

Hélène Savoie Colombani

CRI, Université Grenoble Alpes

## Du monde visible aux mondes invisibles : à la recherche d'images, symboles et archétypes dans les mythes canaques

### RÉSUMÉ

Le mythe participe à la fois du vécu et du réel transcendés par le symbole, qui fait appel autant au visible qu'à l'immatériel. Exprimant une fiction selon certains, ou des vérités profondes pour d'autres, il traduit des croyances sur la cosmogénèse et l'anthropogénèse. Il a pour objet de dévoiler un mystère, et l'événement fondateur du cosmos et de l'humain.

Le symbole, dans sa moitié signifiante, est toujours lié au concret, c'est-à-dire au matériel, au visible et au fini. Selon Paul Ricœur, un symbole possède trois dimensions concrètes : cosmique, onirique et poétique. L'autre moitié du symbole exprime la part d'invisible et d'immatériel qui a sa logique propre. Mêlant la perception sensorielle à l'immatériel et au mystère, les mythes canaques précoloniaux traduisent aussi bien la réalité descriptive du monde visible, que la création de mondes imaginaires. Nous analyserons dans l'oralité canaque ces deux notions et leurs applications dans les domaines de la nature, de l'humain et du sociétal. Nous verrons comment s'articulent le visible et l'invisible dans le mythe canaque, quelle est la place respective du réel et de l'imaginaire impliqués dans chaque mythe, et leurs fonctions respectives. Sont-ils oppositionnels comme l'indique leur définition, ou bien forment-ils un ensemble de termes indissociables et complémentaires? Nous déterminerons *in fine* quelles sont l'interférence et la corrélation du réel et de l'imaginaire dans les fonctionnalités qui confèrent leur originalité aux mythes canaques.

### MOTS-CLÉS

Mythes canaques, imaginaire, symboles, visible/invisible, matériel/immatériel.

### ABSTRACT

A myth is involved in both the living and real transcended by the symbol that appeals as much to the visible than the intangible. Expressing fiction for some, or deep truths for other, myth reflects beliefs about cosmogenesis and anthropogenesis. It aims to unveil a mystery, and the founding event of the cosmos and the human.

The symbol, in its signifying half, is always linked to the concrete, i.e. the material, visible and finish. According to Paul Ricœur a concrete symbol has three dimensions: cosmic, oneiric and poetic. The other half of the symbol expresses the

invisible hand and intangible that has its own logic. Combining sensory perception to the immaterial and mystery, precolonial Kanak myths reflect both the descriptive reality of the visible world, and the creation of imaginary worlds. We will analyze in Kanak orality these two concepts and their applications in the fields of nature, human and societal. We'll see how articulate the visible and invisible in the Kanak myth, what is the respective role of the real and the imaginary involved in each myth, and their respective functions. Are they oppositional as indicated by their definition, or do they form a set of interrelated and complementary terms? We shall determine *in fine* which are the interference and the correlation of the reality and the imagination in the features which confer their originality on the Kanak myths.

#### KEYWORDS

Kanak myths, imaginary, symbols, visible/invisible, material/immaterial.

### Introduction<sup>1</sup>

Qu'est-ce qu'un mythe? Il participe à la fois du vécu et du réel, transcendés par le symbole et l'archétype, qui tous deux font appel à l'invisible et à l'immatériel.

Pour Mircea Eliade (1988, 2004), le mythe traduit tout ce qui s'oppose à la réalité. Dans les sociétés archaïques, il exprime une vérité absolue parce qu'il raconte une histoire sacrée, révélant ce qui a eu lieu dans un « temps sacré » originel. Étant réel et sacré, il devient un modèle exemplaire, justificatif et répétitif de tous les actes humains, car il conserve le prestige des origines. C'est la redondance qui signale un mythe selon Claude Lévi-Strauss (2003). Le procédé du « sermo mythicus » est répétition, redondance, caractère qui sépare le mythe du récit démonstratif.

Par définition le mythe exprime une « fiction ». Le terme *μῦθος* signifie le « mensonge » ou l'illusion, comme les Grecs l'ont proclamé il y a vingt-cinq siècles, ce que corrigent Gilbert Durand (1969), Mircea Eliade (1988) et Claude Lévi-Strauss (2003), qui confèrent au mythe un sens plus profond.

Jean-Jacques Wunenburger définit le mythe comme :

[...] un ensemble de récits qui constituent un patrimoine de fictions dans les cultures traditionnelles : ils racontent des histoires de personnages humains ou divins servant à traduire de façon symbolique et anthropomorphique des croyances sur l'origine, la nature et la fin de phénomènes cosmologiques, psychologiques, historiques. (2010, p. 6)

Il n'y a pas de mythe, précise Eliade (1988), s'il n'y a pas dévoilement d'un mystère, révélation d'un événement premier qui a fondé soit une structure du réel, soit

1. Les deux graphies du mot « canaque » d'origine polynésienne sont admises. La plus ancienne (retenue par les ethnologues et historiens) étant « canaque », il est admis que la graphie néologique « kanak », postérieure à 1984, est tantôt invariable, tantôt avec une forme plurielle (kanaks) ou féminine (kanake). Sans aucune connotation sous-jacente, pour simplifier et parce que les ethnologues référents l'ont adoptée, c'est la première graphie qui sera utilisée dans cet article.

un comportement humain. Un mythe est composé d'une part d'éléments réels empruntés à la vie, et d'autre part d'éléments fictifs qu'il assemble et recompose dans un apparent désordre qui s'assimile au rêve.

Le mythe, quelle qu'en soit la nature, est toujours un précédent et un exemple, non seulement par rapport aux actions (sacrées ou profanes) de l'homme, mais encore par rapport à sa propre condition, mieux, un précédent pour les modes du réel en général. (Eliade, 1989, p. 349)

Pour Durand la conscience dispose de différents « degrés de l'image » (1969, p. 12) ; il utilise les termes de pensée directe « selon que cette dernière est une copie fidèle de la sensation » (présence perceptive), ou de symboles qui représentent le non-sensible sous toutes ses formes : inconscient, métaphysique, surnaturel, ces choses « absentes ou impossibles à percevoir », c'est-à-dire les causes premières (cosmologies), la fin du monde (eschatologie), les esprits, les dieux, l'au-delà. D'emblée, la notion d'invisible appelle celle du mystère : « Le symbole est le chiffre d'un mystère. » (Corbin, 1958)

Qu'est-ce que le visible ? Comment le mythe procède-t-il, de l'image du « réel » à la symbolique de l'imaginaire ? Examinons les différentes conceptions du visible et de l'invisible, du matériel et de l'immatériel, en termes généraux puis dans l'oralité canaque. Nous préciserons quels sont les éléments du mythe qui relèvent du visible et de l'invisible.

Le visible relève directement de l'appréhension sensorielle du matériel, c'est une image de la réalité telle qu'elle se révèle à la vue, au toucher et à l'ouïe.

L'invisible ne relève pas de la réalité sensorielle, car il n'a pas de matérialité.

La matérialité des éléments du mythe concerne soit des faits réels, soit des personnages ou des descriptions humaines, sociétales ou historiques.

L'immatériel est défini comme ce qui n'a pas de consistance matérielle, ou ce qui n'est pas composé de matière tangible. Il est encore défini comme « opposé à la matière », et n'ayant de rapport ni avec les sens, ni avec la matière. Pour Durand, « le symbole est une expression privilégiée du non-sensible sous toutes ses formes, inconscient, métaphysique, surnaturel et surnaturel, ces choses absentes ou impossibles à percevoir » (2008, p. 12). Ce postulat s'accompagne de la définition du symbole comme une « représentation qui fait apparaître un sens secret, il est l'épiphanie d'un mystère ».

