

Zeitschrift: Acta Tropica
Herausgeber: Schweizerisches Tropeninstitut (Basel)
Band: 3 (1946)
Heft: 1

Artikel: Méthodes et instruments de divination en Angola
Autor: Delachaux, T.
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-310007>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 13.05.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Méthodes et instruments de divination en Angola.

Par TH. DELACHAUX.

(Reçu le 22 novembre 1945.)

Introduction.

L'étude de la divination chez les peuples primitifs s'est heurtée longtemps à une réprobation, disons même à un refoulement qu'il est bon de constater, car il nous explique la rareté des relations faites sur la divination et la magie. Plus nous remontons dans le temps et plus on remarque la gêne et l'aversion des auteurs pour ce genre d'études. Un seul exemple suffira pour illustrer cette mentalité ; nous le trouvons dans le livre du missionnaire CASALIS consacré aux Bassoutos (1859) : « Le lecteur aura-t-il le courage de me suivre sur le terrain de l'absurde et du monstrueux ? La répugnance que j'éprouve moi-même à l'y conduire peut lui servir de garantie que l'incursion sera aussi courte que possible et que nous nous contenterons de mesurer d'un coup d'œil l'abîme de crédulité où l'absence d'une foi satisfaisante fait tomber l'homme. »

Mais de qui nous viendraient les renseignements, sinon du missionnaire ? Il n'est personne autre qui puisse pénétrer dans les secrets des magiciens et des devins parce que seuls ils ont les moyens de le faire, ayant appris les langues indigènes de façon à comprendre des idées abstraites et à questionner utilement. Le missionnaire moderne a du reste compris tout le bénéfice qu'il peut tirer lui-même de la connaissance approfondie de ces choses qui lui révèlent les tréfonds de l'âme des peuples chez lesquels il vit.

Que la tâche ne soit pas aisée, cela est certain, car les magiciens se méfient du missionnaire comme d'un dangereux concurrent et d'un ennemi et il faut de la part du missionnaire une forte dose de patience et de diplomatie pour arriver à un résultat. Il est même parfois dangereux d'insister trop auprès d'eux, à en juger par l'exemple que nous trouvons dans la préface du t. V de la Mission Rohan-Chabot (1938) : *Angola et Rhodésie*, consacré à l'ethnographie de la tribu des Va-Nyaneka : « Le recueil des notes qui le composent a été commencé par le R. P. DEKINDT, missionnaire belge de la congrégation du St-Esprit. On lui doit les révélations les plus secrètes sur les mœurs et les croyances des magiciens Va-Nyaneka.

Il mourut à la fleur de l'âge, empoisonné, pense-t-on, par ceux dont il avait découvert les secrets jusque-là inviolés. »

Trop souvent aussi les missionnaires de l'ancienne école avaient-ils la tendance de traiter les spécialistes du pays, médecins, magiciens et devins, d'imposteurs et de suppôts de Satan, ou simplement de ridiculiser leurs coutumes traditionnelles !

Le missionnaire THOMAS rencontre un jour à Shilouvane (Transvaal) des indigènes consultant les osselets : « Je leur fis la remarque que c'était là un jeu de hasard et qu'ils feraient mieux de renoncer à cette coutume. L'un d'eux me répondit : Mais, c'est là notre livre ; nous n'en avons pas d'autre. Tu lis tous les jours dans ton livre parce que tu y crois ; nous faisons la même chose ; nous avons foi en notre livre. » (Bul. Soc. neuch. géog. VIII. 1894-5. p. 162.)

Notre compatriote HENRI JUNOD est l'un des explorateurs les plus remarquables en cette matière et son livre sur *Une tribu de l'Afrique du Sud* qui est celle des Ba-Ronga, est une des pierres d'angle de l'édifice des connaissances sur les Bantous. Pour le sujet qui nous occupe, il est une des sources les plus précieuses en ce qui concerne non seulement le Sud-Est, mais aussi les régions avoisinantes par les utiles comparaisons que l'on peut faire.

Pour les autres régions et notamment pour l'Angola, les indications, souvent maigres, se trouvent éparses dans des travaux de revues ou des monographies. Une thèse allemande de Hambourg parue en 1929 qui a pour auteur OSKAR FISCHER, résume du moins les principales sources jusqu'à cette date. En outre, deux travaux récents sont importants : « Lunda » de HERMANN BAUMANN (1935) et « The Ovimbundu of Angola » de WILFRID D. HAMBLBY (1934).

Pour notre étude, nous nous servons en outre des matériaux recueillis par les deux Missions scientifiques suisses en Angola (M. S. S. A.) dirigées par le D^r ALBERT MONARD, la première en 1928, la seconde en 1932 et 1933. Tandis que ce dernier récoltait des collections zoologiques pour le Musée de La Chaux-de-Fonds et nous avait rapporté pour le Musée de Neuchâtel une série ethnographique de la première expédition, il nous invita à faire partie de la seconde. J'y participai d'avril à octobre pour le compte du Musée de Neuchâtel et fus grandement aidé dans le travail de récolte par le D^r CH.-E. THIÉBAUD, géologue, qui était le troisième participant à ce voyage.

A mon retour, je complétais les renseignements par une enquête auprès de divers missionnaires de la mission catholique d'Angola et des missions protestantes du Zambèze. Les résultats en furent intéressants.

Définitions.

J. MAXWELL, dans son livre sur la *Divination* (Paris 1927), dit : « Nous appelons « Divination » la découverte prétendue de choses inconnues. Il y a plusieurs catégories d'inconnues. Un fait quelconque peut être passé, actuel ou futur. On a donc d'abord trois ordres de divination : celle du passé (ou rétrocognition) ; celle du présent (ou cognition) ; celle de l'avenir (ou précognition). De plus, les faits de ces trois catégories peuvent être, ou avoir été, connus de personnes vivantes ou mortes, ou ne l'avoir jamais été. »

Parmi ces trois ordres, il y a des distinctions importantes à faire, c.-à-d. certains faits, pour n'en citer qu'un exemple, peuvent être calculés d'avance. Ainsi les éclipses, la venue d'une comète, etc. ; tandis que d'autres ne peuvent être logiquement prévus. Ou encore certains faits ont des signes avant-coureurs qui peuvent n'être connus que de certaines personnes, en météorologie p. ex. (faiseurs de pluie).

Mais les choses se compliquent singulièrement lorsqu'on envisage les angles divers sous lesquels on peut examiner toute la question. Il y a le devin noir avec sa mentalité spéciale ; il y a le Blanc avec la sienne, et parmi eux il y a le croyant, le missionnaire chrétien, et il y a l'homme de science qui cherche à scruter sans idée préconçue et se place en spectateur impartial pour enregistrer les faits et les moindres réactions.

Il faut donc se méfier des sources qui mettent en avant l'imposture et la mauvaise foi dans toutes les cérémonies de « sorciers ». Que cela existe dans certains cas, cela ne fait aucun doute ; mais certainement dans une proportion beaucoup plus faible que de nombreux auteurs ont bien voulu le dire. Bien des missionnaires sont de cet avis, surtout ceux qui ont compris l'état de culture spirituelle de leurs Noirs.

Quant à la définition du terme « devin, devineresse », la meilleure nous paraît être celle que nous trouvons dans le Grand Larousse : « Personne qui découvre les choses cachées et prédit l'avenir, syn. : devin, prophète. — Le devin découvre ou annonce ce qui est caché, soit dans l'avenir, soit dans le passé ou dans le présent. Le prophète annonce seulement l'avenir. Outre cela le caractère du prophète est sacré ; il tient de la Divinité sa puissance de connaître l'avenir. Le devin ne doit cette puissance qu'à un art magique, ou même quelquefois à sa perspicacité. Ce n'est qu'en parlant de païens qu'on peut attacher un caractère religieux à la personne du devin. »

Objective à peu de choses près, cette définition indique un fait important, c'est que le devin ne doit cette puissance qu'à un art

magique, ou même quelquefois à sa perspicacité. Nous dirions volontiers que les deux facteurs jouent le plus souvent en collaboration. Ce qui est important, c'est de constater que la divination est réputée du domaine de la magie et qu'elle en est un chapitre important.

La Magie, à son tour, se définit de façons diverses. Voici la version la plus habituelle : « Art par lequel on prétend produire, au moyen de pratiques le plus souvent bizarres, des effets contraires aux lois naturelles. La *Magie noire*, ou magie proprement dite, dans laquelle certaines personnes ont la prétention de produire des effets surnaturels, par l'intervention des esprits et surtout des démons. La *Magie blanche* ou naturelle, par contre, produit des effets merveilleux en apparence, mais qui, en réalité, ne sont dus qu'à des causes naturelles (prestidigitation, escamoteurs, illusionnistes). »

Au point de vue scientifique, la magie blanche comprise ainsi n'est qu'une pseudomagie et certains auteurs (p. ex. H. JUNOD) appellent *magie blanche* la magie protectrice et la *magie noire*, la magie agressive. FRAZER, qui est l'auteur de cette classification, en ajoute une troisième qu'il intitule la *maîtrise magique de l'atmosphère* (c'est le chapitre des faiseurs de pluie).

La divination participe en somme aussi bien de la magie protectrice que de l'agressive et la distinction est souvent difficile !

C'est encore au témoignage de H. JUNOD que nous en appellerons pour ce qui touche la religion. Cet auteur traite séparément les trois chapitres : Religion, Magie et Science ; mais il a soin d'ajouter que ces divers éléments sont enchevêtrés dans la pratique à un tel point que la religion est fortement teintée de magie. D'autre part, la magie se combine souvent avec des éléments religieux et le vrai domaine de la science est envahi de tous côtés par des conceptions d'un caractère magique. « On s'en rendra compte, dit-il, par l'étude des quatre sujets que j'inclus dans ce chapitre sur la magie : art médical, possessions, sorcellerie et divination... La confusion de ces trois domaines dans l'esprit des indigènes explique aussi le caractère complexe des individus qui pratiquent l'art médical ou magique. Le *médecin* indigène (nanga) est loin d'être uniquement un homme de science ; il tient plus ou moins de la nature du magicien et invoque aussi les ancêtres qui lui ont transmis les charmes. Le *magicien* (mungoma) est parfois une sorte de prêtre, par exemple lorsqu'il se met à exorciser les esprits des possédés. Le *devin* (wabula), dont l'art est entièrement basé sur des conceptions magiques, prie occasionnellement ses dieux ancêtres pour qu'ils l'aident dans la consultation des osselets qu'il a reçus d'eux. »

Quant au *sorcier*, être malfaisant et antisocial, tel que ceux que nos ancêtres ont persécutés jusqu'à une époque récente, il existe aussi chez les Noirs, et cela en diverses variétés pour lesquelles ils ont des noms précis. Ils n'ont rien de commun avec les représentants des trois carrières libérales susmentionnées, et c'est un des devoirs les plus importants des devins que de les dévoiler pour les livrer au châtement qu'ils méritent aux yeux de leur peuple.

Les devins, quels noms qu'ils portent dans les diverses tribus, forment donc un groupe spécial de gens considérés parmi leur peuple et qui ont besoin, avant de pouvoir pratiquer leur profession, de suivre une initiation plus ou moins longue selon la technique qu'ils ont choisie. Il en est de plus ou moins réputés et, comme dans les pays civilisés, on va parfois consulter une autorité qui habite fort loin !

Chez les *Tyivokwe*, le devin s'appelle « tahi » ; il est le plus important des hommes du village et parfois il cumule même la charge d'un « tyembokwa » qui est celui qui dévoile plus spécialement les sorciers, c.-à-d. : les « nganga » ou « mangeurs d'âmes ». Tandis que le « tahi » se sert du panier divinatoire, le second utilise un bâton-fétiche, la hache ou encore la queue d'antilope.

Les *Ovimbundu*, de même que les *Nganguélas* et les *Nyembas*, semblent ne posséder qu'un seul terme pour devin : « ocimbanda » ou « tyimbanda » ; mais ils distinguent plusieurs spécialistes parmi eux, selon la méthode employée et le genre de cas faisant le sujet de la consultation. Ainsi chez les *Nganguélas* et les *Nyembas* trois instruments sont en usage : 1^o *Tyimpa tya zimpelo* (panier divinatoire) ; 2^o *Tyimpa tya mukusi* (grelot) ; 3^o *Tyimpa tya malungu* (cloche). Le nom du devin au panier est « mukwa tyimpa ». Chez les *Nyanekas* du Sud-Ouest, la classe des devins dont les membres sont très spécialisés, s'appelle les « ovi-tapi » (sing. omu-tapi). On ne distingue pas moins de six méthodes de divination. Les « ovi-tali » observent les actes et les entrailles des animaux. Les « ova-loti » expliquent les songes. Les « ova-puli » devinent en jettant une poignée de cendres dans unealebasse remplie d'eau. Les « ova-ya-buli » se servent d'une queue de gnou, tandis que les « fim-buli » se frottent les mains pour les flairer. Enfin les « miramira » devinent en se livrant à des danses.

