

DEUXIÈME PARTIE
LES PAROLES ET LEUR RELATION AUX IMAGES

7
**LES DEVISES
OU
UNE FORME DE COMMUNICATION AUDIOVISUELLE**

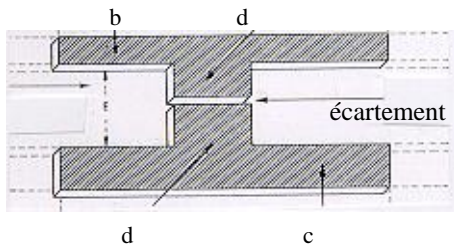
Lorsque plus haut¹ nous avons présenté en termes généraux les caractéristiques de ce jeu, nous avons signalé qu'au terme d'une mise, le vainqueur célébrait sa victoire en chantant ou récitant sur un ton de voix un peu spécial des formules plutôt courtes dont le contenu était en rapport avec le sujet gravé dans la pièce gagnante². C'était ainsi que dans le cadre de ce jeu l'être représenté graphiquement sur le jeton n'était pas identifié par son nom propre mais par sa devise, ce qui constitue une autre façon de nommer les personnes et les choses.

Disons donc pour l'instant que dans le jeu d'*abia*, les devises faisaient référence aux images gravées. Mais l'attribution de devises se fait aussi directement, sans la médiation de ce processus d'abstraction qu'est le graphisme. Les chants des oiseaux et les sons produits par d'autres animaux sont aussi «traduits» en mots et phrases qui souvent deviennent comme les devises de ces êtres de la création ou, si l'on veut, comme des énoncés à caractère poétique qui, d'une façon descriptive ou allégorique, font référence à certains de leurs traits les plus caractéristiques. Lorsqu'à minuit, on entend les cris du mammifère *Procavia dorsalis* appelé *nyok*, le père dira à son fils. «Tu entends ? C'est *nyok* qui dit «*mabed a yob, mabed a yob*» (je grimpe, je grimpe) alors qu'en fait, il est en train de descendre. Et s'il dit le contraire de ce qu'il fait c'est pour tromper son ennemi, le

¹ Cf. *supra* p. **ADAPTER**

² Le terme *mbende* avec lequel les *evuzok* désignent ces formules suggèrent les cris ou formules lancées par les chasseurs pour exciter les chiens

léopard”. C’est ainsi que les expressions «je grimpe, je grimpe» ou son contraire «je descends, je descends» sont devenues des figures rhétoriques (des périphrases littéraires) ou si l’on veut : une façon *économique* de se référer à ce mammifère. Si nous disons «économique», c’est parce que nous pensons au langage tambouriné qui est une forme particulière de langage utilisée pour transmettre des messages grâce aux sons que l’émetteur produit sur le tambour à bois appelé *nkul*.



- a. bouche du tambour (*anyu nkul*)
- b. lèvre supérieure (*eya a yob*)
- c. lèvre inférieure (*eya a si*)
- d. languettes médianes sup et inf. (*otad nkul*).



Ce langage se fonde dans la reproduction sonore des tons des mots que l’on obtient en frappant avec deux baguettes sur les lèvres de cet instrument. Celui-ci est fabriqué en évidant un tronçon du fût de l’arbre *ebe* ou *mbel*³. Son diamètre est variable. La longueur est de deux ou trois fois son diamètre. Pour jouer de cet instrument on le place dans une position horizontale près du sol, tout en plaçant vers le haut la fente longitudinale de six cm environ de largeur et qui se termine à cinq ou six cm des extrémités. C’est la bouche du tambour à bois.

C’est par cette ouverture que l’artisan évide progressivement le cœur du fût tout en veillant à ce qu’une des parois soit plus épaisse que l’autre. Vers le

³ Les arbres utilisés pour la fabrication de cet instrument sont le *Pterocarpus soyauxii* appelé *mbël*, et le *Cordia platyrsa* appelé *ebè* en ewondo (cf. Mallart : *Documents ethnobotaniques* [267] et [152], MRAC de Tervuren) . Il faut ajouter que les autres deux tambours en bois utilisés par les Beti sont le *ngòm* et le *mbè* qu’on utilise dans une position verticale ; ils sont évidés complètement, la partie supérieure étant recouverte d’un morceau de peau d’antilope.

milieu, deux languettes qui se détachent à angle droit viennent compléter les deux lèvres du tambour. La lèvre supérieure correspond à la paroi la plus épaisse et donne un son aigu ou ton haut (la «voix» dite «mâle»). La lèvre inférieure qui correspond à la paroi plus mince produit un son grave ou ton bas (la «voix» dite «femelle»). Les deux languettes servent à accorder le tambour au moment de la fabrication : comme le remarque Eno Belinga, il s'agit d'obtenir une tierce approximative (tierce majeure ou tierce mineure) en frappant l'une, puis l'autre languette.

D'après les ethnomusicologues et les différents auteurs⁴ qui ont étudié l'usage du tambour à bois *nkul* et que nous suivons dans ces lignes, cet instrument permet produire une gamme de sons assez large dominée par deux sons principaux distants d'une tierce. Le tambour à bois est frappé avec deux baguettes de bois. Le joueur frappe alternativement les deux lèvres au niveau des languettes, de temps en temps il touche les deux lèvres d'un seul coup pour produire un glissé caractéristique. Il faut rappeler que la langue des Beti, comme la plupart des langues bantoues, est une langue à tons. Chaque syllabe est affectée d'un ton (haut, bas, moyen...) dont le changement peut entraîner le changement du sens du mot. Pour transmettre un message tambouriné, l'émetteur frappe sur la lèvre supérieure s'il veut reproduire une syllabe avec un ton haut ou sur la lèvre inférieure s'il veut reproduire une syllabe avec un ton bas. D'après TSALA, deux coups simultanés sur les deux parois produisent le ton moyen. Une voyelle longue s'obtient par la répétition très rapide du même coup. D'après GUILLEMIN⁵, les tons ne sont pas reproduits librement, sans cadence : ils sont rythmés. C'est l'intensité des tons qui les ordonne en mesures, en neumes ou groupements d'un ou plusieurs tons. Grâce donc au rythme, deux phrases ayant la même structure tonale, mais d'intensité

⁴ CF. GRAFFIN, R. et PICHON, F., *Grammaire ewondo* (Paris, sd.) pp. 158-161 ; GUILLEMIN, L., Le tambour d'appel des Ewondo, *Bulletin de la Société d'Études Camerounaises*, 21-22 (1948, pp. 69-84 ; STOLL, A., *La tonétique des langues bantoues et semi.bantoues du Cameroun*, IFAN (1955), pp. 157-158 ; TSALA, Th., *Dictionnaire ewondo-français* (Lyon, s/d.), pp. 453-460 ; ALEXANDRE, P., *Langages tambourinés : une écriture sonore ?* », *Semiotica* (1989), pp. 273-281 ; ENO-BELIBNGA, *Littérature et musique populaire en Afrique noire* (Paris, Ed. Cuyas, 1965), pp. 187-203.

