

**Pouvoir des dieux, rire des hommes : divertissement théorique sur un fait hawaïen**

Valerio Valeri

Volume 5, numéro 3, 1981

La dérision des pouvoirs

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/006044ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/006044ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Département d'anthropologie de l'Université Laval

ISSN

0702-8997 (imprimé)

1703-7921 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Valeri, V. (1981). Pouvoir des dieux, rire des hommes : divertissement théorique sur un fait hawaïen. *Anthropologie et Sociétés*, 5(3), 11–34. <https://doi.org/10.7202/006044ar>

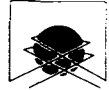
---

# POUVOIR DES DIEUX RIRE DES HOMMES

divertissement théorique  
sur un fait hawaïien

---

**Valerio Valeri**  
Département d'anthropologie  
Université de Chicago



Dixi enim dudum, materiam aliam esse ioci, aliam severitatis; gravium autem et iocorum unam esse rationem.

Cicéron, *De Oratore* II, LXVI, 262

Ne s'ensuit-il pas, monsieur, d'une façon assez géométrique, que l'âme juge le plus beau ce dont elle peut se faire une idée dans le plus petit espace de temps ?

*Œuvres de M.F. Hemsterhuis*, Paris, H.J. Jansen 1792, T. I, p. 12

L'objet de cet article\* est d'expliquer un fait d'ethnographie hawaïenne en dégagant le mécanisme de portée générale qui est à sa base. Ce fait est le suivant : les principaux procédés à la base du rituel sacrificiel sont l'objet de deux utilisations opposées, l'une sérieuse, l'autre comique.

## ☒ L'utilisation rituelle

Ces procédés découlent tous d'un principe fondamental : pour que le rituel sacrificiel soit efficace, il faut qu'à un certain moment et à un certain niveau, il unifie des choses distinctes dans l'expérience et dans la pensée discursive.

Ce principe s'applique à trois ordres de phénomènes : 1) aux relations entre objets symboliques; 2) aux relations entre ces objets symboliques et

---

\* Je souhaite remercier Jane Bestor qui, par ses critiques d'un texte qu'elle désapprouvait totalement, m'a poussé à le réécrire. Hélas je n'entretiens pas l'espoir de la convaincre cette fois-ci non plus !

les choses qu'ils symbolisent; 3) à la relation entre un individu et la classe, espèce ou type auquel il appartient.

Ces applications correspondent aux trois procédés fondamentaux du rituel sacrificiel hawaïien : 1) les objets symboliques appartenant à un même ensemble sont mutuellement substituables. Du point de vue rituel, ils ont donc une valeur identique; 2) tout objet qui fonctionne comme un symbole est considéré comme identique à la chose qu'il symbolise et peut prendre sa place; 3) l'individu est identifié au groupe ou à la classe auquel il appartient. Par conséquent, dans le contexte rituel un individu peut fonctionner soit en équivalent de la classe comme telle, soit comme l'équivalent de tous les individus compris dans sa classe.

L'efficacité de ces procédés est garantie par la présence des dieux, qui les personnifient et les rendent possibles. Tout rituel implique donc la mobilisation des dieux. Je ne peux présenter ici qu'une illustration très succincte de ces trois procédés. Pour plus de détails et une démonstration complète, je renvoie à mon livre sur la religion hawaïienne (Valeri, *sous presse*).

◆ Selon les Hawaïiens, certaines espèces ou autres phénomènes qui fonctionnent comme des symboles au cours du rite peuvent se substituer mutuellement (procédé 1). Ils constituent donc un ensemble de permutations. Chacun de ces ensembles est sous l'égide d'un dieu dont les propriétés rappellent celles des espèces. On croit que les espèces en question sont ses *kino* « corps » : le dieu constitue donc la réification des rapports de transformation qui les lient et de leur équivalence dans certains contextes<sup>1</sup>. Par exemple, le dieu *Kane* englobe un vaste ensemble d'espèces, qui sont liées par différents rapports d'analogie ou de contiguïté, par la similarité de leur noms, etc... (voir Handy 1968: 45). Mais ces rapports symboliques, qui s'enracinent dans l'expérience quotidienne, deviennent dans le rituel des rapports d'identité : l'individu d'une espèce peut prendre la place de l'individu d'une autre espèce, le substituer. Dans un rite sacrificiel, l'espèce porc peut, par exemple, être substituée par des espèces végétales ou des poissons de moindre valeur, qu'on appelle, justement, *pua'a kai* « porcs de mer » et *pua'a lau* « porcs-feuilles ».

◆ Ces substitutions « horizontales » sont elles mêmes asservies aux substitutions « verticales » entre les symboles concrets (espèces, images, etc.) utilisés dans les rites sacrificiels et ce qu'ils symbolisent (procédé 2). Trois de ces « symbolisés » ont une importance fondamentale : a) le sacrifiant; b) le dieu; c) l'état final recherché par le sacrifiant.

---

<sup>1</sup> Hocart (1970: 69, 45, etc.) a popularisé cette théorie, qu'il a emprunté, en réalité, à ses informateurs polynésiens.

a) L'idée que la victime du sacrifice et, plus généralement, l'offrande, est un substitut du sacrifiant est — on le sait — très répandue dans le monde. Hawaii ne fait pas exception car les composantes principales du sacrifice ont une relation, symbolique et émotionnelle, très étroite avec le sacrifiant. Toutefois, pour que le sacrifice soit efficace, la relation symbolique qui préexiste au rite, doit se faire dans celui-ci identité réelle : aux yeux des dieux la victime substitue le sacrifiant parce qu'elle devient réellement la même chose que lui.

b) Certaines au moins des composantes de l'offrande symbolisent le dieu aussi, puisque on les choisit parmi les espèces qui sont censées être ses « corps » (Emerson 1965: 19, 20). Là encore, toutefois, la relation symbolique se transforme en identité réelle. Cela dans deux buts : d'une part, la présence d'un « corps » du dieu garantit la présence réelle du dieu pendant le rite; d'autre part, le sacrifice se conclut par un repas dans lequel le sacrifiant et ses associés mangent une partie de l'offrande. Or ce repas a pour but de permettre au sacrifiant d'absorber le *mana* divin (cf. Valeri, *sous presse*), il faut donc que l'espèce mangée soit un substitut réel du dieu, non pas un simple symbole.

Ce qui vaut pour les espèces qui représentent le dieu vaut *a fortiori* pour son image : au cours du rituel elle devient un *akua maoli*, un « dieu vrai » (Malo 1951: 171), puisqu'elle incorpore le dieu.

c) Les espèces qui constituent l'offrande symbolisent aussi l'état dans lequel le sacrifiant souhaite se trouver à la suite du sacrifice : santé, prospérité, bonne chance, intégrité, etc. Il faut qu'elles deviennent réellement ces choses au cours du sacrifice et qu'elles acquièrent donc aux yeux des Hawaïiens un statut différent de celui du symbole.

◆ Le troisième procédé a de nombreuses applications. Par exemple, il justifie l'efficacité du sacrifice des prémices, dans lequel l'individu ou les individus-prémices fonctionnent comme l'équivalent du tout auquel ils appartiennent : la totalité d'une pêche ou d'une récolte, la totalité d'une espèce, etc.

Une autre application concerne le rapport entre le sacrifiant et le dieu. En effet, le sacrifiant peut être considéré comme un individu dont le dieu représente la classe. Plus exactement, les dieux personnifient les différentes normes et modèles avec lesquels les actions des sacrifiants doivent coïncider pour être acceptables ou efficaces. L'opération fondamentale de la majorité des sacrifices consiste donc à faire coïncider l'individu (le sacrifiant) avec la classe (le dieu), puis à reproduire leur séparation, sans quoi l'individu humain ne pourrait continuer à exister. Dans la mesure où le sacrifiant a été transformé dans l'exemplaire d'un type, dans la copie d'un modèle, il peut être réintégré à la réalité empirique.

En somme, au cours du rituel deux entités séparées, l'individu et sa classe, l'action et sa norme, coïncident; puis ces termes sont à nouveau séparés, mais le premier terme de chaque couple est transformé. Ce procédé fondamental englobe et justifie tous les autres, et en particulier les deux premiers procédés que j'ai considéré plus haut.

