

# Les clans pêcheurs en Nouvelle-Calédonie

## Le cas de l'île des Pins

Isabelle LEBLIC

*GDR-CNRS Anthropologie maritime, GDR-CNRS-ITSO  
et LP Langues et Civilisations à Tradition Orale, Paris, juillet 1988*

### RÉSUMÉ

Si, en Nouvelle-Calédonie, les Kanak assurent leur autosubsistance essentiellement par l'horticulture des plantes à tubercules, la pêche n'en joue pas moins un rôle important.

Activité presque exclusivement masculine, elle est surtout le fait des « clans pêcheurs » qui pratiquent généralement une pêche collective coutumière pour nourrir la population et assurer les échanges coutumiers. Une autre pêche, moins importante et individuelle, d'autosubsistance, peut être pratiquée par tout un chacun si elle ne vise pas les poissons coutumiers.

Dans l'organisation socio-politique kanak, la fonction de pêche n'en est qu'une parmi d'autres, chaque unité de parenté étant détentrice d'un rang et d'une responsabilité sociale, politique, religieuse (maître de la terre, guetteur-messager, gardien des magies, orateur, etc.). La fonction de pêcheur, qui peut être cumulée avec un ou plusieurs des statuts politiques (chef, ancien, guerrier...) et dont l'autorité vient de la possession des rituels et magies propitiatoires, est la seule à reposer sur une spécialisation purement technique.

A partir d'exemples pris dans le Sud (île des Pins et Goro) et sur la côte est de la Grande-Terre, nous montrons donc en quoi la pêche constitue une spécialité et comment celle-ci s'articule aux autres tâches, fonctions, responsabilités que les organisations socio-politiques kanak distinguent et mettent en avant. Vu l'importance de cette structure sociale kanak, sa prise en compte et sa connaissance sont un préalable indispensable à toute politique de développement (1).

MOTS-CLÉS : Clans — Organisation sociale — Représentations — Spécialisation des activités.

### ABSTRACT

#### *The fishermen clans of New Caledonia : e.g. iles of Pines*

*New Caledonia's Kanak people ensure their subsistence mainly through the horticulture of tuberous plants, however fishing also plays an important role.*

*Fishing is virtually an all male activity and is usually reserved for the fishing clans, who fish collectively, according to custom, to feed people and make traditional exchanges. There is also provision for individuals to fish, providing it is only for the subsistence of the family, and that fish of traditional importance are not caught.*

*The fishing function is just one of many in the Kanak social and political organization. Each kinship unit has certain responsibilities in the social, political and religious fields, such as master of the land, watcher-messenger, keeper of the magic and talking chief. Fishing may*

*be carried out in conjunction with several other political roles (chief, elder, warrior...).* Authority for the activity comes from rituals and propitiatory magic, but otherwise it is the only function which is based on simple technical specialization.

*A good example can be seen in the south of New Caledonia (the isle of Pines and Goro) and the east coast of the main island (la Grande Terre), where fishing is a speciality and is combined with others works, functions and responsibilities distinguish in Kanak social and political organization. Any development policy must be based on the understanding of this social structure if it is to succeed.*

KEY WORDS : Clans — Social structure — Representations — Specialization.

Par opposition à la « civilisation de la pêche en mer chaude », la société mélanésienne de Nouvelle-Calédonie est caractéristique, selon A. G. HAUDRICOURT, d'une « civilisation de l'igname » (2). Les Kanak assurent en effet leur autosubsistance principalement grâce à l'horticulture très élaborée de plantes à tubercules. Sans que les activités prédatrices ne prennent le pas (sauf exception) sur la culture des ignames, taros, bananes ou cannes à sucre, le menu végétarien est complété par les produits de la cueillette, de la chasse et surtout de la pêche en rivière ou dans le lagon.

Dans tout l'archipel calédonien, la pêche est réservée aux hommes ; les femmes n'étant habilitées traditionnellement qu'à la collecte des coquillages, poissons et crustacés du rivage. Au-delà de ce partage sexuel des tâches, la capture des animaux marins à l'aide des lignes, filets, nasses et autres pièges (3) s'inscrit dans une organisation et une représentation particulières du travail. Certains groupes de parents — clans, sous-clans, lignages — sont désignés comme clans-pêcheurs. Mais cette spécialisation n'est que partielle : d'une part, les clans dits pêcheurs pratiquent comme tous les autres l'horticulture ; d'autre part, tous les clans, pêcheurs ou non, peuvent, sous certaines conditions, s'adonner à la pêche. On est ainsi amené à distinguer deux types de pêche :

— l'une collective (4), pratiquée par les seuls clans-pêcheurs — que l'on peut qualifier de coutumière — pour distribuer à la population et assurer les échanges cérémoniels. Seules certaines espèces de poissons sont alors capturées ;

— l'autre individuelle, pour la consommation familiale, ouverte à tous à condition qu'on ne capture pas les poissons coutumiers (5).

Dans la société kanak à dominante horticole, la pêche ne constitue qu'une spécialité socio-technique parmi d'autres. Mais comment cette activité s'articule-t-elle dans les institutions politiques kanak (chefferies) aux autres tâches, fonctions, responsabilités (maître du terrain, chef, maître des ignames, etc.) ? La pêche joue-t-elle un rôle dans la définition du statut politique du clan ? Quelle place occupe-t-elle dans la société kanak ? La spécialisation technique des clans-pêcheurs définit-elle une situation sociale particulière ? Nous tenterons dans cet article de répondre à ces questions en examinant des matériaux ethnographiques recueillis à l'île des Pins, à Poindimié et dans le nord de la Nouvelle-Calédonie. Pour chacune des zones étudiées, il apparaît qu'au sein de la chefferie tout clan détient au moins une fonction spécifique fondée sur un savoir et des pouvoirs magico-religieux. Ainsi, la fonction de pêcheur — qui comme nous le verrons n'est pas exclusive d'autres fonctions — repose sur la connaissance de rites propitiatoires.

## LES CLANS DÉTENTEURS D'UNE SPÉCIALITÉ

Les unités de parenté les plus vastes — clans patrilinéaires et patrilocaux — se composent de lignées, chacune détentrice d'un rang et au moins d'une