⁵ Op. cit.

différente, seront battues différemment. Le même auteur se pose alors la question : les Beti peuvent-ils tout dire sur le tambour ? Grâce au rythme des tons, répond GUILLEMIN, et théoriquement au moins, les Beti pourraient tout dire avec ce langage tambouriné car en fait il est impossible de trouver deux contextes de plusieurs phrases qui aient les tons rythmés de la même manière. Ceci dit, il peut toujours subsister une certaine ambiguïté dans la compréhension des messages puisque plusieurs mots peuvent avoir une même structure tonale. Pour résoudre cette difficulté, le récepteur, certes, tiendra compte du contexte dans lequel s'inscrit le message transmis, mais ceci peut ne pas suffire. C'est pour prévenir cette difficulté mais aussi peut-être pour donner à cette forme de langage une dimension poétique particulière que les Beti ont recours à la rhétorique. Le langage tambouriné, en effet, désigne les choses, les personnes et les actions les plus courantes par leur nom, mais aussi par des périphrases littéraires plus ou moins conventionnelles. Ainsi, pour parler du léopard, on dira «celui qui griffe et mord » ; le chien s'appellera «celui qui accourt au premier appel» ; le poisson «la petite chose salée» ; la femme «celle qui n'a pas de pénis»⁶. Plusieurs de ces périphrases sont devenues des proverbes, dictons ou devises. C'est le cas des *ndan*. Le *ndan* est un énoncé très concis sous forme de sentence qui, comme un nom propre, désigne une personne. En naissant, chaque enfant reçoit son *ndan* avec son nom. Plus tard, il peut en recevoir d'autres. Ces devises personnelles sont utilisées dans la vie courante et même parfois peuvent remplacer presque complètement le nom propre. Elles sont utilisées lorsqu'une personne veut transmettre un message tambouriné à une autre. Elles constituent aussi un recours littéraire pour les joueurs de la harpe-cithare *mvét* quand ils évoquent les héros de leurs récits épiques.

Dans le langage tambouriné, l'émetteur commence pour s'identifier en reproduisant les tons de sa devise personnelle ainsi que ceux de la devise du destinataire de son message. Cette technique, est aussi utilisée dans une autre forme de langage non tambouriné appelé *ekiga* : elle consiste à

⁶ Voir GUILLEMIN, op. cit. ; TSALA, op. cit. et ALEXANDRE, op. cit

reproduire avec une voix suraiguë les tons sans les mots en utilisant seulement la syllabe «ke» que l'on répète en lui accordant chaque fois le ton correspondant. On utilise cette forme de langage surtout pour appeler quelqu'un d'un champ à l'autre, lorsqu'on ne dispose pas d'un tambour d'appel ou que l'on ne sait pas s'en servir.

Quelques devises personnelles evuzok⁷

Mesina Françoise:

Aběh te asòlò ve?

Où se cache cette beauté?

Mekungu Marie:

Mětoa a si, bakě batugudu.

Je me tiens tranquille et ils murmurent contre moi.

Amugu Pierre, Amugu Thomas...

Těgě ai anamba.

Que personne ne me touche

Mbala Rose:

Wakě wawulu, ongawu ya okoba

Où tu aies, tu es condamné à la mort depuis toujours.

Owona Marcelin:

Avini adi tsit, adiñ adi bod mod binam e nye aně ntegan.

Il n'aime pas la viande, il n'aime que la chair humaine car ses extrémités sont plus tendres (dans le sens de: il aime faire la sorcellerie)

⁷

Cf. CD.ROM ci-joint, pages :

Mbang Christine:

Kelë nòh bisa a mañ
Aller chercher des marchandises à la mer

Kanga François:

Ngoge tégè nyeb esë
Toutes les soirées ne sont pas agréables.

Mimfumu Christine:

Angasò, angakë
Elle vient, elle s'en va

Ngono Grégoire:

Mod mfë mininga, mod mfë bikie.
La femme pour l'un, la dote pour l'autre.

Angono Marie-Bernardette:

Ngë abëh abò zag, ngë mënga dzai bemvoe.
Si la beauté pourrait être prêtée ce n'est pas que j'irai l'emprunter chez mes amis?

Si avec l'écriture phonétique, on est parvenu à fixer l'activité verbale en signes graphiques, avec le langage tambouriné, ces peuples bantous sont parvenus à traduire l'activité verbale en signes sonores instrumentaux et à utiliser les tons produits oralement comme seul moyens de reconnaissance du sens d'une phrase. Dans ces deux formes de communication, le conditionnement linguistique est cependant évident. C'est pour cette raison que Pierre Alexandre n'hésita pas à considérer le langage tambouriné comme une sorte d'*écriture sonore*.

C'est dans ce contexte plus général qu'il faut situer les devises que l'on donne aux objets, animaux, plantes et autres êtres de la création, gravés sur les jetons d'*abia*. Nous savons que certaines de ces devises sont utilisées comme des proverbes; d'autres traduisent les sons émis par des animaux en

paroles intelligibles par les humains; parfois ces dictons ou devises se bornent à reproduire les cris de certains animaux sous la forme d'onomatopées ou à transmettre la sensation que peuvent créer la chute d'un objet, la démarche d'un animal, un geste, un mouvement... moyennant le recours à des idéophones. Or, toutes ces formes d'expression sont susceptibles d'être traduites en sons instrumentaux grâce à l'art du langage tambouriné, c'est-à-dire à une technique qui permet de convertir certaines formes d'expression langagière en des éléments phoniques non verbaux. C'est pourquoi nous pensons que les devises attribuées aux choses représentées sur les jetons d'*abia* étaient susceptibles d'être utilisées dans le langage tambouriné, unissant ainsi dans une même production culturelle trois éléments qu'on pourrait considérer comme une forme complexe de communication ou si l'on veut comme une espèce de «*production multimedia*», selon l'expression à la mode, ou tout au moins «*audiovisuelle*». En effet, elle se caractérise a) par l'association d'un élément graphique et d'un élément oral plus ou moins conventionnel; b) par la possibilité qu'offre cette forme orale en rapport avec un graphisme de s'adapter à une forme sonore instrumentale, celle du langage tambouriné.

Afin de respecter, tout au moins symboliquement, l'association que les joueurs établissaient entre les représentations graphiques des jetons d'*abia* et leurs devises respectives, nous présenterons celles-ci dans la troisième partie de cette étude où nous examinerons les différents thèmes gravés dans la matière des jetons.