Le symbole, dans sa moitié signifiante, est donc toujours lié au concret, c'est-à-dire au matériel, au visible, au « fini ». Selon Paul Ricœur (2008, p. 18), un symbole possède trois dimensions concrètes : cosmique, onirique et poétique. L'autre moitié du symbole exprime la part d'invisible et d'immatériel qui a sa logique propre. Ces notions et postulats s'appliquent-ils aux mythes canaques ?

Nous verrons d'abord comment s'articulent le visible et l'invisible dans le mythe canaque, quelle est la place respective du réel et de l'imaginaire, et si ce dernier a pour fonction de suppléer à la disparition ou à l'absence du visible.

Un autre questionnement concerne les fonctions respectives du réel et de l'imaginaire, ces deux éléments étant imbriqués dans chaque mythe. Le réel et l'imaginaire

sont-ils oppositionnels comme l'indique leur définition, ou bien forment-ils un ensemble de termes indissociables et complémentaires, ainsi que le postule Philippe Walter<sup>2</sup>, l'un des spécialistes de la recherche sur l'imaginaire : « L'imaginaire, n'est pas l'opposé du réel, il en est plutôt le versant caché... Or la mission essentielle de l'image, du mythe, du symbole, est de nous révéler ce réel caché. » (Walter, 2008, p. 8)

### Les catégories du visible, images et constellations dans le mythe canaque

Les éléments matériel et immatériel sont indissociés dans les mythes précoloniaux tels que nous les considérons dans un corpus de textes<sup>3</sup> relevés et transcrits dans les grandes aires coutumières et linguistiques ainsi répertoriées :

- sur la Grande Terre : hoot ma whaap, xârâcùù, ajië, paicî ;
- aux îles Loyauté, à l'île des pins et à Belep : nengone, iaai, drehu, kwényïï, nyélâyü.

L'utilisation d'images correspondant au réel obéit à une contrainte spécifique du mythe. Celui-ci décrit très précisément, avec force détails et répétitions en boucle, la réalité de l'environnement, des personnages humains et de leurs activités, avant d'introduire des éléments magiques et fantastiques inhérents au récit mythique, qui lui confèrent son mystère. Un simple récit descriptif n'aurait d'autre intérêt que de faire un portrait plus ou moins fidèle d'un personnage, d'une famille ou d'un clan dans leur quotidien, et des événements héroïques ou dramatiques qui leur adviennent. Or telle n'est pas la fonction du mythe. Aux éléments de la réalité humaine ou naturelle viennent s'ajouter des faits et des actions extraordinaires, des personnages fantastiques ou divins, et un « ordre des choses » qui déroge aux lois naturelles. Car le mythe réitère la réalité tout en lui ajoutant une dimension symbolique et sacrée, c'est-à-dire un mystère.

L'élément visible est donc une première approche matérielle qui permet de localiser l'action (le lieu, l'aire, le clan, la tribu), les personnages (liens de parenté, âge, fonction dans le groupe et sociétale), et le thème principal des mythes (reconquête de pouvoir, vengeance, quête matrimoniale, action héroïque ou guerrière, catabase, etc.).

#### *La nature*

Dans le mythe, le visible et le matériel concernent l'environnement terrestre et l'élémental : de l'eau au minéral et au végétal, puis au règne animal et à l'homme. Les premiers éléments matériels soulignent la faculté d'observation par les Canaques de la nature et des rapports qui la régissent, leur capacité à enregistrer en détail le monde matériel qui les entoure, à en décrypter le sens, le mode de fonctionnement

2. Philippe Walter, médiéviste et directeur du CRI de Grenoble de 1999 à 2013.

3. Les références des mythes cités ici se rapportent au corpus de la thèse d'État d'Hélène Savoie Colombani (2012).

et les lois, puis à les exploiter et à les transposer dans l'oralité. Cette faculté s'accompagne d'un effet ludique, autant sémantique que linguistique, qui intègre des éléments de la réalité physique et matérielle en les transformant, ou en les inversant. Nous reviendrons sur ce sujet dans la seconde partie.

Les domaines visibles ou matériels sont composés des quatre éléments qui sont : la terre et l'eau, définis comme visibles denses et tangibles, le feu comme visible, volatile et intangible, l'air comme volatile, intangible et invisible. Il existe donc une progression dans la nature même des éléments, du visible-matériel au visible-immatériel (le feu), puis à l'invisible-immatériel (l'air), combinaisons que l'on retrouve dans la nature (terre/eau, terre/feu, air/eau).

— *L'élément chthonien et minéral* prédomine car selon les croyances canaques, révélées dans les mythes d'origine, c'est de la terre que naissent les règnes végétal et animal, qui aboutissent à l'homme.

Si l'eau représente le magma de la matrice primitive où tous les éléments vitaux se mélangent, l'émergence de la terre, et surtout de la montagne, favorise et permet l'évolution des espèces que décrivent les traditions canaques, depuis l'anguille aquatique ou le lézard chthonien, jusqu'à l'homme (Savoie Colombani, 2012)<sup>4</sup>.

La terre donne aux humains et aux animaux leur nourriture. Les soins que le Canaque apporte à ses champs et à ses jardins, l'observance très codifiée de rites agraires qui jalonnent la vie des clans, cités avec une redondance de détails dans les mythes, sont révélateurs de l'élément chthonien, premier objet de vénération des anciens. Ses corollaires reptiliens (lézard et serpent terrestre)<sup>5</sup> totems majeurs de l'oralité canaque, sont l'objet de croyances vivaces, fortement ancrées.

— *L'eau est le deuxième élément tangible des mythes canaques.*

La mer et les eaux douces (rivières, torrents, *creeks*<sup>6</sup>, sources, étangs) sont un élément matériel, comme l'est la terre. C'est l'océan qui isole et sépare les îles et les archipels des autres îles ou continents, c'est lui aussi qui apporte une part importante des éléments nutritifs nécessaires aux hommes, grâce à ses ressources abondantes, échappant aux aléas climatiques qui conditionnent l'agriculture (intempéries ou sécheresse). Pour les clans du littoral de la Grande Terre et surtout ceux de l'archipel des Loyauté, l'océan est presque aussi essentiel que la terre.

C'est par la mer que se font les échanges, les voyages d'une île à l'autre, les quêtes de nouvelles terres, et les migrations des clans consécutives aux guerres, aux famines ou aux épidémies. En fonction de ces événements, des déplacements terrestres ou maritimes, individuels ou claniques sont décrits. Les peuples d'Océanie, tout particulièrement les Polynésiens, étaient d'excellents navigateurs (Desclèves, 2011) qui construisaient des pirogues pouvant transporter des clans entiers vers des îles très

4. Ces différentes traditions sur les origines et l'évolution des espèces et de l'homme sont analysées en détail dans Savoie Colombani (2012).

5. Le serpent terrestre, souvent présent dans les mythes canaques, existait jusqu'aux débuts de la colonisation. Aujourd'hui il a disparu, il ne subsiste sur l'île que les serpents marins (communément appelés « *tricotés rayés* » ou « *platures* »).

6. Cet anglicisme désigne les petits cours d'eau.

distantes. Les migrants polynésiens de l'archipel des Loyauté, venus de Tonga, des Samoa ou des archipels voisins, transmirent aux premiers occupants canaques des savoirs, des techniques et des rituels ancestraux de pêche et de navigation. Ils se propagèrent jusqu'aux clans de la Grande Terre auxquels ces îles étaient liées par des échanges coutumiers et des unions matrimoniales.

Les clans de la Grande Terre sont avant tout terriens, leurs croyances, leurs rites et leurs traditions sont dominés par cet élément (vallées, montagnes, champs) et ont pour corollaire les eaux douces (rivières, creeks, torrents). Les clans de l'archipel loyaltien, de l'île des Pins et de l'île Ouen sont également riches en traditions orales qui ont pour thème majeur la mer et le littoral : on y trouve le bestiaire marin, les voyages en pirogue, les figures de chefs célèbres que leurs lointaines navigations et leurs conquêtes maritimes ont fait entrer dans la légende, les rivalités entre les trois îles Loyauté proches de la Grande Terre, ces conflits ayant entraîné des migrations claniques vers d'autres îles.

