

Antoine Laugrand est doctorant au laboratoire d'Anthropologie Prospective de l'université catholique de Louvain (UCL). Ses recherches portent principalement sur l'anthropologie de l'espace, la cartographie participative et numérique, les rituels et les rapports humains-animaux.

Mots-clés : Hanthropologie — rituels — Philippines — autochtones — cartographie — relations humains — animaux

Frédéric Laugrand est professeur ordinaire et directeur du laboratoire d'Anthropologie Prospective de l'université catholique de Louvain (UCL). Ses thèmes de recherche portent sur les cosmologies autochtones dans les régions arctiques du Canada et en Austronésie, et en particulier les rituels et les systèmes divinatoires, les missions religieuses et la christianisation, l'oralité et la transmission des savoirs, et les rapports humains-animaux.

Mots-clés : Blaan — esprits — chamanisme — ruse — rituel — possesseurs — lieux — territoire

La ruse au coeur du geste rituel des Blaan de Malbulen (Philippines)

Antoine Laugrand et Frédéric Laugrand,
université catholique de Louvain

Les expériences des Blaan sont d'autant plus déroutantes qu'ils dépeignent un univers peuplé de nombreuses entités aux comportements et aux réactions imprévisibles¹. Plusieurs sont connues pour leur pouvoir néfaste et les humains (*to*) s'en protègent par divers procédés. D'autres entités ne sont ni bonnes ni mauvaises, mais ambivalentes, susceptibles de se venger si les rituels ne sont pas accomplis comme il faut ou si les humains ne respectent pas les règles qui s'imposent. Dans ce contexte, les humains – et a fortiori les gens ordinaires qui ne sont pas des *mloos*, des chamanes-guérisseurs – déploient divers stratagèmes pour amadouer ou tromper ces entités.

La littérature consacrée aux esprits est considérable, quand bien même ce concept demeure problématique (voir Laugrand et Oosten, 2007). Comme d'autres peuples des Philippines, les Blaan vivent dans un système où les esprits bienveillants côtoient les malveillants, mais où l'ambiguïté domine. Ces chasseurs-agriculteurs entretiennent un rapport aux esprits aux antipodes de ce qu'un anthropologue comme Grégoire Schlemmer a décrit au sujet des Kulung du Népal qui, s'ils semblent éviter

¹- Au nombre de 450 000, les Blaan constituent l'un des groupes les plus nombreux de Mindanao. Ils ont été dénommés sous une foule de noms : Balaan, B'laan, Bilaan, Balud, Baraan, Biraan, Bilanes, Blan, Bubluan, Buluan, Koronadal, Sarangani, Tagalagad, Tacogon, Tumanao, Vilanes, etc. Deux sous-groupes sont généralement distingués : les Korondal et les Sarangani. Les premiers habitent surtout l'est et le sud-est de Mindanao, tandis que les seconds sont présents au sud-ouest de l'île. Ces nomades qui pratiquent la vendetta (*sbanu*) ont été contraints de fuir en petits groupes pour échapper aux représailles de leurs victimes (Laugrand, 2019).

toute interaction avec eux, n'en ont jamais une expérience directe. Dans une brillante analyse, Schlemmer écrit : « Ils [les esprits] apparaissent plutôt comme des êtres invisibles, indolores, inaudibles, bref imperceptibles » (2009 : 94). Au contraire, les Blaen de toute génération rencontrent et perçoivent leurs esprits au quotidien². À la différence des esprits kazakhs ou ladakhs d'Anne-Marie Vuilleminot (2018), ces entités ne sauraient être qualifiées d'« invisibles ». Les esprits des Blaen se manifestent plutôt par l'odeur et leur présence physique se ressent. Les Blaen font littéralement l'expérience corporelle de ces entités. Ces rencontres ne sont pas mises en doute, même par les plus jeunes générations scolarisées et christianisées. La question n'est jamais celle de croire ou de ne pas croire, de voir ou ne pas voir, mais bien de savoir de quels esprits il s'agit et comment y faire face quand on est « affecté », pour reprendre l'expression de Jeanne Favret-Saada (1975, 1990). Comme l'observe Marco Motta (2014 : 113) à propos de ses participants de Zanzibar, « Un esprit, ça s'entend, ça se voit, ça se touche, ça se sent ». Les Blaen de Malbulen ont inventé une multitude de procédés et de gestes pour se protéger des esprits les plus dangereux et s'attirer les faveurs des plus cléments. Comme les esprits des Gnawa que décrit Bertrand Hell (1999), ceux des Blaen sont par nature ambivalents. Comme les esprits des Inuits, les *turngaait* (Laugrand et Oosten, 2006), ils sont des êtres non sociaux, violents, responsables de nombreux troubles et détachés des cycles de la vie, ce qui les démarque des humains. Les esprits renvoient à l'ordre du cosmos. En tant que *genius loci*, ils sont liés à des lieux, ce qui explique qu'il est fréquent de les rencontrer en déplacement³. Seuls, les *mloos*⁴, les chamanes-guérisseurs, entretiennent des relations particulières avec eux. Les humains ordinaires ne s'allient pas aux esprits et – nous en faisons l'hypothèse – l'unique recours dont ils disposent pour leur faire face est, semble-t-il, la ruse. Dans cet article, nous n'aborderons donc pas le cas des *mloos* ni celui des esprits qui siègent en eux (*loos*, *fun to*), pour nous limiter aux expériences des gens ordinaires.

Faute de l'existence d'un terme générique pour désigner ce que nous identifions maladroitement par « les esprits », nous utiliserons les dénominations vernaculaires spécifiques aux principales catégories d'esprits. Nous pourrions aussi bien utiliser la notion de non-humains ou d'existants, (Descola, 2005), voire même celle d'« imprévisibles », en ce que ces entités possèdent une ambivalence intrinsèque, pouvant aider et protéger les humains ou se déchaîner sur eux (Hell, 1999 : 131).

²- Les rencontres avec les esprits – et les histoires qui en découlent – se passent à tous les âges et quelle que soit la confession religieuse. Ainsi, les jeunes comme les aînés, les catholiques comme les pentecôtistes – nonobstant leur rejet de ces croyances et pratiques traditionnelles – font état de ces rencontres à une ou plusieurs étapes de leur existence.

³- Pour comprendre la quasi-universalité de la notion « d'esprit du lieu », voir la conférence d'Augustin Berque (2014), *Territorialité, spiritualité : où réside l'esprit du lieu ?* Disponible sur Youtube : Berque A., 2014 (<https://www.youtube.com/watch?v=8XJYhtFAXOg>).

⁴- Les *mloos* sont les seuls humains qui parviennent à nouer des alliances avec les esprits. Choisis par ces entités, les *mloos* se voient octroyer des savoirs de guérison ainsi qu'une meilleure perception, capables de communiquer avec les esprits durant leurs rêves et d'identifier ceux qui causent la maladie. La viabilité de cette relation est liée au bon comportement de ces intermédiaires qui sont dits littéralement « être capables d'activer » les esprits *loos*.

Aux Philippines, la richesse et la complexité des relations aux esprits qui caractérisent les cosmologies autochtones rendent tout portrait synthétique délicat car forcément incomplet. Jadis, Roy Franklin Barton (1946) dénombrait plus d'une quarantaine de catégories d'esprits chez les Ifugao. Les mauvais esprits, dont la particularité est de s'irriter lorsque les humains fautent ou agissent trop près de leur demeure, se démarquent par leur nombre. Chez les Palawan, Nicole Revel (1990) a répertorié une vingtaine de « monstres », dont certains ressemblent à des chauves-souris. Cette diversité est loin d'être unique dans l'archipel, où les esprits sont plus souvent dénommés par des termes génériques, comme celui de *ba'i* utilisé par les Ifugao (Remme, 2014). Parmi les autochtones des Philippines, les esprits sont représentés comme des maîtres ou gardiens des animaux souvent regroupés en paires. Ils sont tantôt des ancêtres transformés, tantôt des entités habitant la terre et pouvant aider les humains ou leur nuire. Lorsque ces derniers les rencontrent, ils doivent adopter un comportement adéquat en réalisant des gestes et des rituels appropriés. Sur l'île de Mindoro, chez les Alangan Mangyans, les *nuno* habitent les arbres, ils peuvent guérir ou empoisonner les humains qui doivent les saluer pour passer sans encombre. Ambuao est l'esprit responsable des arbres et de la terre, il s'assure que les humains n'abusent pas de ses ressources (Laugrand, Tremblay et Laugrand, 2013). Contrairement aux Mangyan Patag étudiés par Luquin (2017 : 87), les Blaan ne considèrent pas que tous les esprits malveillants sont nécessairement des morts non transformés en ancêtres. Dans la cordillère du nord, chez les Kalinga (Magannon, 1988), les *aran* sont des esprits habitant les lieux, qu'on retrouve surtout dans les endroits « sales » et inoccupés, appelés *sa'ad*, qui servent de dépotoirs autour des maisons. Chez les Ibaloy, le terme *tinmongaw* désigne les esprits qu'on peut rencontrer quotidiennement sur la terre, bien que chaque type d'esprit possède un nom spécifique. Les *kedaring*, les esprits des morts, vivent dans des lieux inaccessibles aux humains. Pourtant, ils lient avec eux des rapports presque quotidiens par les rêves, la maladie, la fête, le partage de nourriture et les rituels (Laugrand et al., 2019a, b et c). L'univers relationnel et le dualisme spirituel que relève Luquin (2017) semblent ici opératoires dans la mesure où le destin des esprits des vivants (*karashowa*) est en effet inextricablement lié à celui des morts (*kedaring*).

Dans tous ces groupes, la rencontre avec les esprits est fréquente et elle se traduit par des gestes et des échanges de substances et de faveurs. En dépit de la christianisation, les humains ne sauraient ignorer ces entités, sous peine d'en payer le prix.

Pour mener à bien notre étude de cas, nous avons eu le privilège de rencontrer annuellement les Blaan Koronadal de Malbulen depuis 2015, dans le cadre d'une recherche sur leur environnement et leurs traditions (voir figure 1). Leurs propos ont été recueillis en langue blaan lors de deux ateliers de transmission intergénérationnelle des savoirs organisés en 2015 et 2018. Les traductions du blaan ont été réalisées par Pierre Samson, un prêtre des Missions Étrangères qui a passé plus de quarante ans parmi eux, et par Antoine Laugrand. Elles sont publiées dans un livre à paraître.

