



maintenir, pendant quatre siècles de contacts, de contaminations mortelles, d'affrontements et de négociations avec les Européens, leur unicité, leur cohésion et leur permanence. Jointes aux chants et aux danses, ces récits et les représentations figurées qui en sont inséparables (les sculptures et les peintures des maisons et des mâts totémiques, les motifs dessinés sur les corps, les vêtements, les coffres et les boîtes, les plats de service et les cuillères, les bâtonnets de jeu, etc.) déploient ce que Jean-Pierre Vernant appelle « le mythique » : « [...] dans tout ce qui constitue, au sein des civilisations traditionnelles, le tissu intellectuel, l'aspect mental de la vie collective, [le mythique] est à l'œuvre pour structurer, classer, systématiser, rendre assimilable, édifier une pensée commune, un savoir partagé [...] »<sup>3</sup>. Ce savoir partagé porte sur le monde, la société et les hommes, tels qu'ils sont et tels qu'ils doivent être. Ces récits traditionnels comprennent des récits d'origine d'appellation clanique, des récits qui gardent la mémoire des guerres et des événements importants du passé et aussi des récits que l'on peut sans réticence appeler « mythes » puisqu'ils parlent du temps « d'il y a longtemps », un temps où le monde était différent de ce qu'il est aujourd'hui, un temps où les animaux avaient l'apparence des êtres humains et où ils parlaient. C'est à ces mythes que nous nous intéressons ici. Leur forme narrative en fait un lieu privilégié de fabrication et de transmission du « mythique », de l'univers symbolique qui constitue l'espace mental des sociétés que nous étudions. Nous allons voir que la dérision y est en quelque sorte le socle sur lequel s'est construite une cosmogonie singulière et étonnante. En effet quand on ouvre le corpus des mythes recueillis par Franz Boas et N. W. Tate chez les Tsimshian et auprès des Haida et des Tlingit par John Swanton au début des années 1900, on trouve les aventures de Corbeau qui relatent l'origine du monde tel que nous le connaissons aujourd'hui. Corbeau que Boas qualifia de *trickster-culture hero* est un personnage à la fois humain et animal qui associe en une figure unique les deux pôles symboliques, virtuellement opposables, que sont le rôle de *héros culturel* et celui de *décepteur*<sup>4</sup>. Le terme de *héros culturel* est trompeur car il laisse croire que ce héros apporte aux humains des acquis culturels uniquement, alors qu'il est aussi à l'origine des réalités du monde physique comme les astres, les montagnes et les fleuves, des caractéristiques des différentes espèces de la faune et de la flore ainsi que des arts, des techniques et des coutumes. La dénomination de *décepteur* désigne, quant à elle, le faiseur de mauvais tours. C'est un personnage en perpétuelle quête de nourriture et de sexe qui, pour assouvir ses faims, trompe, ment, trahit, abuse et violente ses congénères. On sait la fortune que cette figure double de *héros culturel-décepteur* a connu en histoire des religions et en anthropologie. Pas une partie du monde où elle n'ait été reconnue et identifiée. La discussion reste ouverte pour savoir si toutes les figures recensées sont les avatars d'un même type universel. Quoi qu'il en soit, c'est incontestablement ce type de personnage que l'on retrouve dans les mythologies de presque toutes les cultures autochtones d'Amérique du Nord. Dans les sociétés de l'Ouest des États-Unis, c'est en coyote qu'il apparaît. Son expansion géographique est immense puisqu'on le trouve dès que l'on quitte la Côte Nord-Ouest vers le Sud et le Sud-Ouest. Dans les Plaines du Nord, il prend souvent la forme d'une araignée. Dans le Sud-Est, il est un lièvre. Ailleurs encore il est un geai bleu, un vison, un glouton ou bien il n'a

