beziehung zueinander je nach den Absichten, die Gott bei ihrer Erschaffung bewegten. Auch in der Gegenwart greift Gott in die Tätigkeit der Geister insofern ein, als er die Geister von Menschen, welche Hexerei betrieben haben, nach ihrem Tode auslöscht, um ihre Wiedergeburt zu verhindern.

Bibliographie avon 1967 à propos de la religion des Dan :

Donner, Etta : *Hinterland Liberia*, Glasgow 1939.

Donner, Etta : Togba, a womans society in Liberia, *Africa* XI, Nr. 1, London, 1938.

Donner, Etta : Überlieferungen aus Nordost-Liberia : Stammesgeschichte, Totemismus und Tabu, *Zeitschrift für Ethnologie* 71, 4/6, 1939.

Fischer, Eberhard : *Der Wandel ökonomischer Rollen bei den westlichen Dan in Liberia*, Studien zur Kulturkunde, 21, Francfort-sur-le-Main 1967.

Fischer, Eberhard : *Künstler der Dan. Die Bildhauer Tame, Si, Tompieme und Son – ihr Wesen und ihr Werk*, Baessler-Archiv, NF, X, p.161–262, Zürich 2014

[**Fischer, Eberhard** : *Dan Artists. The Sculptors Tame, Si, Tompieme and Sön – their Personalities and Work*, Zürich, 2014.]

Harley, George W. : *Masks as agents of social control*, Papers of the Peabody Museum, 32H, Nr. 2, 1950.

Himmelheber, Hans et Ulrike : *Die Dan, ein Bauernvolk im westafrikanischen Urwald*, Stuttgart 1958.

[**Himmelheber, Hans et Ulrike** : *Les Dan, un peuple d'agriculteurs (Libéria et Côte d'Ivoire 1949/56)*, Documents sur les Cultures et Histoire des Mandé Sud, Vol. 1, Fondation Koble des Mandé Sud, Museum Rietberg Zürich, 2018.]

Himmelheber, Hans et Tamé-Tabmen, Woboua : *Les masques africains*, Mémentos illustrés, Presses Universitaires de France, Paris, 1960

Himmelheber, Hans : Der heilige Alte, Eine Einrichtung zur Wahrung des Friedens bei einigen Stämmen der Elfenbeinküste und Liberias, *Baessle Archiv, NF*, XXIV, p. 217–247,

Himmelheber, Hans : Le système de la religion des Dan. *Les Religions Africains traditionnelles, Rencontres internationales de Bouaké*, Edition du Seuil, Paris, 1965

Holas, Bohomil : *Les Toura*, Paris 1962.

Tauxier, Louis : La religion des Toura. *Journal de la Société des Africanistes*, T. I, fasc. II, Paris 1931.

Zemp, Hugo : *La littérature orale des Dan*, Paris 1963.

Numéros d'archives photographiques Museum Rietberg Zürich

p. 8 : **FHH 303-28, FHH 303-31, FHH 303-29** ; « Photographies au flash de Dan en train de boire du vin de palme », Liberia, Nyor Diapleu, 1960 ; Cellulose-acetat, 24 × 36mm; Geschenk der Erbgemeinschaft Hans Himmelheber Hans Himmelheber ; Provenance: Eberhard und Barbara Fischer ; Nachlass Hans Himmelheber, Heidelberg

p. 16 : FEF-23-13

p. 17 : FHH 313-9

p. 20 : FHH 303-27

p. 26 : FHH 317-29

p. 30 : FHH 277-16

p. 33 : FHH 300-18

p. 34 : FHH 223-20

p. 35 : FHH 223-24

p. 36 : FHH 219-1

p. 37 : FHH 227-29

p. 41 : FHH 313-13

p. 45 : FHH 300-13

p. 48 : FHH 230-25

p. 65 : FHH 301-2

p. 79 : FHH 317-29

p. 87 : FHH 302-12

Epilogue par Mamadou Kamara 2017

La présente monographie porte sur un sujet que nous vivons quotidiennement aussi bien dans le milieu rural qu'urbain : il s'agit de la sorcellerie. Elle intéresse autant qu'elle rebute. C'est à juste titre que Hans Himmelheber, le premier ethnologue venu en 1930 dans la colonie de Côte d'Ivoire a dans sa communication au colloque tenu à Bouaké en 1965 écrivait au sujet du sorcier :

« Au premier plan se trouve la notion de sorcier. J'emploie ce mot dans le sens de l'anglais Witch, allemand Hexen. Il y a une pensée qui nous opprime pendant notre vie entière, c'est la peur d'être ensorcelés. Peut-être n'est-ce qu'une psychose qui passera un jour, comme cela s'est passé en Europe » in « Le système de la religion des Dan », Rencontres internationales de Bouaké, Edition du Seuil, 1965.

En effet, selon le Professeur Barthélémy COMOÉ KROU, « le sorcier est une personne qui est supposée pouvoir exercer une action de nature physique sur l'âme des autres membres de sa famille. Il serait en son pouvoir de saisir l'âme, de l'attacher, de la blesser, de la tuer, de la dépecer en morceaux, et ainsi rendre malade ou faire mourir un individu. Il serait en son pouvoir de faire cuire l'âme tuée et dépecée d'en faire un repas partagé avec d'autres sorciers » in « La statique sociale, cours de sociologie générale », Laboratoire de ludistique, UNCI, FLASH, Département de sociologie, p.115

Le spectacle presque quotidien des décès qui se produisent autour de nous, nous plongent dans cette psychose. A travers cette brève note nous témoignons de ce qui nous a été donné d'entendre, de voir et de vivre en puisant dans nos conversations. Le lecteur se fera une idée de la sorcellerie en direct, des leçons à retenir au plan familial, communautaire villageoise, de la sorcellerie ou DÜ

à l'usage des confréries des ZO ordinaires, des ZO devins assistés de Ge et du BIA ou SÜBA en malinké..