La hache.

Un nomade tyivokwe nous a présenté un jour sur les bords du Cunène une hache d'un type tout à fait spécial qui provenait certainement du Nord-Est de l'Angola. Dès que nous lui eûmes tendu

le billet demandé, il disparut aussi rapidement qu'il était venu, aussi fut-il impossible de demander la moindre explication ! Cette pièce est sculptée avec soin, la lame de fer est d'une silhouette élégante et le manche est clouté d'un nombre inusité de clous jaunes. Ce ne peut être qu'une hache de cérémonie et sa belle patine indique un long emploi. M. ED. BERGER, missionnaire, nous en a rapporté de la Rhodésie du Nord un autre exemplaire d'un type semblable qui se trouvait entre les mains de trois devins en train de rechercher un sorcier, c'est-à-dire : un mangeur d'âme. La méthode consiste à planter le manche de la hache dans le sable, debout et en équilibre. Au son de la musique, les devins dansent autour de la hache qui, au bout d'un certain temps, tombe en laissant sur le sable diverses empreintes dont on tire des conclusions, de même que de la direction de la chute.

CAPELLO et IVENS (1879) reproduisent une hache semblable provenant du Nord-Est de l'Angola et qui présente les mêmes détails sculptés. M. BERGER nous a rapporté une autre hache de la même région, celle-ci de forme nettement « barotsé », se distinguant cependant de la hache de travail par un fer portant des pointes latérales ornementales. Cette hache servait aux mêmes usages que les précédentes.

Au reste, la hache fait partie généralement de l'équipement du magicien ou du devin. Ils l'utilisent pour les sacrifices ou pour les danses.

Le pendule.

Le pendule dont nous parlons ici a été découvert par M. ED. BERGER dans la Rhodésie du Nord et si nous le signalons malgré qu'il dépasse les frontières que nous nous sommes assignées, c'est qu'à notre connaissance il n'a pas encore été décrit.

Il se compose d'un manche, simple baguette de 27 cm., prolongée par une cordelette de fibres végétales de 35 cm., au bout de laquelle est suspendue une sorte de corne conique en bois, de 10 cm. Elle est attachée par le gros bout, la pointe restant libre. Le gros bout est garni de cire noire ornée de perles blanches et de quatre petits fruits rouges. Au dire de son propriétaire, l'intérieur de la corne contient des charmes et parmi ceux-ci des vestiges de sa belle-mère. On se sert de ce pendule à la manière de ceux de nos radiesthésistes et l'on interprète les mouvements de la corne.

Il serait intéressant de savoir si cette méthode du pendule est une invention des Noirs, ou si par hasard elle a été imitée d'un disciple du pendule européen.

Tyimpa tya mukusi,

méthode de divination au moyen d'un fruit creux et d'une courroie, chez les Nganguela et les Nyemba.

L'instrument dont se servent les devins nganguela et nyemba consiste en une coque de fruit d'ure, la même que celle dont ils confectionnent les hochets qui accompagnent les corbeilles de devins. L'exemplaire que nous possédons et qui nous fut vendu par un ancien devin nyemba à Katyila, mesure 4 cm. de diamètre. Cette sphère est traversée dans son axe naturel par une tige de bois à section ronde de 8 mm. de diamètre. Cette tige est forcée dans les deux trous et arasée à la surface externe. Dans le sens opposé aux poles, c.-à-d. sur l'équateur, se trouvent deux trous opposés et qui étaient primitivement ronds, mais auxquels l'usage a donné l'aspect d'une entrée de serrure. Une courroie traverse ces deux trous en passant autour de la tige centrale. Cette courroie mesure 45 cm. et l'une de ses extrémités est fendue longitudinalement sur un espace de 4,5 cm., formant une sorte de grande boutonnière.

L'explication que nous en a donnée le propriétaire avec une démonstration n'était malheureusement pas suffisante faute d'un interprète dans le moment même, aussi sommes-nous reconnaissant au R. P. BOURQUI pour son explication précise qui corrobore nos observations. Une extrémité de la courroie, celle de la boutonnière, est fixée et retenue par le gros orteil du pied droit, et l'autre par la main gauche. Le devin, ou la devineresse, pose des questions et essaye de faire glisser la boule le long de la courroie : s'il *veut* une réponse affirmative, il tend la courroie et la boule n'a alors aucune difficulté à faire le va et vient ; s'il veut une réponse négative, il imprime à la courroie, en poussant la boule en dehors de la perpendiculaire, une sorte d'angle qui rend difficile la descente de la boule : c'est soi-disant le tyimpa qui *ne veut pas*.

L'exemplaire que nous avons rapporté de notre expédition porte au catalogue le N° III. C. 5963. Nous avons essayé de le faire agir et nous nous sommes rendu compte combien son maniement est capricieux. Il n'est donc pas dans notre idée de suspecter la bonne foi de nos devins, comme l'explication ci-dessus pourrait le faire croire. Je pense bien plutôt qu'il en est comme pour d'autres méthodes du même genre (baguette, pendule, etc.) : Des mouvements involontaires imperceptibles du pied et de la main peuvent faire descendre la boule le long de cette courroie. La supercherie, bien entendu, n'est pas exclue dans certains cas !

Les cloches.

Aussi bien le R. P. BUNEL que le R. P. BOURQUI, de la Mission catholique de Cubango (Vila da Ponte), nous ont parlé de cette méthode de divination au moyen de cloches. Nous n'avons pas eu l'occasion de l'étudier sur place et nous ne pouvons donner aucun renseignement précis à son sujet. L'instrument s'appelle « tyimpa tya malungu ». Apparemment il s'agit de cloches en fer, sans battant, que l'on frappe au moyen d'un bâton.

Le panier de devin.

Aussi bien chez les Nganguélas que chez les Nyembas, leurs voisins, les devins se servent pour exercer leur art du panier divinatoire. Il se nomme « tyimpa tya zimpelo » chez les premiers et « tyimpa tya ngombo » chez les seconds. Tous deux sont identiques et tous les exemples de paniers de ces peuples que nous avons eu l'occasion d'examiner sont simples et le nombre des objets qu'ils contiennent est petit, relativement à ceux qu'emploient les Mbundus et surtout les Tyivokwe. Nous réservons donc l'étude des paniers de ces derniers pour la fin, les exemples les plus simples se prêtant mieux à en faire comprendre l'usage.

Débutons par la description d'une consultation ; car on consulte le devin, « mukwa tyimpa », sur son cas : maladie, accident, voyage, mort, etc... Une fois renseigné, on ira trouver tel ou tel médecin, « tyimpanda », pour se faire soigner. Le devin s'assied sur une natte, les jambes écartées ; il étend devant lui une peau de rongeur et il y pose le panier qui est recouvert de trois autres peaux d'espèces différentes. Après avoir prononcé quelques paroles cabalistiques, il découvre le panier et le prend des deux mains. Il lui imprime des secousses répétées en évitant qu'aucun des objets qu'il contient ne tombe à terre. Attentivement il étudie les objets qui apparaissent à la surface, note leur position propre et celle par rapport à ceux qui l'entourent. Il en tire peu à peu la conclusion et communique au client la réponse que celui-ci attend avec anxiété. Le prix de cette consultation, débattu à l'avance, a été apporté dès avant que commence la cérémonie.

L'un de nos missionnaires demandait un jour l'explication de ses « zimpelo » à un devin et celui-ci de lui répondre : « Mais, ne vois-tu pas ce qu'ils signifient ? » — Comme c'est le cas pour d'autres régions (au Moçambique et au Transvaal, p. ex.), la signification des objets ou d'une partie de ceux-ci est connue du public et dès lors le client peut suivre plus ou moins la consultation. On peut se demander dès lors pourquoi chacun ne pourrait pas se fabri-

quer pareil panier et le consulter lui-même, comme le font chez nous tant de gens avec un jeu de cartes ?

Cela montre justement que tout le monde est persuadé de l'inefficacité d'un jeu fait par un profane qui est dépourvu du fluide et de la puissance magique personnelle du devin et de son jeu, acquis par une initiation et une consécration.

Pour être devin, il faut, en effet, être initié par un maître et le panier lui-même reçoit une consécration qui nécessite un sacrifice plus ou moins important. Nous verrons plus loin que ce sacrifice est beaucoup plus important, puisqu'il s'agit d'un sacrifice humain, chez les Tyivokwe. Chez les Nganguélas et les Nyembas dont nous nous occupons en ce moment, l'initiateur, qui est en général un vieux devin, tue une chèvre et ensuite un coq le matin de l'initiation. Le panier et l'élève sont frottés avec le « vuhati » (matières alimentaires qui se trouvent dans l'estomac de la chèvre). Après cette opération, le devin est initié dans son art et à la signification de chaque objet contenu dans le panier.

Le devin garde jalousement son « tyimpa », les « zimpelo » sont précieux, car ils sont en partie des objets anciens transmis par les ancêtres avec la science divinatoire. Même les habitants du village où habite le devin tiennent à ce trésor, car, disent-ils : « Kalunga ketu ! » C'est notre Bon-Dieu ! « Cela amène du monde, cela met de la vie dans l'endroit ! »

Panier de devin nganguéla (« tyimpa tya zimpelo ») du Cubango.
(Cat. III. C. 6279.) (Pl. X.)

Ce panier a été récolté à notre intention par le R. P. BUNEL de la Mission catholique du Cubango (Vila da Ponte) qui a noté avec soin tous les renseignements qu'il a pu obtenir sur place.

Le récipient, d'un diamètre de 18 cm. et d'une hauteur de 6,5 cm., est constitué par un fond de calebasse en forme de soucoupe percé de trous servant d'amorce à un bord en vannerie légèrement évasé. Le bord supérieur et le bord inférieur de la vannerie est constitué par un bourrelet soigneusement tressé. Une cassure de la calebasse est raccommodée par un tressage habilement exécuté. Le fond extérieur de la calebasse est orné de 14 petites croix marquées au feu. Ce panier, très propre, est sans enduit spécial et présente une patine naturelle claire.

Le contenu se compose de 24 objets indiquant les causes de maladies ou de la mort, du bonheur ou du malheur. Au repos ils sont couverts au moyen de trois peaux des trois animaux suivants : 1^o « Kangamba » = zorille (*Ictonyx striatus* Roberts) ; 2^o « Kan-

kombo » (?) ; 3^o « Kantyanana » = mangouste (*Pæcilogale albinochucha* Gray).

Le devin, nous l'avons vu, étend par terre une peau sur laquelle il s'assied. Après avoir enlevé les trois peaux qui le recouvrent, il fait « danser » le panier. L'objet qui vient à la surface donne la réponse à la question du client. D'autre part nous avons vu que la consécration de ce panier demande le sacrifice d'une chèvre et d'un coq, ceux-ci faisant les frais de la cérémonie d'initiation.

Voici la signification des principales pièces de ce panier. Leurs noms dans la langue du pays ne nous ont malheureusement pas été donnés.

N^o 1. *Petite corne de mbambi* (antilope de petite taille). L'ouverture de la corne signifie que la maladie ou la mort sur lesquelles on interroge le devin proviennent de rapports ou de cancans.

N^o 2. *Un ongle de nzimbo* (oryctérope) signifie la houe du médecin qui ira procurer des remèdes pour le malade en question. Le consultant n'a donc qu'à faire appeler un médecin.

N^o 3. *La statuette féminine* représente le « mukulu » (mâne ou esprit d'un défunt) qui fait souffrir le malade ou a provoqué la mort. Il faut l'apaiser par des sacrifices ou des libations.

N^o 4. *La statuette d'un « kanganzi »* (masque) représente un fétiche que les sorciers auraient la propriété d'envoyer soit à la rencontre soit dans la maison d'un individu qu'ils font tuer par des moyens magiques. Ce fétiche s'appelle « tyilulu ». Il aurait la propriété de se rendre lui-même à l'endroit voulu par le sorcier. L'individu désigné par le sorcier dès qu'il aura passé par-dessus le fétiche, sera pris de douleurs subites aux jambes qui dans la journée gagneront le cœur et provoqueront une mort presque foudroyante. C'est donc un « tyilulu » qui est cause de la maladie en question. Si le sorcier est connu, on le priera d'arrêter l'effet du fétiche par ses incantations.

N^o 5. *L'ongle d'un aigle* signifie un « lihamba », maladie de petit enfant qu'on traitera par des danses et des pieux sculptés de différentes formes représentant tous des maladies spéciales aux enfants. Ces pieux sont plantés vers 9 heures du matin et peinturlurés de couleur rouge et noire. Ils représentent les esprits des rivières qui provoquent ces maladies et qui ne devront plus franchir le seuil de la maison où se trouve l'enfant malade.

