

Médecine et imaginaire en Mélanésie  
Prolégomènes à une étude comparée  
des imaginaires antiques et mélanésien

Juliette Thomas Lasnel

Louvain-la-Neuve, le 26 juin 2018

[Extrait des [Folia Electronica Classica](#), t. 35, janvier-juin 2018]

**Médecine et imaginaire en Mélanésie**  
**Prolégomènes à une étude comparée**  
**des imaginaires antiques et mélanésiens**

par

**Juliette Thomas Lasnel**

<[juliettedenoumea@yahoo.fr](mailto:juliettedenoumea@yahoo.fr)>

*« Les plantes, disent les vieux, n'ont pas de vertus propres ; elles ne sont que le matériel symbolique sur lequel l'officiant prononce les paroles sacrées qui leur permettront de véhiculer la puissance de l'ancêtre ».*

*Jean Marie Tjibaou<sup>1</sup>*

Cet article sur la médecine mélanésienne se situe dans le cadre d'une thèse à l'UCL, dirigée par le professeur Alain Meurant, spécialiste des jumeaux dans l'Antiquité et intitulée : « Les figures du double dans les imaginaires mélanésien et gréco-romain : mythes et objets. » Lors d'un séminaire inter académique « Imaginaire historiques, imaginaires mythiques » à Lille dirigé par Sébastien Barbara en juin 2017, le professeur Michel Mazoyer a présenté une intéressante conférence sur la médecine chez les Hittites. Un échange fructueux mettant en parallèle la pensée mythique des Mélanésiens et les pratiques médicales dans l'Antiquité en a découlé et c'est ainsi que cet article est né.

Cette réflexion s'inscrit dans le cadre de la méthodologie que je cherche à mettre en place et qui s'appuie sur les recherches de Gilbert Durand concernant les structures anthropologiques de l'imaginaire. Mon but est de montrer que les pensées mythiques de ces deux civilisations, mélanésienne (Vanuatu, Nouvelle-Calédonie, Iles Salomon et Papouasie-Nouvelle-Guinée) et gréco-romaine, se rejoignent en bien des points. Dans le monde mélanésien, tout est lié, tout est en relation, c'est pourquoi il paraît particulièrement pertinent d'appliquer la notion d'« imaginaire » à la civilisation mélanésienne. Si l'on définit l'imaginaire comme les dynamismes organisateurs des

---

<sup>1</sup> Jean Marie Tjibaou, « Recherche d'identité mélanésienne et société traditionnelle », *Journal de la Société des Océanistes*, Tome XXXII, n°53, 1976, p 284.

différentes instances de notre psyché (dont la logique rationnelle fait partie), l'imaginaire gréco-romain a en commun avec l'imaginaire mélanésien –et à la différence de l'imaginaire occidental moderne – de fonctionner plutôt en mode fusionnel (régime nocturne mystique de Durand) qu'en mode oppositionnel (régime diurne de Durand). Donc, chez les Grecs et les Romains, comme chez les Mélanésiens, la vie est perçue dans un cosmos où tout est relié, et la maladie ou la mort s'inscrivent dans une continuité, et non pas dans une rupture.

Rapprocher deux civilisations aussi différentes peut de prime abord surprendre : les Grecs et les Romains, considérés comme les civilisations « fondatrices » de notre monde occidental ont fait l'objet de nombreuses études. Au contraire, la civilisation mélanésienne, de tradition orale, fait l'objet d'études plus récentes. Les imaginaires de ces peuples pourraient sembler très éloignés, mais le but de ma recherche est justement de montrer la richesse d'un tel rapprochement. Chaque monde éclaire l'autre d'une lumière nouvelle. On découvre des convergences intéressantes, voire étonnantes, en particulier à travers le fait que nous avons affaire à deux structures de pensée traditionnelles (au moins dans la pensée des origines, pour les Grecs puis les Romains), et à deux civilisations polythéistes et panthéistes.

D'autre part, dans l'Antiquité et chez les Mélanésiens, la notion d'individu n'existe pas complètement au sens moderne où nous l'entendons de nos jours. Chez un Grec, coexistent une tête rationnelle (logique, proche de la pensée philosophique) et une tête mythologique (issue de la pensée traditionnelle des origines). Le « Grec à deux têtes » de l'époque classique, selon l'expression de Marcel Detienne, peut penser à la fois le monde rationnellement et mythiquement, car il considère qu'une seule explication est insuffisante pour rendre compte de la complexité du monde. Par conséquent, comme le dit Vernant, il existe, chez les Grecs archaïques et classiques, un « moi » qui est orienté vers le dehors et non vers le dedans. Ou mieux - car, avec cette terminologie, les notions de "dehors" et de "dedans" sont spatialisées dans un contexte d'opposition, donc sur un même plan -, il existe dans la conscience des Grecs le sentiment d'être dans un ensemble qui les englobe et dont ils participent (c'est la définition d'un système holistique), plutôt que d'être un élément autonome et indépendant à l'intérieur d'un ensemble. L'homme grec est d'abord un « citoyen » au sein de la « Cité », une abeille dans la ruche. Pour un Grec, comme le précise Jean Pierre Vernant dans *L'Individu, la mort, l'amour*, « le sujet ne constitue pas un monde intérieur clos, dans lequel il doit pénétrer pour se retrouver ou plutôt se découvrir. Le sujet est extraverti...l'individu pour s'appréhender regarde vers l'ailleurs, au dehors...la conscience de soi est l'appréhension en soi d'un "il", pas encore d'un "je". ». Cependant, dans l'Antiquité, chez les Grecs comme chez les Romains, plus on avance dans le temps, plus la pensée mythique cède le pas à la logique, sans pour autant qu'elle disparaisse. Ce qui nous intéresse justement ici, c'est la pérennité de cette pensée traditionnelle, en parallèle avec la pensée mythique mélanésienne. En effet,

chez les Mélanésiens, la notion de « personne » n'est envisageable qu'au sein d'une communauté. On agit dans la lignée des Ancêtres. Pourtant, et sans que cela ne soit en rien contradictoire, en Mélanésie, les personnes peuvent être parfaitement « individualisées » sans pour autant être « individualistes », à la limite près que chacune de leurs actions a des effets sur l'ensemble du clan, de manière visible et invisible.

Cet article, dont la seule ambition est de faire connaître les particularités de la pensée mythique mélanésienne dans le cadre limité de la médecine, n'est donc que le début modeste d'un rapprochement plus large entre les imaginaires gréco-romain et mélanésien.