8
ENTRE L'ORALITÉ
ET L'ÉCRITURE

LES LIMITES D'UNE DICHOTOMIE
CONTESTABLE

Poussés par un souci de généraliser et d'établir des distinctions commodes entre les cultures, on a entendu ou lu que les sociétés africaines subsahariennes étaient des sociétés « agraphiques », c'est-à-dire se situant à l'opposé de celles qui utilisent l'écriture comme moyen de consigner et de transmettre la pensée ou plus précisément la parole.

En contrepartie, la parole et l'oralité ont été élevées à la dignité de « traits fondamentaux » des civilisations africaines. Inutile de rappeler que sous cette opération se cachent des postulats idéologiques, comme celui d'une infériorité des cultures africaines.

Les dictionnaires, suivant en ceci une terminologie médico-pathologique, définissent l'agraphie comme l'impossibilité de s'exprimer par écrit ou par des signes, cette impossibilité étant associée généralement à d'autres troubles moteurs comme l'aphasie. Sans vouloir en tirer la conclusion que les sociétés agraphiques seraient atteintes d'une sorte d'incapacité motrice collective, cette qualification pourrait conduire à penser que ces sociétés seraient privées non seulement d'un système d'écriture, mais aussi de toute autre forme d'expression graphique.

Face à de tels préjugés, qui relèvent du ethnocentrisme ordinaire, notre devoir d'ethnologue est de rappeler a) que des Africains ont inventé des systèmes originaux d'écriture (comme par exemple le sultan Njoya des Bamun à la fin du XIXe siècle) ; et b) qu'entre l'oralité et l'écriture, ou plus précisément aux marges de ces deux moyens de communication, l'Afrique a créé et développé plusieurs systèmes graphiques qui réclament des interprétations spécifiques. Ces systèmes sont autre chose que des

écritures; il est par conséquent exclu de les juger en fonction des principes qui gouvernent les diverses sortes d'écriture.

LES SYSTÈMES GRAPHIQUES AFRICAINS

Les pictogrammes, idéogrammes ou logogrammes qui forment les systèmes graphiques africains ont été créés indépendamment des systèmes de signes qui se proposent de représenter les paroles ou les sons du langage parlé. Tout en insistant sur le fait qu'en Afrique subsaharienne sont apparus quelques systèmes de cet ordre (écritures vai, masaba, bamun...), il faut reconnaître que beaucoup de systèmes graphiques africains répondent à d'autres exigences que celle de représenter linéairement la parole. Ces systèmes s'inscrivent dans des contextes sociaux et symboliques spécifiques tout en assumant des fonctions qu'on doit se garder de juger à la lumière d'un évolutionnisme vulgaire, comme des formes mineures de proto-écritures situées à mi-chemin entre l'oralité pure et l'écriture proprement dite (c'est-à-dire la nôtre, alphabétique). Qualifier d'agraphiques des sociétés qui n'ont pas développé de système d'écriture, c'est condamner tout procédé graphique à ne représenter que lettres et syllabes.

Cette autonomie des systèmes graphiques n'exclut pas l'existence de relations avec l'oralité voire avec les systèmes autochtones d'écriture lorsque ces derniers ont fait leur apparition, comme en Afrique occidentale, à l'intérieur du continent ou sur le Golfe de Guinée, où se trouvent des peuples aux riches traditions pictographiques. Ces traditions se manifestent singulièrement dans le cadre d'institutions religieuses ou initiatiques comme complément ou prolégomène d'un discours mythique, comme référence emblématique d'une réalité culturelle, comme support et moyen de pratiques divinatoires, ou tout simplement pour rehausser la beauté d'une personne ou d'un objet: le recours aux arts graphiques dans

un souci esthétique et ornemental est peut-être un des «universaux» de la culture matérielle.

Un des aspects de cette production graphique est le rôle assigné aux signes graphiques dans les conceptions mythiques touchant à la création de l'univers. Lorsque la création des êtres et des choses est pensée suivant les mêmes étapes qu'une production graphique, il est facile d'imaginer l'importance que peuvent prendre les systèmes pictographiques et idéographiques dans le vécu quotidien de ces mêmes sociétés. C'est le cas des Dogon du Mali étudiés de façon approfondie par plusieurs générations d'anthropologues⁸.

Le système graphique dogon

À l'origine, dit une des versions du mythe dogon de la Création, était Amma, Dieu, et il ne reposait sur rien. Les Dogon se représentaient graphiquement Amma comme un œuf ou une graine de céréale, mais fait de quatre parties bien collées qui étaient la préfiguration des quatre éléments : l'eau, l'air, le feu et la terre. L'œuf restait fermé et en dehors de lui-même rien d'autre n'existait. Comme le suggère bien son nom qui veut dire «tenir serré», Amma maintenait tout l'ensemble car il avait tracé lui-même le plan du monde et de son extension vers l'existence, car il avait dessiné l'univers avant de le créer. La matière du dessin était l'eau avec laquelle il traçait les figures dans l'espace. C'est ainsi que les Dogon considèrent l'œuf d'Amma comme le ventre de tous les signes du monde tout en le représentant avec une figure ovale contenant les signes graphiques primordiaux.

Le nombre de ces signes est de 266. La progression des êtres et des choses de l'univers vers l'existence est préfigurée non seulement par ces

⁸ Cfr. GRIAULE, M., *Masques dogons* (Institut d'ethnologie, Musée de l'Homme, 1938) ; GRIAULE, M. et DIETERLEN, G., *Le renard pâle* (Institut d'ethnologie, Paris, 1965) ; CALAME-GRIAULE, G., *Ethnologie et Langage : La parole chez les Dogon* (Paris, Gallimard, 1965)

266 signes et leur multiplication, mais aussi par la modification et la progression de la forme du signe original à caractère abstrait, jusqu'à son achèvement avec la réalisation de la chose concrète ou de l'être créé lui-même. C'est ainsi que la création est pensée comme l'accomplissement d'un *dessin* qui est à la fois la représentation d'une chose et la chose elle-même

Dans l'une des phases de ce processus de la création, Nnomo, l'Ancêtre mythique des hommes, et le Renard, son frère jumeau, principe du désordre, reçurent les grandes catégories de paroles qui établirent l'ordre et permirent le désordre dans l'univers. Presque toutes les catégories de paroles reçues par Nnomo, nous dit G. CALAME-GRIAULE, sont représentées plastiquement. Les dessins, les peintures ou les sculptures représentant ces paroles sont exécutées en des lieux très particuliers (dans le sanctuaire totémique, dans les parois de la maison du prêtre, dans les grottes où l'on pratique la circoncision, sous les rochers où l'on garde les masques...). Mais à toute parole ne correspond pas nécessairement une représentation graphique: il existe des exceptions. Les raisons invoquées sont diverses: manque d'un lieu approprié, l'inconvenance qu'il y aurait à représenter certaines paroles néfastes, la possibilité de remplacer une représentation graphique par un phénomène de la nature, un objet manufacturé, un jeu ou un acte rituel. «Quoi qu'il en soit, signale G. CALAME-GRIAULE, le répertoire des dessins et des figurations symboliques que nous donnons ci-dessous[dans le texte cité] nous paraît suffisant pour montrer comment les Dogon, après avoir classé en catégories rigoureuses tous les éléments de leur univers, éprouvent également le besoin de les «représenter» graphiquement, plastiquement et même, pourrait-on dire «dramatiquement»⁹.