— *Le feu, élément matériel et immatériel.*

Pour tous les groupes humains, le feu est un élément vital aussi indispensable que l'eau. Ouranien et terrestre, c'est un symbole bivalent, solaire et chtonien, et un thème important de l'oralité canaque. Visible, sensible, mais sans matière, l'énergie du feu produit la chaleur et la lumière, bien que la flamme (comme la fumée) ne soit pas une matière tangible. Le feu n'est pas déifié dans l'oralité et les croyances canaques, mais il est comme dans beaucoup de traditions antiques l'attribut d'une divinité toute puissante, en l'occurrence celui du lézard (symbole chtonien de Thanatos) ou du dieu-enfant *Sadowa*, qui symbolise la guerre et la destruction. La foudre, feu ouranien à l'origine des incendies de forêts, et que les mythes antiques donnent comme l'attribut symbolique principal de Zeus ou de Jupiter, est un double de la puissance cosmique de l'astre solaire. Avec le tonnerre, c'est l'attribut du demiurge N'Gwa<sup>7</sup> qui réside sur la montagne originelle.

La fumée, émanation ignée, est souvent évoquée comme le signe d'un feu de brousse, de la proximité d'un foyer et d'activités humaines, telles que les travaux agraires, la construction des pirogues ou la cuisson des aliments. La quête du feu, précédée de sa perte, est à l'origine de longues pérégrinations héroïques loin du clan d'origine, un thème fréquent dans la mythologie canaque.

La bivalence du feu est attestée dans les mythes : positif lorsqu'il est associé aux activités humaines, il est négatif lorsqu'il symbolise la guerre, les rites du deuil, l'incendie des cases, ou la colère divine (foudre et incendies naturels). Dans un récit<sup>8</sup> relatif au clan des aigles, spoliés de leur magie secrète, la violence destructrice des guerriers qui s'abattent tels la foudre (ou les rapaces) sur le village ennemi dont ils brûlent les cases est symbolisée par le feu céleste.

Le feu chtonien n'est pas évoqué dans la thématique de l'autre monde (le pays des morts). En effet, l'absence d'activité volcanique en Nouvelle-Calédonie (où seuls des séismes, parfois violents, se produisent) explique que le feu de l'Hadès tel qu'il

7. Selon les locuteurs, le nom de ce dieu est parfois transcrit *Gowa*.

8. Voir ce mythe 1 en annexe (cité par H. Savoie Colombani, 2012, p. 174).

figure dans les mythes antiques ou la Géhenne biblique, ou encore dans les mythes des archipels volcaniques du Vanuatu, d'Indonésie, de Polynésie, ou d'Hawaii, ne soit jamais évoqué. L'image de la fournaise, bien que présente dans d'autres mythologies ou dans les représentations de l'enfer dantesque, est résolument absente du mythe canaque. Nous verrons plus loin que la représentation de l'Au-delà est associée, chez les Canaques, au monde subaquatique ou chthonien. Elle est caractérisée par l'absence de chaleur et de lumière, et non par la fournaise, symbole des tourments de l'Hadès (ou de l'Enfer chrétien).

— *Les éléments célestes diurnes et nocturnes.*

Dans la plupart des mythes cosmiques de l'aire mélanésienne du Vanuatu, de Nouvelle-Calédonie, ou de Micronésie, le soleil et le jour sont une même entité. L'astre diurne est associé à la lumière et à la chaleur vitales, tandis que l'astre lunaire est lié au froid et à l'obscurité, symboles de mort. Les images solaires bénéfiques sont associées à la femme, à la fertilité et à la guérison. L'une des rares exceptions de cette constante est un récit qui décrit les jeux de glissades cosmiques du soleil et de la lune. Les deux astres y sont décrits comme un couple qui joue en frôlant la terre, provoquant une sécheresse et une canicule dévastatrices. Le soleil pour les Canaques est une déesse, et la lune un dieu viril et guerrier. La nuit — à l'image des rapaces nocturnes (hiboux, chouettes, chauves-souris) — est associée aux embuscades, aux attaques imprévues, aux raptés et aux meurtres<sup>9</sup>.

Seuls le soleil, la lune et Vénus sont visibles le jour, tandis que les milliards d'étoiles de la voie lactée et autres galaxies le sont uniquement la nuit. Les astres et le ciel passent donc par des alternances de visibilité et d'invisibilité successives, qui sont souvent traduites en constellations d'images et de symboles oppositionnels.

### *L'espace-temps immatériel*

Deux éléments majeurs caractérisent le domaine de l'immatériel : l'espace cosmique et le temps.

— *L'Espace, perceptible en distance, se mesure par la durée.*

Bien qu'il ne soit pas matérialisé, l'espace se perçoit par la distance. Les espaces cosmiques qui séparent le monde terrestre des autres astres étaient difficiles à concevoir empiriquement par des peuples premiers, dépourvus des moyens dont disposent les scientifiques. L'observation quotidienne des mouvements des astres, de leurs apparitions, de leurs ellipses, de leurs éclipses, ou des autres phénomènes célestes, était leur seul moyen d'appréhender et de comprendre le cosmos. C'est la raison pour laquelle les mythes qui évoquent la « capture » de l'astre par les hommes dans des filets de pêche, de même que l'édification d'une échelle de rochers pour atteindre le soleil témoignent de cette difficulté à concevoir la distance réelle qui sépare la terre du soleil.

9. La lune des mythes canaques et des mythes aborigènes est représentée par un dieu guerrier prédateur, qui trompe les hommes et séduit leurs femmes.

Les mythes anciens n'évoquent pas les distances sidérales infinies que l'on compte en années lumière. Dans le précédent récit, c'est parce que le soleil et la lune «approchent» de trop près la terre qu'ils provoquent des sécheresses mortelles et brûlent les récoltes et la végétation, jusqu'aux humains qui ne peuvent survivre qu'en s'immergeant dans les rares points d'eau qui n'ont pas été asséchés. Ce jeu cosmique mortifère que décrit le mythe canaque symbolise les variations climatiques qu'engendrent les éruptions solaires. Une connaissance empirique des lois astronomiques et climatiques est révélée dans cette image.

Les Canaques mesuraient les espaces terrestres en journées de marche ou de navigation. La Grande Terre étant longue de quelque 400 kilomètres, cette distance relative est estimée au temps nécessaire à les parcourir. De nombreux récits y font référence, ceux des quêtes matrimoniales, des conquêtes ou reconquêtes de terres, des épisodes de migrations, d'exils, puis de retour aux lieux d'origines. Des circumambulations sont souvent décrites, comme celle de la femme disputée par deux prétendants qui, dans une longue course-poursuite, l'enlèvent à tour de rôle au rival, en suivant des chemins semés d'embûches et de pièges répétitifs. Dans l'oralité, le côté itératif des déambulations pourrait sembler fastidieux, s'il ne recelait une sémantique toponymique spécifique, utile à la reconnaissance spatio-temporelle.

Le célèbre *Maître de Koné* (Savoie Colombani, 2012, p. 315), mythe majeur à variantes de toutes les aires coutumières et linguistiques de la Grande Terre, décrit la fuite d'un chef pourchassé par le totem lézard vengeur qui le poursuit de chefferie en chefferie, du nord au sud de l'île, pour le tuer. Ce récit itératif traduit à la fois la course folle du héros, ses haltes de chefferie en chefferie, et l'échec réitéré de ses tentatives pour obtenir de l'aide, jusqu'à sa destination finale qu'il atteint après un long périple. La durée et les pauses de cette fuite s'inscrivent ainsi dans le récit auquel elles imposent son rythme angoissant et l'attente de son dénouement.