\*

Dans la civilisation mélanésienne, qui rassemble les aires géographiques des Iles Salomon, du Vanuatu, des Iles Fidji, de la Nouvelle Calédonie et de la Papouasie Nouvelle-Guinée, le rapport au corps implique une conception de la médecine qui réunit et mélange une approche « rationnelle » et une approche « magique », selon nos critères occidentaux. Quoique variables dans les détails d'une aire géographique à l'autre, il subsiste un point commun : chez les Mélanésiens, il n'existe pas de morts ou de maladies « naturelles », elles sont toutes la conséquence, le « symptôme » d'un déséquilibre de l'ordre social, naturel et cosmique, déséquilibre qu'il s'agit d'identifier et de réparer, sous peine de voir l'état de santé du malade s'aggraver, parfois jusqu'à la mort. Dans le monde mélanésien, tout est lié, tout est en relation, il n'est donc pas pertinent de séparer le physique du spirituel, le « rationnel » du « magique », et tout isolement est synonyme de mort.

C'est pourquoi il paraît pertinent d'appliquer la notion d'« imaginaire » à la civilisation mélanésienne. Si on entend l'imaginaire comme les dynamismes organisateurs des différentes instances de notre psyché (dont la logique rationnelle fait partie), parler d'un imaginaire mélanésien de la maladie permet justement de prendre en compte sans les séparer, comme une globalité, des éléments en apparence contradictoires.

Comprendre l'imaginaire mélanésien de la maladie et ses structures, implique de concevoir l'univers comme un tout constamment en interaction, notamment dans trois domaines : le domaine de la guerre, celui de la maladie et celui de la mort (lié aux esprits et à l'autre monde).

Le présent développement n'a pas l'ambition d'être exhaustif. L'aire géographique mélanésienne nous l'avons dit est très vaste et extrêmement variée. Nous nous

contenterons d'évoquer les cas de la Nouvelle Calédonie et de la Papouasie Nouvelle-Guinée. Mais là aussi, chaque région, chaque aire linguistique comporte des spécificités (la Nouvelle Calédonie par exemple est riche de quarante langues et dialectes). En raison du peu d'études ethnologiques existantes sur la notion de maladie chez les kanak<sup>2</sup> de Nouvelle Calédonie, nous nous concentrerons sur la Province Nord de la Grande Terre (région Centre-Nord), c'est-à-dire les grandes aires coutumières et linguistiques *a'jië* et *paicî*. En ce qui concerne la Papouasie Nouvelle Guinée, nous nous appuyerons sur des études menées chez les Ankave-Anga près du Golfe de Papouasie, dans la partie indépendante de la Papouasie Nouvelle Guinée actuelle.

## **1. Origines et « types » de maladies :**

### ***Pourquoi tombe-t-on malade ?***

Chez les kanak de Nouvelle Calédonie, le corps est le « support » de l'individu naturel, (le « qui vivant », « corps »), qui n'existe que dans la relation familiale et sociale qu'il a avec quelqu'un d'autre (un enfant à venir pour une femme, un oncle utérin, un clan...), et non comme une subjectivité. Le corps est un objet social. En *a'jië* comme en *paicî*, on utilise le même mot (*moru* en *a'jië* et *wâro* en *paicî*) pour désigner la vie, la guérison et la descendance. Un kanak se situe toujours dans une généalogie qui remonte aux ancêtres mythiques (le *nyämânyä*, les « vraies personnes », les personnes du commencement). Dans ce lignage dont il fait partie et dont il est lui-même une étape, se trouvent donc les esprits des ancêtres morts, les grands ancêtres mythiques (animaux ou atmosphériques) protecteurs du clan (les « Totems » ou gardiens), les « petites personnes » (l'équivalent de nos lutins, *U* pour les femmes et *Kavere* pour les hommes). Tous ces ancêtres lèguent à leurs descendants des pouvoirs qui peuvent servir à agresser ou protéger et soigner. La maladie (qu'il s'agisse de la déclencher ou de la guérir) est donc avant tout liée à la connaissance précise de son lignage.

Face à la souffrance du corps, (en tant que *soma*, corps physique, et que *psyché*, souffle, âme qui anime le corps), les kanak ne se reconnaissent pas dans le concept occidental de maladie, qui s'applique à l'état physiologique des organes. Le bien-être est lié à la notion, fragile, d'équilibre, dans un sens pratiquement cosmique. L'adjectif « bien » que nous-autres occidentaux rattachons à la notion de « santé » (*pèii* en *a'jië* et *mâgê* en *paicî*) s'emploie également dans ces langues pour désigner la société et le

---

<sup>2</sup> Nous utiliserons dans cet article la graphie néologique « kanak », postérieure à 1984, invariable et sans majuscule.

climat. Pour les Mélanésiens, la maladie est un signe de déséquilibre, qui touche moins l'individu que l'être social qu'il représente en interaction avec ces différents milieux : corps, société, monde. La maladie n'est pas une affaire privée, car l'individu ne vaut qu'à l'intérieur des relations sociales dans lesquelles il évolue (espace, monde interne et externe, temporalité, ancêtres et vivants). Si nous considérons que chez les kanak la médecine se définit comme une description permettant de comprendre les rapports de l'être au monde, nous sommes forcés de constater que des éléments que la pensée occidentale juge disparates sont parfaitement et « logiquement » articulés. Par exemple, la perte de cheveux, des démangeaisons, un délire agité où la personne se déshabille, la perte d'un objet, la disparition d'une personne en forêt, une maladie des cannes à sucre feront partie d'un même tableau clinique, seront pris comme un tout cohérent et demanderont l'intervention d'un même thérapeute. Ces éléments apparemment distincts sont tous la manifestation, le signe de l'ordre ancestral. Les kanak cherchent l'origine des maladies dans les relations que les personnes humaines entretiennent avec le monde en général. Il est intéressant de remarquer au passage que la médecine occidentale tend à reconnaître de plus en plus l'influence des facteurs psychosociaux (le « stress ») sur les maladies (et pas seulement les maladies mentales...).

Une des conséquences chez les kanak, est que, du coup, la maladie n'est pas vécue comme un problème privé, mais comme une affaire collective, qui touche la famille, le clan et les alliés. On doit veiller le malade et ne jamais le laisser seul, cela fait partie de la thérapie. L'isoler, c'est le condamner à mort. Mettre quelqu'un en quarantaine est impensable chez les Mélanésiens.