I LA SORCELLERIE EN DIRECT

La mort de notre aîné avait bouleversé toute la communauté de mon village, et les quelques travailleurs que nous étions en particulier. Les raisons sont qu'il possédait assez de biens, des épouses et surtout de nombreux enfants en bas âge.

Le mal auquel il avait succombé l'avait ruiné en frais de déplacement auprès des devins, des soigneurs traditionnels en plus des séjours répétés dans les cliniques.

Mon aîné était un collaborateur dévoué depuis son premier emploi salarié et même au sein du dernier service public où il était affecté. Un tel décès donne lieu habituellement à beaucoup de supputations sur les origines. En raison de la réputation du défunt mais surtout de sa générosité pendant qu'il était encore en vie, les communautés du Département administratif d'origine et celles des services employeurs se sont mobilisées afin d'honorer sa mémoire.

Les rites funéraires : veillées, piquets d'honneur, levée de corps rassemblèrent beaucoup de monde. Les contributions en numéraires furent nombreuses de sorte que sa dépouille fut conduite dans le village natal. Un convoi de plusieurs véhicules personnels et de cars de transport public accompagna le corps.

La dernière veillée eut lieu avec la participation de plusieurs groupes de danse. Le comité d'organisation fit le résumé des démarches entreprises aussi bien à Abidjan qu'au village afin d'honorer la mémoire du défunt. Une comptabilité des concours divers et des charges de conservation du corps, du transfert et frais divers fut fait.

L'on retiendra que le parent le plus proche du défunt ne retint au moment de la comptabilité que le solde entre les deux chapitres à savoir les entrées et les charges.

Une fois l'enterrement terminé, le village se vida de la foule des nombreuses personnes venues compatir à la douleur. Les uns et les autres retrouvèrent leurs occupations respectives dans les villages comme dans les villes.

De retour à Abidjan, me racontera plus tard un de mes amis engagé comme moi dans l'organisation des obsèques, qu'il fut approché par une dame qui était dans le convoi à destination de notre village. La Dame, après lui avoir exprimé sa reconnaissance pour la parfaite organisation des funérailles de notre aîné, le prévint en l'invitant à se préparer de son mieux car dit-elle, après notre aîné le tour prochain sera le sien. Elle l'invita à mieux se protéger contre l'attaque des sorciers du village. Abasourdi il quitta la Dame à qui il était allé dire merci pour la participation de son groupe de danse aux obsèques de notre aîné. Cela se passait en 1993.

Pas longtemps plus tard, un voisin du quartier résidentiel vint prévenir mon ami qu'une personne de mauvaise intension arriverait du village pour lui rendre visite. Le messenger insista en lui demandant de prendre des dispositions utiles afin de parer à une agression qu'il avait vue en rêve. La personne vue en rêve possédait de nombreux escargots grimant à ses pieds. Que faire alors après l'avertissement de la première dame et celui pressant du voisin ?

Quelques jours après l'invitation à se prémunir d'un danger imminent, la mère de mon ami arriva à Abidjan. A peine arrivée que le nourrisson de la famille fit une très forte fièvre. Il fallut la combattre au même moment où toutes les nuits l'épouse de mon ami transpirait à force de combattre mystiquement sa belle-mère.

Le dos au mur, mon ami prit son courage à deux mains pour demander à sa mère les raisons de sa présence après avoir écouté quelques-uns des rêves qu'elle avait eu en faisant allusion aux masques qui sont les attributs des hommes et non des femmes.

Convaincu que sa mère était sous la pression de la communauté de la sorcellerie du village et qu'assurément elle était la personne annoncée à travers le songe du voisin, mon ami prétextua une urgence sanitaire au sein de sa famille au village. Il prépara en hâte quelques objets usuels et demanda à sa mère de rentrer car sa sœur enceinte était

en travail depuis des jours. Sa présence était donc nécessaire à son chevet. La mère partit à contre cœur n'ayant pu accomplir sa mission.

De retour bredouille au village, une violente tornade s'abattit sur une des maisons construite par mon ami. Il perdit coup sur coup deux de ses sœurs. Il apprendra plus tard que la mère devant l'insuccès de son voyage avait donné en échange ses deux autres enfants qui n'avaient pas la même valeur que celui d'Abidjan. Elle demanda alors un moratoire avant de repartir à l'attaque.

Toujours sur ses gardes, on annonça à mon ami la visite du mari de sa sœur aînée, un notable très influent de notre village. Mon ami fut averti qu'il ne devait même pas croiser les yeux de ce deuxième messenger. Il informa donc son entourage du danger qui planait sur sa tête.

Quelques jours seulement après ces avertissements on annonça la venue de son beau-frère. Il confia à la parentèle présente chez lui dont un fils de ce dernier, de s'occuper du visiteur. Il quitta son domicile, se prit une chambre d'hôtel, laissant des consignes selon lesquels il est en mission à l'intérieur du pays et que l'on lui réserve un bon accueil.

En dépit de tous les arguments à caractère urgent sur la nécessité de le rencontrer, la famille demeura imperturbable. Au bout de quelques jours le notable se résigna à retourner au village. Une fois de retour et pour avoir échoué à son tour, il tomba malade, le globe oculaire lui sortit de son orbite et l'on craignit pour sa vie.

Quelques mois plus tard, la mère mourut, quant au notable il vécut encore pendant plusieurs années avant de rendre l'âme en 2002. Depuis ces événements réellement vécus, mon ami est devenu un homme libre qui ne craint plus les sorciers. Toute fois son épouse à qui il doit la vie est morte en laissant à tout le village le souvenir de protectrice de son époux et de ses deux enfants. Que retenir de ce récit ?