S'ajoutent à ces données des observations recueillies lors d'une ethnographie sur les conceptions de l'espace blaen s'étalant sur dix mois de terrain réalisé par Antoine Laugrand en 2016, 2017 et 2018 et ayant conduit à la création d'une carte toponymique du territoire de Malbulen (voir figure 2).



Fig. 1 - Carte des Philippines. Le point jaune indique le territoire de Malbulen sur l'île de Mindanao. Image libre de droits : https://wikitravel.org/en/File:Map_of_Philippines.png.

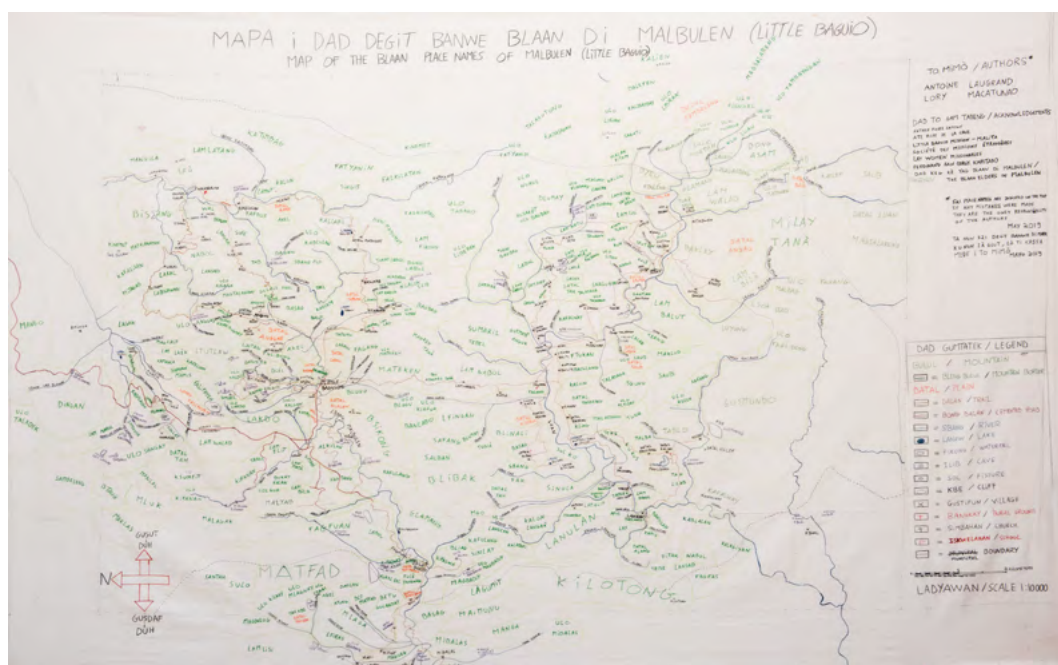


Fig. 2 - Carte toponymique du territoire des Blaen de Malbulen (Little Baguio). Antoine Laugrand et Lory Macatuano 2019.

Chez les Blaan, le monde, ou l'entièreté des lieux, soit le *klamang banwe*, réunit la terre, ou *tah tanà* (littéralement « le dessus de la terre »), soit tout ce qui se trouve entre le ciel (*lengit*), où vivent les bonnes divinités comme Mele, Dwata, Fye We et Mlabat, et le monde chthonien (*lam tanà*) où vivent les mauvaises divinités comme Sè We et Kanlubong. Faute d'espace, nous ne traiterons pas ici de ces entités mythiques, pour nous concentrer sur les esprits. L'espace central qu'est la terre est habité par les humains, mais aussi par de nombreux esprits qui sont littéralement des possesseurs (*mangfun, fun*) de la terre (*tanà*) et des lieux (*banwe*).

Tout terrain appartient à un *fun*, un esprit possesseur du lieu (*fun tanà*). Les humains peuvent posséder ces terrains en totalité ou en partie, ils peuvent y faire de l'agriculture ou y pratiquer la chasse. Même si linguistiquement, ils sont dits eux aussi « possesseurs » des lieux qu'ils occupent, leur statut s'apparente plutôt à celui d'« occupants ». En effet, on exprime l'action d'habiter (d'occuper) quelque part par la posture du corps. Le verbe s'asseoir (*mnè*) est utilisé comme pronom et adverbe relatif ou interrogatif « où » : « *gumnègu dini* » (je suis assis ici / je vis ici) ; « *mnè gumnèam ?* » (où t'assieds-tu ? / où vis-tu ?) ; « *i deg gumnnè* » (c'est là où je m'assieds / c'est ma maison). La limite d'un terrain d'agriculture s'étend jusqu'à l'endroit où son occupant humain est capable de planter. Une montagne peut comporter plusieurs terrains alloués à plusieurs humains, le plus souvent de la même famille. Les éléments topographiques, tels que les rivières, les grosses pierres, les plantes, les arbres – en particulier, les bambous et l'arbre *madre kakaw* qui est petit et pousse très vite – sont utilisés comme marqueurs de frontières pour séparer les terrains des humains.

Au départ, pour qu'un humain devienne possesseur d'un terrain, il doit soumettre sa requête au *fun* du lieu en question, soit l'entité qui l'habite et le possède, et faire un rituel à son intention. Les humains doivent par conséquent négocier habilement et incessamment avec ces esprits qui possèdent le pouvoir de les aider mais peuvent aussi leur nuire. Bien que favorables aux humains, ces entités demeurent imprévisibles, si bien que des gestes d'amadouement et des paroles d'imploration s'imposent pour s'assurer de leurs faveurs. D'autres types d'existants, les mauvais esprits (*lagulit*), habitent certains lieux que les humains doivent éviter ou parcourir avec précaution. Comme des prédateurs, ces entités chassent les humains pour les dévorer ou leur sucer le sang. Pour s'en protéger, les humains les effrayent, les trompent et contrent leurs attaques.

En somme, pour faire face aux esprits, deux types de gestes peuvent être posés. Les *damsu* sont des rituels qui consistent en des offrandes faites aux *fun*, l'objectif étant de s'assurer de leur bienveillance. Inversement, les *sumpà* sont des rituels qui consistent à contrer l'action des mauvais esprits. Dans cet article, nous montrerons comment les humains mobilisent ces deux types de rituels pour voir, finalement, dans quelle mesure la ruse est le mode d'interaction le plus usité et le plus approprié pour interagir avec les esprits.

Les *damsu* ou comment s'assurer de la bonne disposition des *fun*

S'approprier l'espace, implorer les fun

Pour devenir un possesseur-occupant d'un espace, tout individu doit montrer son respect au possesseur du lieu. Il doit tuer une poule blanche puis laisser sa carcasse à l'endroit où vit le *fun tanà* (possesseur du terrain ; terme générique), soit devant un arbre, une rivière, au pied d'une montagne, etc. En temps normal, il suffit d'un seul *damsu* pour s'approprier une parcelle du terrain d'un *fun tanà*. Cependant, si le *fun* refuse, une série d'événements et de catastrophes risquent de se produire. La présence des esprits *fun* sur le territoire rend donc toute négociation nécessaire, mais les humains ne sauraient présager à l'avance des résultats. À titre d'exemple, alors que nous assistions à un débat à propos d'une femme qui avait prêté son terrain à un village pour l'aménagement d'une école tribale pendant plusieurs années et qui voulait maintenant le reprendre sans préavis (et le bâtiment en prime), le banc sur lequel elle était assise s'est effondré d'un seul coup lors de la discussion ; elle se retrouva les quatre fers en l'air. Pour elle, cet incident n'était pas le fruit du hasard, mais le message du *fun tanà* qui marquait son désaccord avec sa demande. Le signe fut clair pour tous, et la requête de la femme fut unanimement rejetée par la communauté. Cette histoire montre que même lorsque les humains s'approprient un terrain, le *fun* du lieu n'est pas pour autant dépossédé de sa possession, il continue d'y habiter, en coexistence cette fois avec les humains, et d'y exercer son pouvoir.

La langue ne différencie pas le possesseur humain et non-humain d'un lieu ; les deux sont des *fun tanà*, possesseurs d'un terrain, ou *fun banwe*, possesseurs d'un lieu. S'ils partagent un pied d'égalité sur le plan linguistique et si en pratique un humain et un esprit peuvent partager un même terrain, l'esprit ne peut, lui, jamais être dépossédé de sa possession. A contrario, l'humain doit cultiver et toujours entretenir sa terre pour pouvoir la conserver. S'il délaisse son terrain et cesse de s'en occuper, un autre Blaen peut le revendiquer en le cultivant. Un jeune père de famille blaen a expliqué qu'il existe des « trucs ». Il suffit ainsi de planter une plante qui pousse vite et qui est durable, comme un bambou, et l'on peut ensuite se servir de cette marque pour revendiquer l'espace et afficher son titre de possession. Aussi, si les terrains changent de possesseurs en fonction des générations humaines, la présence des *fun* des lieux demeure ; celle-ci est permanente et intemporelle.

Lorsqu'un humain veut construire une maison (*fdak bali*), il doit en faire la requête auprès du *fun tanà*. Il doit ériger les six piliers fondateurs de la maison planifiée et laisser un verre d'eau (ou parfois six) à l'emplacement désiré. Au bout de trois jours, il retourne à cet emplacement et observe ce qui s'y trouve. S'il y a un serpent ou un insecte, c'est un mauvais signe, il ne faut surtout pas construire. Si l'eau est propre, ou si une fleur a poussé à côté, c'est que le *fun tanà* ne s'oppose pas au projet. Ailyn, une jeune infirmière pentecôtiste de Lanulan⁵, explique le procédé :

⁵- Le nom des personnes dont des propos sont rapportés est suivi d'un toponyme reproduit sur la carte de la figure 2. Ces toponymes sont des noms de petits villages.

J'ai souvent accompagné mes grands-parents et appris par expérience qu'avant de bâtir une maison, tu dois d'abord faire le *damsu* et parler au *fun tanà*, afin que tu puisses vivre dans ta maison sans problème. On montait à côté de la maison un petit autel [*sabak*], afin que les enfants et quiconque vivait dans la maison ne soient pas dérangés par des phénomènes étranges. Si tu ne faisais pas ainsi, il fallait craindre des répercussions, comme la maladie ou une faiblesse du corps conduisant parfois à la mort. C'était la conséquence immédiate du fait que tu ne fasses pas une offrande au possesseur. (Ailyn, 2015).

