

Baptiste Gille

Résumé

Supernatural Beings as Oddities : Ontological Breach and Chimerical Representations

Suggesting a new anthropological approach for the morphological analysis of supernatural entities (mainly through the analysis of two protective entities of the Coast Salish peoples), I present the theory of the ontological breach suggested by Pascal Boyer, and show that it can be developed and extended to a prototypical level (expectations concerning species). This extension enables a cognitive understanding of supernatural entities on a morphological level, concerning descriptions or iconographic representations. Boyer considers that the intuitive understanding of supernatural beings is based upon a cognitive breach in one's ontological expectations. I show that there is indeed a breach, but that this violation is mainly situated at the level of our prototypical expectations of what species are expected to be. I rehabilitate the status of what Boyer calls “oddities”, which are examples of chimerical representations, and that, for him, do not constitute a viable criterion for understanding the cognitive structure of supernatural entities.

Pascal Boyer (1994, 2001, 2003) – dont la démarche a des résonances dans les recherches actuelles en cognition religieuse¹ – considère que, pour qu'une divinité puisse être perçue comme une *construction théologique pertinente* par les individus, c'est-à-dire pour qu'elle puisse se transmettre facilement, être mémorisée, ou expliquer la cause de malheurs et être redoutée, elle doit répondre à un certain nombre de critères cognitifs (Sperber 1996 ; Boyer 2001). En premier lieu, pour être cognitivement optimale, une divinité ne doit pas seulement être

« bizarre » et étrange, mais doit aussi pouvoir contredire les intuitions fondamentales que nous avons de grands domaines ontologiques (physique, biologique, psycho- logique). Pour conforter l'hypothèse actuelle selon laquelle les individus disposent de processus cognitifs d'inférence pour chacun de ces domaines ontologiques, Pascal Boyer puis Justin Barrett (Boyer 1998 ; Barrett 2000 ; Boyer & Ramble 2001) ont mené une série de tests montrant qu'un individu se remémore plus facilement « un homme qui passe à travers les murs » (violation ontologique des attentes de la catégorie de [personne]) qu'un « homme qui a six doigts » (bizarrie ou violation qui n'est pas ontologique mais prototypique, c'est-à-dire correspondant à des attentes vis-à-vis de l'espèce). Et d'en déduire que les constructions religieuses, pour perdurer, doivent se présenter comme des violations explicites de nos attentes cognitives, à un niveau ontologique plutôt que prototypique.

La violation ontologique peut donc être définie comme une transgression ou infraction aux règles régissant les attentes de grandes catégories ontologiques ([animal], [personne], [artefact], [objet naturel] et [plante]), attentes que les individus auraient intuitivement : par exemple, les dieux ont souvent le don d'ubiquité (violation ontologique des attentes correspondant aux propriétés physiques [objet naturel]) ; ils ont la faculté de ne pas vieillir et de ne pas mourir (violation ontologique des attentes correspondant aux propriétés biologiques [animal]) ; ou encore, ils possèdent des dons de prescience et de perception extra-sensorielle (violation ontologique des attentes correspondant aux propriétés psychologiques de la catégorie [personne]). La violation ontologique comme critère du « mystère pertinent » (Sperber 1996) serait dès lors à l'origine du choix des divinités : le catalogue du surnaturel renvoie à une liste d'entités soumises à des processus cognitifs de sélection des meilleures dérogations ontologiques, celles ne suivant pas cette forme théologique pertinente de « violation des catégories ontologiques » étant rapidement oubliées ou considérées de moindre importance.

Deux approches différentes sont envisageables pour infirmer ou valider cette hypothèse de Boyer concernant la cognition religieuse :

- 1) Soit en s'appuyant, à l'instar de Boyer et de Barrett, sur des tests effectués sur des enfants et des adultes². Cette méthode, surtout privilégiée par les chercheurs en psychologie cognitive, est actuellement nommée « théologie expérimentale » (Boyer 2001).
- 2) Soit – projet que nous nous proposons de suivre dans les lignes qui suivent – en examinant plus particulièrement certaines entités sacrées ancestrales, certains énoncés (Lisdorf 2004), il est possible de mettre en lumière des cas où l'on ne constate pas de violation des attentes d'un domaine ontologique précis. Il faut alors pouvoir proposer un autre modèle de leur architecture formelle. Par exemple, il nous est

apparu que la majorité des entités protectrices transmises,

recherchées et respectées chez les Salish côtiers³ se caractérise plutôt par des constructions de type « violations prototypiques » (correspondant aux attentes vis-à-vis des espèces) que de type « violations ontologiques » (violation des attentes concernant les domaines ontologiques physiques, biologiques et psychologiques). Or, cela nous semble pouvoir s'appliquer à de nombreuses divinités à travers le monde. En effet – pour en citer quelques-unes connues de tout un chacun –, nombreux sont les dieux du panthéon hindouiste mi-humains mi-animaux, comme *Ganesh*, dieu mi-homme mi-éléphant, ou comme *Shiva*, dieu possédant mille bras⁴. Ces divinités ancestrales, construites sur le modèle des violations prototypiques et non sur celui des violations ontologiques, n'en sont pas moins pertinentes ou importantes pour autant, puisque vénérées et transmises depuis des millénaires. *Ce qui nous conduit à vouloir montrer que les bizarries, ou constructions chimériques, reposant sur des variations de traits prototypiques peuvent elles aussi servir de support à la compréhension de la formation cognitive des existants surnaturels.*

Le choix de ne prendre en compte que le seul critère de violation ontologique pour appréhender des constructions théologiques recevables est-il dès lors approprié ? Pour qu'une telle question se pose, c'est qu'il nous semble qu'un problème réside dans la distinction de *nature* – et non de *degré* – opérée par Boyer (2001) entre « violations ontologiques » et « violations prototypiques » (phénomènes qu'il considère comme de simples « bizarries » sans les nommer « variations prototypiques »). Or, il est tout à fait possible d'envisager que la violation ontologique constitue une violation prototypique exagérée quantitativement, auquel cas des combinatoires prototypiques anormales conduiraient à des violations ontologiques et, à l'inverse, des violations ontologiques pourraient très bien se présenter comme les extensions de variations prototypiques. Ce problème repose en définitive sur le choix des éléments cognitifs que l'on définit comme déterminants dans la théorie de l'esprit (*ToM* – *Theory of Mind*) que l'on utilise. C'est pourquoi, une méthode d'analyse reposant sur la forme même des divinités devrait, à notre sens, être privilégiée par les anthropologues : s'appuyer sur des représentations concrètes leur permettrait de dépasser les résultats des tests abstraits de la théologie expérimentale, notamment parce qu'ils seraient amenés à rencontrer des entités surnaturelles dont les critères de pertinence ne sont pas exclusivement construits à partir de violations ontologiques fondamentales.

Les limites épistémologiques du critère de “violation ontologique”

Selon la théorie cognitive des domaines spécifiques, sur laquelle s'appuie le courant dominant de la théologie expérimentale, nous possédons depuis la toute petite enfance des schémas conceptuels⁵, ou catégories ontologiques, dans lesquels nous pouvons ranger nos concepts : [animal], [artefact], [personne] sont des boîtes génériques de cet ordre. Ce sont des schémas cognitifs très abstraits, nous permettant d'opérer des inférences générales (Fodor 1983 ; Hirschfeld & Gelman 1994 ; Pinker 1997). Ainsi, le schéma conceptuel ou la catégorie ontologique [animal] organise notre expérience à partir de certaines propriétés inférentielles fondamentales comme, par exemple : *environnement de vie* (arbres, mer, terriers, etc.), *nourriture* (autres animaux, plantes, humains, etc.), *reproduction* (œufs, progénitures, etc.), *organisation corporelle* (ailes, pattes, nageoires, etc.). Dans notre boîte [animal], nous disposons déjà de concepts comme « morse », « pinson », etc., et, à chaque fois que nous découvrons une nouvelle créature, nous pouvons la ranger dans la catégorie ontologique [animal] si elle répond à ces critères biologiques et écologiques fondamentaux.

Les « schémas conceptuels » sont donc les catégories générales les plus abstraites que l'esprit humain puisse construire pour organiser son réel. Ce sont des catégories régulatrices de notre expérience car elles sont des sortes de tiroirs dans lesquels nous rangeons les différents objets que nous rencontrons. Ces grands domaines ontologiques proposés par Boyer s'appuient – de manière implicite – sur une théorie de la catégorisation mise en place dans les années 1970. Les avancées en psychologie cognitive (Berlin, Breedlove & Raven 1973 ; Mervis & Rosch 1981 ; Rosch 1973, 1975) avaient alors pu montrer l'existence d'une hiérarchie subordonnée de catégories pertinentes : les individus retiennent mieux certains concepts de base (*basic-level categories*). Ainsi aurions-nous intuitivement trois niveaux de catégorisation des objets : 1) *meuble* (catégorie sur-ordonnée) / *chaise* (catégorie de base) / *chaise roulante* (catégorie subordonnée) ; ou encore 2) *véhicule* (catégorie sur-ordonnée) / *voiture* (catégorie de base) / *voiture de sport* (catégorie subordonnée).