Chez les Ankave-Anga près du Golfe de Papouasie, les récits des origines (« les paroles souches ») mettant en scène la « parole des aïeux », désignent les *ombo'* comme responsables de la plupart des maladies. Les *ombo'* sont des esprits particulièrement nuisibles et cruels, et qui plus est, cannibales. Leur but est de détruire le corps d'une victime de l'intérieur, pour le faire mourir et ensuite se délecter de son cadavre, au cours d'un sabbat qui n'est pas sans rappeler le sabbat moyenâgeux de nos sorcières. Tous les jours, dans leur quotidien les Ankave luttent contre ces esprits, qui peuvent se glisser dans le corps d'êtres vivants. Dès qu'il est fait cas d'un décès suspect ou d'une maladie persistante, les *ombo'* sont suspectés, ce qui provoque la fuite des proches de la victime. Etre heureux pour un Ankave-Anga, consiste à vivre loin des auteurs de maladie, entre gens de confiance. Les *ombo'* ne sont pas les seuls suspects : les sorciers *ayao'*, aussi vieux que le monde, maîtrisent la magie noire et sont très dangereux. Les seuls à pouvoir enrayer ces désordres sont les guérisseurs *kwora'* qui sifflent du soir au matin pour éloigner ces nuisibles qu'ils peuvent détecter grâce à leur double vue.

## **Quelles maladies ?**

Chez les kanak, on distingue les « maladies d'aujourd'hui », ou « maladies des blancs » (appelées aussi « maladies du docteur » ou « maladies du dispensaire ») et les « maladies d'autrefois » (déjà connues dans la période pré-coloniale). Cette classification renvoie à une conception du soin et de la guérison qui n'a rien à voir avec une classification des différents types de maladies.

### Les maladies « d'autrefois » :

Dans les « maladies d'autrefois », il y a trois catégories :

— Dans un premier temps, **les « vraies maladies »** dont la cause provient d'éléments naturels : accident climatique, faute de nutrition ou rapport sexuel interdit. La cause de la maladie est la rupture d'équilibre entre l'homme et la nature. Elles sont bénignes, même si elles fragilisent le patient. Ces maladies sont liés à des « oppositions » qui s'appliquent au corps et à la maladie, et plus largement à l'environnement en général.

La première « opposition » (qui dans le contexte de cet imaginaire devient ici une complémentarité) concerne **la sécheresse et l'humidité**. Au sec sont associés l'homme, l'igname, le bananier autochtone, le soleil, le feu les nourritures grillées et de couleur rouge. A l'humide sont rapportés la femme, le taro, la canne à sucre, la lune, l'eau, la cuisson bouillie et la couleur noire. Pour rétablir l'équilibre sec/humide, on utilise la loi des contraires. Les affections sèches, par exemple se soignent par un apport d'humidité. Une personne maigre « sèche » est en mauvaise santé, contrairement à une personne dont la peau est « luisante ».

La deuxième « opposition » concerne **le dedans et le dehors** : la gravité d'une maladie dépend du rapport établi entre la surface et la profondeur du corps. La peau est assimilée à l'écorce et le squelette au tronc d'arbre, deux contenant, tandis que les organes sont considérés comme des contenus et les fluides corporels comparés à la sève. Dans le vocabulaire anatomique, les substances corporelles humaines prolongent les éléments naturels ambiants. Ce qui est « dedans » inquiète bien plus que ce qui est « dehors ».

— Puis il y a les « **maladies dues aux ancêtres** », dont la cause est sociale. Si les vivants transgressent les normes, les ancêtres leur envoient des maladies pour les inciter à réfléchir et à réparer leurs erreurs. Elles sont parfois précédées de rêves prémonitoires. Ce sont des avertissements ou des punitions de comportements socialement transgressifs (mauvais entretien des cimetières, manquements à l'égard

des oncles maternels, médisances). Les maladies peuvent atteindre n'importe qui au sein du groupe qui contient le coupable. La faute commise doit être réparée d'une manière ou d'une autre. Même la médisance la plus banale peut s'avérer dangereuse et exposer son auteur au courroux des ancêtres. Il aura des panaris et dira qu'il a été piqué par la « sagaie des esprits ancestraux ». A défaut de réparation, les fautes commises par les pères retomberont sur les fils. Les ancêtres retireront leur protection au lignage, ce qui se traduira par des tares physiques et psychiques qui se transmettront de génération en génération. Le dénouement le plus tragique de ces destins est l'extinction du nom, ce qui équivaut à une mort sociale. De même, le « totem » peut marquer de manière spécifique son lignage par certaines maladies : un enfant naîtra avec un sixième doigt si son totem est le lézard, la prédisposition à certains troubles comme la colère furieuse pour ceux qui se réclament du clan des *U*. L'hérédité ici n'est pas génétique, mais d'une certaine manière mythique.

Les mythes racontent la lutte des forces ancestrales entre elles. Il ne faut donc pas s'étonner que la terminologie médicale soit dominée par un vocabulaire de la violence guerrière. Les forces ancestrales se battent à l'intérieur de la personne malade. Les responsables de la maladie, c'est-à-dire les forces ancestrales et les hommes qui les manipulent, sont qualifiés d'anthropophages et d'assassins. Ce sont ceux qui « tuent en assommant avec une massue » qui « mangent les gens », qui « piquent les gens pour les tuer ». L'abandon des guerres tribales et la pacification coloniale n'ont pas fait disparaître la lutte magique. Au contraire, c'est tout ce qu'il reste d'un système où la guerre et l'anthropophagie étaient le fondement de la société. Les ennemis, qu'on ne peut plus tuer et manger, sont décimés par des maladies et des catastrophes pseudo-naturelles. En 1912, l'épidémie de peste n'a pas été interprétée comme une maladie mais comme l'attaque foudroyante du lézard : « Voilà la maladie en question, la peste, ce n'est pas la peste. Voilà ce que tu demandes : ce n'est pas la peste mais c'est la guerre du lézard. C'est la peste pour les Blancs, mais c'est le lézard qui guerroye. »<sup>3</sup>. Les conceptions kanak du malheur affirment qu'il n'y a pas de « hasard » (le mot n'existe pas), mais des coupables qu'il faut démasquer.

Enfin, les « **maladies provoquées intentionnellement** » ou « **maladies fabriquées** » sont la conséquence de jalousies plus individualisées, de rivalités ou de compétitions, qui deviennent des actes de sorcellerie. Il y aurait donc les personnes qui détiennent les pouvoirs ancestraux, qui peuvent attaquer et détruire, mais aussi soigner, alors que les sorciers eux, cherchent uniquement à nuire. Très souvent, la maladie est provoquée par des paroles proférées : « l'esprit de la malédiction ». Les paroles sont désignées par « la salive de untel » et provoquent une douleur pareille à la piqûre d'une aiguille. Si ce sont les oncles utérins qui la profèrent, l'issue est fatale, c'est

---

<sup>3</sup> Témoignage de Marthe Marârhëë-Gowé, née Rheyii, Wêêji, le 19 janvier 1992, in Christine Salomon, *Savoirs et pouvoirs thérapeutiques kanaks*, Paris, PUF Ethnologies, 2000, p 83.

l'équivalent d'une condamnation à mort, c'est « parler pour ensevelir ». Les oncles annulent la bénédiction et les gestes faits à la naissance de leur neveu ou nièce. Ils peuvent maudire par des paroles ou retourner tête vers le bas la plante symbole de vie qui avait été apportée. Le geste est aussi important que la parole : hausser le ton et menacer de l'index pointé est aussi dangereux que maudire en paroles. Gestes hostiles et insultes faisaient partie également autrefois de l'arsenal de guerre. La malédiction s'accompagne de paroles adressées à la divinité du clan et aux ancêtres et de sacrifices en échange de quoi on demande aux esprits d'intervenir. La plupart du temps, on formule des prières et des invocations dans la vapeur qui s'élève d'une marmite réservée à cet effet, dans un lieu tenu secret par celui qui effectue le rite. Parfois, on casse une noix de coco en récitant des incantations. Dans tous les cas, seuls des initiés sont capables d'officier.