N^o 6. *Cocon de chenille* « inamumungolo » représente la maison où on aurait contracté la mort ou la maladie. Il suffit de se rappeler les visites qu'on a faites pour connaître l'individu dans la maison duquel on aurait trouvé la maladie ou qui vous aurait empoisonné.

N° 7. *Morceau d'os recouvert de cire noire*. La maladie ou la mort proviennent d'un abcès qui serait venu après avoir mangé le miel d'une ruche empoisonnée.

N° 8. *Le croissant en fer* signifie que le malade empoisonné mourra, d'après la volonté du féticheur qui l'a empoisonné, à l'apparition de la nouvelle lune.

N° 9. *L'osselet de mbambi* signifie que la maladie ou la mort viennent de ce que l'on a mangé de la viande d'antilope.

N° 10. *Le morceau d'ivoire* signifie que les parures de la défunte ne l'ont pas empêchée ou ne l'empêcheront pas de mourir.

N° 11. *La griffe de tigre*. Comme le tigre avant de sauter sur sa proie gratte la terre de ses griffes — ainsi l'empoisonneur s'est vanté de se venger et de tuer le malade en question. Il s'est trahi par ses propres paroles.

N° 12. *Os de la patte de tortue*. C'est un objet de bonne augure « tyovoloji » ; le malade guérira, car la tortue, très fine, est rarement attrappée par les autres bêtes.

N° 13. *Griffe de serval* « tynuku ». Les chefs ont l'habitude de fixer une peau de serval à leur ceinture. Le serval est un animal qui n'attaque pas l'homme. De même le chef ne fera pas de mal à ses sujets. L'ongle de serval est donc un objet de bonne augure — le malade ne mourra pas de sa maladie — ou le chef pour lequel on devine aura un règne long et heureux.

N° 14. *Le fer représentant une balle*, indique que la maladie ou la mort ont été causées par la fièvre « ntuima ».

N° 15. *La corne de chèvre avec son couvercle*, c'est le poison auquel on s'est exposé par imprudence. La chèvre par ses bonds et ses courses folles est synonyme d'imprudence.

N° 16. *Les 2 morceaux de bois de « musalati »* indiquent que la maladie vient de ce qu'on a mangé des mets préparés par quelqu'un qui aurait eu des rapports sexuels. C'est ainsi qu'un homme dans ce cas ne devra jamais entrer dans la chambre d'un malade. Cette impureté provenant des rapports sexuels s'appelle « nganguela ». C'est probablement ce mot caractéristique qui est à l'origine du nom de la tribu « nganguela ».

N° 17. *Citrouille vide* « nyongi ». Les Nganguela se servent de la courge avec sa tige pour les clystères. Le malade est mort faute de clystère.

N° 18. *Citrouille pleine*, le propriétaire ayant juré « kusinga » que ceux qui mangeraient de ses citrouilles — la maladie est venue de ce qu'on a mangé de ses citrouilles malgré les imprécations proférées par le propriétaire. — Dans ces imprécations il dit : Que la foudre te frappe ! Que le serpent te morde ! Que le lion te mange !

N° 19. *Pointe de couteau à deux tranchants* « muele », couteau

des gens du Sud de l'Angola, des Vakuanyama. La mort ou la maladie viennent d'un coup de couteau reçu.

N° 20. *Aiguille porte-bonheur « tyovoloji »*. Dans son négoce on achètera de nombreuses étoffes, on sera heureux.

N° 21. *Boursoufflure de calebasse*. De même que la calebasse a produit ces boursoufflures, de même une simple parole peut produire la maladie et la mort.

N° 22. *Graine de coton enduite de cire noire*, représente la folie furieuse dont le propriétaire d'un objet volé a menacé ceux qui le voleraient.

N° 23. *Perle bleue ramassée sur un cadavre*, indique que le malade ne se relèvera pas de sa maladie, il mourra.

N° 24. *Grains de ricin dont on n'a pas tiré l'huile*, signifient que le malade, s'il ne meurt pas, ne sera plus bon à rien.

Cette liste nous donne un premier aperçu de la signification de ce genre d'objets et de leur symbolisme. Nous les comprendrons mieux encore grâce aux listes d'autres jeux plus complets ; mais nous ne voulons pas manquer dès maintenant de signaler la présence dans ce jeu de pièces provenant d'autres régions. Ainsi le N° 3, statuette de femme, nous semble bien être, ainsi que le N° 4, un apport du panier tyivokwe que nous étudierons plus loin. Le dernier qui est en réalité le « tyikusa » des Tyivokwe, c'est-à-dire la divinité ou l'esprit bienfaisant par excellence, est devenu ici un esprit malfaisant, un « kanganzi » ou un « tyilulu ». Ces deux pièces sont certainement l'œuvre d'un sculpteur tyivokwe.

Le panier de devin nyemba (« tyimpa tya ngombo »).

Nous avons recueilli à Katyila, capitale des Nyembas, un panier pour lequel nous avons noté sur place phonétiquement les explications concernant chaque pièce. Le récipient est une calebasse d'un diamètre de 16 cm. et d'une hauteur de 6,5 cm. Le bord est rentrant, continuant le profil extérieur du bol, surmonté de trois rangs d'une vannerie grossière, mais solide. Dans sa partie la plus large, le bol est entouré d'une ceinture tressée, simple ornement ou protection contre les chocs. La couleur est d'un beau noir rougeâtre, tandis que la vannerie est restée plus claire.

Un morceau de peau à poils bruns recouvre le panier et son contenu. Vingt pièces composent l'inventaire du contenu, objets fort divers dont nous allons donner les explications grâce aux lumières du R. P. BOURQUI.

Tout d'abord, deux ingrédients qui servent à préparer le panier avant chaque cérémonie de divination. C'est un morceau d'argile blanche ou de kaolin, « inpemba », puis une masse rouge, « in-

kula », poudre rouge tirée des branches sèches du « mukula » (en portugais : chora sangue = qui pleure du sang). Ces deux matières servent à frotter le bord du panier afin de faire venir les esprits. Quant aux pièces elles-mêmes, « zimpelo », celles qui jouent les rôles d'acteurs pendant la consultation, elles sont au nombre de vingt. En voici la liste avec leur nom en langue nyemba.

1° *Griffe de hibou* = « tyinkungulu ». (Ng. tyinkunkulu), hibou, chouette ; sous-entendu : tyala tya tynkungulu = griffe de hibou. Cette pièce dénoncera l'adultère, ou des rapports contre nature entre femmes, etc. (tyala tya ndumba = griffe de lion, signifiera une maladie d'enfant, un *lihamba*, plur. *mahamba*, maladie superstitieuse venant des « vakulu », mânes des morts, pour les femmes seulement mais retombant sur les bébés).

2° Figurine sculptée représentant la moitié inférieure d'un corps humain entouré d'un lien = « *vandyamba na ngeve* » = l'éléphant et l'hippopotame. Quand naissent des jumeaux, un garçon et une fille, on appelle le garçon Ndyamba et la fille Ngeve. — Applications diverses au gré du devin, pour remèdes à donner, etc. — Lorsque cette figure se montre les jambes en l'air, il faut entourer la personne malade d'un pagne.

3° « *Tyumbakano* » = morceau de piquant de porc-épic. Du verbe *kuumbakano ku ndumba* : ensorcellement ! On lui a jeté un sort pour qu'il soit mangé par le lion en forêt.

4° *Patte de lièvre* = « *ityalo* » (nyemba), « *kalumba* » (Ng.) ; ceux qui volent le maïs dans les « vipundo » (cases-abris dans les champs) sont censés avoir fait le sortilège du lièvre : *vumbanda vwa kalumba*, comme s'ils se changeaient en lièvres pour pouvoir mieux voler sans être pris. Il en est de même pour le vol de ruches d'abeilles.

5° *Os de zèbre* = « *ongolo* » (tyitsiha tya ngolo), favorise la chasse. Parfois c'est une petite corne de *mbambi*, sorte de petite antilope.

6° *Poupée* = « *tyilolo* », kuloloka = être faible, fatigué, amaigri, déperdi. Sert à deviner ce qui, ou celui qui, a donné la maladie.

7° *Patte d'aigle* = « *ngonga* », aigle qui est la terreur du petit gibier. Révèle la maladie *tyikenye*, hémorragie chez la femme enceinte.

8° *Fruit de palmier* = « *limumu* », « *muto* » = impureté légale (ali na muto = il, elle, a une impureté légale), il faut s'en faire relever par le médecin, *tyimbanda*.

9° *Mortier à farine* = « *tyini* ». Signifie femme qui pile.

10° Deux fèves noires à cupule orange = « *wanga* ». Signifie poison !

11° *Feuille de mica* = signifie larmes.

Lorsque ces trois derniers objets sortent ensemble, cela veut dire que le patient a été empoisonné.

12° *Dents réunies par de la cire*, indiquent la maladie *tyilepete*, c'est-à-dire : les dents tombent.

13° *Mâchoire de kapu* = « *lumbange lwa ka vakapu* » (petite antilope) ; personnifié avec le préfixe *va* des personnes, pour *zi-kapu*, car ici il s'agit d'agents ayant une influence sur les personnes. Dans les cas de femmes et d'enfants.

14° *Balle de fusil* = *tyikula*. Cette balle date de la guerre avec les Kwanyama. Venant à la surface, cette pièce indique que l'homme qui consulte ne doit pas aller à la guerre, il serait sûrement tué. Dans un autre sens, *tyikula* signifie impureté légale de la nubilité ; *kusaka tyikula* (*kusaka vikula*) = enlever cette impureté due aux premières règles de la jeune fille. — Chez les devins *nganguela*, la balle indique que la mort a été causée par la fièvre (trop de chaleur).

15° « *Vimeke* » (*zimeke*, Ng.), fruit de l'arbre *Mumeke* dont on tire de l'huile. La maladie révélée par ces objets s'appelle *kayendye* : règles trop abondantes, hémorrhagie.

16° « *Muvula* » = *grande fève rouge à bord noir*, indique la maladie appelée *Kampundya* (?).

17° « *Mutumbu* », pièce oblongue en cire noire dans laquelle sont enfoncées des fèves jaunes. Du verbe *tutumbuka*, arriver soudainement (une guerre, des voyageurs), d'où accouchement prématuré, difficile. *Intumba* = la première née, celle qui a débouché la première ; aussi nom de femme. *Mutumba wa ngonde* = marque, signe, avertissement « du mois » pour les femmes. (N. B. — Les Vanyemba sont forts pour tout ce qui touche aux misères éprouvées par les femmes.)

18° « *Vanganzi* » = « *vangandzi* » = *hommes masqués*, indiqués par la perle avec panache. (Les *vangandzi*, ou *tungandzi* des *Nganguélas*, sont la terreur des femmes, qui doivent croire que ce sont des bêtes de la forêt, elles doivent fuir à leur approche, car ils les battraient. Mais il s'agit plus probablement de *zingandzi*, poissons de la rivière, que les femmes ne doivent pas manger [poisson *ngandzi*].) *Mahamba*, plur. de *lihamba*, maladie superstitieuse, produite par la présence du poisson *ngandzi* venu de la rivière = *Lihamba lia ngandzi lya mu ndonga*. Une femme enceinte mangeant un de ces poissons éprouvera naturellement une indisposition qui peut être grave : l'avortement. — *Lihamba* est aussi une maladie du bébé (superstitieuse) qui se guérit par des danses.

19° « *Tyisingo* » ; cet objet consiste en un entrelac de brindilles végétales formant trois lobes. Le nom que nous donnons ici est

celui que donne H. BAUMANN (Lunda) pour les Tyivokwe. Il se retrouve dans trois de nos paniers et semble être ici un emprunt aux Tyivokwe. La signification est l'approche d'une maladie. Il s'agit aussi d'une amulette portée au bras (même source).

20° « *Tangua* », rodelle de cuir double à quatre caoris cousus en croix. Cette pièce dans les paniers tyivokwe est la plus importante et représente le soleil, elle est donc de bon augure. Nous ne connaissons cependant pas la signification nyemba.

L'énumération de ces pièces du jeu et de leur signification laisse voir une certaine incohérence et, s'il y a une préoccupation, c'est celle de révéler des maladies. Le R. P. BOURQUI, dont nous avons jusqu'ici suivi les indications, nous dit encore au sujet des questions posées : « On veut ordinairement savoir la raison de telle maladie, sa cause, ce qu'il y a à faire, qui l'a envoyée surtout ! De même pour une mort survenue ; qui l'a provoquée ? Lui a-t-on donné du « wanga », du poison ? — Ou bien, quelle est la cause de telle ou telle calamité publique ? — Pourquoi est-elle tombée sur le pays ? — Ou bien, qu'en est-il de tel disparu ? De tel grand voyage ? — Reviendra-t-il ? — Etc., etc.

