

2m11. 2766.8

Université de Montréal

11320272
V.013

La mythologie sekani et la figure héroïque

par

Jean-Marc Desgent

Département d'anthropologie

Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures
en vue de l'obtention du grade de
Maître ès sciences (M. sc.) en Anthropologie

Novembre 1999

Copyright Jean-Marc Desgent



8.272.8

GM
4
U54
2000
V.013

Université de Montréal

La métrologie selon la ligne directrice

par

Jean-Marc D'Orgeville

Département d'anthropologie

Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures

en vue de l'obtention du grade de

Maîtrise en sciences (M. Sc.) en anthropologie



Je soussigné (s)

(Signature) Jean-Marc D'Orgeville

Université de Montréal
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé:
La mythologie sekani et la figure héroïque

présenté par:
Jean-Marc Desgent

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes:

Jean-Claude Muller : président-rapporteur
Guy Lanoue : directeur de recherche
Rémi Savard : membre du jury

Mémoire accepté le : 00-01-20

Sommaire

Ce mémoire de maîtrise a pour sujet l'analyse de la figure du héros utilisant pour ce faire la mythologie sekani dans un cadre comparatif. Cette présentation nous paraît importante puisque le corpus que nous analysons n'a jamais été étudié auparavant; la collection de mythes sekani amassée par l'anthropologue Diamond Jenness, et trouvée par Guy Lanoue, est restée totalement inédite.¹ Notre étude sur la figure héroïque nous paraît tout aussi pertinente puisque nous verrons que par la figure du héros, une mythologie peut révéler beaucoup sur l'organisation sociale et politique d'un peuple, sur sa façon de se percevoir et de s'exprimer, sur ses manières de créer des hypothèses concernant son présent et son avenir.

Notre analyse de la figure héroïque se penchera d'abord sur Dzauya, héros-transformateur du mythe *The Culture Hero*, puis nous le comparerons à trois héros de mythologies, de cultures et d'époques différentes, soit les personnages d'Ulysse, de Perceval et d'Asdiwal. Cette comparaison tentera de montrer à quel point la figure héroïque sekani diffère des héros que nous connaissons mieux (mythologies grecque et médiévale, par exemple) et est

¹ Les analyses comparatives qu'on retrouve dans notre mémoire nous sont utiles parce qu'on retrouve dans la mythologie que nous connaissons aucun personnage héroïque qui s'apparente à Dzauya, d'où notre difficulté de faire saisir les particularités de ce Sekani mythologique. Nous avons voulu en l'approchant d'un Ulysse ou d'un Perceval ou d'un Asdiwal, faire comprendre comment tous ces mythes traitent des mêmes problèmes (les sociétés se retrouvent constamment confrontées aux mêmes difficultés), mais ne les résolvent pas de façon identique; c'est l'originalité des solutions mythologiques sekani que nous cherchons à souligner.

révélatrice de l'écart qui existe entre la pensée issue et développée dans les bandes et la pensée émergeant de sociétés qu'on a traditionnellement considérées comme plus organisées, plus hiérarchisées. Si nous avons choisi d'analyser la figure héroïque, c'est qu'elle nous permet de mieux comprendre comment les mythes sekani sont construits. En effet, notre étude démontre que l'individualité forte du héros, ses actions, ses déplacements, ses confrontations servent de fait à structurer le récit mythique; celui-ci ne se construisant pas à travers une logique linéaire extérieure au personnage principal, mais, qu'au contraire, c'est ce dernier qui sert de colonne vertébrale au récit.

Notre présentation de certains mythes tirés de la mythologie sekani s'appuiera sur les textes laissés par Diamond Jenness, sur sa façon de les avoir organisés, sur la manière de les avoir interprétés, parfois même transformés. Nous démontrerons que Diamond Jenness a voulu former un corpus homogène de mythes qui ne l'étaient probablement pas dans leur état «naturel». Nous verrons qu'il a aussi travaillé «littérairement» les mythes sekani, ce qui signifie que nous ne comprendrons jamais totalement les aspects de l'univers imaginaire et concret des Sekani, qui pouvaient émerger lors de ces performances, puisque les mythes racontés, performés et entendus par ce peuple du subarctique sont vraisemblablement perdus à jamais.

Il est clair que l'on ne peut penser que notre étude des mythes sekani explique des réalités socio-politiques ou économiques actuelles. Nous croyons cependant que cette mythologie enregistrée par Jenness en 1924

révèle un système de pensée dans lequel les Sekani vivent maintenant et qui était déjà inscrit dans leur mythologie passée. Voilà pourquoi la figure héroïque nous semblait importante à étudier puisqu'elle éclaire d'abord la perception que le Sekani a de lui-même en tant qu'individu, puis les conceptions que l'autochtone a développées autour de l'activité de la chasse (réelle ou symbolique) qu'il pratique encore à notre époque, enfin les idées sur sa société qu'il cherche à constamment penser et élaborer et sur les relations qu'il entretient avec autrui, que cet Autre soit Sekani ou non.

Notre mémoire et ses analyses ne proviennent pas d'une recherche de terrain, mais sont issus de nombreuses lectures et appartiennent aux discussions que nous avons eues avec Guy Lanoue, d'où la présence constante de ses analyses sur les Sekani², sur le mythe et la mythologie. Ce mémoire est donc intimement lié aux modèles que Lanoue a proposés concernant les aspects socio-politiques des bandes. Ces modèles nous ont permis de nous sensibiliser à certains aspects importants concernant l'errance des bandes dans la réalité et dans leur mythologie. Cependant, les analyses de Lanoue ne se sont jamais penchées sur la figure héroïque en tant que telle. Nous nous proposons ici de présenter un nouveau cadre à penser le héros, le héros-nomade, en particulier, puisque ce dernier a peu ou pas été pris en compte dans les analyses passées (Lord Raglan, Campbell [voir Segal, 1991] ou Tegnaeus, 1950) et qu'il nous apparaît fort différent des héros issus de sociétés plus hiérarchisées.