Parfois on envoie à la victime un *dooki* appelé aussi *boucan*, un petit paquet contenant des débris corporels de la personne et qui rend la victime très malade. Il semble être une représentation à peine transformée des pouvoirs ancestraux guerriers. Il est aussi présenté comme un esprit assoiffé de sang, en quoi il rejoint la « pierre de guerre » dont le détenteur devait sans cesse assurer de l'alimenter en chair fraîche (surtout le cœur d'un humain) sous peine de voir les pouvoirs de la pierre se retourner contre lui et le dévorer. Le *dooki* montre bien que la médecine kanak n'est pas un système figé, mais évolue avec l'histoire.

Dans les maladies provoquées autres que le *dooki*, on trouve trois maladies qui portent le nom de l'instrument utilisé, et qui sont en lien direct avec le vocabulaire guerrier : la pierre (qui écrase, empêche de respirer ou noie, provoque une douleur pesante), la corde (qui attache et étouffe, ou provoque une douleur étouffante) et la sagaie (qui transperce, et provoque une douleur brûlante de type inflammatoire).

Un même symptôme peut rentrer dans plusieurs catégories de maladies. Tout est affaire d'interprétation. A part pour les « maladies vraies » dont la cause est naturelle, la plupart des autres maladies provient d'une cause sociale. Le malade va en chercher la cause dans l'histoire du clan et de ses alliances, parfois plusieurs générations en arrière.

Comme chez les kanak, pour les Ankave de Papouasie Nouvelle-Guinée, le malheur est lié à la guerre, la maladie, les accidents et les deuils. Depuis que la colonisation a empêché les peuples de se faire la guerre, les vengeances passent désormais par le trouble de la santé d'autrui. Les malheurs, *sipi*, causés par les *ombo'* ou les *ayao'*, sont en relation directe avec l'obsession d'équilibre des échanges entre membres de la société ankave.

Les Ankave opposent des maladies qu'ils peuvent guérir à des maladies pour eux sans remède (surdité, défauts d'élocution, mutisme, mais aussi cataracte, cystite et mycose par exemple). Par contre, leur pouvoir de guérison s'applique aux plaies,

*urane*, aux conséquences d'un organe interne perturbé, *simere'* (comme les maladies pulmonaires), et à certains troubles mentaux.

La différence entre *urane* et *simere'* concerne l'opposition entre extérieur et intérieur. Les plaies sont externes. L'éclat de la peau révèle la bonne santé. On est en bonne santé quand on n'a pas de maladie de peau, on dit que la peau est « lumineuse ». Un malade est un « homme sans peau » maigre, « devenu comme des os ». La bonne circulation du sang est aussi un signe de bonne santé et la consommation du jus de pandanus rouge permet de conserver cette bonne santé. D'autre part, parmi les *simere'* on distingue les maladies « de rien » peu sérieuses, des maladies mortelles relevant de l'action d'un être malfaisant. Celui-ci peut par exemple rendre la quantité de sang moins importante dans le corps de la victime, qui finira par mourir d'épuisement. Car toute maladie fatale est forcément le fait d'un être doué de pensée. Un *ombo'* peut être quelqu'un d'apparemment normal sauf qu'il est « dirigé » par un être invisible. Les *ombo'* s'introduisent dans leur victime pour découper ses entrailles et les manger, ou pour introduire un objet (lambeau d'écorce, fruit d'arbres, silex, caillou, segment de flèche brisée, petits bouts d'os d'animaux ou d'humains, et même, modernité oblige, fragments de canette de bière ou de tasse en métal émaillé..). Après s'être introduits dans la proie en même temps que l'objet, ils peuvent boucher ou trancher une artère ou un organe. Le foie est leur cible préférée, ils aiment couper le lien qui le relie à l'arrière de la langue, ce qui entraîne sa chute dans le fond du ventre. Les guérisseurs « voient » alors que le corps du malade est rempli de sang et « ressemble à une mare »<sup>4</sup>.

Les maladies mentales sont à part. Ce sont des troubles qui affectent le *denge'*, le « souffle », l'« esprit », la « force vitale ». La localisation du *denge'* est variable : derrière le front ou vers la fontanelle. Tous les êtres humains ordinaires en possèdent deux. Un « ordinaire » tout d'abord qui permet d'effectuer des actes matériels. L'autre, plus complexe, permet de choisir et de réfléchir aux bonnes actions. C'est celui qui quitte le corps lors des rêves. C'est également lui qui est affecté en cas de maladie. Son absence prolongée entraîne la mort. Pour les chamans, les grands guerriers ou les *ombo'*, des esprits complémentaires spécifiques s'ajoutent à ces deux *denge'*.

Les désordres mentaux les plus graves sont les conséquences de trois sortes d'esprits : les *imoo'* et les *pisingain awo'*, qui sont des esprits des bois, et les féroces *ombo'*.

Si un homme prélève trop de gibier ou s'aventure sur un terrain qui n'est pas le sien, les *pisingain awo'* lui projettent des objets dans le corps (petits bouts d'os ou de bois, tiges de végétaux, fruits pourris, champignons frais et parfois, d'énormes flèches).

---

<sup>4</sup> Pierre Lemonnier, *Le Sabbat des Lucioles, Sorcellerie, chamanisme et imaginaire cannibale en Nouvelle-Guinée*, Paris, Stock, 2006, p 92.

Après ce genre de traitement, le chasseur se sent désorienté, « comme un ivrogne soûl ». Les *imoo'* sont aussi appelés « esprits qui abrutissent », ils sont semblables aux précédents mais plus petits. Les *imoo'* sont plus méchants : ils trompent leur victime et la laissent errer dans la forêt jusqu'à ce qu'elle meure. Mais les plus redoutables restent les *ombo'* : ils volent le *denge'* de leur victime, ce qui provoque une perte de conscience semblable au sommeil, qui peut aller jusqu'à la mort.