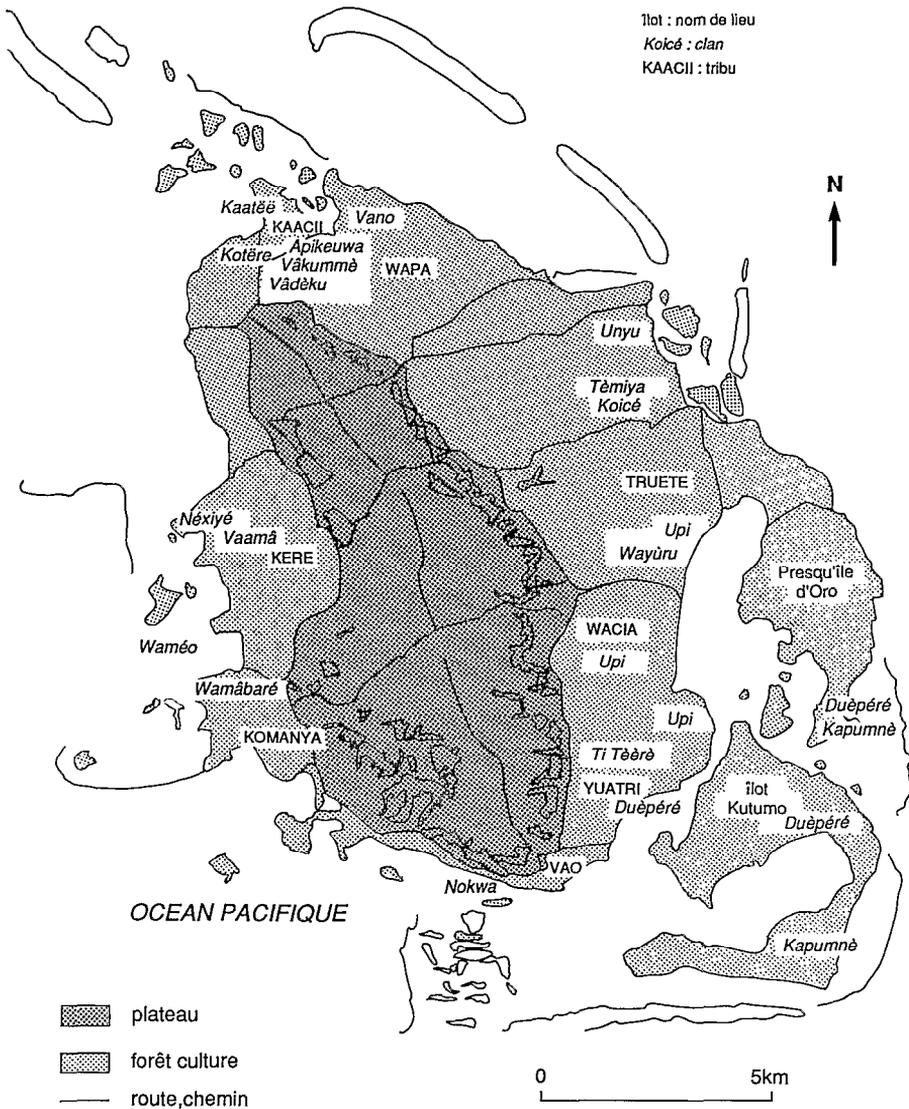


FIG. 1. — L'île des Pins. Carte de situation

responsabilité sociale, politique, religieuse. De même, au sein d'un « pays » où se sont installées des familles issues de clans distincts, chaque groupe de parents agnatiques détient une position et assume une fonction précise. Aux branches aînées du clan correspondent les anciens du « pays », maîtres de la terre, aux lignées cadettes, les groupes détenteurs de tâches aussi diverses que celles de guetteur-messager, guide sur le sentier de la guerre, gardien des magies horticoles, orateur, etc. Selon l'importance démographique, le degré de cohésion et

d'organisation des clans comme des terroirs, ces fonctions seront ou non toutes représentées. Si le maître de la terre et le maître des ignames ne manquent jamais à l'appel, tout comme en général le chef dernier arrivant, les autres spécialités sont loin d'avoir toujours des titulaires. Chaque « pays » se caractérise par un système original et plus ou moins développé de fonctions ; certaines peuvent être cumulées, d'autres simplement absentes. Toutefois, l'organigramme des « pays » disposant d'une façade maritime mentionne toujours le gardien des pirogues et des filets, c'est-à-dire le clan ou le lignage responsable de la pêche.

Être pêcheur implique qu'on réside en bord de mer ou qu'on ait accès au rivage. Au sein d'un même terroir, on oppose généralement les clans côtiers des clans pratiquant de façon plus exclusive l'horticulture — clans de l'intérieur. A l'île des Pins, comme au sud-est de la Grande-Terre, bien que l'on ne puisse pas répartir spatialement les clans de cette façon, puisqu'ils résident tous plus ou moins près du rivage, la distinction entre clans-pêcheurs, *bwè-jo*, et clans non-pêcheurs reste significative.

### LES RITUELS ET MAGIES DE PÊCHE

Répondre du titre de clan-pêcheur suppose avant toute chose être reconnu détenteur des connaissances et objets magico-religieux nécessaires à la capture de la faune marine. La pratique technique de la pêche est subordonnée à cette autorité magique, tout comme la plantation et la récolte des tubercules sont commandées par les rituels dont le maître des ignames (6) a la charge. Tout homme peut s'adonner à la pêche, mais, à moins qu'il soit membre d'un clan-pêcheur, il doit subordonner son entreprise à l'assentiment du clan gardien des magies de pêche et se limiter à la capture des espèces marines ordinaires, non valorisées coutumièrement. Des pratiques propitiatoires accompagnent les différentes phases du processus technique de la pêche : fabrication des engins de pêche, quête, capture et consommation des poissons et autres animaux marins.

Pour la pêche, comme d'ailleurs pour l'agriculture, on peut considérer deux sortes de magies :

— les unes générales et très puissantes (7), agissent de façon positive ou négative sur l'ensemble d'un « pays » (l'île des Pins par exemple) et sont détenues par un homme appartenant aux clans dits anciens (8) et le plus souvent, semble-t-il, aussi gardiens du grand chef ;

— les autres, possédées par chaque famille pour sa pêche et/ou ses cultures, n'agissent que localement et temporairement.

Sur la Grande-Terre, comme à l'île des Pins ou aux îles Loyautés, le clan-pêcheur détient des pierres (9) de la forme de la prise escomptée (*dawas*, mulets, sardines, tortues, etc.) qui sont déposées dans un lieu d'invocation. Frottés avec des herbes spéciales, ces talismans, associés aux puissances des défunts et des totems du clan, doivent attirer en nombre les animaux marins ; tout comme les pierres à ignames ou à taros, véritables engrais magiques, sont censées, dans les jardins, assurer une belle récolte de tubercules. Le recours à la magie sympathique se double d'offrandes aux entités surnaturelles considérées comme génitrices du clan-pêcheur. A l'île des Pins, près d'Oro, à la grotte Kouaouété, le serpent *Mâgénin*, référence totémique du clan *Unyu* — et/ou du clan *Koicé* — tout comme le crâne du fondateur du clan *Tèmiya*, reçoivent des dons avant une pêche et sont l'objet de suppliques qui doivent favoriser la capture des poissons. De même, avant d'aller à la pêche du *Kyphosus vaigiensis* (KOY et GAIMARD) — *wiwa* ou *koo* —, les membres des clans *Tèmiya*, *Unyu* et *Wayùru* font une cérémonie à l'adresse de deux requins, *Môpa* et *Kurèju*. L'officiant, du clan *Tèmiya*, parle aux deux requins en tenant la pierre magique et les invite à

rassembler les *koo* sur le récif par un don coutumier de tubercules et autres présents.

