

**Le dédain de la mort et la force du cadavre**  
**Souillure et purification d'un meurtrier lobi**  
**(Burkina/Haute-Volta)**

O.R.S.T.O.M. Fonds Documentaire

N° : 21277 321

30.6.87

Cote : B

Vers 1920-1930, deux villages de la région d'Iridiaka se battent à coups de flèches. L'un d'eux est encerclé. Ses combattants ont adopté la tactique de l'alignement défensif à portée de tir des ennemis mais ils s'arrangent pour ne jamais se trouver face à un parent du patri- ou du matri-clan<sup>1</sup>. Les gens de Kpena ont tué un homme de Gorgombiro. Meurtrier et victime appartiennent au même matriclan kambou<sup>2</sup>. On sait qui a été tué, mais on ne peut se réjouir de la bravoure du tueur : il sera impossible de le purifier parfaitement, il faudra «lui faire le rite» à son insu, en glissant le remède dans sa nourriture. Le personnage représente une contradiction en acte : il devrait brandir en vainqueur la queue de bœuf attachée à son poignet, afin que tous le reconnaissent, mais il a tué un parent et ne peut être traité comme un homme brave, un *kun-kaa*, homme amer<sup>3</sup>.

Dans un tel combat, l'identité du meurtrier — *kel-dar* (celui qui est lié au *kel*, force qui émane de la victime<sup>4</sup>) — est d'ailleurs souvent délicate à préciser : témoignages et divination sont nécessaires pour l'établir.

Les récits locaux évoquent des rites de purification après un meurtre, quelles qu'en soient les causes ou les circonstances. Le meurtrier est alors frappé du *kelyé*, maladie qui fait enfler certaines parties du corps, de même que les morts peuvent gonfler dans leurs tombes. Le corps du meurtrier contamine ensuite toute personne non immunisée, comme le fait le cadavre de la victime : «Il touche la tête du cadavre et le *kelyé* le prend.»<sup>5</sup> Dans tous les cas néfastes l'entourage doit intervenir d'urgence à l'aide du médicament (*ti*) du *kel* (*kel-ti*). Les rites varieront suivant les catégories de meurtrier.

La notion de meurtre n'est pas réservée aux homicides, elle s'étend à tout l'univers (*dii* comme le village)<sup>6</sup>. Certains de ses éléments — végétaux et animaux — sont susceptibles de renfermer une force comparable à celle qui anime une personne (*tibil*). Ainsi la langue lobi confond les deux registres : «J'ai tué un arbre», dira un cultivateur après l'avoir brûlé dans son champ<sup>7</sup>. Quelques arbres sont traités avec de grandes précautions en raison de leur caractère «sacré» (*puu*, ou bien parfois *kaa*)<sup>8</sup> : par exemple, les emblèmes de patriclan initiatique servant à identifier les maisons entraînent l'utilisation du

W

B21277

«médicament» en des occasions très variées (construction de maison, semis, poussée du sorgho, cure de maladie, naissance et mort...). De même, chacun des quatre ou cinq matriclans reconnaît son arbre propre<sup>9</sup> et, de la sorte, une relation privilégiée s'établit entre la personne et l'arbre désigné. C'est d'elle que procède l'attitude adoptée quand on l'extrait, le sépare de son milieu, ou encore quand on l'anéantit. Une telle «amertume» s'applique à plusieurs plantes, le plus souvent anciennement cultivées<sup>10</sup>, comme le sorgho pour tous les patriclans initiatiques et quelques autres espèces variables : pastèque, mil, haricot blanc, gombo...

De toute manière, le fait de prendre un produit végétal, et surtout de le détruire, retentit sur son utilisation et affecte les différentes personnes qui risquent d'entrer en contact avec lui. Il en résulte une purification obligatoire et l'existence d'un corps global de rites et d'interdits à une époque donnée.

Les «meurtres» d'animaux se répartissent en plusieurs catégories. Certains d'entre eux ne souillent pas leur auteur car les victimes sont trop faibles (rats palmistes, lièvres, petits insectes...). D'autres animaux sont dangereux à des degrés divers : il est très grave de tuer à coups de flèches un animal domestique (vache, mouton, chien, volaille) sur le territoire d'un village. Ce crime donne lieu à une enquête menée par les prêtres de la terre et les anciens. On découvre le fautif grâce à la marque de sa flèche ou de son carquois. Il doit avouer, sinon un repas commun sur l'autel, véritable ordalie, le forcera à se dévoiler ou le tuera [M. Père 1982 : 266]. Quant aux animaux sauvages, les animaux de brousse que les Lódagaa, voisins des Lobi, regroupent sous l'appellation d'«animaux noirs» (*duu soola*) [J. Goody 1962 : 109], certains d'entre eux sont investis d'un si funeste pouvoir que les tuer équivaut presque à tuer une personne : il en est ainsi de l'éléphant, de l'hippopotame<sup>11</sup>, du lion, de la hyène, du calao, de la grue couronnée, du cobra, du bubale, de l'antilope *tasyé* et du *luna* (animal non identifié)... Les meurtres de ces animaux ont en commun la particularité de provoquer des maladies toutes différentes. H. Labouret [1931 : 437-441] attribue cette capacité au *kelyé*, ce que confirment quelques grands chasseurs d'aujourd'hui : «Si tu tués l'hippopotame, ou l'éléphant, on te fait le *kelyé*, car ils ressemblent à une personne. Leurs *kelyé* sont différents parce que leurs médicaments (*ti*) le sont.» (D. Kambou, village de Irinao) On prend le médicament du premier dans l'eau et celui du second sur la colline. L'unité de cette force serait aussi claire que sa diversité.

Tuer de pareils êtres exige une série d'actes propitiatoires jugés très redoutables. Le chasseur doit tendre à un état de pureté rituelle (interdit sexuel entre autres) l'isolant de tout ce qui peut l'affaiblir et simultanément se rapprocher de sa future proie en emmagasinant la force de l'autel lié à cet animal : offrandes, sacrifices, cris propres au patriclan qui l'associe à sa victime<sup>12</sup>. Tout converge vers le moment où il tuera et se rendra responsable de cette énorme fracture à l'équilibre de l'univers qui le rendra à son tour vulnérable.

Si les types de souillure sont très divers, le fait d'être confronté à cette transformation de soi, l'impureté, revient à modifier son rapport à la mort d'un animal — et à la sienne propre. Cette crise réclame d'être résolue, à supposer qu'elle

puisse l'être vraiment, par des cérémonies purificatoires, qu'il faudra revenir faire sur les lieux, en brousse. Le déroulement de leurs séquences est étroitement parent de celui des rites d'homicide. On retrouve la même proximité entre les funérailles d'un chasseur et celles d'un guerrier<sup>13</sup>.

Vues dans ces réseaux de correspondances, la vengeance et la guerre sont des chasses à l'homme et la bataille entre villages dont nous parlons plus haut nous ramène, malgré sa date récente, à tout ce contexte. Les conditions historiques en sont nouvelles, mais le meurtrier reste soumis au même risque du *kelyé*<sup>14</sup>. Les chasseurs jouissaient d'un grand prestige, eux qui avaient été «depuis toujours» découvreurs de terre, fondateurs de villages et de marchés et créateurs de rituels. Les vrais meurtriers incarnaient le modèle social de la bravoure. Et les deux groupes — guerriers et chasseurs — ne manquaient pas d'interférer en dressant des autels doubles<sup>15</sup>.

La violence ne peut jamais être prise pour elle-même. Elle déborde largement son domaine manifeste et trouve son explication ailleurs. D'autre part, elle n'est pas purement «instinctive», mais apprise et transmise. L'irruption de son désordre institue un ordre hiérarchique. Son objectif suprême, la mort de l'ennemi, exige une symbolisation complexe : un rituel de purification entre guerriers. Enfin, ce rite particulier, repris à leurs funérailles, infléchit la vision générale que leur peuple a de la mort.

