



HAL
open science

Entre jouer à apprendre et apprendre à jouer. Les erês d'un candomblé de caboclo en Belgique.

Arnaud Halloy

► **To cite this version:**

Arnaud Halloy. Entre jouer à apprendre et apprendre à jouer. Les erês d'un candomblé de caboclo en Belgique.. Systèmes de pensée en Afrique Noire, 2004. hal-01797398

HAL Id: hal-01797398

<https://hal.science/hal-01797398>

Submitted on 11 Apr 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Entre jouer à apprendre et apprendre à jouer

Les *erês* d'un *candomblé de caboclo* en Belgique

Arnaud Halloy

Université Libre de Bruxelles

Implanté en 1988 et situé dans le petit village de Carnières en Belgique, le Candomblé, culte d'origine afro-brésilienne, disparaissait en janvier 2000 à l'issue d'un parcours mouvementé dont voici les étapes initiales. En 1974, celui qui deviendra le chef de culte, que nous appellerons Alexandre, visite pour la première fois un *terreiro*¹ au Brésil. Très vite, son intérêt intellectuel est relayé par sa « prédisposition médiumnique », les divinités ne tardant pas à se « manifester² » à travers son propre corps. C'est ainsi qu'au cours de voyages longs de deux à neuf mois entrepris chaque année pendant vingt ans, durant lesquels il s'impliqua religieusement dans un *terreiro* de *Alagoinhas*, dans l'état de Bahia, Alexandre est devenu *pai-de-santo* (père-de-saint). La première participante en Belgique fut sa mère biologique qui, après une période d'incompréhension, prit part aux « réunions³ » organisées dans la salle à manger de la maison. Le premier fils-de-saint d'Alexandre fut son cousin par alliance, qui adhéra au culte peu de temps après les premiers voyages au Brésil. Une rencontre importante pour le développement futur du *terreiro* eut lieu en 1982 lorsqu'Alexandre fit la connaissance d'un fonctionnaire du ministère des Finances passionné par l'écrivain Conrad Detrez. Ils entreprirent ensemble plusieurs voyages au Brésil. Leur amitié et leur parcours religieux se développèrent à l'unisson : alors qu'Alexandre devenait *père-de-saint*, son ami, que nous appellerons Patrick, devint le *pai-pequeno*⁴

¹ Dénomination à la fois du lieu de culte et de la communauté qui lui est liée.

² Plutôt que de « possession », je privilégierai la terminologie vernaculaire et parlerai de « manifestation », de « chevauchement », de « descente » ou d'incorporation de l'entité sur son « cheval » ou son « enfant ».

³ Il s'agissait de sessions durant lesquelles les divinités étaient invoquées et pouvaient ainsi « descendre » sur leurs « enfants », en l'occurrence Alexandre.

⁴ Le petit-père est le « bras droit » du chef de culte.

(petit-père) du *terreiro* de Carnières. En 1998, le *terreiro* belge comptait une douzaine de personnes assidues dont huit *filhos-de-santo* (fils-de-saints⁵), hommes et femmes confondus. Parmi ces personnes se trouvaient des gens d'origines diverses : un Congolais, un Angolais, une Belgo-grecque, un Belgo-italien, deux sœurs brésiliennes ainsi que plusieurs Belges. Bon nombre d'entre elles participaient également à d'autres cultes (druidisme, Rose-Croix, Eglise orthodoxe, culte aux ancêtres,...) et voyaient dans le Candomblé l'aboutissement de leur parcours spirituel antérieur.

La spécificité du *terreiro* de Carnières m'a conduit à questionner la transmission des savoirs religieux au sein de ce culte, et plus particulièrement l'inculcation non-verbale d'attitudes et de savoir-faire. En effet, de par son isolement géographique et la diversité d'origine et d'affiliations religieuses des participants, certaines pratiques rituelles – dont la plus flagrante est la danse des divinités – avaient du mal à être assimilées. Je propose d'aborder ce problème en centrant l'attention sur des entités infantiles, appelées *erês*, car je suis persuadé que le contexte particulier du culte de Carnières a exercé une influence décisive sur l'orientation du comportement de ces entités, comme nous le verrons.

A travers l'étude de ce cas isolé, je cherche à dégager certaines des propriétés des jeux cérémoniels pouvant intervenir dans l'acquisition de toute pratique rituelle. Pour ce faire, je m'inspirerai de l'analyse du jeu en termes éthologiques de Gregory Bateson. Aussi, je focaliserai mon attention sur deux dimensions qui me semblent essentielles pour une meilleure compréhension du phénomène observé : la conception dynamique des modalités de l'action en terme de « convention » et non de « règle⁶ » et le contexte interactionnel dans lequel l'action s'élabore, souscrivant ainsi à l'hypothèse développée par Michael Houseman et Carlo Severi selon laquelle « la propriété distinctive de la ritualisation est à rechercher dans la forme, particulièrement complexe, des interactions qu'elle met en jeu » (1994 : 164).

Je tiens à insister sur un point central justifiant mon choix d'appréhender le rituel par une analyse de l'action et

⁵ Fils ou fille-de-saint, dans la terminologie du Candomblé, est synonyme d'initié.

⁶ Par cette distinction, je cherche à insister sur l'aspect intrinsèquement dynamique de la notion de « convention » qui résulte d'un accord reposant sur des repères, implicites ou explicites, entre individus par opposition à une conception statique de la notion de « règle » qui déterminerait automatiquement le comportement des individus dans une situation donnée. Pour un développement du débat sur cette question, voir Pierre Livet (1994).

du contexte relationnel. Sans récuser l'intérêt d'une étude approfondie des conceptions mythologiques liées aux *erês*, il me semble tout à fait concevable d'envisager l'étude des actions et interactions rituelles en dehors de leur lien avec les conceptions mythologiques véhiculées à leur sujet. A la suite de Pascal Boyer, je défends l'idée que ces dernières ne sont nécessaires ni à la représentation, ni à l'accomplissement de la séquence rituelle (Boyer, 1997 : 237).