Le Révérend Père Lambert (10) nous donne une description de l'usage ancien de ces pierres sacrées, *viù naré*, favorisant une bonne pêche à l'île des Pins :

*La pêche chez nos indigènes est, sans contredit, le plus important des moyens de se procurer des vivres. Aussi que de pierres à l'adresse des ancêtres pour les intéresser à toutes les entreprises de la pêche! Chaque espèce de poisson a sa pierre sacrée. Ces pierres sont conservées au cimetière dans de grandes valves de coquilles. L'évêque qui veut s'en servir prend la pierre, la badigeonne en long de plusieurs couleurs : il broie dans sa bouche certaines feuilles d'arbre, et souffle sur la pierre en l'humectant de sa salive. Après cela, il dresse la pierre en face des crânes des ancêtres, prononçant la formule ordinaire : « Aidez-nous afin que nous soyons heureux à la pêche ».*

*Dans les offrandes du sacrifice, on peut apporter des bananes, des cannes à sucre, du poisson : jamais de taros ni d'ignames. Après la pêche et le repas du sacrifice, on couche la pierre sacrée à sa place et on la recouvre respectueusement.*

*Un homme veut-il acheter le droit d'agir sur tel poisson pour l'attirer dans son filet? Il doit en faire la demande à l'évêque. Celui-ci broie dans sa bouche les feuilles d'un certain arbre et souffle en crachant dans celle du demandeur qui doit avaler. C'est à cette condition qu'il reçoit l'inspiration pour tout ce qui concerne la pêche du poisson qu'il convoite.*

Il signale également l'exemple d'une pierre ovoïde attirant la sardine (*idem*, p. 302). Lorsqu'on ne s'en servait pas, elle était enveloppée dans une quantité de rameaux secs. Quand le prier voulait l'utiliser, il la déposait au cimetière, retirée de son enveloppe, au pied d'une perche qu'il avait préalablement fixée dans la terre.

En mer, les pêcheurs ne manquent pas non plus de faire des offrandes aux puissances demeurant près d'endroits sacrés. Ce geste coutumier peut être destiné au requin, afin que celui-ci, assimilé à un parent (11), les protège et les assure d'une bonne pêche. Ce présent veut aussi éviter que des hommes restés à terre ne nuisent aux pêcheurs en poussant le requin à les attaquer. Il arrive que, souvent, le requin ne soit pas le totem du clan qui lui fait l'offrande (12), mais celui d'un clan-pêcheur important ou d'un clan allié matrimonial direct. Ces pratiques laissent une marge d'initiative importante, corollaire d'une certaine concurrence ou rivalité entre les différents clans s'adonnant à la pêche.

A Poindimié, en un lieu précis du récif, une grosse vague dite *Popwaadé* apparaît en février au moment des premières ignames. En passant à cet endroit sacré (13), qui appartient au clan *Waka*, les pêcheurs jettent une offrande dans la mer.

Le clan pêcheur entretient une relation privilégiée avec les forces de l'au-delà qui soutiennent les actions humaines. Il garantit aussi leur réussite en rappelant les interdits que les pêcheurs doivent respecter avant de partir en mer : ne pas avoir de relations sexuelles, ne pas manger, ne pas annoncer ses projets. Ne pas aller pêcher, quand l'épouse est enceinte, quand le clan-pêcheur n'a pas levé ses interdits sur telle ou telle espèce de poisson, quand une personne du village est à l'agonie...

Au cours de la partie de pêche, on saura si les pêcheurs ont bien respecté ces interdits. Si ce n'est pas le cas, la pêche ne sera pas bonne, un pêcheur sera blessé par un requin ou un autre poisson nocif, les poissons ne monteront pas sur le récif comme à leur habitude... La tortue capturée ne cuira pas, sera vide, sans chair ni graisse, etc.

Le respect de ces interdits, qui s'étendent à toute l'activité de pêche, depuis la fabrication des engins et pirogues jusqu'à la façon de découper le poisson, est garanti par la crainte d'une punition possible. A l'île des Pins, une police secrète de la chefferie surveille les contrevenants aux règlements. Cette activité s'exerce grâce à une puissance occulte, en liaison avec les esprits — *du* — qui voient tout, même dans l'îlot le plus reculé, et ensorcellent les pêcheurs en infraction. Cette surveillance semble être assurée par les anciens détenteurs des magies de prédation à l'origine, dit-on, de l'introduction des techniques de chasse et de pêche (14) dans l'île.

Certains interdits, qui ont pour effet indirect de protéger les zones de pêche et de contrôler la reproduction des espèces valorisées, assurent une meilleure gestion écologique du littoral, quoique leur but déclaré soit tout autre. Ces rituels négatifs, en partie semblables à ceux de la chasse (et autrefois de la guerre), tendent aussi à séparer momentanément le pêcheur de sa communauté, à le mettre dans cet état d'interdit nécessaire au succès de toute entreprise aventureuse (15).

Au retour de la pêche, les pêcheurs pratiquent des magies culinaires pour donner au poisson ou à la tortue le surcroît de graisse nécessaire. Ainsi, à Poindimié par exemple, avant de dépouiller la tortue, doit-on taper sa carapace avec des feuilles puis des branches de *cägödù* — *Wedelia biflora* (L.) D. C., composé à pousses comestibles — pour ramollir la chair, donner de la viande. Cette pratique évite aussi que le fiel ne se répande. De même, dans le sud, il est défendu de dépecer une tortue sur certaines plages fréquentées par les esprits des morts au risque de la trouver dépourvue de viande...

Le clan pêcheur conseille ensuite le maître de cérémonie dans la stricte observance des règles de partage : présenter la tortue au chef avant de la dépecer — il en est de même pour les autres poissons coutumiers (16) —, lui offrir la tête du poisson, remercier les magiciens, etc.

Mise en œuvre des magies propitiatoires, surveillance du respect des interdits comme de l'étiquette pratique de la pêche, telles sont les caractéristiques du clan-pêcheur. En outre ce dernier s'insère, selon des modalités variables d'une région à une autre, dans une organisation socio-politique particulière.

## PLACE ET FONCTION DES CLANS PÊCHEURS DANS LA CHEFFERIE

La fonction politique et/ou économique — presque toujours liée à des prérogatives rituelles — qu'assume un clan au sein des institutions kanak communément appelées chefferies, loin d'être héritée une fois pour toutes, se comprend comme le résultat d'une histoire. L'ordre et les conditions d'arrivée dans le territoire déterminent les statuts (17). N'échappant pas à cette règle, le clan pêcheur peut occuper, selon les chefferies, des positions aussi différentes et variées que celles d'ancien fondateur-premier occupant, d'étranger employé comme chef ou à l'inverse comme serviteur, de messenger-médiateur auprès des terroirs voisins, de guerriers (18) ... cette distribution n'excluant pas des situations de cumul, ou au contraire de démultiplication des rôles. Deux de ces institutions — *Poyes*, *Koné* — ont été décrites par A. BENSA et J.-C. RIVIERRE (1982 et 1988). La chefferie de l'île des Pins constitue elle aussi un cas d'espèce.

### L'île des Pins

La chefferie de l'île des Pins (19) comprend différents clans pêcheurs, *Bwè-jo*, certains toujours présents mais pas toujours en activité, d'autres éteints depuis une centaine d'années ou plus :

- les *Duèpéré* (à Vao);
- les *Upi* et *Kapummè* (éteints, à Vao);
- les *Koicé* (à Truèté);
- les *Vano* (éteints, à Wapâ);
- les *Vaamâ* et *Wamâbaré* (à Kéré);
- les *Nokwâ* (à Kéré);
- les *Apikèuwa* (à Kaacii);
- les *Kotère* et les *Vākummè* (à Kaacii).