Les trois expressions : visako, tyikula, muta, reviennent constamment dans l'existence des Noirs. Visako vinamuli = le sortilège l'a mangé (c.-à-d. : tué). — Kulisaka visako = enlever le mauvais sort. — Ali na visako = on l'a ensorcelé. — Muto = impureté légale provenant de diverses causes : des premières règles de la jeune fille pubère ; de l'attouchement d'une femme qui a son mois ; de l'attouchement d'un mort ou des pieux de sa case. — Celui qui a le « muto » doit sortir du chemin s'il rencontre une personne, pour ne pas contaminer le passant. Une femme dans ce cas tiendra à la main une petite corbeille, signe conventionnel du « muto ». — « Visisi » = maléfices dans une corne, qu'on plantera la nuit aux abords d'une case ou dans un champ. — « Kususuma » = enlever le maléfice du corps, par un tour de main du tyimbanda, du médecin.

Voici des paroles de guérisseur : « Tyisako tyiye ku Ndambi pa Kalunga ; wanga humbu ! — Zinkunku, humbu ! — Tyisongo humbu ! — Mukwa Wanga atse ! » (Que le mauvais sort aille chez Dieu ; le poison dehors ! — L'esprit dehors ! — Les imprécations dehors ! — La courbature dehors ! — Que l'individu au poison meure ! ») — Ces quelques phrases nous indiquent mieux que de longs discours le « climat » dans lequel vivent les Noirs et elles nous permettent de concevoir qu'au fond les moyens qu'ils emploient pour combattre les maux auxquels ils sont soumis sont parfaitement logiques et souvent fort bien imaginés. « De même que les Blancs lisent dans les livres, nos devins lisent et le passé et l'avenir. » (La tribu Vanyanéka, Mission Rohan-Chabot, 1938.)

Panier de devin tyivokwe (Coll. ED. BERGER, Rhodésie Nord ;
cat. III. C. 7371) (Pl. IX).

Dans les forêts de la plaine du Zambèse, en Rhodésie du Nord, habitent divers peuples dont une partie sont immigrés de la région Ouest, c.-à-d. : de la Lunda. On les nomme dans le pays les Ma-Wiko et il n'est pas rare de trouver sur des étiquettes de musées cette indication à titre de nom de tribu ! A vrai dire, ce nom indique « ceux de l'Ouest » et englobe des individus de tribus diverses. Cependant il en est qui appartiennent à ce peuple extrêmement industriel et artiste des Tyivokwe (Tyokwe, Batchok, etc.). Ils peuplent en réalité une partie de la Lunda angolaise et des régions circonvoisines. Sous forme de nomades, de petits groupes de ce peuple se trouvent un peu partout en Angola, où ils s'établissent pour deux ou trois ans dans une région et continuent ensuite leurs voyages.

M. ED. BERGER a eu la chance de trouver un de ces groupes en Rhodésie Nord et chez celui-ci un vieux devin qui lui a procuré un panier remarquable et des renseignements précieux. C'est ce panier que nous décrivons ci-après.

Le récipient est formé d'une demi-calebasse surmontée d'une bordure verticale de vannerie, formée, dans le bas, d'une bande en palissade, au-dessus de laquelle se trouvent quatre rangs de tressage en chevrons sur cercles de bois. La calebasse du fond présente des fentes habilement raccommodées. Le diamètre est de 22,5 cm., la hauteur mesure 9,5 cm. La patine, très belle, est d'un brun chaud. Une peau brune recouvre les pièces qui sont au nombre de 205. En réalité il y avait trois peaux de grandeur différente : la plus petite, noire, avec des rayes blanches, était une peau de « kangomba » dans la langue des Macibokwe (il s'agit d'une peau de zorille). La moyenne ressemblait à celle d'une petite antilope et se nommait « mukonda » ; son poil est d'un beige foncé. La plus grande, qui est celle qui est conservée, se nomme « tyitoto », ressemble à celle d'une loutre. Mon correspondant me dit encore que : « Le nombre de peaux est variable. Aucun sens magique ne leur est accordé, paraît-il. Elles servent seulement à protéger les figurines. Lorsque le devin est au travail, il étend ces peaux devant lui afin que les figurines qui tomberaient pendant la cérémonie, ne puissent toucher terre. Il se peut fort bien qu'au début ces peaux aient eu leur signification ; je le croirais volontiers, même si les devins semblent l'avoir oublié. Il faut éviter autant que possible aux figurines un contact avec la terre, royaume des morts. »

Le hochet « zwitangu » (H. BAUMANN : « tyivumina », « lusanga ») est celui qui est composé du fruit globuleux d'un palmier

et d'un manche de bois qui le traverse de part en part. La coque du fruit est percée de trous et contient de petites pierres ou des fèves. Il est entouré d'une collerette de poils provenant de la queue d'un bœuf sacrifié aux ancêtres. Le devin emploie cette sorte de hochets pendant la cérémonie pour rythmer les chants de l'assemblée. Ils servent aussi à exciter le devin lorsqu'il danse avant de « lire » dans son panier. Tous les devins l'utilisent, ceux qui devinent avec des hachettes ou des cornes, aussi bien que les vrais grands devins travaillant avec le panier d'osselets ou de figurines divinatoires.

« Quant aux objets contenus dans le panier, nous pouvons les classer artificiellement en catégories diverses, suivant leur provenance : figurines sculptées, ossements, becs d'oiseaux, fruits, objets de verre, pierres, métal, etc. ; mais cela ne nous avance en rien au point de vue de leur compréhension. Distinguons cependant deux groupes. Le premier sera celui des figurines ou objets dont la signification est connue de tout le monde, ou du moins de tous les devins qui ont reçu une initiation semblable. Le second groupe comprendra, par contre, les objets les plus divers dont la signification est personnelle au devin possesseur du panier. Il y a dans ce cas une idée de cause à effet, résultat d'une observation ou d'une interprétation personnelle. Exemple : Le devin rencontre un jour un caméléon creusant un trou par terre. Il porte enroulé dans sa queue un petit morceau de bois. Le fait est extraordinaire, car jamais les caméléons portent quelque chose. Le devin prend ce morceau de bois. Un ou deux jours après, quelqu'un meurt dans son village. Le caméléon doit donc y être pour quelque chose ! Lorsqu'il creusait le sol, c'est qu'il s'apprêtait à enterrer son morceau de bois. Dans le panier, ce morceau de bois deviendra symbole de mort » (ED. BERGER).

Dans beaucoup de cas, la partie est prise pour le tout, comme cela est général en magie. Souvent cette partie, ou ce détail, est caractéristique et laisse reconnaître facilement l'ensemble ; mais dans d'autres cas, il faut être averti pour savoir de quoi il s'agit. Ainsi nous trouvons fréquemment des sabots d'antilopes — dans le panier qui nous occupe il y en a une vingtaine — dont nous serions embarrassé de dire le nom, tandis que le devin tyivokwe saura à première vue en distinguer l'espèce. Il en va de même des becs d'oiseaux ou des dents de serpents ou encore des plaques osseuses de poissons ou de reptiles. Il y a enfin les petits paquets de médecines emballés dans des chiffons ou les petits fagots de simples que seul le devin peut connaître.

Les figurines sculptées, par contre, sont des images explicites dont le sens saute aux yeux, comme c'est le cas chez nous pour

les cartes à jouer. A force d'être recopiées, il en est qui ont même subi des simplifications telles qu'elles sont devenues de véritables symboles comme les lettres de nos alphabets ; nous en donnerons des exemples plus loin. La signification de ces pièces est constante, au dire du devin consulté par M. BERGER. Ce sens est précis, sans changement possible pour certaines pièces. Celle qui indique une femme, restera la femme. Par contre, d'autres figurines, tout en gardant leur spécificité, varieront dans une certaine mesure par rapport à leur entourage ; c.-à-d. : dans la mesure ou leur entourage fortuit, pendant le jeu, en influencera le sens. C'est là que le devin montrera sa sagacité et sa puissance d'interprétation. Ainsi, la figurine représentant le client ou la personne pour laquelle la consultation se fait, ne change pas de sens ; elle restera le patient, mais si elle vient à la surface du jeu « debout », ce sera bon signe, cela indique la santé. Si elle est couchée, cela indiquera la maladie et cette maladie sera plus ou moins grave suivant d'autres objets à proximité. Si elle arrive la tête en bas, malheur à elle, c'est la mort ou guère mieux ! Cela n'indiquera encore que la maladie ou la mort dans un sens général. Une fois ce résultat obtenu, il faudra rechercher plus loin. Que de nuances possibles entre les cas extrêmes, modifiés en bien ou en mal par cinquante ou cent autres pièces susceptibles d'influencer le jeu. Les combinaisons sont innombrables et mettent la mémoire du devin et son intelligence à forte épreuve.

Nous donnons ci-dessous la liste des principales pièces de ce panier. La planche IX reproduit quelques-unes des plus caractéristiques de ces figurines ; mais nous renvoyons aussi aux figures semblables trouvées dans nos paniers et qui sont reproduites sur les autres planches.

1^o *Disque de cuir avec caoris* (M. BERGER ne donne pas le nom de cette pièce ; JASPERT : « suku » = Dieu ; H. BAUMANN : « tu-pele », pièce principale du panier, qui fait partie d'une amulette à quatre personnages dont nous parlerons plus loin). Cette pièce doit figurer dans tout panier de devin, étant symbole de la vie et du bonheur. Il est toujours soigneusement découpé sur le front d'un bœuf sacrifié aux ancêtres. Dans le panier nyemba décrit plus haut, cette pièce figure sous le nom « tangua » = soleil. — Pl. I. 1-4.

2^o « *Mpwebo* » = femme. Même sans les seins, cette figure représente une femme. S'il arrive que cette pièce vienne se placer en avant du panier, elle indiquera, si elle est debout, qu'il y a possibilité de vie. Si les pieds sont en l'air, la mort est inévitable. Si elle est couchée, cela indique la maladie dans un sens général (E. BERGER). — Pl. IX. 3.

3^o « *Ndumba ya munu* » = fantôme. Lorsque cette figure vient

se placer sur une autre à l'avant du panier, elle indiquera que le maléfice est dû à un fantôme. Le bras droit est relevé et la main est à la hauteur de l'estomac, le bras gauche est pendant. — Pl. II. 1 et 2.

4^o « *Likisi* » = masque. Le client, qu'il s'en souvienne ou non, a rêvé d'un masque qui lui coupait la gorge. Son malheur vient de là ; la mort le guette. Cette figurine porte une main à la hauteur du menton. — Pl. II. 3.

5^o « *Nyamuso* » = vierge. Geste de la pleureuse qui lève les deux bras ; les deux mains tiennent la tête, signe de tristesse et d'angoisse. La consultante pleurera son fiancé. Les raies sur le bas-ventre sont des scarifications faites dans un but érotique. — Pl. VIII. — Pl. II. 6, 7 et 8.

6^o « *Kanenga* » = femme qui pleure. Même signification que la précédente sauf qu'il s'agira de son mari. Cette pièce est figurée tantôt avec l'enfant sur le dos, tantôt sans enfant. — Pl. II. 9 et 10, 12.

7^o « *Tyibenzi* » = penseur (?) (H. BAUMANN : « *kalamba* » = ancêtre). Avec le N^o 1, cette pièce est la plus précieuse du panier. Elle révèle la vie cachée des personnages importants. Pensée, force, jeunesse, voilà ce que représente le jeune homme assis et ce qu'il révèle aussi dans le panier. La coiffure en pain de sucre est celle des jeunes gens de ce peuple. « *Njombi* », autre nom dont nous ne connaissons pas la signification (ces renseignements nous sont donnés par M. ED. BERGER). — Nous trouvons fréquemment cette figure portée comme amulette, représentant soit une femme, soit un homme. C'est une des figures donnant lieu aux plus étranges stylisations et la répartition géographique en serait intéressante à établir. — Pl. IX. 2. — Pl. III. 1-11.

8^o « *Limphelo* » = coït. Cette figurine révèle l'adultère et dévoile les maladies vénériennes tout en indiquant la cause suivant la position par rapport à d'autres pièces. Elle prouve aussi l'infidélité de l'homme ou de la femme, cause des malheurs dont se plaignent les clients (E. BERGER). — La variété d'interprétations plastiques de cette figure est considérable, tantôt plus explicite, tantôt plus discrète, de sorte que sa lecture peut prêter à quelque confusion. Ainsi HAMBLY, parlant du jeu mbundu, dit : « Deux figures, mâle et femelle, chuchotent ensemble, indiquant que mari et femme forment le plan d'empoisonner quelqu'un. » — H. BAUMANN : « *Yokoi* » (« *pwo ni lunga* ») = coït ; indique que le demandeur peut s'attendre à un accroissement de sa famille, c.-à-d. : qu'il aura des enfants. (Près de la Lunda le même auteur a trouvé le nom de « *mbanda likunyi* ».) Nous avons inscrit le terme « *pwo ne lunga* », indiqué par les Tyivokwe rencontrés dans le Sud-Ouest

angolais. — Il s'agit dans ce cas aussi d'une amulette très répandue et populaire, charme de fécondité et de prospérité, c.-à-d. : le porte-bonheur par excellence ! — Pl. IX. 6. — Pl. IV. 1-12.