pas explicitement de forme animale, il porte dans ce cas un nom propre. L'aspect *héros culturel* est plus ou moins élaboré selon les traditions mais l'aspect *décepteur* est tellement uniforme que les chercheurs en mythologie amérindienne ont pris l'habitude de désigner les séquences ou les épisodes des mythes qui présentent une large distribution par des « catchwords », c'est-à-dire des intitulés qui en résument le schéma narratif. Stith Thompson en a établi le catalogue dans son recueil *Tales of North American Indians*<sup>5</sup> en concordance avec la classification des contes types. Par exemple : les Danseurs abusés (Hoodwinked dancers) dans lequel le *décepteur* invite des canards ou d'autres oiseaux aquatiques à danser les yeux fermés pour les tuer ; le Père incestueux (Lecherous father) dans lequel le *décepteur* feint d'être mort, se déguise, revient chez lui et abuse de sa fille. Le récit commun, peut-être à tous les Indiens d'Amérique du Nord et donc le plus répandu, est L'Hôte maladroit (Bungling Host) dans lequel le *décepteur* est tour à tour l'invité et l'hôte de repas successifs. À chaque fois, il rend visite à un ami qui lui offre à manger et use pour cela de pouvoirs magiques. Il l'invite à son tour, tente de l'imiter mais échoue de façon atroce.

Les trois cycles de Corbeau, celui des Haida, des Tlingit et des Tsimshian, tous rassemblés par Boas et étudiés par lui dans sa *Tsimshian Mythology*<sup>6</sup> sont globalement semblables malgré de grandes différences dans les détails. Nous nous attacherons ici à la version recueillie par Swanton à Skidegate obtenue auprès de différents informateurs<sup>7</sup>. On y raconte les aventures de Corbeau, errant de-ci de-là, tantôt humain, tantôt animal, se revêtant de sa peau de corbeau ou s'en dévêtant, accostant au gré de son errance ici sur un récif, là sur le rivage d'une île, ou se déplaçant sur le continent, se hissant dans un groupe de villages du ciel ou marchant à l'intérieur des eaux. Dans ses premières aventures racontées, son rôle de *héros culturel* apparaît nettement : enviant le panier d'eau douce que porte avec lui son rival et cousin Aigle, il parvient à le lui dérober et c'est de l'eau qu'il disperse dans sa fuite qu'il fait les rivières ; aux Castors, il vole leur matériel (maisons, lacs) et leur savoir-faire (pièges à saumons) pour l'enseigner aux gens des îles et du continent ; grâce à lui de même les eaux seront pourvues de « poissons-chandelles » qu'il dérobe à leur propriétaire qui les gardait dans sa maison. Néanmoins, le début de chaque récit ne laisse rien présager du rôle culturel qui sera dévolu à Corbeau dans sa conclusion. Il y a là une opacité du personnage, on ne sait pas s'il veut les bienfaits qu'il apporte. Quel motif le pousse à s'arrêter ici ou là ? Quand ce motif est précisé, il semble s'agir d'un simple désir, d'un caprice momentané déterminé par ce qu'il voit, « de la voir lui donna envie » : c'est la raison de son voyage dans l'étendue nord du ciel et des villages qui s'y trouvent ; ou apercevant une femme au bord de l'eau, « de la voir la lui fit désirer » et c'est alors qu'il cherche à l'aborder. Il agit et se comporte comme un enfant, immédiat et pulsionnel. D'ailleurs à plusieurs reprises, il est nouveau-né, soit en dépouillant la peau d'un enfant pour s'en revêtir, soit en étant conçu de manière surnaturelle et enfanté. Dans le premier cas, le voilà emmailloté et se tortillant puis, suite à une série de larcins nocturnes que le pousse à commettre la faim, et rejeté à l'eau par les habitants du ciel, il pleure en flottant puis s'endort. Dans le deuxième cas, dans la maison du chef d'un village du continent, et accouché par sa fille, il rampe et se met à crier, exaspérant la maison par ses braillements et ne

se calmant qu'une fois son désir satisfait : jouer avec la lune ; mais après qu'il eut joué, il la rejette et recommence à crier pour finalement l'emporter par le trou de la cheminée. Quelques épisodes plus loin, il la fixera au ciel.