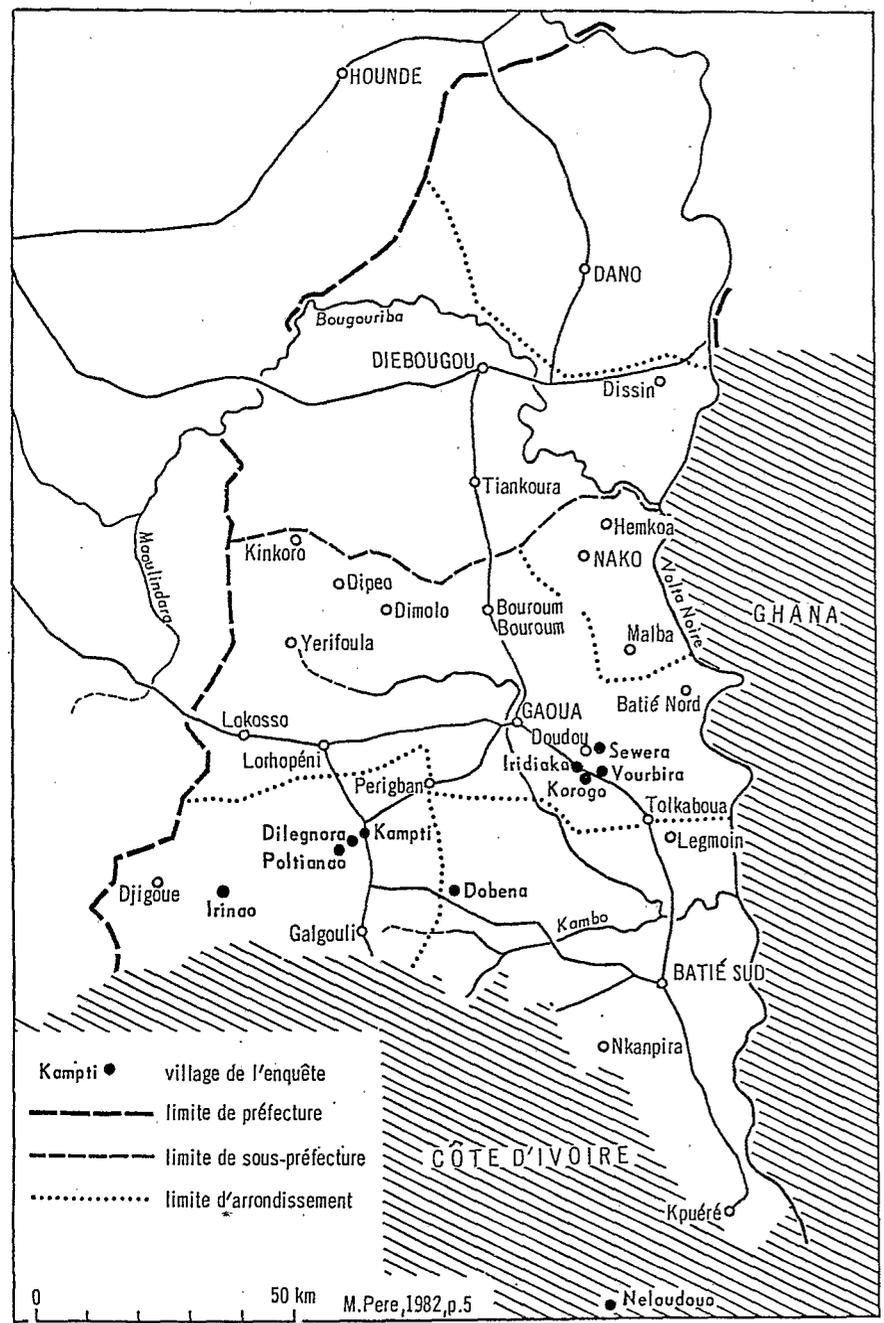
#### MODALITÉS DE VIOLENCE, ORDRE ET DÉSORDRE SOCIAUX

Les années 1920-1930 étaient encore proches de la «pacification» coloniale et la mise en œuvre de la violence représentait toujours pour les groupes lobi le seul moyen de préserver leur indépendance et d'agir sur leurs conditions d'existence. Sous-clan et lignage localisé pouvaient être considérés comme des unités relatives en position d'entrer ou non dans un conflit armé selon la nature de l'enjeu. Une obligation restait absolue : engager vengeance ou guerre, qui apparaissaient dès lors comme d'indispensables luttes politiques sans lesquelles la reproduction de ces groupes aurait été compromise ou même détruite [M. Bonnafé, M. Fiélox, J. M. Kambou, 1982].

Il faut s'imaginer non d'immenses batailles entre états, royaumes ou principautés, mais des affrontements entre villages<sup>16</sup> circonscrits à des périmètres de 60 à 90 km<sup>2</sup>. Cependant, répétés, minuscules, ils alimentaient un climat d'hostilité et d'insécurité internes à tout le territoire des peuples du Sud-Ouest voltaïque (Lobi, Birifor, Wilé, Dagari, Dyan, toutes formations sociales «acéphales» d'un type comparable).

A cette époque, les activités principales des hommes étaient la chasse, l'agriculture, l'artisanat (forge, boissellerie) et la guerre. Quant aux femmes, en plus de leurs activités domestiques, elles extrayaient de l'or et allaient vendre aux marchés les produits qu'elles fabriquaient (poterie, vannerie, beurre de karité, bière de mil...), ainsi que ceux de l'activité agricole des hommes (céréales).

Les Lobi ignoraient la chefferie politique différenciée, et même celle des matriclans (*tyar*). Chaque village avait un prêtre de la terre et un conseil d'anciens qui n'altéraient pas l'autonomie de ses maisonnées dispersées.



Terrain d'enquête.

Du côté des patriclans initiatiques, on découvre moins de segmentations et peut-être une plus forte hiérarchie rituelle centrée sur deux grands lieux de culte : Batié Nord et Nako. Mais les grands prêtres ou prêtresses intervenaient surtout tous les sept ans pendant la période sacrée du *dyoro* ou pour régler des cas d'homicide les concernant. A l'autre extrémité de l'échelle territoriale, le chef de maison née appuyait grandement son pouvoir sur cette appartenance.

Les aînés des matriclans, par l'intermédiaire de leurs segments localisés [M. Fiélox 1980 ; P. Bonnafé, M. Fiélox, J. M. Kambou 1982] géraient les rapports sociaux. Les hommes se mariaient par leur entremise, y héritaient des femmes et des biens (bétail et cauris). Des cadets y travaillaient pour leur matriclan paternel avant d'être tardivement émancipés<sup>17</sup>. Ce double rapport de parenté se retrouve dans les conflits armés.

Pourquoi ces divers groupes utérins et leurs fils sont-ils tenus de s'assister dans les opérations guerrières ? Parce que tout leur environnement se divise entre des parents et alliés et entre de purs ennemis : les *sodara*. Ces réseaux interfèrent avec des zones d'hégémonie clanique [J. Goody 1962 : 109-115]. Dans ce contexte diversifié, chaque unité défend ou attaque avec l'aide de ses fils.

Tout homme actif doit prouver sa capacité à protéger sa maison, ses femmes et son bétail, ainsi que les biens de ses voisins, et surtout ceux de son lignage majeur. Aucune de ces possessions n'est reconnue d'elle-même, hors de ce noyau. La moindre atteinte à son intégrité a valeur de « dette » (*hil*). Ainsi les vols – surtout de bétail –, les rapt de femmes, les injures, les blessures, les homicides, entraînent-ils la vengeance dans son mécanisme élémentaire et la guerre inter-villageoise dans sa marche complexe [P. Bonnafé, M. Fiélox, J. M. Kambou 1982 : 100-131]. Or, les matriclans et lignages localisés jouent cette lutte contre leurs ennemis proportionnellement à leurs forces. On doit leur résister d'autant plus vivement qu'ils sont proches dans l'espace. Peu importe qu'ils soient maîtres de la terre, des marchés, grands chasseurs ou guerriers, magiciens ou devins de renom, hommes ou femmes, vieillards ou enfants, riches ou pauvres, descendants de captifs ou hommes libres, la souillure reste la même, comme la vengeance. Les leaderships différenciés n'empêchent pas la reconnaissance d'une égalité intangible. « Le *kelyé* est un rapport entre vies humaines, impliquant que la vie de chaque personne est sacrée. » (B. Kambou, village de Vourbira) Exercice de la violence et caractère sacré de la vie coexistent dans cette constellation de petits univers interférents.

Par contraste avec cette concentration moléculaire d'intérêts, les patriclans initiatiques sont neutres. Les blessures et les meurtres y sont réellement des crimes ; on ne s'y dérobe ni bétail, ni femme. De même, à un moindre degré, pour le *Bir* (culte de prospérité lié en partie aux marchés alternant avec l'initiation) ou pour le *Bur* (cérémonie d'initiation à la divination). Dans une certaine mesure, le chasseur représente un élément peu vulnérable : il peut mieux qu'un étranger (*kpakpal*) parcourir une partie du pays et se faire accueillir dans les villages en rétribuant les habitants en gibier<sup>18</sup>.

Les femmes ne participaient pas directement à la défense de leurs groupes. Chacun d'eux menait des politiques matrimoniales conditionnées par la guerre. Ainsi une organisation territoriale à la fois autonome et hiérarchisée recouvrait les régions<sup>19</sup>. Des réseaux d'entente unissaient des villages voisins (tâches communes, mariages, marchés, amitiés...) où la violence était mal vue et interdite.

Le règlement des conflits se faisait en l'absence de toute justice instituée, si l'on excepte l'arrêt des batailles par un arbitre ou allié clanique, le *modal* (qui s'oppose à l'ennemi *sodar*). Il est requis dans toute transgression de coutume, toute réparation de torts. Le choix du *modal* est libre. Mais il s'agit généralement d'un homme âgé [M. Père 1982 : 534]. «En ce temps, il n'y avait pas de justice. La seule que les gens connaissaient, c'était de se tuer.» (Tyoféré Hien, village Poltyanao)

La conjoncture historique après 1850 rendait particulièrement aigus les conflits entre groupements voisins. La population lobi se stabilisait après avoir connu une expansion territoriale d'un siècle. Elle se heurtait à des frontières. La survie collective réclamait davantage de force guerrière. Enfin, l'accroissement de certaines sphères marchandes créait de nouvelles contradictions.

#### L'APPRENTISSAGE DE LA VIOLENCE ET SA NATURE

«Faire la violence avec quelqu'un» c'était mettre en œuvre sa force : *fanga*. Dès l'âge de 4 ou 5 ans, garçons et filles gardaient ensemble le troupeau de bœufs et de moutons des chefs de maisonnées jusqu'à leur grande initiation (*dyoro*, de 7 à 14 ans). A partir de ce moment, les adolescents se répartissaient selon les activités de leur sexe : cultivateurs, chasseurs, guerriers pour les hommes, potières, orpailleuses, ménagères pour les femmes, tandis que collecte et cueillette étaient mixtes.

Au pâturage, enclos dans les limites des villages — les greniers de ce temps étaient construits dans les habitations ainsi que les étables — les jeunes bergers apprenaient le tir à l'arc, le lancer du casse-tête et la lutte à main nue. Ainsi ils s'exerçaient à se défendre contre les agressions du dehors, mais ils évaluaient aussi leur propre puissance. Le plus fort d'entre eux devenait le leader de la bande. A lui de se mettre en avant pour démontrer à la bande rivale qu'il était, à son échelle, capable de défendre son territoire ; l'enjeu pouvait être la disposition d'un pâturage. Dans de tels «accrochages» les vaincus étaient chassés à coups de pierre. Un héros isolé affrontait parfois sans armes le champion d'en face, ou bien on se battait par l'intermédiaire des meilleurs taureaux, excités par des injures ou des chansons. Le gardien de l'animal perdant était traité de peureux car il n'avait pas osé s'aventurer assez loin pour bien nourrir sa bête. Souvent, tous les bergers des deux camps finissaient par s'empoigner.

Cette petite bande, que l'on rencontre partout, rassemblait les jeunes d'une même génération : *li-biel-dara*. D'apparence informelle<sup>20</sup>, cette classe d'âge était beaucoup plus codifiée qu'il n'y paraissait. Les adultes du village ne se substituaient jamais à leurs «fils» pour régler leurs disputes ou conflits. D'ailleurs,

la bande menait seule ses propres tâches : petites battues, pêche, collecte, cueillette. Cependant, leur indépendance n'excluait pas l'intervention des adultes du village. Ils félicitaient le *fangadar*, «le violent», qui représentait pour eux un allié dans les batailles à venir. Inversement, dès qu'un jeune membre était victime d'une offense et qu'il affichait des signes de faiblesse, ils insistaient pour qu'il aille se venger : «Va reprendre ta dette (*hil*), c'est tout ce que je te demande.» Les enfants étaient si conscients de ce qu'on attendait d'eux qu'à l'occasion ils recouvraient leurs blessures de bouse de vache et souffraient sans rien dire. A tout cela, il faut ajouter ce qu'ils observaient de la vie heurtée du village.

On ne cessait de leur enseigner le courage («le foie dur») et de leur inculquer l'horreur du lâche, personnage dont tout le village se moquait le comparant à une femme et à qui on ne confiait pas les véritables activités d'un homme (escorter les femmes au marigot...), mais que l'on chargeait seulement d'aider les femmes à transporter les blessés. Le «peureux» vivait retiré dans sa maison et ne trouvait guère à se marier.