Enfin, les Ankave possède également des pierres magiques : les pierres *imasa'* (quartz allongé utilisé lors des initiations masculines) peuvent servir lors de certaines cérémonies à « empoisonner » certaines victimes et s'apparentent à la magie noire. Tout comme le balluchon magique *itetewae* (un équivalent du *dooki* kanak), les objets utilisés en magie noire servent à « réveiller » des *ombo'* qui attaquent les humains en groupe et les dévorent. On retrouve l'idée de cannibalisme associée aux pierres de guerre kanak qui réclament du sang pour se nourrir.

## **2. Les thérapies et les « guérisseurs » :**

### ***Les thérapeutes :***

Chez les Ankave des Hautes Terres de Papouasie Nouvelle-Guinée, tout ce qui n'est pas provoqué par un *ombo'* peut être traité par une personne ordinaire. Mais seul un chaman peut intervenir auprès de la victime d'un *ombo'*. Environ la moitié des hommes et des femmes sont capables d'utiliser une thérapeutique mécanique. Ces soins magiques sont indifféremment effectués par des hommes et par des femmes, à l'exception de l'extraction des flèches qui est réservée aux hommes, ainsi que la formule appelée « formule des cordylines ». En ce qui concerne les chamans, qu'on appelle aussi les guérisseurs *kwora'*, un homme sur six ou sept est capable d'envoyer une partie de son esprit dans le monde invisible. Même si c'est un art difficile, le chaman ne jouit pourtant d'aucun prestige ou autorité.

Il existe différentes façons de désigner un chaman : « homme de magie », « homme qui souffle », « homme qui fait siffler la flûte », ou « homme qui soigne ». Mais un guérisseur Ankave est avant tout un *a'ma' kwora' yaringo*, « celui qui sait retirer les *kwora'* », les objets mis dans le corps. « *Kwora' ma'mana'* » « je saisis l'objet » est une des rares phrases prononcées durant une cure chamannique, et le mot *kwora'* désigne aussi bien l'objet que le guérisseur.

Les chamans passent leur temps à repérer et réparer les méfaits des *ombo'*. Le soleil rend la vision des chamans opaques, ils préfèrent donc officier à l'aube et au crépuscule. Dans la nuit, l'intérieur du corps s'illumine. Les chamans sont aidés par des

esprits auxiliaires, les *pidze'menaa'* qui leur permettent de voir ou de sentir les entrailles du malade, sans entrer en transe. Ils voient avec leurs yeux, comme si on braquait une torche électrique sur un objet. Les esprits auxiliaires sont envoyés dans le corps de la victime par le souffle du chaman et lui décrivent ce qu'ils voient. Leur nombre varie mais n'est jamais inférieur à trois : deux qui « travaillent » et le troisième qui surveille que le chaman ne se fasse pas attaquer par un *ombo'*.

Il existe enfin une dernière catégorie, le « sorcier », qui est homme, jamais une femme, et qui agit seul, sans esprit auxiliaire. Il possède des pouvoirs maléfiques et agit pour détruire et non pour guérir. Ses formules magiques peuvent provoquer l'éclatement d'un corps à distance ou empoisonner toute une famille par la combustion de feuilles magiques.

Chez les Kanak, il n'y a pas que la cause de la maladie qui puisse être sociale. Son mode de guérison l'est également. Le processus implique toujours plusieurs personnes : des profanes, dans le cercle familial, et des initiés. Dans tous les cas, il s'agit, une fois la « faute » identifiée, de réparer cette faute et de corriger le déséquilibre.

Il existe des guérisseurs spécialisés dans chaque type de maladie. Pour soigner, il faut « voir » la maladie, dans l'éveil ou dans le rêve, être capable d'analyser la situation sociale et personnelle du patient. Il est intéressant de remarquer que souvent les guérisseurs, « ceux qui voient », sont souvent (ce n'est pas une règle) aveugles ou borgnes, comme l'appareil visuel défectueux ouvrait une autre forme de perception (y compris dans le rêve). Ils « voient » ce qui est invisible pour les autres. Les guérisseurs utilisent un « don » qui vient des ancêtres mais ils doivent également s'appuyer sur une solide connaissance sociale, généalogique et historique. Ils questionnent préalablement le malade et donnent une interprétation des symptômes, ainsi qu'un traitement.

Parfois le don de double vue est un héritage personnel. Le guérisseur n'a besoin ni de rite, ni de végétaux, ni de pierres magiques. C'est le corps du voyant qui guérit, par le biais de gestes simples. La voyance est déclenchée par un don matériel: de nos jours le don d'une boîte d'allumettes par exemple. Le voyant peut interpréter les présages (fastes à droite et néfastes à gauche) et déclencher en rêve par une potion la révélation du nom de l'agresseur au malade qui est venu le consulter.

Parfois le don de double vue est le résultat d'une initiation : on l'appelle *jaau* en *ajjè*, alors que ceux du genre précédent sont appelés mérhî. Ce pouvoir est destiné à faire la guerre et demande un certain apprentissage. La transmission se fait de père en fils et d'oncle utérin à neveu. Le guérisseur initié doit observer strictement un certain nombre de règles. Il ne répond pas directement au malade mais diffère sa réponse car il doit observer des rites et des sacrifices dans des lieux réservés aux initiés. Les ancêtres parleront par sa bouche. L'initié sert d'intermédiaire entre les ancêtres et le

requérant. La réponse ne vient pas de lui mais du *Jau* sorte de double étheré qui vit dans une case ronde constituée de brouillard. Le *jau* habite dans le brouillard. Lorsque le devin lui apporte une offrande, destinée aux ancêtres, il prononce à haute voix toute la succession généalogique des ancêtres, depuis le fondement du lignage jusqu'à lui-même. Cette technique divinatoire, qui procède de l'énumération, est destinée à trouver le lignage qui est en cause dans le déséquilibre, et en son sein, l'individu fautif. Elle sous-entend une parfaite connaissance des lignages du clan et de la région. L'ethnologue Maurice Leenhardt a appelé « miction divinatoire » cette pratique qui consiste à énumérer en urinant, le nom prononcé sur la dernière goutte désignant le coupable<sup>5</sup>. Le plus souvent le devin en énumérant finit par « bloquer » sur un nom. Il recommence et « bloque » à nouveau sur le nom du coupable. Ensuite le guérisseur pose des questions au malade pour connaître la cause du conflit et lui suggérer d'être en conformité avec les règles sociales, afin d'avoir plus de chance de guérir. Il lui propose une solution concrète (aller voir quelqu'un d'autre pour se faire soigner, servir d'intermédiaire..).