Au regard des informations ci-dessus, quelques leçons se dégagent. La sorcellerie est une réalité que l'on peut examiner à plusieurs niveaux. Ce sont les échelons de la famille, du village et par endroits tribal.

II LA SORCELLERIE A L'ECHELON FAMILIAL

La sorcellerie considérée comme la possession par certaines personnes d'un esprit de malveillance, se pratique dans les foyers. Il peut s'agir du mari, de la femme ou des enfants. A ce niveau l'on entend souvent dire que le père ou la mère a offert un enfant afin de payer sa dette ou encore s'adjuger une bonne place dans le cercle des sorciers. Les enfants peuvent avoir le même esprit et se nuire mutuellement.

Autrefois les personnes au niveau de la famille ou du village avaient sensiblement la même valeur à l'exception éventuellement des enfants uniques, peut-être des albinos ou de ceux encore dans le bois sacré. En effet, tromper la vigilance des ZO et autres Gé tutélaires chargés de protéger ces personnes, en prendre est faire preuve de témérité et de bravoure. Une personne bien introduite peut étaler les équivalences entre les victimes présentées par les familles qui se retrouvent.

Aujourd'hui, les récits font état de nouveaux critères de valeur à savoir par exemple un enfant allant à l'école, un fonctionnaire assez riche etc.

Il nous revient que le montant des contributions à remettre aux membres de la famille éplorée constitue une raison d'ensorceler un parent haut placé. Dans le cas mentionné plus haut dans mon village, ce critère revient sur toutes les lèvres.

Il en est de même des échos enregistrés dans plusieurs villages où des agents de l'Etat sont morts et les obsèques ont mobilisés des contributions et des veillées plutôt récréatives qu'afflictives.

Ainsi les familles qui ont perdu un des leurs de grande valeur exigent le remboursement à la hauteur. De telles rumeurs font craindre plus d'un originaire de nos villages et la peur d'être ensorcelé devient une hantise chez tout le monde.

Il se dit par exemple qu'à l'assemblée des sorciers l'on pose la question suivante : qui a offert (ou tué) l'être le plus cher dont il dépendait en toutes occasions ? Ceux qui l'ont réussi deviennent particulièrement intransigeants et refusent tout compromis sur la qualité des victimes offertes.

Des chefs de familles qui ne peuvent passer à des aveux, prétendent avoir leur esprit de sorcellerie pour protéger les membres de la famille de la prédation extérieure.

Ainsi l'on entend répondre à certains moments à une accusation : il s'agit de mon enfant que j'ai offert pas le tien. Que dire alors de ce qui a lieu à l'échelon de la communauté villageoise ?

III LA SORCELLERIE A L'ECHELLE DU VILLAGE OU LE COLLEGE DES SORCIERS QUI NOUS GOUVERNENT

A l'échelon de la famille, les responsabilités des actes de sorcellerie sont individuelles : le père, la mère, le fils. A l'échelle du village, les bribes d'informations tendent à établir une responsabilité collective soit un foyer, un patriclan qui s'assimile par endroits à une concession, voire un quartier dont l'ensemble concourt à la réputation de la localité.

Les actions de sorcellerie à travers la mort d'une personne ont des motivations diverses. Il peut s'agir de la coalition de l'ensemble de la communauté impliquant les dignitaires coutumiers ou sacerdotaux pour punir un individu à cause de l'irrespect envers les autorités. Il peut s'agir également d'une personne dont les agissements tendent à renverser la hiérarchie entre les personnes, en raison de la fortune, la richesse, la réussite d'un enfant.

Les cas patents de sorcellerie communautaires sont par exemple ce qui a lieu dans le bois sacré ou dans la case des patriarches lorsque le dépositaire des reliques est chargé de maudire une personne pour un motif jugé grave. En plus des malédictions, il se trouve des personnes spécialement commises à la fonction d'administrateur de poison.

Il peut en être de même dans le bois sacré sous l'autorité des grands masques pour utiliser les recettes nécessaires à l'élimination d'une personne source de trouble. Cela est comparable à un crime d'Etat dans les sociétés modernes.

A ce niveau, chaque dignitaire d'une unité sociale participe en fonction de ses recettes magiques acquises par ses propres moyens qu'il met à la disposition de la communauté. Les recettes propres à la protection des membres de la famille se voient aussi utilisées pour défendre le village dans son intégrité. Un ordre de hiérarchie s'établit ipso facto dans la communauté entre les hommes ou les femmes les plus puissants ou plus mystiques et ceux qui

le sont moins. Les derniers recherchent la protection des premiers en s'armant à leur école de recettes magiques, de fétiches et de pratiques moyennant une contrepartie substantielle matérielle en vie humaine, celle d'un cadet.

Ce *Dũ* à caractère communautaire apparaît donc comme une coopération de toutes les autorités du village, en fonction des capacités des uns et des autres pour maintenir la paix sociale, avec bien entendu des sacrifices de temps à autres. A travers cette coopérative des moyens de défense et d'attaque mystique, le village apparaît fort dans toutes les compétitions qui ont lieu dans le concert des villages. Ainsi il y a au sein des villages des personnes apparemment sans importance mais qui à l'écoute des anciens occupent une place de choix dans la vie du village. En cas de menace mystique sur la localité, tout le monde recourt à elle.

Des personnes admises à ce collège sont celles qui par moments approchent une personne pour lui traduire un rêve en lui demandant par exemple d'accomplir un sacrifice donné ou à défaut quitter le village pour un moment donné ! L'on les désigne sous l'expression de bons sorciers.