De même, les récits des longues marches accomplies de montagnes en vallées par un héros ou une héroïne, ou par divers personnages pour sceller une alliance matrimoniale, ou poursuivre l'auteur d'un rapt, d'un vol ou d'un méfait, sont riches en descriptions toponymiques souvent répétitives. Leurs itinéraires sont jalonnés de haltes, de difficultés diverses qui en retardent l'issue.

— *Le Temps canaque, notion immatérielle, est perçu par la réitération cyclique.*

Dans la nature, les effets du temps sont visibles dans l'alternance des saisons et la réitération biologique de la croissance et de la mort végétale. Bien que les saisons soient beaucoup moins marquées dans les zones tropicales, l'hiver ne comportant ni froid intense, ni hibernation végétale, la période estivale se distingue de ce que l'on appellera la «saison des pluies» par des chaleurs et une sécheresse parfois excessives qui favorisent les famines et les maladies. Ces variations climatologiques ont des effets parfois mortels sur les végétaux, les animaux et les humains. Elles sont décrites dans les mythes comme des épisodes néfastes, souvent attribuées à des maléfices ou à la volonté destructrice des dieux.

Le Canaque de l'époque précoloniale ne mesurait pas le temps comme les Européens, par un découpage en secondes, minutes, heures, mois, ou années, ni en cen-

taines voire en milliers d'années comme le faisaient les anciens peuples mayas ou aztèques. Les saisons étaient différenciées par des périodes de culture des ignames, et les mois par des cycles lunaires. (De très vieilles traditions rendaient compte de l'observation d'autres planètes, Vénus étant la plus connue des Océaniens.)

Les cycles alternatifs diurnes et nocturnes sont marqués dans les traditions orales par les activités humaines et les événements qui interviennent. Au jour correspondent les activités quotidiennes des travaux agricoles, de chasse, de pêche, de cueillette, etc. À la nuit correspondent le repos et le sommeil; elle est aussi propice aux divinations, aux mystères et aux manifestations de l'invisible. Elle suscite des affects humains d'angoisse, de peur et de crainte, l'obscurité favorisant les attaques, les raptus ou les meurtres. La plupart des manifestations de l'invisible et du maléfique sont en corrélation avec la nuit. La grande majorité des mythes nocturnes comportent des phénomènes mystérieux, surnaturels et dramatiques qui mettent en scène des personnages monstrueux, des apparitions de fantômes, d'esprits maléfiques et de démons.

### *L'homme et la société canaque*

Les structures sociales sont très présentes dans l'oralité : famille, clans, tribus, aires géolinguistiques, et tous les événements rituels, les fêtes et pilous de naissance, d'initiation, de mariage, de deuils qui s'y attachent. La description de l'homme canaque, inséré dans la vie familiale ou clanique, est redondante. De la naissance à la mort, tous les âges de la vie sont représentés, ainsi que les rôles respectifs dévolus aux hommes et aux femmes dans l'organisation du clan.

La hiérarchie et l'importance coutumière de l'aîné(e), de l'aïeul(e), des frères et sœurs cadets, ou de l'oncle utérin, telles que les ont décrites les ethnologues<sup>10</sup> spécialistes de la société canaque, sont clairement exposées. L'organisation sociale qui régit les rapports des clans en relation avec leurs totems, les codes des alliances et échanges qu'ils soient hiérogamiques ou coutumiers, apparaissent conformes à la société tribale hiérarchisée où les chefs, les anciens, ou les sujets ont chacun une fonction très codifiée. Les fêtes, les rites et les pilous qui marquent les événements de la vie (naissances, mariages, deuils, rites agraires, quête du feu, constructions de cases ou intronisation de chefs) constituent d'authentiques témoignages de la vie quotidienne à l'époque précoloniale, ou des débuts de la colonisation, avec ses croyances, ses rites et ses interdits.

Les récits décrivent le quotidien et ses occupations de chasse, de pêche, ou agricoles, c'est toute une peinture des savoirs et des techniques, ainsi que des rites et des croyances qui y sont attachés, ou des châtiments infligés par les hommes à ceux qui ne les respectent pas. *Le Maître de Koné* (Savoie Colombani, 2012, p. 315), pour avoir posé des pièges dans un lieu « tabou » et tué les oiseaux d'un clan protégé par le puissant totem « lézard », en subit l'impitoyable sanction.

10. Voir les travaux de M. Leenhardt (1947), J. Guiart (1962), ou M.-J. Dubois (1977).

Les obligations liées à la coutume et à ses interdits qui sont l'objet d'un respect absolu sous peine de châtements, d'exil imposé par le clan, voire de mort, sont un thème majeur des mythes et correspondent à leur fonction « moralisante ». Ainsi nombre de récits détaillent les impératifs des mariages coutumiers « autorisés », et les châtements infligés par les familles et le clan à ceux qui y dérogent en prenant un conjoint ou une épouse hors des clans admis. Les *Sœurs de Moaxa* en sont l'exemple, une aînée désobéit à son père en épousant le chef d'une tribu très lointaine, hors de l'aire autorisée de son clan. Lorsqu'elle annonce à sa famille la naissance de son premier né, son père la punit en enlevant l'enfant qu'il tue.

— *Le Temps est visible par ses effets sur l'homme et son évolution sociétale.*

Un mythe précise toujours l'âge et l'évolution chronologique de la vie du héros qu'il met en scène. Le temps marque son parcours de la naissance à la mort : les trois âges de la vie (jeunesse-maturité-vieillesse) sont indiqués par les étapes caractéristiques du passage de l'enfance à l'adolescence, puis de la maturité à la vieillesse. Pour les hommes, le passage à l'âge adulte est marqué par un rituel d'initiation. L'enfance est une période particulièrement intéressante, c'est pourquoi un grand nombre de héros mythiques sont des enfants, souvent orphelins ou maltraités par leur fratrie ou un clan adverse. À un moment donné, un aïeul, un génie ou un totem viennent les aider dans leur lutte contre leurs oppresseurs, symbole de la difficile accession à la maturité.

Le mythe contient parfois des informations évhéméristes sur l'évolution historique des clans, évoquant des rivalités, des luttes entre chefferies et des alliances inter claniques, qui se traduisent par la spoliation des terres et l'exil migratoire pour les clans vaincus, ou la victoire d'un chef sur un rival. Il évoque parfois des faits et des personnages réels, qu'il est difficile d'identifier derrière les métamorphoses, les ajouts et variantes, la diffusion et l'occultation qui sont une constante des mythes.

Une guerre décisive, l'assassinat d'un chef attiré dans un guet-apens par un rival, un chef particulièrement cruel avec ses sujets qui exige d'eux des victimes humaines vouées à ses repas, une guerrière habile et terrifiante qui tue ses congénères avec des coquilles d'huîtres, un chef réputé pour ses longues migrations en pirogue... dans l'oralité canaque, les exemples ne manquent pas de héros légendaires et de redondances historiques, car l'une des fonctions des mythes est la cognition et la mémorisation.

## L'invisible dans le mythe canaque

— *L'immatériel, les créations de l'imaginaire (l'invisible, l'intangible, le non-sensible), et leur fonction.*

Le mythe se différencie d'une narration ou d'une énumération de faits et de personnages ordinaires parce qu'il introduit des éléments divers qui sont opposés au rationnel et au réel. La fonction imaginante permet de transcender la réalité, de la dépasser, de la sacraliser par la création de personnages aux pouvoirs extraordinaires, qui changent d'apparence, qui viennent au secours ou punissent les humains.

Les animaux fantastiques, les monstres, les démons, les ogres, les esprits, les morts-vivants ou les revenants y sont aussi fréquents que dans les autres mythologies.