Les théoriciens des *categorisations prototypiques* ou *basic-level categories* soutiennent – à la différence de Boyer – que les éléments cognitifs inférentiels les plus importants ne sont pas les schémas conceptuels abstraits appelés catégories sur-ordonnées supérieures (correspondant aux catégories ontologiques), mais les catégories de base (correspondant aux catégories prototypiques). Pour George Lakoff et Mark Johnson (1999), l'esprit humain semble beaucoup plus habile à manipuler, retenir et transmettre les catégories de base, dans la mesure où c'est à partir d'elles que se font les inférences les plus

courantes. Ces catégories, en effet, ont plusieurs propriétés inductives importantes :

1. c'est le niveau le plus élevé pouvant être appréhendé par une seule image mentale représentant la catégorie entière ;
2. c'est le niveau le plus élevé autour duquel les membres de la catégorie possèdent des similarités saillantes de forme (prototype) ;
3. c'est le niveau le plus élevé utilisé par une personne afin de mobiliser des actions motrices similaires dans son interaction avec les membres de la catégorie ;
4. c'est le niveau à partir duquel la majorité de notre savoir est organisée.

Ces catégories de base sont souvent considérées comme les catégories prototypiques ou catégories de l'espèce. Si ce niveau d'inférence prototypique est un *optimum cognitif* dans les théories mises en lumière par Lakoff et Johnson (*Ibid.*), il ne l'est plus dans celle de Boyer (2001). Les schémas conceptuels proposés par ce dernier sont des ordres supérieurs d'organisation, supérieurs encore aux catégories surordonnées (meuble, véhicule) : ces catégories sur-ordonnées meubles et véhicules peuvent elles-mêmes, selon lui, se ranger dans la catégorie supérieure [artefact]. S'appuyant sur des modules inférentiels de grands domaines ontologiques, et non sur des inférences à partir des catégories de base, Boyer considère que la liste des « schémas conceptuels » – ou « catégories ontologiques », ou « catégories sur-ordonnées supérieures » – est « probablement exhaustive » (*Ibid.* : 115). Il en propose la classification suivante : [animal], [personne], [artefact], [objet naturel] et [plante]. De sorte que toute entité surnaturelle se doit de déroger aux règles de l'un de ces domaines cognitifs généraux pour paraître « théologiquement correcte ». Si elle ne le fait pas, elle sera moins dérangeante, moins étrange, moins mémorisable et, donc, moins transmissible. Son espérance de vie sociale sera dès lors rapidement écourtée.

Classification de quelques entités salish à partir des violations ontologiques

Il nous semble que les critères de Pascal Boyer se situent au niveau des catégories les plus abstraites, les domaines ontologiques, et que cette abstraction les constraint peut-être à s'appliquer aux données ethnographiques de manière un peu trop lâche. Il s'agit moins de juger que la position à ce niveau d'inférence est inexacte, que de penser que cette extensibilité épistémologique rend difficiles les processus expérimentaux de vérification par falsification (Popper 1973 [1935]) des données ethnographiques. Aussi estimons-nous que les études anthropologiques pouvant être choisies pour confirmer la théorie de Boyer à partir de listes de divinités doivent envisager la possibilité que l'extension trop générale de la théorie puisse empêcher toute validation. Par exemple, si nous prenons pour référence quelques

entités protectrices recherchées par les peuples salish, partageant autrefois la langue *halkomelem* (vallée du Fraser, dans le sud-ouest de la Colombie-Britannique), ou par leurs voisins méridionaux, les Skagit septentrionaux (*Upper Skagit*) (situés dans les environs de Bellingham, dans l'État de Washington), nous constatons que le critère de violation des attentes correspondant à un domaine ontologique général s'applique aisément.

Nous nous appuierons pour cela sur un matériel ethnographique principalement constitué de monographies ou de témoignages recueillis lors d'entretiens. *The Valley of Spirits*, notamment, est une monographie de l'anthropologue June Collins (1974), rédigée à la suite d'un terrain de plusieurs années, effectué dans les années 1950 chez les Skagit septentrionaux, dans les environs de La Conner (wa), près de Bellingham (*Ibid.* : 245). June Collins y a rassemblé des descriptions précises, de première main, sur la relation entretenue par les autochtones avec les entités sur-naturelles, descriptions qui lui ont permis de proposer une présentation détaillée de la morphologie et des caractéristiques des pouvoirs accordés à chaque esprit. Les esprits se présentant aux individus à travers des visions, des témoignages visuels peuvent également être consignés. C'est le cas de celui du guérisseur *halkomelem* Old Pierre, obtenu par Diamond Jenness en 1936⁶ : pour compléter son long récit d'un mythe sur l'origine du monde, Old Pierre ajouta de nombreux détails sur son enfance, son éducation, ses quêtes de vision et sur les différents pouvoirs accordés aux entités protectrices. Cet ensemble de témoignages est publié par Wayne P. Suttles, en 1955, dans un texte intitulé *Katzie Ethnographic Notes*. Enfin, plus récemment, le représentant culturel Stó:lō Albert Sonny McHalsie accorda un entretien à l'anthropologue Bruce Miller (2007), dans lequel il rappelle la présence d'entités surnaturelles et décrit brièvement leurs caractéristiques morphologiques générales.

À partir de tous ces éléments, nous avons intégré la série des énoncés sacrés des peuples *halkomelem* du Fraser, ainsi que la désignation des entités protectrices chez les Skagit septentrionaux dans un tableau classificatoire des entités spirituelles, afin de reconnaître le critère de violation d'un domaine ontologique correspondant.

CATEGORIES ONTOLOGIQUES	PHYSIQUE	BIOLOGIE	PSYCHOLOGIE
Humains	"Yeux brillants sans corps" Paragon : <i>s̓q̓oya</i> chez les Stó:lō "Un homme qui vole" Paragon : <i>tub̓adəd</i> chez les Skagit septentrionaux	"Hommes, bébés, ours vivant sous l'eau et n'ayant pas besoin de respirer" Paragon : <i>S̓olmexw / Slalakum</i> pour les Stó:lō, et <i>hildaʔ / tiylab̓ax̓aʔ</i> pour les Skagit septentrionaux "Pilosité excessive" <i>Sasquatch</i> chez les Stó:lō et <i>Siud</i> chez les Skagit septentrionaux	"Une personne qui peut lire dans les pensées" Paragon : <i>sgw̓adilid̓</i> chez les Skagit septentrionaux
Animaux	"Esprits animaux sans corps" Paragon : <i>yaxʷloʔ</i> (esprit de l'aigle) chez les Skagit septentrionaux	"Corps possédant deux têtes" Paragon : <i>s̓ilhgey</i> chez les Stó:lō et <i>ʔilyibac̓us</i> chez les Skagit septentrionaux	"Animaux qui parlent": la plupart des esprits des animaux (vision de Old Pierre)
Plantes	"Esprits des plantes sans corps" Paragon : <i>xp̓yac</i> (esprit du cèdre) chez les Skagit septentrionaux	"Certaines familles Musqueam ont l'iris pour ancêtre"	"Plantes qui parlent" Paragon : l'arbre, père de tous les arbres, dans la vision de Old Pierre
Artefacts	"Canards de cèdre peints" <i>/č̓əχɬ/</i> s'animent chez les Skagit septentrionaux	"Une femme enfante d'un marteau transformé en homme" (mythe halokomelem sur l'origine des Kwantlen)	"Une planche de bois qui tremble" Paragon : <i>s̓wpayaxubiq</i> * chez les Skagit septentrionaux
Objets naturels	"Le tonnerre est un oiseau qui bat des ailes" Paragon : <i>lshxwexwós/</i> chez les Stó:lō (<i>Thunderbird</i>)	"Un chien pétrifié par le Transformateur devient un pic de montagne" nommé <i>sqwemáy</i> chez les Stó:lō	"La mère de <i>smaʔ*ac</i> est le vent du sud et ses larmes sont les gouttes de pluie" (Genèse du monde par Old Pierre)



Figure 1. Figure 1. Violation d'un domaine intuitif spécifique dans le cas des entités spirituelles salish⁷

L'hypothèse que nous allons développer est la suivante : au-delà de ce constat indéniable que chaque entité des Salish côtiers rencontrée est représentative d'une forme de violation des grandes catégories ontologiques, ce sont pourtant bien les saillances morphologiques, les traits prototypiques combinés et ajoutés créant des chimères perceptives qui seront les plus significatifs pour présenter la plupart de ces entités. Par exemple, l'« homme qui vole » transgresse certes les attentes d'un domaine ontologique (les [personnes] ne volent pas), mais c'est avant tout parce qu'il possède une variation prototypique (il possède des plumes d'aigle, qui tiennent lieu d'ailes). Ainsi, *dans les cultures favorisant les descriptions ou les représentations iconographiques, les analyses prototypiques peuvent suffire à elles seules à rendre compte des bizarries représentatives des êtres surnaturels*. Il s'agit dès lors de proposer un critère de la contre-intuition qui ne soit plus uniquement fondé sur une violation d'attentes correspondant aux domaines ontologiques, mais également sur une violation d'attentes correspondant aux traits prototypiques et spécifiques.