Pour conclure cette section, considérons le déroulement du rite sacrificiel dans ses grandes lignes.

Au départ, l'offrande a un rapport seulement symbolique avec le sacrifiant et avec le dieu : elle les évoque tous les deux, ainsi que leur relation. Puis, au moment culminant du sacrifice elle devient « réellement » identique au sacrifiant et au dieu à la fois : elle est le point où ils coïncident. Finalement, une nouvelle séparation se produit à partir de cette identité : une partie de l'offrande (c'est-à-dire de l'identité transcendante du dieu et du sacrifiant) reste incorporée dans le dieu, tandis qu'une autre partie est incorporée par le sacrifiant empirique, qui devient ainsi la copie de son modèle, sa traduction empirique.

L'efficacité du sacrifice présuppose donc la coexistence de deux points de vue opposés : certaines choses sont distinguées dans l'ordre humain, mais unifiées dans l'ordre divin, tel qu'il se manifeste dans le rituel. La pensée part de la distinction, du pôle humain, et y revient, après être passée par le pôle de l'indistinction, le pôle divin du rituel. C'est ce dernier qui a le pouvoir de produire des transformations, mais ces transformations ne sont efficaces que par référence au premier pôle. La dominance idéologique de l'ordre divin dans le rite manifeste donc la prééminence de l'instance de la transformation : mais celle-ci trahit la prééminence de l'ordre humain qui seul la justifie. Dans le rite, donc, la subordination idéologique du distinct à l'indistinct, de l'humain au divin, masque une relation inverse de subordination. C'est cette relation cachée que certains mythes dégagent.

## ▣ L'utilisation comique

Commençons par un mythe qui illustre parfaitement la transposition comique des procédés mis en œuvre dans le rituel sacrificiel.

### M 1

Kauakahi est un ancien roi de Kauai qui vit sur la montagne<sup>2</sup>. Un jour il descend sur la côte et, près du rivage, il voit une déesse marine (Ulipo'aioka-

<sup>2</sup> Le lieu qu'il habite s'appelle Pihanakalani, que Pukui et Elbert (1971: 301) traduisent « gathering place [of] high supernatural beings ». Il me paraît plus raisonnable de traduire « lieu de réunion du roi [ka iani] ». Kauakahi correspond au stéréotype mythologique des hommes de rang royal : par exemple, il se fait transporter par des oiseaux, qui habitent sa maison.

moku)<sup>3</sup>, assise sur un rocher et en train de se peigner. Il en tombe si amoureux que, rentré chez lui, il sculpte dans la pierre une image parfaitement ressemblante de la déesse. Il redescend sur la côte et il place l'image sur le rocher. Caché derrière elle, il mime tous les gestes de la déesse avec une telle précision qu'elle croit à la réalité de sa propre image et s'en approche. Kauakahi en profite pour lui faire l'amour avec ardeur. La déesse accepte alors de devenir sa femme et de le suivre sur la montagne. À peine sont-ils arrivés chez Kauakahi que celui-ci disparaît et se transforme en image (la sienne, cette fois-ci). Comme il y a beaucoup d'images identiques dans la maison, Ulipo'aiokamoku ne peut pas reconnaître son mari, mais une aïeule de celui-ci suggère à la déesse de choisir l'image qu'elle préfère et de l'embrasser. À peine elle embrasse l'image de son choix que celle-ci se transforme en homme : c'est son mari. Un dieu avec lequel Kauakahi entretient des relations amicales l'avertit qu'il court le danger d'être emporté au fond de la mer par la déesse. Pour éviter ce destin, il lui conseille de toujours apporter sa propre image avec lui. Aussi, quand le couple descend sur la côte, et que Ulipo'aiokamoku essaye d'emporter son mari sous l'eau, Kauakahi peut se sauver de l'étreinte mortelle de sa femme en lui laissant son image entre les bras (Emerson, in Malo 1951: 86-87).

On commencera par remarquer que la structure de ce récit transpose exactement la structure de l'action sacrificielle :

#### *Sacrifice*

#### *M 1*

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>– On mime le dieu en utilisant son image et ses « corps » naturels.</li> <li>– Le dieu est présent dans ce symbole : il se confond avec eux.</li> <li>– le sacrifiant s'unit au dieu.</li> <li>– si le sacrifiant était directement associé au domaine divin, il mourrait : il faut donc que l'association se fasse à travers un substitut (la victime en tant qu'« image » du sacrifiant).</li> <li>– le sacrifiant vit parce qu'il est de nouveau séparé du dieu.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kauakahi mime la déesse en utilisant son image et ses gestes.</li> <li>– La déesse est attirée par son image, qui assure donc sa présence.</li> <li>– Kauakahi s'unit à la déesse en l'épousant.</li> <li>– si Kauakahi était intégré au domaine divin (habité par la déesse) il mourrait : il faut donc qu'il lui abandonne sa propre image, qui fonctionne comme son substitut.</li> <li>– Kauakahi vit parce qu'il est de nouveau séparé de la déesse.</li> </ul> |
|---|---|

<sup>3</sup> « Le bleu de la mer profonde qui est la ceinture de l'île ».

Le récit dégage un effet comique des propriétés du divin qui sont prises au sérieux dans le rituel. La principale propriété qui est ainsi transformée est la non-différenciation du symbole et de la chose symbolisée : la déesse confond constamment des images avec les choses qu'elles représentent. Par conséquent, elle permet de faire coïncider sa personne avec sa propre image et l'image de Kauakahi avec Kauakahi lui-même. On a là deux équivalents de ce qui se passe dans le rituel sacrificiel, puisque celui-ci permet d'attirer un dieu dans son image et de substituer le sacrifiant par une victime qui est son « image ». Dans le rite, cette dernière substitution fonctionne alternativement dans deux sens : le sacrifiant devient son symbole et celui-ci devient le sacrifiant. De même, dans le mythe, la première étreinte de la déesse transforme l'image de Kauakahi en Kauakahi en personne; la deuxième étreinte est associée à la transformation inverse. Dans le mythe comme dans le rite, le caractère réversible de cette transformation – symptôme de l'identité parfaite qui existe entre symbole et chose symbolisée – permet à l'homme d'entrer en rapport avec le dieu, puis de s'en séparer pour éviter les conséquences mortelles d'une union permanente avec la divinité.

La transformation de Kauakahi en image est présentée dans un contexte qui évoque d'autres procédés du rituel. En effet, l'image de Kauakahi est indiscernable d'autres images comme, dans le rite, un symbole du sacrifiant est parfaitement substituable à un autre symbole. En outre, le fait que toutes ses images se ressemblent semble indiquer que, par rapport au divin, Kauakahi perd toute individualité : il est indiscernable de son type. De plus, normalement les images représentent des dieux et non pas des hommes : par conséquent, quand Kauakahi est transformé dans une image, il s'assimile à un dieu; or, on a vu que le sacrifiant subit une destinée analogue dans le rite quand il se confond avec son type.

Passons maintenant à un autre mythe, très proche de celui qu'on vient de résumer, mais qui semble commencer là où l'autre finit, c'est-à-dire par le mariage d'une déesse et d'une image, qu'elle prend pour un mari réel.

## M 2

Ce mythe concerne lui aussi la relation entre une déesse marine (Lalohana) et un roi humain (Konikonia). Les pêcheurs du roi lui rapportent un événement mystérieux : ils ont lancé leurs lignes sur un banc de corail et quand ils les ont ramenées, les hameçons n'y étaient plus attachés. Ku'ula, qui est le frère de Lalohana, et qui vit en incognito à la cour, explique le mystère : le banc de corail est habité par des dieux; parmi eux se trouve sa sœur, qui a coupé les hameçons. Alors Konikonia demande en mariage sa sœur à Ku'ula. Celui-ci lui répond qu'elle est amoureuse de son mari, qui se trouve être une image sculptée (*kāne ki'i*, « homme-image »). Toutefois, cet étrange mari est absent. On pourra donc essayer de faire tomber la déesse dans un piège. Voici comment. Konikonia devra d'abord mettre

une image dans sa maison; puis deux images identiques devant la porte et deux autres à l'entrée de l'enceinte royale. D'autres images devront être placées en file indienne entre l'enceinte et la plage. Enfin, il faudra aligner des pirogues dans l'espace entre la plage et le récif et placer une image sur chaque pirogue. Une autre image sera liée à une ligne de pêche et plongée au fond du récif.