L'imaginaire est indissociable du mythe, car sa fonction essentielle est d'ajouter un élément surnaturel à la réalité qu'il sacralise. Cette transformation interfère avec la plupart des éléments d'un récit, qui vont de l'environnement jusqu'aux personnages et événements. Nous en citerons quelques exemples, en commençant par des éléments naturels immatériels ou invisibles, qui déjà annoncent le mystère, ce dénominateur commun des mythes.

— *Les éléments naturels invisibles.*

Si le visible est défini par sa matérialité, l'air et son corollaire le vent sont des éléments invisibles, mais perceptibles : le sens thermique perçoit un refroidissement de l'air. Seuls les effets de l'air et du vent sont visibles, par le mouvement des feuillages, ou par l'agitation des vagues sur la mer, ou par les destructions qu'engendrent les tempêtes et les cyclones. L'air, élément éthérique et céleste, bien qu'il n'ait ni matière ni poids ni forme, peut être perçu par ses effets sur la matière visible.

L'air et le vent sont des éléments invisibles et immatériels, ils sont définis comme une force, une énergie. Cette énergie est considérée comme divine dans la Bible, comme dans la plupart des mythes qui les associent au mystère, à l'inexpliqué, au sacré et au numen. Dans la Genèse biblique, Jehovah insuffle la vie à la création par son souffle (*Rouah*). Dans la plupart des langues, le « souffle » est associé à l'âme. Lorsque le démiurge canaque *Gowa* crée les premiers humains, il leur « insuffle » la parole, qui les différencie des animaux.

Le vent, par son caractère invisible, accompagne les esprits, les démons et les dieux. Dans plusieurs mythes<sup>11</sup>, le totem Lézard, le plus puissant du panthéon canaque, est précédé de tempêtes et de bourrasques qui effraient les humains, et sèment le désordre et la destruction. Le vent et l'animal totem sont corrélés, l'élément aérien étant un symbole de la force occulte et sacrée du totem.

Dans la plupart des mythes loyaltiens, le vent, élément essentiel des navigations pratiquées avant la colonisation à l'intérieur ou hors des limites de l'archipel, est associé à l'océan car il est à l'origine de la vague. Un mythe loyaltien développe ce thème par ses personnages et ses constellations d'images (*Sisiwanyano et la Fille du vent du nord*, Savoie Colombani, 1997, p. 50). Il symbolise le caractère sacré et destructeur du totem vent, représenté par une déesse invisible (le vent du nord étant à l'origine de violentes tempêtes cycloniques).

— *La plupart des manifestations de l'invisible ou de l'occulte ont lieu la nuit.*

L'obscurité nocturne accompagne la disparition du monde visible. La nuit génère la peur et l'angoisse, et favorise la création de formes et d'entités monstrueuses. L'imaginaire réitère la disparition du visible dévoré par la nuit, qui correspond à la peur atavique du néant et de la mort, en créant des espaces, des mondes et des esprits invisibles qui peuplent l'obscurité. Il en fait des objets de croyances et de rites propitiatoires.

11. Le plus connu est *Le Maître de Koné*, aux nombreuses variantes.

Ces fictions prennent diverses formes. L'une d'elles est la métamorphose, c'est-à-dire le passage d'un état humain ou animal à un état hybride : c'est le totémisme (croyance en divinités mi-animales, mi-humaines) et ses rituels. La nuit, des humains deviennent des animaux, qui effrayent ou dévorent les hommes (le jour, la métamorphose s'inverse et les humains reprennent leur apparence). Ce sont parfois des animaux totémiques qui se métamorphosent en hommes de grande beauté. Une tradition Drehu décrit *Hulipome*, un jeune chef à la légendaire beauté qui, la nuit, se métamorphose en serpent géant, et dévore ses épouses successives terrifiées, avant de reprendre son apparence humaine quand vient le jour (Savoie Colombani, 2012, p. 512).

Un autre mythe Drehu (*Les Chaca Ihnangenyë*, Savoie Colombani, 1997) révèle la métamorphose nocturne d'animaux marins qui prennent l'apparence de beaux jeunes gens, et s'ébattent dans la mer en irradiant des lueurs phosphorescentes. Ils abandonnent leurs « peaux » animales, qu'ils reprennent à l'aurore, jusqu'à ce que le vieux sorcier Wahopi, qui a surpris leur secret, les oblige à rester humains.

Les pratiques et rituels magiques, les pouvoirs occultes détenus par les sorciers et les sorcières s'exercent surtout durant la nuit. Les sorcières prennent l'aspect d'une rivale jalouée pour séduire le conjoint de celle-ci, ou utilisent des maléfices pour arriver à leurs fins. La sorcière *Thoririnane* (Savoie Colombani, 1997, p. 42) vole l'apparence d'une femme enceinte qu'elle a noyée en provoquant une crue. Elle avale une calebasse pour simuler une grossesse, et se substitue à l'épouse auprès du mari de sa victime, lequel ne s'en aperçoit que le jour où sa véritable femme revient avec son enfant. Parfois, l'obscurité et la lueur dansante du foyer modifient l'apparence d'une épouse, son mari la tue dans un accès de frayeur, persuadé qu'il s'agit d'un démon qui a pris l'apparence de sa femme.

Chaque nuit une vieille femme *Yaac*<sup>12</sup> (Savoie Colombani, 1989, p. 82) d'Ouvéa traverse à la nage le bras de mer qui sépare Maré de son île. Durant cette traversée elle rajeunit et, chaque matin lorsqu'elle atteint le rivage de l'île voisine, elle a l'apparence d'une belle jeune femme qui séduit le chef de Maré. Ce n'est que le jour où elle l'attire dans un piège mortel à Ouvéa qu'il découvre sa véritable apparence et ses desseins.

Les ogres, les animaux totémiques géants, les démons et les sorcières hantent les récits canaques nocturnes avec une efficacité égale à celle des personnages<sup>13</sup> les plus effrayants du folklore européen (Barbe bleue, la sorcière de Blanche-Neige, ou l'ogre du Petit Poucet).

12. En langue *iaai*, ce terme désigne des magiciens ou des sorciers.

13. La comparaison des contes occidentaux et des mythes canaques n'a pas pour objet d'assimiler deux genres formellement différents, mais d'établir des analogies d'images, d'isotopes ou de symboles. Le fait que les contes soient des formes littéraires « fixées » par des auteurs classiques tels que Perrault, d'Aulnoy, Andersen, Grimm, etc., n'oblitére pas leur origine, car ils font partie de l'oralité occidentale. Ce qui importe en l'occurrence, c'est la ressemblance qui apparaît entre les thèmes, les images ou le symbolisme de ces récits. Comme l'ont exprimé des mythologues, des médiévistes et autres chercheurs (Arnold van Gennep, Philippe Walter), les contes seraient d'anciens mythes qui ont perdu leur sacralité. Il est probable que les mythes canaques seront ainsi réduits à l'état de « contes », dès lors qu'ils ne contiendront plus ni mystère, ni symbole sacré, et ne seront plus l'expression d'une « vérité cachée ».

— *Les états intermédiaires entre la vie et la mort : les revenants, les spectres.*

Comme dans d'autres traditions, le mystère de la mort et l'effroi qu'elle suscite incitent l'imagination à créer des images de Thanatos et de l'Au-delà. Le retour des morts parmi les vivants, pour les avertir d'un danger ou pour les punir, est un thème aussi fréquent que dans les folklores bretons ou corses. Les spectres, les morts-vivants, les défunts revenants font partie de la cohorte des êtres de la nuit qui peuplent les mythes canaques. Les apparitions et fantômes des chefs assassinés reviennent, soit pour prévenir leurs proches qui vont pouvoir pratiquer le rituel de la résurrection, soit pour se venger. Ce sont parfois des femmes suicidées, suite à une offense conjugale, qui réapparaissent sous la forme de spectres pour harceler leur mari jusqu'à la folie.