Il connaît et utilise la ruse. Il doit cependant souvent recourir à la magie. Elle peut être complémentaire de l'artifice : il sait transformer un cormoran en un poisson-chandelle, le seul dont il disposera pour ourdir sa ruse à l'égard du propriétaire des poissons-chandelles. Il n'a pas le pouvoir sur la reproduction des poissons-chandelles, il n'est pas un maître des animaux et la puissance magique restreinte qu'il possède l'oblige à se mettre à l'épreuve d'une volonté autre que la sienne, donc à ruser. Elle peut aussi suppléer sa maladresse et l'inefficacité de sa ruse : il se transforme en aiguille de pin flottant dans l'eau du puits de la fille du chef afin d'être avalé par elle mais, celle-ci l'écartant toujours, il doit à l'injonction magique « bois-là » de pouvoir pénétrer dans son ventre. Parfois le trompeur sera trompé et pris au piège de sa propre naïveté : après avoir attrapé un saumon de printemps, il en confie la cuisson et sa surveillance aux corneilles pendant qu'il dort, mais celles-ci mangent le saumon et le trompent à son tour en lui faisant croire qu'il l'a mangé pendant son sommeil après lui en avoir mis des morceaux de chair entre les dents. Du dépit de Corbeau et de la malédiction qu'il profère proviendra la couleur noire des corneilles. Les récits qui suivent, après quelques épisodes intermédiaires consacrés à un cycle de renaissances et d'initiations dont la dernière est justement l'acquisition de la voracité, vont accentuer la virtualité comique du personnage aux dépens de son rôle culturel. Chaque aventure aura dorénavant pour point de départ explicite son appétit de nourriture ou de sexualité. Véritable débordement pulsionnel qui prend l'allure d'une obsession, d'une lubie, d'une idée fixe, objet de dérision par les déconvenues et les retournements de situations dont Corbeau va se trouver victime. Le trompeur deviendra honteux comme si son ridicule s'accompagnait d'une intériorisation du sentiment de sa faute et de sa bêtise. Ainsi il pêche au harpon des organes sexuels pour sa sœur en lui assurant qu'elle sera à l'abri de ses avances mais abuse grossièrement d'elle en profitant de son ignorance et de sa crédulité, ce dont il se trouvera honteux. D'ailleurs sa voracité le rend stupide puisque voyant des hommes pêcher des soles limandes avec des œufs de saumon comme appât : « voir les œufs les lui fit désirer » et il se transforme en sole pour manger les appâts. Le résultat c'est qu'il se fait pêcher et cuire au barbecue avant de se sauver par une pensée magique. On arrive ainsi à de vraies situations de farce, le trompeur est aussi battu. Dans la ruse qu'il ourdit contre l'Esprit des pêcheurs pour l'éloigner de chez lui et profiter à la fois de sa réserve de poissons et de sa femme, il finit — après en avoir profité — par être pourchassé par le mari armé d'un bâton. Celui-ci le bat, le jette dans l'urinoir, le réduit en bouillie et l'enfouit sous un gros rocher. Il arrive aussi que sa ruse soit mise en échec ou que la dissimulant grossièrement, il la dévoile malgré lui par un mouvement d'humeur : après avoir tué l'époux de sa sœur, Otarie (qu'il avait choisi parmi d'autres prétendants pour sa bonne graisse), mangé son scrotum en entier qu'il a remplacé par des cailloux, il veut dissimuler son méfait à sa sœur inquiète et intriguée par la lourdeur du cadavre de son mari. Un chaman appelé à la rescousse

l'accuse mais Corbeau par sa colère et ses repréailles à son égard trahit définitivement sa propre culpabilité.