Tout est apprêté comme Ku'ula le suggère. Quand l'image qui est attachée à une ligne touche le fond de la mer devant la maison de la déesse, celle-ci croit que son mari est rentré et elle l'embrasse; mais, ayant aperçu une autre image à la surface, elle monte pour embrasser celle-là aussi. Ainsi, en passant d'image en image, cette déesse au cœur un peu léger arrive jusqu'à la maison du roi, y entre et se couche avec la dernière image qu'elle trouve. Quand elle s'endort, Konikonia prend la place de l'image. Le mariage est ainsi consommé. Après dix jours, toutefois, les parents de la déesse envoient l'Océan à sa recherche. La mer monte et couvre toute la terre : elle ne se retire que quand la déesse rentre chez elle (Malo, *ms*; Malo 1951: 234-237).

Ce mythe apparaît lui-aussi comme une distorsion comique du schéma de l'action sacrificielle. Cette impression est renforcée par un détail important : dieu Ku'ula, qui apprend à Konikonia le moyen de posséder la déesse marine, est celui-même qui, dans un mythe « sérieux », apprend aux hommes le secret du sacrifice des prémices de la pêche, rite qui leur permet de s'emparer sans danger du poisson (Fornander 1916-20, VI: 172-175; Manu 1901, ré-imprimé in Thrum 1912: 215-249; Anon 1924; Wahiako 1930, in Beckwith 1940: 20-22; Stokes 1919: 52-56).

Il y a donc une certaine équivalence entre le poisson dans le rituel et la déesse dans le mythe : Lalohana est en effet associée aux poissons, qu'elle protège en coupant les hameçons; elle est d'ailleurs apparentée au poisson *pā'o'o* (Malo 1951: 237). Mais le mythe ne concerne pas le problème sérieux de l'acquisition du poisson : il traite de la conquête d'une déesse en tant qu'objet sexuel. Cette conquête est rendue possible par l'existence d'une série de divergences fondamentales entre la pensée humaine et la pensée divine :

- 1) la déesse ne fait pas de distinction entre le symbole et la chose symbolisée : elle prend une image (son mari) pour un homme et un homme (Konikonia) pour une image.
- 2) elle ne distingue pas l'exemplaire de son type [a) les différentes statues du dieu ne sont pas distinguées de lui; b) l'homme n'est pas distingué de la statue – donc du dieu – qui personnifie son type : la déesse prend l'homme pour le dieu].
- 3) les différents individus d'une classe ne sont pas distingués entre eux.



4) les relations spatiales sont confondues avec les relations temporelles, l'ordre des simultanités avec l'ordre des successions : il semble en effet que la déesse croit voire, dans la série des statues, son mari en mouvement; c'est pour cela qu'elle passe d'image en image.

On a là un concentré des présupposés qui sont à la base du rituel, mais leur mise en œuvre dans ce contexte fait rire.

Plus encore que Uli, Lolohana représente le divin en tant qu'indifférenciation de tout ce que les hommes distinguent. Par conséquent elle révèle le danger, pour l'existence de l'humanité, représenté par un contact prolongé avec le divin. En effet, dans M2, le passage de la déesse de l'océan à la terre comporte une généralisation de l'indifférenciation, qui est efficacement représentée par le déluge.

Un troisième mythe démontre que le fondement du pouvoir divin (l'indistinction des choses et qualités que les hommes sont obligés de reconnaître comme séparées) est aussi le fondement du pouvoir que les hommes ont sur le dieu. De ce point de vue, ce mythe est plus proche que les autres de l'idéologie du rituel.

### M 3

Pupuhuluena ne connaît pas les plantes cultivées car elles appartiennent aux dieux. Il vit de pêche. Une fois, en suivant des poissons, il rencontre les pêcheurs du dieu Makali'i. Ceux-ci ne connaissent pas la noix de *kukui* (*Aleurites moluccana*) que les pêcheurs hawaïens mâchent pour en extraire de l'huile, qu'ils crachent ensuite sur la surface de la mer afin de la calmer et d'être ainsi en mesure de voir les poissons et les filets. Stupidement, les pêcheurs divins crachent une autre noix, qui n'a aucun effet. Pupuhuluena leur donne des noix de *kukui* et leur apprend à s'en servir. En échange, il reçoit du taro et de la patate douce cuits. Au lieu de manger ces nourritures, Pupuhuluena les met de côté pour les planter. Mais les pêcheurs lui apprennent qu'il est impossible de faire germer des plantes cuites : seules des plantes crues, vivantes, peuvent se reproduire. Toutefois elles sont jalousement conservées par les dieux : pour pouvoir s'en emparer Pupuhuluena devra sculpter une image divine (*ki'i*) et la placer derrière lui dans sa pirogue. Il devra en outre tresser un panier dans lequel l'un des pêcheurs se fera enfermer afin de pouvoir l'instruire à chaque instant que les dieux lui posent une question ou lui tendent un piège. Ayant à approcher les dieux, Pupuhuluena leur demande des plantes, mais les dieux le soumettent à une épreuve, en lui demandant le nom des différents tubercules. Le pêcheur enfermé dans le panier lui révèle le nom et les propriétés de chacun. Pupuhuluena sort donc vainqueur de l'épreuve. Alors les dieux l'invitent à jouer avec eux. En profitant d'une situation offerte par le jeu, Pupuhuluena humilie les dieux en s'assoiant sur leur tête. Ils en ont tellement

honte, qu'ils acceptent de lui céder un tubercule de chaque espèce. Ainsi Pūpūhuluena peut introduire l'agriculture chez lui (Fornander 1916-20, IV: 570-573).

Dans ce mythe, le thème des dieux qui confondent les images avec ce qu'elles représentent n'est pas au premier plan; néanmoins, il en reste une trace importante, puisque c'est en mettant la statue d'un dieu (*kī'i*) sur sa pirogue que Pūpūhuluena peut approcher les dieux, vraisemblablement parce qu'ils ne distinguent pas la statue de l'homme et prennent donc celui-ci pour un dieu.

Plus important dans ce mythe est le thème de la stupidité et même de l'infantilisme divin. Les pêcheurs du dieu Makali'i sont stupides et ridicules parce qu'ils sont incapables d'utiliser proprement les techniques de pêche. Quant aux dieux qui gardent les tubercules, ils sont facilement dupés par notre héros, dans un premier temps avec l'aide des pêcheurs, il est vrai. Autre aspect du ridicule qui s'attache aux dieux : ils passent leur temps à jouer comme des enfants; c'est d'ailleurs grâce à cela que Pūpūhuluena peut les humilier et les polluer. En somme, le mythe décrit ce qu'il produit, on peut le supposer, chez l'auditoire : le pouvoir des dieux est neutralisé par le rire qu'ils provoquent dans leur interaction avec les hommes<sup>4</sup>.

On remarquera que dans ce mythe l'énigme est un aspect important de cette interaction et que cet aspect repropose, sous une forme particulière, la confrontation entre différenciation et indifférenciation, à quoi se réduit dans ces mythes la confrontation entre hommes et dieux. En effet, les dieux essaient de faire apparaître tous les tubercules comme identiques, mais Pūpūhuluena a le dessus parce qu'il parvient à les différencier. Ici, donc, l'homme gagne en distinguant ce que le dieu lui présente sous forme indifférenciée. Qu'on me permette un rapprochement audacieux : peut-être a-t-on ici l'équivalent du motif d'Œdipe et du Sphinx. Celui-ci a le dessus sur les hommes aussi longtemps qu'ils sont incapables de différencier ce qu'il condense dans ses énigmes. Comme les dieux dans les mythes hawaïens considérés dans cet essai, le Sphinx représente le pôle de l'indifférenciation – mais leur pouvoir se dissout dès que les hommes sont capables de séparer, d'analyser ce que les dieux ou les monstres confondent.