La vie des morts dans l'Au-delà est décrite avec des variantes. Devenus des esprits, tantôt ils demeurent dans un « espace parallèle » à celui des vivants qu'ils côtoient sans jamais les rencontrer, tantôt ils gagnent un Hadès chthonien ou, plus souvent, subaquatique (*Héο*). Là ils se livrent à des jeux et danses perpétuels, tournoyant dans un pilou sans fin qui rappelle la ronde des astres, la « *Boria* ».

Dans un mythe à variantes de l'aire *ajië*<sup>14</sup>, une femme enceinte meurt de maladie, elle est, selon le rite funéraire, emmurée dans sa case, qui est désormais interdite aux vivants. Condamnée à l'obscurité, elle y demeure à l'écart des humains sous forme d'esprit, en compagnie de son enfant. Mais elle éduque son fils et le prépare à retourner à la vie, elle lui fait ses adieux le jour où il rejoint son père et son clan. La correspondance entre la vie quotidienne des vivants et des morts dans un espace-temps parallèle, et la rencontre exceptionnelle de ces deux mondes opposés suit une logique qui s'inspire du réel. Réel et imaginaire s'y côtoient avec beaucoup de similitudes qui dénotent à la fois un sens aigu de l'observation et une puissante créativité.

— *Les esprits, les génies, les démons et les monstres.*

À l'égal d'autres traditions, la nature est peuplée d'esprits et de génies diurnes, comme les esprits de la nature anthropomorphes (des fées ou des génies sylvestres, les *Digoués*, qui rappellent les lutins et gnomes facétieux des traditions européennes, des génies habitant les grottes et la mer), zoomorphes, voire d'apparence minérale (génies en forme de rochers roulant sur eux-mêmes), les totems et masques (Savoie Colombani, 2014). Leur redondance évoque celle des esprits des lieux de l'Antiquité grecque.

Ils interviennent dans l'action mythique de façon négative ou bénéfique, selon qu'ils sanctionnent ou gratifient le comportement des humains. Le génie d'une caverne, où se sont réfugiées deux sœurs, punit la cadette qui a transgressé ce lieu tabou en la frappant de folie. Par la suite, il annule sa malédiction et les aide à rejoindre leur clan.

La version « infernale » du monde nocturne canaque est peuplée d'esprits maléfiques, de démons, de monstres et d'êtres hybrides (totems et ogres-rochers qui dévorent des enfants). Les monstres sont des ogres et ogresses redoutables et sangui-

14. Voir ce mythe 2 en annexe.

naires, qui déciment parfois des clans entiers et s'acharnent sur le seul enfant survivant qui finira par les vaincre. Il est étonnant de constater à quel point ces personnages fictifs se ressemblent d'un continent à l'autre. Si l'ogre européen est toujours maléfique, l'ogre et l'ogresse canaques se montrent parfois secourables. Ils peuvent venir en aide au héros qui fait irruption chez eux, le combler de bienfaits, ou lui redonner vie quand il est mort, comme ils peuvent tuer un homme pour lui ravir sa femme, ou renvoyer une grand-mère et son petit-fils après les avoir secourus, parce qu'ils ont surpris le secret de leurs métamorphoses.

La variété des caractères humains, du plus généreux au plus cruel, se reflète dans ces êtres imaginaires, et sert la finalité cognitive ou moralisante des mythes.

— *Le temps imaginaire.*

Le temps « fictif » ne répond plus aux critères temporels ordinaires, mais à ceux d'un temps mythique qui subit des raccourcis ou, au contraire, des accélérations surnaturels. C'est le cas des végétaux ou des enfants à la croissance extraordinaire. Les exemples de croissances végétales ou humaines surnaturelles sont nombreux, en particulier les enfants des fugitives qui reçoivent ainsi l'aide des jeunes hommes que sont devenus leurs fils, dans des mythes fondateurs ou de reconquête.

Dans un mythe d'origine *Drehu* (Savoie Colombani, 2012, p. 97), deux sœurs obéissent aux injonctions de leur grand-mère et franchissent la mer pour gagner l'île de Lifou, en utilisant comme esquif une noix de coco. Arrivées à destination, la noix germe et grandit à une vitesse extraordinaire, elle devient un arbre dont les fruits leur permettent de subsister. Elles se séparent, s'unissent à deux totems végétaux et accouchent de deux fils qui grandissent à une vitesse accélérée, et deviennent des adolescents qui seront les fondateurs de tous les futurs clans de Lifou.

Inversement, la magie permet à des personnages de figer le temps. Un enfant désobéit à sa grand-mère et poursuit un oiseau merveilleux doté de pouvoirs. Il s'enfonce dans une forêt à la poursuite de son rêve, inconscient du temps qui fuit. Un jour il se réveille : il est vieux et sa grand-mère est morte... Dans un récit *Drehu*, une petite fille part en pirogue vers Ouvéa à la recherche du feu, sur l'ordre de sa grand-mère. Elle le dérobe à un sorcier *Yaac* qui la retient prisonnière en lui chantant une incantation magique, elle tombe dans un état léthargique, le temps passe et chacune de ses tentatives d'évasion échoue, jusqu'au jour où sa grand-mère utilise une magie plus forte que celle du sorcier pour délivrer l'enfant de l'invisible prison que le *Yaac* a dressée autour d'elle.

Le temps mythique échappe aux règles de la physique. Telle la *Belle au bois dormant* endormie durant plus de cent ans dans le cercle intemporel tracé autour de son château par une bonne fée secourable, l'enfant d'une épouse de chef canaque, qui partage avec sa mère défunte le *no man's land* de sa case mortuaire taboue, va échapper le moment venu à son état de mort, pour rejoindre son père vivant.

Ces quelques exemples démontrent la puissance onirique et dramatique née de l'invisible et de l'imaginaire canaques, et d'un harmonieux mélange d'éléments réels et fictifs. La force poétique qui émane de ces images, au-delà de leur transcription en français, demeure intacte.

## Interface du réel et de l'imaginaire, la recréation du monde et la divinisation de l'homme dans le mythe canaque

— *L'invisible, miroir du visible.*

La « logique » de l'imaginaire s'exprime dans l'inversion du monde réel. Tout est décrit dans le mythe canaque avec un grand luxe de détails, comme si l'invisible était le miroir du visible, où toute chose s'inverse. Le réel et l'imaginaire, de ce fait, ont chacun une fonction mythique nécessaire et complémentaire. La richesse et l'originalité du mythe canaque naissent de cette interaction, de ce tissage continu du réel et de l'irréel, du visible et de l'invisible. La complémentarité duelle du réel et de l'imaginaire emprunte beaucoup au réel, mais dans un ordre inversé. C'est ce qui fait son originalité. La réalité y est observée avec une telle précision que la fiction finit par constituer une forme de réalité dont chaque élément est comme reflété dans un miroir, tel l'endroit et l'envers d'un motif tissé, ou tel un négatif photographique.

La description de l'Au-delà est en symétrie absolue avec le monde réel, sans se confondre avec lui : les vivants (*kamo*<sup>15</sup>) travaillent et peinent, tandis que les morts passent leur temps à jouer et danser ; les vivants se nourrissent de nourritures comestibles, tandis que les morts (*bao*) ne mangent que des matières incomestibles ou excrémentielles (mille-pattes, cafards, fèces) ; les vivants sont noirs, alors que les morts sont blancs<sup>16</sup>, etc.