Nous avons dit que d'après le mythe dogon de la Création, Amma, avant de donner la vie aux êtres de l'univers, les «dessina». Suivant le schéma de cette progression vers l'existence, la représentation graphique comprend quatre phases qui ne paraissent autres que les phases du devenir des

⁹ Cf. G.CALAME-GRIAULE, op. cit. p. 186

choses, tant au niveau mythique qu'au niveau réel, allant du plus abstrait au plus concret, du plus simple ou plus complexe, les premières comprenant déjà les éléments essentiels des dernières. C'est ainsi qu'est conçue la création, la gestation de l'être humain, la formation de la parole; et ce sont les mêmes phases qu'il convient de suivre dans la construction d'une maison ou la fabrication d'un objet. Évidemment ces mêmes règles président à la réalisation d'une représentation graphique pour elle-même. Ces étapes sont au nombre de quatre. La première consiste en esquisser d'une manière très sommaire une série de traits discontinus qui ne font qu'esquisser la forme définitive de la chose qu'on se propose représenter. Ces éléments graphiques reçoivent le nom de *bumo* littéralement «trace». Sur le plan mythique, le *bumo* correspond aux 266 signes primordiaux représentés dans l'œuf d'Amma. En ce qui concerne la «parole de la naissance de l'enfant» - pour prendre seulement cet exemple - ses représentations sont en rapport avec la conception et la grossesse. Probablement par pudeur, les Dogon ne dessinent pas le *bumo* qui serait l'élément graphique de cette première phase. Ce signe serait inscrit dans le sperme que l'homme introduit dans le ventre de la femme pour *dessiner* l'enfant.

Dans une production graphique, la deuxième phase qu'on désigne par le terme de *yala* -- littéralement «marque» -- consiste à produire un dessin plus détaillé que le *bumo*. Ce dessin est exécuté en pointillés pour rappeler que l'Ancêtre mythique Amma fait d'abord les «graines» des choses. Du point de vue mythique, le *yala* d'une chose est son commencement. La reproduction graphique de la «parole de la naissance de l'enfant» consiste en la production d'une figure en pointillé d'un enfant mâle. Cette figure est exécutée à l'extérieur du sanctuaire totémique près de la porte avec une bouillie de mil et de riz noir. Lors de la construction d'une maison, les pierres qu'on place aux angles afin de signaler la structure générale de la construction reçoivent également le nom de *yala*.




La troisième phase est appelée *tongu*. Elle consiste en un ensemble d'éléments graphiques généralement séparés que les Dogon considèrent

comme le schéma (ou l'écriture) de la chose représentée. Le graphisme comprend les lignes essentielles mais sans les détails. Le *tongu* de la «parole de la naissance d'un enfant» est l'image d'une femme enceinte que l'on exécute à l'extérieur de la maison des femmes menstruées. Cette figure est modelée en relief dans le crépi. Le *tongu* d'une maison en construction comprend l'ensemble des pierres placées entre les pierres angulaires afin d'indiquer les limites des murs.

La dernière phase consiste à faire le dessin de la chose représentée, le *toy* comme disent les Dogon, que n'est rien d'autre que la chose elle-même dans son accomplissement final. Ainsi par exemple, lorsqu'on aura fini de bâtir une maison, celle-ci sera considérée comme le «dessin» d'une construction et si l'on considère ceci du point de vue mythique, faire le «dessin» d'une chose n'est rien d'autre que faire ce qu'Amma avait dans sa pensée. Également, dans le processus de gestation d'un être humain, le nouveau-né sera considéré comme le *toy*, c'est-à-dire le dessin ou l'accomplissement de tout ce parcours. C'est pour cette raison que les Dogon disent que «le ventre de la femme a dessiné l'enfant».

Il paraît intéressant de souligner que le travail d'exécution des représentations graphiques des Dogon se fait à partir d'une vision abstraite ou synthétique des êtres de la Création, pour se convertir progressivement en une vision concrète et réaliste. C'est pour cette raison que MARCEL GRIAULE, en parlant des peintures des grottes du pays dogon, nous signale que les peintures en version *bumo* avaient une fonction nettement religieuse puisqu'elles étaient exécutées par les anciens, connaisseurs du sens mythique qu'ils imprimaient à leurs œuvres, ou bien par des personnes plus jeunes et peut-être plus habiles, mais réalisant ces œuvres sous la direction et le contrôle des premiers. La difficulté pour interpréter ces peintures procède justement de la recherche volontaire d'un certain schématisme, voire même d'un certain hermétisme. C'était peut-être la façon de s'exprimer des initiés qui cherchaient seulement à être compris par d'autres initiés ou par quelques cercles réduits de personnes. Les peintures en version *tongu* (et probablement aussi celles en version *toy*)

étaient par contre plus à la portée du commun; elles étaient les œuvres surtout de jeunes qui, retenus pour des raisons rituelles dans des grottes, passaient leur temps à repeindre ou à reproduire sans aucun souci religieux les peintures plus anciennes qui remplissaient ces sanctuaires naturels. L'importance dans cette société des représentations graphiques est un fait incontesté et la distinction établie par M. GRIAULE entre les peintures à caractère religieux exécutées par les anciens et celles à caractère plutôt ludique faites par les jeunes, ne fait que confirmer l'importance des pratiques graphiques dans cette culture. La liberté dont semblent jouir les plus jeunes peut être interprétée comme une opportunité qu'on leur accorde en vue de leur faciliter l'apprentissage de ces techniques.