Certains hommes, sans pour autant entrer dans la catégorie des lâches, se refusaient à devenir «hommes». Ils s'habillaient comme des femmes, allant chercher l'eau au marigot, et participant aux activités de l'autre sexe. Ces marginaux, qui se rencontraient en petit nombre dans tout le pays lobi, n'étaient pas perçus sans un certain malaise. Parler d'eux reste encore un sujet gênant. On ne trouve pas d'équivalent en ce qui les concerne au terme «femme-homme» (*ker kun*, qualifiant ces femmes comme on le verra plus bas). Ils ne sont pas des «hommes-femmes», mais plutôt des «*polo*», c'est-à-dire «des moins que rien» !

A partir de ce groupe des *libieldara* s'établissait une hiérarchie : les meilleurs étaient appelés dès l'âge de 17-18 ans à se placer en première ligne au combat et à venger l'honneur de leurs maisonnées et de leurs parents utérins proches. Rêvant d'égaliser les guerriers les plus estimés dans la région, ils s'attribuaient des «noms d'hommes» (*kun-iri*) ou des devises : les exemples en étaient innombrables, ainsi *Wo* «le chemin» (est désormais barré à l'ennemi). Les noms de villages faisaient résonner la même charge de provocation agressive : *gbôkura*, «lieu où l'on tue les gens avec un (simple !) gourdin de battue» [M. Père 1982 : 1193]. On s'échangeait des surnoms comme des flèches [P. Bonnafé, M. Fiéloux, J. M. Kambou 1982 : 101-102]. En tout cela était glorifiée une conception intelligente de la violence, où le seul étalage du courage aveugle n'était pas admiré. L'éducation, échelonnée par tranche d'âge, était en fait une initiation à la violence. Elle était couronnée par la parade des guerriers, amis et ennemis, qui, à l'occasion des marchés, les révélait à tous les assistants comme des modèles antagonistes de force et de séduction<sup>21</sup>.

L'apprentissage spécifie donc une capacité de violence à la fois courante et extraordinaire. Entre la dissolution de la bande de même génération (vers 13-14 ans environ) et l'entrée dans la fratrie des guerriers, il s'écoule très peu de temps. La grande initiation religieuse *dyoro* symbolise encore les mêmes vertus masculines avec toutefois la participation des femmes. Mais à partir du *dyoro* s'opère un mouvement essentiel de séparation des sexes et d'exclusion des femmes. Très mêlées dans les jeunes classes d'âge à cet apprentissage, elles doivent

une fois initiées cesser de se comporter comme des hommes. Beaucoup d'entre elles semblaient n'y parvenir que tardivement, à la puberté, ou même après une première maternité. Elles restaient tentées par le rêve de devenir une « femme-homme » (*ker-kun*). Mais les aînés, ainsi que les vieilles femmes, attendaient d'elles désormais d'autres manifestations de leur courage : exalter les guerriers, apporter de l'eau aux combattants, prouver leur endurance au travail et réaliser leur procréation sociale. Le monopole de la violence restait masculin, comme celui de la chasse. Les femmes n'avaient pas d'armes : elles n'utilisaient que leurs pilons ! L'exploration de ce processus d'éducation met bien en valeur l'interférence entre la différenciation des sexes et la division sociale du travail, phénomène qui se lit tout au long de ce texte.

#### LA HIÉRARCHIE DES HOMICIDES ET LE « RESTE DE LA SOCIÉTÉ »

De ce que les pouvoirs politiques et juridiques n'apparaissent pas comme explicitement différenciés, on ne peut conclure à leur absence. Ils se manifestent de manière ouverte dans l'économie et le sacré, créant des réseaux imbriqués de leaderships. Celui des meurtriers — *keldara* — était l'un des plus importants, quoique tout homicide ne fût pas considéré comme estimable.

Plusieurs catégories s'opposent à celle de l'homme brave. En dehors du lâche déjà considéré, on rencontrait le « fou furieux »<sup>22</sup>. Ce personnage se trouvait placé sur le trajet de la violence, mais de la pire façon. Incapable de distinguer ses proches parents de ses ennemis, il exacerbait par ses tueries les oppositions et les poussait au paroxysme du désordre. Il mettait en péril la survie de tous en chaque occasion. Aussi était-il souvent supprimé. Après son crime on pouvait même l'abattre sur place, sans autre forme de procès.

Le meurtrier d'un parent, à condition qu'il soit estimé sain d'esprit, était jugé autrement, ce qui peut apparaître déjà comme une caractéristique juridique. L'assassinat d'un frère de matriclan (surtout de même autel de sous-matriclan) est un forfait presque irréparable. A moins de ressortir à la légitime défense, il provoque l'exclusion de son auteur — l'héritage des biens et des femmes, le sacrifice sur les autels, la fréquentation même physique de son groupe lui sont retirés. Du point de vue qui nous retient, il est désormais coupé du groupe des combattants qui se réunissent autour du *kur-kié-til*, « l'autel de la bataille »<sup>23</sup>. A la limite, cet homme pourrait continuer à se battre avec les siens, mais ne bénéficiant plus de la protection de l'autel, il serait presque en sursis. Il doit, juste après son forfait, amoindrir sa souillure (sa force mal orientée, pervertie) en « cassant le poison » (*a ka kpal*) : il frotera la pointe de ses flèches avec du poison très étendu d'eau. Enfin, un sacrifice sur l'autel des utérins est obligatoire : un bœuf et quelques cauris (coquillages servant de monnaie et d'objets cultuels) pour maintenir la fécondité féminine de son sous-matriclan, car il a affaibli son groupe de plusieurs points de vue. La variété des rites amène à supposer que selon le degré de parenté et la gravité de la cause, le sort du fautif pouvait changer.

En tuant dans le matriclan de son père (surtout de même autel local), le meurtrier s'attaque au groupe qui détient ses fonctions collectives : direction du travail,

droit d'émancipation, disposition de sa capacité guerrière comme « fils », transmission des autels familiaux. Abandonné par ses pères, il peut s'attendre à perdre toute une part d'initiative sociale et à être déclaré maudit : « Il s'est trompé et nous le rejetons. » Ce crime est estimé presque aussi grave que dans le cas précédent.

Du côté du patriclan initiatique, l'infraction est aussi forte, mais d'une autre nature. C'est rompre un lien de paix et se priver d'un soutien intervenant dans presque toutes les circonstances de l'existence (mariage, funérailles, migration, maladie, agriculture, chasse...). On expulsait le responsable. Cependant, il était libre de chercher à s'intégrer à un autre patriclan<sup>24</sup>.

On sanctionnait également les homicides de parents d'initiation (*bur*), d'alliés claniques *modara*, de corésidents villageois ou d'alliés matrimoniaux. Autant d'autres formes d'exclusion dont la plus spectaculaire était celle du village par le maître de la Terre... Au mieux, si le criminel ne s'enfuyait pas de lui-même, ses parents le purifiaient à son insu.

Rien de comparable lorsque la victime était un pur ennemi, *sodar*. L'objectif entier de l'apprentissage guerrier était bien de tuer ce personnage-là, au combat, dans une embuscade, sur la terrasse de sa maison, de face ou de dos (si c'était une vengeance ou une guerre sans merci). Ce meurtre est honorifique ; il confère un nouveau statut à son auteur, homme courageux rejoignant la petite cohorte voisine de ses semblables.

Ces derniers entraient en compétition pour acquérir le statut complet. Une seule victime n'y suffisait pas. Il leur fallait d'abord tuer un *sodar*, ensuite venger leur père (c'est-à-dire son sous-matriclan), enfin venger leur propre sous-matriclan. Ce triple meurtre renvoie à la symbolique du chiffre mâle, le trois, alors que le quatre est féminin. Ainsi, aux funérailles d'un meurtrier, l'homme authentique qui a le droit d'abattre le chien est d'abord le vengeur de son père, et, à défaut, le vengeur de son propre sous-matriclan. Ces degrés traduisent sans doute deux étapes plus larges d'accomplissement statutaire : l'ascension dans la maison paternelle et la montée dans le sous-matriclan après l'âge de 30 à 35 ans. Son terme, l'« émancipation » (*lé*) fait accéder au stade de chef de maison et de leader lignager (guerre, battue, marché, rapt de femmes, maître de magie ancestrale). Le public concluait alors que le guerrier « avait fini de tout tuer » (*a kuré tian*) (selon *Diro Da* du village de Vourbira).

Il était en fait assez rare de pouvoir exécuter cette série d'exploits meurtriers, et encore plus de pouvoir la continuer, étant donné l'uniformité de l'armement et le relatif équilibre des forces<sup>25</sup>. Son référent est formé d'un ensemble coordonné d'obligations : poser sa vaillance face aux groupes ennemis (force guerrière et force de travail sont imbriquées) et se faire reconnaître par les siens (*into* : les miens) dans les matriclans de son père et de sa mère<sup>26</sup> en acceptant la double épreuve de la vengeance. La gloire rejaillit sur le patriclan d'initiation, même s'il est neutre.

Les guerriers, dont la qualification est assurée, se trouvent fortement individualisés, en dépit de la puissance des liens collectifs. Noms personnels, surnoms, devises, particularités des funérailles, réputation quotidienne dans les endroits

publics surimposant aux appartenances héritées tout l'acquis des meurtres. Ce tableau se distingue de la plupart des descriptions ethnographiques qui insistent sur les traits collectifs. La trajectoire des *keldara* est proche d'un parcours initiatique qui leur permettra d'avoir accès aux lieux et aux objets correspondant à ce sacré particulier : repas communs, calebasses ou armes qu'ils peuvent seuls manier, etc. Son prix en a été la transgression d'une limite : la mort en trois étapes. Comment ces fratries de meurtriers se situent-elles par rapport au reste de la société et tout spécialement par rapport aux maisonnées ?

Si nombreux qu'aient été à cette époque leurs membres, ces associations ne recouvraient pas tout le champ de la violence. L'exercice presque incontrôlé de l'autorité masculine dans les maisons pouvait aller, en cas de conflits importants, jusqu'aux blessures mortelles. Pour un homme il était banal de battre sa femme ou ses enfants. En cas de décès, les parents considéraient souvent que ce n'était pas «un fait exprès», intentionnel, mais une sorte d'égarement passager. L'inverse était, selon les témoins, plutôt rare. Il semblait même inimaginable qu'une femme puisse y parvenir. C'est pourquoi on la supposait très consciencieuse, criminelle avec préméditation : plus faible que l'homme, elle n'avait pu que le prendre par surprise. D'ailleurs, moins impliquées dans le maniement de la violence armée, les femmes paraissent s'être suicidées moins souvent qu'eux<sup>27</sup>. Il arrivait pourtant fréquemment qu'elles se battent entre co-épouses, utilisant même leurs bracelets à pointes acérées.