Dans les deux cas, *jau* ou *mérhî*, c'est la consultation qui a valeur de cure, par le double mouvement, contradictoire et complémentaire, d'assujettissement (on parle des problèmes du malade comme s'il était un objet, on en débat en famille) et de reconnaissance du patient (elle renforce le sujet dans sa lignée, il est « réhabilité »), comme c'est le cas dans tout processus thérapeutique.

Le savoir des devins et guérisseurs est considéré comme supérieur à la médecine (telle qu'on la conçoit dans le monde occidental). Il couvre la justice et la prédiction de l'avenir. Il permet de retrouver ce qui est perdu ou volé.

La dernière catégorie de guérisseurs est la catégorie des thérapeutes manuels, « ceux qui touchent pour voir ». Ils peuvent être des hommes ou des femmes (alors que les voyants sont des hommes). Le diagnostic s'appuie sur l'examen et le toucher. Ces guérisseurs affirment que leurs connaissances leur sont venues « en songe », lors d'un rêve où la plante guérisseuse leur est apparue, ou bien l'ancêtre qui a indiqué la solution. On voit ici qu'il y a une continuité dans l'acquisition du savoir entre le symbolique et l'empirique.

Il faut enfin parler rapidement du rôle du rêve : le rêve est un équivalent de la voyance. Un non initié peut être visité par un rêve, soufflé par les ancêtres, pour indiquer un remède ou un coupable. Les rêves sont racontés et débattus au sein du clan afin d'en percevoir la signification. Certains rêves sont répertoriés : ceux où apparaissent les ancêtres morts ou les totems. Mais là encore, le rêve fait partie du lien social. Ici, la notion jungienne d' « imaginaire collectif » paraît particulièrement pertinente. Le rêve devient un mode d'appréhension du réel, qui permet de

---

<sup>5</sup> Christine Salomon, *op. cit.*, p 110.

comprendre le rapport à soi-même mais également aux autres, et à la société toute entière. Pour les kanak, il est aussi pertinent de « voir » que de « voir en rêve » pour appréhender le monde. « Le rêve, ainsi que E. Morin a pu le dire du récit mythique, est à la fois intégré et intégrateur dans la vie de la communauté ». <sup>6</sup>

### **Comment guérir ?**

Le sujet kanak peut aller à l'hôpital ou voir un docteur blanc, mais pour lui, sa guérison ne sera la conséquence que de la « potion kanak » qu'un guérisseur lui préparera car « quelque chose retient la maladie : nos ancêtres (*bemuu*) ou ton totem (*rhee*) »<sup>7</sup>. La cause est toujours liée à un conflit, dont la maladie témoigne. Le guérisseur doit mettre au point une thérapie pour résoudre ce conflit. La réussite du traitement découlera du lien qui va se nouer entre le patient et le soignant, ce dernier jouant un rôle de médiateur avec certaines formes ancestrales. La cause est toujours à chercher dans l'ordre naturel ou social et résulte d'un déséquilibre, qu'il faut combler.

Dans le cas des thérapeutes manuels, la catégorie la plus répandue, les traitements associent les massages, la manipulation osseuse à la phytothérapie. Les plantes sont absorbées sous forme de potions, appliquées localement sur la peau, injectées dans le conduit auditif, en inhalation, bain d'yeux ou de vapeur. Mais il faut bien comprendre que ces préparations à base de plantes ne sont jamais pensées comme simplement pourvues d'une activité empiriquement vérifiée. Pour les kanak, la plante véhicule toujours un principe actif qui témoigne de la force des ancêtres. Il serait donc réducteur de parler de phytothérapie, au sens où nous l'entendons, nous occidentaux (à part, nous le verrons pour les « vraies maladies »).

Les kanak utilisent beaucoup les plantes dans leur pharmacopée<sup>8</sup> : par exemple les bourgeons de fougère arborescente sont utilisés comme contraceptifs. Les maladies des yeux sont soignées par le *méamorou* en décoction, une plante aux petites feuilles qui pousse à ras du sol et fait de minuscules fleurs bleues. On l'utilise aussi pour purger les bébés. Le bouillon de feuilles de pommier kanak est bon contre la diarrhée. Ses feuilles chauffées et posées sur les furoncles les font disparaître. L'essence extraite des feuilles de *niaouli*, riche en eucalyptol, est couramment utilisée contre les bronchites.

---

<sup>6</sup> Christine Salomon, *op. cit.*, p 121.

<sup>7</sup> Témoignage de Robert Néja, Mōfawé, 7 août 1991, traduit du *a'jie*, in Christine Salomon, *op. cit.*, p 62.

<sup>8</sup> Toutes les références suivantes ont été puisées dans le *Guide des plantes du chemin kanak*, de Emmanuel Kasarherou, Béalo Wedoye, Roger Boulay et Claire Merleau Ponty, Agence de Développement de la Culture kanak, Centre Culturel Tjibaou, Nouméa, 1998.

La sève de *bourao*, un petit arbre, est utilisée comme cicatrisant des plaies et bouillies en décoction, elles soignent le foie.

Pour les « vraies maladies », liées à un déséquilibre avec la nature, une phytothérapie familiale suffit. Le guérisseur est appelé simplement le « préparateur de la potion », « celui ou celle qui touche l'eau ou qui fait l'eau ». Cette phytothérapie est toujours liée à des croyances magiques en lien avec les éléments. Par exemple, le « bonnet d'évêque » est un grand arbre de bord de mer dont les branches font beaucoup d'ombre. Ses fruits carrés ont la forme d'une coiffure d'ecclésiastique. Il est associé à la lune dont il est le symbole. Par conséquent, ses feuilles posées sur le corps des nouveau-nés les protègent contre les effets de la pleine lune (agressivité, insomnies, voire mort subite). La canne à sucre est utilisée sur la Côte Est pour soigner les malaises provoqués par le totem qui n'a pas été respecté. Les fruits du pommier kanak sont offerts aux ancêtres. Sur la Côte Est, on asperge de l'eau à l'aide d'un filtre dans lequel est enveloppée l'écorce d'un pommier kanak pour lever un interdit sur un lieu. Il arrive que l'on tombe malade parce que les rites liés aux cultures n'ont pas été correctement accomplis. Pour guérir, on se badigeonne le corps avec de la sève de coléus, une herbe à feuilles larges souvent rouges. Planté près des maisons, il protège ses habitants de la mort. Les écorces et les feuilles de kaori entrent dans la composition de décoctions qui soignent les maladies que provoque la violation des interdits. Pour guérir des maladies déclenchées par la transgression des interdits, il faut boire l'eau qui a été filtrée par des feuilles du faux manguier. Dans les récits mythologiques, boire une décoction d'écorce d'oranger sauvage guérit des maux contractés lors d'un voyage au pays des morts.