Vers une logique positive de la construction des existants surnaturels

Nous distinguons, à la suite de Bradley Franks (2003), plusieurs degrés de contre-intuition, allant d'une négation forte à une négation faible, permettant l'inclusion et la juxtaposition de plusieurs propriétés contradictoires, sans que cela ne pose de problèmes de violation. Pascal Boyer considère que l'acte cognitif à l'origine de la formation d'une représentation religieuse est une violation ouverte (violation ou

breach) lors de « transferts » de propriétés. Or, l'acte cognitif présidant à l'apprehension des propriétés contradictoires peut être saisi comme un doute-inclusion de propriétés contradictoires et non comme un doute-exclusion de ces mêmes propriétés. La catégorie formée à partir des variations prototypiques serait dès lors positive, alors que, dans la logique de Boyer, la catégorie religieuse est forcément une négation d'une intuition initiale. Comment comprendre cette construction contradictoire autrement que comme une « violation » ?

Si l'on construit l'entité AB à partir d'une superposition (*mapping*) ou d'un transfert de propriétés, deux cas de *superposition de propriétés* peuvent être envisagés (Franks 2003). 1) La superposition par *unification* : la propriété α qui est transférée de A vers B est dans la logique onto-logique (*consistent*) des propriétés déjà possédées par B, donc α est ajoutée aux propriétés de B pour faire AB (par exemple : « pomme rouge », « serviette mouillée », etc.). Ces cas sont les ajouts de la propriété du modificateur aux propriétés du concept principal (« pomme », « serviette », etc.). Donc, si A = propriétés a, b, c et B = propriétés d, e, f, alors, dans cette unification, AB = a, b, c, d, e, f. Rien n'est gagné, rien n'est perdu (*Ibid.* : 12). 2) La superposition par *contradiction* : dans ce cas, la propriété α transférée de A n'est pas en adéquation avec la propriété β de B. Se présentent alors deux possibilités :

a) La *négation* (ce que Boyer considère être une violation ontologique) apparaît lorsque α viole ou nie ouvertement β . Selon cette logique, si AB possède α , il possède alors $\neg\beta$. Il y a une forme de double négation, négation de négation de α ($\neg\neg\alpha = \alpha$). Les exemples proposés par Bradley Franks (*Ibid.* : 13) pour représenter cette négation sont : « image invisible », « lion de pierre », « faux pistolet ». Il postule que c'est une violation ontologique, dans le sens où c'est une violation d'*« essence »*. La propriété ajoutée vient donc violer et nier directement et explicitement les propriétés présentes dans le concept principal (dans l'exemple « image invisible », quelle que soit la notion d'invisibilité, elle ne possède pas les propriétés fondamentales de l'image, et donc l'entité « image invisible » ne possède pas les propriétés de l'image). De manière schématique, si A = a, b, c, et si B = d, e, f, et que a implique $\neg d$, alors AB = a, b, c, $\neg d$, e, f.

b) Le *doute* apparaît lorsque α jette le doute sur β , de manière à ce que AB ne possède ni α ni $\neg\alpha$, et ni β ni $\neg\beta$ (dès lors $\neg\neg\alpha \neq \alpha$). Les cas de doute concernant l'essence présentés par Franks (*Ibid.*) sont : « ami supposé », « citron bleu », « présumé criminel », « poêle à frire en bois ». La propriété transférée sur le concept principal fait naître un doute sur l'essence du concept principal. Un « ami supposé » peut être un ami ou ne pas l'être, un « présumé criminel » peut avoir commis ou ne pas avoir commis le crime. On leur laisse donc le bénéfice du doute : ils ont à la fois la propriété de l'amitié, ou la propriété du meurtre, et leur négation. Le doute est dès lors cognitivement plus important que

les propriétés elles-mêmes. Schématiquement, si $A = a, b, c$, et $B = d, e, f$, et que a et d jettent le doute l'un sur l'autre, alors la combinatoire à travers la propriété du doute est $AB = \neg(a \& \neg a), b, c, \neg(d \& \neg d), e, f$.

La forme du doute peut elle-même suivre deux logiques (Braisby, Franks & Harris 1997 ; Franks 2003) : une logique faible et une logique forte. La forme faible peut être nommée « exclusion » : dans ce cas, une entité n'est pas clairement un membre ou un non-membre de la catégorie, c'est-à-dire que cette entité ne possède pas clairement P ou $\neg P$. Cette forme logique est souvent caractéristique du sens de l'expression un « air de famille » ou de l'idée de « flou » (*fuzziness*)⁸. La forme forte, à l'inverse, consiste à penser un doute par « inclusion » : une entité est à la fois un membre et un non-membre d'une catégorie, ou possède à la fois P et $\neg P$. Nous pouvons le schématiser ainsi : $AB = (a \& \neg a), b, c, (d \& \neg d), e, f$.

Nous en déduisons dès lors que la construction prototypique se produit par combinatoire de propriétés contradictoires inclusives et non exclusives. La cognition religieuse, pour tout ce qui est de l'ordre des caractéristiques morphologiques, doit donc prendre en compte la possibilité cognitive d'une mise en doute, non pas sous la forme d'une *négation* (Boyer 2001), d'un *doute-exclusion* (Sperber 1996), mais sous celle du *doute-inclusion* (Franks 2003). Nous considérons que cette superposition cognitive (*mapping*) particulière ne peut opérer qu'à l'intérieur de variations des attributs prototypiques et de transferts de propriétés hétéroclites, qui apparaissent dans un second temps comme « contradictoires ».

Mais comment appréhender les *variations* prototypiques ? Elles correspondent souvent à nos attentes spatiales, symétriques, morphologiques et structurales concernant une espèce donnée (humains, ours, loups, aigles, etc.). Elles ne dérogent pas aux règles de ces attentes fondamentales : comme le fait, par exemple, que les animaux se déplacent dans le sens de leurs organes sensoriels ou qu'ils font preuve d'une certaine symétrie bilatérale, etc. (Ward 1994). Les variations prototypiques ne violent donc pas les attentes ontologiques générales (les schémas conceptuels), mais transforment plutôt quantitativement les propriétés minimales imputées aux existants : *dédoubllement*, *augmentation d'une propriété principale*, *addition de propriétés trans-spécifiques* (*hybridité et création de chimères*) ou *soustraction de propriétés* (*comme l'œil unique du cyclope*).

Les entités surnaturelles salish comme “bizarries”

Pour étayer l'hypothèse selon laquelle les entités surnaturelles apparaissent davantage comme des bizarries que comme des

violations ontologiques, nous soumettons à l'analyse les caractéristiques morphologiques de deux types d'êtres surnaturels chez les Salish côtiers : les esprits féminins à la longue chevelure, présents chez les communautés skagit vivant au nord de Seattle, et le *si:lhqey*, un esprit connu notamment sous l'aspect d'un serpent-à-deux-têtes chez les communautés Stó:lō vivant à l'est de Vancouver. Le choix des esprits salish s'est imposé à la suite d'une expérience de terrain dans la région ayant permis une meilleure familiarisation avec leur système social et les cosmologies locales. Mais, surtout, parce que ces entités sont souvent bien caractérisées dans la littérature ethnographique. Par exemple, il existe des séries de dessins assez récents les représentant, ainsi que des récits et des témoignages d'anciens qui les rencontrèrent directement (Wells 1970, 1987). Ces représentations viennent compléter une littérature ethnographique nord-américaine, généralement riche pour ce qui concerne le complexe des esprits protecteurs chez les Salish côtiers⁹.

Que ce soit dans les communautés skagit ou Stó:lō, voire à l'échelle d'une vaste aire culturelle salish, le rapport aux entités surnaturelles reste partout similaire : elles sont sollicitées par les individus dès la fin de l'enfance, elles peuvent être reçues en héritage immatériel ou en héritage avec certains objets ; dans la plupart des cas, elles confèrent un pouvoir à l'individu qui les rencontre et lui offrent un chant. Autrefois, ces esprits se répartissaient entre ceux pouvant être apprivoisés par tout le monde (c'est le cas des esprits féminins que nous présentons) et ceux, beaucoup plus dangereux, ne pouvant l'être que par des individus souhaitant devenir guérisseur (c'est le cas du serpent-à-deux-têtes). Leur ostension se produit soit lors de visions ou de rêves (souvent, dans les langues salish, la racine du verbe « rêver » permet de former le substantif désignant les entités surnaturelles)¹⁰, soit par confrontation directe : le serpent-à-deux-têtes des Stó:lō se manifeste près des lacs ou marécages, alors que les entités féminines des Skagit rôdent plutôt autour des maisons. De nos jours, ces entités sont encore considérées comme importantes, même si elles se révèlent moins prénantes. Du serpent-à-deux-têtes, il est souvent dit qu'il s'est enfui avec l'arrivée des colons, à cause de l'assainissement des marais et de la construction du chemin de fer (Wells 1987 ; Carlson & MacHalsie 2001 ; Miller 2007). Le but de cette présentation, surtout dans le cas du serpent-à-deux-têtes qui est une entité stabilisée sur une aire géographique plus vaste, est de mettre en lumière certains mécanismes de construction formelle de ces entités, élaborés à partir de rencontres directes, de visions et processus oniriques, mais aussi à partir de transmissions par déférence, c'est-à-dire en se référant aux témoignages d'autres personnes – un mode de transmission essentiellement alimenté par les rumeurs.