Parmi ces derniers épisodes, citons intégralement l'exemple du « barbecue » qui suit immédiatement l'extraordinaire don fait aux humains de l'alternance des marées :

« Après quoi, après que Corbeau eut erré quelque temps, on dit qu'il cassa un rameau de "salal" [buisson à baies rouges], y piqua quelques aiguilles d'épicéa et s'approcha d'un vieil homme qui se chauffait le dos au feu. Il s'assit en face de lui dans la maison. "Brr, sûr que j'ai attrapé froid en mangeant des coquillages sur la plage". Le vieil homme lui jeta un coup d'œil et lui dit : "Je me demande où il va comme ça en disant que j'ai étiré mes jambes et qu'il a attrapé froid en mangeant des coquillages sur la plage". Alors le vieil homme étira ses jambes et la marée descendit. Alors Corbeau et Aigle s'en allèrent chercher de la nourriture de mer. On dit qu'ils ne ramenèrent pas de morue noire. Alors ils firent un feu. Aigle mit au barbecue sa nourriture. Corbeau fit aussi cuire la sienne mais elle sécha. Alors Corbeau dit qu'il voulait goûter celle d'Aigle. "Cousin, pourquoi la tienne goûte-t-elle le cèdre ? Cousin, laisse-moi aller dans les bois chercher de l'écorce [pour le feu afin que la nourriture ne goûte pas le cèdre]. Si un arbre déraciné glisse hors du bois sur son derrière alors frotte un de ces pics de barbecue sur son visage". Il partit et on dit qu'Aigle mit des pierres dans le feu. Lorsqu'elles furent rouges, l'arbre déraciné glissa vers lui et Aigle prit l'une des pierres avec des pincettes et la frotta contre l'arbre et l'arbre disparut dans les bois. Après un moment Corbeau revint vers Aigle avec de l'écorce qu'il portait sur l'épaule. Son visage était complètement roussi. "Dis, Cousin, que se passe-t-il avec ta figure ?" "Et bien, Cousin, il s'est passé que j'ai rabattu l'écorce sur mon visage". "Et bien, Cousin, pourquoi ressemble-t-il à quelque chose de roussi ?" "Non, Cousin, c'est l'écorce qui m'est tombée sur le visage." »<sup>8</sup>

Lorsqu'il s'imagine qu'il pourrait tromper Aigle en se déguisant en arbre et en se faisant offrir le poisson grillé, il imagine que sa parole mensongère peut être toute puissante. En engageant l'autre dans un monde imaginaire pour le piéger, il s'y laisse lui-même emporter. Il croit lui-même momentanément à son mensonge. On le voit, Corbeau n'a rien du diable, ni son intelligence, ni sa patience, ni son endurance, ni sa connaissance de l'âme humaine. Il est un vrai corbeau d'allégorie celui que les bestiaires, les fables et les *exempla* du Moyen Âge ont mis en scène avec le même caractère ; celui du Corbeau Tiécelin (victime lui-même de Renart, plus suspect, celui-ci, de diabolisme), le Corbeau de La Fontaine : vantard, irréfléchi, irresponsable, insensible aux souffrances qu'il inflige, n'apprenant rien de ses expériences passées. Ses ruses, ce ne sont pas des ruses de Sioux. C'est en le confrontant à Renart le goupil, le héros du Roman de Renart des XII<sup>e</sup> et XIII<sup>e</sup> siècles français que l'on perçoit le mieux sa spécificité. Renart le rusé tient compte du réel, s'y adapte et y trouve même les matériaux qui lui permettront d'arriver à ses fins. Il ne possède pas de pouvoirs magiques et c'est cela même qui l'oblige à une telle inventivité. Corbeau possède des pouvoirs magiques, il lui suffit de « penser », de « dire » pour agir sur les êtres et sur les choses, ce qui l'apparente à un chaman ou à un être surnaturel. Et pourtant il ruse, il utilise la parole pour mentir et tromper. Alors que Renart possède toutes les ressources de l'art

rhétorique (il argumente, il plaide, il flatte, etc.), Corbeau a recours, on l'a vu, à des ruses d'enfant, immédiates, parfois maladroites mais souvent pleines d'inventivité.