Un aspect quelque peu positif des capacités du collège communautaire des sorciers est la défense du village contre ceux d'ailleurs. Une utilisation à titre profane des recettes est enregistrée au moment des compétitions sportives entre les jeunes des villages aux prises. Il n'est pas rare de voir les joueurs rassemblés sous l'autorité des responsables des jeunes, aller dans la case sacrée, des endroits objet d'adoration ou tout autre lieu pour solliciter la victoire sur l'adversaire.

C'est souvent en ces occasions que l'on découvre telle personne assujettir les joueurs à l'application de tel onguent, de kaolin, de pose de ceinture végétale ou de Tafo autour des reins, des poignets etc...

Tout cela participe dans un sens ou un autre au *Dũ* comme possession et manipulation des pouvoirs des esprits maléfiques soit pour tuer, affaiblir un adversaire ou donner un avertissement sévère à un agent social. La possession des pouvoirs ainsi détenus donne lieu à un commerce motivé par la crainte généralisée d'ensorcellement. Himmelheber n'a-t-il pas écrit parlant des religions africaines traditionnelles au sujet des Dan : « Au premier plan se trouve la notion de sorcier au sens anglais de Witch et Hexen en allemand. Il y a une pensée qui nous opprime

pendant notre vie entière, c'est la peur d'être ensorcelés. Peut-être n'est ce qu'une psychose qui passera un jour, comme cela s'est fait en Europe ».

Pour le moment, en Afrique en général et en Côte d'Ivoire en particulier, l'on est encore loin de la situation en Europe. Les décès en cascade des hommes politiques, des agents les plus hauts placés comme ceux des échelons les plus faibles des services publics, les jeunes gens des villes et des milieux ruraux sont pour la plupart mis au compte de la sorcellerie. Les récits relatifs aux périodes de maladies, les circonstances du décès, les actions des membres proches de la famille du défunt, l'époux ou l'épouse, leurs géniteurs, les collaborateurs dans les services tous sont soupçonnés d'être à la base de la mort de la victime.

Les agissements des sorciers à l'échelon de la famille ou du patriclan et à l'échelon du village se multiplient en raison du montant des contributions que reçoivent les membres de la communauté éplorée. Il en résulte une spirale, des enchères dans les revendications, ou le remboursement exigé auprès de ceux qui ont emprunté une part de la chaire de la victime antérieure. Les personnes mises en cause dans de tels trafics déposent par endroits le masque pour avouer qu'elles sont l'objet de harcèlement de la part des prêteurs.

Il serait arrivé quelque part que suite à des interventions des personnes influentes d'une localité, l'auteur de la mort en cours ait cherché à rembourser en tête de bétail ou en argent ses créanciers afin de sauver la victime. C'est dire combien la négociation peut exister dans un domaine habituellement perçu comme celui de l'intransigeance.

Une caractéristique majeure de la pratique de sorcellerie est l'interdiction de dénoncer l'autre. Chaque personne ayant reconnu son implication dans le décès d'une autre avoue sa part d'action. Une telle exigence protège l'ensemble du collège. A l'approche du décès d'un des leurs, les plus avertis sont informés et observent. Souvent pris d'indiscrétion ils révèlent ce qui va se passer. De la même manière lorsque l'un des leurs va payer sa dette en sacrifiant un enfant ils sont au courant.

Dans le même village, l'on surprit un jour un notable faisant état des supplications exprimées auprès de son ami afin de laisser en vie le fils tombé malade de manière subite. L'enfant succomba à son mal que personne n'avait vu venir.

Ailleurs ce fut le cas, à l'occasion de décès d'un jeune homme qui avait achevé son apprentissage en menuiserie

qui mourut aussi de manière lente, après un moment de consultation auprès des devins et l'accomplissement des ordonnances en sacrifices à exécuter.

Lorsque les oracles, après décès accusèrent la marâtre du défunt, cette dernière soutint que c'est le père de l'enfant, en d'autres termes son mari qui avait livré son propre fils. Le mari, un homme respecté pour sa fortune personnelle et son rang parmi les notables réunit un jour, sentant sa mort prochaine, les membres de sa famille. Devant eux tous médusés et d'autres villageois rassemblés il se mit à avouer les décès des enfants dont il était l'auteur.

Son geste surprit plus d'un et je m'étonne en pensant au respect et la considération que je nourrissais à son endroit. Mon ami qui appartient à cette famille nous disait toujours que son aîné était coupable de la mort de son fils artisan menuisier. Pour nous autres, en sa qualité de porte-parole des notables il apparaissait irréprochable en matière de sorcellerie.

Voilà en quelques mots *Dü* à l'échelle d'un village donné. Il s'apparente à l'expression de la solidarité des populations aux prises à des adversaires communs mais également par le sentiment d'appartenance à une autre communauté de même destin. Une telle communauté s'impose à des individus quelque fois membres ou autre pour orienter les oracles contre des adversaires ou des fauteurs de troubles au village.

Il se dit par exemple qu'avant la venue d'un grand charlatan soutenu par un Ge ou masque, les membres de la communauté désignent la personne à accuser.

Dans un tel scénario, le devin accuse le membre de la confrérie ou une personne très proche d'elle. Toutes les pressions sont exercées autant par les agents du masque que par les personnes influentes afin de reconnaître son appartenance à la communauté des sorciers. Alors s'abat-tent l'opprobre, la honte et l'infamie sur lui.

Il attendra pour prendre sa revanche sur la prochaine personne d'un patricien voisin que l'on accusera de pratique de sorcellerie. L'on entendra dire : et moi que tout le monde a accusé que m'est-il arrivé ? Une spirale de vengeance s'instaure dans le village à la satisfaction des devins, mais également de tous les notables haut placés frappés d'infamie à tort ou à raison. Qu'en est-il du **Zo Dhe dü** ? Ou celui à l'usage des chasseurs de sorciers ?