#### LES RITES DE PURIFICATION D'UN VRAI MEURTRIER (KEL-DAR)

##### Préparation du meurtre, médicaments et interdits

Dans le cas le plus typique<sup>28</sup>, quand un vengeur a réussi à tuer l'agresseur ou l'un de ses proches parents, il doit monter la nuit sur la terrasse de sa maison ; parfois, il descend jusque dans les chambres. En lui-même cet exploit est considéré comme si téméraire qu'il procure au vengeur le statut «d'homme amer», *kun-kaa*, lequel définit donc le vrai meurtrier (par dérision un lâche, meurtrier de hasard, sera nommé le «*kun-kaa* de midi»).

Auparavant, le vengeur aura pris soin de consulter un devin pour savoir quel *til*<sup>29</sup> l'aidera dans cette expédition [H. Labouret 1958]. S'il est victorieux, de retour chez lui il monte sur la terrasse, joue de la flûte (*ben-kulé*) et prévient ainsi les villageois. Dès ce moment, aucune femme ne doit plus le toucher, ni aucun homme vierge d'homicide (il y a exclusion du sexe féminin alors qu'on établit des distinctions entre les hommes). Pour ceux qui ne sont pas souillés, l'interdit s'étend à l'arme, à la nourriture et aux calebasses du meurtrier [M. Père 1982 : 578]. Quant au *kel-dar* — qu'il en soit à son premier ou à son quatrième meurtre — il lui est défendu de se coucher sur sa natte, de se laver, de manger du sel<sup>30</sup> ou les prémices des moissons, et, ce qui va de soi, d'avoir des rapports sexuels. Sa violence a franchi un certain seuil, elle est inutilisable. Il ne doit plus répondre aux insultes, ni battre sa femme ou ses enfants [H. Labouret 1958 : 197].

En fait, le tueur doit demeurer à l'écart, assis par terre, ou sur une natte usagée [H. Labouret *ibid.*]. Seuls les *keldara*, parents ou voisins, peuvent entrer en contact avec lui : ils touchent ses objets et mangent les restes de sa nourriture. Ils sont également les intermédiaires obligés avec les non-souillés : ainsi, une femme<sup>31</sup> chargée d'apporter la nourriture (ou la boisson) posera sa calebasse sur terre<sup>32</sup> à côté du *keldar*, mais une fois qu'il l'aura salie, elle attendra pour la reprendre que ses «frères rituels» l'aient nettoyée.

Il est urgent d'aller voir le *kelgborodar*, parce que le meurtrier est «sali, souillé» (*guiésin*), couvert du sang du mort. Il est devenu tout blanc, couleur de la mort (selon D. Kambou, village de Irinao). Les sensations renvoient au code de couleurs associé en couple à celui du toucher et du goût (et sans doute des odeurs). En voici un exemple : l'arbre *khuu*, (cf. note 9) s'appelle parfois *kaabiri* «amer et noir». Il sert à faire des arcs et intervient dans une des plus grandes catégories de *bur*, *marbur* «le *bur* de la peur». Ses initiés sont peints au kaolin comme des squelettes [M. Père 1982 : 24]. On peut se demander dans le prolongement des réflexions de J. Goody [1962, chap. VII et VIII] sur les Lodagaa, si on n'a pas d'un côté un point culminant de la force (noir, chaud et amer) et de l'autre sa déperdition (en enlevant l'amer, on retrouve le blanc et le froid).

Le rite pèse d'une contrainte totale. On le fait le jour même ou le lendemain du meurtre. Il convient en effet d'alerter les parents et les *keldara* (des environs). Qui est ce *kelgborodar*, «détenteur de la gourde» contenant le médicament et prêtre de son autel (*kel til*) ? Il est d'abord choisi par élimination en fonction de l'identité de la victime dont il ne peut être parent : il ne sera ni du même sous-matriclan (y compris des matrilignages inférieurs), ni du même matriclan que son père, ni du même patriclan, ni du même *bur*. Ensuite, par rapport au meurtrier dont il doit être proche et presque équivalent. C'est pourquoi, très souvent, c'était un parent du même sous-matriclan<sup>33</sup> et du même village.

Comme le disent la plupart des Lobi, «le meurtrier a été pris par le *kelyé*» et on doit lui préparer le médicament approprié. Ce *ti* provient généralement d'une racine-tubercule *soso* [O. Hoffmann 1984 : 123], qui renvoie au terme *so* «dire» et plus particulièrement «clamer qu'on a tué un homme» [M. Père 1982 : 27]. Cette plante très réputée a la propriété de virer au rouge dès qu'elle est coupée ou cassée<sup>34</sup>. Les Lobi l'utilisent soit en la mâchant pour la cracher sur le corps de l'homicide ou de l'autel du *kel*<sup>35</sup>, soit en la réduisant en poudre pour la mettre dans la nourriture ou la boisson. En outre, ce *soso*, s'il évoque la couleur du sang, soigne aussi certaines enflures<sup>36</sup>. Une autre plante, le *poroyira* entre parfois dans la composition du médicament<sup>37</sup> — *poro* signifie effrayer — *yira* minuscule —, de même que des feuilles d'une plante appelée '*malasu*' (non identifiée).

On pouvait joindre également une parcelle de foie humain<sup>38</sup>, ou, à défaut, une hampe de la flèche meurtrière, souillée de sang, brûlée et réduite en poudre<sup>39</sup>. Au combat les guerriers devaient lutter pour s'emparer du cadavre ennemi et le ramener au village. Une telle démonstration collective prouvait leur courage : ceux qui s'en montraient incapables n'étaient que des faibles et des lâches comme

tous les habitants de leurs villages. Les cadavres étaient ensuite recouverts de terre et transformés en *til*, auprès des arbres sacrés<sup>40</sup> face à la maison. Pour les Lobi de la région de Tiol au contraire, on «ne vole jamais de cadavre, les meurtriers s'enfuient en le laissant sur place». Mais lorsque c'est l'ensemble des villageois qui a tué un vengeur isolé venu chez eux, alors ils peuvent extraire son foie pour préparer leur médicament (*kel-ti*). Dans ce cas seulement, ils garderont son cadavre, surtout s'il a massacré quelqu'un au cours de son raid (S. et M. Kambou, village de Vourbira).

#### La visite chez le *kelgborodar*

Si deux guerriers tirent des flèches sur la même personne et la tuent, chacun dira que c'est lui le meurtrier. On ne saura à qui donner le médicament du *kel*<sup>41</sup>. On attendra que le double (*tuh*) de la victime vienne la nuit, sous forme de vision rêvée, hanter son meurtrier. Alors ce dernier se mettra à pleurer, et l'on viendra déposer la gourde contenant le médicament du *kel* à ses côtés. On tuera ensuite un poussin pour établir la vérité. Si c'est bien lui l'homicide, on lui fera absorber le remède du *kelyé*.

Les doubles (*tuh*) ou âmes du meurtrier et de la victime jouent donc un rôle capital<sup>42</sup>, puisque le péril encouru par le premier provient du *tuh* du second qui cherche à se venger. Ce face à face est déjà à l'œuvre dans la préparation de l'attaque par le vengeur qui en se servant d'un *til* agit sur sa future victime en provoquant par avance son anesthésie<sup>43</sup>. Ainsi elle peut se retrouver sans défense lors de l'agression...

Le meurtrier une fois reconnu sonne dans une corne et appelle par son nom celui qu'il a tué<sup>44</sup>. Le sexe de la victime intervient à toutes les phases du rite et dans la durée même de la retraite (trois jours pour un homme, quatre pour une femme). L'identification qui se passe alors est extraordinaire : le meurtrier d'une femme ira cueillir les feuilles qu'on utilise pour la cuisine ou pour l'habillement ; vêtu comme une femme, il ira chercher de l'eau au marigot, balaiera la maison avec un balai fabriqué avec des branches collectées par lui en brousse, préparera le gâteau de sorgho et servira à manger à toute la famille. De plus, il tressera des nattes, lavera ses pots et les empilera contre le mur d'une chambre. Il ira également chercher de l'or et se rendra au marché en y apportant les beignets qu'il a lui-même préparés. Il achètera des Calebasses et d'autres produits (sel, piment, pastèque *tyula*, viande séchée) et les déposera à l'emplacement du *kelyé*. Tant qu'il ne se sera pas acquitté de tous ces travaux quotidiens féminins, on ne lui fera pas le *kelyé*<sup>45</sup>. En se lavant ensuite abondamment, le *keldar* donne l'impression de se débarrasser de sa peau de femme. «Voilà pourquoi, en fait, beaucoup d'hommes n'aiment pas tuer les femmes !» Dans la réalité, tout est fait pour les défendre, aussi bien au marigot qu'au marché...

Selon les cas, peut-être selon les sous-matriclans, le meurtrier accomplira ces différentes tâches soit avant soit après le *kelyé* [H. Labouret 1916 : 300].

#### Sacrifices, ingestion du médicament, bain purificateur et fin

La plus grande partie du rite se déroule sur la terrasse de la maison du *kelgborodar*. On prend soin d'enlever l'échelle qui y conduit, comme on le fait en temps d'hostilité réelle, car les représailles du meurtre peuvent toujours survenir très vite.

Tout d'abord, le prêtre égorge sur l'épaule qui a tenu le carquois un coq rouge<sup>46</sup>, donné par le père du meurtrier, son héritier utérin, ou par le meurtrier lui-même. Il le jette ensuite à terre à des fins divinatoires : s'il meurt sur le dos, le *til* accepte la purification<sup>47</sup>. Parfois d'autres poulets sont égorgés et remis aussitôt après le sacrifice au meurtrier par ses parents reconnaissants. Le prêtre verse le sang des volailles sur sa gourde et sur les Calebasses des autres *keldara* (ils sont les seuls autorisés à s'approcher du lieu cérémoniel). Pendant cette phase, les anciens acclament le héros en poussant des cris de guerre et chantent sa bravoure<sup>48</sup>. Tel est le premier moment de reconnaissance du *keldar* par ses pairs.

Le prêtre, ou «grand *keldar*», plonge coq rouge et poulets<sup>49</sup> dans un pot d'eau bouillante, non salée : cette eau doit être pure, puisée dans un puits d'or abandonné par les femmes. De la même manière, on utilise pour faire le poison des flèches l'eau d'un puits abandonné, ou bien de la rosée ou encore de l'eau de pluie stagnante dans des troncs d'arbres. Il faut à tout prix éviter l'eau du marigot car, «touchée par des femmes», elle ôterait au poison toute efficacité. Dans les deux cas, c'est une eau inutilisée. L'eau est le domaine privilégié des femmes. Elles la dénaturent en la rapportant au village. Par opposition, le domaine des grands guerriers repose sur une «pureté» mâle, traçant une séparation complète. Tout contact avec le corps d'une femme, ses objets, sa vie quotidienne compromet la réussite d'un combattant ou d'un chasseur.