Tel que nous venons de le décrire, Corbeau était sans doute un personnage dérisoire pour les Haida, les Tlingit et les Tsimshian à la fois par l'indigence de ses ruses et par l'absence de maîtrise sur ses pulsions qui le caractérisent. Les ruses rudimentaires qui le mettent dans des situations pitoyables et ridicules contrastent fortement avec les qualités acquises par ce peuple de pêcheurs-chasseurs-cueilleurs, non seulement rompu aux techniques de chasse et de pêche (appâts, pièges, nasses, etc.) mais aussi familier de la discipline et du savoir-faire qu'exige la confrontation quotidienne avec l'intelligence, l'astuce et les feintes de ses proies auxquelles il sait opposer l'agilité et la patience, la dissimulation et la vigilance, le silence et la vivacité du réflexe. Un second aspect dérisoire des aventures de Corbeau, c'est la répétition assurée à chaque épisode de cette mécanique grinçante qui nous fait assister à la remise en route inlassable de ses pulsions insatiables. L'entière soumission de Corbeau à ses pulsions grossières, l'indignité et la bêtise de son comportement, la cocasserie des situations engendrées par la trivialité de ses réactions : voilà ce qui devait provoquer le rire des membres de communautés pour lesquelles la recherche, l'acquisition et le maintien du rang et du prestige, la compétition et la rivalité sont au fondement de la vie sociale. La personne « noble » ou de « haut rang », modèle du comportement à suivre par tous, doit posséder des qualités idéales : l'intelligence, l'ardeur au travail, la capacité d'amasser des richesses, la chance dans les entreprises, la générosité et l'amabilité envers les autres et la mesure dans le comportement. La pression exercée par le groupe sur chacun de ses membres tient tout entière dans cette maxime que l'on trouve formulée maintes fois dans l'ethnographie de la Côte Nord-Ouest : « respect for yourself ». Il s'agit ici avant tout de se montrer à la hauteur d'une image magnifiée de soi. La maîtrise qu'elle exige doit s'extérioriser dans des attitudes précises : ne pas entrer dans des querelles, inviter autrui et lui donner de la nourriture en abondance, manger soi-même frugalement en général, être capable de jeûner et de s'abstenir sexuellement — à la fois pour la valeur morale du sacrifice sur soi qui y est requis et à la fois pour favoriser les entreprises risquées (chasse, acquisition de pouvoirs surnaturels), maîtriser ses sentiments à l'occasion d'un deuil, etc. Ces normes de comportement témoignent de la centralité du prestige et de la fierté dans la vie sociale. Ainsi, en écho à l'histoire dans laquelle Corbeau se roussit la face : si un homme de haut rang se blesse au visage en tombant dans la rue de son village, il restera chez lui à l'intérieur de sa maison jusqu'à ce que les blessures soient guéries et les cicatrices effacées. Ensuite il offrira une petite fête à son propre clan pour compenser la honte qu'il a provoquée par sa défiguration momentanée. Si quelqu'un tombe deux fois de suite devant une maison il peut demander une compensation en biens au propriétaire de la maison<sup>9</sup>.

Le rire n'a pas été souvent l'objet d'une enquête spécifique en anthropologie sociale. On connaît le travail pionnier de Françoise Héritier, *Fait-on rire les enfants en Afrique ?*<sup>10</sup>, qui à partir d'un ensemble de données ethnographiques recueillies en Afrique nous a montré que la place que le rire occupe dans la vie sociale est culturellement déterminée et que pour la cerner il