Les *erês*

Le Candomblé, religion d'origine africaine, s'est (re)composé au Brésil à la suite de l'importation massive d'esclaves destinés à servir de main-d'œuvre dans les plantations et les mines des colons portugais. Comme dans tous les cultes afro-brésiliens, un des moments culminants de la pratique religieuse du Candomblé est la cérémonie publique. Elle donne lieu à la « manifestation » d'entités spirituelles dans le corps des initiés, et est toujours précédée de sacrifices. A Carnières, Candomblé de « nation » *caboclo*⁷, le culte s'organise autour de trois grandes catégories d'entités : les divinités réputées africaines appelées *orixás* ou *inkice*, selon qu'elles sont supposées d'origine yoruba ou bantoue ; les *caboclos*, entités spirituelles typiquement brésiliennes ; les *erês* ou entités-enfants qui se manifestent la plupart du temps entre le moment où le fidèle est « chevauché » par une entité adulte (*orixá*, *inkice* ou *caboclo*) et celui où il retourne à l'état normal. Mon analyse portera sur ces entités-enfants car elles présentent une caractéristique passionnante : elles aiment jouer. Plus encore, elles marquent d'une empreinte ludique toutes leurs actions, comportement qui ne manquera pas, nous y reviendrons, d'avoir des effets cognitifs et relationnels précis sur la forme d'apprentissage développée au sein du rituel.

Certains chants rituels associent les *êres* aux jumeaux chrétiens Côme et Damien et les font venir de Luanda (*Aruanda*), capitale de l'Angola. En voici un exemple :

⁷ Le Candomblé se divise en « nations ». Les premiers usages de ce terme cherchaient à classer les esclaves selon leur origine ethnique. Aujourd'hui, la connotation ethnique est perdue et c'est une classification politique qui prévaut (Capone, 1999 : 14). Les « nations » principales sont : *nagô*, *ketu*, *efon*, *ijexá*, *jeje*, *angola*, *vodun*, *congo* et *caboclo*.

<i>E que vem d'Aruanda brincar na beira do rio</i>	C'est qu'il vient d'Aruanda jouer sur le rivage
<i>Vem Erê brincar brincar na beirado rio</i>	Viens Erê jouer jouer sur le rivage
<i>Hoje tem alegria, hoje tem alegria</i>	Aujourd'hui il y a de la joie, aujourd'hui il y a de la joie
<i>Hoje tem alegria Cosme e Damião</i>	Aujourd'hui il y a de la joie Côme et Damien
<i>Hoje tem alegria</i>	Aujourd'hui il y a de la joie
<i>Menino vadio dois dois</i>	Enfant vagabond deux deux ⁸
<i>Ele quer vadiar dois dois</i>	Il aime vagabonder deux deux
<i>Ele brinca no mar dois dois</i>	Il joue dans la mer deux deux
<i>Na areia da praia dois dois</i>	Dans le sable de la plage deux deux

Le chef du culte, pour sa part, voit en eux une version locale des jumeaux *Ibeji* du Candomblé *nagô*, lesquels, à l'origine, ne seraient pas des *erês* mais des *orixás*.

En fait, ni la référence aux jumeaux, qu'ils soient chrétiens ou yorubas, ni le lien à *Aruanda*, leur pays mythique d'origine, ne semblent influencer l'action rituelle. Des traits évoqués par le chant, un seul semble important en ce qui concerne le comportement rituel de ces entités : le jeu. C'est le trait que les participants du culte mentionnent le plus volontiers dans les entretiens. De plus, comme nous le verrons, le comportement des *erês* peut entrer en contradiction avec ses référents mythologiques car il est celui que l'on devrait attribuer à tout enfant, et plus particulièrement à tout enfant *brésilien*.

Caruru des erês (septembre 1999)

Je vais décrire les moments forts de la fête publique dédiée aux *erês* appelée *Caruru des erês*⁹ et qui se déroule chaque 27 septembre, date du calendrier chrétien correspondant à la fête des saints Côme et Damien. Lors de cette fête, des jouets (hochets, peluches, ballons...) ainsi que des déguisements (chapeaux, bouées, tétines...) sont mis à dis-

⁸ Manière populaire de désigner les jumeaux dans le Candomblé.

⁹ Ce nom est au départ celui du plat à base d'*ocra* particulièrement apprécié de ces entités.

position des entités dans la « chambre-de-saint » – *quarto-de-santo* – accolée au *barracão*¹⁰.

Les *erês* se manifestèrent à la suite des *orixás* chez deux fils-de-saints – un homme et une femme – ainsi que chez le chef de culte et chez le petit-père. Notre analyse s'attardera principalement sur le comportement des *erês* les plus actifs – celui du chef de culte, du petit-père et d'une fille-de-saint expérimentée – car ce sont ces comportements qui constituent le point de départ du processus d'apprentissage qui sera décrit par la suite.

Dès le début de la cérémonie, plusieurs assiettes de leur plat de prédilection ont été servies aux *erês* car ils étaient arrivés en disant qu'ils mouraient de faim¹¹. La nourriture fut engloutie avec avidité. Plusieurs assiettes furent nécessaires pour apaiser leur appétit féroce. Les *erês* du père-de-saint et du petit-père, une fois rassasiés, s'amuserent à s'enduire le visage et à se shampooiner consciencieusement avec la nourriture préalablement malaxée entre leurs doigts. Face à cette scène, les personnes de l'assemblée semblaient pour le moins surprises. Leurs sentiments, exprimés au travers de regards complices, du moins en ce qui concerne les *fil-de-saints* les plus anciens, traduisaient une indulgence bienveillante du même ordre que celle ressentie devant un enfant qui nous est cher en train de faire une bêtise et d'y prendre beaucoup de plaisir. Pour les autres personnes présentes, moins familières du culte, elles étaient comme ébahies, ne sachant trop que penser d'une telle scène rituelle. Certaines souriaient, d'autres restaient graves. Le comportement de l'*erê* féminin, discret, délicat et empreint de coquetterie, contrastait avec celui des entités masculines car elle dégusta la nourriture du bout des doigts, prenant garde à ne pas se salir et se contenta d'une seule assiette. Le repas fut suivi d'un long moment récréatif. Chacun des *erês* se déguisa selon ses envies avec les jouets laissés à disposition dans la chambre-de-saint. L'ambiance était à la joie et à la décontraction. Mais le comportement des trois *erês* mentionnés réservait encore bien des surprises. L'*erê* du chef de culte esquissa les pas de danse propres à certains *orixás* tout en imitant leur moue caractéristique en crispant exagéré-

¹⁰ La chambre-de-saint est une petite pièce où se trouvent les autels de plusieurs *orixás* et où sont entreposés, manque de place, certains objets culturels. Le *barracão* ou Salon est la pièce principale où se déroule l'ensemble des cérémonies.