— *La bipolarité dans le mythe canaque.*

Les constellations isotopiques et la symbolique de la gemellité annoncent la bipolarité des mythes canaques, dans leurs éléments humains ou totémiques. Un nombre important de récits apparie deux personnages : le grand-père et son petit-fils, la grand-mère et sa petite-fille, les sœurs aînée et cadette, le chef aîné et son cadet. Chacun possède une fonction propre, à la fois familiale, coutumière et symbolique, qui est précise et codifiée, et trouve son exacte correspondance dans le mythe, qui exprime encore la dualité d'une même réalité : ainsi les aïeux et leurs petits-enfants sont considérés comme un même personnage à deux âges différents. Cette bipolarité mythique, que l'on retrouve chez les aborigènes d'Australie, est rare, si on la compare aux autres mythologies. Il est vrai que la création imaginaire se prête mal à des correspondances aussi précises. Elle résulte et n'est possible que grâce au sens de l'observation et à la capacité déductive des Canaques, ainsi qu'à une faculté d'abstraction qui leur permet de dépasser la vision de la seule réalité sensible, pour l'accompagner d'une vision imaginaire simultanée.

La bipolarité s'inscrit également en linguistique. Maurice Leenhardt<sup>17</sup> rend compte de l'exacte correspondance de l'anatomie humaine (que les Canaques connaissent bien), avec celle des arbres et des plantes, jusqu'en leurs moindres détails. L'ethnologie en a donné des exemples précis dans la langue *ajië*.

15. Transcrit en langue vernaculaire *ajië*.

16. Thématique développée dans le chapitre 5, « Thanatos et l'Au-delà », de Savoie Colombani (2012).

17. Maurice Leenhardt était ethnolinguiste, ses recherches sur la mentalité canaque s'appuyaient sur la linguistique autant que sur l'étude des traditions et coutumes (*Do Kamo*).

En conclusion, ces métaphores sont autant de constellations d'images et de symboles qui traduisent le concept canaque de l'unité originelle : l'homme ne se distingue pas du reste de la création, et reflète le monde visible qui l'entoure, qu'il soit végétal, animal ou minéral. Il se transforme et effectue un passage, une mutation d'une espèce à une autre, car il s'assimile totalement à chaque élément de la nature. Il tient son pouvoir magique de son extraordinaire capacité d'adaptation, de l'état de symbiose totale qu'il partage avec le monde réel, ainsi que de son potentiel imaginaire.

— *L'interface du visible et de l'invisible et la fonction réparatrice de l'Imaginaire.*

Avec quelle aisance les mythes canaques se jouent des lois universelles de la physique et de la biologie, pour apporter aux héros et héroïnes l'aide magique ou divine qui les tirera des situations périlleuses. Selon la loi du *happy end*, ces personnages voient surgir à leur secours un animal totémique, un magicien, ou une grand-mère aux pouvoirs magiques, qui leur permettent de s'échapper, voire de renaître à la vie grâce à quelques fourmis rouges, à certains rituels, ou à l'ingestion de certaines plantes aux vertus médicinales, etc.

L'imaginaire mythique a donc bien une fonction « onirique » telle que l'a définie Paul Ricoeur (1960), et fait appel à des moyens qui ne sont ni logiques ni réels. Là où le personnage réel aurait succombé à ses blessures et serait mort, le héros mythique est invincible et immortel grâce à ces intervenants de l'imaginaire. L'imaginaire déculpabilise, mais en outre il offre une échappatoire aux contraintes de la condition humaine si faible et démunie, assujettie aux dures lois de la biologie et de la physique, qui font que l'homme est inférieur aux animaux par bien des aspects.

Carl Gustav Jung énonce que l'un des rôles fondamentaux de l'imaginaire consiste à endiguer et à modérer les menaces que l'inconscient fait peser sur la psyché, par la projection de créations qui permettent aux humains d'extérioriser leurs peurs et leurs angoisses, et de les vaincre par l'intervention d'un héros salvateur :

Tous les efforts de l'humanité tendent à la consolidation de la conscience : c'est à cela que servent les rites, telles des digues et des murailles élevées contre les dangers de l'inconscient (« Perils of the soul »). C'est pourquoi le rite primitif consiste à chasser les esprits, à ôter des sorts, à écarter le mauvais œil pour rendre propice, à purifier et à produire de façon analogique, c'est-à-dire magique, l'élément secourable. (Jung, 1954, p. 432)

Suivant ces modalités, le mythe canaque fait apparaître des lieux imaginaires ou des espaces-temps salvateurs à ses héros en difficulté. Souvent des personnages misérables, affamés ou perclus de maladies, rejetés par leurs proches, arrivent dans un lieu merveilleux. Ils sont alors transportés au ciel dans le « jardin du soleil », ou près d'une fontaine ou d'un étang dont les eaux miraculeuses leur rendent force, santé et beauté (les eaux de la transformation).

Une variante du « jardin du soleil » est, dans un récit *Drehu*, celui du dieu-serpent qui autorise un couple affamé à y vivre dans l'opulence, à condition que l'homme cultive le jardin et que la femme se purifie dans l'étang<sup>18</sup>. D'autres mythes décrivent

18. Voir l'Éden biblique créé par Jéhovah, qui pourvoit à tous les besoins du couple originel.

des génies ou des ogres, propriétaires de riches jardins, comme les hôtes généreux qui secourent des victimes ou des voyageurs égarés.

Les lieux magiques, bien qu'ils soient décrits, localisés et nommés comme des lieux réels (un jardin, une rivière, un étang, une grotte) échappent aux lois de la physique, et symbolisent un espace-temps surnaturel et gratifiant qui offre aux réprouvés des nourritures abondantes et la consolation d'un havre. Ils appartiennent à des divinités ou des génies (les jardins de l'ogre ou du serpent, la grotte du génie, l'étang de la métamorphose). Parfois ils surgissent dans des endroits ordinaires grâce à la magie d'une fée ou d'un génie bienveillants : des cases s'y construisent en une nuit, entourées de jardins aux récoltes miraculeuses.

À l'inverse, certains lieux d'apparence idyllique, se révèlent en fait des pièges fatals pour les héros. Dans un mythe *Nyelayu* (Savoie Colombani, 2012, 112), un couple arrive sur la terre d'un démon qui les accueille, les restaure et les invite à se reposer, puis il leur fait visiter une grotte où il piège et tue le chef de Belep pour lui ravir sa femme.

— *La Mort, l'Au-delà : d'Héo au monde souterrain.*

L'imaginaire canaque exprime toute sa richesse dans le thème de l'Au-delà. Tantôt les morts demeurent dans des lieux réels, parallèles à ceux des vivants (dans une case condamnée et taboue), tantôt ils se rendent à *Téoudié*, *Tsialiboum* ou *Héo*, des espaces invisibles situés sous la mer, où résident tous les esprits des morts (*Kangou*), veillés par le génie *Hway-Hway*, au corps « couvert d'yeux ».

Parfois l'espace des morts est situé à la fois dans le monde visible où reposent les cadavres (case des morts ou cimetière d'ossements), et dans le monde invisible où les esprits dansent et jouent. Ces deux sanctuaires (visible ou invisible) sont également interdits aux vivants : seuls quelques héros d'exception osent s'y risquer, en rusant pour tromper l'assemblée des morts et leur terrifiant gardien.

Dans la catabase<sup>19</sup> du chef *Bwarat* au pays des morts, ce jeune héros, guidé par un génie de la mer, plonge d'une falaise vers l'Hadès subaquatique qu'il doit traverser sans se faire prendre, avant de pouvoir revenir vers le monde réel et vers son clan, à Paagoumène<sup>20</sup>.

Une mère descend vers un Hadès chthonien pour y chercher son enfant mort. Munie d'un bâton de bambou dont elle se sert pour frapper les murailles de ce lieu froid et obscur, elle repousse tous les morts qui résident sous terre vers la lumière extérieure, et peut récupérer son fils lorsqu'il surgit des entrailles de la terre.

En conclusion, la sacralisation du réel est la clef de l'imaginaire dans les mythes canaques. L'imaginaire, particulièrement présent, y est en relation constante avec le réel, de la même façon que l'invisible est en relation avec le visible.

Il a pour fonction première la sacralisation du monde. Il complète et explique par de riches images et symboles ce que la raison humaine ne peut comprendre.