Dans cette eau, le prêtre ajoute le médicament du *kel*, composé des ingrédients cités. Il prépare un gâteau de sorgho (*bonon*) avec une partie de ce bouillon<sup>50</sup>, puis prélève trois ou quatre parts selon le sexe de la victime sur chacun des plats et les dépose sur sa gourde sacrée. Le meurtrier reprend les mêmes gestes que lui, après quoi, il a droit à sa part et à la moitié du coq rouge<sup>51</sup>. Ses compagnons mangent ensemble ce qui reste. Enfin, le prêtre fait trois tours avec une Calebasse au-dessus de la tête du *keldar* avant d'y verser le liquide. Il jette ensuite de l'eau sur le meurtrier afin qu'il se lave. C'est ce qu'on appelle *pgief*, «se débarrasser de...» (eau sur les mains lavées, insecte sur le corps, poussière d'un balai après usage). Tant que ce rite n'a pas été accompli, le tueur doit rester sale.

Ces trois étapes sont présentes dans chaque rite, dans le même ordre mais pas toujours avec les mêmes éléments. Dans une autre version, le meurtrier saisit un poussin et s'écrie : «Je n'ai pas tué pour rien. Celui que j'ai tué a tué mon parent.» Si le poussin égorgé meurt sur le dos, les meurtriers présents sonnent de la corne et se mettent à siffler [H. Labouret 1958 : 197].

Le père peut prendre la place du prêtre, au moment de sacrifier le coq, en disant : «C'est un garçon, non une fille que j'ai engendré». Il enduit de sang l'épaule de son fils et y colle les plumes. Les parents-*keldara* du meurtrier feront de même. Ils tueront les poulets qu'ils ont apportés, «ils les tueront tous, environ

une centaine» [H. Labouret 1958 : 197]. Ce chiffre, même emphatique, marque un grand sacrifice à la mesure de l'excitation collective. «Les femmes accouraient pour acclamer l'homme amer, tandis que les *keldara*, le jour d'une victoire, se rassemblaient pour manger car c'est de la chair qu'ils ont tuée, comme à la chasse. De retour chez eux, ils tuaient des poules pour manifester leur joie, ils les tuaient sur leurs épaules afin que le sang se répande sur leurs corps car, tuer était une joie.» (selon T. Hien et D. Kambou, village de Poltiano et de Irinao).

D'autres variantes portent sur le bain purificateur du meurtrier. Après la retraite et l'absorption du médicament, on se rend à un carrefour auprès duquel on dépose des jarres de bière de mil [H. Labouret 1916 : 300]. Le prêtre mâche le bulbe de la racine *poroyera* et frotte avec cette pâte le front et la poitrine du meurtrier ; il en met dans la bière qui est distribuée à tous les *keldara* [H. Labouret 1958 : 197]<sup>52</sup>. Puis on creuse un trou, en direction de l'endroit où la personne a été tuée. Le prêtre est accompagné de deux *keldara* âgés dont un porte unealebasse d'eau chaude et de médicament, et l'autre unealebasse d'eau froide. Le meurtrier descend dans le trou. Le prêtre l'asperge d'eau chaude, tandis que l'un des *keldara* feint de faire la même chose mais avec de l'eau froide<sup>53</sup>. Enfin, le prêtre tire le meurtrier hors de son trou et l'habille en attachant une petite étoffe blanche à sa ceinture<sup>54</sup>. Il existe plusieurs versions de cette étape ; l'une d'elle ne mentionne que des aspersion d'eau bouillante et précise que le meurtrier ne souffre pourtant d'aucune brûlure<sup>55</sup>. Dans une autre, avant l'aspersion d'eau froide, on fouette le corps du meurtrier avec des déchets de bière de sorgho (*tapièr*), plante dite «amère», et on lui rase la tête<sup>56</sup>. Dans tous les cas, personne ne s'éloigne du trou avant que le prêtre n'y enterre ce que le *keldar* portait le jour du meurtre, prenant soin de déchirer d'abord les vêtements et de casser les objets [H. Labouret 1916 : 300]. Quant à l'arme (arc, hache, couteau, massue), elle ne peut être employée à nouveau par le *keldar*. Le prêtre la garde avec toutes les autres armes meurtrières dans un coin écarté (peut-être le poulailler) de sa maison, endroit où sont entreposées lesalebasses sacrées (*til du kel*). On ne sort ces objets qu'en de rares occasions.

L'arme est généralement un arc. Le prêtre le débande, l'attache et le suspend dans un coin d'une chambre de sa maison. C'est ce qu'on appelle «*kel-ta-kpara*», «il a tué avec cet arc». Aucun non-meurtrier n'a le droit d'y toucher<sup>57</sup>. Quant au carquois, le *keldar* peut le garder chez lui, à condition de changer la peau de chèvre qui entoure son armature en bois. Parallèlement, dans la maison de la victime, on remet la flèche meurtrière au guerrier appelé à venger le mort<sup>58</sup>. L'arc est aussi nommé «*kel-ta-bolo*» (la tige du *kelyé*<sup>59</sup>). A la mort d'un *keldar*, on réunit tous les arcs de cette sorte appartenant à la fraternité de groupe. On les attache ensemble et on les dépose auprès du corps. Chaque arme représente ainsi non un meurtrier, mais un ennemi mort, ou plutôt la relation violente du premier au second. De plus, le meurtre est repris et assumé collectivement par le groupe local de départ. La sélection des armes est aussi définie que la hiérarchie des guerriers.

Pendant son retour chez lui, le meurtrier ne doit pas regarder en arrière. Il est accompagné du prêtre et des *keldara* qui aspergent d'eau et de médicament tous

les occupants de sa maison, femmes et enfants ; ils en purifient de même les chambres. La femme désormais immunisée peut reprendre des rapports sexuels [H. Labouret 1958 : 199].

#### Rites funéraires d'un vrai *keldar*<sup>60</sup>

Vers midi, on transporte le corps sous un arbre où il restera exposé, comme tout autre défunt. L'un de ses compagnons *keldar* va chercher en brousse la plante *soso*. Le père du mort donne au prêtre de son groupe le coq rouge qu'il doit sacrifier sur l'épaule du défunt ; il y colle les plumes. Puis, il mâche la plante et la crache trois fois au même endroit. Les autres *keldara* font de même. Dès lors, les femmes reculent, laissant le cadavre parmi les siens. Ceci fait, on peut commencer à jouer de la flûte<sup>61</sup>.

Les pères du défunt (sous-matriclan du père) déposent ensuite un chien fortement ligoté auprès du corps. Les vrais *keldara* viennent piétiner l'animal qui hurle, et ils doivent tous le faire. Les femmes se sauvent. Seul pourra l'achever à coup de bâton un *keldar* ayant accompli la série des trois meurtres<sup>62</sup>. Le chien représente ici une personne «mangeuse de mil» accompagnant les humains et se montrant vigilant dans le danger. On peut voir dans cette mise à mort une volonté du groupe de refaire son unité par la violence.

La succession des séquences du rite funéraire varie : soit mort du chien — sacrifice du coq — racine crachée, soit sacrifice du coq — racine crachée — mort du chien. Des usages différents ou complémentaires se rencontrent dans d'autres régions, comme celle de Kampti dans la «plaine», par opposition à la «colline». A de pareilles funérailles, les prêtres locaux du *kelyé* — et parfois le «père» du mort — prennent l'arc du meurtre et s'emparent d'un chien qu'ils attachent et placent sur un sentier qui symbolise sans doute la route sacrée en direction de la Volta Noire que les morts traversent une fois les rites accomplis. Les anciens meurtriers se mettent à jouer la musique de guerre, *deere*, en soufflant dans leurs flûtes. Le mot *deere* signifie à la fois «agir» et «imiter»<sup>63</sup>. Cet air déclenche normalement une extraordinaire exaltation et incite sans refus possible les guerriers à se surpasser. Une réponse si instantanée correspondait aux nécessités de survie partout présentes. Au cours des rites funéraires, on mémorise et on rejoue l'histoire vécue par le *keldar* et son groupe armé. Au moment du «combat mimé», les *keldara* rivalisent d'agilité et d'adresse, tant pour se jauger dans leur groupe d'utérins que pour indiquer au *keldar* défunt qu'ils sauront le remplacer face aux ennemis. Ainsi le tir très précis exécuté sur le bracelet de guerre porté par un adversaire fictif.

A côté du défunt, on place toutes les preuves de son adresse, qu'il soit *keldar* ou chasseur (des armes du meurtre... aux crânes des fauves). La reconnaissance se manifeste également par les «salutations au mort» : comme pour tout autre défunt, on vient jeter des cauris sur le balafon, tout en vantant ses mérites. C'est ainsi que les hommes se mettent à regretter le *keldar*, comme si sa disparition allait modifier les rapports de force avec les villages voisins : «Le malheur est sur nous. Maintenant, tu n'es plus là pour nous défendre ; nos voisins vont nous mépriser et nous insulter.» [H. Labouret, 1931 : 321] D'une manière stéréotypée et

singulière, les hommes authentiques incarnaient le défi, la compétition, l'invulnérabilité face à un environnement très étroit, mais gros de menaces.

Pendant qu'on joue le *deere*, les *keldara* viennent à tour de rôle frapper le chien. Dans l'un des rites, un sort comparable attend le coq rouge<sup>64</sup>. Selon d'autres, juste avant l'inhumation, le prêtre sacrifie un poussin blanc sur le bracelet de guerre que porte le cadavre, un coq sur l'épaule et un bélier sur la tête, en laissant le sang s'écouler sur son corps. La plupart du temps, il semble que ce soit le «père» lui-même qui sacrifie le bélier et le coq. On coiffe auparavant le défunt de laalebasse du *til* (*kel-til*)<sup>65</sup>.

Ailleurs, on agira de même, avec le médicament du *til*. Les offrandes seront les mêmes mais on nous précise qu'elles atteignent cette ampleur quand le *keldar* a tué cinq ou six personnes<sup>66</sup>.

Comme on l'a vu, dans la vie courante, les vrais tueurs sont de vrais hommes, tous les autres étant encore un peu des femmes. Au cours des funérailles, ils peuvent appeler ces derniers par des prénoms de fillettes (par exemple, Iri, Oho... par ordre de naissance), prénoms remplacés dans les patriclans par des noms nouveaux. Ils les provoquent et les invitent à venir jouer de la flûte avec eux : les autres prennent la fuite. Les hommes «amers» ne supportent pas la moindre insulte et défient les faibles qui les injurient d'entrer dans la maison du *kelgborodar*. C'est pourquoi il est superflu de les qualifier autrement que de *kun* (homme) dès lors qu'on sait qu'ils sont «amers».