² À part Diamond Jenness qui n'a passé qu'un mois chez les Sekani et ce au début du siècle, Guy Lanoue est le seul anthropologue qui a vraiment étudié ce peuple du subarctique (près de deux ans de terrain); d'où sa présence continue dans les différentes étapes de ce mémoire.

Table des matières

Sommaire.....	iii
Table des matières.....	vi
Dédicace.....	viii
Remerciements.....	ix
Avant-propos.....	x
Introduction.....	1
1- Plan du mémoire.....	1
2- Le mythe.....	4
3- Qu'est-ce qu'analyser des mythes écrits.....	5
4- Héroïsme, individualisme et individualité.....	9
Premier chapitre.....	12
1- Quelques éléments historiques.....	12
2- L'importance de la chasse.....	17
3- Groupes de chasse et bande.....	19
Deuxième chapitre.....	28
1- La mythologie sekani et ses liens avec d'autres mythologies.....	28
2- Mythologies, animaux et pouvoir.....	30
Troisième chapitre.....	37
1- Mythologie et mythes sekani.....	37

2- Typologies des mythes.....	40
3- Présentation générale du mythe étudié.....	42
4- <i>The Culture Hero</i> , considérations sur le titre.....	43
5- <i>The Culture Hero</i> (Fort McLeod).....	45
6- Analyse des relations entre les personnages du mythe.....	49
1- Dzauya - Adjulindje.....	49
2- Dzauya - Kalasatche.....	52
3- Dzauya - Wolverine-Man (L'Homme-Carcajou).....	54
4- Dzauya et sa «grand-mère».....	58
5- Dzauya et les deux <i>Old Man</i>	59
6- Finale du mythe <i>The Culture Hero</i>	64
Quatrième chapitre.....	67
1- Dzauya et la mythologie grecque.....	67
2- Dzauya - Ulysse.....	68
3- Dzauya - Perceval.....	77
4- Dzauya - Asdiwal.....	85
Cinquième chapitre.....	93
Dzauya le héros-constructeur de mythes.....	93
Conclusion.....	107
Bibliographie.....	111
Annexes.....	xi

À Danielle Roberge, pour son amitié indéfectible
et à Antonin Desgent, pour sa gentille patience

Remerciements

Nous voudrions remercier très sincèrement M. Guy Lanoue pour son aide, son support constant, ses conseils judicieux. Ce mémoire et ses analyses n'auraient pas été possibles sans ses lumières et ses encouragements. Il a su deviner mes engouements pour la mythologie, et ses études passées m'ont permis de nourrir les miennes. À Guy Lanoue, encore une fois merci.

Avant-propos

Ce mémoire de maîtrise étudie la mythologie par deux méthodes d'analyse complémentaires. D'abord, il utilisera les connaissances anthropologiques acquises afin de dévoiler comment les mythes sekani rejoignent leurs préoccupations économiques et socioculturelles, la façon dont ils les questionnent, les renversent, et les traversent continuellement. Ensuite, compte tenu que ces mythes sont dorénavant des textes écrits et non des performances racontées, jouées, en un mot ritualisées, nous utiliserons des méthodes proches de l'analyse littéraire nous permettant de voir comment ces «textes» sont construits, quelles en sont les stratégies narratives, la manière dont ces dernières informent leurs lecteurs concernant les personnages (et particulièrement le héros) et leurs actions, leur personnalité.

Nous pensons que ces deux méthodes utilisées en toute complémentarité, nous aideront à mieux faire comprendre d'abord les liens que l'on peut établir entre les mythes et le peuple qui les a produits, puis entre les mythes eux-mêmes, et finalement nous permettrons de mieux connaître (sans jamais y parvenir totalement) ce que sont les mythes, le ou les rôles qu'ils jouent, les multiples masques qu'ils empruntent, leurs mystérieuses identités.

Introduction

1- Plan du mémoire

Étant donné que nous présentons pour la première fois quelques mythes sekani tirés de la collection recueillie par Diamond Jenness en 1924, nous nous devons, en première partie, de présenter les Sekani comme peuple, de décrire les contacts qu'ils ont eu avec d'autres peuples autochtones et avec les Euro-canadiens, ainsi que les liens qu'ils ont établis avec les explorateurs, missionnaires et les anthropologues (Jenness et Lanoue, en particulier) qui sont allés vivre chez eux, tout ceci nécessité par notre désir de comparer l'héroïsme nomade à l'héroïsme de sociétés sédentaires. Cette partie ethnographique, quoique rapide, nous permettra tout de même de saisir certains éléments fondamentaux de la quotidienneté que l'on retrouve, souvent métaphorisés ou sous forme de métonymies, dans leur mythologie. Nous croyons que nous ne pouvons pas comprendre ce corpus de mythes si nous ne possédons pas certaines informations concernant ce peuple athapascan, nomade du subarctique. Même si les Sekani ressemblent, dans plusieurs aspects de leur vie et de leur imaginaire aux autres peuples (athapascans septentrionaux) de cette aire culturelle, ils ont tout de même su développer une mythologie qui nous paraît, en un certain nombre de ses éléments, originale, comparée à leurs voisins (voir, Ridington, 1988).

Puis, nous passerons à la présentation et à l'étude plus précise de la

chasse (comme pratique et comme champ rituel) chez les Sekani et des liens étroits qu'ils entretiennent avec les animaux, puis nous analyserons ce que sont l'organisation des groupes de chasse et leurs rapports à la territorialité; aspects qui reviennent constamment dans leur mythologie et qui servent à interroger les dimensions les plus philosophiques (nous semble-t-il) de la pensée sekani, surtout en ce qui concerne leurs notions de l'individu et de ses gestes dans l'univers.