Morphologie de quatre esprits féminins skagit

Certaines propriétés matérielles, comme les cheveux, le visage ou

d'autres parties du corps, interviennent dans le processus de construction de la représentation d'esprits tels que les quatre esprits féminins skagit que nous allons analyser ici. Si les augmentations, dédoublements, additions et renforcements des propriétés féminines les caractérisant peuvent bien apparaître comme « violent » les attentes de domaines ontologiques, notre objectif est de montrer que cela ne pourra réellement se comprendre qu'une fois mis au jour les procédés par lesquels ces êtres sont préalablement pourvus d'un supplément de propriétés prototypiques.

La monographie de June Collins (1974) sur les peuples skagit offre une description de ces quatre esprits. Ce sont des esprits communs (*s.qəlātitut*), ce qui signifie qu'ils ne ressortissent pas aux seuls chamanes, mais qu'ils protègent également les individus ordinaires, en l'occurrence certaines personnes skagit, vivant près de La Conner (wa) dans la région de Bellingham, au nord de Seattle. Ils ont pour caractéristiques communes d'être féminins, de protéger le foyer et de posséder une longue chevelure.

1) Le premier esprit est une femme nommée /síud/. Il est dit que sa chevelure est si longue qu'elle recouvre complètement sa tête et son corps. *Síud* est liée à la maison, qu'elle protège ainsi que les membres de la famille lorsqu'ils se déplacent d'une maisonnée à l'autre (*Ibid.* : 154). Cet être appartient à une classe d'esprits très féminins nommés /cisíud/ (litt. : « femme- *síud* »). Tous ceux protégés par son pouvoir se doivent de lui ressembler physiquement en arborant la même longue chevelure. Une informatrice skagit de June Collins décrit la force de cet esprit, qui lui est conférée par ses cheveux :

« *Síud* est vraiment une vieille femme. Sa chevelure tombe toute droite. Elle protège la maison. Quiconque vit dans la maison et a reçu son pouvoir doit lui ressembler [avoir la même chevelure]. À chaque fois qu'elle se met en colère, quel que soit l'endroit où elle vit, elle emmêle ceux qui l'ont offensée dans sa chevelure [*she mixes them up in her hair*]. Elle cache dans ses cheveux quiconque la contrarie. Tout son corps est recouvert de ses longs cheveux. Ma mère, Amie Jones et Johnny Jones sont issus de la lignée de cette femme *cisíud*. Ils [les offenseurs de *síud* emprisonnés dans sa chevelure] tombent malades et, si on ne les trouve pas, ils meurent. Elle aime que tout soit propre, que tout soit à la bonne place. Elle protège la maison et la famille, si tout le monde fait bien attention à elle.

Une fois (mon mari et moi sommes jeunes, tu sais, nous n'avions aucune idée de tout cela), nous avions laissé notre radio allumée très tard, et nous faisions beaucoup de bruit. Alors, ma tante, qui habite la porte d'à-côté, eut un rêve. La *síud* avait déménagé de la maison à la mort de la mère de ma tante et s'était installée en dehors. Elle entendit le vacarme venant de ma maison et alla voir ce qui se passait. Ma tante rêva de *síud* en train d'examiner les fils de la radio, les tenant dans ses mains, se demandant d'où pouvait venir le bruit, et si les fils

avaient quelque chose à voir avec ce bruit. Si la *síud* était entrée à l'intérieur de la maison, personne n'aurait pu dire ce qui se serait passé. Elle aurait pu s'emparer de quelqu'un avec sa chevelure. Personne ne sait quand *síud* est dans les environs. Elle rôde autour des maisons de la famille, vers le frère de ma tante, reste là-bas et demeure à différents endroits ».(*Ibid.* : 154-155, notre traduction)

Ce témoignage vient confirmer que l'esprit féminin *síud* se caractérise par la longueur anormale de ses cheveux, qui recouvrent tout son corps. Plus encore, l'esprit y est non seulement mis en rapport avec les cheveux, mais aussi avec des fils de radio, c'est-à-dire avec deux éléments qui renvoient à des choses fines et allongées. Or, chez les Salish côtiers, les femmes sont généralement considérées plus à même que les hommes de manipuler ce type d'objets fins : notamment, dans la division du travail, c'est aux femmes que sont confiées les activités de tissage et de vannerie.

2) Le deuxième esprit féminin a la particularité de se dédoubler et de se présenter sous la forme de deux femmes (« two lady spirits »). Il est nommé /tádi slə́ládəy/, le terme signifiant littéralement « plus d'une femme » (*Ibid.* : 152). Une informatrice de June Collins raconte que ces deux femmes apparaissent souvent à l'aube, qu'elles jouent avec la grêle en la faisant rouler jusqu'au crépuscule, d'est en ouest : c'est cette grêle qui serait à l'origine des arcs-en-ciel (*Ibid.*). *Tádi slə́ládəy* possède un chant (*Ibid.* : 153) supposé aider à « élever les enfants ». L'informatrice de June Collins rapporte que son grand-père avait reçu ce chant ; il eut quatre filles, une des femmes de cet esprit double le protégeait lui, tandis que l'autre protégeait l'aînée : « On attendait de ses quatre filles qu'elles aient une belle et longue chevelure, et qu'elles la gardent bien longue. Ces quatre filles grandirent et devinrent des femmes » (*Ibid.*). La chevelure soyeuse est donc à nouveau présente, devant être arborée par les femmes en relation avec l'esprit, tout comme le lien aux affaires domestiques, notamment à l'éducation des enfants. On prétend aussi que ce double-esprit aide à l'accumulation des richesses et protège efficacement des coupures, mêmes mortelles.

3) Le troisième esprit féminin est nommé /spigəd/ ou /?ilyábac'us/. Il s'agit d'une femme qui protège le foyer et sait quand une personne est sur le point de mourir (*Ibid.* : 154). Il est dit qu'elle peut voir ce qui se passe derrière elle car elle possède deux visages, l'un de chaque côté de sa tête (*Ibid.* : 152). Tout comme le précédent, cet esprit féminin aide à l'accumulation de biens pour la maisonnée.

4) Un quatrième esprit féminin, très proche de *síud*, mais dont on ne sait que très peu de chose, est lui aussi caractérisé par sa longue chevelure : son nom est /stálkalb/, qui signifie « un esprit féminin dont chaque cheveu porte un nom » (*Ibid.* : 146).

La longue chevelure est donc l'attribut principal de ces quatre esprits. Pour les décrire, l'accent est d'ailleurs le plus souvent mis sur les

cheveux, et il semble que ce soit d'eux que ces esprits tirent leur pouvoir (*síud* peut même tuer avec ses cheveux). Cette association entre esprits féminins et longs cheveux est assez commune chez les Salish côtiers (dont font partie les communautés skagit), mais aussi chez la plupart des communautés de la côte nord-ouest. Elle se retrouve jusque dans la terminologie. Les langues ergatives salish utilisent, en effet, le même vocable (/ítθeʔ/) pour désigner les cheveux, les mèches et les choses fines (comme les fibres végétales pour les paniers et les fils textiles pour les tissus, voire, comme ici, les fils de radio). De la même façon que pour d'autres saillances de forme (sphériques, rondes, bouclées, rectangulaires, cylindriques ou plates), le fait d'être long et fin était une propriété de classification dans la majorité des langues salish (Gerdts & Hinkson 2004 : 32-33)¹¹.

Par ailleurs, il est à noter que si cet esprit *síud* est propre aux communautés skagit vivant dans la région de Bellingham, il possède la forme d'un prototype plus général dans la région et sur toute la côte nord-ouest, qui est celui de l'« ogresse au panier » (*basket ogress*). En effet, dans cette même région de Bellingham (le Puget Sound), mais également, avec ses variantes, sur toute la côte nord-ouest du Canada (Thompson & Egesdal 2008)¹², on trouve un mythe assez célèbre rapportant les méfaits de l'esprit surnaturel dit de l'« ogresse au panier », volant les enfants pour les manger (Hilbert 1985). Là encore, l'ogresse a pour caractéristiques principales d'avoir une longue chevelure et d'être habile dans l'art de la vannerie, se confectionnant des paniers pour y mettre les enfants qu'elle a volés. Un exemple de l'importance accordée aux cheveux dans la représentation de ce personnage est manifeste dans le célèbre masque de l'ogresse Dzonoqwa des Kwakiutl (aujourd'hui Kwakwaka'wakw)¹³, dont la chevelure noire, épaisse et tombante permet de la reconnaître immédiatement. De sorte qu'il est tout à fait possible de voir dans la femme *síud* une variante assez éloignée de l'ogresse au panier.