¹¹ Seuls les *erês* du chef de culte et du petit-père firent usage de la parole.

ment les muscles du visage, donnant lieu à une grimace qui ne manquait pas de faire sourire les observateurs. Il s'amusa ensuite, à travers de courtes séquences maintes fois répétées, et toujours avec la même expressivité poussée à l'extrême, à imiter le comportement rituel des entités-adultes : il restait sur place, balançant le buste d'avant en arrière, provoquant un déséquilibre du corps passant des talons à la pointe des pieds, comme le font – mais bien plus discrètement – les *orixás* lorsqu'ils attendent leur tour pour pouvoir danser face aux tambours¹² ; il marcha ensuite de long en large, les traits du visage tendus, comme pourrait le faire un *orixá* ou un *caboclo* pour exprimer son mécontentement. Tous les regards étaient tournés vers cette performance, les autres *erés* vaquant à d'autres occupations comme manger des bonbons, s'amuser avec un jouet, etc. Cette focalisation sur l'*eré* du père-de-saint se relâcha lorsqu'il entreprit des pas de *samba de roda*, une casserole ayant servi à transporter la nourriture rituelle en équilibre sur la tête. Il sortit ensuite du *barracão* et traversa le *terreiro* en sautillant en direction de la cuisine. Pendant ce temps, l'*eré* du petit-père se moqua d'un *eré* féminin – celui de la *fille-de-saint* – et improvisa une musique, entre le rap et le *repente*¹³, à propos d'une fille partie uriner, répétant inlassablement en portugais : « *a menina foi mijar!* » Au même moment, l'*eré* en question, qui ne prêtait guère d'attention aux moqueries, passa dans l'assemblée, secouant un hochet par-dessus les têtes de l'assistance en imitant ainsi le chef de culte avec son *adjá*, petite cloche de métal utilisée pour appeler ou diriger les entités lors de l'incorporation. Le jeu se poursuivit jusqu'à un événement, une fois encore provoqué par l'*eré* du chef de culte, qui laissa les fils-de-saints perplexes quant à l'attitude correcte à adopter.

¹² L'ordre des performances individuelles correspond à l'ordre hiérarchique au sein du culte. Ainsi, l'*orixá* du chef de culte aura toujours priorité sur les autres.

¹³ Forme de chant-poème improvisé ou récit typique des poètes de rues dans le Nord-Est brésilien.

L'*eré* du père-de-saint, une fois de retour des cuisines, avait demandé qu'on lui apportât deux nattes blanches. Il se rendit ensuite dans la chambre-de-saint, accompagné par la fille-de-saint brésilienne – que nous appellerons Irinese. Il réapparut ensuite dans le salon en feignant une *sortie de iaô* telle qu'elle est censée être pratiquée dans le Candomblé plus proche de l'héritage africain, qu'il soit d'obédience

nagô ou *angola* : un des draps tendu par Irinese et un autre fils-de-saint au-dessus de sa tête, l'autre attaché autour de sa poitrine, il s'avancait à petits pas, légèrement courbé vers l'avant, un sourire difficilement dissimulable sur le visage. Dans cette position, il s'adressa aux personnes proches de lui, exigeant notamment d'Irinese qu'elle chantât certaines musiques dites de *fundamento* (de *fondement* du culte) normalement uniquement réservées à cet événement rituel. L'*eré* s'essaya alors à danser ce qui m'a ensuite été décrit comme la *muzenza*, danse complexe demandant une indépendance motrice de différentes parties du corps¹⁴. Il se mit ensuite à imiter le rituel de dation du nom¹⁵ : il tourna sur lui-même puis s'arrêta brusquement et, un grand sourire aux lèvres, au lieu de crier son nom comme cette séquence rituelle l'exigerait, il éclata de rire ! Ce comportement de l'*eré* créa une situation délicate où les fils-de-saints s'occupant de lui étaient divisés entre leur devoir d'obéissance envers l'entité manifestée et leur réticence à soutenir délibérément cette parade ironique des cultes dits traditionnels. Cet épisode passé, le climat de dérision – et la tension qu'il engendra – se dissipèrent, et les *erés*, l'un après l'autre, avant de quitter le corps de leur « cheval », dirent qu'ils s'étaient bien amusés et qu'ils attendaient déjà la prochaine fête avec impatience.

Le jeu de l'*erê*

Les postures corporelles des entités-enfants sont moins stéréotypées que celles des entités-adultes. Tout d'abord, leur assise sur le sol, contrairement à celle des entités adultes, est marquée par la légèreté car il leur arrive fréquemment d'effectuer des petits sauts, de sauter sur un pied ou à pieds joints ou encore de se déplacer sur la pointe des pieds. Le corps du médium semble dégagé de toute tension musculaire et l'expression du visage des *erés* est libérée du rictus facial propre aux entités adultes. Ils arborent à la place un large sourire et des yeux écarquillés qui viennent souligner leur facilité à entrer en communication avec les personnes présentes, qu'il s'agisse des personnes de l'assemblée ou

¹⁴ « Dans le candomblé *angola*, le novice qui, pour la première fois, échange l'obscurité de la *camarinha* [chambre de réclusion] pour les lumières du *barracão* est appelé *muzenza* [...] *Muzenza* désigne également la première danse rituelle des nouveaux-initiés » (Vogel et al., 2001 : 95).

¹⁵ Le rituel de dation du nom, appelé *orúko* dans le Candomblé *nagô*, correspond au *moment* où l'*orixá* de l'initié, lors de sa première sortie publique, va crier son nom à l'audience rassemblée pour cet événement.

des autres *erés*. Un autre critère caractérisant ces entités est leur pouvoir imaginatif donnant lieu à une panoplie extrêmement large d'actions rituelles. Contrairement aux entités adultes pour lesquelles de nombreuses contraintes conventionnellement établies pèsent sur la performance, le comportement des *erés* est beaucoup plus libre dans le choix des actions envisageables ainsi que dans la manipulation des objets pouvant servir de support à son action ludique. Par ailleurs, l'investissement total qu'impose l'activité de jouer (Winnicott, 1971) débouche chez eux sur la simultanéité et la spontanéité, libre de la plupart des tensions affectant les situations rituelles ciblées dans le « non-jeu ».