L'histoire socio-politique de l'île permet de situer chacun de ces clans (20), au sein de la chefferie (21).

Selon la tradition orale, le peuplement de l'île des Pins connut trois époques :

— En des temps très anciens, l'île n'était habitée que par des familles occupant le nord-est de l'île, la région de Truèté et le rivage qui s'étend d'Oro à Upé. Ces gens, dit-on, ne connaissaient pas l'horticulture (22) et vivaient de coquillages, de roussettes, de poules sauvages, de tortues et des fruits de la forêt. C'étaient, selon le Révérend Père GOUJON (23), les vrais indigènes de l'île des Pins.

— Tout au long d'une deuxième époque, des clans émigrés de Lifou, région de Loesi, en passant soit par la Grande-Terre (*Truauru*) pour gagner Kaacii soit par Maré jusqu'à Oro, vinrent se joindre à ces premières familles. A cette époque, la population de l'île était répartie en douze tribus, chacune dotée d'un chef.

— Enfin, une troisième période est marquée par l'arrivée récente, aux environs de 1700, d'une famille de chefs de Lifou — qui conquiert l'île des Pins et constitua la grande chefferie encore régnante aujourd'hui (24) — et de leurs compagnons. Ces derniers arrivants prestigieux sont appelés les *Ti Tèrè* par opposition aux groupes originaires de l'île, les *Vā Ngwèrè*. Un troisième groupe, nommé les *Ciri*, est composé par les descendants des clans de la Grande-Terre exilés à l'île des Pins à la suite de la révolte de 1878, qui opposa les Kanak aux colons et à l'armée à la suite de dépossessions foncières.

Le premier grand chef de l'île des Pins fut *Kétiware*. Venu d'Inangoth (à Lifou), il s'installa à l'île des Pins vers 1700. A son règne correspond la mise en place d'une seule chefferie héréditaire pour toute l'île. Depuis cette époque, les descendants de *Kétiware* (membres du clan *Vādèku*) se succèdent à la chefferie. Les *Kotère*, *Vākummè* et *Kaaiëë*, clans anciens de l'île, ont élevé *Kétiware* au rang de chef et continuent toujours à nommer les grands chefs en tant que plus anciens clans de l'île des Pins.

A l'époque de la nomination du premier grand chef, ces trois clans clés de l'île relevaient de l'actuelle tribu de Kaacii. Le grand chef et son clan appartiennent aussi à cette tribu considérée comme le lieu le plus important de l'île quant à l'exercice du pouvoir politique, et des pratiques magiques qui le soutiennent.

La nomination du Lifou — selon l'expression des habitants de l'île des Pins — comme grand chef marque un tournant dans l'histoire de l'île. Avant l'intronisation des *Vādèku*, l'île des Pins, selon certains informateurs, ne connaissait pas les guerres tribales. L'émergence d'un grand chef, pour toute l'île, et originaire de Lifou, aurait ensuite engendré de nombreux conflits. D'autres informateurs à l'inverse avancent qu'il fut décidé d'instaurer une chefferie unique afin de mettre fin aux multiples guerres. Il est certain que de nombreux conflits se développèrent après l'installation de la chefferie *Vādèku*, certains clans anciens — les *Vā Ngwèrè* notamment — y restaient opposés. Ces guerres anéantirent de nombreux clans, comme, par exemple les *Upi* et les *Kapummè*, habitant la baie d'Upi.

Pour maintenir une cohésion d'ensemble, les différentes tribus de l'île des Pins furent regroupées par le grand chef à Kaacii, abandonnant leurs chefferies propres ; les opposants à la chefferie furent exterminés, puis les clans regagnèrent

le territoire même de leur tribu. Le grand chef remplaça tous les chefs héréditaires des tribus contestant sa suprématie par des gens de la tribu de Kaacii, de façon à prévenir tout nouveau conflit. Les tribus se trouvèrent placées sous la tutelle de la tribu du grand chef.

Dans la chefferie de l'île des Pins, les clans les plus anciens, détiennent les grandes magies générales de la pêche. Ils ont le statut élevé de premier occupant du pays, fondateur de la chefferie. En conséquence, s'ils participent aux pêches collectives, ils sont bien distingués des clans serviteurs qui pratiquent la pêche à la demande expresse du grand chef pour préparer les échanges cérémoniels ou répondre à un don d'igname par un contre-don équivalent de poisson. Il existe ainsi dans l'organisation de la chefferie deux catégories de clans pêcheurs :

— les clans pêcheurs anciens et de haut rang, maître de la mer comme de la terre, détenteurs des magies fondamentales nécessaires à toute activité horticole ou cynégétique. Ils ont pouvoir de pêcher où et quand ils le veulent ;

— les clans chargés de la pêche en tant que serviteurs de la chefferie, commandés par le grand chef et soumis à l'autorité rituelle des clans pêcheurs anciens.

Les *Kotère* et les *Vākummè* sont les clans qui détiennent le statut de clan pêcheur ancien. Avec les *Kaatëë*, ils sont les principaux clans du pays car ils commandaient l'île avant de donner la grande chefferie aux *Vādèku*. Ils restaient à Kaacii et y faisaient la pêche bien avant l'arrivée des *Duèpéré*. De par leur rôle dans l'avènement de la grande chefferie unique, les *Kotère* et les *Vākummè* gardent certaines prérogatives sur le grand chef : ils protègent magiquement la chefferie, conseillent le chef, prennent les décisions importantes et même peuvent le « gronder ». Les *Vākummè* étaient aussi, avec les *Kotère*, les guerriers, la garde impériale, la barrière de la chefferie.

Leur *nékoté* (totem) est le serpent *témoo*, « tricot rayé », le crabe rouge *drollé* et le lézard *bwéa*. Ces différentes formes du totem donnent le pouvoir aux « médicaments » — ou magies — qui leur permettent de faire le bien ou le mal. Les pouvoirs magiques des *Vākummè* étaient très vastes et importants. Un vieux du clan *Vākummè*, toujours sur demande de la chefferie, se transformait, dit-on, en martin-pêcheur pour surveiller les pêcheurs pratiquant la pêche à la tortue dans les îlots, et punissait en utilisant ses pouvoirs occultes — le *du* — tout contrevenant aux interdits. Maîtres de la terre, les *Kotère* et les *Vākummè* sont aussi maîtres de la mer, tandis qu'un clan venu récemment d'un îlot, les *Duèpéré*, fait office de pêcheur pour le chef et se classe de fait dans la catégorie des serviteurs.

En effet, les *Duèpéré* sont venus de l'îlot Kutumo et ont été accueillis à Vao, au lieu-dit *Tëë*, pour assumer le travail de la pêche au bénéfice du grand chef en raison du déplacement de la chefferie de Gadji à Vao près de la mission catholique installée en 1848. Pour la pêche au thon, les *Duèpéré* travaillent avec les *Kotère* : ils sont associés dans la pratique de la pêche, chacun devant veiller à la façon dont l'autre pêche. Les *Duèpéré*, en quelque sorte, pêchent pour les *Kotère* à qui ils donnent leurs produits avant d'arriver à Vao, port de la chefferie. Puis, les *Kotère*, seuls habilités à entrer dans la chefferie, présentent le fruit de la pêche au grand chef. Tous deux sont les pourvoyeurs directs du grand chef.