IV LA SORCELLERIE ATTACHEE A DES PRATIQUES PROPRES A DES CONFRE-RIES : CELLE DES ZO

Qui appelle-t-on Zo et dans quels domaines le *Dü* de ces personnes s'exerce-il ?

1 Les trois domaines de la pratique de Zo

Avant d'aborder la définition du terme Zo, il conviendrait de donner une idée des domaines d'activité ou s'applique le **Zo Ya Dhe**, en d'autres termes l'exercice des connaissances et aptitudes caractéristiques de la fonction de Zo. Au nombre important des domaines dans lesquels les individus ou les groupes de personnes peuvent démontrer leur aptitude dans la communauté villageoise, trois niveaux enregistrent la nécessité d'être Zo.

1.1 Les domaines de la circoncision et de l'excision

Ce sont les faits qui entourent la circoncision ou l'excision selon les sexes. Les chirurgiens patentés, leurs maîtres ou les apprenants sont désignés par le terme Zo.

Il est attendu d'eux beaucoup de maîtrise, une adresse à toute épreuve pour éviter de faire souffrir les personnes soumises à leurs bistouris. Il est également question ou nécessaire d'avoir une panoplie de médecines en vue d'une cicatrisation rapide des blessures. Un long et patient apprentissage est nécessaire auprès des grands maîtres de même que le parrainage des aînés, dans le but de couvrir ou de corriger les erreurs commises dans l'accomplissement des actes chirurgicaux.

Il s'agit également d'un domaine qui sert de théâtre à une intense compétition entre les prétendants. Les Zo s'essaient, se mesurent mystiquement afin de démontrer leur force et révéler les faiblesses des adversaires.

Il se raconte que dans leur rivalité, un Zo peut provoquer le durcissement de l'organe à trancher sinon rendre émoussée la lame utilisée par son rival, provoquant des douleurs atroces chez l'infortuné enfant. L'attaque peut consister également en une abondante hémorragie chez le circoncis. Désavoué pour incompétence un autre Zo prendra la place pour opérer plus facilement.

Les sorciers interviennent à des moments de vulnérabilité des personnes, a écrit Himmelheber dans l'article cité plus haut. Ce sont « la naissance et pendant la circoncision » c'est dire que le Zo doit veiller à ce que les sorciers ne s'attaquent pas à la parturiente, au bébé ou à celui qui vient d'être circoncis en s'emparant par exemple du prépuce pour en faire un objet d'attaque contre celui à qui cela a été ôté. "Après chaque opération l'opérateur tire le tranchant de son couteau à travers la surface du masque du Zo sous-entendu pour le désinfecter de toute influence ensorcelée".

1.2 Le domaine de la délivrance des femmes enceintes

Le second domaine où s'exerce le **Zo Ya dhe** est l'accouchement des femmes. Celles qui parviennent à assister les parturientes pour accoucher dans les meilleures conditions sont appelées Zo-Dhé. Dans le milieu rural où les femmes sont astreintes aux travaux agricoles et domestiques jusqu'à la dernière heure avant l'accouchement, l'on a besoin de qualification et d'aptitude pour obtenir des bébés sains, des mères qui restent en vie. Toutes les femmes qui aspirent à cette fonction à l'échelon du foyer ou d'un patricien ou à l'échelle du village s'exercent et se protègent contre les maléfices des rivales.

Elles sont en droit de craindre en particulier pour les parturientes qui peuvent saigner abondamment ou encore pour le placenta dont les sorciers peuvent se saisir pour des buts malfaisants. Il en est de même des bébés à qui l'on doit couper le cordon ombilical de manière adroite afin d'éviter des infections.

Contre les rivalités de tous ordres, en la matière, la **Zodhé** ou la matrone a besoin d'être armée en ayant de son côté des esprits qui la protègent et lui attirent les faveurs et la reconnaissance de ses mérites, exécuter les prescriptions des oracles, se mettre sous la protection de ses aînés et de grands maîtres Zo.

1.3 Le domaine de tout ce qui entoure les Gé ou institution des masques et les Kohü

Le troisième domaine est celui plus vaste de tout ce qui entoure les Ge des hommes et le Kohü des femmes. Dans un premier temps intéressons-nous au Ge ou art institutionnalisé de déguisement ayant pour but majeur de ga-

rantir l'anonymat de la personne qui l'anime et se prémunir éventuellement de la vengeance possible des victimes de l'agissement ou des actes posés et des propos émis. Il s'agit là d'une grande responsabilité d'abord individuelle avant d'être celle de toute la communauté.

Dès lors il importe d'avoir des connaissances et des aptitudes mystiques avant d'adhérer à ce déguisement à titre personnel ou à la demande communautaire. De ces connaissances et aptitudes l'on attribue le titre de **Ge bha Zomi** : Zomi du Ge ou du masque.

Au titre des prestations purement artistiques de la danse ou de la chanson, des aptitudes et connaissances permettent de dire de l'artiste qu'il est un Zo. En effet, le monde du spectacle est un théâtre de rudes compétitions pour avoir les faveurs du public. Il est question de plaire plus que l'adversaire dans le souci d'engranger plus de profits sous la forme cash ou en nombre d'invitation à se produire. Il s'agit de la recherche de la popularité.

Les artistes ont alors recours à des esprits de protection contre les agressions de même que des connaissances pour absorber ou bien encore outrepasser la popularité de l'adversaire. Mon oncle me raconta un jour l'usage qu'il fit d'un fétiche contre un échassier qui était parvenu à être seul sur la scène, au détriment des autres de son village. Dès que l'on entonnait une chanson cet échassier habitué aux foires du 14 juillet paraissait, ne laissant aucune chance à ceux timorés venus des villages éloignés. Il avait dans sa poche une minuscule corne d'animal plantée sur un morceau de bambou. Il lui suffit de la sortir du bambou et l'échassier accapareur de scène s'étala de tout son long sur le sol dur. Blessé, il fut porté dans la case, libérant la scène aux autres.