Quelque temps avant sa mort, l'amertume — la puissance d'un *keldar* — est libérée et il redevient périlleux pour un non-immunisé de le toucher<sup>67</sup>. Quand un *keldar* était tué au combat loin de son village, ses compagnons le ramenaient. Le son de la flûte annonçait la nouvelle. Les porteurs se mettaient à courir à perdre haleine, gagnés par la force occulte du mort<sup>68</sup>. On le supposait pressé de rentrer chez lui<sup>69</sup>. On peut comparer cette scène à l'interrogatoire du cadavre, qui, porté par deux hommes aux funérailles, indique par «ses» mouvements propres sa volonté<sup>70</sup>.

La force du *keldar* explique sans doute le rite initial et les précautions prises pour sacrifier le chien que ses pairs pouvaient ou non manger ; s'ils n'en voulaient pas, ils le jetaient au loin<sup>71</sup>. Ce rite initial est appelé lui-même «faire le *kelyé*». Il est identique au rituel qui suit le meurtre, y compris le repas consommé par le reste de ses compagnons, dont certains sont ses propres frères. C'est au cours de son déroulement que le corps du défunt se met à enfler... L'interprétation locale se distingue alors de celle donnée pour la première cérémonie de purification. Juste après le meurtre, enfler était le signe d'une maladie mortelle. Au contraire, aux funérailles, le corps d'un *keldar* va se mettre «à cracher comme s'il était vivant»<sup>72</sup>. On pense qu'il va se lever et qu'il est content de montrer son courage ! Le cadavre peut devenir si gros que le fossoyeur ne peut plus le faire descendre dans la tombe. On remarque qu'à ce moment-là le *kelyé*, au lieu d'écarter la maladie, en dévoile la source par l'action de son *ti*, et en révèle, à travers les mêmes symptômes, une représentation inversée (de l'homme malade et paralysé au guerrier glorieux).

Ces diverses manifestations sont clairement liées au fait de prononcer le nom des victimes : dans ce cas, c'est l'un des *keldara* proches du meurtrier qui s'en acquitte. La première fois, c'était le tueur lui-même, juste après son meurtre. Dans les deux cas, les symptômes surviennent au moment où on reconnaît en public son homicide sur un véritable ennemi. Cet inventaire mémorise l'histoire des luttes locales, en élargissant le cadre étroit du *kelyé* à celui des funérailles.

On attend le milieu de la nuit pour enterrer le vrai *keldar* alors que tout autre défunt le sera juste après le coucher du soleil. Mais à cette exception près, l'inhumation le ramène à la condition commune : une sépulture collective, une lignée ancestrale, un pouvoir devenu neutre, le fossoyeur n'encourant nul danger spécial à le manipuler<sup>73</sup>.

#### QU'EST-CE QU'UN CADAVRE QUI SE VENGE CHEZ DES GENS MÉPRISANT LA MORT ?

Notre description du *keldar* vaut probablement surtout pour la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle. Un ou deux siècles auparavant le meurtre n'entraînait sans doute pas de tels effets, les relations entre les groupes étant différentes. Les récits lobi font alors état d'une formation sociale plus axée sur la chasse, la cueillette et la collecte ainsi que d'une moindre coercition des femmes.

A partir de 1930, le règlement des conflits a subi la transformation imposée par la colonisation (répression des meurtres, pacification, administration et justice coloniale). L'affrontement entre le nouvel État et la population déclencha une révolte sans merci et une très longue guérilla. Faute de pouvoir exercer leur droit interne de représailles, les vengeurs impuissants finirent par s'engager dans l'armée française.

Au fil du temps, les héros ne furent plus des meurtriers, mais de grands cultivateurs, aux funérailles comme dans la vie quotidienne. Aujourd'hui, ce sont les migrants — rarement enrichis — qui triomphent comme ravisseurs de femmes. On assiste à la disparition de «l'homme amer», affrontant la mort en guerrier, dominant les simples hommes, peu agressifs ou peureux. Aucun rituel ne met plus en scène des *keldara* tournant en dérision leur féminité ou des meurtriers de femmes imitant leurs travaux. La différence sociale des sexes est définie autrement. Le grand cultivateur demeure un exemple de virilité, mais il n'atteindra pas le même type de gloire : «Je veux épouser l'homme qui me donnera du gâteau de mil comme oreiller», chantent maintenant les jeunes femmes. De même, les jeunes gens considèrent différemment la mort, associée désormais à la maladie, l'accident, la concurrence quotidienne ou la malchance.

Les données de H. A. Junod [1927] et de J. Goody mettent l'accent avec une grande richesse documentaire sur le personnage du meurtrier, sur celui de la victime et sur leur public. Leur évocation éclaire fortement les faits lobi très comparables, et mettent en évidence leur coloration propre<sup>74</sup>. Les auteurs insistent sur la capacité de vengeance et de bataille des groupes locaux Lodagaa (Ghana) ou Baronga (Afrique du Sud). A travers les rites funéraires, ils repèrent les statuts sociaux du meurtrier et de la victime et leur dramatisation dans le duel

qui se prolonge après la-mort. D'un côté la bravoure des guerriers, de l'autre la force du cadavre.

Vengeance et guerre sont des « traits distinctifs » de ces formations sociales [M. Piault 1984 : 409]. Pour un combattant, dette de vie et dette de mort s'opposent. Protéger son propre groupe de parents et d'alliés, rétablir son potentiel d'agression amène à tuer dans un groupe ennemi et à en être pleinement purifié. Par contre, léser les siens est incompatible avec la purification, qui ne peut être que partielle, clandestine et asociale. Pureté et impureté témoignent de l'adhésion absolue du guerrier à son groupe.

La défense de ses intérêts entraîne la souillure du meurtrier. La lésion causée à l'adversaire revient sur le tueur sous la forme d'une impureté qui le met en danger de mort et fissure sa totale appartenance à son propre groupe. La meilleure preuve en est sa provisoire perte de capacité destructive : il ne peut plus intervenir comme guerrier. Il entre dans une lutte où le pur et l'impur se sont renversés. De cette logique implacable ressort une autre forme d'intégration à toute sa société<sup>75</sup>, dont il n'a combattu que son ennemi localisé et identifié.

Le meurtre introduit une série de liens et de passages entre l'aspect réel et imaginaire des faits sociaux. L'obligation de se venger est si forte qu'elle engendre un préalable : la vengeance imaginaire dans une relation duelle, avec l'aide d'un spécialiste (ligotage du double de l'éventuelle victime). Après l'exécution du projet, le mort exerce à son tour des représailles invisibles, avant que le meurtrier ne soit protégé par son rite. Et les parents de la victime préparent la riposte réelle, car le mort inventé ne devient pas un vrai ancêtre.

Ce jeu à double sens ne se limite pas à l'ennemi tué. Les Lobi accordent à leurs propres morts familiaux la faculté de revenir pour inquiéter les vivants durant la période comprise entre l'enterrement et les secondes funérailles. Ce même risque menace le meurtrier, ainsi que les assistants non immunisés de ses propres rites de vie ou de décès.

Ces interférences entre réel et imaginaire n'empêchent pas les deux domaines d'être pensés comme distincts : c'est toujours un corps de guerrier qui en tue un autre, et un double d'agresseur qui s'en prend à un autre double. Mais les circonstances peuvent amener des points de fusion, de coexistence, ou de séparation.

Ainsi les arcs des meurtres entreposés chez le prêtre (le *kelgborodar*) enregistrent autant d'ennemis tués, terrible bilan qui représente la menace d'un côté et la crainte de l'autre. C'est une comptabilité très fidèle des rapports de force réels qui, pour la confrérie des *keldara*, débouche sur l'image de la mort : leurs ennemis (les *sodara*) restent présents chez eux, leur appartiennent, tout en annonçant leur propre mort qui se prépare dans l'autre camp.

Un meurtrier, juste après son acte, craint la double agression. Il tente de se protéger physiquement des proches de sa victime, et dans le même temps du pouvoir de son double, en demandant à ses parents de l'aider à se débarrasser de sa souillure.

Les moments critiques accentuent l'un ou l'autre aspect : « Au moment même de son meurtre, un homme songe à se garder plutôt des parents du mort que de son double. » Et, quelque temps après, il ira accomplir son rite<sup>76</sup>.

Une telle vision saisit-elle tout le réel et quel réel saisit-elle ? L'exercice de la violence impose le courage comme vertu courante aux hommes, et, en même temps l'horreur d'une victime qui prolonge sa survie en s'immisçant dans l'univers commun. Finalement, le mort se venge lui-même.

Cette opposition n'est-elle pas prise dans une division entre réel (politique par exemple) et imaginaire sociaux, dont il conviendrait de rendre compte plus largement ?

La séquence de la violence entre dans un cycle collectif à deux volets : production et destruction de groupes équivalents et séparés. Économie et guerre y sont engagés pour assurer leur autonomie qui prévaut également à l'intérieur de chaque unité. Ces conditions définissent la série suivante : vengeance ou guerre, purification du meurtrier, intégration à sa confrérie, rites funéraires. Ces phases particulières rendent compte des moments de l'organisation de la force guerrière. Elle peut être vue comme échange de meurtres, répartition des vies selon l'âge, le sexe et le statut, consommation des ressources vitales, possédées par le groupe, capturées ou perdues.

Pour ces raisons, la technique guerrière est représentée dans le rite par les armes identiques, le poison des flèches, la mise à mort, la coopération entre vrais hommes et même la divination comme prévision et encouragement au combat. Mais la valorisation sociale des groupes est tout aussi visible : formation d'une couche de guerriers hiérarchisée selon l'âge et le nombre d'exploits et assurée par ce monopole de conquérir d'autres positions de leaders (maître de marché, de battue, maître de la terre, membre des conseils d'anciens villageois ou lignagers, grand chasseur, grand magicien). Les femmes, exclues de la guerre, ne se retrouvent guère dans ce genre de fonctions.

Si on considère à présent les catégories du sacré propres au *kel* ainsi que ses modes de purification, ne sont-ils pas des indices de ces phénomènes précis ? La plus grande puissance passe par une accumulation de souillures. Les adversaires sont dévalorisés et menacés d'être chassés ou anéantis, tandis que les peureux constituent un groupe marginal, presque annulé entre le gros des vrais guerriers et la couche des femmes.

Ce processus ne recouvre-t-il pas une contradiction centrale entre d'un côté l'universalité de la violence, partout nécessaire étant donné la séparation et le caractère limité des solidarités sociales, et de l'autre la liaison avec la nature, partout répandue, qui situe personnes et groupes dans un ensemble communautaire ?

Le premier terme engendre « l'étranger », *sodar*, dont le second terme fait un « semblable » si bien que tuer son ennemi absolu revient à supprimer quelqu'un d'impérissable.

Vus de la sorte, les rites des groupes lobi représentent un effort pour symboliser leurs inévitables rapports à la mort sociale.