faut explorer le sens de faits sociaux autrement négligés. On se souvient de l'étude de Pierre Clastres, *De quoi rient les Indiens ?*<sup>11</sup>, qui montrait que les Indiens Chulupi vivant au sud du Chaco paraguayen pouvaient se servir de leurs mythes pour rire de leur crainte des puissances symboliquement apparentées que sont le chaman et le jaguar. Il nous semble qu'en ce qui concerne les histoires de Corbeau, il faille leur attribuer une signification sociale telle que l'a définie Bergson. Dans sa conception, la société demande à chaque individu une attention en éveil et une élasticité de corps, d'esprit et de caractère le rendant apte à une adaptation *sérieuse* à la vie sociale, à défaut de laquelle il s'éliminerait lui-même de la société par les difficultés qui résulteraient de ses manquements. Au-delà de ce qui est exigé pour la maintenir en vie, la société requiert en outre des comportements qui lui permettent *de bien vivre*. Par le *geste* du rire, elle donne en spectacle une représentation du défaut du perfectionnement qu'elle exige de chacun, c'est-à-dire un effort constant d'adaptation réciproque. Les rigidités de comportement et de caractère de Corbeau rentrent exactement dans ce cadre de critique « de luxe » qui n'est qu'un des aspects de la particularité culturelle des sociétés de la Côte Nord-Ouest connues pour leur capacité esthétique de mise en scène et de mise en distanciation des nécessités de la vie sociale. Il nous semble que l'objet dont on rit ici, Corbeau, représente un état *infra-culturel*. Pour l'auditeur, il évoque soit des états régressifs toujours actualisables, soit la mémoire des états infantiles aujourd'hui dépassés. C'est la définition même du rire proposée par Hobbes : « On pourrait donc en conclure que la passion du rire est un mouvement subit de vanité produit par une conception soudaine de quelque avantage personnel, comparé à une faiblesse que nous remarquons actuellement dans les autres ou que nous avons auparavant »<sup>12</sup>. Il s'agit du stade où la maîtrise des pulsions, pré-oedipiennes et oedipiennes, n'est pas encore acquise ; stade où la toute-puissance des pensées qui réussit à remplacer la réalité par des images (magie ou ruse rudimentaire) épargne l'effort et la prise en compte de la réalité. Cette toute-puissance des pensées apparaît aussi dans le rapport à autrui. Faire naître par la parole une réalité trompeuse, faire croire : on se rappelle les fines variations de Jean Pouillon autour du verbe « croire » lorsqu'il avait repris plaisamment l'opposition Lévi-straussienne du « Cru et du Cuit » pour la faire résonner avec « le Cru et le Su »<sup>13</sup>. Cette dernière expression étant présentée comme une formulation alternative du passage de la *nature* à la *culture*. Dans ses mauvais tours, Corbeau engage l'autre dans un monde imaginaire et en lui en faisant accroire, il l'aliène et le maintient séparé de sa propre capacité de savoir. Ce stade peut être rapproché de la phase du développement de l'enfant, telle que l'a décrite Jean Piaget, du passage de la pensée égocentrique à l'amorce d'une décentration ; nous ne pouvons l'expliciter ici mais elle peut être résumée par la formule de Henri Wallon citée par Piaget : « L'enfant pense à l'optatif plutôt qu'à l'indicatif. »<sup>14</sup>

D'après notre interprétation, la figure du *trickster-culture hero* deviendrait représentative de ce que Georges Dumézil avait appelé « la mythologie de la pensée ». Dans cette perspective, la pensée mythique qui, selon l'expression de Dumézil « crée et administre les mythes »<sup>15</sup>, peut avoir pour l'un de ses objets le questionnement fondamental sur le fonctionnement de l'esprit lui-même. Dumézil en avait d'ailleurs donné une illustration, développée dans le volet psycho-