C'est une médecine préventive, qui prête attention à l'équilibre de la nourriture et à la fraîcheur des aliments (on ne boit pas trop froid ou trop chaud).

Pour les « maladies provoquées par les ancêtres », c'est la parole qui guérit, sous forme d'excuses auprès des personnes lésées. Le guérisseur, c'est « quelqu'un qui a une énergie ». De cette énergie découle sa « puissance de parole ». Cette puissance, révélée ou acquise par initiation, lui permet d'invoquer directement les ancêtres, ou indirectement en utilisant des herbes ou des signes. L'invocation aux ancêtres prime la médication. Le préalable au traitement consiste à reconnaître la faute auprès de la personne lésée en s'abaissant, en se prosternant au sens propre comme au sens figuré, en demandant pardon. De la sorte, le traitement pourra être efficace. La parole, support du souffle, plus encore que la plante, est le moyen de communiquer avec les ancêtres. On parle pour guérir, on souffle dans les oreilles (les oncles maternels soufflent dans les oreilles du nouveau-né, d'abord la gauche, puis la droite, pour lui assurer leur protection), on donne à boire une potion : tous ces actes sont des variations de la communication orale.

Parfois on utilise des plantes (« les plantes à part »), des plantes magiques, pour soigner ces maladies, mais elles se distinguent des autres plantes médicinales. Au même titre que les pierres magiques, elles font partie des pouvoirs légués par les ancêtres fondateurs du clan. Les feuilles de croton portées sur l'oreille gauche ou en bouquet serré sur le bras gauche sont considérées comme des protections contre les agressions magiques. Elles assurent la présence bénéfique des ancêtres. Là aussi, les vrais guérisseurs, ce sont les ancêtres. Comme la parole, l'administration des simples passe par la bouche : le guérisseur mastique la plante curative puis la « souffle » sur le malade. En l'absence de plante, le guérisseur, selon le même principe, crache un jet de salive sur la partie malade. Le « jus de la bouche » redouble l'effet du « jus de la plante », représentant les forces ancestrales guérisseuses.

Pour finir, le guérisseur simule un combat pour extraire le mal du corps du patient : ce dernier absorbe une potion, mais ce n'est pas elle qui est censée faire effet, mais plutôt le rituel guerrier qui va suivre. Le guérisseur va « délier » le malade d'une corde invisible, il va le libérer. Il exécute des « passes » dans un ordre déterminé : de gauche à droite (le côté gauche étant celui avec lequel on se défend et le côté droit celui avec lequel on attaque), de la tête vers les pieds, du proche vers le lointain, pour faire sortir le lien et cesser le mal.

Pour les « maladies provoquées intentionnellement », le patient utilise des substituts pour se protéger (pierre, charme..) ou bien contre-attaque grâce à d'autres substituts (*dooki* ou *boucan* : paquet ou poupée rituelle qui sert de support d'envoûtement..) ou à des accusations publiques (langage qui a force de magie), comme pour les « maladies provoquées par les ancêtres ». Dans le cas de la « pierre », la « corde » et la « sagaie » vues comme des maladies « fabriquées », des avatars du *dooki*, le traitement est lié à l'instrument du mal. Pour la « pierre », on peut chercher à étouffer quelqu'un en obstruant l'orifice d'un roseau dans la mer ou la rivière avec une pierre. Il faut « soulever la pierre », par des rituels où le guérisseur « voit » la pierre. Pour la « corde », le malade est « étranglé » : il faut « défaire le lien » en le dénouant, en l'arrachant ou en le brisant. Pour la « sagaie », l'envoyeur « transperce » sa victime, il faut « retirer la sagaie ». Guérir » consiste à « défaire ».

Chez les Ankave de Papouasie Nouvelle-Guinée, lors du vol du *denge'* par des esprits secondaires, on peut agir de manière simple avec des plantes : boire du jus de canne à sucre refroidit le froid et fait passer l'hébétude, ou bien appliquer de l'argile blanche ramollit le ventre et guérit le malade. Lorsque la victime est assommée, son *dengue'* n'est jamais très loin, il suffit de faire du bruit en agitant un feuillage près de la tête de la victime, qui revient à elle car le *denge'* saute dans la boîte crânienne. Pour les troubles *arerare* et *aengo*, il faut une personne connaissant les formules magiques. Mais de manière générale, pour guérir des « maladies de rien », non mortelles, il faut réciter des mots à voix basse, manipuler des plantes, de l'eau et de la terre qui sont au contact du corps du malade. Le souffle est également très important dans ces

pratiques, car les paroles entrent dans le corps du patient. La magie est une action extérieure au corps supposée guérir l'organe interne. On utilise ces méthodes pour faire baisser la fièvre, guérir un rhume, un mal de tête, des crampes ou une diarrhée. La pharmacopée *ankave* ne connaît que deux types d'ingestion : le jus de canne à sucre et le sel végétal *iqwaye*, qui permet aux malades d'ouvrir les yeux. Elle utilise peu de simples et beaucoup de formules magiques. La « formule des cordyline » par exemple, est une technique qui se transmet de père en fils et d'oncle maternel à neveu, et qui permet de mettre en fuite l'esprit d'une personne récemment décédée qui cherche à entraîner une personne de sa famille dans la mort. Le *pinsingain siwi* rentre chez sa future victime la nuit et lui suggère un rêve où il place une banane ou un concombre. Si la victime accepte la nourriture, son *denge'* va rejoindre l'esprit du mort. Si la victime se réveille avant, elle se sent sans énergie et somnolente. On va alors chercher les manipulateurs de cordyline. Quatre de ces cordyline, deux longues et deux courtes sont ramassées autour de la case du malade. Deux cordyline sont ensuite enterrées en récitant des formules magiques, les autres sont tordues de manière à les faire « grincer » les feuilles. Ce « cri » doit faire fuir l'esprit, qui tente de se cacher sur le corps du malade qui est frappé avec les feuilles. Le patient hurle en même temps « *Wae !* ». L'esprit finit par partir.