Si nous passons quelque temps sur l'ensemble des mythes qu'a collectés Jenness, sur sa façon d'avoir transformé les récits sekani³, sur sa manière dont il a intitulé les mythes, sur la méthode utilisée pour les retranscrire, puis les organiser par grands ensembles, métamorphosant ainsi (on ne sait pas exactement à quel point) ce qu'il avait entendu lors de son séjour chez les Sekani, c'est que nous croyons que notre mémoire démontrera que les études traditionnelles du héros (peu importe l'époque, le peuple qui l'avaient créé) avaient défini celui-ci comme un personnage lié à des structures politiques idéologisées, ne pouvant donner à Jenness aucune information sur la particularité du héros-nomade dans une société qui ne possède aucune pensée structurée qui puisse être prise pour un modèle idéologique d'elle-même; les transformations des mythes de Diamond Jenness ont donc masqué le caractère original de la mythologie sekani et de leurs croyances qui définissent l'individu et ses gestes. Nous nous proposons durant ce mémoire de révéler la nature singulière de ce

³ Peut-être pour les rendre accessibles aux lecteurs canadiens, spécialistes ou non. De plus, on nous pardonnera de ne pas pouvoir situer adéquatement ni cette mythologie ni le mythe concernant Dzauya; nous ne savons pas les circonstances entourant «l'enregistrement» de ces mythes sekani. Toutes les notes de terrain de l'anthropologue ayant été perdues, semble-t-il, à jamais. Nous nous sommes donc replié sur sa dimension «littéraire», puisque pour nous ce mythe est dorénavant incrit à l'intérieur d'un corpus construit par Jenness, lui-même.

héros et, dans une perspective comparatiste, de souligner les aspects qui lui sont propres.

Nous nous pencherons par la suite sur le mythe *The Culture Hero* dans lequel apparaît Dzauya, héros sekani. Notre étude s'appuiera essentiellement sur les rapports que Dzauya entretient avec les autres personnages importants du mythe. Cette étude du personnage principal et des personnages secondaires, nous servira, par la suite, à comparer Dzauya à trois héros de cultures, d'époques différentes, soit l'Ulysse d'Homère, le Perceval de Chrétien de Troyes et l'Asdiwal des Tsimshian, rendu célèbre par les présentations et études de Franz Boas et de Claude Lévi-Strauss et enfin, à montrer comment les mythes sekani sont construits autour de la notion d'individualité. Cette analyse du mythe intitulé *The Culture Hero* est en fait le corps de notre mémoire puisque c'est à partir de cette dernière que nous tirerons les conclusions les plus importantes concernant la mythologie sekani et la figure du héros. Cependant, l'étude de ce mythe de la collection de Jenness ne pourra pas nous amener à des connaissances définitives de la mythologie puisque nous ne possédons pas le contexte performatif du mythe (chants, gestes, rythmes, public, lieux de la performance, etc.).

Ainsi, notre but est de nous adresser au champs de la mytho-logique, c'est-à-dire aux structures de pensée qui s'expriment par et dans le mythe, sans le masque littéraire que l'anthropologie classique, représentée par des savants tel que Raglan, Campbell, etc., a imposé à la logique narrative du mythe et à la sémantique du héros. Dans ces conditions, nous ne croyons pas qu'il soit possible de comprendre réellement cette collection

«complète» puisque nous sommes convaincu que les «mythes» comme objets narratifs structurés existent uniquement dans le moment de la performance. Par ailleurs, nous désirons faire comprendre comment ces contes parlent à ceux qui les écoutent, comment ils racontent les Sekani, leurs préoccupations, leur cosmologie.

Les ethnologues Julie Cruikshank, spécialiste des Athapascans du Yukon méridional et des Tlingit et Robin Ridington, spécialiste des Athapascans Beaver, n'affirment-ils pas en décrivant l'importance, dans les groupes athapascans, de ce que nous considérons comme des fictions:

I came to learn, that events can take place only after people have known and experienced them in myths, dreams, and visions... All persons continually bring the world into being through the myths, dreams, and visions they share with one other.

(Ridington, 1988)

An ultimate value of oral tradition was to create a situation for someone who had not lived through it so that the listener could benefit directly from the narrator's experience. [...] The persistence of stories and storytelling suggests that oral narrative is central to an indigenous intellectual tradition and provides the core of an educational model.

(Cruikshank, 1990)

Nous croyons que les mythes ne se limitent pas à la seule fonction de réfléchir la réalité concrète. Au contraire, nous nous proposons de montrer comment les mythes Sekani pensent l'individu, son rapport aux autres et la manière dont ces liens (nous verrons qu'ils sont tendus, et c'est justement cette tension qui rend le mythe Sekani si effectif) forment un espace à penser qui permet à l'individu de dynamiser son rapport à lui-même et à la collectivité.

2- Le mythe

Beaucoup de sociétés distinguent, comme les Grecs, le *mûthos*, «légende» du *logos*, «parole», c'est-à-dire que les mythes sont classés dans une catégorie spéciale qui ne correspond pas toujours à notre définition populaire de ce mot comme étant un discours «faux» ou «inventé», c'est-à-dire non assujetti aux mêmes critères d'évaluation qu'on utilise dans l'interprétation des discours quotidiens. Nous acceptons comme postulat la position de Lanoue (1991) que cette distinction apparaît surtout dans les sociétés étatiques ou à chefferies. Les mythes, dans ces cultures, sont considérés comme une instance particulière de la narrativité qui oblige le public à suspendre les critères concrets de la normalité de la vie quotidienne, eux-mêmes gérés par des éléments idéologiques représentés, par exemple, par une religion d'État. Nous verrons plus loin dans ce mémoire, à travers les personnages d'Ulysse et de Perceval à quel point leurs aventures, leurs réussites (de fait, leur héroïsme) sont conformes aux valeurs religieuses de leurs époques respectives: Ulysse confirme les hiérarchies olympiennes se miroitant dans la royauté achéenne et Perceval, par sa quête du Graal, propose un catholicisme qui s'impose religieusement et politiquement sur l'ensemble de l'Europe occidentale au début du Moyen Age.