Quiconque projette de construire une maison doit se montrer attentif à tout ce qui se produit autour de lui, aux signes que le *fun tanà* pourrait lui donner. Selon Bakali, un aîné catholique et guérisseur à Bolo-Bolo, si un oiseau *lmugan* chante, il faut attendre trois jours avant de construire. Et si un termite *kanuk* se présente, ajoute Rosita une aînée catholique guérisseuse à Malbag, il ne faut pas construire à cet emplacement. De ce point de vue, les animaux expriment souvent le souhait des *fun*. À l'exception des serpents et de certains insectes associés à des mauvais esprits, les animaux d'un terrain sont possédés par le *fun* présent.

Les rituels *damsu* servent donc aux humains à s'appropriier en partie des ressources des possesseurs et, en particulier, celles des *fun*. Ces derniers possèdent les montagnes, les rivières, les lacs, les plaines, les chutes d'eau, les grottes, les rochers, les forêts, mais aussi les arbres, les plantes, les animaux sauvages – les animaux que les humains ne possèdent pas – et les petites bestioles (insectes). En langue blaen, on utilise le nom *fun* précédant le type de lieu qu'il possède, pour préciser de quel *fun* il est question. Par exemple, le *fun* de la montagne Milay Tanà, la plus haute montagne du territoire, se nomme le *fun bulul* (le possesseur de la montagne). Un aîné catholique à Malbag, Julian, en explique la logique :

On réfère à ces possesseurs par des noms différents. Par exemple, si tu es en montagne, on les nomme *fun bulul* [possesseur de la montagne]. Si tu te trouves dans une rivière, on les nomme *fun éél* [possesseur de l'eau]. C'est un peu comme pour les humains. Nous avons tous un nom particulier, mais quand on parle de nous tous, on nous appelle les « humains ». Il y a bien plusieurs sangliers, mais quand on parle de qui en est le possesseur, on réfère au *fun bulul*. (Julian, 2015).

Pour parcourir l'espace, pour l'habiter, pour devenir possesseur, pour y planter, pour y chasser des animaux, les humains doivent constamment négocier avec les *fun*. Ils doivent demander leur permission d'apposer des gestes sur l'espace en les appelant (*tamlù*) et en leur faisant une offrande (*damsu*). Ce rituel peut prendre des formes différentes. Il est pratiqué lorsqu'un humain visite pour la première fois un lieu, par exemple, mais il est aussi réalisé dans d'autres contextes. Il est fait préalablement à une action ou à un marquage sur l'espace (à la chasse, à l'agriculture, au trajet, à la construction d'une maison ou d'un système d'irrigation, etc.). Il s'agit de communiquer avec le *fun* d'un lieu, afin de l'avertir de sa présence et de lui

soumettre une requête, au moyen de paroles : « *E fun, man, dsu ta ge, nangam agu tnikeng, nangam nimò tdukgu ku magugu dini* » (« Oh, possesseur, je te fais un *damsu*, ne sois pas surpris par ma présence, ne me fais pas de mal lorsque je vais marcher ici »).

Fig. 3 - Un aîné faisant la démonstration d'un rituel *damsu*.
Photo : Frédéric Laugrand, 2015.



Les Blaen soulignent qu'il ne faut jamais surprendre un *fun*, il faut lui expliquer ce qu'on lui donne et ce qu'on lui demande. Ensuite, un ou des objets doivent être posés sur un autel (*sabak*) fabriqué à son intention. À Malbullen, des aînés ont reproduit un tel autel (voir figures 3 et 4).



Fig. 4 - *Sabak*, autel d'offrandes. Photo : Frédéric Laugrand, 2018.

S'attirer les bonnes faveurs ou subir les conséquences

Un *fun bulul* (aussi appelé *bantakù*) est un possesseur d'une montagne, des arbres, des plantes, et des animaux qui s'y trouvent, à l'exception des serpents et de certains insectes qui sont, rappelons-le, la possession des mauvais esprits *busaw*. Il protège les Blaen et peut les aider à la chasse et faire en sorte qu'ils ne se perdent pas en forêt, en leur montrant le chemin et en leur donnant de l'énergie et de la force. Il est invisible, mais il peut apparaître dans les rêves, prenant l'apparence d'un animal blanc ou d'une petite fille blanche. Le marcheur qui s'aventure en montagne doit s'abstenir de rire, de siffler ou de prononcer des mots étrangers. Il ne doit pas apporter des objets ou des odeurs venant d'ailleurs, comme des bottes, des sandales ou du parfum. Bagil, un aîné pentecôtiste et leader à Kbual, explique :

Quand nous allons en forêt pour y chercher notre nourriture, nous essayons de garder le silence, d'éviter de rire. Une fois arrivés sur les lieux, nous faisons le *damsu* en nous adressant au possesseur des animaux qui vit dans cette forêt pour nous aider à faciliter la chasse. Il ne faut pas rire ; il faut réduire au minimum les paroles pendant notre marche. Si tu passes ton temps à te promener, ou si tu perds patience, tu n'attraperas rien, et tu peux même tomber malade. (Bagil, 2015)

Et Julian d'ajouter :

Si tu planifies d'aller à la chasse dans la forêt et que tu te dis que tu n'as pas besoin de parler au possesseur de la forêt, et en plus que tu te comportes mal en riant sans cesse, ou en parlant mal, tu vas faire face à de la pluie, à du vent, et tu n'auras aucun gibier. Tu seras triste de n'avoir rien attrapé. Tout cela parce que tu n'as pas parlé au possesseur de la forêt. (Julian, 2015)

Surprendre le *fun bulul*, ou ne pas respecter les règles, c'est risquer de faire face à des difficultés, d'avoir une chasse infructueuse, voire même de tomber malade.

Celui qui pénètre pour la première fois dans une montagne doit donc faire un rituel *damsu*. Rosita explique que cette personne doit laisser à l'entrée de la forêt un collier de huit graines de haricot vert avec une pièce de monnaie. À chaque nouvelle montagne rencontrée, il est attendu que le marcheur fasse un *damsu* au possesseur de cette montagne. Pour chasser (sangliers, chevreuils, singes, oiseaux, lézards, grenouilles), il faut également obtenir la permission du *fun bulul* en faisant un *damsu* sur le haut de la montagne, ou à l'endroit où a été aperçu le gibier. Cliga, un aîné pentecôtiste à Kbual aujourd'hui décédé, offre plus de détails sur les gestes à accomplir :

En t'adressant au possesseur de la montagne, tu dis : « Ô, possesseur de la montagne, je m'adresse à toi. Fais-en sorte que je puisse attraper du gibier car je viens te faire une offrande. Je t'offre de l'argent, de la nourriture, un oeuf ». Tu peux même ajouter une poule sur ton autel d'offrande [*sabak*]. C'est ce que tu offres. Si tu n'as pas d'argent, tu peux offrir un collier blanc, un plat; tu offres cela au possesseur de la montagne, au possesseur des sangliers, en disant : « Fais en sorte que je puisse attraper du gibier, je n'ai pas d'or à t'offrir, mais je t'offre une dent [de cochon] de mon collier. J'espère ainsi pouvoir facilement attraper du gibier ». C'est ce que fait mon beau-frère, et chaque fois qu'il prie ainsi, il attrape du gibier, parfois même deux bêtes. (Cliga, 2015)

Le rituel du *damsu* peut être réalisé après la capture du sanglier :

Après avoir attrapé le sanglier, on fait une prière et une offrande au possesseur de la montagne. On lui offre de la noix de bétel, de la chaux, du tabac. C'est ce que nous faisons d'habitude. Il peut aussi y avoir de la nourriture. (Cliga, 2015)

Anaclea (2015), une aînée catholique et ancienne chef à Little Baguio, précise qu'on peut ajouter à l'offrande huit emballages de riz cuit (*lubad*). Si ce rituel n'est pas réalisé correctement, le *fun bulul* peut se mettre en colère et provoquer une catastrophe. À titre d'anecdote, en 2016 le gouvernement a ouvert au bulldozer une large route dans la montagne Malyab (voir figure 5). Pour réaliser ce projet, il n'a pas demandé l'autorisation au *fun bulul* pour s'aventurer et détruire ainsi sa montagne et sa forêt. Après quelque temps, le bulldozer s'est embourbé et est resté coincé dans la

boue près d'une semaine. Selon les Blaen, cet accident n'était pas hasardeux, c'était l'œuvre du *fun bulul* en colère. Suite à cet incident, les Blaen ont donné un nom à cette nouvelle montagne, celui de Fantang Bulul, ce qui veut dire : « la montagne coupée en deux ».



Fig. 5 - Fantang Bulul,
« la montagne coupée en deux ».
Photo : Antoine Laugrand, 2016.

Le *damsu* est donc une pratique que les humains mettent en œuvre pour s'attirer les bonnes faveurs des *fun*. Pour parcourir leurs terres, il est nécessaire de demander l'autorisation à ces entités. Leur aide est indispensable pour mener à bien la chasse. Pour expliquer l'utilité du *damsu*, Bagil établit une comparaison avec les échanges humains :

Disons, par exemple, que tu as des animaux domestiques. Si on s'emparait d'un d'entre eux sans te demander la permission, tu te mettrais en colère. Mais si on prend le temps de te parler, tu vas nous dire combien tu es prêt à nous donner, peut-être dix bêtes, ou encore tout le troupeau, et nous allons payer le prix. (Bagil, 2015)

Lory, un jeune père de famille catholique et leader à Malbag, précise que faire un *damsu* revient à faire un paiement à l'avance au *fun bulul* pour le gibier qu'on compte prendre chez lui. À l'inverse, chasser sans demander l'autorisation du possesseur est dangereux. Tel un vol commis, cet acte est susceptible d'être puni par le possesseur. Les gestes et les intentions à l'égard des possesseurs des lieux entraînent des conséquences appropriées, et constituent en quelque sorte le reflet des rapports entre les humains et du respect attendu pour éviter les conflits et créer des alliances.