Les représentations graphiques des Dogon ne constituent d'aucune façon une forme d'écriture. Elles ne doivent pas plus être considérées comme une forme de proto-écriture. Dans les étapes des processus d'où émergent finalement des écritures, on a constaté la transformation progressive d'un pictogramme en un logogramme, qui finalement devient la représentation graphique d'une forme linguistique. L'exemple classique est celui du pictogramme sumérien utilisé pour représenter un bœuf , pictogramme qui, avec l'introduction de la technique cunéiforme, devint , ce signe apparaissant comme une forme plus abstraite bien qu'on puisse encore reconnaître en lui la forme stylisée de la tête d'un bœuf. Ce signe graphique, se transforma plus tard en  à cause d'un changement de position dans la manière d'utiliser la tablette, tout en devenant en même temps la représentation de la forme linguistique /glu/ qui signifiait «bœuf». Dans cet exemple (et dans beaucoup d'autres comme celui de la transformation des pictogrammes chinois en les logogrammes actuels) on peut observer un processus d'abstraction : le signe perd progressivement sa dimension figurative. Dans le cas des Dogon, en revanche, le processus se déroule à l'envers : les quatre étapes signalées marquent la transformation progressive d'un signe abstrait (un idéogramme) en un autre plus figuratif qu'on pourrait considérer comme un pictogramme ou une icône, si nous acceptons la terminologie employée

par TUSON¹⁰. Le système graphique dogon s'inscrit, en effet, dans une autre logique. En aucun cas, sa fonction ne consiste à reproduire la séquence phonique du parler ordinaire: tout au contraire, cette logique graphique reproduit la marche vers l'existence des êtres de l'univers.

Les signes graphiques minyanka

Les recherches plus récentes de PHILIPPE JESPERS¹¹ sur le système graphique des Minyanka confirment et développent les recherches déjà classiques de l'école GRIAULE dans l'aire Mande de l'Afrique occidentale. De ces recherches, on pourrait déduire que dans ces sociétés la «raison graphique» précède la «raison mythique». La Genèse, célèbre mythe de l'Ancien Testament de la création de l'univers, expose qu'aux origines Dieu créa la lumière, le firmament, les eaux supérieures et les eaux inférieures... à partir «du rien» -- du néant, selon l'interprétation théologique -- que le texte biblique nomme d'une façon métaphorique avec les images du «désert», du «vide», des «ténèbres» et de l'«abîme». Dans la version des origines du monde selon le Nouveau Testament, Saint Jean écrit: «Au commencement était le Verbe, et le Verbe était avec Dieu, et le Verbe était Dieu...» D'après les mythes africains cités, ce n'est pas la parole – le Verbe – qui est à l'origine de tout, mais bien le dessin. Au commencement, Amma dessina d'une manière abstraite les choses du monde, qui firent leur apparition sous la forme de signes primordiaux. Mais ces singes demeuraient en Amma (Dieu) conçu comme un œuf ou comme le placenta originel de toutes ces créatures qui, dans leur progression vers l'existence, suivraient les mêmes phases qu'un artiste se doit de suivre dans ses productions graphiques. On pourrait dire que ces

¹⁰ TUSON, J., *La escritura. Una introducción a la cultura alfabética* (Octaedro, Barcelona, 1977)

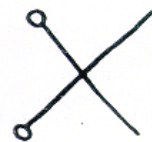
¹¹ JESPERS, PH., Signes graphiques minyanka in *Journak des Africanistes* (49. 1. 1979) pp. 71-

peuples africains pensent la création de l'univers comme celle d'une œuvre d'art.

Selon les Minyanka, le placenta est le lieu où s'inscrivent les 86 signes du commencement des choses. Ces signes graphiques ou idéogrammes des choses les plus anciennes du monde sont reproduits sur des tablettes en bois. De la même façon que les femmes du lignage ensevelissent rituellement, dans une jarre encastrée dans le sol, le placenta de la femme qui vient d'accoucher, les Minyanka encastrant la planchette des signes sous terre.

D'après JESPERS, la succession de ces signes inscrits dans ces planchettes suit l'ordre des événements mythiques comme la formation de deux premières générations d'ancêtres associées à la formation du ciel et la terre, la formation de la constellation d'Orion et de Vénus, témoins de ces ancêtres, la descente du Calao, l'oiseau céleste qui descendit sur terre en emportant avec lui le secret des signes de la création. L'arc de cercle de ce signe suggère le ventre dilaté de cet oiseau dans lequel il conserva ces signes avant de les communiquer aux hommes. Ces signes n'ont aucun rapport avec un système d'écriture, même idéographique. Les planchettes portant inscrite la liste de ces signes n'ont pas été confectionnées pour être lues ou pour faciliter la communication ou la diffusion d'une information donnée. Elles ont été confectionnées pour être cachées sous terre. Leur fonction ne consiste donc pas à traduire ou à faciliter le souvenir d'événements mythiques. Comme pour les Dogon, les signes minyanka font partie du mythe de la création des choses.

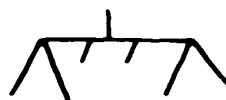
Signe représentant la première génération d'ancêtres



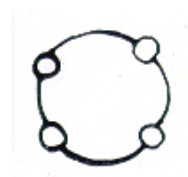
Signe représentant la deuxième génération des ancêtres mythiques



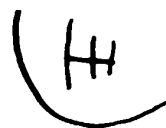
Signe représentant la constellation d'Orion associé à la vie et à la mort



Signe représentant Vénus ou l'épouse de la lune associée à la paix et à la fertilité



Signe représentant le Calao



C'est en tenant compte de ce contexte plus général des systèmes de signes africains qu'il faut envisager l'iconographie des jetons du jeu d'*abia* en la détachant des processus d'invention de l'écriture et en la considérant comme une forme indépendante de communication que sans aller jusqu'à la qualifier de «production multimédia», on nous accordera tout au moins qu'il s'agit d'une forme africaine authentique de communication audio-visuelle.

9
**PICTOGRAMMES
ET
IDÉOGRAMMES**

Pour approfondir notre questionnement sur le jeu des *abia*, il paraît nécessaire de préciser ces notions de pictogrammes et d'idéogrammes, qui ne sont banales qu'en apparence.

Certains auteurs comme TUSON¹² considèrent les pictogrammes comme des représentations iconographiques figuratives «linguistiquement conditionnées» puisqu'elles suggèrent d'une façon fixe et systématique une parole ou une expression donnée, tandis que les logogrammes, tout en conservant leur conditionnement linguistique, perdent leur dimension iconographique figurative pour adopter une expression graphique plus abstraite. Suivant ces définitions, ni les pictogrammes ni les logogrammes se caractériseraient par la représentation du caractère phonologique d'un mot ou d'une expression, c'est-à-dire un son ou l'association de quelques sons ou paroles. Selon cet auteur, seuls les signes graphiques, figuratifs ou non, qui permettent de fixer l'activité verbale, c'est-à-dire de représenter la production langagière constituent les éléments d'une écriture au sens propre du terme. Dans le cadre de cette typologie, les représentations non conditionnées linguistiquement seraient réduites à la condition d'icônes (simples représentations figuratives) ou à celle d'idéogrammes (représentations non figuratives). Suivant ces définitions, les signes des jetons d'*abia* ne constituent aucune forme d'écriture, ni pictographique ni logographique et moins encore phonologique.