D'autres cultures ne semblent pas faire de distinction entre *mûthos* et *logos*. Suite à nos recherches, nous sommes convaincu que les cultures nomades du subarctique n'expriment pas généralement cette distinction (Lanoue, 1991). Il est difficile d'expliquer l'absence d'un trait culturel dans une société, mais nous proposons que cette absence est due à deux faits: d'abord, que la culture sekani ne possède pas une idéologie comme telle et

donc ne ressent aucunement le besoin de distinguer le récit quotidien du discours mythique; puis, le savoir sekani, c'est-à-dire la construction de la vérité, s'appuie sur le concept de «pouvoir». Le pouvoir ou «power» ou «inkoze» (quoique ce dernier mot ne soit pas sekani, mais chippewayan) est généralement conçu comme un élément d'ordre primordial, lié à la dimension à la fois concrète des animaux ainsi qu'à une dimension plus abstraite, mystérieuse, presque spiritualisée qui situe un individu dans l'espace mythique, lui permettant de compléter l'image qu'il a de l'humain. Ce pouvoir peut se présenter sous plusieurs visages, mais ne correspond qu'à une seule vérité à la fois, pour un seul individu à la fois. C'est-à-dire que chez les Sekani, se différenciant ainsi de d'autres cultures autochtones où s'est développé un modèle idéologique du groupe basé sur un système clanique, le mythe est vu comme le seul espace neutre servant à se penser collectivement, par les animaux, monstres ou non, partant des expériences de l'individu dans le champ ritualisé du pouvoir.

3- Qu'est-ce qu'analyser des mythes écrits?

Depuis un certain nombre d'années, l'anthropologie s'est intéressée non pas uniquement aux mythes eux-mêmes, mais à leur performance. Cette anthropologie a montré que les performances (dire et écouter) des mythes s'avèrent aussi importantes que l'anecdote du mythe, sinon plus, puisque, de fait, elles le mettent au monde. En fait, le mythe et ses significations, comme nous l'avons toujours cru, ne sont pas limités à la seule logique de la narration, mais bien par sa poétique liée à sa performance. L'étincelle de la signification, c'est-à-dire sa poétique, se produit au moment de sa narration et de son audition, de fait, dans la distance entre la mytho-logique du conteur et celle de son public qui

permet, même oblige, les deux à puiser dans le même ensemble d'éléments signifiants afin de construire un pont permettant la communication (Hymes, 1981, Darnell, 1989). Le mythe n'existerait pas en tant qu'entité indépendante de la dimension espace/temps où on le dit et l'entend: le mythe est fondé et formé lorsqu'il est performé et la signification se fige momentanément, formant des ensembles de sens qui apparaîtraient à chacun comme permanents et donc cohérents. Au-delà de ces considérations théoriques, notre position est que la mytho-logique sekani se situe dans l'écart entre l'individu et la dimension transcendantale des animaux écartant ainsi toute définition du mythique comme corpus textuel figé dans le temps.

Par conséquent, le mythe, système de sens, s'accommode de la série illimitée de supports linguistiques que ses narrateurs successifs peuvent lui prêter, de la même façon que la musique, système de sons, s'accommode de la série illimitée de charges sémantiques dont ses auditeurs successifs se plaisent à l'investir.
(Lévi-Strauss, 1971; 580)

La mythologie et la musique ont ceci en commun qu'elles convient l'auditeur à une union concrète, avec toutefois cette différence qu'au lieu d'un schème codé en sons, le mythe lui propose un schème codé en sens. Dans les deux cas pourtant, c'est l'auditeur qui investit une ou plusieurs significations virtuelles dans le schème, de sorte que l'unité réelle du mythe [...] ne se produit qu'à deux, dans un et par une sorte de célébration. L'auditeur [...] est donc un créateur «en négatif».
(Ibidem; 585)

Le «texte oral», au moment de sa création, crée alors un deuxième écart, cette fois entre le texte du passé et le futur-à-venir et à devenir. Nous verrons lors de notre analyse du mythe *The Culture Hero* à quel point cette façon de comprendre le mythe-en-devenir-constant est essentielle à la saisie des dynamiques culturelles et poétiques des Sekani.

Nous pensons que c'est dans l'espace de la performance du mythe que les Sekani se forment une première idée, d'abord de leur individualité dans un cadre concret, puis de leur individualité existentielle dans l'espace des Animaux afin de dégager un imaginaire du social pour en arriver à une définition du moi dans le contexte du Nous (jamais nommément présent dans le mythe, mais toujours suggéré). Cette définition du moi, de tous les moi, se forme dans l'espace vide ou ouvert du mythique (Eco, 1965): conteur et auditeurs le créent en l'agissant par la parole et en le saisissant et l'interprétant par l'écoute, en le remplissant tous deux de sens toujours éphémère, mais continuellement dynamique. Ce qui nous semble intéressant, c'est de comprendre les liens parfois spiraliques distendant les significations, permettant de passer du monde des métaphores simples au monde des métaphores doubles (métaphores de métaphores ou métonymies), liens parfois difficilement repérables qui se créent et se recréent continuellement entre le mythe comme texte et sa mytho-logique.

Ceci dit, il n'est pas question pour nous d'expliquer la psychologie profonde des Sekani, d'en établir une sorte de *gestalt*, de nous prétendre capable de savoir ce qui se passe effectivement dans leur tête, surtout que les théories psychologiques semblent souvent ignorer les formes spécifiques de pensée de la mytho-logique. Notre mémoire s'intéresse fondamentalement aux personnages du mythe et non à une signification psychologique de ces personnages. Voilà pourquoi notre étude se situe à la frontière entre l'anthropologie et l'étude littéraire. Nous ne tirerons pas de conclusions psychologiques de notre étude. Seules les connaissances poético-anthropologiques de l'espace mythique sekani nous ont intéressé du début à la fin de notre recherche.

Étant donné que la dimension psychologique des mythes nous est à première vue cachée, nous nous contenterons durant notre analyse de mettre en lumière comment les différents épisodes, les lieux, les personnages qui composent le mythe, évoquent, reprennent, interrogent, valorisent, inversent certains aspects métaphorisés de la vie quotidienne sekani. Le mythe les retravaille en les expérimentant à travers ses personnages et les événements qu'il raconte. Par exemple, il existe bien des mythes qui racontent comment on passe d'une organisation sociale à une autre, pourquoi cette transformation pourrait être intéressante pour le groupe, ce qu'elle implique pour ses membres, etc.⁴ Évidemment, ces mythes valorisent l'état actuel du groupe, mais tout de même proposent des situations contraires ou légèrement modifiées à celles vécues dans la collectivité: rapports aux étrangers, aux vieillards, à chacun des individus qui la forment, pour ne nommer que ces quelques exemples. Au delà de ses fonctions de charte pour un groupe, comme le voulait Malinowski,⁵ la mythologie fournit des éléments aux individus avec lesquels ils peuvent repenser les valeurs apparemment dominantes dans la pensée collective.