Certains clans, ni pêcheurs anciens, ni pêcheurs serviteurs, sont considérés comme les introducteurs d'un savoir maritime technique et magique original. Comme l'explique la légende résumée ci-après, le clan *Tèmiya*, originaire de Païta au sud-ouest de la Grande-Terre, aurait, en s'installant à l'île des Pins apporté les pierres magiques nécessaires à la pêche à la tortue, au *dawa* et au *wiwa* (25).

La légende des deux filles de *Dé* (26) explique à la fois l'origine mythique d'un piège à poissons — le barrage en pierre pour les *dawas* (*déé*, *Naso unicornis*) au cap Ndua, près de Goro — et celle du clan *Tèmiya*, en retraçant l'histoire de son déplacement, par la migration de deux femmes du clan, les deux filles de *Dé*,

depuis Païta — *Tèbia* — jusqu'à Goro et l'île des Pins. Cette légende explique également la façon dont les *Tèmiya* ont été accueillis à l'île des Pins et les relations qu'ils ont avec les clans *Unyu* et *Wayùru*.

Ainsi, l'enquête révèle que la qualité de pêcheur peut être indépendante d'une fonction politique particulière et s'exprimer quotidiennement dans la pratique — magies, techniques, choix du site habité — ou à l'occasion d'échanges fortement ritualisés.

Les Kanak aiment à rappeler qu'autrefois étaient organisés à dates et lieux fixes des marchés où gens des vallées et gens du bord de mer échangeaient des tubercules contre des poissons et des crustacés apportés par les clans pêcheurs. Cette complémentarité des tâches et des productions s'est maintenue jusqu'à aujourd'hui dans le cadre des festivités coutumières.

À l'île des Pins, dans les grandes occasions, les clans pêcheurs anciens et serviteurs offrent en tribut au chef les produits de la mer — *xéé-iyé* —, les autres clans s'acquittant de la même dette avec des produits de la terre — *xéé-dya*. Ces richesses vivrières sont ensuite consommées par les convives ou redistribuées à l'ensemble de la population. Les poissons ainsi offerts appartiennent à des espèces prestigieuses : il s'agit de *Chanos chanos* Forsskål — *miikwa*, thon — et de la tortue — *ûû* — que seuls les clans pêcheurs sont habilités à capturer en organisant, à la demande du chef, des pêches collectives.

La cérémonie dite *puètèrè*, une fois l'an avant la préparation des champs d'igname, au début de la saison du *miikwa*, voit, par exemple, les clans anciens de l'île, les *Và Ngwèrè*, apporter à la chefferie un présent d'ignames auxquels les clans pêcheurs répondent par un contre-don de thons ou de tortues (27). Le grand chef partage ensuite les ignames entre les pêcheurs. Cet échange, par l'intermédiaire du grand chef, entre les clans producteurs d'ignames cérémonielles longues d'un mètre ou plus et les clans pêcheurs, manifeste l'allégeance des clans les plus anciens vis-à-vis des clans détenteurs de la chefferie, les *Ti Tèèrè* (28). Aux ignames de grandeur exceptionnelle correspondent des animaux marins prestigieux pêchés sur ordre du chef ; les pouvoirs des maîtres de la terre sur les cultures ont pour contrepartie les pouvoirs des clans pêcheurs, le chef en l'occurrence exprimant son autorité sur les uns et les autres autant que sa dépendance vis-à-vis de chacun d'eux. Plus tard dans l'année, lors de la fête des prémices, ce type d'échange intéressera l'ensemble des clans de l'île des Pins.

Après cette analyse de l'île des Pins, examinons rapidement quelques autres régions.

## Le nord et la côte est de la Grande-Terre

Chez les *Nenema*, M.-H. TEULIERES-PRESTON suggère que les clans pêcheurs se posent en gardiens du pays des morts :

*(...) l'île de Taanlô a un rapport étroit avec le domaine des morts. En effet, elle se trouve sur le chemin du passage des morts qui commence à Tia. (...) Dans le chapitre consacré à la connaissance du milieu, nous avons développé l'importance attribuée aux trois vents du nord, du fait de leur liaison avec les deux « diables » du pays des morts, Putho et Javitit, qui mouillent leurs pirogues à la pointe Sud de Taanlô. C'est l'un des membres de la branche Kaveyada qui est gardien du chemin des morts à Taanlô (...). Le lien entre les Mwoaro, les plus anciens occupants qui ont donné la chefferie au clan Poru, leur sous-clan Barae capable de déclencher ou de calmer le vent, en relation avec les puissances du pays des morts sous la mer, et les pouvoirs en matière de pêche au poisson des deux branches de ce clan — Barae et Kaveyada — n'est sans doute pas fortuit. (29)*

A. BENSA et J.-C. RIVIERRE (30) ont montré que cette prérogative était celle des clans assurant dans la chefferie la fonction complexe de médiateurs entre différents clans.

En effet, les pêcheurs sont responsables des relations avec les chefferies polynésiennes d'Ouvéa pourvoyeuses d'épouses prestigieuses et de biens précieux. En effet, dans *Les chemins de l'alliance* (31), A. BENSA et J.-C. RIVIERRE montrent les relations existant notamment entre les groupes de l'intérieur et ceux du bord de mer (le chef de l'embouchure de Pwèi et la chefferie de Pwèi), entre les vivants et les morts, et entre la Grande-Terre et Ouvéa (32) :

*(...) le héros de ces contes se rattache au clan Pwèi, installé en amont de la rivière de Pwèi, tout en occupant le tertre Pwajoong dressé à l'embouchure, sur le rivage. Autrefois, ce tertre était occupé par des pêcheurs qui fournissaient en produits marins les tertres-lignages du clan Pwèi répartis dans l'intérieur en zone montagneuse. Les Pwajoong constituaient ainsi une véritable antenne maritime des Pwèi. Simultanément, ils s'inscrivaient au sein du principal groupe côtier de l'embouchure (Hê-pwö-éémwâ) mais pouvaient être aussi rattachés à l'autre groupe territorial plus au sud, dit Pwaatoan qui relevait directement de la chefferie de Pwèi.*

*(...) En résumé, les Pwajoong sont :*

*— du clan Pwèi par leur origine ; ils actualisent cette appartenance en fournissant la chefferie de Pwèi en poisson et, selon certains, en se rattachant au groupe territorial dit Pwaatoan ;*

*— du clan Hê-pwö-éémwâ par leur lieu de résidence à l'extrême embouchure de la rivière sur un territoire relevant de ce clan (pp. 454-455).*

Ce conte exprime donc notamment le « système de relations qui permet à la chefferie de Pwèi d'avoir accès au bord de mer et de là au grand large » :

*Relais des Pwèi au bord de mer, celui qui se tient dans l'embouchure de Pwèi (A-hê-pwö-éémwâ-pwèi) assure des contacts étroits avec plusieurs groupes de la basse vallée de la Thièm. (idem, p. 455.)*

A Poindimié, les groupes de pêcheurs du bord de mer sont parfois présentés comme les cadets du clan envoyés en résidence au rivage pour s'occuper de la pêche pour l'ensemble de la chefferie dont ils dépendent, cette dernière restant plutôt dans l'intérieur. D'autres clans pêcheurs sont présentés comme assumant la fonction de barrière de chefferie, de porte-parole, comme nous l'avons également constaté tant au nord qu'au sud.

