

## « La *saúva* a-t-elle volé ? » Scènes de jeux à Parauá et Pinhel

par Chantal Medaets & Lucie Robieux,

Ce portfolio est extrait du projet ethnographique et photographique *Parauá, le temps des grandes vacances*, réalisé en janvier et février 2011 et exposé à Paris en mars 2012 à l'Espace Lhomond. Ce projet est le fruit de la collaboration de Lucie Robieux, photographe parisienne, et Chantal Medaets, doctorante brésilienne rattachée au Centre d'Anthropologie Culturelle (CANTHEL) de l'université Paris Descartes.

Il s'ancre dans les recherches de terrain menées par cette dernière, entre 2009 et 2012, au Brésil, au sein des communautés rurales de Pinhel et Parauá, dans la région du bas Tapajós, un affluent de l'Amazone. Ces recherches se concentrent sur le mode de vie des enfants de cette zone, en particulier les relations entre eux et leurs aînés, leurs modalités de travail, d'apprentissage et de jeu. Les photographies présentées ici offrent un aperçu de cette dernière dimension.

Dans cette région comme ailleurs, jouer est une manière privilégiée d'explorer et de connaître le monde environnant. En se racontant, par exemple, des histoires de bêtes enchantées, comme le font couramment parents et grands-parents, les enfants s'approprient créativement des éléments du quotidien des adultes qu'ils côtoient. Le jeu permet également d'appivoiser leur environnement naturel : chasser la *saúva*, une fourmi volante qui apparaît une fois l'an dans la forêt, est un jeu collectif très prisé.

Par leur ressemblance avec les jeux enfantins pratiqués dans d'autres régions du monde, certains jeux du bas Tapajós – taper dans les mains, jouer aux billes, bricoler un lance-pierre semblent échapper à tout déterminant culturel et géographique. Ils étonnent par leur récurrence dans des contextes très variés.

Les photographies présentées ont été remises aux familles qui ont approuvé leur utilisation dans le cadre de publications scientifiques. Les prénoms et surnoms des personnes ont donc été conservés.

## « Et si on se racontait des histoires ? »

L'invitation est courante entre enfants des communautés du Tapajós. Savoir bien conter, savoir captiver son auditoire sont des qualités grandement appréciées. Sourds aux éclats de voix alentour, Cabecinha et ses cousins boivent les paroles de Samara. Ils veulent connaître le sort des trois chasseurs dont elle parle, aux prises avec les bêtes enchantées de la forêt. Avec ses intonations, ses gestes expressifs et ses silences, Samara leur donne vie.

Ses histoires, Samara s'en est elle-même imprégnée en écoutant Dona Darcy et ceux qui aiment raconter des histoires dans la communauté. Des plus petits aux plus âgés, tous aiment l'heure du conte, là où leur propre vie – exploits ou mauvais coups du sort – est mise en scène et se fond dans les légendes de leur imaginaire métissé. Dans l'histoire de Samara, les trois chasseurs sont chargés de parfum, d'alcool et de miroirs... des cadeaux typiquement offerts aux saints d'une religion afro-brésilienne, le *candomblé*. Ici, il s'agit d'amadouer la *Curupira*, monstre qui peuple la forêt avec des esprits d'aïeux indiens et les loups-garous des colons européens.



Samara raconte une histoire



Dona Darcy

## Les toupies

Plínio quitte rarement son *pião*, une toupie à ficelle. Il le jette inlassablement à terre d'un geste précis. Son père, Paulo, a fini de travailler et lui épargne de le rembobiner.

Est-ce une question de mode, est-ce une question de saison ? Dans tous les cas, les enfants sont formels : « C'est comme ça, il y a un moment où il faut trouver le meilleur bois, un couteau et se fabriquer un *pião*. » En fin de journée, les garçons font la démonstration de leur adresse sous le regard des plus jeunes qui s'entraînent aussi. Si la toupie est bien lancée, elle tourne suffisamment vite pour passer de paume en paume. La conserver en mouvement est alors une prouesse collective.