Outre les tâches domestiques et l'éducation des enfants, les différents traits féminins skagit répondent donc à un prototype dont les principaux prédictats sont les cheveux et le rapport aux choses fines. Ce sont là les propriétés minimales permettant de circonscrire la féminité dans le monde salish. Le schéma ci-contre aidera à mettre en lumière le fait que les quatre esprits analysés ici présentent des variantes autour de ces propriétés : ils sont construits à partir de différentes augmentations ou formes de dédoublement des propriétés initiales (augmentation des cheveux – addition des cheveux – dédoublement des visages – dédoublement des corps), apparaissant comme des variations autour d'un même axe prototypique.

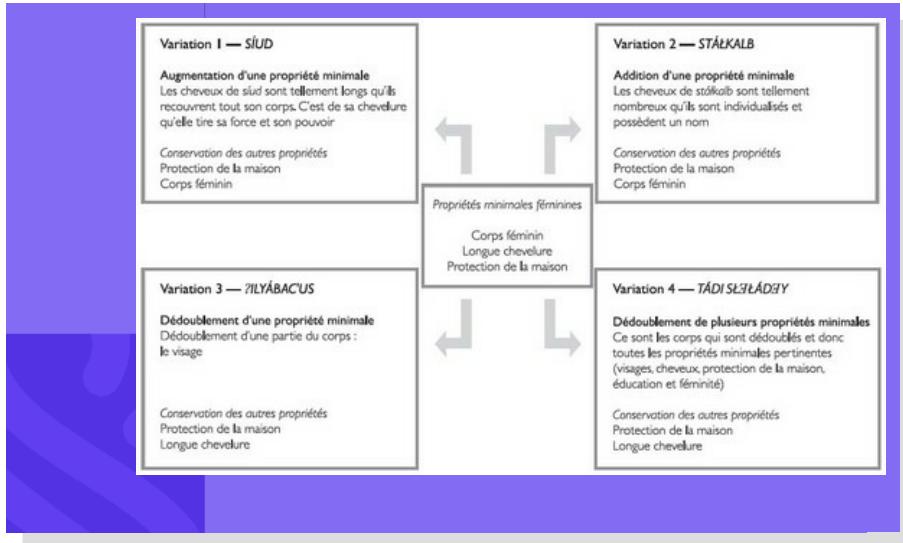


Figure 2. Figure 2. Schéma 1. Variation de la forme des esprits à partir de l'augmentation, de l'addition ou du dédoublement de propriétés minimales

Les quatre entités féminines skagit sont donc sémantiquement et morphologiquement comparables. Elles sont sémantiquement reliées au foyer et à la capacité de prendre soin des enfants qui y grandissent. Elles sont morphologiquement associées aux cheveux et à d'autres propriétés du corps féminin, notamment le visage et le corps, mais tout en se différenciant par des variations quantitatives au niveau du prototype, créées par les dédoublements, additions et augmentations de ces prédictats féminins. Ainsi, même s'il est vrai que ces quatre entités possèdent des caractéristiques générales de violation de domaines spécifiques (comme, par exemple, être présentes tout en étant invisibles, capturer des personnes dans leurs cheveux, etc.), on retient celles spécifiquement morphologiques (expliquant cette possibilité de violation ontologique), se rapprochant donc davantage de variations prototypiques (augmentation de la propriété générale, dédoublement symétrique des supports, combinatoires de propriétés). C'est pourquoi il nous paraît possible d'avancer que de telles entités sont construites à partir de propriétés fondamentalement intuitives, qui s'agencent entre elles, tendant à former des sortes de chimères.

Les créatures si:lhqey chez les Stó:lō

Nous proposons à présent d'étudier la morphologie d'une entité « stable », c'est-à-dire faisant l'objet d'une diffusion sur toute la côte nord-ouest du Canada, nommée *si:lhqey* chez les peuples vivant à quelques kilomètres au nord des Skagit¹⁴, les Stó:lō. Nous nous intéresserons plus particulièrement à la présentation que ces derniers en font, à partir d'une série d'entretiens recueillis auprès des anciens, entre 1962 et 1965, par un fermier nommé Oliver Wells (cf. 1970, 1987).

Cette entité appartient à un ensemble de créatures sacrées nommées

/stl'áleqem/, qui ont pour habitat principal les marais ou plan d'eau. De nos jours encore, les Stó:lō avertis savent que lorsqu'ils éprouvent une sensation inhabituelle – généralement des picotements dans la nuque –, ils se trouvent en présence d'une entité stl'áleqem (même si celle-ci est invisible ou nécessite un état de vision). Face à ces créatures, lorsqu'elles sont visibles, certains protocoles sont à respecter : il faut reculer lentement les yeux fixés sur la créature jusqu'à ce qu'elle soit hors de vue, s'arracher un cheveu et l'envoyer en soufflant vers la divinité (Carlson & MacHalsie 2001 : 8 ; Van Eijk 2001 : 183 ; Wells 1970 : 25). Si l'individu avec lequel elle est entrée en contact a correctement suivi les règles et si la créature sacrée ne s'est pas sentie offensée, alors elle pourra partager une partie de son pouvoir avec lui (Hill-Tout 1978 : II, 73-76 ; Van Eijk 2001 : 179 ; Suttles 1987 : 75-76 ; Wells 1987 : 54-55, 84-85, 156-157). Une telle rencontre, qu'elle ait lieu en rêve, en vision ou de manière ostensive, est considérée comme à la fois hautement sacrée et dangereuse.

La morphologie de cette créature connaît de nombreuses variantes prototypiques selon les informateurs interrogés : il s'agit parfois d'un canard (ou d'un huard), parfois d'un serpent, parfois d'une créature hybride ou indéterminée. Mais, dans ces différents cas, il s'agit toujours d'une créature possédant deux têtes, une à chaque extrémité du corps. C'est d'un serpent qu'il est question, par exemple, dans cet extrait d'entretien entre Oliver Wells et l'ancien Bob Joe, daté du 28 juillet 1965 à Yakweakwioose, où ce dernier nous donne un exemple d'ostension directe avec la créature :

« Eh bien, je l'ai vu une fois, mais ce n'était pas si grand, à peu près cette taille. Je chassais, et j'ai vu la chose loin dans l'eau profonde. Mon Dieu, ces yeux sont comme du feu. Mon Dieu, je vois cette chose. Je chassais des canards, tu sais, je passais par là.

Environ deux heures après, je suis repassé par le même chemin, et la chose était à peu près aussi loin de moi que tu l'es maintenant. J'ai pu la voir se déplacer si vite. Je l'ai vu. Je l'ai vu de mes propres yeux. Elle ne m'a pas dérangé. Je ne suis pas devenu fou [*I didn't get crazy from it*]. Je ne cherchais pas cette chose, tu sais. Je devine qu'il savait que je n'étais pas à sa recherche ». (Wells 1987 : 157, notre traduction)

Bien que l'aspect reptilien de la créature ne transparaîsse pas nettement dans cet extrait, on sait qu'Oliver Wells l'avait tenu, dès le début, pour une caractéristique implicite du *si:lhqey*, connue de tous chez les Stó:lō. Bob Joe avait notamment tenté de la dessiner lors d'autres entretiens (Wells 1970 : 31-32) et, comme il le rappelle par ailleurs, le *si:lhqey* avait été peint sous la forme d'un serpent à deux têtes au fronton d'une ancienne maison cérémonielle nommée Kwawksawpilt¹⁵.

À l'inverse, c'est d'un canard qu'il est question lors d'un autre entretien d'Oliver Wells avec l'ancien Albert Louie, réalisé entre 1962

et 1965, au cours duquel Albert Louie se réfère à cette créature indirectement : il y relate l'expérience dont lui a fait part Chef Joe, son grand-père. Ce dernier passait près d'un grand marécage, au sud de Little Mountain, à l'est de Chilliwack :

« Il entendit cette chose voler – et elle se posa juste au milieu du lac – comme un canard – mais quand il arriva près du lac, il se rendit compte que ce n'était pas un canard. Il dit que c'était juste comme une énorme baignoire, flottant, et comme il la regardait, sa tête sortit et il commença à parler. Il parlait comme un canard – comme un Colvert. Mais, peu après, une nouvelle tête surgit – il avait deux têtes – et comment cette chose pouvait voler, je ne saurais le dire : mais les Indiens disent que cette chose peut voler de lac en lac. Je ne comprends pas, mais c'est une grande chose, tu sais : mais si tu le dis à un homme blanc, il ne le croirait pas, tu sais, mais mon grand-père, Chef Joe de Kwawksawpilt, il l'a vue deux fois, venir juste vers lui, sur le lac comme un bateau. Il a dit que c'était juste comme une baignoire – puis une tête sortit – et il commença à parler – et puis l'autre tête sortit – comme une tête de canard au bout d'un long cou. C'est le *si:lhqey*, c'est ainsi qu'ils l'appellent ». (Wells 1970 : 31, 1987 : 157, notre traduction)