Des esprits ambivalents : les possesseurs de l'eau et des arbres

Un *fun éél* est un possesseur de l'eau. Il peut prendre deux formes radicalement différentes, soit *fye* « bon », comme un *fun sbang* (le possesseur des sources d'eau et des rivières), soit *sè* « mauvais », comme un *fun fikong* (le possesseur des chutes d'eau), un *lam betu* (le possesseur des roches), ou un *fun ilib* (le possesseur des grottes). Le *fun sbang* procure aux humains de l'eau potable, des poissons, crabes, anguilles et crevettes pour la pêche. Pour traverser l'espace qu'il possède, il faut le prévenir et obtenir son autorisation en réalisant un *damsu*. Pour ce faire, il faut toucher son front ou ses lèvres avec un petit caillou de la rivière, puis le jeter par-dessus son épaule, et traverser sans regarder derrière soi. Si le *damsu* n'est pas réalisé correctement, le *fun éél* peut affecter les humains, les rendre malade en leur donnant de l'urticaire, un mal de ventre, un sentiment de tête lourde et un mal aux yeux. L'utilisation de l'eau sans l'autorisation du *fun éél* peut s'avérer problématique, comme l'illustre l'histoire suivante relatée par Tony, un jeune père de famille catholique et leader à Bolo-Bolo :

Je veux vous parler du moment où nous avons décidé d'utiliser l'eau d'une petite chute en y installant un tuyau [suite à un projet d'acheminement d'eau potable réalisé par le père Samson⁶]. Jamais personne n'avait fait une chose semblable. Au début, après l'installation, l'eau sortait à gros jet. Après deux jours, plus rien ne sortait du tuyau. À la source, l'eau était abondante, mais elle ne nous parvenait pas. Il y avait un obstacle dans le tuyau : un petit crabe l'obstruait. En fait, on attribuait au possesseur de cette source d'eau, au possesseur de la forêt, la difficulté rencontrée. Il fut donc décidé de faire le rituel *damsu*, et de s'adresser à la source en ces mots : « Nous savons que tu es le possesseur de cette eau, mais ne nous fais pas souffrir car nous vivons dans le même endroit que toi. [...] Je suis ici pour te faire une offrande et te demander d'être généreux avec l'eau dont tu es le gardien ». Si tu ne pries pas, tu ne vas rien recevoir. C'est comme pour les humains. Si tu veux emprunter à quelqu'un un peu d'argent, tu dois lui en parler d'abord. Il va t'écouter et c'est possible qu'il te donne de l'argent. Si tu le voles, il va se mettre en colère. On suit aussi cette règle quand on va à la chasse. (Tony, 2015)

Pour expliquer l'action du *damsu*, Tony suggère une analogie avec les échanges que pratiquent les humains. Prendre l'eau de son possesseur sans lui demander sa permission, s'apparente à du vol et provoque sa colère.

Pour pêcher, il faut également faire un *damsu* et demander au possesseur de l'eau. Julian explique :

Si on parle maintenant de faire la pêche dans un cours d'eau, c'est la même chose. Il faut d'abord faire le rituel et parler au possesseur des créatures qui vivent dans l'eau. Si tu ne le fais pas, tu n'attraperas rien. Ton hameçon va se prendre, ou tu peux te blesser sur une roche. Tout cela parce

⁶- Missionnaire canadien déjà évoqué au début de l'article.

que tu ne sais pas bien demander. Tu retourneras à la maison bredouille. [...] C'est comme si on arrivait chez toi sans se présenter, et qu'on n'avait pas de respect pour toi. Il est bien possible que tu te mettes en colère : « Vous êtes comme des enfants mal élevés, vous n'avez aucun respect pour moi ». Tu vas sans doute te mettre en colère contre nous si nous agissons ainsi. Et ta façon de s'occuper de nous ne sera pas bonne, car nous avons été les premiers à manquer de bonnes manières. (Julian, 2015)

Pour vivre sur le territoire, les humains doivent respecter les *fun* des lieux, les véritables possesseurs, et se soumettre à leurs règles. Autrement, le pire est à envisager.

Pour leur part, les mauvais *fun éél* guettent les humains, ils les menacent de les rendre malade et de leur donner froid. Pour se défendre contre eux, les humains peuvent utiliser un *sumpà*, un geste rituel qui permet de contrer les actions offensives des esprits. Il s'agit, par exemple, de cracher dans l'eau avant de traverser pour tromper la direction de son trajet en envoyant sa salive dans la trajectoire inverse à son itinéraire, dans la direction du courant de la rivière. Nous reviendrons plus loin sur ces inversions.

Les *fun keyu*, les possesseurs des arbres, se trouvent dans les arbres les plus hauts et les plus larges, ceux qui possèdent des lianes enroulées (*bad*) autour du tronc (voir figure 6). Ces arbres ne sont jamais coupés par les Blaen, par respect pour le *fun*, et de peur d'éventuelles représailles si on venait à le déloger de son habitat. La nuit, on peut voir des papillons et une lumière phosphorescente qui brille autour de ces arbres, c'est le signe qu'il y a un *fun keyu* qui y loge. Si on veut couper un arbre à proximité du *fun keyu*, il faut faire un *damsu* à son intention en s'écriant : « *E fun keyu, nangam tnikeng, agu dsù ani ge beg, yé blé ta ge 10 centavos* » (« Oh possesseur de l'arbre, ne sois pas surpris, c'est moi, je te demande d'accepter ces 10 centimes comme *damsu* »), rapporte Rosita.

Tout d'abord tu dois lui offrir un peu d'argent, même un 0,25 *centavo*. La même chose si tu vas dans la forêt pour couper un arbre, tu déposes une pièce de monnaie comme 1 peso, et tu lui parles : « Toi, le possesseur de la forêt, je t'offre ceci comme paiement pour ce qui t'appartient ». Et tu fais le *damsu*. Mais tu t'adresses à *saytang* si tu coupes un arbre, et non pas au possesseur de la montagne. (Rosita, 2015)

D'autres types de *fun keyu* sont mauvais, comme c'est le cas des *saytang* qui vivent dans des gros arbres sans lianes enroulées (voir figure 7), comme dans l'arbre à fruit *mayrang*. Lorsqu'on passe à leur proximité, ils produisent un petit rire aigu qui ressemble à celui d'un poussin : « Ngik, ngik, ngik ». Pour passer sans ennui, il faut faire un *damsu* et lui dire : « *Beg e fun mayrang, magu gemi beg, gal gemi gafles, ta dilèam gemi sa yé galmi man* » (« Oh possesseur du *mayrang*, Aie pitié de nous, nous marchons ici, nous souhaitons continuer, tu nous connais, laisse-nous passer ») (Bakali, 2018). Il faut lui offrir un collier de huit graines d'haricot, autrement il provoquera une irritation de la peau. Si un *saytang* nous touche, le *sumpà* (rituel pour s'en protéger) est de masser sa peau avec du *ikè*, des feuilles de l'arbre à noix de bétel. Pour lui faire peur, et ainsi contrer son attaque, on peut apporter un poussin avec soi, le son qu'il émet étant

le même que celui du *saytang*. Lumingga, une aînée pentecôtiste et guérisseuse à Kbual, décrit un autre moyen plus offensif de se défendre, qui mobilise l'utilisation d'un arc et de flèches :

Si tu te fais attaquer par un *saytang tanà* [*saytang* du terrain], il va te blesser avec son dard [sa flèche]. Si tu as affaire à un *saytang keyu* [*saytang* de l'arbre], tu ne le verras pas, et il va te blesser. Il est préférable que tu sois le premier à le voir et à lui décocher une flèche, sinon c'est toi qui seras blessé. S'il te voit le premier, tu auras une blessure suppurante. Pour te soigner, tu peux prendre un épi de maïs, tu mâches quelques grains dans ta bouche que tu mélanges avec ta salive pour ensuite cracher le tout sur l'endroit où le *saytang* t'as blessé. Si tu n'as pas de dents, tu peux écraser le maïs avec tes mains (Lumingga, 2015).

Fig. 6 - *Fun keyu* dans la forêt..

Photo : Antoine Laugrand, 2018.



Fig. 7 - *Saytang* dans un champ.
Photo : Antoine Laugrand, 2017

En dernier lieu, les *damsu* peuvent être utilisés avec les défunts. Les Blaen craignent que les morts reviennent sous la forme de revenants (*sumto*) contrôlés par les *busaw*, des mauvais esprits. Le retour d'un défunt signifierait que celui-ci n'a pas

eu le temps de régler toutes ses affaires avant son décès. Pour éviter son retour, les Blaan laissent au mort un anneau appelé *tising*. Cet anneau doit être touché par tous les membres de la famille avant d'être offert, il est placé à l'extérieur de la tombe, avec des objets et vêtements ayant appartenus au mort. Lors des rites funéraires, la famille implore le défunt de ne pas revenir. Les membres de la famille pleurent bruyamment pour témoigner de l'amour qu'ils ont pour lui. Certains discutent avec le défunt des choses qui n'auraient pas encore été réglées avant son départ, afin de s'assurer qu'il ne reviendra pas. Ce dernier ne peut répondre, mais il entend tout ce qui se dit durant ce rituel appelé *tangan kasafnè*. Les espaces où résident les morts – souvent sur des collines – sont évités, de peur de tomber nez-à-nez avec un revenant, ou même d'attirer l'attention des *busaw* qui mangent les morts. Selon Guéguen (2010 : 44-45) qui a travaillé avec les Sarangani, ces espaces possèderaient une nature « sacrée » en raison du comportement respectueux que les Blaan adoptent à leur égard et de la peur qu'ils engendrent. Comme nous l'avons vu, cette attitude est plutôt généralisée envers les esprits comme les *fun*. Précisons cependant que ces lieux appelés *gulambang* (« là où l'on enterre ») sont différents des autres espaces en ce qu'ils ne peuvent pas être possédés par des humains, ce sont des endroits ambivalents et surtout dangereux. D'ailleurs, suite à l'enterrement il est interdit de remuer la terre environnante pendant trois jours.

On le constate, les Blaan ne possèdent pas leurs lieux, ils en sont les occupants acceptés par les esprits avec lesquels ils entretiennent des échanges. Mais ces derniers peuvent à tout moment changer d'avis. Les *fun* existent en grand nombre ce qui oblige les Blaan à entreprendre des gestes spécifiques pour éviter de les contrarier.