Mais même si le comportement des *erés* est plus imprévisible que celui des entités-adultes, il n'est cependant pas dénué de contraintes. Tout d'abord, le comportement de l'*eré* est supposé être celui d'un enfant brésilien. En effet, comme tout *eré*, il parle un portugais très approximatif – par ailleurs très « savoureux » métaphoriquement – et se conduit comme un enfant âgé de 4 à 5 ans. La connaissance du monde de ces entités-enfants fait référence, non pas à l'imaginaire enfantin que l'on pourrait attribuer à un enfant belge de cet âge, mais bien à l'univers populaire brésilien. Leur conception de la Belgique, assimilée la plupart du temps aux « Europes » (*zoropas*), appartient pleinement à l'imaginaire populaire brésilien et véhicule des images telles que « le pays où il y a des dollars avec lesquels on peut tout acheter », « le pays où il y a des avions énormes », etc. Il existe ainsi un double « décalage » entre les données véhiculées par les différents chants et les comportements rituels observables. D'un côté, un *décalage culturel* entre l'origine présumée des entités censées venir de Luanda en Angola et leur comportement qui est celui d'enfants typiquement brésiliens. Ensuite, un *décalage cognitif* entre les références métaphoriques censées appartenir à des enfants de 4 et 5 ans et les connaissances effectives des personnes manifestées de ces entités, qui ont toutes atteint l'âge adulte¹⁶.

¹⁶ Ce second décalage est le propre de la substitution identitaire engendrée par la possession.

Un autre type de contrainte qui oriente la performance de l'*eré* est d'ordre relationnel. En effet, plus que toute autre entité du culte, c'est la relation que l'*eré* entre-

tient avec les personnes de l'assemblée et les autres entités présentes qui donne à son comportement rituel sa spécificité. L'*eré* est constamment en interaction : il est toujours censé, quelle que soit l'action qu'il développe, maintenir la communication avec un tiers. Cette relation sera établie par un simple regard, un sourire ou par une interpellation directe. Plus précisément, l'*eré* se voit astreint à « amuser la galerie » ! Autrement dit, son comportement se définit par le fait qu'il est obligé de faire preuve d'imagination, de subtilité d'esprit, de bonne humeur, etc. Il est continuellement amené à « improviser », ce qui exige une hyperactivité permanente marquée par une expressivité exacerbée. Ainsi, contraint à maintenir un contact continu et à amuser les gens, l'*eré* se voit tout simplement dans l'obligation de jouer non seulement pour les autres, mais avec eux. Pour dire les choses brutalement, l'*eré* doit jouer car il semble n'exister rituellement qu'à travers le jeu. Il apparaît ainsi comme la personnification même de la relation qu'il établit et à travers laquelle il se définit. C'est ce qui le rend reconnaissable lorsqu'il se manifeste dans un rituel, bien plus que les caractéristiques mythiques assez floues qu'on lui associe à l'occasion.

Afin de mieux saisir la nature du jeu auquel se livre l'*eré*, il est utile de partir de la notion de « métamessage » développée par G. Bateson et retravaillée par d'autres (Millar, 1982 ; Fagen, 1984 ; Losonczy, 1990 ; Piette, 1997 ; Handelman, 2001). Un métamessage est un message portant sur la communication elle-même. Comme le souligne Albert Piette, il consiste notamment « dans la coprésence simultanée (au même endroit et en même temps), dans un même geste, un même discours de deux termes qui paraissent incompatibles, même si l'un peut être occulté par rapport à l'autre. C'est le cas de la production simultanée d'un geste agressif et du signal comme métamessage : "ceci est un jeu" » (1997 : 145). Il s'agit donc, la plupart du temps, de gestes ostensifs qui, tout en revendiquant une intention de communiquer (Livet, 1994 : 228), attirent l'attention du destinataire sur la nécessité d'interpréter ces gestes autrement que comme des mouvements ordinaires. Toutefois,

comme l'observe Handelman, la relation entre les deux termes qu'intègre un acte de métacommunication n'est pas d'ordre hiérarchique et linéaire, avec le contenu d'un côté et le cadre qui dicterait « comment son contenu devrait être perçu, expérimenté et traité » de l'autre (2001 : 147). Ces deux catégories de messages interagissent simultanément, ce qui donnerait au jeu sa caractéristique « autoréflexive », c'est-à-dire une capacité à « se changer lui-même à travers lui-même » (*Ibid.* : 146). Cette simultanéité peut donner lieu à une vaste et complexe panoplie de situations où autant celui qui produit ces messages que ceux qui les reçoivent devront continuellement se positionner les uns vis-à-vis des autres – et vis-à-vis de soi-même aussi, comme nous le verrons – pour pouvoir déboucher sur le consensus dynamique qui définit la « convention », telle que nous l'entendons¹⁷.

Examinons à présent certains effets à la fois psychologiques et relationnels provoqués par les épisodes ludiques précédemment décrits.

Un premier épisode digne d'intérêt est celui où les *erês* du père-de-saint et du petit-père s'enduisent le visage et se shamponnèrent joyeusement avec la nourriture rituelle qui, je le rappelle, provient notamment des sacrifices offerts aux diverses entités. Dans ce cas, le jeu tourne en dérision les normes de commensalité en usage dans le Candomblé. En effet, si certains détails comportementaux tels que manger avec les doigts et décroiser les jambes lors du repas soulignent l'appartenance à une famille religieuse plus large – celle des cultes afro-brésiliens, impliquant une origine commune (l'Afrique-Mère) –, ces détails permettent également de différencier ce repas d'un repas ordinaire car la stricte observance de ces prescriptions est la condition *sine qua non* pour que le transfert d'*axé* censé être procuré par l'ingestion des aliments puisse avoir lieu¹⁸. Il va sans dire que tous les participants doivent s'y plier, quel que soit leur statut au sein du culte.

Les comportements observables dans les autres épisodes rituels décrits ont en commun deux éléments : ils sont imitatifs et ironiques. L'analyse proposée consiste à mettre en évidence les indices comportementaux des *erês* permettant

¹⁷ Le message « Ceci est un jeu » doit en effet être nuancé en fonction des situations où le jeu se développe, de ce sur quoi le jeu porte et du type de jeu dont il est question. Dans notre cas, le jeu des *erês* est lui-même enchâssé dans un cadrage rituel et prend ce dernier pour cible. De plus, il est associé à de l'ironie, de la moquerie, de l'humour.