Ces deux récits diffèrent sur plusieurs points : l'apparence de la créature donc, son comportement, ou encore le fait que le récit de Bob Joe relate une expérience directe, tandis que celui d'Albert Louie se réfère aux témoignages de son grand-père. Toutefois, Albert Louie précisera, lors d'un entretien du 28 juillet 1965 à Yakweakwioose, avoir lui-même rencontré la créature, comme en témoignent des dessins qu'il proposa à Wells et sur lesquels figurent deux têtes de canards surgissant d'une sorte de piscine (Wells 1970 : 31 et sq.). À l'instar de ces témoignages et de nombreux autres, on comprend que le *si:lhqey* n'a pas d'identité spécifique claire, mais correspond à une combinaison de propriétés minimales hétérogènes sur le modèle d'une représentation chimérique : « Il a de longues oreilles, comme des oreilles de cheval. Il a un nez, et il a des dents à l'intérieur, comme un alligator, tu vois » (Wells 1987 : 157). On trouve également cette apparence de composites hétérogènes greffés chez les Skagit voisins, où il existe un esprit nommé /tubqwap/, qui est la « moitié-d'un-serpent » dont l'assemblage avec une autre moitié identique donne un serpent-à-deux-têtes nommé /vi'lced/ (Wike 1941 : 68). De tels ensembles de parties hétéroclites confèrent donc au *si:lhqey* une apparence formelle indéfinie, même si, selon Bob Joe, ses couleurs sont quant à elles bien déterminées :

« Lorsqu'il sortit de l'eau, ce n'était qu'une grosse boule – alors une tête sortit d'un côté, et une autre tête de l'autre côté. Et sur son dos, c'était rond, pas de forme en losange. Tout autour de son corps, c'était noir, mais cette partie était rouge et blanche – autour du côté. Le centre était noir ». (Wells 1970 : 30)

Un informateur lummi (communauté skagit, vivant à Bellingham) de Wayne P. Suttles explique l'indétermination morphologique de cette créature par le fait qu'elle aurait la capacité de se transformer :

« Il y a un autre animal que tu n'as pas dans ta liste. Ils étaient autrefois dans le coin, mais sont devenus très rares, et les Blancs n'en ont jamais attrapé pour les mettre dans un zoo. Il a un grand corps au milieu de deux têtes, une de chaque côté. Il vit dans des marais où il nage. Mais il pouvait se transformer en couple de malard (canard) et s'envoler. Il avait trois genres de cris, l'un était comme le rire d'un huard, l'autre comme le hurlement d'un chien et le dernier comme le sifflement d'un canard. C'était une bonne chose à avoir pour devenir docteur indien ». (Suttles 1987 : 75)

Si l'on résume quelques caractéristiques principales du *si:lhqey* décrites dans les différents entretiens d'Oliver Wells et dans les témoignages des informateurs de Wayne P. Suttles, la créature possède : 1) des ailes de canard ou de huard, 2) un corps de serpent, 3) une forme de baignoire volante, 4) une forme de boule volante, 5) des dents de crocodile, 6) des oreilles de cheval, 7) des yeux de feux. 8) Il a la voix d'un canard Colvert ou un sifflement de canard. 9) Il a le rire d'un huard. 10) Il pousse des hurlements, parfois proches de l'abolement. 11) Il peut s'entortiller (*twist around*) autour de ses proies et les rendre malades. 12) L'ancien John Wallace le décrit, quant à lui, comme mesurant quatre mètres et demi de long et deux de haut, et doté de pieds de castor (Wells 1970 : 26). Ainsi pourra-t-on, en reprenant toutes ces caractéristiques, se donner une idée de la manière dont les propriétés minimales s'agencent pour former des êtres chimériques complexes.

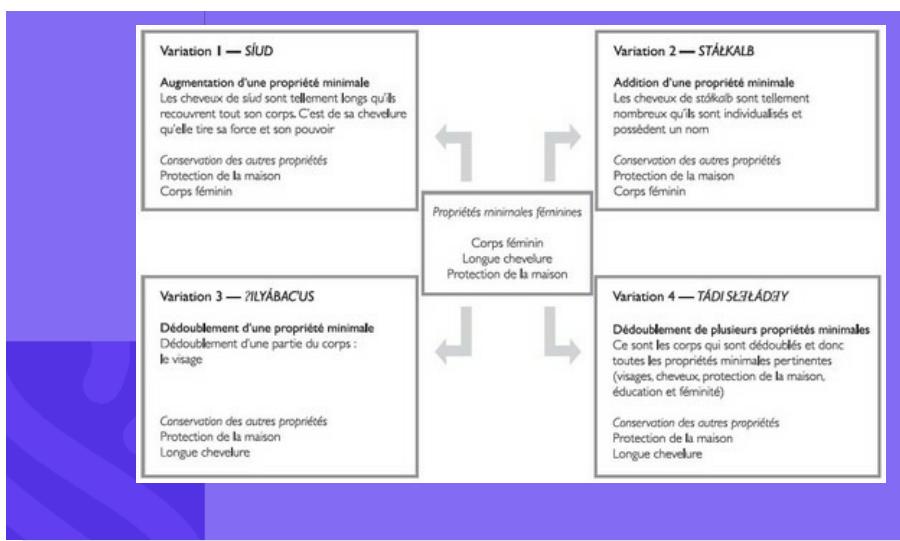


Figure 3. Figure 3. Schéma 1. Variation de la forme des esprits à partir de l'augmentation, de l'addition ou du dédoublement de propriétés minimales

Or, partant du *si:lhqey*, il serait possible de montrer que d'autres êtres surnaturels sont construits sur ce même modèle d'enchâssement chimérique de propriétés élémentaires. Cela fonctionne, par exemple, pour cette autre entité salish appelée le *sasquatch*, sorte de yéti ou « big foot » de la région, qui était autrefois sollicitée pour son pouvoir : *les propriétés fondamentales de cette créature robuste [homme + grande taille + corps poilu] laissent penser qu'elle est avant tout construite a) comme une variation prototypique de la masculinité (augmentation quantitative de propriétés masculines telles que la pilosité, la taille et la force), ou encore b) comme une hybridité homme-ours.* Quoi qu'il en soit, cette créature monstrueuse, toujours recherchée aujourd'hui – dont tout le monde parle et que certains disent avoir vue –, ne semble pas construite sur les modalités générales d'une violation ontologique de la catégorie [personne] (homme) ou de la catégorie [animal] (ours), mais bien comme une augmentation de certaines propriétés fondamentales de leurs forces ou puissances respectives sur le modèle d'une construction chimérique.

Retour sur la notion de contre-intuition

Insister sur la pertinence d'un meilleur traitement cognitif des informations contre-intuitives apparaît aujourd'hui, dans le paysage des sciences cognitives, comme une hypothèse plausible mais délicate. Or, à l'appui de ces exemples d'entités protectrices construites comme des bizarreries que nous venons de présenter, nous allons maintenant montrer pourquoi ces critères d'ordre prototypique qui les caractérisent sont tout autant, voire mieux remémorés que ceux d'ordre ontologique :

1) *Les variations prototypiques se transmettent facilement car ce sont des assemblages.* Nous postulons ici que le succès des créatures surnaturelles chimériques sur un plan cognitif opère à la manière d'un rappel mnémonique jouant sur la corrélation de deux termes. D'après Ara Norenzayan, Scott Atran, Jason Faulkner et Mark Schaller (Norenzayan *et al.* 2006), en effet, les mots allant par paires se retiennent mieux que les mots contre-intuitifs même simples (en revanche, les contre-intuitions semblent mieux remémorées à une semaine d'intervalle). *Or, si les paires de mots, les binômes conceptuels sont mieux remémorés que les mots simples, les chimères le sont également puisqu'elles constituent elles aussi un assemblage de plusieurs items.* Ces intuitions théoriques selon lesquelles nous retenons mieux les assemblages de propriétés hétéroclites – et non pas seulement les violations contre-intuitives – s'accordent avec les résultats de nombreuses études sur les *stimuli* visuels, qui confirment largement notre attrait mnémonique pour ce qui est « bizarre », distordu, complexe et non forcément contre-intuitif (McDaniel *et al.* 1995 ; Waddill & McDaniel 1998 ; McDaniel, Dornburg & Guynn 2005). Nous pouvons donc en déduire qu'une appréhension optimale se situe au niveau prototypique et dans l'ajout de propriétés prototypiques.