Les *sumpà* ou comment contrer les stratégies des mauvais esprits

Si les *damsu* servent à montrer du respect aux esprits, à les amadouer et à faciliter leur bienveillance, les *sumpà* visent plutôt à contrer leurs actions négatives et à se protéger par des gestes, ou par la fabrication et l'utilisation de pièges et de potions. Ces recettes visent à contrecarrer les stratégies des mauvais esprits (*lagulit*), mais aussi des humains. Il s'agit souvent d'inversions qui visent à berner ses ennemis. Les humains les utilisent pour faire peur aux esprits, pour les tromper et les faire dévier sur d'autres itinéraires. Dans la section suivante, nous proposons d'examiner les différents esprits et les *sumpà* qui leur sont associés.

Tromper les esprits : éviter d'être chassé

Les plus dangereux des mauvais esprits sont les *busaw*, les maîtres de la maladie, de la mort et des serpents, capables de contrôler ces trois agents et de les diriger sur les vivants. Les *busaw* sont poilus mais chauves, ils ont de grosses dents, de grandes mains tranchantes, et ils peuvent voler. Leur odeur rappelle celle des chauves-souris mais ils font un bruit comme le grognement du cochon : « rhan rhan ». Ils chassent les humains et sucent leur sang, délaissant les aînés, et s'attaquent surtout aux plus jeunes. Les *busaw* sentent le sang de leurs victimes pour les trouver. Les filles qui ont leurs menstruations ne doivent jamais se promener seules la nuit ou tôt le matin, au risque de se faire sucer le sang par un *busaw* (*nsaf busaw*) (voir figure 8).

Fig. 8 - *Nsaf busaw*: Jeune fille portant la marque d'une attaque de *busaw* le matin-même.
Photo : Antoine Laugrand, 2017.



Bagil donne sa description du *busaw* :

Le *busaw* vit dans les falaises. Lorsqu'il en sort, c'est pour chercher sa nourriture que sont les humains. Il ne mange rien d'autre. Nous sommes comme ses poules. Quand il veut manger, il cherche à nous attraper, comme on attrape une poule. Nous avons aussi nos cochons à la maison quand nous voulons manger de la viande. C'est la même chose pour le *busaw*. Quand il a le goût de se régaler, il va tuer une personne. C'est sa façon de faire. Si jamais tu trouves une dent qui est plus grosse que celle des humains, c'est qu'un *busaw* a décidé de te la donner comme signe de sa colère. Tu ne peux pas t'en défaire. Si la falaise se brise et laisse tomber un éboulis, c'est signe qu'un *busaw* a trouvé une victime et qu'il est retourné dans sa falaise. La situation des *busaw* est comme celle des gens riches. Ils ont leurs possessions, ils ne veulent pas avoir de problèmes. Ils vivent à l'intérieur de la terre. Ils ont de larges plantations et se promènent à l'aide de chemins aussi nombreux que les cheveux d'une tête. Le *busaw* a de grosses dents qui ressemblent à des haches. Il a de très gros yeux... (Bagil, 2015)

Cette description laisse poindre une forme de perspectivisme, les humains étant des poules du point de vue des *busaw*. Rosita a ajouté que lorsqu'un humain passe près d'une falaise, les *busaw* lui jettent des pierres.

Les *busaw* possèdent une organisation sociale semblable à celle des humains, ils forment des couples, des communautés, et ils ont une progéniture. Rosita rapporte qu'à la pleine lune et à Pâques, on peut entendre les *busaw* festoyer et chanter au karaoké dans les falaises, et, dans les champs de *kalon* (herbe de cogon), on peut entendre leurs mains qui tranchent l'herbe pour préparer le festin.

Anacleta a raconté comment son ami, Tamba Gunaw, a rencontré un *busaw* qui rôdait près de sa maison. Cherchant à piéger le *busaw*, il a été lui-même surpris par l'esprit :

« Pourquoi veux tu m'attraper ? Veux-tu que je te mange ? Tu es un mauvais garnement; tu cherches à m'attraper; tu as apporté ton fusil ». Tremblant et effrayé, notre homme fait feu sur lui ; mais il s'est aperçu que le *busaw* était toujours debout devant lui. Le *busaw* s'est alors emparé de lui et s'est enfui en volant très haut avec sa prise. Pendant son vol, en colère, le *busaw* s'est adressé à sa victime qu'il tenait par la taille : « Tu es méchant ! C'est pourquoi je suis allé t'attraper ». Ils ont continué leur chemin pour arriver à un arbre *makaw* [arbre gigantesque]. Le *busaw* l'a déposé tout en haut de l'arbre avec l'intention de le tuer et de le manger plus tard. Mais alors que le *busaw* s'est absenté, Tamba Gunaw a attrapé avec ses dents une grosse liane accrochée à l'arbre et toujours à l'aide de ses dents il s'en est servi pour descendre de l'arbre. Une fois au sol, il a coupé une liane et a ramassé des fleurs qui ont très mauvaise odeur. Il s'est badigeonné le corps de cette odeur, se disant : « Je peux maintenant retourner chez moi ». Et c'est ainsi qu'il a pu repartir avec l'assurance d'être protégé. Une fois arrivé à sa maison, il a vu le *busaw* qui y était lui aussi retourné. Il l'a pourchassé, ouvrant le feu sur lui. Le *busaw* s'est enfui et il est finalement mort. L'homme dont je vous parle qui a été attrapé par un *busaw* est encore vivant aujourd'hui (Anacleta, 2015).

Ce récit indique que les *busaw* peuvent s'emparer des humains et les punir s'ils se sont mal comportés. Les mauvaises odeurs constituent alors une défense efficace.

Bagil indique que plusieurs *sumpà* existent pour se défendre de leurs attaques :

La recette pour se protéger du *busaw* c'est de t'approprier ses secrets. Si tu ne connais pas ses façons de faire, c'est dangereux pour toi. Mais si tu peux identifier sa façon de faire, tu peux t'en protéger, et même te soigner de ses attaques. Le *busaw* a ses remèdes, ses plantes qui poussent dans nos montagnes. Il utilise les feuilles du *lguy* [arbre fruitier dont le fruit est très amer], et celles du *matbal* [arbre dont le fruit est un poison]. Lorsque tu marches seul dans la forêt, tu apportes avec toi ces feuilles qui appartiennent au *busaw*. Il y a aussi les feuilles du *takas*. Quand le *busaw* touche ces feuilles, elles sèchent. Quiconque est victime des *busaw* va mourir, à moins de se soigner avec ces feuilles. Tu fais un mélange de ces diverses feuilles que tu mets dans un plat avec de l'eau, et tu en fais boire celui qui est victime du *busaw*. Il y a aussi les feuilles du *kunil*, les feuilles du *lakwas* qui appartiennent aux *busaw*. Ils les mangent à l'état naturel (Bagil, 2015).

Connaître la diète des *busaw*, ainsi que leur médecine, permet d'utiliser les bonnes plantes pour se défendre. Un autre moyen de se protéger des *busaw* est d'être accompagné par un chien. Cet animal est considéré comme le plus important,

capable de sentir les odeurs des mauvais esprits qui échappent à l'odorat humain, et les éloigner par ses aboiements. Les *busaw* peuvent posséder (*mtafi*) les humains, les affaiblir par la maladie et les affamer jusqu'à la mort. Le *sumpà* pour contrer ces effets est de masser et frotter la tête, les épaules, les genoux, les hanches et les coudes avec les herbes *tambisan*, *sibù*, et *banwing*, écrasées et mélangées dans une coque de coco. Un autre *sumpà* est de s'asperger d'eau froide, ou de s'enfumer autour d'un feu qui dégage des odeurs que les *busaw* répudient. Si ce sont de jeunes enfants, leur nom est changé afin de déconcerter les *busaw* responsables de la maladie. Ainsi, tous les participants à l'atelier nous ont avoué avoir changé de nom durant leur jeunesse après avoir été gravement malades.

Lorsque les remèdes individuels sont inefficaces, la solution ultime est la guérison par le *datab sdè*. Ce rituel a pour objectif de transférer la maladie du corps d'une victime de *busaw* dans le corps d'un cochon, tel un substitut au corps humain. Il s'agit de faire croire au *busaw* que la victime qu'il possède par la maladie est encore énergique et forte, et que le cochon qu'on lui présente est beaucoup plus vulnérable (voir figure 9). Une fois le transfert réussi, le cochon est mangé par tous les participants du rituel pour s'immuniser contre les récives du *busaw* et de la maladie. Puis, le malade maintenant guéri est caché par une série de processus de faux changements de demeure, au cas où le *busaw* reviendrait à l'attaque.



Fig. 9 - Rituel du *datab sdè* à Bolo-Bolo. Photo : Antoine Laugrand, 2016.

Effrayer les esprits : l'art du piégeage

Lorsque les *busaw* apprennent qu'il y a un mort chez les humains, ils font la fête, car ils mangent les cadavres. Pour éviter que les *busaw* ne trouvent les macchabées, les humains suspendaient autrefois leurs morts dans de gros arbres. Aujourd'hui, le gouvernement philippin oblige les *Blaan* à enterrer leurs morts. Pour les protéger, les *Blaan* construisent des *salban* dans les tombes, soit des pieux aiguisés en bambou destinés à embrocher les *busaw* qui s'y aventureraient. Lorsqu'ils construisent une maison, les *Blaan* placent des pieux semblables sur le toit de leur maison, pointant vers la direction du soleil levant, de là où viennent les *busaw*.



Fig. 10 - Pieu aiguisé sur un toit de maison en guise de défense.
Photo : Antoine Laugrand, 2018.