## NOTES

1. Le système de parenté lobi est bilinéaire. Il comprend d'un côté des clans matriliéaires, *tyar*, subdivisés en sous-clans et lignages, et de l'autre des clans patriliéaires initiatiques, *kuon*. Nous les nommerons respectivement matriclan et patriclan. Pour une étude du système clanique, voir M. Père [1982 : 177-245].

2. Le récit de Missonté Hien, Vourbira, guerrier ayant participé à ce combat, ne dit pas s'ils appartiennent au même sous-matriclan. Les noms des villages indiquent la grande diversité culturelle lobi : il existe des systèmes de différences claniques et régionales («pays des collines» et «pays des plaines»). Nous avons recueilli nos informations dans les régions de Gaoua, et de Kampti (Haute-Volta) et dans la région de Bouna (Côte-d'Ivoire). Voir carte p. 66.

3. Tout un réseau de significations est en jeu. L'arbre qui sert à faire les arcs se nomme *thir kaa* : 'l'arbre amer' [M. Père 1982 : 26].

4. En première approximation, *kel* peut être traduit par «avoir tué». C'est la force qui émane du cadavre après cet acte. Assorti d'un suffixe, le mot *kel-yé* ou *kel-wé* selon les régions désigne la maladie et la cure d'un homicide comme d'un chasseur. Il est possible que ces acceptions ne recouvrent qu'une partie des significations en cause. Le *kel* indiquerait aussi la puissance des nouvelles accouchées [H. Labouret 1931 : 449]. D'autre part, M. Père [1982 : 529] signale qu'un veuf ne doit pas s'asseoir sur un siège de sa maison, car il est fréquenté par le *kelyé* de la défunte.

5. Michel Dieu, communication personnelle. Selon S. Kambou (Vourbira) «certaines parties du corps enflent : bras, pieds, visage, ventre. Le malade est pris de léthargie.»

6. L'univers est parcouru d'un ensemble de forces qui traversent les humains : ceux-ci interviennent sur lui, en prélevant des «médicaments» qui sont reliés aux forces. C'est la condition symbolique de toutes leurs activités. Cf. les indications de G. Antongini et T. Spini [1981 : 185].

7. H. Labouret [1958] : avant de mettre en culture un nouveau champ, le cultivateur s'adresse au génie qui siège sur l'arbre, en offrant un coq rouge pour éloigner la maladie (paralysie) qu'il pourrait attraper (récit Dyan, voisins des Lobi, p. 141). Dans un récit lobi (p. 193), quiconque coupe un arbre doit le marquer avec un médicament approprié, sinon il attrape le *kelyé*, issu des génies. Il s'agit des arbres *ku*, *timbur* (le *dyospyros mespiliformis*), et *kik'a* (le fromager). On peut ajouter (Diuno Kambou) les arbres *tiapual* et *til* — non identifiés — : une infraction contre eux peut donner des boutons.

8. *Kaa*, littéralement «amer», comme la bile du foie. On peut le dire de quelques végétaux cultivés ainsi que du principal autel initiatique de toute maisonnée : *til-kaa* «le til amer».

9. Ainsi le *khuu* du matriclan Hien. Selon O. Hoffmann [1983 : 86] le *khuu*, *Afzelia Africana*, arbre des génies de brousse, sert à soigner la folie et ses fruits sont utilisés dans les consultations des devins.

10. G. Balandier [1971 : 43]. L'igname et le riz d'introduction récente sont par contre des plantes «froides», n'entraînant aucune contrainte spécifique chez l'agriculteur ou le consommateur.

11. G. Antongini et T. Spini [1981 : 191 à 230] : la description de sept possesseurs de l'autel de l'hippopotame, qui est associé au fleuve sacré de la Volta Noire.

12. Chaque *kuon* a sa manière propre de crier avant d'attaquer l'animal. Cela se nomme «crier le poison» (Diro Da, village du Vourbira).

13. Diuno Kambou et Sibité Kambou, village de Irinao ; H. Labouret [1931].

14. Probablement même plus tard, pour quelques anciens combattants.

15. D'après M. Père [1982 : 404] les enfants de chasseurs ayant le même autel ne pouvaient pas se marier entre eux, étant considérés comme frères ou sœurs.

16. La taille moyenne d'un village à cette époque devait être de 300 personnes ; la population lobi était de l'ordre de 80 000 à 100 000 personnes.

17. Ainsi que les *De*, captifs ou assimilés. A paraître un article de P. Bonnafé sur la division *De-Wo* (gens de pure souche).

18. Le terme *kpakpal* désigne des personnes, lobi ou non, venues de l'extérieur du village et reçues comme des hôtes connus. Mais il peut aussi désigner un inconnu total. Les premiers inspirent confiance, le second la plus grande méfiance. Cette dualité se manifeste dans les divers traitements réservés à un meurtrier. Elle renvoie en réalité à un processus dans lequel tout voyageur lobi est susceptible de se trouver placé. Pour se rendre à un marché situé à une vingtaine de kilomètres, hommes, femmes et enfants deviennent pour un temps des *kpakpal*. L'insécurité rendait d'ailleurs partout les déplacements malaisés. (Tilhouété Hien, Sewera, Diuno Kambou, Irinao et Tyafuté Kambou, Dobena).

19. On a pu repérer des unités régionales comprenant une douzaine de villages. Cf. P. Bonnafé, M. Fiéloux et J. M. Kambou [1982 : 93-95].

20. Les Lobi n'ont jamais été décrits comme pourvus d'un véritable système à classes d'âge, pourtant on retrouve ces groupes à la fois pour la guerre, le mariage, la chasse et les activités agricoles.

21. Le guerrier idéal était ravisseur de femmes et brillait par ses talents de danseur (Arfité Hien, Iridiaka).

22. Diro Da, Vourbira.

23. Kiehin Hien, de Korogo (canton d'Iridiaka). C'est l'endroit où les guerriers puisent l'eau protectrice du *til* dans unealebasse évidée mais non polie (comme celles de la cuisine) et dans des sacs en peau de chat sauvage ou domestique. A la guerre, les sacs étaient mis en bandoulière et laalebasse posée sur la tête.

24. Ainsi un homme de Gbontara est entré après exclusion dans un patriclan wandar (d'origine birifor) comprenant moins d'interdits. Quant à T. Dah, de Sansana, qui tua un frère initiatique dans une guerre entre villages, il fut soumis au *kel* froid et chassé de son clan.

25. Cf. sur les pertes dans les batailles intervillageoises P. Bonnafé et M. Fiéloux 1982.

26. Cf. M. Père [1982 : 381] : les armes du guerrier restent dans son *ni-kuon* (matrilignage). Ses frères héritent des carquois, et l'on remet des flèches à ses cousins utérins éloignés. On les appelle tous *to-gba-omna* (carquois, prendre, frères).

27. Les suicides féminins sont souvent liés à un refus de mariage par négociation, auquel les femmes peuvent très difficilement se soustraire. Les suicides masculins sont plutôt dus à la mort d'un enfant ou d'une épouse, ou à un déshonneur à la guerre.

28. Cette présentation omet le cas de la guerre intervillageoise, qui laisse une plus grande part au hasard.

29. Il existe des *til* claniques, sous-claniques, lignagers et individuels. C'est à la fois l'autel concerné, sa puissance trans-naturelle et son support ancestral.

30. Voir M. Père [1982 : 21] : les aliments salés, comme par exemple certains fruits, sont les plus appréciés des Lobi. Ajoutons qu'on retrouve les interdits sur les prémices des moissons chez les grands prêtres du culte *Bir*.

31. Ce n'est probablement pas n'importe quelle femme. Selon M. Père [1982 : 579] une femme qui a ses règles ne lui apportera pas à boire, car son sang ne s'arrêterait plus de couler. Mais celle-ci, de même qu'une nouvelle accouchée, peut provoquer dans sa maison le risque inverse.

32. Des femmes konkomba du Togo [J.-C. Froelich 1954] apportent, selon la même modalité, de l'eau aux combattants pendant leur lutte.

33. La part localisée de ce groupe comprend la majorité des *keldara* liés au meurtre, en y ajoutant celui de son père. Ce groupe est comparable au «secteur clanique» des Lodagaa voisins [J. Goody 1962]. Le fossoyeur pourrait tenir ce rôle. D'après M. Père [1982 : 583] «il doit pouvoir se trouver au moins un fossoyeur par matrilignage (*nikuon*)».

34. J. Goody [1962 : 63] insiste sur le fait que cette plante, rappelant la couleur du sang, joue un rôle important dans de tels rituels.

35. Ces *til* portent divers noms : par exemple *Natha*, cité par M. Père [1982 : 25] d'après D. Traoré.

36. Cf. M. Père [1982 : 44] : cette plante soignerait également les abcès et les morsures de serpent et serait utilisée pour laver les accouchées. Ajoutons que le *soso* soigne la maladie du charbon, *péwétu* (littéralement «la maladie à tiré des flèches» Missonté Hien, Gomblora).

On pourrait rapprocher la *soso* de la plante avec laquelle on soigne les enflures que donne la maladie du balafon, une espèce de *karité*, «le karité du buffle», dont les guerriers utilisent la sève pour enduire leur corps et acquérir ainsi plus de force [O. Hoffmann 1984 : 97 et M. Père 1982 : 45]. Notons que l'on se sert de ces deux plantes pour laver les accouchées.

37. De toute manière, ces deux plantes appartiennent à la même famille botanique des *Cochlospermacées* [O. Hoffmann 1984 et M. Père, *op. cit.*]. Selon B. Dah, de Vourbira, l'utilisation des plantes autres que la *soso* varieraient en fonction des patriclans d'initiation.

38. Cf. H. Labouret [1931 : 443 ou 1958 : 199] : le foie (*har*) est le «siège de la force vitale» chez toutes les tribus du rameau lobi. Si on a pu s'emparer du cadavre ennemi on utilise son foie, sinon on prendra celui d'une autre victime (extrait par des fossoyeurs et gardé en réserve).

39. Nelouté Kambou, Neloudouo (Côte-d'Ivoire).

40. Diibri Kambou, et H. Labouret [1916]. Ces arbres sacrés sont sans doute ceux du sous-matrici clan. Les statues se trouveraient également chez les Dyan [H. Labouret 1931 : 445]. Les *til lobi* portaient des noms : par exemple Kpintim (Diibri Kambou).

41. Selon S. Kambou, Vourbira, un homme qui achève un ennemi blessé par un de ses alliés au cours du combat assistera au rite de purification mais on ne le fera pas pour lui, il n'est qu'un «demi-*keldar*».