Il faut maintenant considérer deux mythes où la « méprise » divine la plus typique – la confusion du symbole et de la chose symbolisée – est attribuée à des enfants.

---

<sup>4</sup> On remarquera, d'ailleurs, que le rire met toujours fin aux tabous divins, et donc aux pouvoirs qui les justifient (voir par exemple, Fornander 1916-20, V: 140). On dirait qu'il y a incompatibilité entre le rire humain et le pouvoir des dieux. Je voudrais ajouter que les Hawaïens appréciaient beaucoup les jeux d'esprit et qu'ils avaient un sens très développé de l'humour, souvent exercé aux dépens des dieux (cf. par exemple, Ruschenberger 1970, II: 322; von Chamisso (s.d.) : 139-140; Choris 1822: 123).

## M 4

Helemano parvient à ravir la belle Kamalalawalu à son frère Kumukahi en offrant à celui-ci des jouets et des images divines (*ki'i*), qui le séduisent et le rendent distrait. Quand il s'aperçoit finalement du rapt de sa sœur, il la poursuit mais, séduit une fois de plus par une image divine qu'il voit à Oahu, il s'arrête dans cette île et il laisse fuir le ravisseur avec sa sœur (Fornander 1916-20, V: 234-236).

## M 5

Lonoikamakahiki, le fils cadet du roi Keawe, prend d'abord les images des dieux pour des hommes réels; puis, quand on lui dit que ce sont des images de dieux, il croit que ce sont les dieux en personne et il en est tout effrayé (Fornander 1916-20, IV: 262).

M4 illustre le motif de la surévaluation enfantine des images, M5 une double confusion : entre images et dieux, d'une part; entre les hommes et leurs types (les dieux) d'autre part; en effet, les images sont d'abord confondues avec les hommes, puis avec les dieux.

La comparaison des mythes M1-M3 avec les mythes M4-M5 implique que les procédés de pensée qui caractérisent les dieux sont considérés comme enfantins : la pensée divine est en quelque sorte perçue comme régressive.

On a démontré que M1 est structuré comme un sacrifice : il est assez évident que M2 et M3 le sont aussi. Toutefois, la rencontre entre dieux et hommes que ces mythes mettent en scène a des effets comiques et non pas sérieux comme dans le sacrifice. Les procédés même de la pensée divine – c'est-à-dire les unifications qui la caractérisent – sont la source de ces effets comiques.

Deux problèmes se posent donc : pourquoi les mêmes unifications sont-elles prises au sérieux dans un contexte mais ont un effet comique dans un autre contexte ? Pourquoi les mythes ridiculisent-ils les dieux (explicitement) et les rites sacrificiels (implicitement) ?

## ☐ Théorie et interprétation

Il est évident qu'on ne peut pas répondre à la deuxième question sans répondre d'abord à la première. Il faut donc commencer par celle-ci.

On a souvent remarqué qu'il existe un rapport d'homologie et même d'identité entre les procédés du comique et ceux d'autres activités symboliques; mais c'est surtout Freud qui a réfléchi sur ce fait. Son livre sur le mot

d'esprit fut suscité par les problèmes que lui posait la similarité du « travail du rêve » et du « travail du mot d'esprit ». Ces problèmes sont apparentés à ceux que je me pose ici. Il ne faut toutefois pas ignorer que les deux termes de la comparaison freudienne n'ont pas la même importance pour mon propos : si tout ce qui concerne le jeu d'esprit et le comique a évidemment un intérêt direct pour l'interprétation des mythes que j'ai cités, ce qui concerne le rêve n'intéresse qu'indirectement le rite, qui est l'autre terme de ma comparaison. C'est pourquoi il me semble plus utile de prendre en considération les concepts métapsychologiques qui constituent le cadre de la comparaison entre jeu d'esprit et rêve, que de m'inspirer de cette comparaison elle-même.

Avant d'aborder ces concepts et de m'engager dans leur élaboration pour mes propres fins, je voudrais dire que je suis tout à fait conscient des difficultés qu'ils soulèvent et de la nature hypothétique – spéculative même – de mes déductions.

Ces difficultés tiennent, en dernière analyse, au caractère problématique de toute tentative de passer de l'agencement des signes (qui est un fait d'expérience) et des idées correspondantes (qui l'est déjà beaucoup moins) à leurs corrélats psychiques et même physiques.

Malgré cela, cette tentative s'impose dans certains cas. Le plus important est constitué par le rire : celui-ci consiste en effet en la décharge d'une certaine énergie mentale dans le corps ; il nous rappelle donc, dans notre expérience même, qu'il existe des corrélats énergétiques, quantitatifs, à nos pensées et qu'on ne saurait esquiver le problème du rapport entre quantitatif et qualitatif dans la vie mentale. C'est peut-être parce qu'il contient une leçon implicite sur la matérialité de la pensée – et sur ses rapports avec le corps, le plaisir et le déplaisir – que l'énigme du rire a toujours fasciné les philosophes.

Cela dit, passons aux concepts métapsychologiques qui nous intéressent ici.

On sait que Freud établit une opposition entre principe de réalité et principe de plaisir. Le système perception-conscience est sensible d'un côté à la diversité des qualités qui reflètent – à travers des médiations plus ou moins compliquées déterminées par l'ordre culturel – le monde extérieur ; de l'autre côté, il est sensible à des augmentations et diminutions de tension provenant de l'intérieur, « qui se traduisent dans une seule gamme qualitative : l'échelle plaisir-déplaisir » (Laplanche-Pontalis 1967: 333).

Un pôle de la vie psychique tend donc vers la différenciation qualitative, l'autre vers l'indifférenciation qualitative. Freud postule que ces deux pôles ont des corrélats énergétiques, donc quantitatifs. Le pôle du plaisir correspond à un degré de tension inférieur à celui qui est associé au pôle

de la réalité. En effet, il satisfait les pulsions « par la voie la plus courte » (Laplanche-Pontalis 1967: 335), indépendamment des informations qui portent sur les conditions réelles (naturelles et culturelles) de la satisfaction. Par contre, le pôle de la réalité présuppose un effort d'analyse, l'investissement d'une énergie suffisante à maintenir distinctes les qualités et à faire l'épreuve de l'adéquation des représentations à l'expérience. Dans ce pôle, l'appareil mental se trouve donc en état de tension. Freud admet en outre que la tension est associée au déplaisir alors que le plaisir est associé soit au manque de tension soit à une décharge de tension qui se produit quand cette tension devient inutile, à la suite d'une solution réelle du problème ou à la suite d'une régression vers sa solution imaginaire « par la voie la plus courte »<sup>5</sup>.

Sur le plan cognitif, c'est-à-dire de la différenciation et de l'agencement des idées,

it cannot be doubted that it is easier and more convenient [...] to jumble up things that are different rather than to contrast them — and, indeed, that it is *speciallly* convenient to admit as valid methods of inference that are rejected by logic and, lastly, to put words of thoughts together without regard to the condition that they also ought to make sense.

Freud 1960: 125

On peut donc supposer, en première approximation, que plus la pensée demande du travail, plus elle se différencie et se soumet à l'épreuve de réalité, — moins son fonctionnement est associé à un état de plaisir.

Inversement, moins elle demande du travail, moins elle différencie, — plus elle est associée à un plaisir.

On remarquera que plaisir et déplaisir sont, ici, définis par rapport au fonctionnement et non pas aux résultats : en effet, il est évident que la solution d'un problème produit un plaisir, bien qu'elle requiert un travail déplaisant en soi<sup>6</sup>. En outre le fonctionnement de la pensée ne peut pas être décontextualisé : la confusion, le non-sens ne donnent du plaisir que s'ils sont admis par la censure logique — sans quoi ils ne sont que des erreurs et déclenchent des réactions de défense, donc des investissements accrus d'énergie, se traduisant par un déplaisir.

---

<sup>5</sup> Selon Freud il n'y a pas de relation simple entre les sentiments de plaisir et de déplaisir et les quantités d'excitation qui leur correspondent : « the fact that determines the feeling is probably the amount of increase or diminution in the quantity of excitation *in a given period of time* » (Freud 1961: 2). En outre, le principe de plaisir n'opère pas nécessairement en baissant autant que possible la quantité d'excitation : il peut se limiter à la maintenir constante (p. 3). En fait « the pleasure principle follows from the principle of constancy » (p. 3). Ici, Freud développe des idées de Fechner.