Dans la sphère des Ge l'on a besoin d'être Zo comme dans celui des Kohü réservé aux femmes. Elles n'ont certes pas besoin de déguisement au niveau du visage pour s'assurer l'anonymat. Les raisons de recours à des connaissances mystiques se situent au niveau des chansons et de la danse. Les artistes rivalisent de chants et de pas de danse. Les compétitions portent sur la clarté de la voix et l'agilité des pieds. Il est courant que brusquement une artiste perde la voix ou se retrouve étouffée sinon les pieds en proie à des douleurs insupportables.

Des aptitudes et connaissances diverses sont nécessaires avant de s'engager sur ces voies. A la résistance

contre les agressions des adversaires ou à la violence des attaques d'une artiste, son **Zo ya dhè** ou sa capacité de Zo est jugée.

A présent, qu'appelle-t-on *Dü* et en particulier **Zo dhe dü** ? Cela revient à dire qu'est-ce-que la sorcellerie en général et celle à l'usage des Zo.

2 Les catégories de sorcellerie ou *DÜ* et ceux à qui cela s'applique

Himmelheber a écrit : « Les Dan disent tel homme a un *Dü* ou il a du *Dü*. Dans le premier cas, *Dü* signifie un esprit et dans le deuxième cas on se réfère à un *Dü* indéfini » La sorcellerie résulterait alors des aptitudes et des connaissances obtenues par une personne en ayant à son service un esprit particulier qui lui permet de faire du mal en ôtant la vie à un semblable pour des motifs de vengeance ou pour occuper une place de choix au sein du collège de la sorcellerie. Cela correspondrait au terme Witch en anglais ou Hexen en allemand. »

2.1 Les ZO ordinaires

La mise à son service de cet esprit peut être innée pour certaines personnes ou s'apprendre auprès des maîtres pour d'autres. Dans la société Dan qui nous sert de référence l'on enregistre deux types de **Zo Ya** (la vie ou la qualité d'être appelé Zo) d'un côté celui des devins doublés d'assistance de Gé et de l'autre une confrérie de protection de l'institution.

Dans le second cas la qualité des Zo s'acquiert par une initiation spéciale qui a lieu à l'occasion des obsèques d'un grand dignitaire. On les désigne par l'expression de ceux qui ont subi le rasage de la tête ou encore ceux qui portent la coiffe.

Ces personnes ne peuvent assister sans réaction à une atteinte contre tout ce qui touche la confrérie et les affaires relatives aux Gé. Partout elles sont considérées comme les grands maîtres au-dessus de tous les autres Zo où qu'ils se rencontrent.

Leur origine se situerait en pays Konon et kpèlè, où l'initiation se fait dans l'ambiance mi mélodieuse mi austère des grands masques, assistés du chœur du poro. Comparés aux zo assistés de Gé devin, ceux-là sont moins connus

du commun alors que les premiers leurs font la révérence en tous lieux et à toutes les occasions de rencontres. De grands Zo circonsiseurs se recrutent parmi eux. Dans quelques-uns des villages du département tels Koulalé, Glanlé, Glangoualé ils appartiennent au clan désigné sous le nom de **Moon mè** (les gens de moon dheu). Qu'en-t-il des zo assistés ou pratiquant la divination ?

2.2 Les ZO à la fois devin assisté de Ge

La toute première expérience de l'arrivée du devin assisté de Gé dans mon village avait un lien avec mon père. A la mort de notre frère aîné, les adversaires de mon père firent venir ce devin afin d'identifier le meurtrier. Les notables influents s'alignèrent et demandèrent au devin d'accuser mon père de la mort de son fils. Non content de cette accusation mon père fit appel au chef de canton d'alors. L'affaire fit un grand bruit et le devin avoua avoir été induit en erreur par les notables et que mon père était innocent de ce dont il était accusé. Cette histoire poursuit mes frères, mes sœurs et moi-même lorsque dans nos déplacements dans les villages nous nous identifions par le nom de notre père.

En ce temps-là qui date d'une à deux années avant 1960, ce devin assisté de Gé s'appelait **kpi yo yo**, et s'exprimait en guerze.

Un petit moment plus tard, un devin du même genre venu de Gbanadougou dans la région actuelle du Bafing parcourut le pays Dan le long de la frontière avec la Guinée. C'était un Koman s'exprimant en malinké et versé dans l'usage des proverbes. Il s'agissait à proprement parler d'une troupe comprenant des chanteurs, des joueurs de tam-tam et le koman qui chantait et dansait très bien. Il introduisait dans la zone, la chasse aux fétiches qui appartiennent aux sorciers.

A travers cette pratique, la troupe écuma la région, identifiant les sorciers, traquant les supports de leurs actions maléfiques le **Dü ga**, gardant par devers lui les fruits des amendes infligées aux sorciers, plantant ici et là des fétiches pour la surveillance et la protection mystique des localités.

Appâtés par cette pratique, quelques adultes firent l'apprentissage aux côtés de la troupe. Des jeunes gens ayant plusieurs fois avoué au cours d'une maladie, leur pratique de sorcellerie leur furent confiée pour les désintoxiquer sinon apprendre à se convertir au profit de la communauté.

L'un des premiers apprentis parvenu au sommet de cette pratique d'identification des sorciers et de la traque du **Dü Ga** ou le fétiche des sorciers, s'installa à Santa. Il vient de mourir il n'y a pas encore trois ans.