9^o « *Sitangu* » = miracle. Cette figurine représenterait une chose extraordinaire, miraculeuse, incompréhensible, surnaturelle. Dans le panier elle révélera donc une chose qui tient du miracle dans un sens bon ou mauvais (E. BERGER). — Cette pièce présente une variété de formes dont un des extrêmes est un double personnage enchevêtré de telle sorte que les bras de l'un forment les jambes de l'autre. Tantôt les deux figures regardent du même côté, comme celles de nos cartes à jouer ; tantôt elles sont tournées en sens contraire. L'autre extrême se compose d'un petit corps ovoïde central, avec, à chaque bout, une paire de jambes opposées et orientées en sens contraire. Parfois, sur chacune des faces est gravé un visage ! — Pl. IX. 5. — Pl. VII. 1-6.

10^o « *Kahati* » = médecine. Cette figurine représentant une double cuiller de bois, semble être construite sur le même principe que la pièce précédente. Cependant les renseignements contredisent cette dernière assertion et la ressemblance ne serait que fortuite ? Cet objet est une réduction d'un original qui se porte en guise de remède sous le bras et le fait d'être double aurait l'avantage qu'en se déplaçant il y aura toujours un des côtés du remède sur la peau. Outre que ce résultat pourrait être obtenu par d'autres moyens, nous ne connaissons pas d'exemplaire de l'original ni dans la littérature, ni dans les collections. D'autre part, ces deux derniers objets sont très souvent associés dans les amulettes que portent les femmes pour être fécondes. Quoiqu'il en soit, cette double cuiller serait un remède contre les rhumatismes et, dans le panier, elle révèle des affections rhumatismales. Suivant sa position par rapport à d'autres figurines, elle indique la plus ou moins longue durée du mal (E. BERGER). — Pl. VII. 8 et 9.

11^o « *Likutu* » = pénis. Tantôt représenté au naturel, ou figuré par un petit bâton à peine reconnaissable, cette pièce révèle les maladies vénériennes et certains effets de la syphilis chez les hommes, en particulier la perte du membre (E. BERGER). — (H. BAUMANN : « *lukutu* ».) — Pl. IV. 13.

12^o « *Lizimo* » = femme enceinte. Révèle des adultères et prédit les naissances futures (E. BERGER). — Pl. IX. 8. — Pl. VII. 11 et 12.

13^o « *Tyimpundu* » = décapité, signifie que l'homme disparu dont on demande des nouvelles, a été tué par des sorciers qui ont pris sa tête pour faire des médecines. — Pl. IX. 10. — Pl. V. 9, 10 et 11.

14^o « *Mikana* » = les quatre sur le chemin. Cette désignation

est de H. BAUMANN, qui donne la signification suivante : Le demandeur apprend qu'il doit chercher l'ensorceleur en dehors du village, au cours d'un long voyage. — Il semble que cette pièce existe en deux variantes dont l'une est celle que BAUMANN figure et dans laquelle les deux hommes du centre sont vus de face, tandis que les deux externes sont de profil ; il s'agit de quatre personnages causant à un carrefour de chemins. La variante que nous possédons en plusieurs exemplaires est composée de trois, quatre ou cinq personnages, tous de profil et dirigés du même côté et représentant une colonne de marche ou file de voyageurs, ou encore de porteurs. Dans certains paniers, cette figurine est représentée par une sorte de peigne à quatre dents grossièrement taillées. Il s'agit ici de l'extrême simplification, vrai hiéroglyphe, reconnaissable grâce à ce que nous possédons tous les échelons de cette évolution. — BAUMANN fait à ce sujet la même remarque. — Pl. V. 1-8.

15° « *Ngoma* » = grand tambour cylindrique. Il indique que le client doit avoir recours à un médecin qui le guérira en faisant battre le grand tambour, événement donnant souvent lieu à des réjouissances et des beuveries. Ces tambours servent aussi dans les cérémonies d'exorcismes des gens possédés par un esprit (E. BERGER). — Pl. IX. 12. — Pl. VIII. 14.

16° « *Mukupele* » = tambour royal, double. Même signification que le précédent, mais concerne des hauts personnages. Prévoit ou révèle les maladies des personnes de la cour et indique leur issue. — Pl. VIII. 13.

17° « *Tyini* » = mortier à piler la farine. Le client se guérira s'il se procure une certaine médecine appelée « bakoba » qui se prépare toujours à l'aide d'un mortier (E. BERGER). — Pl. VIII. 18.

18° « *Usuwa* » =alebasse en forme de bouteille. Si le client souffre et se sent poursuivi par l'infortune, c'est qu'il a négligé tel ou tel ancêtre. Il n'apaisera celui-ci qu'en lui offrant un sacrifice, généralement un bœuf, dûment arrosé. Fête en perspective au cours de laquelle la bière coulera des alebasses (E. BERGER). — Pl. VIII. 8.

19° « *Musawa* » = chevet (oreiller). Indique le sommeil ; la maladie est entrée pendant le sommeil. Inutile qu'il en cherche la cause dans la malveillance de son entourage ; il doit en accuser un mauvais esprit ou un fantôme. — Pl. VIII. 19 et 21.

20° « *Mbinga* » = sifflet de bois triangulaire (employé par les élèves d'un camp d'initiation). Le client doit chercher la cause de ses maux dans des entretiens par trop animés qu'il a eus peu de temps auparavant avec un groupe de personnes. Il a trop parlé ! — Pl. VIII. 17.

21° « *Kalialia* » = violon à trois cordes. Cet instrument est spécial aux Vatyivokwe et ressemble à un instrument des Indes. E. BERGER figure à côté de cette explication un arc musical qui est connu sous un autre nom. Il doit y avoir confusion. Voici la signification de cette pièce : Le client a été victime d'un sorcier qui lui a « lancé une médecine » (kunupa mulyani), c.-à-d. jeté un sort au cours d'une cérémonie au cours de laquelle ils employent justement de semblables instruments de musique donnant à la médecine le pouvoir d'agir à distance. Il devra songer à se faire exorciser (E. BERGER).

22° « (*Ngandu*) » ? = os de crocodile. Cette pièce a deux sens : elle indique d'abord ce que le crocodile signifie généralement chez tous les devins, c'est que telle personne est morte de mort naturelle et qu'elle n'a pas été victime d'un maléfice. — Ou bien, au contraire, elle indique par sa position, que la mort est causée par un sorcier qui s'est servi comme poison de la cervelle de ce reptile. C'est probablement pourquoi on se sert justement comme symbole de cet animal de l'os qui recouvre le cerveau plutôt que de n'importe quelle autre partie du corps (E. BERGER). — Un jeu de divination des Vandaos (Mozambique) est composé des mêmes écailles osseuses ! — D'autre part, les Tyokwe rencontrés au cours de notre voyage portaient fréquemment un crocodile en tatouage scarifié sur le ventre. — Nous trouvons également cet animal parmi les figurines sculptées. — Pl. VIII. 3.

23° *Pirogue*, sorte de navette en os. Cette pièce se trouve dans divers paniers. Elle est citée par HAMBLY pour les Ovimbundou. Elle semble avoir un sens dangereux, ce qui n'aurait rien d'étonnant pour un peuple terrien qui semble craindre l'eau ! La pirogue située derrière la pièce N° 7 (tyibenzi) annonce la mort inévitable, tandis que si elle se trouve devant elle, il reste une possibilité de salut ! — Pour HAMBLY, elle indique la noyade. — Pl. IX. 15.

Sur les 205 pièces du panier, nous ne pouvons donner l'explication que de 23 pièces : mais c'est là déjà un résultat qui complète celui d'autres auteurs, les corroborent ou indiquent des interprétations variées.

Une particularité des pièces de ce panier consiste dans le fait que, sauf les sculptures, elles sont toutes enrobées dans une sorte de pâte brune à l'aspect pustuleux qui en recouvre à peu près toute la surface, à les rendre méconnaissables. C'est là certainement voulu, protection magique des pièces elles-mêmes ou camouflage pour rendre les objets moins lisibles aux yeux des profanes.

Remarquons encore la qualité artistique des deux pièces, le « tyibenzi » et la femme portant le panier dans le dos au moyen du bandeau frontal. — Pl. IX. 2 et 4.

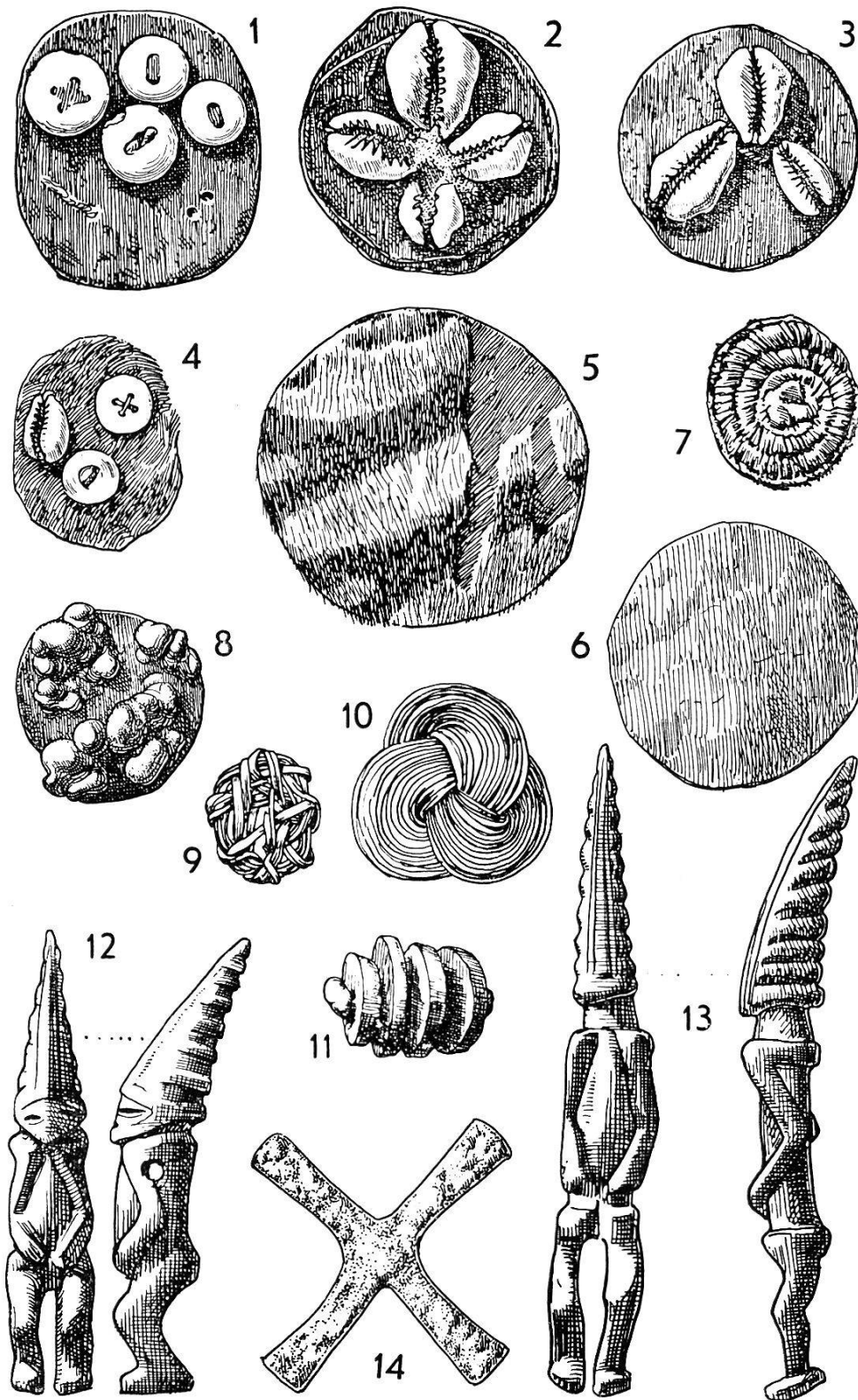


Planche I.