<sup>6</sup> Néanmoins, l'anticipation du plaisir associé au résultat peut se répercuter sur le sentiment associé au travail destiné à obtenir ce résultat. Plaisir et déplaisir peuvent donc se mêler dans le travail, ce qui évidemment complique les choses.

Par conséquent, deux variables, au moins, doivent être considérées pour classer les différentes productions symboliques en fonction de leurs effets plaisants ou déplaisants : l'état de différenciation de la pensée et le contexte où la pensée se trouve fonctionner. Par exemple, si le fonctionnement de la pensée selon le principe de plaisir est quand même capable de produire un sens acceptable, la censure n'interviendra pas : il y aura donc plaisir. Mais il pourra aussi y avoir plaisir si, pour quelque raison, la censure logique est détournée, ou si son niveau d'attention baisse.

Toutes les productions mentales correspondent à un certain état d'équilibre entre les deux tendances polaires de la pensée, c'est-à-dire à un certain état d'équilibre entre différenciation et indifférenciation. Au niveau sémiotique, l'expression la plus extrême du pôle de la différenciation est constituée par la forme propositionnelle; par contre, les figures rhétoriques peuvent être rattachées au pôle de l'indifférenciation. Elles sont en effet dues à l'unification de signes distincts sur l'axe des contiguïtés (syntagmatique) et sur l'axe des similarités (paradigmatique).

Ces concepts permettent de rendre compte des relations qui existent entre le travail du jeu d'esprit et non seulement le travail du rêve, mais aussi le travail de l'art et le travail du rite, qui intéressent plus directement la solution de notre problème. Commençons par rappeler très brièvement comment Freud explique le jeu d'esprit et le comique.

Dans ces deux modes de fonctionnement de notre appareil mental — ainsi que dans l'*humour*, que je laisse de côté — le plaisir est dû à une « économie de dépense ». Cette économie est toutefois différente dans le jeu d'esprit et dans le comique : dans le premier, il s'agit d'une « economy in expenditure upon inhibition », dans le deuxième, d'une « economy in the expenditure... upon ideation (upon cathexis) » (Freud 1960: 236).

Dans le jeu d'esprit, le plaisir dérive d'une décharge de l'énergie utilisée pour inhiber soit des formes d'organisation logique qui violent les normes de la pensée critique et qui sont donc normalement inhibées, soit des contenus associés à ces formes. Cette libération est rendue possible par ce que la révision d'une pensée préconsciente sous l'influence des modes de pensée de l'inconscient (qui suivent le principe de plaisir) (Freud 1960: 166), produit des résultats jugés acceptables par la fonction critique. Ils le sont parce que les unifications entre chaînes de pensée différentes permettent parfois à la pensée de saisir, par des voies plus directes et plus faciles que celles de la forme propositionnelle, une signification que la fonction critique juge recevable. Si ce court-circuit se produit dans une situation où l'attention de l'auditeur n'est pas immédiatement captivée par un objet différent du jeu d'esprit qu'elle vient d'entendre, l'énergie mentale anticipée reste inutilisée et se décharge dans le rire. Un certain plaisir se produit ainsi.

En somme, les jeux d'esprit ont recours à une source de plaisir — les court-circuits produits par les jeux de mots et le *nonsense* — dont ils ne cachent pas la véritable nature à la fonction critique. « They restrict themselves, however, to a choice of occasions in which this play or this nonsense can at the same time appear allowable (in jests) or sensible (in jokes), thanks to the ambiguity of words and the multiplicity of conceptual relations » (Freud 1960: 172). Ces jeux d'esprit, que Freud appelle « désintéressés » — ne mobilisent que le plaisir lié à l'exercice de certains modes « économiques » de pensée. Mais il y a aussi des mots d'esprit « tendancieux » dans lesquels le jeu purement intellectuel fonctionne comme un « foreplay » qui permet de porter à la surface un contenu refoulé dans l'inconscient. De là, selon Freud, un plaisir supplémentaire.

Passons maintenant au comique. Pour Freud, le comique résulte toujours d'une comparaison entre deux dépenses d'énergie : celle qui est faite par la personne comique et celle qui est faite par celui qui rit. La différence produit une décharge : le rire. Il est évident que cette comparaison peut avoir lieu seulement par la reproduction mentale des deux dépenses d'énergie dans celui qui rit. Le comique comporte donc un processus d'empathie : pour rire, il faut se mettre dans l'état psychique de la personne ridicule et le comparer avec le sien propre dans la même situation.

Comme ce jeu d'esprit pour être efficace, le comique, pour se produire, doit être doublement isolé :

- 1) les règles habituelles qui président à l'application de la censure logique ou morale ne doivent pas s'appliquer à la situation où se produit le rire.
- 2) aucun autre objet ne doit entrer dans le champ de l'attention, sans quoi l'énergie épargnée serait réinvestie sur cet autre objet et le rire serait empêché.

Autrement dit :

- 1) pour fonctionner, le jeu d'esprit et le comique nécessitent ce que Bateson (1973: 157-161) appelle un « cadre psychologique », c'est-à-dire un signal métacommunicatif qui marque une opposition entre les règles valables à l'intérieur du cadre et celles qui sont valables en dehors de lui.
- 2) associée à la fonction « cadre » il y a aussi une fonction « écran » (cf. Gombrich 1959: 228, 276) : elle ne rappelle pas simplement la différence entre règles internes et règles externes, en rappelant ainsi du même coup le caractère fictif de ce qui est « encadré », mais elle fait écran aux expériences externes qui viennent troubler les expériences internes.

Comme je l'ai indiqué ailleurs, on peut différencier le jeu (donc le jeu d'esprit et le comique aussi), l'art et le rite en fonction de l'importance

relative de la fonction écran dans chacune de ces activités (Valeri 1981: 237-239).

Dans le jeu d'esprit, en particulier, elle est moins importante que dans les autres activités, puisque la fonction critique, le principe de réalité, y sont toujours prépondérants. La réalité n'est pas oubliée : on crée seulement un contexte où un certain jeu du non-sens est compatible avec la conscience de la prééminence du réel.

Dans l'art, c'est-à-dire dans l'expérience esthétique, il y a une sorte de mouvement de va-et-viens de l'attention entre ce qui est à l'intérieur du cadre et ce qui est à son extérieur.

On peut dire que le cadre fonctionne à un moment comme un écran par rapport à tout ce qui se trouve à l'extérieur de l'œuvre, à un autre moment, inversement, comme un écran de tout ce qui se trouve à l'intérieur. L'attention oscille ainsi entre la réalité et la fiction.

Mais quel est le rapport entre cette oscillation et le plaisir caractéristique de l'expérience esthétique ? Ce plaisir, on l'a vu, doit dépendre des unifications que l'art réalise tout autant que le jeu d'esprit. Néanmoins, elle produit un résultat différent de celui du jeu d'esprit, puisqu'on ne rit pas d'une œuvre d'art, sauf si elle est comique — mais le comique est alors dans l'objet qu'elle représente<sup>7</sup>. Il doit donc y avoir une différence correspondante dans le mode de fonctionnement de l'art. On a souvent remarqué que l'art réalise une combinaison d'éléments variables et d'éléments invariants. Cela est particulièrement évident dans les arts qui utilisent la dimension temps (poésie, récit, musique. Cf. Lévi-Strauss 1971), mais n'est pas moins vrai des arts plastiques et figuratifs. Le plaisir caractéristique de l'art est précisément dû à cette combinaison de variations et d'invariance, qui se traduit par deux effets psychiques opposés : la variabilité superficielle de l'expression sollicite l'attention et produit donc un accroissement de l'investissement mental, mais ces variations se résolvant — grâce à des procédés unificateurs (rhétoriques, métriques, sémantiques, etc.) — dans des identités, — c'est-à-dire dans quelque chose de connu qui ne requiert pas d'effort de compréhension —, la tension se relâche, et il y a donc plaisir. Autrement dit, l'art sollicite l'attention pour un instant, mais il dénoue son intrigue en réduisant l'étrange au familier. Chaque œuvre d'art est constituée ainsi par différents « rythmes » constitués par des « intrigues » qui se résolvent et se reproduisent à des vitesses différentes. Ce que Jakobson (1963: 65-66) appelle « fonction poétique » — la « projection » de l'axe des identités sur celui des différences (et, à la limite, du temps) —, est bien la source du plaisir esthétique.