19. Les exemples de catabases sont nombreux dans la mythologie canaque.

20. Lieu-dit, situé dans le nord de la Grande Terre.

Chaque question que peut se poser l'homme, chaque zone d'ombre, chaque interrogation devant les énigmes de la nature, de l'espace-temps, de la vie et de la mort humaines trouvent leur réponse grâce à la création imaginaire élaborée par le mythe.

L'imaginaire est l'interface du monde réel et matériel.

Le réel et l'invisible y sont si étroitement entremêlés, et les images et symboles y sont en correspondance et en symbiose si parfaites, qu'on assiste à la création d'un univers canaque mythique particulier où, pour reprendre les termes de Paul Ricœur (1960), le cosmique, l'onirique et le poétique ont apposé leur sceau.

## Bibliographie

- CORBIN Henri, 1958, *L'Imagination créatrice dans le Soufisme d'Ibn'Arabi*, Paris, Flammarion.
- DESCLÈVES (Amiral), 2011, *Le Peuple de l'Océan*, Paris, L'Harmattan, coll. « Lettres du Pacifique ».
- DUBOIS Marie-Joseph, 1977, *Mythes et traditions de Maré*, thèse d'État, université de Lille.
- DURAND Gilbert, 1969, *Structures anthropologiques de l'Imaginaire*, Paris, Bordas, coll. « Études supérieures ».
- DURAND Gilbert, 2008, *L'Imagination symbolique*, Paris, PUF, coll. « Grands textes ».
- ELIADE Mircea, 1988, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, coll. « Folio Essais ».
- ELIADE Mircea, 1989, *Traité d'histoire des religions*, Paris, Payot, coll. « Bibliothèque historique Payot ».
- ELIADE Mircea, 2004, *Images et symboles*, Paris, Gallimard.
- GUIART Jean, 1962, *Les Religions de l'Océanie*, Paris, PUF.
- JUNG Carl Gustav, 1954, *Les Racines de la conscience*, Paris, Buchet-Chastel.
- JUNG Carl Gustav & KERÉNYI Charles, 1953, *Introduction à l'essence de la mythologie*, Paris, Payot.
- LAMBERT (Révérent Père), 1900, *Mœurs et superstitions des Néo-Calédoniens*, Nouméa.
- LEENHARDT Maurice, 1947, *Do Kamo la personne et le mythe dans le monde mélanésien*, Paris, Gallimard.
- LÉVI-STRAUSS Claude, 2003, *Anthropologie structurale* [1958], Paris, Pocket.
- RICŒUR Paul, 1960, *Finitude et culpabilité*, t. 2 : *La symbolique du mal*, Paris, Aubier.
- SAVOIE COLOMBANI Hélène, 1989, « Structures symboles et images du Temps dans les mythes canaques », dans actes du colloque *Le temps dans le Pacifique sud*, université française du Pacifique.
- SAVOIE COLOMBANI Hélène, 1997, « Symboles marins dans les mythes canaques », dans actes du colloque *La mer, espace, perception et imaginaire dans le Pacifique sud*, université française du Pacifique.
- SAVOIE COLOMBANI Hélène, 2012, *L'Imaginaire dans le mythe canaque*, thèse d'État, université Stendhal-Grenoble 3, 3 vol., 980 p.

SAVOIE COLOMBANI H  l  ne, 2014, « Mythocritique et esprit des lieux dans la mythologie canaque », dans actes du colloque *Gilbert Durand, le g  nie des lieux*, AAGD et universit   de Chamb  ry.

WALTER Philippe, 2008, *La f  e M  lusine, le serpent et l'oiseau*, Paris, Imago.

WUNENBURGER Jean-Jacques, 2010, *L'Imaginaire*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je? », n   649.

## Annexes

Deux mythes sont cit  s pour illustrer l'article.

### Mythe 1 (Savoie Colombani, 2012, b2)

*Les aigles d  tiennent la magie de la p  che des anguilles gr  ce    une herbe. Un homme d'un clan voisin surprend ce secret, en   piant un aigle qui p  che, et lui vole son secret. Le soir m  me, le village entier de cet homme est attaqu   brutalement par un groupe d'aigles qui s'abattent du ciel sur leurs cases et d  truisent la case sacr  e du chef. Interrog  s sur la raison de leur attaque, ils obtiennent une r  paration coutumier  e et s'en vont.*

#### Commentaire

La bipolarit   symbolique (c  leste-aquatique) s'exprime dans ce mythe : les aigles (symbole c  leste-diurne) ont la ma  trise de l'eau (p  che, anguilles) gr  ce    une magie secr  te. Symbole aviaire du pr  dateur c  leste (  galement porteur de feu, de guerre, de destruction). Le clan des aigles s'abat du ciel pour d  truire le clan du voleur, et l'autre clan (terrestre) s'incline et leur fait all  geance. Dans ce mythe, les aigles symbolisent la force guerrier  e du h  ros solaire et la supr  matie du feu cosmique sur l'  l  ment terrestre. L'aigle, symbole solaire de force et de pouvoir (l'Empire romain ou napol  onien, le drapeau am  ricain...), est un arch  type.

### Mythe 2 (Savoie Colombani, 2012, D5)

*La jeune femme du chef de Nau attend son premier enfant, mais elle tombe malade et meurt. Selon une coutume fun  raire, le chef ordonne qu'elle soit enferm  e dans la grande case devenue taboue, et le village est abandonn  . Le cadavre de la femme se d  compose, mais elle est devenue une bao, son esprit et celui de son enfant mort-n   s'  veillent la nuit. Peu    peu, elle le nourrit gr  ce    un r  gime de bananes, et l'habitue    la lumi  re du jour et au monde des vivants (kamo). Un jour il r  v  le aux hommes du village voisin qu'il est le fils du chef, et il est reconnu par son p  re. Il doit faire ses adieux    sa m  re, et rejoint son clan.*

#### Commentaire

Ce mythe illustre la parfaite synchronicit  e   tablie par les Canaques entre le visible et l'invisible, autrement dit entre le monde r  el et imaginaire. Ce sont deux mondes qui   voluent dans des temps et dans des espaces parall  les,    partir de la mort de la femme du chef.

Le visible	→	L'invisible
Monde des vivants (Kamo)	→	Monde des morts (Bao)
Village déplacé de la chefferie		Village déserté, abandonné aux morts (mère et enfant)
Vie diurne des kamo		Vie nocturne des bao (avec des incursions diurnes de l'enfant qui se nourrit comme un « kamo »)
L'enfant de la Bao se mêle aux vivants et révèle son identité		
Il est reconnu par son père		Il fait ses adieux à sa mère
Il quitte la case de sa mère et « vit » avec les kamo	←	Elle reste dans sa case
		Bao, invisible aux vivants

Chaque élément de l'espace-temps réel trouve sa correspondance dans celui du monde invisible des « esprits » (*bao*). Dans une sorte de dédoublement, tandis que le corps matériel se décompose, leur esprit poursuit sa vie « virtuelle » qui évolue et finit par rejoindre l'autre monde, celui des vivants, où l'enfant seul sera définitivement admis et réintégré.

Ce mythe traduit l'échange permanent et occulte qui se fait entre les forces oppositionnelles d'Éros et Thanatos, la vie et la mort. Cette parfaite symétrie, doublée d'une logique sans faille, dans la description de deux mondes opposés, est fréquente dans les anciens mythes canaques, et témoigne d'un sens aigu de l'observation allié à un puissant imaginaire. Sans doute faut-il y voir la source de la poésie lyrique ou élégiaque qui émane de ces constellations d'images, vérifiant le postulat de Charles Kerényi : « Il faut laisser parler les mythologèmes par eux-mêmes, et simplement prêter l'oreille, toute explication doit rester sur le même plan que l'explication d'une œuvre d'art musicale, tout au plus d'un poème. » (Jung & Kerényi, 1953, p. 23)