2) *Les notions d'intuitif et de contre-intuitif dépendent du contexte d'apprentissage.* On se remémorera mieux la catégorie de base intuitive ou la contre-intuition selon le contexte d'apprentissage (Tweney *et al.* 2006 ; Afzal Upala *et al.* 2007). Par exemple, parmi un ensemble de mots que nous jugeons intuitifs au premier abord, nous retiendrons mieux ceux jugés contre-intuitifs ; à l'inverse, parmi des ensembles de termes contre-intuitifs, nous retiendrons mieux ceux qui nous paraissent familiers, ceux qui nous sont intuitifs. Il s'agit donc d'affirmer qu'au-delà des délicates notions d'intuition et de contre-intuition, nous retenons mieux ce qui contraste avec la logique d'un contexte donné. Cette idée est profondément en accord avec ce que représente une « chimère » pour Carlo Severi (2007, 2009). La chimère comme agencement de propriétés hétéroclites se construit selon une double structure grâce à laquelle elle deviendra une image mémorable : a) un principe de saillance, ce que nous nommons, dans notre vocabulaire, les propriétés combinatoires minimales (cheveux, pattes, yeux, etc.), qui ne sont en elles-mêmes ni intuitives ni contre- intuitives, mais que b) l'ordre, la combinaison ou l'agencement (ce que nous nommons, dans notre vocabulaire, augmentation, dédoublement, etc.) peuvent éventuellement rendre contre-intuitives. Ainsi, dans une analyse morphologique, si tous les éléments qui composent la chimère incitent le regard à se diriger selon un ordre visuel allant de la droite vers la gauche, il suffit d'un seul élément, attirant le regard dans le sens contraire (de la gauche vers la droite), pour retenir toute l'attention, susciter une prépondérance cognitive et apparaître comme contre-intuitif. Ce n'est pas que cet élément soit contre-intuitif en soi, c'est juste qu'il prend une forme contre-intuitive à l'intérieur du contexte dans lequel il s'insère. Le contexte d'appréhension (ou l'ordre cognitif produit par l'organisation des éléments combinatoires minimaux) est donc fondamental dans la morphologie de la chimère et sa possibilité d'assembler des propriétés contradictoires, à la façon d'une violation cognitive.

D'une manière générale, la méthodologie utilisée en théologie expérimentale pose des problèmes de contexte, de sujet et d'item de mémorisation. Certains considèrent que seul le contenu contre-intuitif des items est un véritable enjeu (Barrett 2007), d'autres tentent de montrer que les apprentissages de contenu ne sont jamais indépendants du contexte (Tweney *et al.* 2006 ; Afzal Upala *et al.* 2007 ; Bloch 2005). Deborah Kelemen (2004) reproche notamment à Scott Atran et Ara Norenzayan (2004) de ne pas utiliser des items de contrôle adéquats, mais des items dont l'ambiguïté rendrait leur interprétation difficile (par exemple, « un journal qui clignote »). Son argumentation est claire : les représentations qui font lien avec la mémoire dans les tests proposés ne sont pas des violations ontologiques, mais sont plutôt ce que nous pouvons nommer à la suite de Carlo Severi des « chimères », c'est-à-dire des ajouts de propriétés d'autres animaux sur des animaux donnés :

« Par contraste, il semble parfaitement possible que différents types d'exemples tels que le “crocodile-volant” ou le “cheval-vénéneux” soient de bons candidats mnémoniques, alors que ni l'un ni l'autre de ces concepts n'implique la violation des limites d'un domaine ontologique, la biologie du sens commun [folkbiology] – ce sont simplement des cas d'animaux avec les propriétés d'autres animaux ». (Kelemen 2004 : 300, notre traduction)

Ce qui va dans le sens de ce que nous avancions déjà au début de ce texte, à savoir qu'il paraît nécessaire d'opposer des analyses concrètes issues de l'immense matériel ethnographique mondial aux analyses cognitives fondées sur des tests de laboratoire, si l'on souhaite garantir des résultats moins incertains que ceux de la théologie expérimentale.

La structure chimérique des êtres surnaturels

Nous nommons donc « chimère cognitive » un être composé de propriétés minimales – unités sémantico-morphologiques originaires –, greffées et hétéroclites. L'origine de ces superpositions, condensations, augmentations, déplacements de propriétés peut être épidémiologique (processus social) ou proprement onirique (processus mental). Dans les deux cas, en additionnant, augmentant ou dédoublant des traits prototypiques, les êtres surnaturels se complexifient sans perdre leur forme initiale. Pour décrire ce mécanisme, nous nous inspirerons du modèle géométrique d'appréhension de la simplexité (Berthoz 2009) ci-dessous – c'est-à-dire la création de formes simples à partir d'unités minimales agencées de manière complexe.

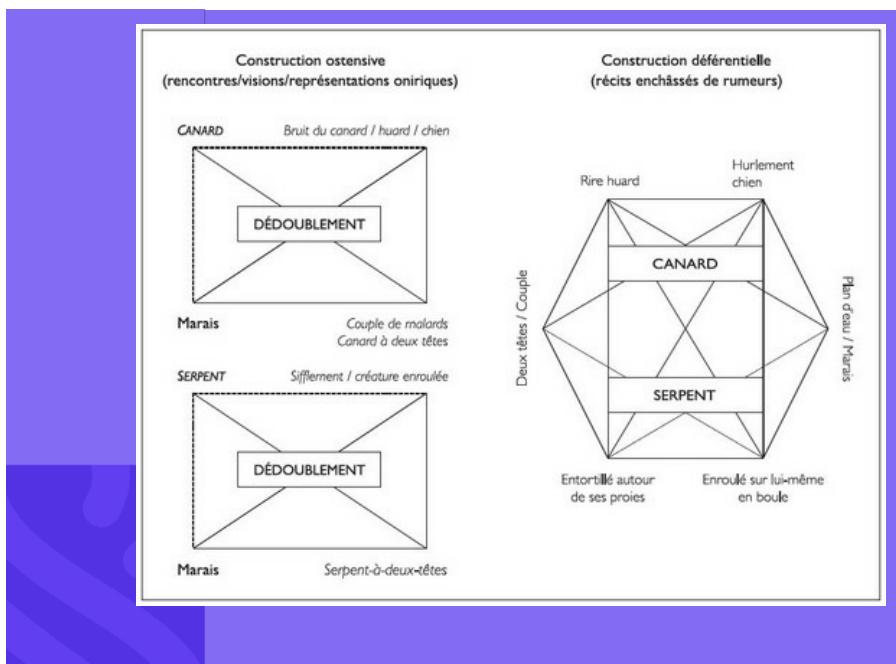


Figure 4. Figure 3. Schéma 2. Agencement des propriétés de l'esprit si:lhqey

Le processus de construction de ces représentations se fait en superposant des propriétés sémantiques minimales qui, dans certains cas, peuvent être portées par des découpages linguistiques. Nous proposons ici quelques directions de travail sur la nature de ces unités minimales, sur lesquelles s'appuient les règles combinatoires non exhaustives (augmentation, dédoublement, addition, soustraction, etc.).

- 1) Les unités minimales de sens reposent d'abord sur des découpages de *parties saillantes élémentaires*. Il s'agit de découpages visuels de formes : *rond*, *carré*, *ligne*, *ovale*, etc. Chez les Salish côtiers, ces unités sont présentes, partiellement, dans les règles de suffixation des verbes de l'halkomelem : choses rondes, choses fines, mèches, etc. Les linguistes Donna Gerdts et Mercedes Hinkson (2004 : 15) proposent des tableaux détaillés de ces classificateurs où, par exemple, le suffixe /-as/ renvoie à toute chose ronde (permettant de construire le mot « dollar » à partir de « pièce ronde », le mot « mois » à partir de « lune », etc.), où encore le suffixe /-emətθ/ tend à désigner les choses longues, fines et rigides (perches, mâts, etc.) alors que le suffixe /-itθeʔ/ s'appose davantage comme classificateur de choses longues, fines mais souples (cordes, mèches, fils, etc.).
- 2) Ces principes morphologiques de saillance opèrent ensuite comme des formes *prégnantes*, c'est-à-dire comme ayant une importance biologique pour celui qui les perçoit. Il s'agit de formes plus particularisées telles que des têtes, des visages, des cheveux, des ongles, des pagaines, etc. Ces unités se retrouvent aussi dans le procédé de suffixation des langues salish. Par exemple, les objets matériels se distinguent selon qu'ils sont dénombrés à partir du canoë, de la maison, de la pagaine, ou à partir de la couverture ou du vêtement (*Ibid.* : 26). En halkomelem, le « visage » et le « corps » ont une importance pour compter et donc pour reconnaître certains animaux dans leur unicité. Le suffixe /-aʔqʷ/ signifiant « tête » est utilisé pour compter les poissons et autres espèces marines rondes comme les huîtres, les palourdes, les holothuries, les oursins, etc. (*Ibid.* : 17). De sorte que les suffixes servant à désigner les entités animées se réfèrent aux saillances de l'entité en question, tout en conférant une importance biologique à certaines de ces saillances.
- 3) Puis, ces unités saillantes et prégnantes s'organisent en *unités minimales d'action* ou *vecteurs métonymiques de force* : on retrouve ici toutes les unités minimales précédentes, mais en tant que ces dernières peuvent se constituer en unités agissantes, c'est-à-dire en unités ayant le pouvoir de faire quelque chose (crocs, griffes, nageoires, yeux de hibou permettant de voir dans la nuit, yeux d'aigle permettant de percevoir de loin, etc.). Des schémas fonctionnels de causalité, de puissance d'agir se créent en effet en prenant appui sur ces affordances-sources. Le répertoire des intentions-motrices élémentaires ou *unités minimales d'action* se base

sur des constructions d'intentions plus abstraites permettant des réajustements, des réarrangements, afin que le mouvement soit en accord avec la cible (proie, nourriture, etc.). C'est à partir de ces unités minimales d'action que se constituent des unités telles que griffes, crocs, serres, yeux, qui ont une utilité dans la survie de l'existant et qui peuvent être greffés aux corps d'autres existants pour leur conférer de la force. *Il s'agit donc là d'un vaste réservoir naturel de forces et de pouvoirs pouvant se combiner et se recombiner pour alimenter la morphologie bigarrée des êtres surnaturels.*