---

<sup>7</sup> Dans ce dernier cas, elle relève, comme Bergson (1900) l'a montré, des lois du comique plutôt que de celles de l'esthétique.



Ce plaisir est différent de celui du jeu d'esprit en ceci que la tension mentale ne se résout pas immédiatement et presque violemment dans le rire. Le plaisir est au contraire entretenu dans le temps, il dure. Cela est dû au fait que l'énergie économisée n'est libérée qu'en partie, pour deux raisons :

- 1) d'une part, l'attention se déplace à l'extérieur de l'œuvre d'art qui, comme on l'a vu, n'est jamais totalement isolée de son contexte extérieur (de là l'oscillation de l'attention mentionnée ci-dessus).
- 2) de l'autre, à l'intérieur même de l'œuvre d'art, une fois une intrigue résolue, l'attention est immédiatement engagée par l'intrigue suivante : l'énergie libérée est donc en partie réinvestie sous forme d'attention.

En somme, d'une part il y a un certain investissement de l'attention vers la réalité externe, qui correspond à une résistance de la fonction critique contre le pouvoir d'illusion qu'a l'œuvre d'art; d'autre part il y a un nouvel investissement qui reproduit cette illusion. Probablement, l'intervalle entre chaque « résolution » est remplie par un investissement de l'attention à l'extérieur du cadre.

Le plaisir inhérent au recours aux modes unificateurs de la pensée est donc doublement tempéré dans l'œuvre d'art : par des réinvestissements internes de l'énergie épargnée et par des réinvestissements externes qui leur sont coordonnés. De là, je crois, le lien caractéristique entre l'expérience artistique et la durée, lien qui contraste avec celui qui existe entre le jeu d'esprit et l'instant.

Passons maintenant au rite. D'emblée, il faut dire que le rite est un phénomène énormément plus complexe que l'œuvre d'art et, *a fortiori*, le jeu d'esprit. Parfois, on est en droit de se demander si le rituel ne constitue pas la somme hétérogène de phénomènes différents. J'ai moi-même insisté sur cette complexité ailleurs (Valeri 1977, 1979, 1981). Dans la mesure, toutefois, où le problème du rite est lié au problème du plaisir et du déplaisir deux aspects du rite me paraissent fondamentaux. Le premier est étroitement apparenté à l'art; le deuxième à l'accomplissement du désir. Je dirais, en bref, que le premier aspect dégage un plaisir esthétique, alors que le deuxième ne dégage aucun plaisir, car le recours à des modes de pensée dominés par le principe de plaisir sert à compenser un déplaisir<sup>8</sup>.

Sur le premier aspect, il n'y a rien à dire que je n'ai déjà dit au sujet de l'art. On peut quand même mentionner un fait essentiel, qui mériterait une longue discussion : l'expérience esthétique du rite constitue un équivalent, un simulacre de l'expérience sociale, qu'elle traduit sous forme de schèmes. D'une part, des « intrigues » s'y nouent et s'y dénouent; d'autre

---

<sup>8</sup> C'est par là, et par là seulement, que le rite s'apparente au rêve.

part, la forme de ces 'récits' rituels et plus encore les acteurs et les signifiants qu'ils relient renvoient nécessairement l'attention à l'extérieur du cadre du rite. Ainsi, la dialectique de l'expérience interne et de l'expérience externe, qui est à la base de l'expérience esthétique, se trouve renforcée dans le rite, et c'est grâce à elle que le rite possède son efficacité sociale, en restructurant l'expérience de ses acteurs et les relations qui les relient.

Si on se limite à considérer la dimension esthétique du rite on peut réduire la croyance indigène dans son efficacité à une chosification de ses conséquences morales et conceptuelles; mais ce serait là faire abstraction d'une autre dimension de l'idéologie du rite, qui postule une efficacité spécifique, relative à des buts et intérêts précis, et nous met donc en présence d'un véritable « accomplissement du désir ».

Il est indéniable que dans de nombreux rites on fait tomber la distinction entre certaines idées (correspondant à des différences qualitatives réelles) et la distinction même entre l'idée de représentation et celle de réalité, afin de représenter un certain désir comme accompli. Il est indéniable aussi qu'on croit que cette représentation se traduit effectivement – tôt ou tard – dans une réalisation. Finalement, on est obligé d'admettre que, si on a recours aux procédés de pensée qui sont guidés par le principe de plaisir, c'est que les procédés habituellement adéquats pour la réalisation de ce désir ne le sont pas dans le cas en question. On a vu que la représentation d'un problème non-résolu, non-analysable, coïncide avec une tension mentale aiguë et constante qui devient intolérable; on peut donc penser que, en représentant le problème comme résolu, on réduit cette tension déplaisante. Toutefois, comme je l'ai fait remarquer dès le début au sujet des rituels sacrificiels hawaïens, il n'y a pas là une simple « régression » ou même hallucination, qui rendrait le rituel comparable au rêve. On assiste en réalité à la coexistence de deux représentations opposées : d'une part une représentation normale, de l'autre, une représentation qui nécessite l'élimination de certaines distinctions qualitatives normalement acceptées.

Leur coexistence est seule rendue possible par la croyance en un ordre invisible qui se superpose créativement à l'ordre visible. Autrement dit, on croit à des dieux qui produisent dans l'invisible les identités qui sont nécessaires pour qu'on puisse penser à la réalité de l'accomplissement sans toutefois renoncer à la « raison », à la vision nette et claire de la réalité visible que les rites, implicitement, et les mythes, explicitement, considèrent comme propres à l'homme adulte. De là le déchirement de la conscience religieuse, qui est vécu dans le rituel : d'une part, on reste fidèle à l'ordre de la réalité visible; de l'autre, on désire croire à un ordre différent, qui fonctionne selon le principe du plaisir<sup>9</sup>. Le principe du plaisir est donc asservi

---

<sup>9</sup> La fonction écran devient donc prédominante, puisque la croyance dans l'efficacité du rituel présuppose la neutralisation des indices expérientiels qui contredisent ses effets et les moyens qu'il employe.

à un intérêt vital que la raison ne peut pas satisfaire, mais la raison est sauvée dans son rôle normatif par rapport à l'humain, puisque les opérations du principe du plaisir ne sont pas considérées par l'homme comme les siennes propres, mais sont réifiées dans les dieux.

Par conséquent, le statut des dieux est nécessairement ambigu. Quand on a besoin d'eux, on les prend au sérieux; quand on n'a pas besoin d'eux, on s'en moque. Ou plus exactement : dans le rituel, les opérations mentales qui sont l'expression du principe du plaisir sont utilisées pour éviter un déplaisir; dans les mythes comiques, — ainsi d'ailleurs que dans certaines fêtes — ces mêmes opérations ne servent à rien d'autre qu'à procurer un certain plaisir. Mais dans le rite comme dans le mythe le principe de plaisir n'est acceptable que si l'homme refuse de le reconnaître comme sien.

La transformation comique des procédés de pensée qui sont personnifiés par les dieux a pour condition fondamentale l'absence d'un intérêt non satisfait par la pensée « rationnelle ». Par conséquent, elle comporte la dominance de cette pensée. Si, donc, les procédés de la pensée « divine » sont la source d'un plaisir c'est que les mythes comiques les présentent de façon telle qu'ils ne menacent pas la pensée « rationnelle ». En somme, il y a un rapport entre une certaine forme de présentation des dieux et la dominance de la pensée rationnelle (telle qu'elle est conçue par les Hawaïiens) et ce rapport explique pourquoi la première devient un signe de la deuxième et sert à reconformer la valeur de celle-ci.