En ce qui concerne le concept de signe pictographique, il faut dire que d'autres auteurs sont moins stricts et parlent d'écriture pictographique sans la conditionner linguistiquement. Il s'agit peut-être d'une simple nuance, mais nous pensons que dans ce domaine les nuances sont

¹² Op. Cit. p. 31

importantes. Jean Bottero¹³, par exemple, utilise le concept d'écriture pictographique lorsqu'il parle des origines de l'écriture cunéiforme. Cet auteur nous signale que les signes qui forment cette écriture désignaient en premier lieu ce qu'ils représentaient. Ces signes étaient des croquis ou des esquisses de choses parfaitement identifiables, parfois réduits à une forme très simple (le triangle représentant le pubis) ou exprimés par un symbole conventionnel. Une des caractéristiques de cette écriture pictographique, signale cet auteur, consistait en ce que chaque signe pouvait recevoir plusieurs interprétations en appliquant ainsi la tendance très marquée de ces peuples de la Mésopotamie de procéder par des associations de pensée. Cette particularité ne semble donc pas correspondre au principe établi par Tuson pour la définition de l'écriture, à savoir que chaque signe doit correspondre d'une façon fixe et systématique à un mot. Le croquis ou pictogramme d'une montagne pouvait signifier une «montagne» mais aussi un «pays étranger» puisque les montagnes montraient généralement les limites du monde habité. Le croquis d'une oreille signifiait certainement l'oreille, mais pouvait aussi signifier «écouter», «obéir», «apprendre», «savoir»... Une série d'autres associations pouvaient s'obtenir en combinant différents pictogrammes: le pictogramme de l'œil associé au pictogramme de l'eau représentait l'acte de pleurer. Ceci dit, JEAN BOTTERO n'hésite pas à considérer ces signes comme des pictogrammes tout en désignant l'ensemble comme une «écriture des choses», traduisant immédiatement une sorte de «vision brute» du monde et qui, comme telle, était à peu près totalement indépendante du langage parlé, puisque tous ces signes, simples ou composés, pouvaient être compris par des individus d'idiomes différents¹⁴. «En Mésopotamie, continue le même auteur, ces signes archaïques étaient évidemment épelés dans la langue locale, très vraisemblablement le Sumérien, et formaient de la sorte, indirectement, une *écriture de mots*».

¹³ Symptômes, signes, écritures, in *Divination et rationalité* (Paris, Seuil, 1974), pp. 70-200.

¹⁴ BOTTERO, Jean, *op. cit.* p. 155.

Un fait dont il faut tenir en compte afin de comprendre l'évolution de ces signes pictographiques en signes phonétiques, tout en libérant les signes de leur relation directe avec les choses représentées, c'est que la plupart des mots en sumérien étaient des monosyllabes. C'est donc ainsi que les Sumériens, 2.800 ans avant notre ère, entraient dans l'histoire grâce à l'invention d'une écriture syllabique. Ceci dit, il faut rappeler que pendant longtemps encore ces signes pictographiques continuèrent à représenter à la fois une chose et une syllabe. Le pictogramme «pied» par exemple, représentait «aller» ou «se tenir debout/immobile» ou «emporter», mais aussi les phonèmes *du*, *gub* et *toum*, lesquels, comme le signale BOTTERO¹⁵, répondaient à ces concepts en langue sumérienne.

¹⁵

Op. cit, p. 157

**LES SIGNES DES JETONS D'ABIA UNE FORME DE PROTO-
ÉCRITURE
OU UNE FORME INDÉPENDANTE DE MÉTALANGAGE
GRAPHIQUE?**

Dans le jeu d'*abia*, la proclamation solennelle des devises est un fait intéressant parce qu'il apparaît au moins comme une tentative d'allier l'image à la parole tout en faisant qu'entre la production graphique et la production phonique ou sonore s'établisse une relation de complémentarité, puisque l'une devient comme la glose ou l'exégèse de l'autre. Ce support oral – et parfois musical – d'une image présente un caractère descriptif, limité, certes, mais conventionnel, puisqu'il fonctionne comme un code qui permet d'évoquer les choses représentées sur les jetons. Le nombre théoriquement illimité, comme nous le verrons plus loin, des sujets gravés, transforme ce jeu en une espèce d'*encyclopédie* composée d'un nombre important d'images gravées accompagnées d'une «légende» (les devises) que les joueurs lançaient au vent, en criant ou en chantant, afin que le public puisse en saisir le sens et l'inscrire dans sa mémoire (fonction mnémotechnique), afin qu'il puisse apprendre à mettre en rapport ce que nous appellerions aujourd'hui le logotype des différents êtres de l'univers, avec un principe de définition ou de description transmis oralement.

Dès lors, la question qu'on peut se poser est la suivante : ces pictogrammes peuvent-ils être considérés comme les éléments précurseurs – peut-être stoppés par la colonisation – d'une sorte d'écriture, c'est-à-dire, d'une proto-écriture iconographique qui se caractériserait par l'emploi de signes pictographiques (figuratifs) et idéographiques (abstraites). Nous savons qu'entre les systèmes d'écriture proprement dits et les proto-écritures il y a plusieurs variantes. On pourrait penser que les gravures des

jetons d'*abia* en étaient une. Mais il faut dire dès maintenant que ces signes ne constituent pas un système phonétique, ni syllabique, ni logographique, ni même un système de séquences pictographiques comme il apparaît dans certaines formes de proto-écriture. Il se peut qu'ils aient une fonction mnémotechnique, mais nous ne croyons pas que cette fonction ait été présente dans l'intention des artistes lorsqu'ils fabriquaient ces jetons. Nous savons cependant que ces jetons pouvaient représenter des figures humaines, des objets et des scènes de la vie sociale, théoriquement au moins sans aucune limite en ce qui concerne le choix des sujets. Ce jeu devenait ainsi le point de rencontre de deux productions culturelles, l'une graphique, l'autre littéraire (orale et/ou musicale): les pictogrammes ou idéogrammes, d'un côté, et les devises, de l'autre. Seulement *a posteriori* cette coïncidence développerait la fonction mnémotechnique. Nous avons dit que les gravures ne correspondaient pas à des phonèmes, ni à des syllabes, ni même pas à des mots. Il s'agissait peut-être d'une *iconographie littéraire*: les pictogrammes et idéogrammes suggéraient en effet un texte oral plus ou moins fixé par la tradition en une ou plusieurs versions, mais toujours en rapport avec le sujet gravé; un texte qui pouvait être réduit par ailleurs à des sons instrumentaux qui reproduisaient des aspects strictement linguistiques: la structure tonale des mots et des phrases suivant les principes du langage tambouriné. Il est certain que, du point de vue cognitif, il existe une certaine analogie entre l'écriture phonologique et le langage tambouriné: l'une et l'autre traduisent d'une certaine manière l'acte de parler. L'écriture le traduit par des signes graphiques et visuels qui prennent en considération la matière phonique des paroles; le langage tambouriné de sa part traduit ce même acte de parler par des moyens sonores (et auditifs) qui prennent en considération la dimension tonale de cette matière phonique tout en s'adaptant ainsi à une des caractéristiques des langues bantoues. C'est en tenant compte de toutes ces données qu'il nous semble indispensable d'être très prudent lorsqu'on utilise le terme d'*écriture* pour se référer à l'iconographie des jetons d'*abia* ainsi qu'au langage tambouriné. L'expression *d'écriture sonore* utilisée