1 Disque de cuir portant 4 boutons de porcelaine cousus (deux autres sont tombés). (Cat. III c. 6710.) Diam. 5,2 cm. 2 Disque de cuir double portant 4 caoris cousus (du panier I). Diam. 5 cm. 3 Disque de cuir portant 3 caoris cousus. (Cat. III c. 6711). Diam. 4,8 cm. 4 Disque de cuir portant un caori et deux boutons cousus (du panier K.) (III c. 6283.) Diam. 4 cm. 5 Disque de cuir de Zèbre (du panier B). Diam. 6 cm. 6 Disque de cuir enduit de rouge (panier K/6283). Diam. 5 cm. 7 Omphale de panier, petit disque de 3 cm. (panier A). 8 Disque de calabasse à protubérances rugueuses. Diam. 3,8 cm. (Panier J). 9 Disque de fibres végétales enchevêtrées. Diam. 2,5 cm. (Panier E). 10 Tressage trilobé. Diam. 3,8 cm. (Panier A). 11 Objet formé de 4 disques de calabasse percés et enfilés à un bout de cordelette nouée aux deux bouts. Diam. des disques 2,4 cm. (Panier E). 12 Tyikusa, bois sculpté, percé d'un trou; a fait partie d'une amulette. (Cat. III c. 6251.) H. 9 cm. 13 Tyikusa, bois sculpté. Haut. 12,5 cm. (Cat. III c. 6253.) 14 «Croix du Katanga», figurant un lingot de cuivre. Découpé en métal blanc et enduit de cire

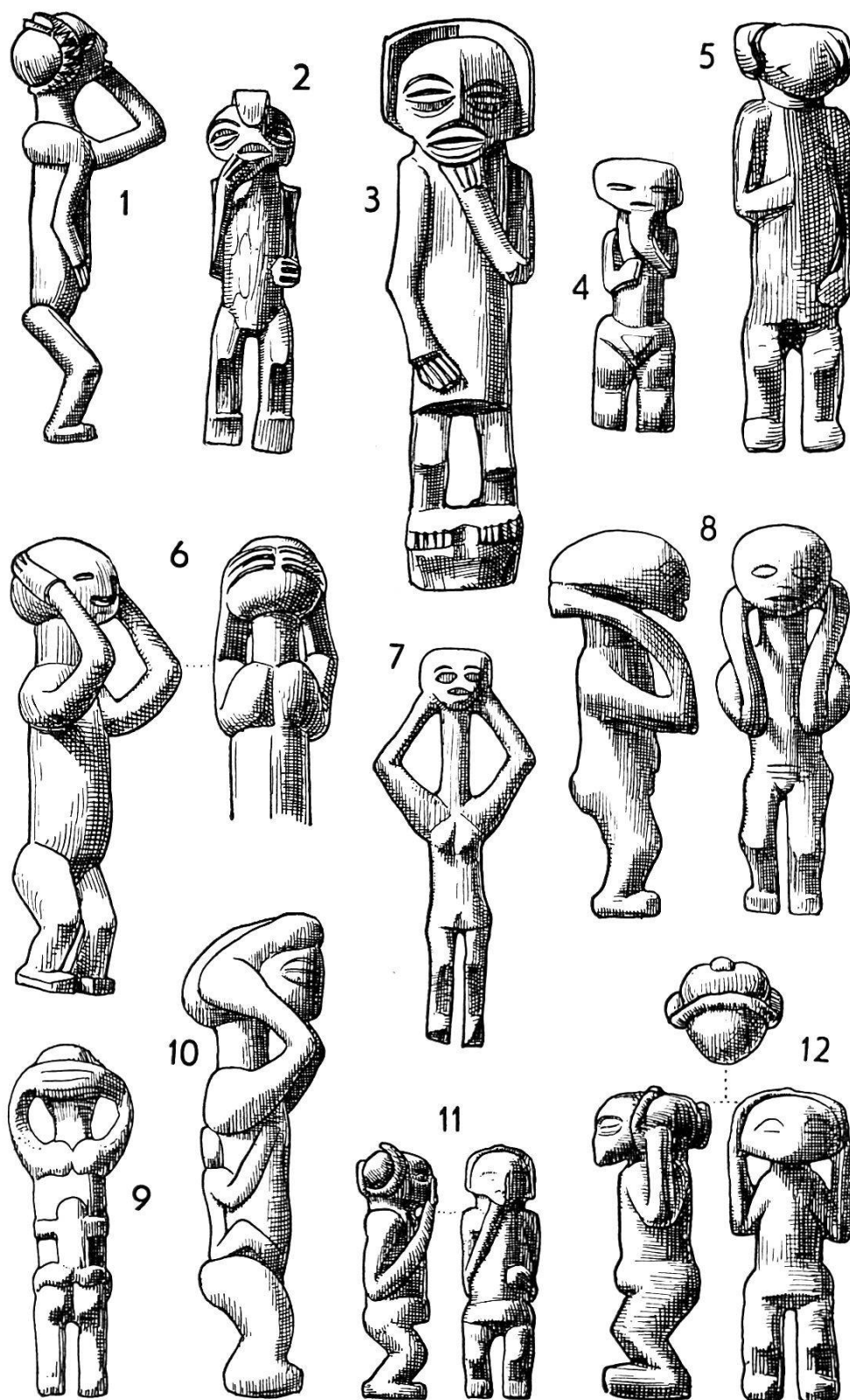


Planche II.

- 1 Figurine en bois sculpté, probablement un «likishi», ou masque, haut. 8,3 cm. (III c. 6236)
 2 Id. Masque, «likishi», haut. 7 cm. (III c. 6240). 3 Id. Masque, «likishi», haut. 11 cm. (III c. 6263). 4 Id. Masque, «likishi», haut. 5,3 cm. (III c. 6239). 5 Personnage, bois sculpté, haut. 8,3 cm. (III c. 6242). 6 Pleureuse, «kanenga», haut. 8,8 cm. (III c. 6243). 7 Pleureuse, «kanenga», haut. 7,6 cm. (III c. 6248). 8 Pleureuse, «kanenga», haut. 7,5 cm. (III c. 3904). 9 Pleureuse, «kanenga», avec son enfant dans le dos, haut. 7 cm. (III c. 6244). 10 Pleureuse, «kanenga», avec son enfant, haut. 9,5 cm. (III c. 6245). 11 Masque, «likishi», haut. 4,8 cm. (du panier D). 12 Pleureuse, «kanenga», haut. 6 cm. (du panier D).

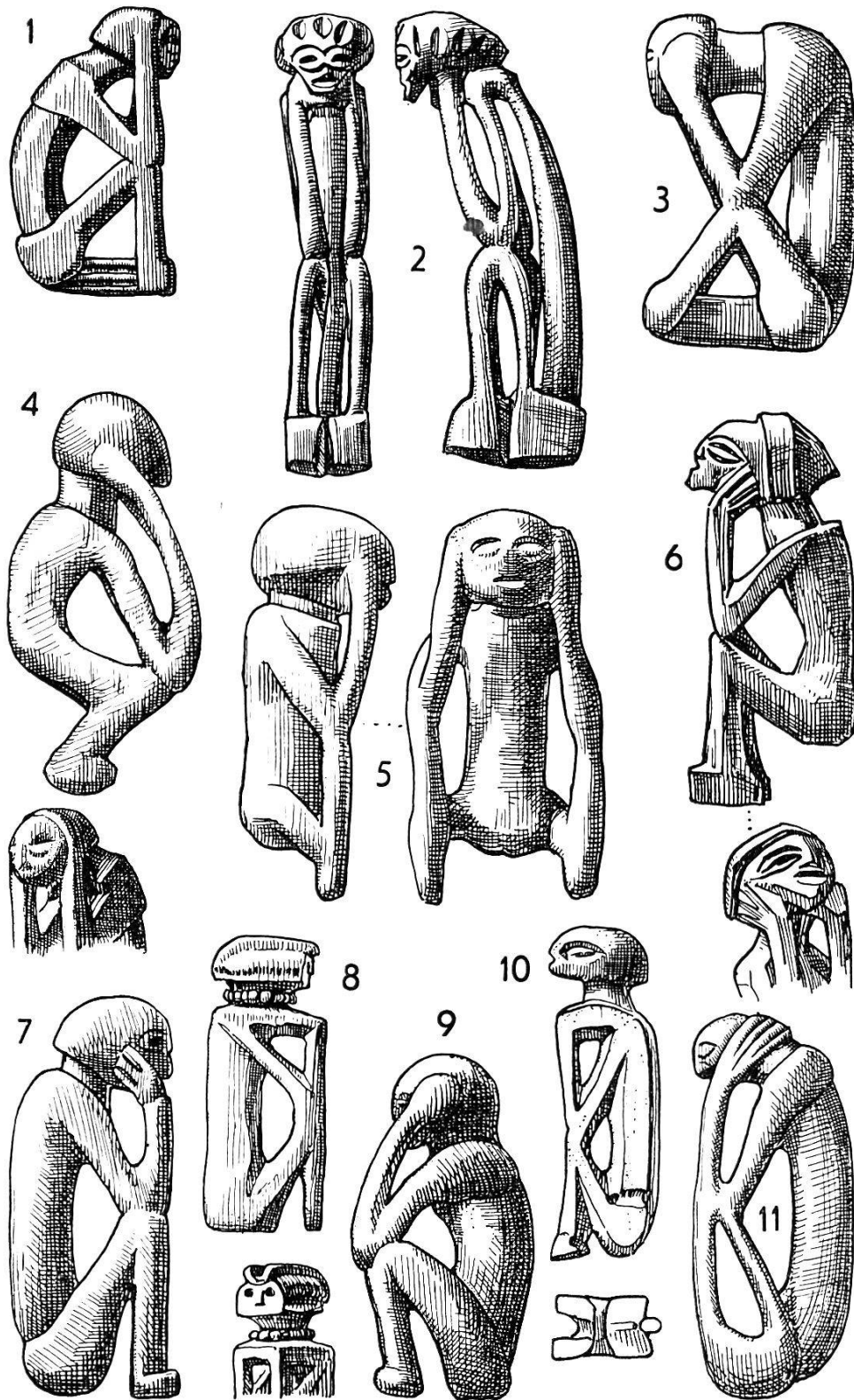


Planche III.

1 Personnage accroupi, III c. 6227 (1a détail). 2 Personnage accroupi, panier B. 3 Personnage accroupi, III c. 6233. 4 Personnage accroupi, III c. 6229. 5 Personnage accroupi, III c. 3902. 6 Personnage accroupi, III c. 6225 (détail). 7 Personnage accroupi, III c. 6232. 8 Personnage accroupi (femme), III c. 6235 (détail). 9 Personnage accroupi, fig. isolée. 10 Personnage accroupi, III c. 6226 (détail). 11 Personnage accroupi, III c. 6228.

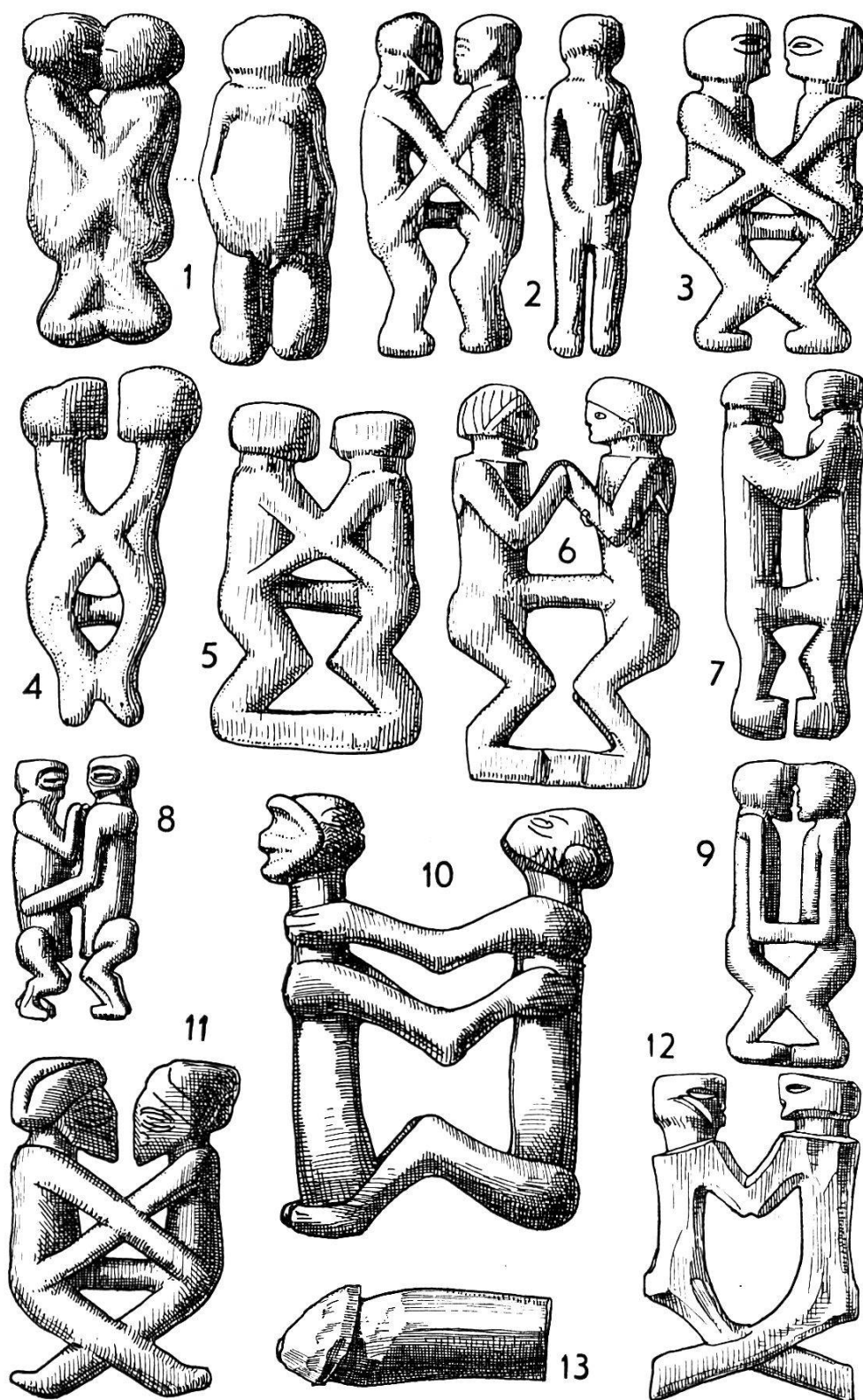


Planche IV.