¹⁸ Les aliments composant le repas, et tout particulièrement la viande issue des sacrifices pour les divinités, sont des sources de *axé*, force vitale censée investir tous les êtres vivants, certains objets culturels et pouvant être manipulée rituellement.

d'identifier ces deux éléments et par conséquent d'orienter l'interprétation – celle des personnes ayant assisté aux comportements décrits tout comme la nôtre – dans une direction commune. Pour ce faire, je partirai de la définition de l'ironie proposée par Sperber et Wilson (1989; 1998). Deux caractéristiques semblent incontournables dans leur compréhension de l'ironie. Premièrement, l'ironie est par définition « échoïque » : un comportement se fait à sa façon l'écho des propos et des pensées d'autrui, d'une norme ou de ce qui est « souhaitable [*desirable*] de manière standard¹⁹ ». Le second élément porte sur ce qu'ils appellent la « dissociation » du sujet et du « matériau [*material*] mis en écho [*echoed*] ». Il s'agit toujours d'une interprétation de *la compréhension que l'on a* de ce que qui fait l'objet de l'ironie. Plus exactement, l'ironie « met invariablement en jeu l'expression implicite d'une attitude, et la pertinence d'un énoncé (voire d'un acte) ironique dépend invariablement de ce qu'il révèle de *l'attitude du locuteur à l'égard de l'opinion dont il se fait l'écho* » (1989 : 358, c'est moi qui souligne). Je tiens finalement à faire remarquer, à la suite de ces auteurs, que « l'ironie consiste en un continuum d'attitudes vis-à-vis d'un matériau mis en écho, étant donné que l'ironie peut être combinée avec l'emphase, la métaphore, la simulation [*pretence*], la parodie, etc. » (1998).

Concernant le comportement des *erês*, l'ironie dont il font preuve est le plus souvent amusée et faiblement désapprobatrice, ce qui lui donne son ton moqueur caractéristique et toujours « gentil », dans le sens où ils ne se montrent jamais agressifs ou cinglants vis-à-vis des comportements mis à mal et que leur attitude est toujours entachée d'une forme de respect qui évite de basculer dans le sarcasme.

Lorsque l'*erê* s'amusait à imiter le comportement des entités adultes, il prenait un soin particulier à en exagérer certains aspects par une expressivité exacerbée : un rictus facial devient une grimace, une posture corporelle ou un état mental – comme l'épisode du « mécontentement » –, une caricature de cette posture ou de cet état mental, etc. Mais l'ironie trouva sa pleine expression dans la mise en scène par l'*erê* du chef de culte d'une *sortie de iaô*. La mise

¹⁹ Ils insistent sur l'aspect « moral » que tend à revêtir tout acte ironique (1998).

en écho portait alors sur une opinion largement partagée dans le milieu des cultes afro-brésiliens qui attribue aux cultes dits « traditionnels » une supériorité rituelle²⁰ sur les autres modalités de culte, supériorité exprimée paradigmatiquement dans le rituel de *sortie de iaô*, qui est l'apanage de ces cultes. Il serait possible de voir dans cette séquence un micro-rite d'inversion transgressant cette hiérarchie consacrée. Une autre interprétation, à mes yeux plus riche, verrait dans le comportement des *erês* un acte d'ironie portant sur l'opinion précédemment décrite, et plus particulièrement sur l'attitude des participants au culte face à cette opinion. Deux catégories d'indices, à mes yeux, font pencher pour cette seconde interprétation.

Tout d'abord les indices comportementaux observables à la fois chez l'entité et chez ceux qui l'observaient. En ce qui concerne l'*erê* du père-de-saint, retenons pour commencer le petit sourire permanent qui lui collait aux lèvres durant tout l'épisode ainsi que la joie évidente que lui procurait son comportement pour le moins impertinent. Une autre catégorie d'indices porte sur l'ensemble des comportements précédemment décrits, liés à l'imitation exacerbée des attitudes et états mentaux attribués aux entités adultes. Du côté des observateurs, le caractère ironique du comportement de l'*erê* se voyait confirmé par le malaise qu'il provoquait. Cette tension traduisait la difficulté à se positionner face à ce qui était en train de se jouer, à savoir une remise en question de la prétendue supériorité rituelle des modalités de culte plus africaines par rapport au Candomblé *de caboclo*. Chacun, durant cet épisode, cherchait dans le comportement d'autrui – et plus particulièrement dans celui des fils-de-saints les plus expérimentés – l'attitude correcte à adopter face à l'*erê*.

Une seconde catégorie d'indices de la connotation ironique du comportement des *erês* réside dans le choix des « matériaux mis en écho ». Loin d'être innocent, ce choix porte sur des aspects rituels d'une grande importance symbolique. Il est en effet difficilement concevable pour les participants au culte de remettre en cause, même ironiquement, certaines prescriptions rituelles, encore moins le

²⁰ Cette supériorité est inscrite dans un continuum trouvant à l'un de ses pôles les cultes plus proches de l'héritage africain, et dits « purs », et à l'autre ceux ayant subi diverses influences extérieures (catholicisme, kardecisme, bouddhisme,...), et dits « dégénérés ». La teneur morale de cette classification apparaît ici clairement. Voir notamment à ce propos le livre de Stefania Capone (1999).

comportement des *orixás* ou un rituel aussi « respectable » que la « sortie de *iaô*²¹ ».

En ciblant ces comportements rituels, l'*erê* fait doublement mouche : il ironise d'une part sur l'importance généralement attribuée à ces aspects du rituel et l'attitude particulièrement rigide des pratiquants de Carnières à leur égard, et d'autre part, il procure en même temps à ces derniers l'opportunité de les aborder sous un autre jour et par conséquent d'en apprendre quelque chose. Je rappelle que l'isolement géographique, l'hétérogénéité sociologique ainsi que le peu de familiarité de la plupart des participants avec les savoirs et savoir-faire liés au culte rendaient certaines catégories de savoirs difficilement assimilables. Or, le comportement de l'*erê* fournit clairement une occasion de peaufiner ces savoirs en ajustant l'attitude à leur égard, comme nous allons le montrer à présent.

Entre jouer et apprendre dans le *terreiro* de Carnières

Je vais à présent chercher à mettre en évidence le mécanisme d'apprentissage sous-jacent à de tels épisodes rituels. Pour ce faire, il s'avère indispensable de pouvoir systématiser le type d'interaction et certains des mécanismes cognitifs inhérents à cette catégorie de jeu. Ce mécanisme implique deux catégories d'acteurs : d'un côté les *erês*, détenteurs des savoirs et savoir-faire rituels et de l'autre les personnes confrontées au comportement de l'*erê* et amenées à apprendre quelque chose de celui-ci. La transmission du savoir suit donc une direction bien précise : des *erês* vers leurs « observateurs-interprètes », pour reprendre l'expression de Pierre Livet. Cette désignation souligne bien les deux actions de base auxquelles les apprenants sont soumis : observer et interpréter. L'espace ludique ouvert par l'*erê* — et tout particulièrement dans ses aspects imitatifs et ironiques — induit chez les participants un processus d'apprentissage fondé sur la réflexivité et que nous appellerons apprentissage par « miroir déformant ».