Les *gamaw* constituent d'autres types de mauvais esprits. Ils vivent dans les grottes les plus grandes, les chutes d'eau et dans les rochers au centre des rivières. Ils sont grands, ils ont une peau et des dents noires. Les femmes ont de longs seins qu'elles retournent derrière les épaules, tandis que les hommes n'en ont qu'un. Les *gamaw* attaquent les humains, en prenant l'apparence de leurs parents afin d'attirer leurs victimes dans la forêt. Si un humain tombe dans le piège et les suit, il se fait attraper par un *gamaw* (*tangal gamaw*). Ce dernier porte alors sa victime jusqu'à son repaire pour la vider de son sang. Rosita les décrit :

Le *gamaw* a des yeux enflés rouges. Il porte des vêtements pleins de trous, sales et puants. Si tu as un enfant, ne t'en éloigne pas pour le laisser sans surveillance, car le *gamaw* peut s'en approcher. Le *gamaw* peut prendre la forme du visage de la mère de l'enfant, et imiter ses vêtements. À cause de cela, l'enfant s'en approche, et lorsqu'il est tout près de lui, le *gamaw* l'attrape et le cache dans son sac à dos [*kekifan*]. Si tu ne te hâtes pas de chercher ton enfant, il l'emmène dans une caverne, un gros trou situé dans une falaise.

Mais si tu te mets aussitôt à la recherche de l'enfant, tu te fais accompagner d'un chien que tu encourages par ta voix : « ta, ta, ta », tu apportes un piège *fawel* et un dessin *sifit* [dessiné sur une pièce de bambou]. Le chien va japper, et comme le *gamaw* a peur et ne veut pas s'alourdir, il abandonne ton enfant et s'enfuit en faisant des sauts immenses. N'attends pas la nuit pour chercher l'enfant ; tu dois le faire dans la première heure de sa disparition, sinon, si tu attends au-delà d'une demi-heure, tu ne le retrouveras pas, car il aura déjà été caché dans ce gros trou. C'est de cela dont on parle quand on parle du *gamaw*. Il a peur des chiens et des pièges (Rosita, 2015).

Les *gamaw* sont donc dangereux lorsque les humains ne se comportent pas comme il faut, s'ils délaissent leurs enfants, par exemple. Selon Lory, ils donnent la chair de poule et font hérissier les poils des humains lorsqu'ils sont poursuivis.

Une manière de se prémunir de ces mauvaises entités est de dessiner un *sifit*, un dessin d'un mauvais esprit (comme un *busaw*) destiné à faire peur au *gamaw*, en lui faisant croire qu'un autre mauvais esprit se dirige vers lui.

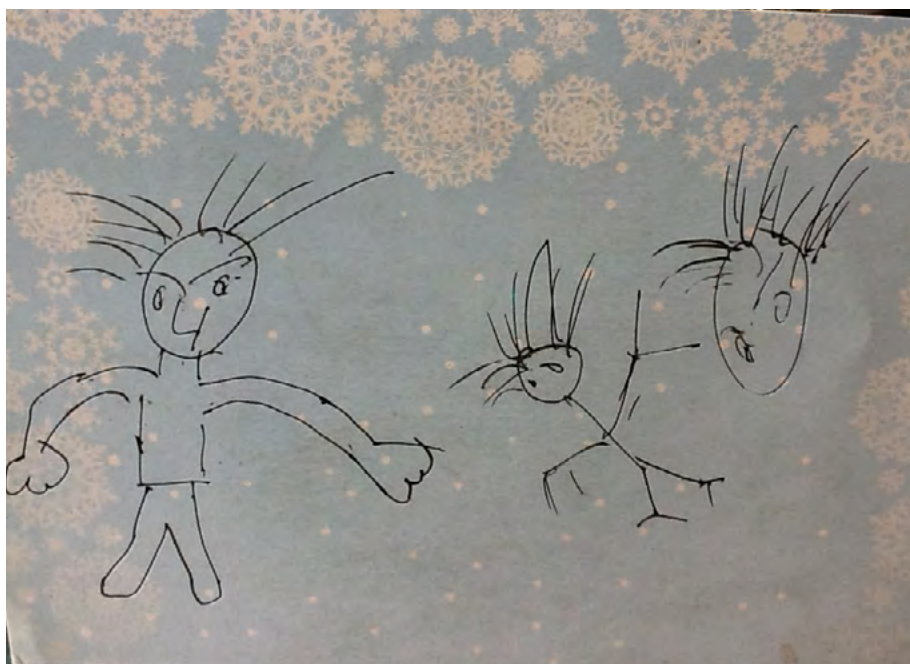


Fig. 11 - *Sifit* dessiné par Edwin, un Blaen de Malbag.
Photo : Antoine Laugrand, 2018.

Le piège du *fawel* (demi-lune) est le *sumpà* le plus complexe car il mobilise plusieurs autres *sumpà* dans sa construction. Il est utilisé pour déjouer la désorientation en forêt causée par les *gamaw*, les *siling*, et les *saytang*. Selon les indications de Lory, pour le construire, il faut plier une branche de l'arbre *luwas* (bois souple) en boucle, puis passer dedans et marcher tout droit sans se retourner. Si on se fait poursuivre par un *gamaw*, il faut ajouter au *fawel* des piments forts, une tête de singe ou un *sifit*, ainsi qu'un vêtement sale. Tous ces objets ont pour fonction de repousser les mauvais esprits, en trompant leur odorat et leur vue.

Avoir la chair de poule est un signe qu'on est poursuivi par un *gamaw*. Pour lui échapper, on peut utiliser un petit miroir qu'on tient derrière soi avec les mains, de manière à donner l'illusion qu'on marche dans la direction inverse (voir figure 12). Un autre *sumpà* est de porter ses vêtements à l'envers (*banlakê i klaweh*), de façon à faire croire au *gamaw* qu'on marche dans la direction opposée, vers lui (voir figure 12).



Fig. 12 - Démonstration d'un contre par Lory : marcher en portant un miroir et des vêtements retournés.
Photo : Antoine Laugrand, 2017.

Le *siling* est un mauvais esprit qui s'attaque aux enfants. À la naissance d'un bébé, la famille doit faire comme s'il ne se passait rien de particulier. Elle ne doit pas exprimer d'émotions fortes, afin de ne pas attirer l'attention des *siling* :

Le *siling* s'attaque surtout aux enfants. Quand l'enfant est couché, qu'il pleure, qu'il crie, c'est que le *siling* l'a approché. Une façon de s'en défendre, c'est de faire brûler de vieux vêtements [*bnuo*], un morceau de l'écorce d'un arbre qui a une bonne odeur [*kamanyan*], une gomme d'arbre *dingan*, une araignée *kalfait*, ou encore les racines de l'herbe *kisul*. Lorsqu'on fait brûler ces choses, l'enfant va cesser de pleurer, car le *siling* s'est éloigné. Vous suspendez ces vieux vêtements autour de la maison. Les *siling* se cachent tout près de la maison si les alentours ne sont pas nettoyés ou encore ils vivent en dessous des arbres. Quand un *siling* entend un enfant pleurer, il s'en approche en disant : « sit, sit, sit », et il se présente. L'enfant en a peur, et il se met à crier sans s'arrêter. (Rosita, 2015)

Et Tony a ajouté :

S'il [l'enfant] pleure, il y a un remède pour contrecarrer le *siling*. A l'endroit où se trouve le bébé, sur le mur extérieur [si tu n'as pas accès à un morceau de carton], tu dessines un visage affreux [un *sifit*, que tu déposes au-dessus du hamac du bébé si tu as utilisé le carton]. Et tout revient à la normale. L'enfant a les yeux grands ouverts, il respire profondément, il sourit à pleines dents et ses sourcils sont redevenus normaux (Tony, 2015).

Si l'enfant n'arrête pas de pleurer, c'est qu'un *siling* ou un *gamaw* se trouve dans les parages. On peut construire le *fawel* en y ajoutant le dessin (*sifit*) d'un visage affreux rappelant un mauvais esprit, des tomates pourries, trois pierres, des piments forts, des feuilles de *bilà*, une flèche ou un pieu, un miroir ou une tête de singe (voir figure 13). Tout est attaché ensemble avec des lianes, et est suspendu au-dessus du berceau du bébé, pendant deux jours, jusqu'à ce que le bébé arrête de pleurer, ce qui signifie que le *siling* est parti. Lory explique la fonction des objets :

Pourquoi le piment rouge ? C'est un irritant de première classe si tu en manges, et aussi pour les yeux, pour la bouche. Pourquoi le miroir ? Pour qu'en arrivant sur les lieux, le *siling* soit attiré par ce miroir et qu'il s'y voie au lieu de regarder l'enfant, et décide de retourner chez lui. Pourquoi les feuilles de diverses odeurs ? Pour qu'il ne soit pas attiré par l'odeur du sang, mais plutôt irrité par les autres odeurs, et décide de s'enfuir. Quant au petit piège suspendu près de l'enfant, ils [les *siling* et les *gamaw*] éviteront de s'approcher, car dans ce piège il y a aussi des feuilles de *bilà* qui donnent de terribles démangeaisons si elles touchent la peau (Lory, 2015).



Fig. 13 - Démonstration d'un piège *fawel* contre les *gamaw* et les *siling*. Photo : Frédéric Laugrand, 2018.

Lory mentionne qu'il existe deux types de *siling*, un qui vole et cherche à s'infiltrer par le toit, l'autre qui passe par la porte ou la fenêtre :

On sait qu'au moment de la naissance, il y a l'odeur spéciale du sang du nouveau-né. Cela attire aussi les *siling* qui vont s'y approcher. Il y a deux sortes de *siling*. Il y a ceux qui se promènent au niveau du sol, et il y a ceux qui se déposent sur le pignon des maisons. On utilise donc des *sumpà* pour se protéger des *siling* qui se déposent sur le pignon des maisons. En général, un nouveau-né repose sur le dos, sans regarder à droite, ni à gauche, seulement vers le haut. C'est pourquoi le *siling* va aller se déposer en haut pour essayer d'attirer l'attention de l'enfant. L'enfant réagit en se mettant à pleurer, comme s'il ne voulait pas le voir. Nos ancêtres avaient une façon de contrer cela. Ils faisaient d'abord un piège *faweng* qu'ils déposaient sur le toit de la maison, généralement un bambou aiguisé [*salban*]. Quand tu frottes ce bambou, le son te donne la chair de poule et tout ton corps réagit. C'est pourquoi on place ce morceau de bambou. Il y a aussi cet autre piège [*fawel*] qu'on suspend, et qui empêche le *siling* d'entrer (Lory, 2015).

Non seulement les mauvais esprits possèdent la capacité de sentir le sang des humains, ils peuvent aussi entendre leurs cris. Pour faire pleurer les enfants, ils cherchent à attirer leur regard. Pour s'en prémunir, des pièges sont donc indiqués.