Le mytho-logique des nomades précède la collectivité qui s'invente dans le mythe. Si, en effet, le mytho-logique est premier par rapport à la quotidienneté (Cruikshank, Ridington), nous devrions retrouver dans le mythe, dans sa façon d'être construit, dans ses éléments constitutifs, les préoccupations des divers moi de la bande de se construire une collectivité. Les mythes apparaissent comme des lieux de tensions qui se racontent par les rapports à l'environnement et à l'Autre. Si un aspect important de la

⁴ Voir Lévi-Strauss, sa présentation et son étude de la geste d'Asdiwal, in *Anthropologie structurale deux* (1973, 175-233).

⁵ Par exemple, in *La sexualité et sa répression dans les sociétés primitives*, 1976, 151-154.

réalité amérindienne du subarctique se constitue selon ses mythes, ses rêves et ses visions, ces derniers doivent en conséquence fournir les moyens à la fois d'établir le social et aussi permettre de se préparer à des formes d'adaptation avant que de nouvelles réalités se produisent: le discours autochtone semble accepter la réalité sous toutes ses formes pouvant apparaître parce qu'elle a déjà été conçue par et dans les mythes. Nous pensons que ces réalités sont affirmées par les personnages et illustrées par les situations et les thèmes des mythes, et aussi, par la structure narrative de ceux-ci, dynamisant et permettant au réel de s'élaborer.⁶

4- Héroïsme, individualisme et individualité:

De plus, nous verrons que l'étude de la figure héroïque nous fera découvrir l'importance de la notion d'individualité; principe, semble-t-il, fondamental dans une société où tout est à construire constamment. Par les conclusions où nous mèneront nos analyses, nous constaterons que la dispersion des groupes de chasse et l'errance du nomade créent l'unité de la collectivité par le Nous-imaginé du mythe. On se retrouve alors face à des mythes qui valorisent l'individualité et la collectivité, mais contrairement à «nos» mythes et légendes ou à ceux de d'autres sociétés autochtones fortement hiérarchisées, l'individualité est première et la collectivité n'apparaît jamais comme une référence claire. Cette individualité est contrastante avec l'individualisme que nous connaissons mieux: l'individu, en opposition avec avec sa société, protège tant bien que mal son moi contre l'aliénation que l'Autre tente de lui imposer constamment. L'individu

⁶ Nous hésitons à parler de narration puisque les versions des mythes que nous possédons ne sont que des versions de «seconde» main.

et le groupe sont donc en conflit constant. Tandis que l'individualité, chez les nomades du subarctique, valorise et responsabilise l'individu en tant que tel et aussi en tant que créateur continuel de sa société. C'est pourquoi nous verrons que le héros sekani se pense par l'Animal: le héros est un être humain mais ayant acquis ou cherchant à acquérir l'individualité de l'Animal, responsable de sa survie et parcourant sans cesse son territoire. C'est cette responsabilité (personnelle et collective) et ce parcours (pour sa survie et celle de son groupe) qui pensent son individualité et sa collectivité. Nous proposerons que le héros sekani n'instaure jamais de hiérarchies ou d'institutions qui rassembleraient les individus autour d'elles, mais qu'au contraire il s'assure que l'individualité et la collectivité cherchent continuellement à se faire par ses actions sans références à un quelconque système de valeurs religieuses, morales ou politique pré-établi.

Notre démarche et nos conclusions prennent ici leurs plus grandes distances par rapport aux études de Lévi-Strauss et de Lanoue, puisqu'aucun des deux n'avaient étudié l'importance de cette individualité à travers la figure héroïque. Leurs analyses très marquées par les dimensions socio-politiques des mythes, ne leur permettaient pas de soulever le problème de l'individu-à-construire dans ses rapports avec la collectivité-à-construire, puisque leurs études partaient de l'idée que les personnages des mythes se confrontaient à des systèmes sociaux déjà bien définis. Notre intérêt pour le travail du héros nous a permis de voir à quel point cette perpétuelle édification du moi et du nous nomades est fondamentale dans la narration, la structure du mythe et le type de personnages que nous y retrouvons.

Premier chapitre

1- Quelques éléments historiques:⁸

Le mot «Sekani», selon les habitants des Montagnes Rocheuses orientales au nord-est de la province de Colombie Britannique, signifie «gens de la roche» ou «gens de la montagne», bien que l'étymologie du mot ne soit pas claire du point de vue linguistique.⁹ La majorité des peuples athapascans¹⁰ du nord-ouest canadien et de l'Alaska utilise *Dènè* («homme», «être humain») ou une variante comme ethnonyme, bien que chaque peuple soit connu par un nom que les missionnaires, explorateurs et commerçants euro-canadiens leur ont donné durant la période de la traite de la fourrure du 18^{ième} et du 19^{ième} siècles. Pour les Sekani, l'origine de leur nom s'est perdue. Ces derniers furent l'objet d'une première étude anthropologique, par Diamond Jenness, anthropologue associé au Musée National du Canada. Sa visite fut brève, environ un mois durant l'été de 1924. Jenness a passé une semaine à Fort Grahame et trois dans la communauté de McLeod Lake. Il n'a pas visité la communauté septentrionale de Fort Ware (aussi connue à l'époque comme Whitewater).

⁸ Nos informations proviennent de Jenness (1937), de Vanstone (1974), de Lanoue (1990, 1992, 1994), du numéro thématique de Recherches Amérindiennes au Québec (Vol. XXVIII, n° 3, Hiver, 1998-1999) réunissant plusieurs spécialistes des Athapascans, sous la direction de Guy Lanoue et Nicole Beaudry. Donc, je ne fournirai pas de références spécifiques pour chacune des informations données.