Il semble donc que nos mythes fonctionnent de façon analogue au jeu d'esprit. Cela est confirmé par leur utilisation d'une forme de comique qui s'apparente étroitement au jeu d'esprit, c'est-à-dire le comique « naïf ».

Le principal moyen de dégager le potentiel comique des lois de la pensée divine est en effet la représentation des dieux comme des « naïfs », comme de grands enfants. Cette « naïveté » permet à la rationalité humaine de les tolérer, une fois abolie la distinction fondamentale du visible et de l'invisible sur laquelle repose leur utilisation dans le rituel.

En effet dans les mythes les dieux ne sont pas un postulat invisible : ils entrent directement dans le monde visible, et sous la forme humaine; par conséquent leurs pensées et leurs actions sont nécessairement évaluées en fonction des critères qui sont en vigueur pour l'homme et que j'appelle « rationnels ».

Le « naïf » se définit comme quelqu'un chez qui le principe de réalité est absent ou n'inhibe pas les procédés de pensée et d'action dictés par le principe de plaisir. Par conséquent, le naïf fait rire en vertu d'un mécanisme analogue à celui du jeu d'esprit : il lève une inhibition pour ceux qui en jouissent. Autrement dit : le spectacle de quelqu'un qui est dépourvu de l'inhibition exercée par la fonction critique sur l'utilisation des procédés

de la pensée inconsciente a pour effet de lever pour un instant cette inhibition chez ceux qui assistent à ses actions ou se les représentent. C'est pourquoi ils rient : leur rire est en effet dû à la libération soudaine de l'énergie employée pour maintenir l'inhibition.

Grâce au naïf, donc, la fonction critique se relâche par personne interposée. Sans ce détour, ce relâchement produirait des réactions défensives et donc un déplaisir.

En somme, comme l'écrit Freud, « ...; the naïve is a marginal case of the joke; it arises if in the formula for the construction of jokes we reduce the value of the censorship to zero » (Freud 1960: 185). Le comique naïf serait « a species of the comic in so far as its pleasure springs from the difference in expenditure which arises in trying to understand someone else; and it would approach the joke in being subject to the condition that the expenditure in the comparison must be an inhibitory expenditure » (Freud 1960: 188).

Les mythes ne se limitent pas à représenter les dieux comme des naïfs. Ils leur donnent aussi des motivations humaines d'un ordre inférieur : une certaine propension à la promiscuité sexuelle (M2), un certain narcissisme (M1), un intérêt tout enfantin pour le jeu (M3), etc. On retrouve là une autre technique fondamentale de la production du comique : la dégradation.

Sur le plan logique comme sur le plan moral, donc, le passage des dieux de l'ordre transcendant à l'ordre humain leur est fatal, puisqu'ils se manifestent dans des formes inférieures, dégradées, qui suscitent le rire.

La dégradation des dieux quand ils perdent leur transcendance est l'indice du fait que les formes de la pensée divine ne peuvent être prises au sérieux que dans la transcendance : dans l'immanence, elles se révèlent identiques aux formes de la pensée enfantine (cf. M4, M5). C'est en tant que telles, en tant qu'elles sont absurdes mais naïves, qu'elles suscitent le rire. On constate en effet que dans le contexte des mythes, les deux procédés fondamentaux que les dieux personnifient dans le rituel (l'indistinction du symbole et du symbolisé; l'indistinction de l'individu et du type) deviennent deux des principales techniques du comique reconnues par Bergson.

♦ Commençons par le procédé qui consiste à abolir la distinction entre l'individu et la classe à laquelle il appartient ou au type auquel il correspond.

Pascal avait déjà noté que « deux visages semblables, dont aucun ne fait rire en particulier, font rire ensemble par leur ressemblance » ; mais c'est Bergson qui nous donne la formule exacte de ce phénomène : « le personnage comique est un *type*. Inversement, la ressemblance à un type a quelque

chose de comique » (Bergson 1959: 458). Il est vrai que l'explication qu'en donne Bergson n'est pas satisfaisante; c'est plutôt Freud qui nous donne la clef de l'affaire, en démontrant que le rire est dû dans ce cas à une « comparison between the expenditure on expectation and the expenditure actually required for an understanding of something that has remained the same » (Freud 1960: 209), c'est-à-dire qui, en correspondant à un type, présente un problème de compréhension moindre que celui que présente l'individualité en tant que telle.

◆ La confusion du symbole et du symbolisé et ce qui en découle (le rapprochement de deux domaines ou séries d'événements séparés et même contradictoires) est un cas particulier du *quiproquo* auquel Bergson fait correspondre la formule générale qui suit : « Une situation est toujours comique quand elle appartient en même temps à deux séries d'événements absolument indépendantes, et qu'elle peut s'interpréter à la fois dans deux sens différents » (Bergson 1959: 433).

Cette définition rend compte de l'une des sources principales du comique dans les mythes : symboles et choses symbolisées appartiennent à deux séries indépendantes, mais elles se correspondent suffisamment pour qu'un symbole puisse être interprété comme une chose symbolisée. À partir de ce *quiproquo* fondamental, d'autres découlent qui concernent le rapport entre la série des actions humaines et celle des actions divines : le même événement est interprété d'une certaine façon par les hommes et d'une façon opposée par les dieux. Mais ce sont ces derniers qui sont les victimes du *quiproquo*, car l'homme le produit artificiellement chez les dieux : à l'encontre de ceux-ci, en effet, il ne confond pas le symbole et la chose symbolisée et peut donc contrôler le jeu comique.

Il est remarquable que la description détaillée du mécanisme du *quiproquo* que nous offre Bergson s'applique tout aussi bien au rite sacrificiel :

Dans le *quiproquo* [dans le sacrifice, V.V.] chacun des personnages [le dieu d'une part, l'homme de l'autre V.V.] est inséré dans une série d'événements qui le concernent [...] Chacune des séries intéressant chacun des personnages se développe d'une manière indépendante; mais elles se sont rencontrées à un certain moment dans des conditions telles que les actes et les paroles qui font partie de l'une d'elles pussent aussi bien convenir à l'autre. De là la méprise des personnages, de là l'équivoque; mais cette équivoque n'est pas comique par elle-même; elle ne l'est que parce qu'elle manifeste la coïncidence des deux séries indépendantes.

Bergson ajoute :

La preuve en est que l'auteur doit constamment s'ingénier à ramener notre attention sur ce double fait, l'indépendance et la coïncidence. Il y arrive d'ordinaire en renouvelant sans cesse la fausse menace d'une dissociation entre les deux séries qui coïncident. À chaque instant tout

va craquer, et tout se raccommode : c'est ce jeu qui fait rire, bien plus que le va-et-vient de notre esprit entre deux affirmations contradictoires. Et il nous fait rire parce qu'il rend manifeste à nos yeux l'interférence de deux séries indépendantes, source véritable de l'effet comique.

Bergson 1959: 433-434

J'ai séparé en deux parties ce texte, parce que la première partie nous permet de voir l'homologie qui existe entre le processus sacrificiel et les histoires racontées par les mythes M1-M2-M3; la deuxième nous fait comprendre par quelle technique – en ramenant notre attention sur la coïncidence et l'indépendance des actions divines et des actions humaines – ce processus peut donner lieu au rire dans les mythes.

Comme on l'a vu, cette technique peut être utilisée parce que la distinction entre visible et invisible a été abolie : l'action divine se déroule sur le même plan que l'action humaine.

Il y a donc, dans nos mythes, un jugement secret sur les rites sacrificiels, mais on y retrouve quand même le refus de considérer les dieux comme de pures réifications d'un certain niveau du fonctionnement de la pensée humaine : en effet, on continue à croire en eux. Le rire ne va donc pas jusqu'à les dissoudre et à dissoudre, avec eux, le rituel : il se limite à *reproduire les limites dans lesquelles leur existence est possible et nécessaire*<sup>10</sup>. C'est ce qu'enseigne, surtout, le M2 quand il fait subitement tourner le comique en tragique, en montrant que la présence prolongée de la déesse dans le monde humain produit un « déluge », c'est-à-dire une indifférenciation totale de l'humain et du divin et en fait la fin de toute distinction. En somme, l'entrée des dieux dans le monde visible est comique jusqu'à un certain point seulement : au-delà de ce point elle comporte la destruction du monde humain, qui est fondé sur l'acceptation des qualités du réel et sur un système de différences que les dieux nient par leur présence.