1 Personnages enlacés, III c. 6297. 2 Personnages enlacés, III c. 6299. 3 Personnages enlacés, III c. 6292. 4 Personnages enlacés, III c. 6295. 5 Personnages enlacés, III c. 7402. 6 Personnages enlacés, III c. 6291. 7 Personnages enlacés, III c. 6296. 8 Personnages enlacés, Panier E. 9 Personnages enlacés, III c. 6300. 10 Personnages enlacés, homme et femme; à comparer avec la figure 11 dans: *L. Kiersmeier, Centres de style de la sculpture nègre africaine, vol. III, Congo Belge, représentant un appuie-tête baluba.* — III c. 6288. 11 Personnages enlacés, III c. 6294. 12 Personnages enlacés, III c. 6293. 13 Penis, III c. 6274.

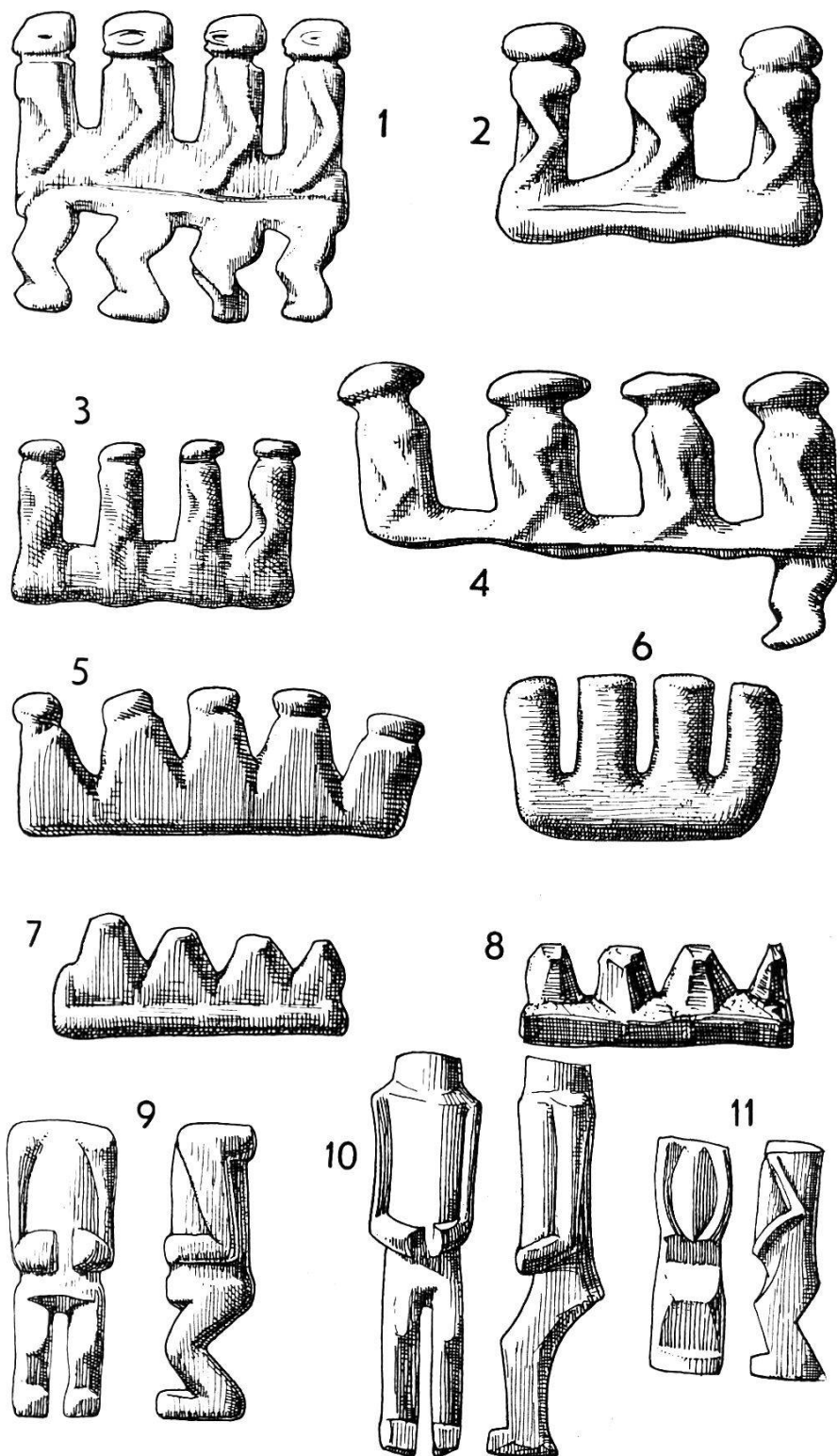


Planche V.

1 Colonne de marche, porteurs, 4 personnages. III c. 6220. 2 Colonne de marche, 3 personnages, jambes usées, III c. 6222. 3 Colonne de marche, 4 personnages sans jambes, III c. 6223. 4 Colonne de marche, 4 personnages, 3 ont perdu les jambes, III c. 6223. 5 Colonne de marche, très stylisée, ainsi que les suivantes, panier E. 6 Colonne de marche, III c. 6224. 7 Colonne de marche, panier D. 8 Colonne de marche, panier A. 9 Personnage à la tête coupée, panier D. 10 Personnage à la tête coupée, III c. 6269. 11 Personnage à la tête coupée, panier A.

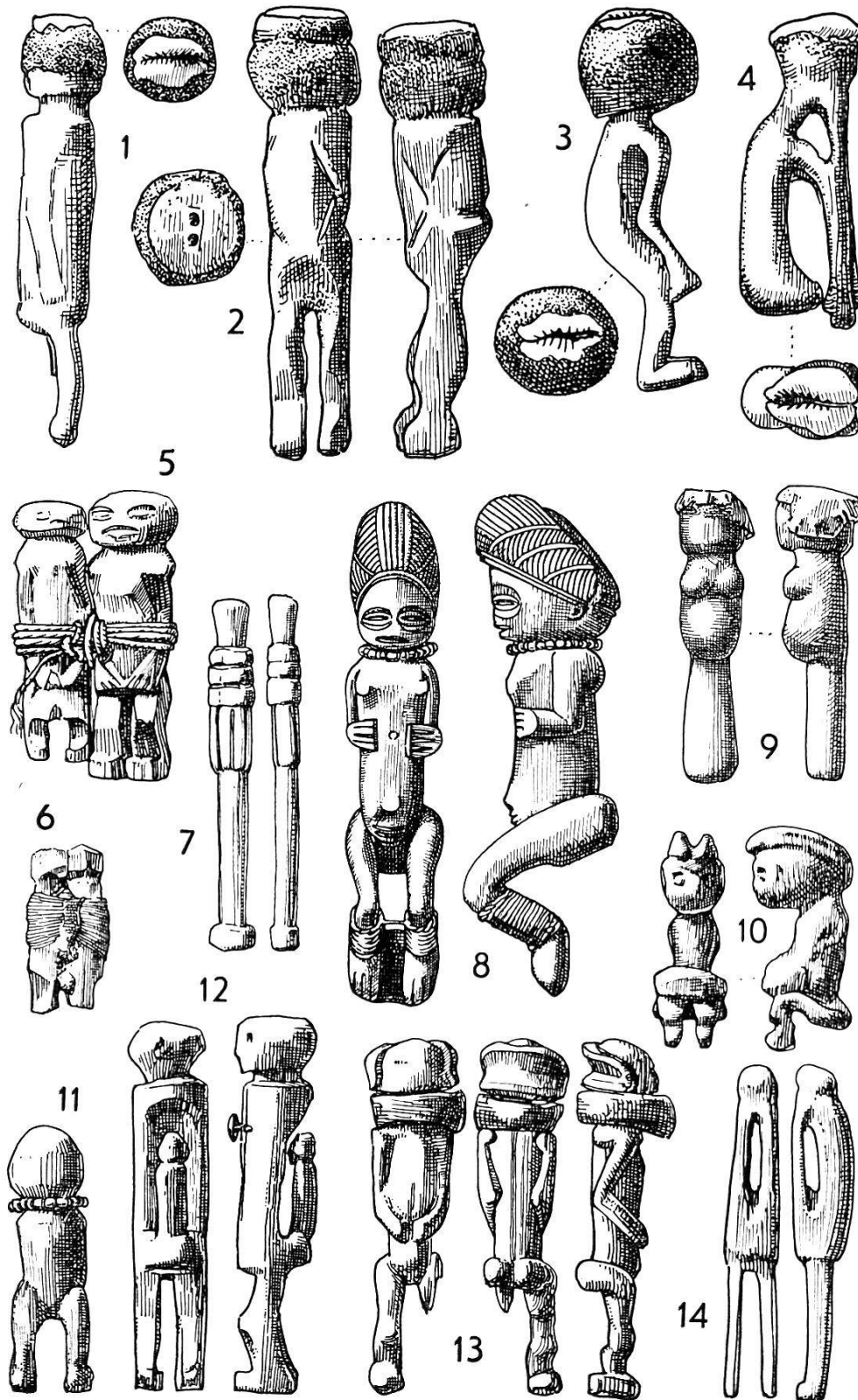


Planche VI.

1 Personnage avec caori sur la tête; panier F. 2 Personnage avec bouton blanc sur la tête; panier K. 3 Personnage avec caori sur la tête; panier K. 4 Personnage accroupi avec caori; panier K. 5 Deux personnages liés; panier B. 6 Deux personnages liés, très frustes; panier J. 7 Personnage ou momie?; panier J. 8 Femme, très finement sculptée, aux jambes liées par un fil de laiton. Elle figurait probablement au bout d'un bâton ou d'un manche (?); panier E. 9 Figurine de femme enceinte (?); panier K. 10 Femme accroupie; III c. 6275. 11 Petit personnage avec collier; panier E. 12 Femme portant son enfant dans le dos; panier H. 13 Femme à gros collier; panier D. 14 Personnage au geste de l'«accroupi» et jambes allongées; panier K.