Paulo et son fils Plínio

## Se faire des jouets

Quand il s'agit de jouer, l'imagination des enfants est sans limite. Ils mélangent sans complexe neuf et vieux, plastique et végétal et détournent l'usage des objets courants. Une canette de bière découpée et fixée sur un bout de bois ou une feuille taillée avec soin et posée au bout d'une épine seront des hélices : elles se mettront à tourner, à force de réglages fins, si on court à toute vitesse entre les maisons.

Une autre feuille attachée au bout d'une ficelle deviendra un cerf-volant si le vent se lève. Associés, le goulot d'une bouteille en plastique et un morceau de ballon de baudruche pourront servir de lance-pierre. Comme ailleurs, les billes font partie des jouets des enfants de Parauá. Elles se gagnent ou se perdent, sur le sol ratissé de la cour, qu'il vente ou qu'il pleuve.



L'hélice de Wendel



Jonas et son lance-pierre





Les billes après la pluie

## Jouer ensemble

Ronde, jeux du chat et de la marelle sont prisés. Les enfants du Tapajós se livrent à ce jeu de mains universel : le plaisir de frapper dans les mains de l'autre, en rythme et de plus en plus rapidement semble le même partout. Victime d'un fou-rire, Ana-Paula perd pied.



Natalia et Ana-Paula



La ronde

## Le football

L'après-midi, garçons et filles se retrouvent pour jouer au football sur les terrains de la communauté. À deux ou à plusieurs. Avec, éventuellement, une boîte de conserve enrubannée de tissu pour faire office de balle et des cailloux, des tongs ou des branches pour former les buts.

Très jeune, chacun rejoint un club de la communauté, en tant que joueur ou fervent supporter. Il y a cinq clubs à Parauá, avec autant de salles des fêtes pour célébrer les vainqueurs et remercier les spectateurs. Des championnats féminins et masculins sont organisés entre des communautés voisines, c'est le prétexte le plus courant pour s'y rendre en famille. Les finales sont des évènements : tous ceux qui ne sont pas sur le terrain s'habillent bien pour l'occasion.

Les enfants comme les adultes supportent, en plus de l'équipe locale, une équipe de Rio de Janeiro ou de São Paulo. L'équipe nationale est la seule qui réunit tous les supporters de Parauá. Ses matches sont suivis avec passion devant les quelques télévisions de la communauté.



Gol !

## Jouer les musiciens

Pour accompagner leur interprétation du répertoire musical local, Cabecinha et ses frères ont installé une « batterie » collective dans la cour de la maison. Parfois, la voix de Cabecinha se détache et ses frères reprennent le refrain en chœur, à tue-tête. Après chaque chanson, essoufflés et satisfaits de leur prestation, ils réalignent les boîtes de conserve qui composent la « batterie ». Passant par là, un cousin choisit un bâton par terre et les rejoint en cours de chanson. Un autre arrive et danse. On les entend à plusieurs maisons de là. Aucun voisin ne se plaint du bruit d'enfants qui chantent et jouent.



Wendel, Henrique, Pirulito et Cabecinha

## La chasse aux fourmis

La *saúva* est une grande fourmi volante et éphémère, elle ne vole que trois jours par an en forêt. Son arrivée provoque l'euphorie des enfants. Elle devient alors le cœur de leurs préoccupations : « La *saúva* a-t-elle volé ? »

Une dérogation parentale spéciale est nécessaire pour partir les chasser en forêt, dans les environs immédiats des maisons. Habituellement, les enfants n'ont pas le droit d'y aller seuls. Dès qu'un enfant a aperçu une *saúva*, il prévient les autres. De petits groupes partent alors vers la forêt, à la fois excités et craintifs : la *saúva* (*Atta sexdens*) mord jusqu'au sang. Elle se laisse attraper en vol, amadouée par des incantations. Les enfants tapent aussi sur les fourmilières - « leurs royaumes » - sur le bord des sentiers.

Kenedy a deux ans. C'est la première fois qu'il en attrape une. Excité et fier, il l'exhibe à ses frères comme un trophée. Ensuite, il l'enferme et puis l'écoute bouger à l'intérieur d'une vieille boîte de chocolat en poudre, en souriant, l'oreille collée au couvercle. Il la conservera vivante jusqu'au dîner. Grillée et salée, elle sera mangée avant le repas, comme celles de ses frères.





Kenedy et sa saúva