⁹ Jenness (1937; 5-16) donne plus d'une dizaine de possibilité d'ethnonyme; ces derniers se ressemblant plus ou moins soit sémantiquement, soit phonétiquement.

¹⁰ Dans ce texte, nous avons choisi d'utiliser les règles françaises concernant les singuliers et les pluriels quand ces dernières facilitaient la compréhension de l'argumentation, sinon nous avons laissé les ethnonymes dans la forme que les conventions anthropologiques nous les ont présentés: par exemple, nous écrivons «Sekani» sans «s» final.

Après le départ de Jenness, aucune étude anthropologique fut réalisée, jusqu'en 1978.

Les territoires que les Sekani considèrent comme étant leurs terres ancestrales sont situés dans le bassin hydraulique arctique entre les chaînes orientales et centrales des Montagnes Rocheuses (voir carte, Jenness, 1937).



Avant 1968, cette immense vallée était arrosée par deux fleuves, l'un coulait vers le nord (le Parsnip), l'autre vers le sud (le Finlay). Leur confluence formait le fleuve Peace, et marquait probablement le coeur des territoires sekani avant le contact avec les Européens à la fin du 18^{ième} siècle. Les Sekani vivent, donc, à l'extrême sud-ouest du bassin

hydraulique arctique, entourés à l'ouest et au sud par des peuples du bassin pacifique, peuples dépendants du saumon et généralement dépourvus de gros gibier, et vivant donc pour la plupart dans des villages permanents ou semi-permanents. Quant aux Sekani, ils étaient nomades jusqu'à tout récemment (et le seraient encore si les gouvernements fédéral et provincial ne les forçaient pas à vivre selon leurs politiques; ce qui oblige les Sekani à restreindre leurs déplacements), mais ils conservent encore de nos jours des traits culturels liés à cette errance; d'où l'intérêt que peut représenter pour nous l'analyse de leur mythologie dont une des thématiques profondes est la chasse et l'exploration systématique de leur territoire.

En 1968, la région fut inondée par l'édification du barrage W.A.C. Bennett sur le fleuve Peace, créant le lac Williston immergeant la plupart des territoires centraux et méridionaux des Sekani. De nouvelles villes furent construites pour héberger les services nécessaires au soutien des industries forestières naissantes de la région. Les Sekani furent repoussés aux marges de leur propre histoire: découragés par l'invasion de leurs territoires non-inondés, les groupes sekani ont commencé à se désintégrer. La désintégration sociale s'accéléra: la population de McLeod Lake, communauté au sud du nouveau lac qui a survécu à l'inondation, passa approximativement de 180 en 1962 à 65 en 1978. Fort Grahame, une communauté qui existait depuis le 19^{ième} siècle, a été complètement inondée et ses habitants dispersés. Ces deux communautés de McLeod Lake et Fort Grahame ont fourni à Diamond Jenness la majorité des mythes de sa collection.

Il existe une certaine incertitude à propos de la catégorie «Sekani» en tant que groupe, problème assez commun aujourd'hui parmi plusieurs peuples autochtones, étant donné que la majorité des ethnonymes employés par les anthropologues est issue des malentendus du début de la discipline. On attribuait, parfois, des noms à des formations sociales et politiques qui n'existaient que dans la projection de l'idéologie dominante, regroupant divers peuples dans des «sociétés» afin de leur attribuer un gradient bien défini sur une échelle évolutionniste ayant besoin de catégories précises. Aujourd'hui, des groupes jadis nomades comme les Sekani, possédant ni villages permanents ni idéologies nationalistes, se trouvent souvent dans l'obligation de lutter afin d'établir leur identité légitime au sein des États-Nations comme le Canada.

Les Sekani (qui parfois s'attribuent d'autres noms à des fins politiques, par exemple, quand le groupe de McLeod Lake s'est joint momentanément au conseil tribal de leurs voisins Carrier dans les années 80) sont probablement les descendants de deux vagues d'immigration, une première venue de l'ouest à la fin du 18^{ième} siècle et une deuxième venue du nord, probablement au début du 19^{ième} siècle. De nos jours, leurs congénères athapascans les plus proches du point de vue linguistique et géographique sont certainement les Beaver (régulièrement présents dans le corpus de mythes que nous présentons ici), habitants la région Peace à l'est des Montagnes Rocheuses et au nord-est du territoire sekani.¹¹

¹¹ Bien que Dyer et Aberle (1974) aient identifié les Sarcee comme étant leurs cousins linguistiques les plus proches. Aujourd'hui, en fait, la langue est appelée Beaver-Sekani, et le Sekani a acquis le statut de dialecte.

Les données historiques fournies par les premiers explorateurs européens comme Alexander Mackenzie et Simon Fraser attestent que les Sekani avaient l'habitude de passer leurs hivers dans les montagnes et leurs étés dans les plaines, mais ceci n'est probablement vrai que pour les Sekani méridionaux, soit les groupes que les explorateurs auraient rencontrés lors de leurs explorations du fleuve Peace.

Les territoires que les Sekani auraient envahi à la toute fin du 17^{ième} ou au début du 18^{ième}, étaient essentiellement des zones revendiquées par des groupes non-athapascans tels que les Gitksan Tsimshian (à l'ouest) et les Shuswap (au sud), et par des confrères athapascans, les Beaver (au nord-est). Durant le 19^{ième} siècle, les Sekani entretenaient de bons rapports avec les Kaska au nord, ce qui ne peut surprendre, vu l'origine septentrionale probable des Sekani de Fort Ware; les Kaska vivant essentiellement les mêmes conditions politiques, écologiques et climatologiques qui défavorisaient l'occupation à plein temps de la vallée.