4) Enfin, toutes ces unités s'assemblent pour former les *chimères* : ces dernières, loin d'être contre-intuitives, reposent sur les combinaisons particulières de ces différentes unités minimales, par dédoublement, juxtaposition, soustraction, etc. Ainsi est-ce parce que, suivant des besoins pratiques, les entités cumulent des vecteurs métonymiques de forces qu'elles apparaissent rapidement telles des « chimères » étranges, violent certaines règles ontologiques intuitives. Les chimères peuvent donc être définies comme des superpositions de propriétés à partir de prototypes spécifiques ou comme des combinatoires de vecteurs métonymiques désignant des forces ou des puissances agissantes.



La *chimère* est un être composé de propriétés minimales simples, agencées selon des lois de transfert, de condensation, d'augmentation et de déplacement, permettant de construire des êtres morphologiquement complexes. Vues sous cet angle, les entités surnaturelles apparaissent moins comme des violations de nos attentes ontologiques que de nos attentes prototypiques. Cette concentration au niveau prototypique ne remet pas en question la théorie éclairante proposée par Pascal Boyer, mais, au contraire, permet de l'étendre, notamment aux parties du monde où les entités se perçoivent *via* des visions ou des rencontres directes. Il est donc possible de considérer que la théorie de la contre-intuition minimale reste particulièrement pertinente pour appréhender des entités dans des cultures où les divinités ne sont pas parées d'attributs concrets particuliers¹⁷. Des problématiques surgissent de ces nouveaux procédés méthodologiques : sur le plan théorique, notamment, il nous faut exploiter la possibilité d'un mécanisme cognitif inductif reposant à la fois sur une catégorie ontologique de niveau de base et sur une superposition analogique et métaphorique¹⁸ ; de même, sur le plan théorique, nous perdons pour l'instant une certaine clarté heuristique qui constitue l'attrait incontestable de la théorie proposée par Boyer. Une des tâches importantes en cognition religieuse reste la définition de domaines généraux, dont l'établissement de critères évidents de différenciation entre l'intuitif et le contre-intuitif (Bloch 2005), la violation ontologique et la bizarrerie (Kelemen 2004), afin de mieux cerner ce que nous pourrions nommer une « inexactitude

théologique » (*theological incorrectness*) (Slone 2004) et de définir les frontières d'un véritable domaine du « théologiquement correct ».

Notes

1. Cf. entre autres : Scott Atran & Ara Norenzayan (2004) ; Justin Barrett (2000, 2004) ; Jesse Bering (2006) ; Emma Cohen (2007) ; Elizabeth Donovan & Deborah Kelemen (2003) ; Stewart Guthrie (1995) ; Robert McCauley & E. Thomas Lawson (2002) ; Ilkka Pyysiäinen (2001) ; Ilkka Pyysiäinen & Veikko Anttonen (2002) ; Jason Slone (2004) ; Todd Tremlin (2006).

Je tiens à remercier Pascal Boyer, Carlo Severi, Pierre Déléage et Quentin Ehrmann-Curat pour leur lecture préalable de cet article et leurs conseils précieux.

2. Voir aussi : Scott Atran & Ara Norenzayan (2004) ; Justin Barrett (2000) ; Justin Barrett & Melanie Nyhof (2001) ; Pascal Boyer & Charles Ramble (2001) ; Douglas Medin & Scott Atran (1999) ; Andrew Shtulman (2008).

3. Les Salish côtiers, ou Salish de la côte, correspondent à un sous-groupe de populations amérindiennes salish, le mot « côte » désignant la côte des détroits de Géorgie et de Juan de Fuca en Colombie-Britannique (Canada) et dans l'État de Washington (États-Unis). Les six principales langues salish de la côte (le comox, le pentlatch, le sechelt, le squamish, l'halkomelem et le salish des détroits) appartiennent à la même famille linguistique. Les entités surnaturelles que nous étudierons se trouvent chez les Skagit septentrionaux (*Upper Skagit*), vivant entre Seattle et Bellingham, sur la rivière Skagit, et dans les communautés Stó:lō, vivant sur le fleuve Fraser, à l'est de Vancouver. Ces deux groupes sont ainsi répartis sur une bande territoriale de moins d'une centaine de kilomètres, et connaissent depuis longtemps des échanges et contacts prolongés.

4. Variation prototypique sur le modèle de « L'homme qui avait six doigts », présenté, nous l'avons vu, par Pascal Boyer (2001 : 118) comme un exemple de ce qui n'est pas une violation ontologique, mais de ce qu'il nomme une bizarrerie.

5. Nous nous référons à un stade antérieur de la théorie de Boyer. La discussion vise moins ses hypothèses personnelles que les hypothèses dominantes utilisées dans la plupart des recherches en « théologie expérimentale ». Dans un article ultérieur, Pascal Boyer et Clark Barrett (2005) proposent une cartographie en domaines de compétence (reposant sur des modules inférentiels d'une sélection adaptative évolutionniste) plutôt qu'en vastes domaines ontologiques.

6. Old Pierre vivait à Katzie, près de Vancouver, au début du xx^e siècle (cf. Jenness 1955).

7. Cf. Bruce Miller (2007) ; June Collins (1974) ; Wayne Suttles (1955).

D'après les critères proposés par Pascal Boyer (2000a, 2000b, 2001).

8. Cf., par exemple, Iven Van Mechelen *et al.* (1992).

9. Parmi nombre de publications sur ces questions, outre celles déjà évoquées plus haut (Collins 1974 ; Jenness 1955 ; Suttles 1955 ; Miller 2007), nous pouvons suggérer : Pamela Amoss (1978) ; Homer Barnett (1955) ; Crisca Bierwert (1999) ; William Elmendorf (1993) ; Wolfgang Jilek (1974) ; Charles Hill-Tout (1978) ; Sarah Anne Robinson (1963) ; Joyce Annabel Wike (1941).

10. Par exemple, le verbe « rêver » (/?əliyε/) est, en halkomelem du haut Fraser, la racine du mot « esprit » (/syuwéł/) (Galloway 1994 : 491 ; Hill-Tout 1978 : 110 ; Jilek 1974 : 136).

11. Toutes les citations de cette référence renvoient aux pages de la version électronique.

12. Ou, par exemple, le mythe Oowekeeno de l'ogresse Ts'ilkyila ou Atsi, rapporté par Franz Boas (2002 [1895] : 468).

13. Cf., par exemple, Claude Lévi-Strauss (1975).

14. Jan P. Van Eijk (2001) répertorie l'ensemble des désignations de cette créature sur la côte nord-ouest. Pour une occurrence dans les récits mythiques de la plupart des communautés de la côte nord-ouest, cf. Franz Boas (2002 [1895] : 41, 58, 81, 195, 276).

15. Voir une description et un dessin du « serpent-à-deux-têtes » sur ce fronton dans un entretien de juillet 1964 avec un autre ancien, Dan Milo.

17. Nous pensons, par exemple, à la catégorie de *yoshi* chez les Sharanahua d'Amazonie occidentale, dont la construction par défaut est présentée par Pierre Déléage (2010).

18. Ce qu'ont cherché à faire George Lakoff et Mark Johnson (1999), ou encore Dedre Gentner, Keith Holyoak & Boicho Kokinov (2001).

Nos partenaires

Le projet Savoirs est soutenu par plusieurs institutions qui lui apportent des financements, des expertises techniques et des compétences professionnelles dans les domaines de l'édition, du développement informatique, de la bibliothéconomie et des sciences de la documentation. Ces partenaires contribuent à la réflexion stratégique sur l'évolution du projet et à sa construction. Merci à eux !



- CONCEPTION :
ÉQUIPE SAVOIRS,
PÔLE NUMÉRIQUE
RECHERCHE ET
PLATEFORME



enssib
école nationale supérieure
des sciences de l'information
et des bibliothèques

CAK
Centre Alexandre-Koyré
Histoire des sciences et des techniques
UMR 8560 EHESS-CNRS-MNHN
L'ÉCOLE HAUTES ÉTUDES EN SCIENCES SOCIALES
CNRS

GÉOMATIQUE
(EHESS).
• DÉVELOPPEMENT :
DAMIEN
RISTERUCCI,
IMAGILE, MY
SCIENCE WORK.
DESIGN : WAHID
MENDIL.