De ce point de vue, on peut considérer le rire non pas tellement comme une négation du schéma sacrificiel, mais comme sa réalisation atténuée. Le rire permet en effet une coexistence momentanée du divin et de l'humain mais il a inévitablement pour effet de repousser les dieux en dehors de la

---

<sup>10</sup> On remarquera que dans tous les mythes considérés, à côté des divinités totalement ridicules et enfantines, on trouve des divinités qu'on peut définir comme « domestiquées » par l'homme, puisqu'elles entretiennent des rapports amicaux avec lui (le dieu qui est l'ami de Kauakahi [M1]; Ku'ulakai [M2]; les pêcheurs de Makali'i [M3]). Ce sont ces divinités qui aident les hommes dans leur interaction avec les divinités complètement « stupides ». L'image des dieux est donc scotomisée : à côté d'une représentation en termes comiques une représentation plus sérieuse s'infiltré dans ces mythes. Ainsi, le mythe comique, qui contribue à reproduire la deuxième image en ridiculisant la première, contient en lui-même l'indication de son but. Comme, dans d'autres mythes, le dieu sérieux apprend aux hommes l'art de le reproduire par le sacrifice, ici il leur apprend l'art de le reproduire par le rire.

sphère humaine. Il fonctionne donc, au niveau narratif, comme le rite<sup>11</sup> qui unit pour un instant divin et humain, et donc symbole et symbolisé, type et individu — mais afin de les séparer.

Il y a toutefois entre sacrifice et rire une différence fondamentale, comme on l'a vu : dans le sacrifice, les unifications qu'on produit pour un instant sont prises au sérieux (jusqu'à un certain point au moins), puisque on en a besoin; dans le rire, on fait des dieux une source de plaisir, et peut-être d'ironie sur soi-même en tant que sacrifiant. Nos mythes comiques sont donc dans une position curieuse : ils semblent présupposer la croyance en l'existence des dieux seulement pour se moquer d'eux. En réalité, cette contradiction révèle ce qui caractérise les mythes essentiellement : ils contribuent à remettre les dieux — et donc la croyance aux dieux — à la seule place où elle soit possible et compatible avec la conceptualisation humaine du réel. Envisagés de la sorte, les mythes comiques ne font que prolonger et rendre plus accusé un mouvement qui se produit — comme on l'a vu — dans la deuxième partie du rituel sacrificiel.

À cet égard, on ne peut manquer de noter une certaine homologie entre nos mythes comiques et certaines fêtes annuelles. En effet, l'année hawaiienne oscille entre deux pôles : le pôle du sacrifice, qui correspond à la période de l'année où les temples sont ouverts, les sacrifices sont faits, les dieux sont pris au sérieux et l'autorité royale, qui s'appuie sur eux, l'est aussi; le pôle de la fête, qui correspond à la période de l'année (*kapu Makahiki*) où les temples sont fermés, les sacrifices sont interdits, et où on se moque des dieux et du roi.

Il est remarquable que le rire et le jeu soient interdits dans les rites qui correspondent au premier pôle, alors qu'ils dominent dans la fête (Kepelino 1978: 64-66; Malo *M.s.*: 149; li 1963: 72-73; Fornander 1916-20, VI: 205). L'un des dieux qui président à celle-ci s'appelle même Akua pa'ani « dieu du jeu ». Mais je parle de tout cela ailleurs et il est grand temps d'arrêter cet imprudent divertissement, avant que cet article ne tombe dans le pôle sacrificiel et ne m'entraîne avec lui. Ma seule excuse est qu'il a été écrit en pleine période de Makahiki !\*

---

<sup>11</sup> Bakhtin (1965: 203, 211) a reconnu lui aussi un rapport entre rire et sacrifice. L'un des exemples les plus frappants de la transformation du sacrifice en rire, est donné par le Carnaval de Venise (v. Muir 1981: 156-181).

\* On aura noté que les citations de Freud ont été maintenues en anglais. Après vérification dans les traductions françaises disponibles, il nous a paru plus adéquat à la pensée de V. Valeri de conserver ces extraits en anglais (N.D.L.R.).

## BIBLIOGRAPHIE

ANONYME

1924 « Mehomae the avenge priest », *The Hawaiian Annual for 1924*, 50: 127-133.

BAKHTIN M.

1968 *Rabelais and his world*. Cambridge: MIT Press.

BATESON G.

1972 *Steps to an Ecology of Mind*. New York: Ballantine Books.

BECKWITH M.W.

1940 *Hawaiian Mythology*, Yale University Press. 2e éd. 1970: The University of Hawaii Press.

BERGSON H.

1959 « Le rire », in *Oeuvres*, Paris, Presses Universitaires de France.

CHORIS L.

1822 *Voyage pittoresque autour du monde*. Paris: Didot.

EMERSON N.B.

1965 *Unwritten Literature of Hawaii*. Rutland-Tokyo: Tuttle.

FORNANDER A.

1916-20 « Fornander's Collection of Hawaiian Antiquities and Folklore », *Memoirs of the Bernice Pauahi Bishop Museum*, vol. IV-VI, Honolulu: Bishop Museum Press.

FREUD S.

1960 « Jokes and their relations to the Unconscious », in *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, traduit par James Strachey, vol. VIII. London: The Hogarth Press.

1961 *Beyond the Pleasure Principle*, traduit par James Strachey. New York: Liveright.

GOMBRICH E.

1959 *Art and Illusion*. London: Phaidon.

HANDY E.S.C.

1968 « Traces of Totemism in Polynesia », *Journal of the Polynesian Society* 77, 1: 43-56.

HOCART A.M.

1970 *Kings and Councillors*. Chicago: University of Chicago Press.

II J.P.

1963 *Fragments of Hawaiian History*, éd. par D. Barrère. Honolulu: Bishop Museum Press.

JAKOBSON R.

1963 *Essais de Linguistique Générale*. Paris: Éditions de Minuit.



- KEPELINO  
 1978 « Kepelino's Hawaiian Collection », transl. and annotated par B.F. Kirtley et E.T. Mookini, *Hawaiian Journal of History* 11: 39-68.
- LAPLANCHE J., et J.B. Pontalis  
 1967 *Vocabulaire de la psychanalyse*. Paris: Presses Universitaires de France.
- LÉVI-STRAUSS C.  
 1971 *L'homme Nu*. Paris: Plon.
- MALO D.  
 Ms. *Ka Moolelo Hawaii*, Bishop Museum Library.  
 1951 « Hawaiian Antiquities », *Bernice Pauahi Bishop Museum Special Publications* n. 2. Honolulu: Bishop Museum Press.
- MUIR E.  
 1981 *Civic Ritual in Renaissance Venice*. Princeton: Princeton University Press.
- PUKUI M.K., et S.H. Elbert  
 1971 *Hawaiian English Dictionary*. Honolulu: University of Hawaii Press.
- RUSCHENBERGER W.S.W.  
 1970 *Narrative of a Voyage round the World*, vol. I-II. Réimpression de l'édition de Londres (1838) par Dawson de Pall Mall: Folkestone & London.
- STOKES J.F.G.  
 1919 « Report to T. Brigham Dec. 21, 1919 » (ms), Bishop Museum Library, Honolulu.
- THRUM T.G.  
 1923 *Hawaiian Folktales*. Chicago: Mc Clurg.
- VALERI V.  
 1977 « Cerimoniale », *Enciclopedia*, Einaudi, Torino, vol. II: 688-707.  
 1979 « Festa » *Enciclopedia*, Einaudi, Torino, vol. VI: 87-99.  
 1981 « Rito » *Enciclopedia*, Einaudi, Torino, vol. XII: 210-243.  
 1982 « The transformation of a Transformation », *Social Analysis* no 9.  
 Sous presse *Hai kanaka : the Sacrifice of the Hawaiian King*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Von CHAMISSO  
 s.d. *Chamisso's Werke*, vol. 4, *Reise um die Welt*, vol. 1. Berlin: Deutsche's Verlagshaus, Bong et Co.