Les Sekani sont de nos jours très peu nombreux. Il y a environ six cents personnes qui parlent le Sekani, en plus des enfants de parents dont le dialecte maternel était le Sekani.¹² Au-delà des trois communautés sekani de la grande vallée, on retrouve plusieurs Sekani parmi les Athapascans des plaines du versant oriental des Montagnes Rocheuses, soit à Fort St. John à l'est (dans le territoire des Beaver) et dans les collines septentrionales formant la frontière avec les grandes forêts arctiques, à Lower Post (dans le territoire Kaska-Tahltan). Les Sekani vivant en dehors

¹² Voir, *Handbook of North American Indians*.

de la vallée sont minoritaires, et le peu de différences linguistiques entre la langue sekani et le Beaver (langue parlée à Fort St. John) et le Kaska (parlée à Lower Post) leur permettent de bien s'intégrer à ces communautés. En outre, l'organisation sociale et le système politique des Sekani ne semblent pas particulièrement distinctifs dans le cadre athapascan.¹³ Ce qui peut étonner est la constance de cette faible population et ce, dès le premier contact, à l'époque dite traditionnelle. Les groupes sekani agissaient et agissent comme s'il existait un seuil démographique qu'ils ne pouvaient (ou ne voulaient) dépasser, soit 150 à 175 personnes par groupe autonome (ce qui correspond de nos jours aux trois communautés sekani de la vallée, et les minorités sekani dans les réserves non-sekani). De nos jours, il existe des mécanismes sociaux et politiques qui ont comme résultat la conservation de l'équilibre stable entre la population et les territoires qu'ils considèrent comme leur appartenant.¹⁴

2- L'importance de la chasse

Un des piliers traditionnels de l'identité sekani est la chasse.¹⁵ Pour les Sekani, bien qu'étant une catégorie généralement masculine, la chasse

¹³ Les Sekani partagent avec les Athapascans du subarctique plusieurs traits: système linguistique, nomadisme, chasse, aspects mythologiques pour ne nommer que ces quelques éléments. Cependant, leur originalité est certaine: c'est le seul peuple athapascan, nomade du subarctique qui a transformé sa «structure politique», et là-dessus la documentation est claire. En effet, à la fin du dix-neuvième siècle, les Sekani se sont organisés en système phratric pour revenir par la suite à la bande. (Lanoue, 1992: 182-202).

¹⁴ Ces mécanismes sont décrits dans Lanoue (1992); en général, des ressources importantes telles que les maisons et les liens de collaboration sont niées aux membres jugés improductifs, ayant comme résultat la création d'un climat social qui les encourage à l'émigration.

¹⁵ Plusieurs se distinguent de leurs voisins carrier en se référant à leur exploitation du saumon sur le fleuve Fraser -- «Nous ne sommes pas des mangeurs de poissons comme eux!» même si les Sekani consomment modérément du poisson; voir Jenness (1937:17), qui nota que pour les Carrier, le nom sekani signifiait: *naadotenne*, "fish-hawk people", 'peuple de l'aigle-pêcheur', qui se nourrissent du poisson comme cet animal. Le poisson est généralement considéré, par les Sekani, comme de la nourriture pour les chiens.

n'est pas pour autant une activité réservée aux hommes. Cette activité (et les codes qui y sont liés)¹⁶ serait liée à leur notion de «pouvoir spirituel», selon laquelle les jeunes hommes seraient en contact avec un esprit Animal (aujourd'hui nommé par beaucoup d'autochtones anglophones, «animal-doctor»). Nous reviendrons plus loin sur cette notion de «pouvoir spirituel» puisqu'il s'agit d'un principe fondamental dans la définition sekani de l'humanité. Pour l'instant, il est important de savoir que ce pouvoir définit deux champs d'existence, celui des femmes, celui des hommes. En général, les hommes aspirent au pouvoir, tandis que les femmes en détiennent un (ce pouvoir est évident chez le personnage *Grandmother* dans le mythe *The Culture Hero* que nous étudierons plus loin), émanant de leur capacité biologique de reproduire le groupe. En fait, le pouvoir féminin est nié officiellement, tout comme leur participation à la chasse est ignorée dans le discours quotidien largement centré sur l'activité masculine de la chasse, et surtout sur l'acquisition et la préservation de ce pouvoir dans un contexte de chasse:

It is simply that obsessively male-centered Indian societies never had a spectacle of other cultural alternatives, say, some that explored more the full round potential, the feminine, too. Aboriginal Americans knew only the male principle, virile power. More and more collected scalps evidence the power in a warrior's medicine bundle. (La Barre, 1972; 130)

Les Sekani ont participé à la traite de fourrure pendant presque deux siècles, et beaucoup de leurs traits culturels et sociaux sont le produit de cette longue association commerciale avec les Blancs; par exemple, la chasse gagna en importance aux dépens des activités féminines, au moins

¹⁶ S'avèrent tout aussi importants que la chasse elle-même, les codes qui la définissent, la circonscrivent et qui créent des distinctions importantes entre les hommes et les femmes quant à leur implication dans cette activité.

dans la dimension discursive.¹⁷ Il est probable que le lien entre le succès du chasseur et son pouvoir spirituel fut renforcé par le fait de chasser pour le commerce et en même temps pour la consommation personnelle, bien qu'aucune donnée précise ne nous permette de l'affirmer. Il est facile d'imaginer que la traite de fourrure s'est liée à la notion de «pouvoir», elle-même réactualisée par les histoires de chasse, légendes et mythes, tous trois ont fini par développer un imaginaire très masculinisé.

Les conséquences de ces liens peuvent être décrites ainsi (malgré le manque de données historiques): quand la chasse après la seconde guerre mondiale a perdu de son importance, plus particulièrement chez les Sekani méridionaux, les hommes non seulement se retrouvèrent dépourvus d'une activité utile vers laquelle tourner leur attention, mais aussi ont été exclus du monde du «pouvoir». Ce qui a eu pour effet de réduire les hommes, en particulier, à l'apathie et à l'alcoolisme et, pour beaucoup de femmes, les condamner aux répétitives agressions physiques; elles ont eu aussi à assumer toujours plus de responsabilité dans le soutien de la famille.

3- Groupes de chasse et bande (dans la vie quotidienne et dans la mythologie):

Les anthropologues souvent catégorisent le monde en utilisant une échelle évolutionniste dont les caractéristiques ont largement été définis au 19^{ème} siècle: les bandes, les tribus, les chefferies, et les États-Nations. Les bandes seraient associées à la chasse et à la cueillette, les tribus à une

¹⁷ Par exemple, la division traditionnelle du travail est centrée sur la chasse comme activité masculine et sur la gestion du camp de chasse comme activité féminine.