logique de son étude de la divinité scandinave *Loki* et de son homologue *Cyrdon* de la mythologie ossète. Il voit dans ce personnage présentant de nombreux traits communs avec le *trickster-culture hero* (bouffon, rusé, vantard, capable de métamorphose sexuelle mais qui ne se confond pas avec lui pour autant) la personnification ou l'incarnation de l'intelligence à la fois brillante et rusée dont les puissants souhaitent se réserver les services mais dont ils craignent cependant la vanité et la capacité subversive. La présence en diptyque d'un autre personnage à l'intelligence plus sage, plus réfléchi, orienté vers le bien renforce encore cette interprétation. D'après Dumézil, le mythe peut donc mettre en scène le résultat d'une exploration approfondie de l'esprit humain. À parcourir l'ample littérature consacrée à la figure du *trickster-culture hero*, il s'avère en fait que la plupart des commentateurs redécouvrent plus ou moins une hypothèse que Roger Bastide avait proposée dès 1970 à partir de son étude de *l'Eshu* des Yoruba et du *Legba* des Fon qu'il avait qualifiés de « jeteurs de ponts »<sup>16</sup>. Selon Bastide, il s'agit là de figures mythiques mettant en image « la fonction dialectique de la pensée », celle qui permet de mettre en contact de façon inédite et créatrice les classifications constitutives d'une culture. En s'inspirant du système dogon décrit par Germaine Dieterlen et Marcel Griaule, il considère la logique symbolique à l'œuvre dans l'ordre classificatoire d'une culture et le jeu de correspondance qu'il autorise. C'est cette logique que les figures du jeteur de ponts viennent bousculer ; par une ouverture aux sens multiples et à l'ambiguïté (en contraste avec les correspondances duelles et analogiques du système), elles jettent des ponts vers l'altérité, la nouveauté, la création. Ces figures ont une position liminale qui les rapproche du *sacer* ; elles sont à la fois en dedans et en dehors du système social. Cette interprétation de Bastide, tout en étant assez proche de celle de Dumézil s'en distingue cependant pour aboutir à des résultats très différents des nôtres. La raison profonde de ces divergences est probablement due à la spécificité culturelle des matériaux sur lesquels elles sont fondées puisque Bastide a travaillé sur des sociétés africaines et pourtant, comme nous l'avons dit, de nombreuses interprétations du *trickster culture-hero* américain vont dans le même sens. Si Dumézil s'intéresse à *un caractère, un type* qui est la traduction du résultat d'une introspection de l'esprit sur lui-même, Bastide s'intéresse à une fonction, la fonction dialectique de la pensée. Le *trickster* de Bastide est plutôt *supra-culturel* là où le nôtre est *infra-culturel*. Si comme nous le pensons, les mythes du *trickster* nous donnent une représentation d'un moment précis du développement de la pensée, leur rôle éducatif devient essentiel. Comme le dit Frederica de Laguna : « Une grande part du savoir n'était pas transmise directement, mais formulée par des histoires. La nature du monde, des animaux, des hommes, des coutumes, du rituel — toutes ces choses ne pouvaient être comprises que par la représentation de leur origine (comment elles étaient apparues) et de leur mise en action. [...] C'est par la narration, plutôt que par l'interprétation ou l'explication abstraite, que les schémas conceptuels ainsi que les valeurs de l'ordre moral et social étaient verbalement exprimés. Les histoires forment donc une part essentielle de la culture Tlingit et en sont plus que le simple commentaire. »<sup>17</sup> La dimension morale ou pédagogique des récits mythiques ne fait aucun doute. La vie quotidienne en était entièrement imprégnée. Chacun pouvait y trouver des modèles positifs de



comportement adéquat vis-à-vis de ses semblables dans la vie familiale et sociale ou du monde animal ou végétal environnant. Y sont représentés aussi les malheurs et les ennuis terribles qu'entraînent les manquements à ces modèles. Les mythes étaient enseignés aux enfants avec un grand souci d'exactitude et de fidélité dans la transmission. Les enfants de haut rang, plus particulièrement, avaient l'obligation de connaître non seulement les récits traditionnels de leur propre groupe mais aussi ceux des groupes voisins. Cette dimension éducative participe de la configuration spécifique du rapport de la liberté à la contrainte propre au cadre social de ces sociétés. Elle fait resurgir la question que Marcel Mauss avait posée dans son analyse du potlatch à propos de la forme de contrainte inscrite dans l'obligation du contre-don et de la place qu'elle garantit à la liberté et à la délibération individuelle<sup>18</sup>.

Les aventures de Corbeau, qui furent enregistrées en 1952 par Frederica de Laguna auprès de vieux informateurs Tlingit, étaient racontées avec des effets sonores énergiques que la langue anglaise parvient presque à rendre : « tappings, slups, belches, explosive “pows” and dramatic dialogues »<sup>19</sup>. Les réactions du public étaient partagées entre une sympathie pour les aspects bénéfiques des actions de Corbeau, un sentiment de compassion joyeuse pour ses malheurs et le rire franc que provoque à travers le récit de ses méfaits l'évocation des pires défauts et manquements dont l'humanité est capable. À travers lui, on se délivre des normes sociales dans l'imaginaire. Corbeau est drôle lorsqu'il fait tout ce que les gens auraient vraiment envie de faire mais n'osent pas faire ou même penser. C'est avec pudeur mais aussi avec plaisir que le conteur raconte ses extravagances. Atteindre ce degré d'obscénité n'est envisageable en aucune autre circonstance. C'est bien le lieu d'une libération par le rire que Frederica de Laguna exprime en ces termes « in fact one is ready to find anything funny when a Raven story is told »<sup>20</sup>.