Entre Touho et Poindimié, on signale, au sein d'un clan demeurant sur la côte, l'existence d'un lignage à la fois ancien, chef et strictement pêcheur, puisque la culture des ignames lui était interdite (33). Sur le même rivage, à Koweit (Touho), des clans pêcheurs semblent s'être spécialisés dans la fabrication de la monnaie de coquillage.

Ainsi, selon les configurations historico-politiques, le clan pêcheur sera de haut rang ou de statut inférieur. L'ancienneté de son implantation dans les terroirs littoraux est en la matière un critère décisif. Il n'est pas étonnant dès lors que, par mythes interposés, la légitimation de cette ancienneté anime les compétitions entre clans pêcheurs pour le contrôle du rivage et de la mer.

## CONCLUSION

En résumé, la seule pratique de la pêche ne suffit pas à caractériser le clan pêcheur. Un groupe de parenté ne mérite ce qualificatif que s'il détient les magies

qui commandent les activités de pêche et assurent, dans les cérémonies ou dans les marchés ritualisés, l'approvisionnement officiel de la chefferie (34) ou de ses partenaires d'échange. La maîtrise de la mer et de ses richesses — en tant qu'activité technique — n'est pas à l'origine du statut politique (35). Toutefois les connaissances magico-religieuses qui l'accompagnent sont comparables à celles détenues par les maîtres de la terre, premiers occupants et fondateurs du terroir. Le clan pêcheur sera donc souvent un clan ancien de haut rang, quoique la pratique proprement dite de la pêche puisse parfois être déléguée à un serviteur de la chefferie, récemment arrivé et de rang moindre. Aucun des systèmes socio-politiques observés ne s'est révélé sur ce point identique aux autres.

L'activité technique ne suffit pas à elle seule à définir la place et le rôle du clan pêcheur en regard des autres clans d'un même « pays ». Posséder ou non les magies propitiatoires de la pêche définit deux catégories de clans pêcheurs : ceux qui, par les rituels, commandent la pêche sans la pratiquer nécessairement ; ceux qui, sous la responsabilité magique des premiers, sont pêcheurs sans forcément détenir de rituels importants. En outre, la position politique du clan dans le système social n'est pas directement fonction des activités techniques. Mais il faut distinguer les chefferies implantées dans l'intérieur de la Grande-Terre de celles qui contrôlent et exploitent abondamment les ressources maritimes. Les premières, toutes tournées vers l'horticulture, ne concèdent aux clans pêcheurs et au monde de la mer qu'une place très périphérique tant dans leur organisation sociale que dans leurs représentations. Les secondes accordent aussi une grande attention à la culture des tubercules mais confèrent à la pêche une place plus importante tant au niveau rituel que politique et alimentaire. Les clans pêcheurs y sont de haut rang ou bien jouent un rôle économique aussi central sinon plus que celui de l'agriculture.

Caractéristiques d'une civilisation de l'igname, les sociétés kanak de Nouvelle-Calédonie présentent, selon la nature des écosystèmes qu'elles exploitent, une diversité d'organisations socio-politiques au sein desquelles la pêche, les clans pêcheurs et la prégnance du monde maritime ne tiennent pas partout la même place, même si un même canevas de statuts se retrouve d'un bout à l'autre de l'archipel calédonien.

Toute interrogation sur l'avenir de la pêche en Nouvelle-Calédonie reste donc tributaire d'une analyse, région par région, de la place relative de la pêche dans l'ensemble des activités techno-économiques.

## Notes

- (1) Cet article présente les premiers résultats de recherches entreprises dans le cadre des appels d'offre de la Mission du Patrimoine ethnologique, ministère de la Culture, 1983 et 1984 et de la Commission CORDET, ministère de la Recherche et MEDETOM, 1982, sur les sociétés de pêcheurs kanak, et de missions du LACITO (CNRS). Ces études ont porté principalement sur le nord et le sud de la Nouvelle-Calédonie et ont donné lieu à un rapport réalisé en collaboration avec Marie-Hélène TEULIERES-PRESTON : *Systèmes techniques et sociaux d'exploitation traditionnelle des ressources marines des pêcheurs kanak du nord et du sud de la Calédonie* (1987, 549 p.). Les matériaux utilisés ici concernent essentiellement mes enquêtes de terrain à l'île des Pins, Goro, et, pour une moindre part, la côte est. J'ai complété mes informations concernant la côte est à partir de A. BENSA et J.-C. RIVIERRE, *Les chemins de l'alliance ; L'organisation sociale et les représentations en Nouvelle-Calédonie* (1982, Paris, SELAF, Langues et Cultures du Pacifique 1, 586 p.). Pour les données sur les clans pêcheurs du nord de la Calédonie, on peut se reporter au chapitre II.2.3. de Marie-Hélène TEULIERES-PRESTON dans notre rapport commun (cf. pp 503-512).