par Pierre Alexandre en se référant à cette forme de langage est suggestive mais contradictoire. En ce qui concerne les jetons d'*abia*, nous pensons qu'il serait beaucoup plus prudent de parler tout simplement d'une catégorie particulière de relations entre l'image et la parole, ou si l'on veut entre un énoncé graphique plus ou moins conventionnel et un énoncé linguistique exprimé sous la forme de périphrases aptes à être utilisés dans le langage tambouriné; ce langage traduisant acoustiquement le contenu d'un message qui fait référence au sujet gravé dans les jetons d'*abia*. Ainsi donc le conditionnement linguistique de cette forme de langage sonore apparaît associé seulement d'une façon indirecte aux pictogrammes et idéogrammes des jetons. En aucun cas, ils n'ont été pensés pour être la représentation graphique des sons ou des tons des mots, mais tout simplement des choses qui constituent l'univers. Ceci n'empêche pas qu'ils puissent être considérés comme des éléments d'un système plus complexe de *métalangage* indépendant de l'écriture phonologique. En résumant nous pourrions dire que ce système est formé des éléments suivants:

- a. un nombre indéterminé de pictogrammes et idéogrammes qui constituent une sorte d'*encyclopédie* graphique représentant les choses de ce monde, les unes indépendamment des autres;
- b. un corpus littéraire constitué des devises qui décrivent ou suggèrent les référents de ces pictogrammes et idéogrammes;
- c. enfin, une forme de communication tambourinée suivant laquelle ces référents iconographiques (a) sont désignés par ses devises (b) en accord avec les exigences d'un langage instrumental qui reproduit l'aspect tonal de la matière phonique de ces devises.

Cet ensemble prend forme dans le cadre d'un jeu qui, à partir d'une perspective symbolique, se propose (comme nous le verrons dans les pages suivantes) de représenter le passage de l'indifférenciation des choses à leur individualisation, tout en suggérant la dimension mythique de ce système

graphique: en effet, celui-ci apparaît comme l'expression du processus de création des êtres, plutôt que comme la manifestation d'une technique susceptible d'être considérée comme une forme de proto-écriture.

11
JEUX OUVERTS ET JEUX FERMÉS
OU
L'ART DE JOUER AVEC L'INFINI

Considérons maintenant un autre aspect du jeu. Nous avons dit que le nombre théoriquement illimité des thèmes gravés sur les jetons transformait ce jeu en une sorte d'*encyclopédie* faite d'images sculptées dans le noyau d'un fruit. Tout y est représenté: hommes, femmes, arbres, astres, oiseaux, poissons, reptiles, mammifères, instruments de musique, outils (pour le travail), armes, pirogues; des objets nouveaux comme des bicyclettes, fusils, montres... Aussi bien que des scènes de la vie quotidienne : la chasse, la pêche, le transport, la guerre, le repos, la danse, la vie sexuelle...

Ceci dit, en tenant compte du fait que les règles du jeu n'accordent d'autre valeur hormis celle fondée sur l'opposition «dos» et «ventre» des pièces, c'est-à-dire entre «pile» et «face», nous pourrions dire que chaque partie place les joueurs en face d'une diversité théoriquement illimitée de sujets qu'ils sélectionnent en toute liberté, suivant des critères d'ordre plutôt fonctionnel (le degré de courbure de la pièce) ou émotionnel (l'attachement à une figure dont le joueur pense qu'elle peut lui porter chance...). Les figures sont malgré tout un élément important, puisqu'elles seulement sont célébrées lorsque le joueur proclame la devise de l'objet gravé sur le jeton gagnant le coup tout en établissant une relation entre l'image et la parole.

À titre de comparaison, disons quelques mots sur nos jeux de cartes. Laissons de côté le problème des origines. À cet égard, notons seulement que la Chine et l'Inde possédaient leurs jeux de cartes bien avant qu'une chronique italienne du XIV s. (1359) ne mentionne un jeu appelé *naib* introduit par les Arabes. Ce qui nous semble important, c'est que dans toutes les variantes apparues à travers le temps et l'espace, les jeux de cartes s'inspirent toujours du même principe : recréer à partir d'un désordre initial que l'on obtient en mêlant les cartes, un microcosme suivant lequel on parvient à établir un certain ordre ou une certaine classification des choses de ce monde. Les premiers jeux de *naib(s)* introduits et adaptés en Europe consistaient en une sorte d'aide-mémoire d'un certain nombre de connaissances utiles. Ils étaient formés de cinquante unités organisées en cinq séries de dix cartes représentant la condition sociale, les muses, les sciences, les vertus et les planètes. La première série rendait compte des différentes conditions sociales : le mendiant, le serviteur, le courtisan, l'artisan, le commerçant, le gentilhomme, le docteur, le roi, l'empereur et le pape. Et évidemment, la valeur qu'on accordait à la carte représentant le mendiant n'était pas la même que celle de la carte représentant le pape. Ce même souci de vouloir transmettre une certaine image du monde ou de la société se trouvait aussi dans les jeux de cartes chinois appelés «mille fois dix mille cartes». L'ordre et la valeur de ses séries (cartes célestes, cartes de ce monde, points cardinaux, vertus humaines: bonté, ordre, justice et sagesse), se proposaient également de rendre l'image d'un microcosme emblématique inspiré des principes de la philosophie confucéenne. En Inde, l'iconographie des cartes représentait les dix incarnations successives de Vishnu. Ce jeu appelé *desavatara*, est pratiqué encore par les Hindous. Les cent vingt cartes dont il est formé offrent une grande diversité de symboles : la tortue, le poisson, la coquille, le lotus, l'arc, l'épée, l'éléphant, le singe, la vache... L'Inde a conservé un certain caractère rituel dans la manipulation des cartes. Ainsi la valeur des symboles change selon qu'on joue la nuit ou le jour. À partir de la tombée de la nuit, la plus

grande valeur est accordée à Krishna, tandis que pendant le jour, cette même valeur revient à la carte représentant Rama.