#### NOTES

1. Fable IV, livre huitième, *Fables et Contes*, La Pléiade, Gallimard, 1991.
  2. Expression utilisée par GUUJAAW, l'actuel président du Conseil de la Nation Haida, dans son introduction au cycle de mythes recueillis par J. SWANTON, édités et traduits par J. ENRICO dans *Skidegate Haida Myths and Histories*, Queen Charlotte Islands Museum Press, 1995.
  3. VERNANT, J. P., « Le mythe au réfléchi », dans *Entre mythe et politique*, Seuil, 1996, p. 356.
  4. *Trickster* est un dérivé du mot *trick* qui rassemble trois usages correspondant aux principales caractéristiques de notre personnage : 1. La ruse qui a pour but d'obtenir quelque chose de quelqu'un ou de l'amener à accomplir un acte insensé. 2. Le truquage dans le sens où on parle d'une photo truquée. 3. Une manie, un tic. Claude Lévi-Strauss a choisi de traduire ce mot par celui de *décepteur*, car il contient le sens de déception — décevoir, ainsi que le sens que le mot décevoir tient du verbe latin *decipere* (latin tardif) : attraper, tromper, causer une déconvenue.
- 5 THOMPSON, St., *Tales of North American Indians*, Indiana University Press, 1996.

6. BOAS, F., « Tsimshian Mythology » 31st *ARBAE* (1909-1910), 1916.
7. SWANTON, J. R., *Haida Texts and Myths : Skidegate Dialect*, BAE 29, 1905.
8. Extrait du cycle de mythes Haida « Raven Who Kept Walking », p. 67-69.
9. OBERG, K., « Crime and Punishment in Tlingit Society », in Tom McFeat, *Indians of the North Pacific Coast*, Carleton University Press, 1995, p. 215-216.
10. HÉRITIER, F., « Fait-on rire les enfants en Afrique ? », *Bonjour Gâté*, E.S.F., 1987.
11. CLASTRES, P., « De quoi rient les Indiens ? », *La société contre l'État*, Minuit, 1974.
12. HOBBS, T., *De la nature humaine*, Actes Sud, (1650), 1997, p. 72-73.
13. POUILLON, J., *Le Cru et le su*, Le Seuil, 1993.
14. PIAGET, J., *La Formation du symbole chez l'enfant*, Delachaux et Niestlé, 1978, p. 301.
15. DUMÉZIL, G., *Loki*, Paris, Flammarion, p. 214-229.
16. BASTIDE, R., « Le rire et les courts circuits de la pensée », dans *Échanges et Communications, Mélanges offerts à C. Lévi-Strauss*, Mouton, 1970.
17. DE LAGUNA, F., *Under Mount Saint Elias : The History and Culture of the Yakutat Tlingit*, Smithsonian Contributions to Anthropology, 1973, p. 840.
18. C'est ce que nous rappelle B. KARSENTI dans *L'Homme total*, Paris, PUF, 1997, p. 332-355.
19. DE LAGUNA, F., *op. cit.*, p. 841.
20. DE LAGUNA, F., *ibid.*, p. 844.

#### RÉFÉRENCES INTERNET ET BIBLIOGRAPHIQUES

Pour une bibliographie consacrée à la figure du *trickster-culture hero*, voir D. HYMES et W. G. DOTY (Éds.), *Mythical Trickster Figures : Contour, Contexts and Criticism*, University of Alabama Press, 1993.

Pour une bibliographie complète relative aux sociétés de la Côte Nord-Ouest, élaborée par M. ANDERSON, voir : <http://vaughan.fac.unbc.ca/anderson>.