- (2) Cf. Nature et culture dans la civilisation de l'igname : l'origine des clônes et des clans. *L'Homme*, 1964, IV, janvier-avril, Paris-La Haye, Mouton et Cie. pp 93-104 : « Je n'ignore pas le rôle qu'avait joué et que joue encore la pêche maritime. C'est elle qui a permis le peuplement initial (en provenance probable des Nouvelles-Hébrides), c'est elle qui explique l'organisation politico-sociale, comme on peut s'en rendre compte en comparant la Nouvelle-Calédonie proprement dite (Grande-Terre) aux Loyalty, à Fidji et à la Polynésie, où l'on rencontre la civilisation de la pêche en mer chaude, la plus typique. » (p. 93).
- (3) La description des systèmes techniques de pêche a été réalisée dans J. LEBLIC et M.-H. TEULIERES-PRESTON, 1987, *op. citée*.
- (4) Les pêches coutumières regroupent plusieurs clans pêcheurs qui mettent ensemble leurs filets.
- (5) Ces poissons coutumiers ne sont pas les mêmes d'un bout à l'autre de la Nouvelle-Calédonie car on ne trouve pas forcément toujours les mêmes espèces d'un côté à un autre. Ce sont généralement des poissons se déplaçant en banc, ce qui permet de les pêcher en quantité importante par de grandes pêches collectives au filet. A l'île des Pins, les pêcheurs classent dans cette catégorie les *mïïkwa*, appelé à tort thon en français loca! — *Chanos chanos* Forsskål —, les tortues *ûû* et les mulets *ngêrê* — *Mugil sahelii* Forsskål. A Goro, au sud-est de la Grande-Terre, ce sont plutôt les *dawa*, *dée* — *Naso unicornis* (Forsskål) —, les vaches marines et les tortues.
- (6) Cf. M. LEENHARDT, *Notes d'ethnologie néo-calédonienne*. Institut d'Ethnologie, Musée de l'Homme, Paris, 1930, rééd. 1980 : « Il y a une fonction de Maître des ignames (cultures sèches), *kavu meu*, et une fonction de Maître des cultures humides (taros, canne à sucre, bananiers), *kavu maradi*. Ces deux prêtres accomplissent tous les sacrifices déterminant l'entrée du groupe dans un nouvel ordre de travail. Ils marquent ainsi le temps propice à la culture des ignames et celui propice à celle des taros. Leurs fonctions sont parfois cumulées par le même homme » (p. 109).  
Cf. A. BENSA, Océanie : organisation, règles et pouvoirs. In : L'Atlas des religions, Encyclopaedia Universalis, 1988, pp 250-251 : « (...) les maîtres des magies de croissance horticole jouent un rôle de tout premier plan. Pour que les tuberculeux poussent bien, il faut ordonner et activer le cycle agraire par des rites respectueux des plantes et de la météorologie comme des hommes et de leur organisation sociale. Pierres en forme d'ignames ou de taros, bouquets votifs aux abords des jardins, rites appelant la pluie ou le soleil, accompagnent l'agriculture kanak dont chaque phase importante est ponctuée d'une magie particulière et d'un don cérémoniel au chef. Le maître des ignames — bien distinct des maîtres de la terre — assume cette charge. »
- (7) Ces magies sont dites puissantes car elles ont une efficacité non limitée dans l'espace et dans le temps. En cela, elles se différencient des magies purement familiales, dont l'efficacité est limitée aux activités techniques du groupe les mettant en œuvre. A l'île des Pins, les *Kotêre* et les *Vākummè* détiennent, en vertu de leur qualité de clans originaires, ces magies générales et puissantes.
- (8) Cf. A. BENSA, 1988 (*ibidem*) : « (...) le socle des institutions s'identifie à l'autorité incontournable des maîtres de la terre. Premiers occupants et défricheurs du terroir, ils obtiennent, au bénéfice de tous les clans venus s'y installer, la protection des génies du lieu. Dans les chefferies du nord-est de la Nouvelle-Calédonie, ces entités surnaturelles, antérieures à l'apparition des hommes, auraient livré à ces derniers les techniques de prédation et la connaissance des plantes sauvages comestibles. Dès lors, toute activité cynégétique ou horticole se trouve subordonnée aux rituels propitiatoires mis en œuvre par les maîtres de la terre pour que les génies gardiens du pays accordent à chacun l'autorisation d'entreprendre une partie de chasse ou de pêche, de préparer les jardins ou de partir pour une cueillette abondante. »

- (9) Avec ces pierres, comme avec les médicaments, les Kanak agissent aussi sur le temps — le soleil, la pluie, le vent, etc. — et la navigation, dans un sens bénéfique ou maléfique. (Les médicaments sont constitués de paquets de feuilles, de morceaux de bois, etc., dont l'action est liée au pouvoir du totem du clan.)
- (10) *Mœurs et superstitions des Néo-Calédoniens*. Nouvelle Imprimerie nouméenne, 1900, réimp. en 1976 par la Société d'Études historiques de Nouvelle-Calédonie, publication n° 14, 367 p. (cf. p. 300).
- (11) Dans le sud (Goro et île des Pins), les noms des deux requins mythiques, *Môpa* et *Kurèju*, apparaissent comme prénoms dans les généalogies de plusieurs clans qui les revendiquent d'ailleurs comme des ancêtres. Il s'agit notamment des *Tèmiya* et des *Vaamâ* à l'île des Pins et des *Angwèrèrè* à Goro.
- (12) Cf. I. LEBLIC. Notes sur les fonctions symboliques et rituelles de quelques animaux marins pour certains clans de Nouvelle-Calédonie, Communication au colloque international « Animal et pratiques religieuses : les manifestations matérielles », Compiègne, 11-13 novembre 1988, à paraître in : *Anthropozoologica*.
- (13) On y déposait autrefois les morts.
- (14) Ainsi, les *Vano* de Wapâ sont dits à l'origine de la pêche au filet, technique qu'ils auraient « volée » aux *Yaacè* — esprits — pour la répandre sur toute l'île des Pins. Clan pêcheur important, dont l'origine est liée selon les mythes à celle des *Yaacè*, *Vano* est un clan très ancien à l'île des Pins mais éteint aujourd'hui.
- (15) Cf. M. LEENHARDT, 1930, *op. cité*.
- (16) Cf. note 5.
- (17) Cf. A. BENSA et J.-C. RIVIERRE, 1982, *op. cité*.
- (18) Plusieurs clans pêcheurs de l'île des Pins étaient aussi des clans de grands guerriers : les *Kotère*, les *Vâkummè* et les *Vaamâ*. Faut-il voir là une caractéristique de certaines sortes de clans pêcheurs ?
- (19) Aujourd'hui, l'île des Pins comporte huit tribus — Vao, Wapâ, Yuati, Truété, Wacia, Kéré, Kaacii et Komanyä — et trente-quatre clans.
- (20) J'emploie ici le mot *clan* pour définir un groupe de parenté unilinéaire, une famille ou un groupe de familles sans présager de l'organisation interne de ce groupe de parenté ni du regroupement en unités plus vastes.
- (21) Plusieurs études ont déjà été réalisées sur la chefferie de l'île des Pins. En dehors de celle du Révérend Père LAMBERT (*op. cité*), Jean GUIART, *Structure de la chefferie en Mélanésie du Sud* (Institut d'Ethnologie, Musée de l'Homme, Paris, 1963, pp 205-246) présente un inventaire des différents clans de l'île des Pins et une généalogie de la chefferie *Vadèku*. Georges PISIER, *Kounié ou l'île des Pins. Essai de monographie historique* (Publication de la Société d'Études historiques de la Nouvelle-Calédonie, Nouméa, 1971, pp 91-103) retrace l'histoire de l'île et présente également une généalogie du clan de la chefferie. Enfin, Marie-Joseph DUBOIS, *Kwènyii, l'île des Pins aux temps anciens* (Publication de la Société d'Études historiques de la Nouvelle-Calédonie, Nouméa, 1982, 56 p.) en fait de même. Mais notons que ces trois généalogies de la chefferie diffèrent les unes des autres, ainsi que par rapport à celle que j'ai moi-même recueillie à l'île des Pins.
- (22) La tradition orale, à travers l'histoire d'une femme nommée *Watrèpetrua*, raconte l'origine de l'horticulture, liée à celle du clan *Upi*.
- (23) Journal du Révérend Père GOJON, premier missionnaire à l'île des Pins à partir de 1848, Archives de l'archevêché de Nouméa.
- (24) Pour une histoire de la chefferie, voir les ouvrages cités ci-dessus (cf. note 20) ainsi que notre propre travail (cf. LEBLIC et TEULIERES-PRESTON, *op. cité*).
- (25) Et celles pour la culture des taros et des ignames. Après l'arrivée de la religion catholique à l'île des Pins, les *Tèmiya* auraient noyé leurs pierres à Wayùru, domicile

de *Môpa* et *Kurèju*, leurs deux requins. Grâce à leurs pierres et à leurs pouvoirs magiques pour la pêche, le dernier des *Tèmiya* et ses fils faisaient, à eux seuls, un grand *kara* — gros tas de poissons (ou d'ignames) — comme plusieurs clans ensemble pouvaient faire. Le grand chef *Vadèku* mangeait les ignames, poissons, tortues et taros des *Tèmiya*. C'est pour cela qu'il leur donna l'endroit où ils habitaient à la mission. Aujourd'hui éteint, les descendants par les femmes du clan *Tèmiya* sont éparpillés.