L'Occident ne pouvait pas incorporer aveuglement tous ces symboles venant d'ailleurs. Il devait inventer une classification adaptée à sa propre façon de concevoir le monde. Cette classification, suivant l'exemple des signes indiens et chinois, apporterait un certain témoignage concernant l'organisation hiérarchique de la société tout en rappelant quelques-unes des grandes valeurs de l'époque. L'invention de la xylographie et de l'imprimerie aida à diffuser les cartes et grâce aux images des différentes séries on diffusa également une certaine vision du monde et de la société. Mais dans les jeux de cartes il faut distinguer les enseignes des figures. Les enseignes sont les signes communs à chaque série. Ce sont les points de référence indispensables qui permettent de relier chaque carte à une des différentes séries tout en se rapportant ainsi à un certain ordre hiérarchique. Les premières cartes européennes comprenaient quatre enseignes: cœur, carreau, trèfle et pique. Bien que les interprétations diffèrent, on pense que ces enseignes sont les symboles des différentes armes qui constituaient le corps de l'armée royale (cavalerie, artillerie, infanterie et intendance). Si les enseignes sont restées presque toujours les mêmes, les figures en revanche (le roi, la dame, le cavalier, et le valet) ont continuellement varié. Sous la Révolution, Molière, La Fontaine, Rousseau et Voltaire occupent la figure du roi. Sous L'Empire, ces rois un peu douteux furent remplacés par Napoléon. Par ailleurs, les cartes burlesques, érotiques, religieuses et même en rapport avec un quelconque parti politique sont apparues.

Laissant de côté ces considérations¹⁶, ce qu'il nous intéresse de retenir ici, c'est que dans les jeux de cartes on trouve toujours un principe classificatoire qui organise le jeu et permet de distribuer les cartes et les réorganiser suivant l'ordre préétabli d'un certain nombre de séries, chaque série comprenant à son tour un nombre déterminé de figures ou de

¹⁶ Pour plus de renseignements voir JEAN-MICHEL VARENNE et ZÉRO BIANU, *L'esprit des jeux* (Paris, Albin Michel, 1990) que nous avons suivi dans ces paragraphes.

symboles qui se voient affectées, suivant les règles du jeu, d'une valeur précise. Ainsi donc, il est légitime d'affirmer que dans les jeux de cartes, le nombre d'enseignes, séries, figures et valeurs est préalablement *fermé*. Personne ne peut le modifier.

À la différence donc de nos jeux de cartes, ou d'autres jeux comme celui des échecs, les jetons du jeu d'*abia* ne suivent aucun ordre séquentiel comme celui apparaissant dans les enseignes (cœur, carreau...), ni ne rappellent un ordre hiérarchique (roi, reine...), ni ne suggèrent le schéma d'un ordre social (clergé, noblesse...). Le jeu d'*abia* ne se propose pas recréer un ordre reflétant celui de la société ou du monde. Les figures du jeu d'*abia* ne répondent à aucune classification en dehors de celle, aléatoire, qui engendre le hasard suivant le principe de «pile ou face». Ainsi donc les figures gravées sur les jetons d'*abia* sont entièrement gratuites: elles n'interviennent en rien dans la recreation d'un ordre hiérarchique, ni ne sont affectées d'aucune valeur apte à déterminer le jeton gagnant. On pourrait donc pratiquer ce jeu avec des jetons entièrement nus, sans aucune gravure. La texture naturelle de ces jetons aurait suffi à distinguer l'intérieur et l'extérieur du noyau du fruit et, en conséquence, à déterminer le «ventre» et le «dos» c'est-à-dire le «pile» et le «face» de ces jetons.

On peut alors se demander si ce manque apparent d'ordre et d'intention classificatoire entre les figures de ce jeu ne traduit pas, symboliquement, une sorte de vide ou de chaos qui laisse tout l'enjeu au hasard d'un pile ou face. Dans les jeux de cartes, le hasard doit se soumettre (en quelque sorte) à une logique préétablie. Dans le jeu d'*abia*, en revanche, on serait conduit à affirmer que cette logique est inexistante. Nous ne pensons pas qu'il en soit ainsi. Nous croyons que derrière ce désordre apparent se cache un principe d'ordre symbolique. Ce qui se passe, c'est que ce principe ne cherche pas à établir une classification donnée entre les figures des jetons, mais à mettre en forme une phase préalable à toute tentative classificatoire: celle qui consiste à différencier et à individualiser les êtres de ce monde. En effet, les habitants de ces clairières camerounaises affirment, lorsqu'ils

parlent de certains êtres indifférenciés, qu'ils n'ont ni «dos» ni «ventre». C'est le cas de l'*evu* qui est considéré comme le principe de la magie et de la sorcellerie et que nous avons étudié dans un livre intitulé précisément «*Ni dos ni ventre*» (Mallart : 1981). Dans ses origines mythiques, en effet, *evu* est pensé comme un être *indifférencié*, dépourvu de dos et de ventre, c'est-à-dire comme un être informe. Lorsque les Beti affirment que l'*evu n'a ni dos ni ventre*, ils veulent signaler qu'il n'est ni mâle ni femelle, ni grand ni petit, ni fort ni faible, ni bon ni mauvais, qu'il n'est rien de tout cela, mais que potentiellement il est tout cela à la fois.

Lorsque dans le jeu d'*abia* le hasard sélectionne les figures suivant la simple opposition entre le «dos» et le «ventre», nous pourrions dire que se produit symboliquement le passage de l'indifférenciation à la différenciation, de la masse informe de l'univers dans ses origines au monde commun dans lequel les choses sont ce qu'elles sont: dos ou ventre, mâle ou femelle, terre ou ciel, antilope, léopard, singe... ou oiseau. C'est peut-être pour cette raison que, dans leurs chants de victoire, les joueurs célèbrent l'apparition des choses dans ce monde tout en leur donnant un nom sous la forme d'une devise, à l'instar de plusieurs mythes de création¹⁷. Et ceci avant même qu'on procède à leur classification. Le jeu d'*abia* est la représentation d'un mythe sous la forme d'un jeu de hasard : une manière d'exprimer que le processus d'individualisation des êtres est le résultat d'une formidable combinatoire entre *le hasard et la nécessité*... Car jouer entre le hasard et la nécessité c'est un peu comme faire l'amour... En effet, suivant la théorie *evuzok* sur la conception et la gestation des êtres humains, l'acte géniteur relève de ces processus d'individuation qui gouvernent le cours du monde, des êtres et des choses, depuis leurs origines mythiques jusque dans l'existence réelle de leur vécu quotidien.

¹⁷ Cf. par exemple, Gen. I, 5, 8, 10...