²¹ Vogel et al. voient dans la sortie de *iaô* « la séquence focale du rite [de Candomblé] » et le « noyau sémantique de son énoncé » (2001 : 114). Ils ajoutent un peu plus loin, faisant écho à la séquence choisie par l'*erê* de la dation du nom : « La *feitura* [l'initiation] et le nom servent pour donner à l'initié sa première et plus fondamentale inscription dans le cadre des généalogies du Candomblé » (2001 : 115).

L'apprentissage que médiatise le jeu des *erés* passe par l'imitation, comme nous l'avons vu. La forme d'imitation privilégiée présente la particularité d'être indirecte : l'*eré* n'imité pas, il *joue à imiter*. Le jeu ironique des *erés*, plutôt que de reproduire un comportement observé, prend ce comportement imité comme support pour en faire autre chose. Or, cette « autre chose », c'est le regard de l'*eré* sur l'événement qu'il met en scène, regard rendu possible par la connotation ironique de son jeu imitatif. Pour pouvoir poser ce « regard », l'*eré* introduit un certain nombre de distorsions comportementales, qui elles-mêmes renvoient aux conventions et normes régissant ces comportements. De cette manière, il expérimente les conventions propres à l'événement en jouant sur ses limites « implicites » (cf. Hamayon, 1995), c'est-à-dire en s'approchant des frontières du non-permis. Autrement dit, les *erés* induisent une distanciation/distorsion vis-à-vis des comportements mis en scène, ce qui aura pour effet d'attirer l'attention et d'orienter l'interprétation de qui les observent sur ce dont il se fait l'écho *via* son propre comportement. Ainsi, ce jeu imitatif et ironique s'avère être le rouage principal d'un mécanisme d'apprentissage indirect basé sur la réflexivité où le comportement de l'entité fait office de « miroir déformant » de comportements rituels « idéaux » pour les observateurs-interprètes qui se voient ainsi renvoyer une image de leur propre processus d'apprentissage au sein du culte. Plus qu'amenés à « savoir », ces derniers sont amenés à prendre position quant au savoir mis en scène par les *erés*. Tout le pouvoir catalyseur du jeu de l'*eré* réside donc dans cette réflexivité qui montre *le chemin à suivre pour apprendre* plutôt que l'objet de l'apprentissage en soi²².

²² Une logique similaire d'apprentissage a été relevée par A.M. Losonczy dans le chamanisme embera où « ce que cet apprentissage vise à créer chez le chamane, c'est précisément cette capacité maîtrisée d'improvisation rituelle [...] en poussant certaines règles de fonctionnement tacites du savoir communautaire, à l'extrême limite de leur logique, comme pour les rendre conscientes » (1990 : 193).

Les participants identifient à la fois le comportement imité – et la convention sous-jacente à ce dernier – et l'opinion de l'*eré* à son égard. Cette double reconnaissance dépendra des nuances apportées par la performance de l'*eré*, d'où la difficulté éprouvée par certains *erés* moins expérimentés à manipuler adroitement les différents registres de communication qu'implique la mise en scène de ce savoir. Plusieurs facteurs interviennent dans la maîtrise de cette performance délicate. Le plus important est sans doute une

réelle compétence quant aux comportements « imités » : ceux-ci doivent être maîtrisés avant de pouvoir être efficacement présentés ironiquement. Or, ce n'est pas le jeu de l'*eré* qui mène à cette maîtrise mais l'expérimentation directe de ces comportements dans un contexte non-ludique. Ensuite, les distorsions précédemment décrites du comportement en question doivent, elles aussi, être maîtrisées au cours de la performance. Les opinions et attitudes face au comportement des *erés* peuvent fortement diverger en fonction de la familiarité de chacun avec le culte. Cependant, l'*eré*, s'il se montre expert dans sa performance ludico-ironique, va être capable de sélectionner contextuellement les indices les plus pertinents et faire converger de la sorte l'interprétation des observateurs dans une direction commune. Du coup, cette double maîtrise portant à la fois sur le contenu informationnel et sur l'intention de communication permet d'exploiter avec d'autant plus de finesse et de force les potentiels d'apprentissage inhérents à ce type de performance.

Lorsque l'*eré* tient (bien) son rôle, il peut faire preuve d'une grande souplesse dans le choix et dans l'interprétation des sujets abordés. Dans la performance, cette plus grande liberté ne consiste pas obligatoirement en l'introduction de nouveaux éléments dans le jeu, mais plutôt en des variations et nuances comportementales minimales, telles que l'emploi de certains mots ou l'emphase de certaines séquences d'actions, l'intonation de la voix, etc., qui tiennent leur pertinence de la transparence de l'attitude de l'*eré* vis-à-vis des actions entreprises. Il n'est donc nullement fortuit que dans le *terreiro* de Carnières ce soient les *erés* des plus anciens initiés qui font preuve des comportements les plus innovants. Ce constat souligne la double compétence rituelle relevée précédemment et dont les *erés* doivent faire preuve : une connaissance des savoirs et savoir-faire rituels dans lesquels ils puisent pour leurs performances ainsi qu'une grande habileté dans le maniement des registres de communication permettant de porter et exhiber un regard nouveau sur les savoirs en question.

Il est significatif à cet égard que seuls quelques *erés* font usage de la parole. Ces entités s'expriment dans le portugais typique des petits enfants brésiliens. Malgré sa simplicité

grammaticale, ce langage est une source extraordinaire d'expressions et de connaissances implicites propres à l'univers populaire brésilien. La performance de l'*eré* pose ainsi un double problème aux non-Brésiliens. Tout d'abord, ils ne maîtrisent pas le portugais. Ensuite, ils n'ont pas accès aux référents extérieurs au cadre rituel, appartenant à un univers populaire distant, et de surcroît infantile. Cependant, cette difficulté ne semble pas insurmontable car parmi les *erés* doués de parole, on trouve celui du père-de-saint ainsi que celui du petit-père qui tous deux sont belges, mais qui maîtrisent parfaitement la langue portugaise pour avoir longuement séjourné au Brésil. On peut donc supposer, vu l'adéquation de la performance rituelle de leurs *erés* respectifs vis-à-vis des critères brésiliens, que ces prémisses implicites inhérentes à la culture brésilienne ont pu être assimilées lors de ces séjours. Mais c'est loin d'être le cas pour la plupart des participants qui présentent de sérieuses lacunes dans l'apprentissage des comportements rituels adéquats, et plus particulièrement concernant la danse des divinités, se contentant la plupart du temps de reproduire un nombre restreint de gestes et d'attitudes glanés à partir de la performance des entités des personnes plus expérimentées, en l'occurrence le chef de culte, le *petit-père* et l'un ou l'autre *fil* ou *fille-de-saint* plus anciens. Ce sont là les modèles uniques d'entités d'un culte venu d'un ailleurs dont les nouveaux venus ne savent que très peu de choses sur le plan des prescriptions largement implicites sous-tendant les savoir-faire rituels. Or, comme G. Bateson le souligne très bien, « on peut apprendre beaucoup à partir d'un seul exemple, mais on ne peut pas apprendre certaines choses relatives à la nature de l'échantillon de la classe où s'inscrivent de tels essais et expériences » (1984 : 131). Dans ces conditions, les possibilités d'apprentissage par imitation directe présente de sérieuses limites, d'où l'importance du jeu qui permet de passer à un niveau d'apprentissage supérieur au travers d'une distanciation/distorsion des comportements imités.