- (26) Notons que nous avons recueilli plusieurs versions de cette légende, l'une parlant effectivement de deux sœurs, l'autre d'une guerre ayant poussé ce clan à partir. Enfin, une autre légende, celle de *Wamö* et *Karuäba*, est aussi présentée comme l'origine des *Tèmiya*, en illustrant la venue d'autres *Tèmiya* à l'île des Pins, postérieurement à ceux issus des deux filles de *Dé*.

Dans la première version, deux sœurs sont présentées comme étant à l'origine de ce clan. Elles étaient assises par terre en train de préparer des *dawa déé* (*Naso unicornis* (Forsskål), de les envelopper dans des feuilles, à *Tèbia*, près de *Païta*. Comme elles n'étaient pas bien assises devant leur frère, elles ont eu honte et se sont sauvées. Elles ont suivi la côte jusqu'à *Nouméa*. Mais de là, elles voyaient toujours la grande montagne de *Païta*, le mont *Mu*, aussi ont-elles continué leur route pour ne plus voir leur « pays » qu'elles avaient quitté avec regret, et ne pas, ainsi, avoir envie de rentrer chez elles. Arrivées à *Boulari*, le mont *Mu* était toujours visible; au cap *Ndua* de même. Elles arrivent donc à *Goro* après avoir fait le barrage pour les poissons au cap *Ndua*. Mais là, les montagnes de *Goro* leur rappellent trop leur « pays ». Elles s'embarquent donc sur une pirogue pour l'île des Pins. Elles arrivent à *Waméo* d'où elles aperçoivent toujours les montagnes de *Calédonie*. Aussi traversent-elles le plateau pour arriver à *Truète* d'où on ne peut plus voir la *Grande-Terre*. Elles restent alors avec les *Unyu* et les *Wayüru*.

Dans la seconde version, les *Tèmiya* se seraient sauvés de *Païta* à cause d'un chef qui serait venu faire la guerre jusque chez eux. Ils seraient donc venus par *Dumbéa*, *Saint-Louis*, *Goro* où ils auraient trouvé des pirogues de l'île des Pins. Une fois à l'île des Pins, ils auraient été accueillis par les *Ti Tèèrè* à *Yuatri*. Comme les *Tèmiya* avaient emmené avec eux leurs pierres pour la pêche et la culture et qu'ils réussissaient donc bien toutes leurs entreprises, les *Ti Tèèrè*, jaloux, les ont chassés. Les *Unyu* de *Truète* les accueillirent alors. A la suite de « bêtises », ils furent à nouveau chassés, avec les *Wayüru*, et se réfugièrent à *Maré*. Mais comme ils possédaient les magies, les *Unyu* allèrent les y chercher.

- (27) Les tortues ne sont échangées à cette occasion qu'au cas où les thons — espèce migratoire et saisonnière — ne seraient pas encore présents sur les récifs de l'île des Pins.

- (28) Les *Ti Tèèrè*, originaires de *Lifou*, sont les compagnons du premier grand chef; ils comprennent les *Vadèku*, les *Apikèuwa* et les clans de *Yuatri*. L'un des objectifs du *puètèrè* est donc l'obligation de rallier les clans *Và Ngwèrè* à la chefferie, leur présent — ignames-chefs — étant pour les *Tèèrè*. Ceci s'explique par l'opposition ancienne des *Và Ngwèrè* à l'avènement de cette nouvelle chefferie unique des *Vadèku* qui suscita d'ailleurs de nombreuses guerres entre les *Và Ngwèrè* et les *Ti Tèèrè* jusqu'à ce que ces derniers réussissent à soumettre ou à éliminer les anciens du pays.

Le clan *Apikèuwa* semble être à part en raison de sa position particulière, branche issue du clan de la chefferie *Vadèku*. C'est le seul clan se trouvant dans une telle situation, en opposition dans la pratique de la pêche à l'ensemble des autres clans pêcheurs. Il s'agit sans doute là de reproduire au niveau de la pêche, la compétition ancienne entre les clans *Và Ngwèrè* et ceux *Ti Tèèrè*.

Nous pouvons noter également que ce clan est le seul parmi les *Ti Tèèrè* à avoir une fonction au niveau de la pêche. Cela vient sans doute de son appartenance directe au clan de la grande chefferie.

- (29) Cf. I. LEBLIC et M.-H. TEULIERES-PRESTON, *op. cit.*, § II.2.3., pp 507-508.

- (30) Cf. *op. cit.*

- (31) Cf. *La fille du soleil*, pp 353-548.
- (32) Ainsi, *Hônu*, géant, chef du pays des morts, représentation mythique du nord d'Ouvéa, est aussi présenté comme un guerrier et un pêcheur (cf. pp 463-472). Notons que dans le sud également, nous trouvons un lien manifeste pour de nombreux clans pêcheurs avec l'activité de guerre.
- (33) Communication personnelle d'A. BENSA.
- (34) L'identification de ces différents clans pêcheurs passe notamment par la possession des magies et rituels propitiatoires pour la pêche, mais pas uniquement, tous les clans n'exerçant pas leur activité au même niveau : c'est le devoir, dans le sens d'obligation, de certains de faire la pêche, alors que les autres la pratiquent quand ils le veulent. Ceux dont c'était le devoir, comme les *Dwèpéré* par exemple, ne travaillaient pas la terre. Ils étaient nourris par les tubercules qu'ils recevaient des clans terriens en échange des produits de la mer. Les autres, parmi ceux qui cultivaient les ignames, participaient à quelque chose de la mer en leur qualité d'anciens du pays.
- (35) Un certain nombre des clans pêcheurs de l'île des Pins sont ce qu'on appelle des *Vâ Ngwèrè*, c'est-à-dire des clans anciens du « pays », maîtres du terrain sur leurs territoires respectifs, qui travaillent les ignames mais participent également aux choses de la mer : il s'agit des *Kotère* et *Vâkummè* à Kaacii, des *Upi* et *Kapummè* pour les îlots face à Vao et une partie du territoire de Vao, des *Nokwâ* — avec les *Kapummè* — à Vao, des *Vano* à Wapâ, des *Koicé* à Oro-Truèté et des *Néxiyé* à Waméo. Parmi ces clans, seuls les *Kotère* et les *Vâkummè* continuent réellement l'exercice de la pêche ; les *Upi*, *Kapummè*, *Vano* et *Néxiyé* sont des clans éteints et les *Koicé* et *Nokwâ* ne pratiquent plus guère la pêche aujourd'hui car ils ne sont plus très nombreux. Les *Dwèpéré* sont dits héritiers des *Upi* et *Kapummè*, mais ne semblent pas avoir les mêmes prérogatives.