Conclusion

On a vu que les notions de possession et d'occupation sont fondamentales pour saisir les rapports que les humains entretiennent avec les esprits, et en particulier avec les *fun*. Les humains peuvent s'arroger le titre de possesseur d'un lieu à condition de respecter certains usages. Les humains doivent ruser et trouver le moyen de s'approprier ces espaces et leurs ressources (gibier, poissons, eau potable, arbres, etc.) sans offenser les esprits. Un humain ne saurait imaginer voler les esprits sans provoquer leur colère et en subir les conséquences, de même qu'il évite de voler d'autres humains risquant autrement de sévères représailles comme la vendetta (*sbanù*).

Pour les Blaan, les relations qu'ils doivent entretenir avec les esprits des lieux sont analogues aux relations qu'ils entretiennent avec d'autres humains. En effet, les règles qui prévalent pour les *fun* sont applicables aux humains, et inversement. Pour obtenir des ressources ou l'aide d'un esprit (ou d'un humain), il faut donc ruser en l'amadouant par des offrandes, de la nourriture et des paroles. Manquer aux gestes nécessaires revient à manquer de respect et à s'attirer de graves ennuis. Surprendre un *fun* est ainsi considéré comme un acte dangereux et non respectueux. Au contraire, il faut appeler (*tamlù*) le *fun* lorsqu'on pénètre sur sa terre, de même que l'on doit appeler le possesseur humain d'un terrain avant de pénétrer sur son terrain. Un homme qui ne respecte pas cette règle se présente *de facto* comme un ennemi.

Les *damsu* rassemblent une multitude de gestes rituels utilisés pour communiquer avec les possesseurs des lieux, ces esprits ambivalents qui peuvent aider les humains

mais aussi leur nuire. On a vu qu'il est primordial de montrer son respect aux *fun*. Soulignons qu'une requête adressée à un *fun* doit se faire sur le ton de l'imploration (en lui disant de ne pas être surpris par la visite des humains et en lui demandant de ne pas leur faire du mal) et doit parfois être accompagnée d'offrandes. La stratégie est bien ici celle d'amadouer le *fun* en créant une entente, attendant en retour aide et protection.

Les *sumpà*, eux, sont des gestes destinés à contrer l'action des esprits et à se défendre des *lagulit*, les mauvais esprits. Mais aussi bien humains que non humains mobilisent la ruse pour tromper leurs proies ou leurs agresseurs. Les *lagulit* déploient une foule de stratagèmes pour piéger leur cible. Ils cherchent à attirer son regard [celui de la cible] ou prennent l'apparence de parents proches, par exemple. Ils s'efforcent de désorienter leurs victimes afin de les coincer et de leur sucer le sang ou les dévorer. Ces vampires disposent d'un odorat très développé, ils s'en servent pour dénicher les humains, que ce soit des enfants qui naissent, des aînés qui meurent, des individus malades ou des filles en menstruations. Ce sont à ces moments clés du cycle de vie que les humains sont les plus fragiles. Inversement, les mauvais esprits dégagent une odeur nauséabonde, comme celle des chauves-souris de type *kabag layen*. Pour leur échapper, il faut les tromper, les leurrer. Il faut changer de nom, changer de maison ou retourner ses vêtements, cracher dans une autre direction ou utiliser un miroir pour fausser leur regard. Certaines odeurs sont également utilisées pour cacher l'odeur du sang ou pour irriter leur odorat. Des feuilles et des piments sont choisis pour leurs qualités irritantes au toucher ou repoussantes à leur odeur. Ces éléments montrent l'importance des substances dans les rapports avec les esprits, tel que l'a fort bien montré Crépeau (2007) à partir de matériaux sud-américains. Des pieux aiguisés sont parfois utilisés pour dissuader les esprits d'approcher. Les miroirs et les dessins *sifit* sont employés pour leur faire peur, en leur laissant croire qu'un de leur congénère leur fait face. Ici, les esprits ne sont pas brillants comme des miroirs à l'instar de ce qui peut se voir en Amazonie (Viveiros de Castro, 2007), mais ces objets agissent comme des repoussoirs efficaces. Aussi, les esprits des Blaen échappent entièrement aux cycles vitaux et s'inscrivent hors du temps, une caractéristique qu'ils partagent avec les esprits de leurs voisins, les Tobelo d'Indonésie (Platenkamp, 2007 : 107). Ainsi sont-ils présents depuis toujours et du côté des morts dont ils affectionnent les cadavres et la puanteur. Ils possèdent des lieux et des animaux mais sont responsables des maux et de l'infortune des humains qui cherchent continuellement à se protéger d'eux.

L'utilisation des *sumpà* se traduit par de nombreuses inversions. Le dessin *sifit* inverse la vue abominable d'un mauvais esprit. Le *saytang* est contré par un poussin qui produit le même son que lui, etc. Avoir un chien éloigne les mauvais esprits. Grâce à son odorat, le chien détecte ces derniers, les empêchant de surprendre les humains ou de les tromper en changeant d'apparence. Connaître les secrets des esprits, comme leur médecine, leur nourriture, ou posséder une de leurs dents, permet de prendre l'avantage sur eux et de contrer leurs stratagèmes. On entre ici dans le

rôle des *mloos*, des chamanes-guérisseurs qui acquièrent leurs pouvoirs du fait qu'ils sont eux-mêmes possédés par les esprits qui les contrôlent. Les autres, les gens du commun, n'ont d'autres choix que d'utiliser des *sumpà*.

Contrairement aux mauvais esprits, les *fun* sont dits être invisibles – sauf en rêve et à l'exception du *fun keyu / saytang* qu'on peut voir et même blesser –, mais nul ne saurait se soustraire à leurs règles sans risquer de subir leur courroux. La communication par l'amadouement et l'imploration reste la stratégie adéquate pour s'adresser à ces entités et les tromper par la ruse. Cette ruse permet d'éviter le conflit et de retourner la situation à son avantage. Les *fun* sont surtout dotés d'une grande sensibilité, supérieure à celle des humains, et attachés à une autochtonie. Ils sont facilement affectés par le parfum ou encore par des objets ou des paroles étrangères. Les *lagulit* se distinguent des *fun* en ce que la dimension sensorielle prend le premier plan dans leur interaction avec les humains.

En somme, si la relation d'appartenance, de nourrissage est importante pour saisir l'ordre sociocosmique des Blaan, à l'instar de ce qu'écrit Luquin à propos des Mangyan Patag (2017), et on pourrait ajouter encore la relation de possession, le système demeure toutefois instable, de sorte que la ruse est un dispositif majeur. Humains et esprits tentent continuellement et mutuellement de ruser les uns envers les autres, de se leurrer et de se piéger. Il s'ensuit une guerre des sens pour tromper la vue des uns et berner l'odorat des autres.

Au regard de ces témoignages, les esprits des Blaan ne sont ni de pures « représentations » ni des « esprits imaginés ». Ils le sont en tant qu'images dans les mythes ou dans les *sifit*, mais ils renvoient à des expériences corporelles et sensorielles dans la pratique.

Les esprits des Blaan sont enfin et surtout imprévisibles. C'est en partie pour cela que la ruse prend tout son sens : il faut inventer, se montrer créatif et malin, bricoler, faire illusion, éviter les rencontres. Connaître son ennemi procure un avantage, comme le rappelle Bagil qui conseille aux plus jeunes de s'approprier les secrets des *lagulit* comme les *busaw*. Ignorer ces savoirs rend vulnérable. Avec sagesse, Lumingga a conclu son témoignage en s'adressant ainsi aux plus jeunes :

Si tu ne sais pas comment faire cela [les différents types de *sumpà*], ne t'en occupe pas, mais nous les plus anciens avons appris cela de nos ancêtres et le faisons, car ils nous avaient dit : « Vous ne pouvez pas voir de vos yeux les *siling*, les *gamaw*, mais ils existent et se promènent en haut de nous. Mieux vaut savoir comment vous en protéger, surtout quand un enfant vient au monde » (Lumingga 2015).

Les Blaan occupent un monde instable et peuplé d'une multitude d'êtres que nous faisons entrer dans la caste « des esprits ». Si ailleurs les humains jouent avec les esprits (Hamayon 2006, 2012), ils ne sauraient ici se passer de la ruse au risque

de devenir eux-mêmes des proies ou des victimes des esprits. Ce sens de la ruse se retrouve dans d'autres domaines, comme dans l'art de fabriquer des *imò* pour vaincre son adversaire dans les combats de chevaux (Laugrand, 2018). Rusés, les Blaan le sont au sens le plus ancien du terme que Mike Singleton (2019) évoque, ils font tout pour échapper, comme le cerf pourchassé par le chasseur qui a besoin de sa chair, aux attaques des esprits avec lesquels ils cohabitent.

Références bibliographiques

Barton R. F.,

1946, « The Religion of the Ifugaos », *American Anthropologist*, 48, Part II: 1-211.

Berque A.,

2014, « Où réside l'esprit du lieu ? », séminaire scientifique mené par Augustin Berque dans le cadre de la Chaire « Développement des territoires et innovation » (Fondation de l'Université de Corse / Laboratoire Lieux, Espaces, Identités et Activités). Enregistré le mardi 14 janvier 2014 à l'Université de Corse. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=8XJYhtFAXOg>

Crépeau R.,

2007, « Les substances du chamanisme : perspectives sud-amérindiennes », *Anthropologie et Sociétés*, 31/3 : 107-125.

Descola P.,

2005, *Par-delà nature et culture*, Paris, Gallimard.

Favret-Saada J.,

1975, *Les mots, la mort, les sorts*, Paris, Folio.

1990, « Être affecté », *Gradhiva*, 8 : 3-10.

Guéguen C.,

2010, « Sacredness, Death and Landscapes among the Blaan (Mindanao) : A Cultural Geography Study », *Philippine Quarterly of Culture and Society*, 38/1 : 37-54.

Hamayon R.,

2006, « L'idée de 'contact direct avec des esprits' et ses contraintes d'après l'exemple de sociétés sibériennes », *Afrique et Histoire*, 2/6 : 13-39.

2012, *Jouer. Étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, La Découverte.

Hell B.,

1999, *Possession et chamanisme. Les maîtres du désordre*, Paris, Flammarion.