De cette époque quelque peu lointaine, date l'apparition officielle du premier du genre à Glanlé. Son succès fit éclore d'autres Gé qui se spécialisent dans l'identification des sorciers et à la traque des *Dü Ga*. Aujourd'hui, toutes personnes qui se rend en consultation à Glanlé est confrontée à opérer un choix parmi les **Vohn Gbo**, tel est le nom qui leur est donné. Les démarcheurs vous demanderont lequel voulez-vous consulter parmi le premier, le deuxième ou l'un des derniers nés, car le nombre avoisine aujourd'hui cinq sinon six.

Quelques expériences virent le jour à Séma mon village, à Bloma un village voisin et à Glangoualé. Faute de popularité il ne reste que quelques souvenirs de l'existence de ces derniers-là.

En raison des gains importants que rapportent l'identification des sorciers et la traque des **Dü Ga**, mais plus encore l'âpreté des combats entre les sorciers et ces devins assistés de masque, des aptitudes appropriées sont requises. Dès lors ils ont besoin de *Dü*, c'est-à-dire des connaissances pratiques et magiques plus fortes que celles des sorciers. Ils diversifient leurs prestations afin de s'attirer les faveurs des personnes ou des communautés en proie aux tourments sociaux.

La concurrence entre les villages, pouvoir résister aux attaques sinon prendre la citadelle de protection des sorciers nécessitent des astuces et des recettes mystiques de qualité supérieure à celle de l'adversaire. La troupe comporte des personnes douées pour le traitement de certaines maladies physiques ou psychiques. Les devins ordinaires ne chôment pas pendant les séjours à l'étranger en raison du nombre des consultants préoccupés par les affres de la vie moderne à savoir la réussite dans les études, l'obtention du travail, une union conjugale réussie, la renommée dans l'exercice d'une activité professionnelle, etc. Toutes ces préoccupations aussi nombreuses constituent des grains à moudre pour les devins Gé et leur troupe d'artistes qui se déplacent dans les villages.

En guise de résumé, l'on peut distinguer le *Dü* des grands maîtres protecteurs de la confrérie des Gé et toutes affaires qui les concernent. Dans le prolongement se situe

le *Dü* des devins dont l'autorité est soutenue par l'association d'un Gé sans oublier la présence des apprentis devins, les connaisseurs en plantes médicinales et les artistes musiciens. Que reste-il à dire à présent de la dernière pratique de sorcellerie connue dans le pays Dan, Il s'agit de Bia connu sous l'appellation dérivée du malinké de SU BHA ?

3 La pratique de Bia ou Su Bha

Pratiquer Bia ou Su Bha, une forme de sorcellerie, s'opposerait au *Dü* dans ses manifestations et conséquences. Les initiés ne consommeraient pas la chair de leurs victimes comme cela se passe dans le *Dü* ordinaire. Dès lors le pratiquant du Bia se défendra publiquement ou en privé d'être un **Dü Mè** c'est-à-dire celui qui s'adonne au *Dü*.

La caractéristique majeure est que le Bia Gon sü ou **Su Bha Go Sü** c'est-à-dire jouer au Bia ou Su-Bha consiste en une confrontation mystique entre les adversaires de sorte à ce que l'un d'eux sorte vainqueur.

D'aucuns la décrivent comme un jeu à l'usage des hautes personnalités au faite de leurs célébrité pendant un moment donné. Elles font montre de leur autorité sur les autres personnes à l'occasion des grandes rencontres de populations. Elles s'investissent pour des peccadilles : prise de parole, le partage du repas à une fête, afin d'en venir à une confrontation.

Il se dit qu'au sein des populations Dan, ceux de la rive gauche du Bafing c'est-à-dire la zone de Touba sont craints par ceux de l'autre rive. Entre les Dan et les Toura, les premiers redoutent les seconds. Autours de Man la rivalité est grande entre les divers cantons que sont Souin autour de Man campagne, canton Yati autour de Logoualé et Gouan sè autour de Sangouiné.

Les autorités coutumières religieuses et politiques sont de grands amateurs de cette pratique ludique à caractère particulier où les adversaires se préparent quotidiennement pour demeurer des vainqueurs, des dominateurs afin d'exiger des rançons de la part des vaincus. Quelques-uns s'affublent de signes extérieurs au niveau de la coiffure des cheveux, le port de tenue de couleur ocre foncée, le port de **Bieuga** en queue de bœuf, d'âne ou de cheval ou rien de perceptible.

Afin de demeurer les plus forts, les adeptes du Bia doivent recharger leurs accus annuellement ou selon les besoins immédiats. En échange des secrets, des versets ou des objets qui servent de support à la puissance mystique à posséder certains peuvent donner à défaut d'une personne sacrifiée, une fortune d'égale valeur. Ainsi des personnes donnent en mariage sans son consentement une de leur fille. Ailleurs des personnes sont données en gage au vainqueur qui peut en tirer des profits comme main d'œuvre agricole.

L'adversaire vaincu est tenu de verser ce que le vainqueur exige sous peine de mort. Pendant la période ou la rançon n'est pas due on dit que le vaincu est attaché à un pieu ou encore il a une corde au cou.

Les occasions de confrontations sont des moments de grande réjouissance au cours desquels les adeptes rivalisent de proverbes devant le Trouhou Tan (danse au son des cors), d'effet d'apparat, de provocations symboliques : gestes, propos sibyllins pour provoquer un affrontement.

Ainsi par exemple, le prétendant qui est sûr de ses accus, qui se voit inattaquable ou invulnérable entonnera une chanson du genre :

« L'arbre a osé se moquer de la termite, les termites l'ont englouti ».

En revanche le faible, l'innocent face à un groupe de personnes redoutées entonnera un chant du genre :

« Je suis un œuf, j'ignore l'existence de l'épervier ». En effet ce dernier ne peut s'en prendre qu'aux poussins.