42. Le *tuh* d'une personne peut s'échapper de son corps lorsqu'elle rêve et devient facile à capturer, à maltraiter. Ce que le double subit est ressenti par la personne elle-même. Si on le tue, elle mourra. D'ailleurs c'est le double de la victime que l'on chasse à l'occasion du premier sacrifice accompli par le prêtre : «*Til du kel* acceptes-tu de chasser la victime lorsqu'elle viendra la nuit remplir d'effroi l'assassin et le rendre malade ?» [H. Labouret 1931 : 442]. Si le *til* accepte, on commence à préparer le médicament du *kel*.

43. Il en est ainsi avec le *til* Nansi-Buni d'après Tiafuté Kambou, Dobena, et Diuno Kambou, Irinao.

44. Lorsqu'on a conquis un cadavre ennemi, on joue soit d'une corne d'animal (*buokuona*), soit d'une flûte en bois (*buokuona*) pendant qu'on l'ensevelit sous la terre d'un nouvel autel (Diibri Kambou). H. Labouret [1958 : 197] remarque que seul le meurtrier prononce le nom de sa victime. Ni le prêtre, ni les *keldara* présents ne le feront à sa place. Le meurtre reste individualisé, bien que le rituel soit collectif. Le meurtrier nommera encore une fois sa victime, avant de manger le repas du *kel* [1931 : 443].

45. Diibri Kambou, village de Dilegnora. De ces énumérations très précises, nous ne retons dans un autre exemple (Diuno Kambou) que les détails supplémentaires. Le meurtrier doit avoir deux coussinets en paille, dont un pour porter de l'eau ; il doit verser de l'eau chaude dans le pot contenant l'eau aigre (eau de fermentation de la bouillie de sorgho servant à faire le gâteau ; joue un rôle décisif en cas d'aldultère).

46. La couleur du coq est associée au sang du mort, et sans doute à la racine *soso*. «La personne souillée est couverte du sang du mort». Au cours du rituel on passe du blanc au rouge.

47. Cette divination va déterminer le type du meurtre et par conséquent le rituel. S. Kambou, Vourbira, associe exploit et purification publique et les oppose à l'homicide par «accident» ou «erreur». Dans ces sortes de «ratés», on ne trouve qu'une purification cachée, dite «froide» (*kel wié*) : il y manquera coq rouge et rite complet sur la terrasse. Par contre, le vrai rite est appelé «chaud» (*kel pwo*).

48. Ce récit est dû à Missonté Hien ainsi qu'à d'autres habitants de son village, Vourbira.

49. Autrefois les femmes lobi ne mangeaient ni poules, ni coqs, ni chiens qui étaient consommés par les hommes. Il en va de même pour toute une série d'animaux domestiques et sauvages ainsi que de végétaux.

50. Il existe d'importantes variantes. Dans notre récit, la nourriture est très peu élaborée et fade. Au contraire, dans les récits de Diuno Kambou (Irinao) ainsi que de Sansan et Nessaté (Dilegnora), on cuisine la nourriture quotidienne : gâteau et non bouillie de sorgho, sel, piments, gombos, soubmara (condiments). Cependant, lorsqu'au début de la cérémonie, les femmes proches du meurtrier viennent apporter de la viande, du sel, des condiments

ces offrandes sont les mêmes que celles qu'elles feraient pour un parent décédé (viande séchée alors), ou pour un «mort initiatique» dans un rite du *bur*.

51. Chez les Lodagaa [J. Goody 1962 : 112], la nourriture doit être mangée dans un lieu sale, sur une marche de l'échelle qui conduit sur la maison, ou sur une natte utilisée par une femme en état de menstruation. Ces composantes sont constantes à travers les clans. Le meurtrier est pris de répugnance et de nausées. La seconde anomalie constante est de consommer une part de la victime. La saleté (p. 59) provient surtout des sécrétions du corps humain, salive, sueur, sperme...

52. Dans la version de Nélouté Kambou (village Neloudouo, Côte-d'Ivoire), le meurtrier est placé non dans un trou mais sur une butte en terre. C'est là qu'il sera purifié, nu, lui aussi. Dans les deux cas, on construit quelque chose soit sans terre, soit avec terre. Ceci nous rappelle la différence entre les tombes d'adultes creusées en forme de puits et celles d'enfants, souvent visibles, parce qu'elles forment un petit tumulus. Par ailleurs, dans un autre récit (Diibri Kambou), on retrouve la même précision concernant le lieu où est creusé le trou que dans H. Labouret.

53. H. Labouret [1958 : 199] : lors des funérailles, ce sont les hommes qui lavent les hommes (de même pour les femmes). Cette composante de ruse est présente dans d'autres rites dont l'initiation *dyoro*.

54. Un tissu dit *kinkin*, dans le récit rapporté par H. Labouret. Il s'agit probablement d'une étoffe importée des Dioulas. Elle a pu remplacer l'habit masculin (ceinture et cache-sexe). Il n'est peut-être pas indifférent qu'elle soit blanche, comme si l'aspect néfaste était ramené en fin de compte sur le prêtre lui-même après la cérémonie du bain.

55. Diuno Kambou, Irinao.

56. Diibri Kambou, Dilegnora. H. Labouret [1931 : 438] relève chez les Gan une pratique comparable. Après les aspersion d'eau chaude et froide effectuées dans ce cas par des vieilles femmes, le corps du meurtrier est vigoureusement frotté par elles avec du moût de bière, «pour enlever toute saleté pernicieuse qui s'y trouve».

57. Diibri Kambou et Sansan Kambou, Dilegnora.

58. Diro Da, Vourbira.

59. Diro Da, Vourbira.

60. Le mécanisme purificateur des veufs est le même. Mais des éléments spécifiques sont associés au féminin ou au masculin. La morte est représentée par son bâton, alors que l'homme l'est par son carquois. Après les deuxièmes funérailles (*bobur*), le veuf sacrifie une pintade (la volaille des femmes) sur son bâton avant de le briser. De même, une veuve brisera le carquois de son mari. Après avoir accompli cette «rupture», ils auront le droit de se remarier. Par ailleurs, le quatrième jour d'un *bobur* s'appelait *fa-kar* : «casser les feuilles» (ce qu'on fait avec toutes les sortes de feuilles avant de les entasser sur les reliques du mort) ou *kel-ma-tié* : «*kél*, ancien, endroit de» [M. Père : 582].

61. Missonté Hien, Vourbira. Pour d'autres chroniqueurs de la région de Kampti (Diibri Kambou, et Alphonse Hien), ces rites précèdent l'exposition du corps, déposé le plus souvent assez loin de la maison. Le cadavre est placé assis à l'ombre d'un arbre, pendant deux ou trois jours. Cette précision est encore plus valable pour un *keldar* : «Même si on l'avait couché, il se serait assis» (Tyafuté Kambou). L'orateur insiste davantage sur l'aspect de mise en scène collective en particulier par les «pères» du mort.

62. On comparera cette hiérarchie des meurtriers à celle des Lodagaa [J. Goody 1962 : 113]. Seul le meurtrier lodagaa ayant tué plus de personnes que le défunt a le droit de réclamer la carcasse du chien sacrifié.

63. M. Père [1982 : 580] ajoute qu'après la danse guerrière, un fossoyeur retire une flèche du carquois du défunt et la remet à son cousin utérin. Ce dernier la cassera et la remettra dans le carquois.

64. Diuno Kambou, Irinao.

65. Sansan Kambou, Dilegnora.

66. Tyafuté Kambou, Dobena.

67. Diro Da et Missonté Hien, Vourbira.

68. Tyafouté Kambou, Dobena.  
 69. Palé Ernest, Kampti.  
 70. Ce rituel est destiné à élucider les causes du décès. Le cadavre sert lui-même d'instrument divinatoire. S'il se penche à gauche, il refuse ; à droite, il accepte la question posée à haute voix. Mais on peut aller plus loin encore et chercher dans la dernière position de l'agonisant la réponse [M. Père 1982 : 582].  
 71. Les mêmes qui pouvaient manger avec le tueur le foie d'un de leurs adversaires peuvent se partager le chien assommé, victime choisie pour représenter une personne.  
 72. Dibri Kambou, Dilegnora.  
 73. Biwanté Kambou, Vourbira.  
 74. On pourrait également mentionner les études menées dans ce domaine chez les Nuer (Soudan) par E. E. Evans-Pritchard et P. P. Howell, les Birifor (Ghana) par R. S. Rallray, les Konkomba (Togo) par J. C. Froelich et les Bantou par J. Roscoe.  
 75. A tous les niveaux intermédiaires : lignages, villages, sous-clans et clans.  
 76. S. Kambou, Vourbira.

## BIBLIOGRAPHIE

- Antongini, G. et T. Spini  
 1981 *Il cammino degli antenati. I Lobi dell'Alto Volta*. Roma, Ed. Laterza.
- Balandier, G.  
 1971 *Anthropo-logiques*. Paris, PUF.
- Bonnafé, P., M. Fiélox, J. M. Kambou  
 1982 «Un vent de folie ? Le conflit armé dans une population sans état : les Lobi de Haute-Volta», in *Guerres de lignages et guerres d'états en Afrique*, textes rassemblés et présentés par J. Bazin et E. Terray, Paris, Éditions des Archives contemporaines.
- Fiélox, M.  
 1980 *Les sentiers de la nuit. Les migrations rurales des Lobi de la Haute-Volta vers la Côte-d'Ivoire*. Paris, ORSTOM (Coll. Travaux et documents de l'ORSTOM, 110).
- Froelich, J.-C.  
 1954 «La tribu konkomba du Nord-Togo», *Mémoire de l'Institut français de l'Afrique noire*, 37.
- Goody, J.  
 1962 *Death, Property and the Ancestors. A Study of the Mortuary Customs of the Lodagaa of West Africa*. London, Tavistock Publications.  
 1972 *The Myth of the Bagre*. Oxford, Clarendon Press.
- Hoffmann, O.  
 1984 *Lexique des noms de plantes du pays lobi (Haute-Volta et Côte-d'Ivoire)*. Paris, ORSTOM.
- Junod, H. A.  
 1927 *The Life of South African Tribe*. 2ème vol., London, Macmillan.
- Labouret, H.  
 1916 «La guerre dans ses rapports avec les croyances religieuses chez les populations du cercle de Gaoua», *Annales et mémoires du Comité d'études historiques et scientifiques de l'AOF*.

- Labouret, H.  
 1931 *Les tribus du rameau lobi*. Paris, Institut d'ethnologie.  
 1958 *Nouvelles notes sur les tribus du rameau lobi : leurs migrations, leurs parlers, et ceux de leurs voisins*. Dakar (Coll. Mémoire de l'IFAN, 54).
- Père, M.  
 1982 *Les deux bouches. Les sociétés du «rameau lobi» entre la tradition et le changement*. T. 1 et 2 (thèse de doctorat d'État, Paris I).
- Piault, M.  
 1984 «Le héros et son destin», *Cahiers d'études africaines*, 87-88 : 403-440.