De jeux en enjeux...

Même si les comportements posés dans un cadre ludique n'ont pas la portée qu'ils auraient en dehors, cela ne veut pas pour autant dire que le jeu est dénué d'enjeu, surtout lorsqu'il est intégré à une activité de type rituel. Roberte Hamayon insiste sur l'importance de l'enjeu où « l'éventualité d'un gain rend le jeu apte à se constituer en rituel à finalité aléatoire » (1995 : 91). Selon elle, le caractère symbolique de ce gain réside dans le fait qu'il se situe généralement ailleurs et dans un registre différent de celui où l'action est menée. Deux catégories d'enjeux peuvent être discernés dans le comportement ludique des *erês* tel qu'observé à Carnières. La première, les enjeux « internes », plus directement liés à l'apprentissage, portent sur l'action et la communication au sein même du rituel, et ont été décrits en détail dans les pages précédentes. La seconde, les enjeux « externes », est à mettre en relation avec l'acte divinatoire auquel l'*erê* peut se livrer au cours de sa performance, comme nous allons le voir.

Les *erês* de Carnières occupent une place prépondérante dans la divination pratiquée au sein du culte. Alexandre a en effet décidé de ne pratiquer la divination la plus usuelle – par les *buziós* (coquillages), impliquant la médiation d'Exú, l'*orixá* « messenger » – que pour la « cuisine interne » du culte de manière à ne pas attirer « toutes sortes de gens pour ses talents de Madame Soleil ». Par ailleurs, les qualités « relationnelles » de l'*erê* permettent un contact aisé avec l'assemblée, les divinités adultes telles que les *caboclos* se montrant plus difficiles d'accès pour la majorité de l'assistance qui est peu familière avec le culte et qui de plus ne maîtrise pas suffisamment le portugais, langue dans laquelle s'expriment ces divinités, pour entrer en communication avec les entités²³. Nous trouvons donc une inversion par rapport à la situation au Brésil où les qualités divinatoires du chef de culte peuvent être une source non-négligeable de revenus pour le *terreiro* et où les *caboclos* sont les personnages les plus consultés en matière de divination. Mais regardons comment la dimension divinatoire du jeu des *erês* se met en place lors du rituel.

²³ Les personnes composant l'assemblée sont soit des parents ou amis des participants au culte, soit des « curieux » ayant entendu parler du *terreiro*. Ces deux catégories de personnes partagent toutefois une même caractéristique : elles connaissent peu de choses sur le déroulement rituel d'un tel culte, et par conséquent sur la manière d'aborder les divinités.

L'*eré* est constamment en communication avec ses congénères ou avec des personnes de l'assemblée. Toutefois, il est rare qu'il s'adresse à l'assistance de façon globale, préférant s'adresser à des individus en particulier, dans un langage direct et en toute intimité. Lorsque l'*eré* établit une relation avec quelqu'un, cette interaction peut consister en une nouvelle séquence de « jeu » (*brincadeira*) mais elle peut aussi déboucher sur un acte divinatoire. L'*eré* se prononce alors sur la vie de la personne, spontanément ou à sa demande. La teneur du discours qui accompagne le premier contact, qu'il soit moqueur, réconfortant, attentif, ou distrait (...), s'appuie souvent sur l'aspect extérieur de la personne – elle a l'air triste, préoccupé, timide ou au contraire extraverti, confiant, etc. – et évoluera en fonction de l'humeur de l'*eré* et de la demande du consultant. L'*eré* pourra alors tour à tour offrir des conseils, prévoir des événements futurs, adresser des reproches quant à la conduite de la personne ou encore prescrire des « travaux » – offrandes destinées aux *orixás* – permettant d'améliorer ou de débloquer une situation difficile. Quel que soit le cas de figure, cet acte divinatoire a moins de force que celui d'un *caboclo* ou celui des coquillages. La plupart du temps, les conseils de l'*eré* sont donnés sur un ton empreint d'humour ou d'ironie, contrastant parfois violemment avec le sérieux des questions posées, qui touchent souvent à des domaines délicats de la vie intime ou professionnelle des interlocuteurs. Pour le consultant, l'oracle proféré par l'entité enfant n'est nullement d'ordre ludique et les enjeux portent à conséquence. Cependant, en raison du caractère intrinsèquement ludique du comportement qu'affiche l'*eré*, les conseils ou reproches proférés seront pris ou non au sérieux par le consultant.

Dans le cadre du *terreiro* de Carnières, nous avons vu que l'*eré* est une figure de médiation importante sur le plan de la transmission de savoirs et savoir-faire rituels. Il en va de même dans le contexte divinatoire où il peut s'immiscer entre le consultant et les *orixás* en prescrivant un « travail », ou encore entre le consultant et son avenir ou ses soucis lorsqu'il est question de conseiller, de mettre en garde

contre un danger éventuel, etc. Cette vocation d'intermédiaire privilégié peut être mise en rapport, à mes yeux, avec la nature de cette entité qui est cette fois inférée à partir de son comportement rituel, et non plus de ses référents mythologiques. L'*eré* joue en effet sur deux plans communicationnels complémentaires. Dans le premier – que nous nommerons *horizontal* – il relie les hommes entre eux, grâce à sa facilité à communiquer. Dans le second – que nous nommerons *vertical* – il établit la communication entre le monde des hommes et celui des entités adultes. Nous avons vu par ailleurs que l'*eré* est d'une part assimilé à un enfant brésilien, et donc à un être familier partageant une même nature humaine, et d'autre part à une divinité en bas âge, mais divinité tout de même, et donc ontologiquement distincte de la nature humaine. Signalons enfin que le caractère liminal de cet entité enfant, qui ne cesse de jouer sur les limites, semble également attesté par son intervention privilégiée à des moments charnières du rituel : soit entre la possession par une entité adulte et la non-possession, soit entre la venue des *orixás* et *caboclos* et la fin de la cérémonie²⁴.