Les manifestations observables des affrontements selon les traditions se font sous la forme de grands vents dévastateurs comme si une zone de dépression avait été créée à proximité, des éclairs aveuglants suivis de coups de tonnerre et de pluie. Curieusement, pendant ces calamités personne ne circule au dehors, les adeptes seraient assis ou couchés tranquillement dans leurs habitations.

Un adepte du village racontait un jour que de retour de voyage au cours duquel il venait d'acquérir une arme en la matière, il l'expérimentait à travers des éclairs et des coups de tonnerre intempestifs. Brusquement les coups de tonnerre cessèrent contre sa volonté, comme s'il utilisait de la poudre mouillée. Des jours plus tard il racontait son émoi à un ami qui lui demanda si c'était bien lui qui cette nuit-là dérangeait les gens. C'est alors que son ami lui apprit qu'il

était à l'origine de la cessation des coups de tonnerre et lui reprocha de ne l'avoir pas mis au courant bien avant.

Les compétitions peuvent être individuelles ou entre les localités et même des tribus. Elles sont alors plus meurtrières sinon dévastatrices au niveau de la végétation avec destruction de grands arbres. Les vainqueurs s'enorgueillissent. Les résultats sur les individus sont connus au bout de quelques jours, quelques semaines, quelques mois ou des années selon les capacités de résistance des vaincus.

En effet, une grande panoplie des connaissances ou des aptitudes est nécessaire pour vivre longtemps tout en pratiquant ce jeu appelé Bia ou Su Bha.

Dans le cadre des préparatifs d'une rencontre de football entre mon village et un autre, les joueurs furent invités dans la chambre à coucher d'un notable. Ils furent enjoins d'appliquer des potions, des eaux, des huiles, des boules de kaolin pour se prémunir contre les attaques adverses.

En cette occasion l'un des joueurs qui était le beau-frère du notable lui dit : à toi seul tous ses éléments pour te changer ? Ce dernier lui répondit en réprimande. C'est-à-dire que les personnes qui en vivent dépendent assez de fortune pour demeurer au sommet. Leurs recettes ou filtres sont également vendus à des néophytes. Ainsi la fortune est renouvelée.

CONCLUSION

En guise de conclusion, il convient de dire combien le fait social que l'on désigne par la sorcellerie est un domaine vaste et à plusieurs facettes. Elle empoisonne notre vie comme l'a écrit Himmelheber en donnant une idée de la manière dont cela était vécu en Europe. Les séries télévisées sur les traditions anglaises sont édifiantes sur les connaissances et les aptitudes des sorcières anglaises.

Les sociétés actuelles unies par les nouveaux moyens de communication sont chaque jour le théâtre de scènes de décès imputables aux pratiques de sorcellerie. Elle est et demeure envahissante et paralysante entretenant une psychose inqualifiable.

A travers ces lignes, nous avons réuni des informations, des témoignages, des rumeurs recueillies depuis notre enfance.

En l'écrivant je me suis surpris en pensant en ces termes : enfants, nous soupçonnions nos vieux parents de sorcellerie, des années plus tard ce sont nos aînés immédiats qui dirigent et assurent toutes les responsabilités de tous ordres du village. Ne succomberons-nous pas à la pratique sorcière de protection de nos communautés lorsque nous serons admis à la retraite ?

Je parie de la même manière que le lecteur à la fin de ces lignes aura du mal à se convaincre (reconnaitre) que je ne suis pas adepte de la pratique. (Rires).

Fait à Yamoussoukro, le 22 septembre 2017

Docteur Mamadou KAMARA

Sociologue

Préfet

Mentions légales :

« Les esprits et leurs manifestations temporelles
comme concept fondamental de la religion des Dan
(Liberia – Côte d'Ivoire, 1960) »
est le troisième volume de la collection
Documents sur les Cultures et Histoire des
Mandé Sud sous la direction de
Mamadou Koble Kamara et Eberhard Fischer

Titre original de la publication

Hans Himmelheber, Heidelberg
unter Mitarbeit von Wowoa Tame-Tabmen,
Njor Diapleu, Liberia
*Die Geister und ihre irdischen Verkörperungen als
Grundvorstellung in der Religion der Dan
(Liberia und Elfenbeinküste)*
Baessler-Archiv, Neue Folge, Band XII (1964), S. 1–88

ISBN-10 : 3-907077-66-0

ISBN-13 : 978-3-907077-66-5

EAN : 9783907077665

Auteurs

Hans Himmelheber
Wowoa Tame-Tabmen
Mamadou Koble Kamara
Eberhard Fischer

Traduction

Kanga Philibert

Relecture

Pierre-Louis Blanchard, Lucerne

Mise en page et composition

Helene Leuzinger, Zürich

Traitement des images

Thomas Humm, Matzingen

Impression

DZA Druckerei zu Altenburg GmbH, Altenburg
Imprimé en Allemagne 2022
© Tous droits réservés/ All rights reserved

Publié par :

Fondation Koble des Mandé Sud, Man
en collaboration avec
Museum Rietberg Zürich (Suisse)
Publikationsstiftung / Artibus Asiae Publishers

Textes

© 2022 Publikationsstiftung
für das Museum Rietberg Zürich

Photos

© Archive Hans Himmelheber et Eberhard Fischer,
Nanina Guyer, Museum Rietberg Zürich

Veillez envoyé vos commandes à

Fondation Koble des Mandé Sud
BP 627 Man
Côte d'Ivoire
fondationkoble@gmail.com

ou

Artibus Asiae Publishers
Museum Rietberg Zürich
Gablerstrasse 15
CH-8002 Zürich, Suisse
artibus.asiae@zuerich.ch