Les *pidze'menaa'*, les esprits auxiliaires du chaman constatent fréquemment que les *ombo'* ont fait pénétrer un objet dans le corps de la victime. Il faut d'abord extraire le sang desséché qui s'est accumulé dans le thorax ou le ventre de la victime. Pour cela, le chaman essuie le corps du patient avec des feuilles d'orties rouges humectées afin d'éponger magiquement le sang. L'esprit familier utilise cette eau pour délayer les caillots à l'intérieur du corps et les expulser. Le sang qui sort est essuyé avec la feuille qui est jetée. Ensuite l'objet est extrait. Le chaman envoie son super-souffle à travers la paroi corporelle du patient, puis il utilise sa super-ouïe. L'objet remue sous la bourrasque magique et le chaman encourage par des sifflements ses *pidze'menaa'* afin qu'ils sortent l'objet. Ils le déposent dans des feuilles tenues par leur maître, ce dernier le montre à la victime et à ses parents (dans l'obscurité) en le nommant. Il est jeté hors de la maison tout comme les feuilles remplies de sang. Ensuite les entrailles sont rapiécées, grâce à un mélange gluant constitué de résine, de terre rouge et de cire d'insecte. L'ouverture magique est aussi colmatée grâce à ce mélange. Une fois nettoyé, le malade ne porte plus de traces de l'opération. Les *pidze'menaa'* vont se laver et rentrent dans leur chaman en passant par la nuque. Si l'organe a été détruit ou subtilisé par l'esprit affamé, le chaman tente parfois une « greffe » magique à partir de la chair d'un gibier (marsupial ou oiseau) ou d'un porc domestique. Il s'agit d'une intervention de la dernière chance, à l'issue souvent fatale. Le chaman tente parfois aussi des transfusions de sang magiques à base de sang de porc ou d'oiseau. Versé dans une feuille de cordyline rouge, le sang coagulé est prélevé par le chaman avec un bâtonnet, puis étalé sur le corps du malade en insistant sur le foie. On parle de « changer le sang ».

La vie des Ankave est donc marquée par les méfaits des *ombo'*, responsables des maladies et des décès, qui ne sont donc, comme chez les kanak, jamais accidentels, mais la conséquence d'une vengeance ou une punition. Paradoxalement, ce sont ces monstres cannibales qui sont les garants indirects du bon ordre social : pour un Ankave, l'agression d'un *ombo'* est souvent la conséquence d'un manquement aux règles de savoir-vivre local consistant à partager ses biens avec ses voisins, ses parents ou bien les voyageurs de passage. L'objet introduit dans le corps est souvent en rapport avec le défaut de partage qui a motivé l'agression. L'extraction de l'objet entraîne chez la victime une recherche de la cause de son malheur. Il se demande quel impair il a bien pu commettre. La règle est simple : quiconque oublie de partager sera tué et son corps sera dépecé et mangé collectivement par les *ombo'*. Finalement ces terrifiants monstres cannibales ont un bon côté : ils font quotidiennement régner l'ordre du partage. L'absence de générosité, l'avarice sont des crimes punis de mort. C'est à ces doubles détestés que la société ankave délègue la tâche ambiguë de représenter la permanence de leur société. Le monstre est en chacun de nous, mais c'est aussi un donneur de vie.

### **Conclusion :**

Le médical, le symbolique et le politique sont donc étroitement liés, car « médecine » « culte des ancêtres » « sorcellerie » et « guerre » sont indissociables et indiscernables.

De manière plus générale, dans le monde mélanésien, la pratique de la médecine qui ne se distingue pas de la magie a pour but d'influencer la nature au sens où elle tente de rétablir un équilibre et de réconcilier des contraires. Elle ne vise pas, comme en Occident, à établir un corpus théorique sur les maladies de l'être humain. Elle est un tout variable selon les circonstances. Les pouvoirs qui guérissent font partie d'une cosmogonie complexe qui inclut les pouvoirs qui font pleuvoir ou qui apportent la victoire au combat : tout procède des mêmes forces ancestrales et d'une même logique. Face à la médecine « moderne » des blancs, les Mélanésiens appliquent le principe du cumul plutôt que l'exclusion : une maladie « nouvelle » peut cacher une maladie venue des ancêtres et vice versa. De ce fait, la médecine mélanésienne (principalement en Nouvelle Calédonie) a réussi à protéger l'essentiel de ses savoirs et à conserver une certaine autorité.

Les méthodologies de l'imaginaire sont donc une approche particulièrement pertinente pour appréhender la nosologie mélanésienne. Elles nous ont permis de repérer trois constantes :

1 — Les lignes de force de cet imaginaire vérifient la tripartition durandienne<sup>9</sup>, dans sa globalité, comme analyse d'un système : l'approche rationnelle, oscillant entre opposition et complémentarité, relève du premier régime, diurne « héroïque » ; l'approche magique participe du monde « nocturne mystique » de Durand ; enfin nous avons souligné la façon dont, dans cet imaginaire de la maladie, tout était lié et relié : c'est la caractéristique du régime « nocturne synthétique » de Durand. Oserons-nous dire que cette représentation parfaitement intuitive des forces qui relie l'homme et le cosmos, dans le paradigme de la maladie, est à l'image des fonctionnalités de notre cerveau humain, et de son « dialogue » entre les deux hémisphères, gauche et droit ? L'homme mélanésien, grâce à son imaginaire, a la connaissance intuitive de ce que la science occidentale découvre avec l'IRM fonctionnel, et il nous donne à voir une image très intéressante des relations complexes entre la psyché humaine et le cosmos... Comme le disait Lévi-Strauss, « l'homme a toujours pensé aussi bien »<sup>10</sup>.

2 — Dans ce contexte, chaque instance est polarisée entre d'une part des forces bénéfiques et vivifiantes, et d'autre part des forces maléfiques et mortifères. Les manifestations divines, les fantômes des morts, ne cessent de s'inscrire dans cette bipartition, ce dualisme. De même, à Rome, le calendrier était réparti en jours *fasti* et jours *nefasti*, et les cérémonies funéraires avaient pour objet de se concilier la bienveillance de ces entités.

3 — Enfin, ce système ne peut se comprendre que comme une circulation constante de forces, déterminant une interaction entre le monde d'ici-bas et le monde de l'au-delà.

On pourrait repérer un système différent, mais par certains aspects assez proche, dans une autre tripartition fonctionnelle : la trifonctionnalité des remèdes qu'on trouve dans les sociétés traditionnelles en Iran et en Inde, et plus généralement dans les sociétés indo-européennes : les incantations demandent une intervention divine (première fonction dumézilienne, mettant en œuvre le sacré dans lequel le cosmos est immergé) ; les incisions chirurgicales sont apparentées à l'action des armes, et relèvent donc de la deuxième fonction, « héroïque » et guerrière (régime diurne de Durand) ; enfin, le recours aux plantes est du ressort de la terre, donc de la troisième fonction, « maternelle » et liée à la magie.

---

<sup>9</sup> Gilbert Durand, *Structures anthropologiques de l'Imaginaire*, Paris, Bordas, 2016 (12<sup>e</sup> édit.).

<sup>10</sup> Claude Lévi-Strauss, *Anthropologie structurale*, Paris, Plon, 1958 (rééd. 2012), p. 255.