Conclusions

L'imitation ironique s'impose comme un aspect central du jeu des *erés* de Carnières, et joue un rôle de première importance dans l'apprentissage de savoirs concernant certains comportements rituels. En focalisant l'attention sur des comportements associés aux conventions fondatrices de différents épisodes rituels, le jeu des *erés* instaure un regard sur celles-ci, créant un effet de distanciation/distorsion qui aura pour conséquence la mise en perspective des savoirs partagés à propos de ces épisodes. Il en résulte une mise en scène à la fois circonscrite dans une marge de manœuvre limitée mais laissant une large place à l'inventivité. La réalisation de ce jeu demande une double expertise de la part des exécutants : d'une part, une grande connaissance du savoir et des savoir-faire culturels que mobilisent leurs actions, d'autre part, une maîtrise des divers registres

²⁴ Son omniprésence lors de la période de réclusion dans les Candomblés plus proches de l'héritage africain viendrait renforcer ce caractère liminal de l'entité, de même que le point de vue de Gilbert Rouget qui définit la transe des *erés* comme une *double dépossession* de la personne « manifestée », « puisqu'(elle) est dépossédée à la fois de son dieu et d'elle-même » (1990[1980] : 115).

de communication au travers desquels ces savoirs sont (re)présentés. C'est au moyen de ces deux compétences conjuguées que l'*eré* se définit rituellement et qu'il développe chez les participants un processus d'apprentissage fondé non pas sur l'imitation directe mais sur un mécanisme de « miroir déformant ». Le jeu des *erés* fait ainsi office de catalyseur pour l'amorçage d'un processus d'apprentissage indirect. Face à l'*eré* qui apparaît comme le détenteur d'un savoir-faire d'une nature particulière, impliquant à la fois la maîtrise des comportements imités et le regard qu'il pose sur ces comportements, l'attitude des participants sera également double : apprendre à connaître et reconnaître ces comportements mais aussi comprendre le regard que l'*eré* pose sur eux. De cette manière les membres de l'assistance sont amenés à peaufiner leurs propres connaissances et à réorienter, au besoin, le jugement qu'ils portaient sur leur propre savoir. En introduisant une distanciation vis-à-vis de différents aspects du rituel, le jeu des *erés* impose chez ceux qui l'observent une mise en perspective de ce qu'il y a lieu de savoir pour permettre un déroulement localement viable du rituel.

N'est-ce pas là une raison suffisante pour les *erés* de « descendre » jouer à Carnières ?

Références bibliographiques

- Bateson, G.
 1984 *La nature et la pensée*, Paris, Seuil.
- Bastide, R.
 2000 [1958] *Le Candomblé de Bahia (Rite Nagô)*, Paris, Plon.
- Boyer, P.
 1997 *La religion comme phénomène naturel*, Paris, Bayard.
- Capone, S.
 1999 *La quête de l'Afrique dans le candomblé. Pouvoir et tradition au Brésil*, Paris, Karthala.
- Fagen, R.
 1984 « Play and behavioural flexibility », in P. K. Smith (dir.), *Play in animals and humans*, New York, Basil Blackwell, pp. 159-173.
- Handelman, D.
 2001 « Postlude : Framing, braiding, and killing play », *Focaal - European Journal of anthropology* 37, pp. 145-156.
- Halloy, A.
 2001-2002 « Un candomblé en Belgique. Traces ethnographiques d'une tentative d'installation et ses difficultés », *Psychopathologie africaine* 1 (31), pp. 93-125.
- Hamayon, R.
 1995 « Pourquoi les jeux plaisent aux esprits et déplaisent à Dieu. Ou le jeu, forme élémentaire du rituel à partir d'exemples chamaniques sibériens », in G. Thinès & L. Heusch (dir.), *Rites et ritualisations*, Paris/Lyon, Vrin/Institut interdisciplinaire d'études épistémologiques, pp. 65-100.
- Houseman, M. & C. Severi
 1994 *Naven ou le donner à voir. Essai d'interprétation de l'action rituelle*, Paris, Editions MSH/CNRS.
- Livet, P.
 1994 *La communauté virtuelle. Action et communication*, Paris, L'Éclat.
- Losonczy, A.M.
 1990 « Cadrage rituel et improvisation : le chamanisme embera du Choco », in A.M. Blondeau & K. Schipper (dir.), *Essais sur le rituel II*, Actes du Colloque du Centenaire de la Section des Sciences religieuses de EPHE, (Bibliothèque de l'École des Hautes Études en Sciences Religieuses, Vol. 95), pp. 185-190.
- Millar, S.
 1982 « Play », in D. McFarland (dir.), *The Oxford companion to animal behaviour*, Oxford, Oxford University Press, pp. 457-460.

- Piette, A.
1997 « Pour une anthropologie comparée des rituels contemporains. Rencontre avec des "batesoniens" », *Terrain* 29, pp. 139-150.
- Rouget, G.
1990 [1980] *La musique et la transe. Esquisse d'une théorie générale des relations de la musique et de la possession*, Paris, Gallimard.
- Sperber, D. & D. Wilson
1989 *La pertinence. Communication et cognition*, Paris, Minuit.
1998 « Irony and relevance : a reply to Sato, Hamamoto and Yamanashi », in R. Carston & S. Uchida (dir.), *Relevance theory : Applications and implication*, Amsterdam, John Benjamins, pp. 283-293.
- Teles dos Santos, J.
1995 *O Dono da terra. O caboclo nos candomblés da Bahia*, Salvador, Sarah Letras.
- Van Gennep, A.
1909 *Les rites de passage*, Paris, Emile Nourry.
- Vogel, A., M.A. da Silva Mello & J.F. Pessoa de Barros
2001 [1993] *Galinha d'Angola. Iniciação e identidade na cultura afro-brasileira*, Rio de Janeiro, Pallas.
- Verger, P.
1982 *Orisha. Les dieux yorouba en Afrique et au Nouveau Monde*, Paris, Métailié.
- Winnicott, D.W.
1975 [1971] *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard.

Je tiens à remercier chaleureusement Véronique Boyer, Véronique Lautier, Michael Houseman, Anne-Marie Losonczy, Philippe Jaspers, Isabelle Fokan et Pierre Liénard pour leurs précieuses remarques quant aux premières versions de cet article.