Laugrand A.,

2018, « *Saglà kurà*. Les combats de chevaux chez les Blaan de Mindanao (Philippines) », *Ethnographiques.org*, 36, 1-18. Mis en ligne en novembre 2018, consulté le 05 septembre 2019.

URL : <https://www.ethnographiques.org/2018/Laugrand>.

2019, *Gumnè di banwe. Corps et lieux chez les Blaan de Malbulen (Philippines)*, mémoire de master (non publié), Université catholique de Louvain, 209 p.

Laugrand F., Laugrand A., Jazil T. et Magapin G.,

2019a, *Connecting Life and Death: Rituals, Prohibitions and Spirits*, Ibaloy Perspectives (Itogon, Philippines), vol. 2, Louvain, Presses Universitaires de Louvain.

2019b, *Looking for Signs. Animals, Spirits and Death Rituals*, Ibaloy Perspectives (Itogon, Philippines), vol. 3, Louvain, Presses Universitaires de Louvain.

2019c, « *Késheng ja waray batbat*. The exhumation of Human Bones in an Ibaloi Community », Film, 1h13m. Mis en ligne le 14 mars 2019, consulté le 08 septembre 2019.

URL : <https://www.youtube.com/watch?v=NFUS9aSpjw>.

Laugrand F., Tremblay G. et A. Laugrand,

2013, *Diya, « la terre qu'on nous a confiée »*. *Les Mangyans alangans de Siapo (Philippines) au contact des surs MIC*, Québec, CIÉRA.

Laugrand F. et Oosten J.,

2006, « Time and sSpace in the Perception of Non Human Beings in Northeast Canada », *Folk. Danish Journal of Anthropology*, 46/47: 85-120.

Laugrand F. et Oosten J. (dir.),

2007, *La nature des esprits dans les cosmologies autochtones / Nature of Spirits in Aboriginal Cosmologies*, Québec, PUL.

Luquin E.,

2017, « La dissymétrie comme unité. Système d'autorité et d'efficacité rituelle chez les Mangyan Patag (Mindoro, Philippines), in Gibeault D. et Vibert S. (dir.), *Autorité et pouvoir en perspective comparative*, Paris, Inalco presses : 87-111.

Magannon E. T.,

1988, « Kalinga History and Historical Consciousness », in Taylor J.G. et Turton A. (dir.), *Southeast Asia. Sociology of "Developing Societies"*, Londres, Palgrave : 241-249.

Motta M.,

2014, « Croire aux esprits ? Plutôt les percevoir, ou comment l'anthropologue apprend sensiblement le monde de ses hôtes », *Horizons/Théâtre*, 4 : 1-11.

Platenkamp J.,

2007, « Spirit Representations in Southeast Asia : A Comparative View », in Laugrand F. et Oosten J. (dir.), *La nature des esprits dans les cosmologies autochtones*, Québec, PUL : 99-132.

Remme J. H. Z.,

2014, *Pigs and Persons in the Philippines: Human-Animal Entanglements in Ifugao Rituals*, Lanham, MD, Lexington Books.

Revel N.,

1990, *Fleurs de paroles. Histoire naturelle Palawan II. La maîtrise d'un savoir et l'art d'une relation*, Paris, SELAF

Schlemmer G.,

2009, « Jeux d'esprits. Ce que sont les esprits pour les Kulung », *Archives de sciences sociales des religions*, 145 : 93-108.

Singleton M.,

2016, Série d'entretiens pour « Les Possédés et leurs mondes », production de la revue *Anthropologie et Sociétés* et du Département d'anthropologie de l'Université Laval, en partenariat avec la revue *Anthropologica* et la Société Canadienne d'Anthropologie (CASCA) : URL: <https://uclouvain.be/fr/instituts-recherche/iacchos/laap/mike-singleton.html>.

2019, conférence « De la possession par les esprits au travail psychothérapeutique... et retour », les amis du Musée universitaire de Louvain, 21 mars.

Viveiros de Castro E.,

2007, « La forêt des miroirs. Quelques notes sur l'ontologie des esprits amazoniens » in Laugrand F. et Oosten J., (dir.), *La nature des esprits dans les cosmologies autochtones*, Québec, PUL : 45-74.

Vuillemenot, A.-M.,

2018, *L'intelligence des invisibles. Vivre avec les esprits : Kazakhstan, Ladakh*, Louvain-la-Neuve, Academia-L'Harmattan.

La ruse au cœur du geste rituel des Blaen de Malbulen (Philippines)

Résumé

Les Blaen de Malbulen ont fui leur région d'origine et vivent aujourd'hui de chasse et d'agriculture dans les montagnes de Little Baguio, à Mindanao (Philippines). Leur territoire accidenté est recouvert d'une forêt tropicale dense mais est de plus en plus exploité pour de l'agriculture sur brûlis à flanc de montagne. L'espace des Blaen est peuplé par de nombreux esprits parmi lesquels figurent les *mangfun* (les possesseurs des lieux et des choses), les *busaw* (les maîtres des serpents et des maladies, qui se nourrissent des humains), les *siling* (des mauvais esprits qui s'attaquent aux enfants) et bien d'autres. Plusieurs de ces esprits sèment la maladie et la mort, d'autres apportent de bonnes récoltes ou un succès à la chasse. La plupart d'entre eux sont imprévisibles, ce qui conduit les Blaen à déployer des stratégies pour ruser avec eux. Ils font des *damsu* pour s'assurer de la coopération des bons esprits et des *sumpà* pour se protéger des plus dangereux. Ces rituels leur apportent une protection mais elle n'est jamais sans faille. En se concentrant sur l'expérience des gens ordinaires relatée dans des ateliers de transmission intergénérationnelle des savoirs conduits en 2015 et 2018, et perçue par de l'observation participante pendant plus de dix mois entre 2016 et 2019, cet article montre que la ruse demeure au cœur du geste rituel des Blaen.

Mots-clés : Blaen — esprits — chamanisme — ruse — rituel — possesseurs — lieux — territoire

**

Ruse at the heart of the ritual gesture of the Blaen of Malbulen (Philippines)

Abstract

The Blaen of Malbulen fled their native region and now live by hunting and farming in the mountains of Little Baguio, Mindanao (Philippines). Their rugged territory is covered with dense tropical forest but is increasingly being exploited for slash-and-burn agriculture on the mountainside. The Blaen area is inhabited by many spirits including *mangfun* (the owners of places and things), *busaw* (masters of snakes and diseases, who feed on humans), *siling* (evil spirits that prey on children) and many others. Many of these spirits sow disease and death, others bring good crops or success in hunting. Most of them are unpredictable, which leads the Blaen to deploy strategies to trick them. They make *damsu* to ensure the cooperation of good spirits and *sumpà* to protect themselves from the most dangerous. These rituals provide them with protection, but it is never foolproof. By focusing on the experience of ordinary people recounted in intergenerational knowledge transmission workshops conducted in 2015 and 2018, and perceived through participant observation for more than ten months between 2016 and 2019, this article shows that cunning remains at the heart of the Blaen ritual gesture.

Keywords: Blaen — spirits — shamanism — ruse — ritual — possessors — places — territory — spiritist

ERRATA – « Ruser, tricher et tromper », cArgo, n° 10 / 2020.

La crise sanitaire actuelle a malheureusement bouleversé le travail de relecture et d'impression réalisé pour la publication du dixième numéro de cArgo. Celui-ci comporte ainsi des erreurs, dont vous trouverez la liste ci-dessous et pour lesquelles le comité éditorial de la revue adresse ses excuses aux auteurs et aux lecteurs.

La référence manquante de l'illustration de couverture est la suivante :

- Le Caravage (Michelangelo Merisi, 1571-1610), *Les Tricheurs*, 1595, huile sur toile, 94,2 × 130,9 cm, Kimbell Art Museum, Fort Worth, États-Unis.

Dans la présentation du numéro (au verso de la page de couverture), ainsi que dans la table des matières (quatrième de couverture) :

- La mention de « Pierre-Joseph Laurent » est manquante parmi les coordinateurs du numéro, ainsi que parmi les auteurs de l'« Introduction ».
- Au lieu de « Laura Carbonnel », lire « Laure Carbonnel » pour l'auteur de l'article « Le bouffon rituel, le décepteur et la ruse au Mali ».
- Le titre de l'article de P.J. Laurent comporte des coquilles, lire « Ruses et transformation des rapports politiques ».
- Le titre de l'ouvrage d'E. J. Montgomery et de C. N. Vannier comporte des erreurs, lire « *An Ethnography of a Vodun Shrine in Southern Togo: Of Spirit, Slave and Sea* ».

Dans le sommaire (p. 5) :

- Au lieu de « Pierre-Joseph », lire « Pierre-Joseph Laurent » parmi les auteurs de l'« Introduction ».
- Au lieu de « Laura Carbonnel », lire « Laure Carbonnel » pour l'auteur de l'article « Le bouffon rituel, le décepteur et la ruse au Mali ».
- Le titre de l'article de P.J. Laurent comporte des coquilles, lire « Ruses et transformation des rapports politiques ».

Dans l'« Introduction » (p. 15, 2nd §, l.1) :

- Au lieu de « Sarah Bourdages Duclos », lire « Sarah Bourdages Duclot ».

Dans l'article de L. Carbonnel, « Le bouffon rituel, le décepteur et la ruse au Mali » (p. 19) :

- Au lieu de « Laura », lire « Laure » pour le prénom de l'auteur.
- Au lieu de « UIHA/CREPOS », lire « IHA/CREPOS » pour l'affiliation institutionnelle de l'auteur.

Dans l'article S. Bourdages Duclot, « Les commérages extra-ordinaires : Quand prendre la parole contrôle le corps et l'autonomie xingwana en milieux urbains » (p. 85) :

- Au lieu de « CIÈA », lire « CIÉRA » pour l'affiliation institutionnelle de l'auteur.

Dans l'article d'Antoine Laugrand et Frédéric Laugrand (p. 111) :

- L'affiliation institutionnelle des auteurs est manquante, il s'agit du « LAAP ».

Dans l'article d'Alfonso Castellanos (p. 163) :

- Au lieu de « l'affiliation d'Alfonso Castellanos », lire « Centre Georg Simmel/ EHESS ».