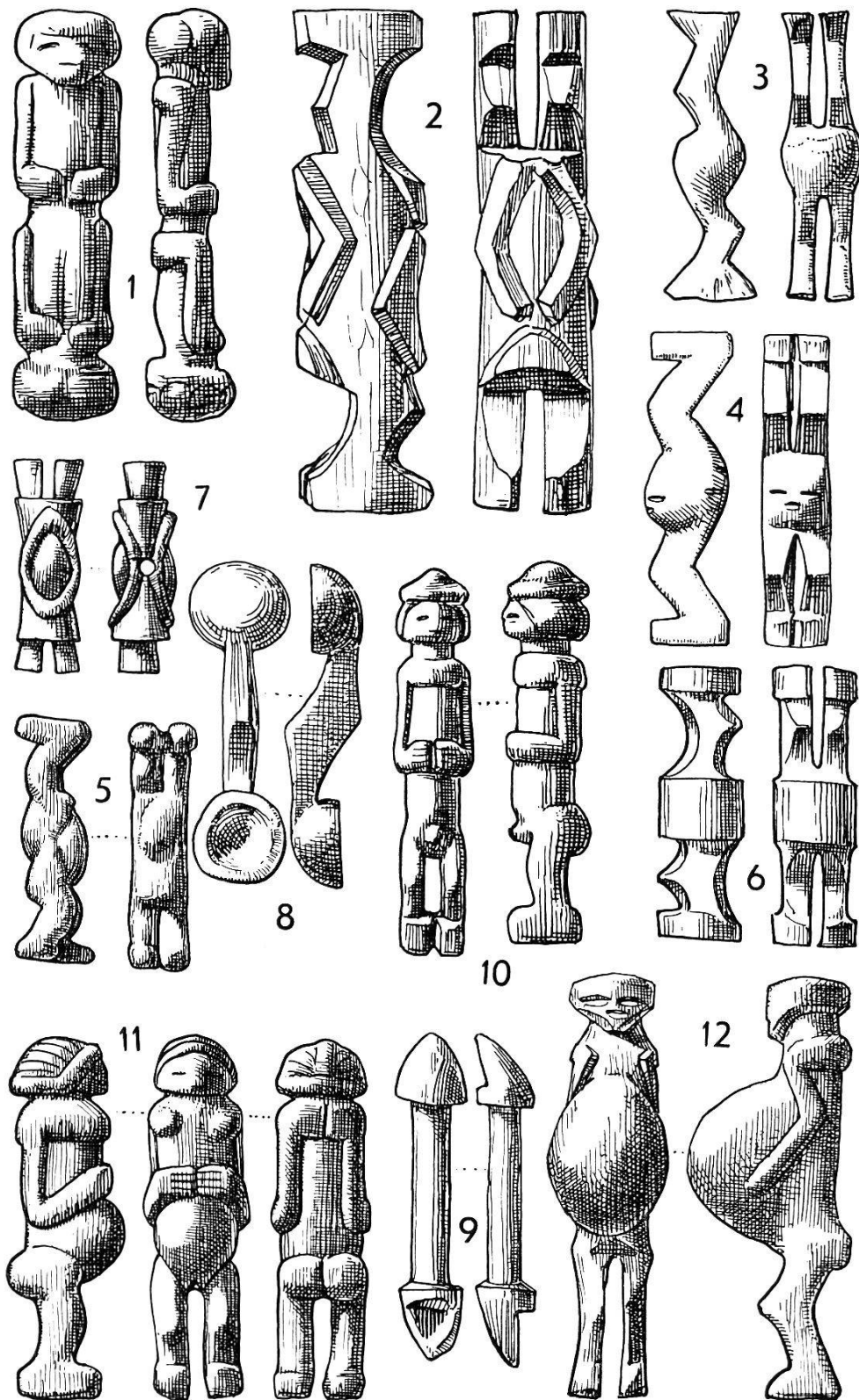


Planche VII.

1 Personnage double, les bras de l'un formant les jambes de l'autre; panier D. 2 Pièce que nous supposons dérivée de ce prototype et dont la simplification se poursuit au travers les Nos suivants. — Panier A. 3 Pièce réduite à un « ventre » et deux paires de jambes; III c. 6277. 4 Pièce où le « ventre » porte de chaque côté un visage; les jambes sont par erreur tournées du même côté; amulette, III c. 6217. 5 Pièce conforme à celles que l'on trouve le plus souvent. 6 Pièce semblable, taillée dans un cylindre de bois et présentant le caractère d'une technique de série; amulette, III c. 6216. 7 Pièce dans laquelle l'idée primitive est peu apparente, tout en conservant les éléments: bras, jambes, ventre; amulette, III c. 6206. 8 Cuiller double construite sur le même principe que les pièces précédentes; III c. 6278. 9 Cuiller; amulette, III c. 6216. 10 Personnage avec chapeau, panier E. 11 Femme enceinte; panier E. 12 Femme enceinte; III c. 6264.

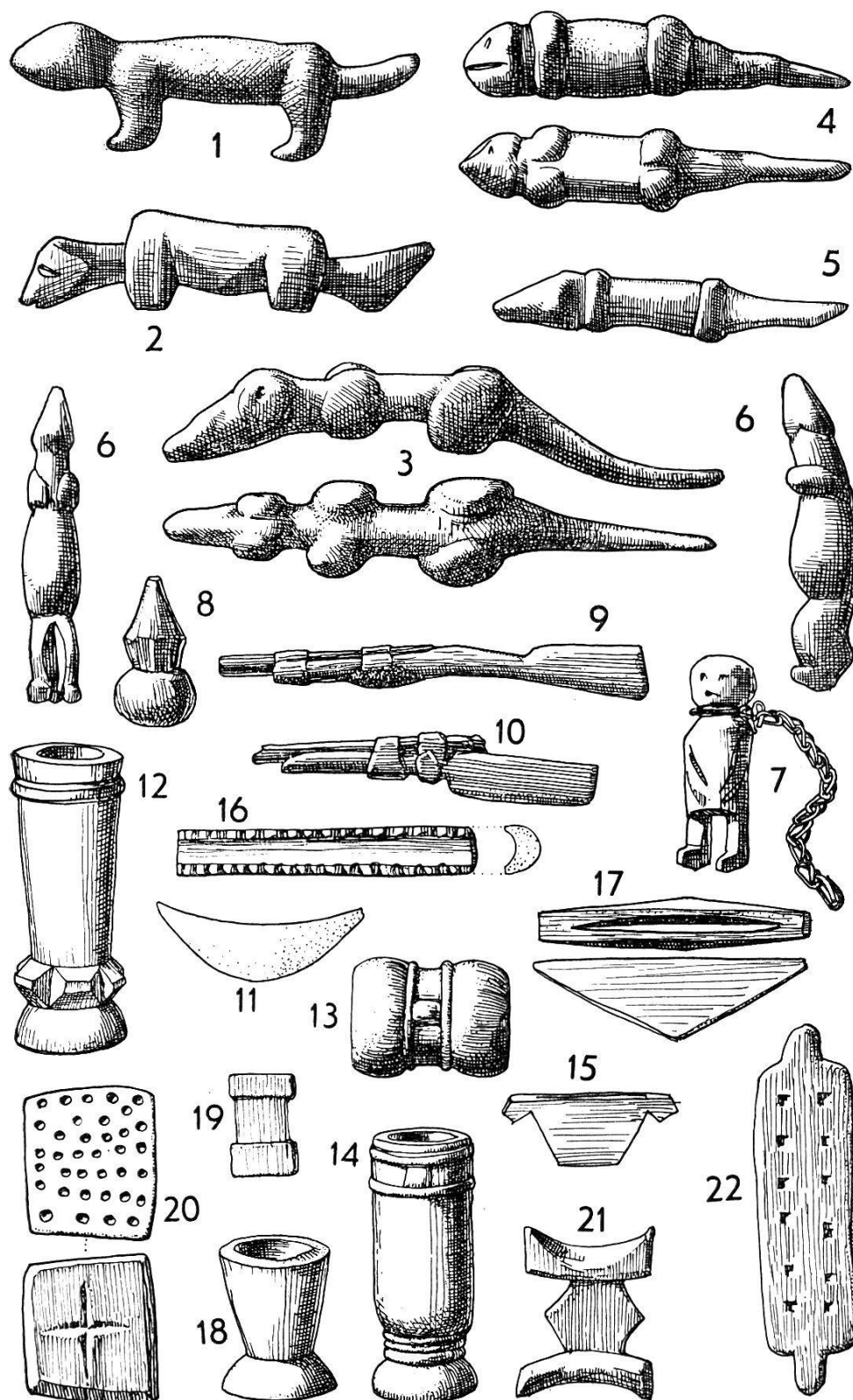


Planche VIII.

1 Animal (?); III c. 6261. 2 Animal (?); III c. 6262. 3 Crocodile; panier D. 4 Animal (?); 5 Crocodile; III c. 6260. 6 et 6a Animal, rattle?; panier E. 7 Personnage enchaîné; panier K. 8 Gourde, bois sculpté; panier A. 9 Fusil, bois et métal; III c. 6712. 10 Fusil, bois et métal; panier E. 11 Croissant (lune?), calebasse; panier C. 12 Mortier, bois sculpté; panier A. 13 Tambour royal, double; panier D. 14 Tambour, «Ngoma»; panier D. 15 Grand tambour; panier C. 16 Instrument de musique, nervure de feuille de palmier avec dents sculptées, sur lesquelles on frotte un bâton; panier C. 17 Sifflet dont se servent les jeunes gens dans les camps d'initiation. 18 Mortier, bois sculpté. 19 Petite pièce à section rectangulaire, probablement tabouret; panier C. 20 Petite pièce de calebasse représentant probablement un jeu; panier F. 21 Appuie-tête; panier A. 22 Jeu, sorte de tric-trac; panier F.

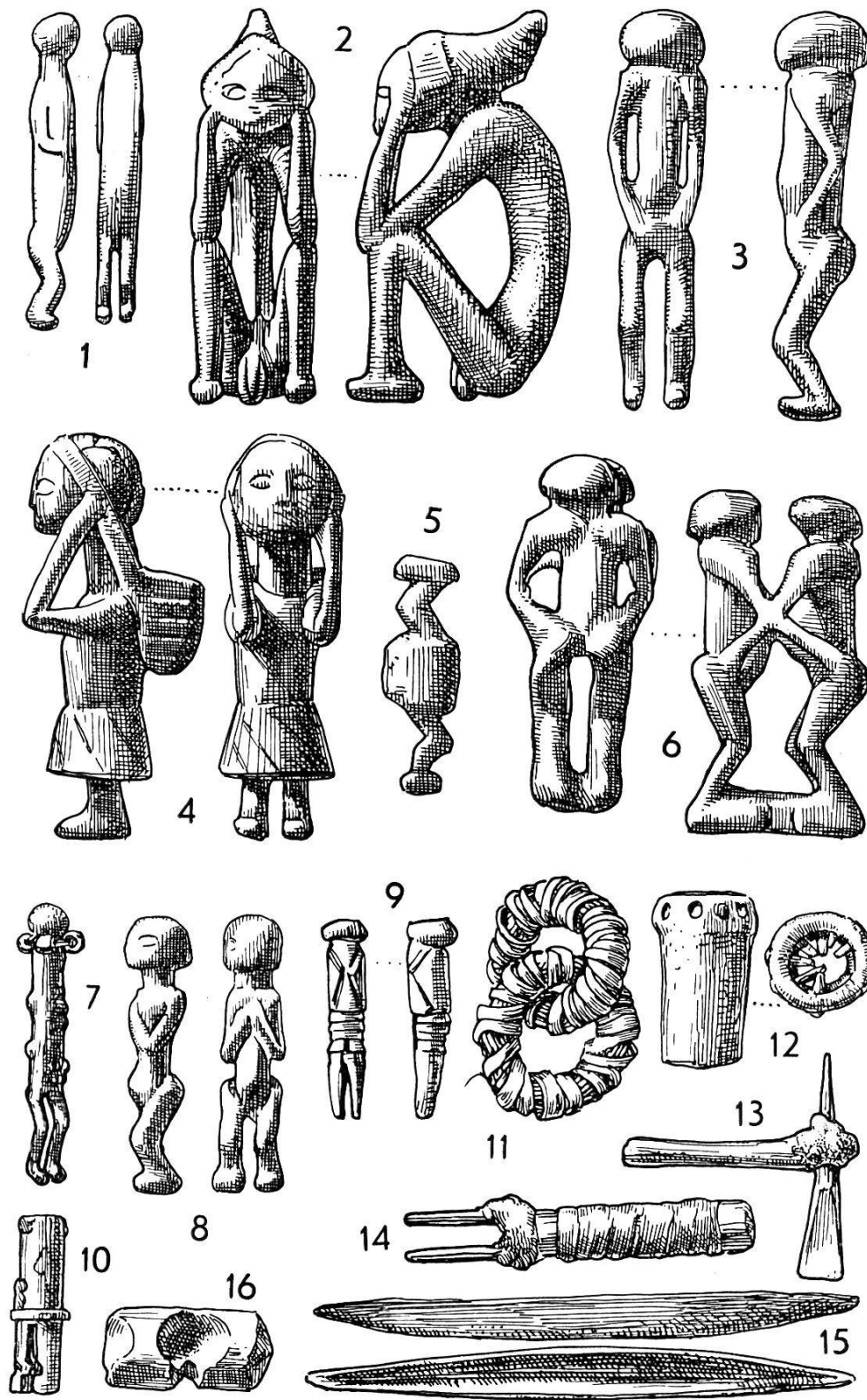


Planche IX.

Quelques pièces du panier N (III c. 7371). Voir page 15.

- 1 Personnage très allongé, représentant un individu mort pendant un voyage. 2 Jeune homme accroupi, représentant la vie, l'action. 3 Personnage. 4 Femme portant une charge sur le dos. 5 Pièce énigmatique, voir Pl. VII. 6 Deux personnages enlacés. 7 Personnage allongé avec collier et protubérances. 8 Personnage avec mains sur la poitrine, femme enceinte. 9 Personnage. 10 Personnage à la tête coupée. 11 Deux anneaux enlacés. 12 Grand tambour. 13 Hache. 14 Base d'une flèche. 15 Bateau en os. 16 Fragment de bois à faire le feu.