économie basée sur l'agriculture, les chefferies sont de «grandes» tribus possédant des institutions politiques suffisamment développées qu'elles ont intégré des classes sociales et politiques ou des ethnies diverses, les États-Nations, enfin, sont souvent industrialisés et possèdent des institutions idéologisées.¹⁸

À ce chapitre, les Sekani, poursuivant une vie dédiée à la chasse et à la cueillette sont considérés comme une bande: « The Sekani of northern British Columbia comprise a number of bands with no central organization and very little unity.» (Jenness, 1937; 5) « Athapaskan social organization has been called "flexible" because of this demonstrated ability to disperse and regroup as seasons and resources required.» (Cruikshank, 1990; 9) Comme les autres groupes athapascans, ils sont décrits comme possédant des institutions politiques «simples»; leurs chefs n'ont aucun pouvoir juridique ni institutionnel afin de «contrôler» les membres de la bande.¹⁹ Et surtout, les groupes à l'intérieur de la bande semblent pourvus de frontières très flexibles et centrés sur le système de parenté structuré par les liens étroits de collaborations économiques et politiques. L'ensemble de leur culture, selon la vision classique, semble être étroitement lié aux conditions écologiques dans lesquelles ils vivent, conditions difficiles qui imposent des contraintes très strictes au développement d'une culture plus élaborée; on

¹⁸ Nous sommes bien conscient que nous utilisons, nous aussi des expressions comme «bandes» ou «tribus», mais nous prenons en compte la façon dont ces groupes s'auto-définissent, et s'imaginent en terme politique et social. Le vocabulaire que nous utilisons est le résultat de la rencontre de ces notions subjectives et des concepts objectifs de l'anthropologie. Nous verrons également que la bande en tant que concept est aussi assez bien définie dans la mythologie puisque nous démontrerons que celle-ci développe des mythes fort différents de ceux développés dans les autres types d'organisation sociale et politique qui en termes mythologiques peuvent, d'une certaine manière, être confondus.

¹⁹ Le français ne possède pas de mot adéquat pour distinguer les chefs institutionnels (typiques des tribus), des chefs qui influencent les autres de la seule force de leur personnalité et leurs qualités morales (typiques des bandes); l'anglais, à ce niveau, est plus précis: soit «chief » pour le premier cas et «headman» pour le second.

dit parfois que les conditions marginales qui les entourent ne leur permettent pas de développer des systèmes claniques complexes qui utilisent une fiction rhétorique de filiation.

Cependant, des recherches approfondies ont pu établir que ces groupes, apparemment simples, sont en réalité complexes, que l'aspect flexible de leurs sociétés n'est en fait qu'une manifestation de plusieurs possibilités contenues dans une matrice culturelle très développée bien qu'elle ne soit pas immédiatement apparente. En premier lieu, la parenté n'est pas un des critères primaires utilisés par ces chasseurs-cueilleurs septentrionaux. Bien qu'ils reconnaissent que la parenté soit une dimension importante de la vie, elle n'est pas à la base de leur organisation sociale et politique. En fait, il n'y a que le principe de la résidence qui gère la composition du groupe et des sous-groupes, mais il est interprété dans un sens politique à deux volets. Primo, la résidence en commun est directement liée à la puissance du lien social qui s'établit; autrement dit, plus fort est le lien entre deux individus et le plus fréquemment on les observe collaborant, plus étendue est leur histoire de co-résidence. Secundo, les réseaux qui définissent les possibilités de collaboration et de mariages dans une bande sont le résultat de l'histoire du *pattern* de co-résidence de la génération précédente. Autrement dit, si je suis un chasseur athapascan mâle, les enfants des personnes qui ont vécu et collaboré avec mon père (ceci inclus les frères et beaux-frères de l'épouse du père) font partie de mon réseau primaire de fraternité (appelé aussi confraternité primaire).²⁰

²⁰ Voir Lanoue (1992) pour les discussions et les définitions de ces termes.

Donc, le chasseur se retrouve à la croisée de deux réseaux, le primaire et le secondaire ou confraternité secondaire résultant des conséquences du mariage c'est-à-dire, ses liens de collaborations et résidentiels aux frères de son épouse et aux époux des soeurs de sa femme. Même dans le cas du réseau secondaire, la résidence est primordiale, étant donné que le «partenaire» avec lequel le chasseur entretient le rapport le plus étroit de collaboration est en fait son épouse. Les divorces (plutôt rares) amènent la dissolution du réseau secondaire, mais des deuxièmes mariages après le décès de l'un ou l'autre du couple (plutôt communs) ne signifient pas que le réseau construit sur la base du premier mariage est automatiquement dissout; cependant il assume une importance mineure pour deux raisons: la réputation du chasseur (s'il s'agit d'un veuf) est déjà établie à l'âge où il devient veuf et donc il est généralement un partenaire recherché, et souvent, vers la quarantaine, un chasseur favorise des partenariats qui se définissent sur la base du mariage de sa ou de ses soeurs.

En résumé, les regroupements au sein de la bande correspondent approximativement à ce que les anthropologues appellent parfois le système lignager (la confraternité primaire d'un chasseur se basant en partie sur les rapports de travail entretenus par son père), mais cette corrélation est strictement liée au fait que les bandes et leurs réseaux sont petits, et leurs conditions démographiques imposent un certain degré de similitude.

Il n'existe pas de familles en tant que telles (Jenness 1937:44),²¹ et

²¹ Il faut cependant noter que les habitations villageoises regroupent des individus dont les liens biologiques sont certains. (Lanoue, 1992: 21-34)

les liens de parenté ne sont pas la base des regroupements au sein de la bande. Cependant, les personnalités, les capacités de chacun et leur écart d'âge jouent un rôle important dans la sélection d'un partenaire économique à l'intérieur des réseaux. Ces nomades valorisent les accomplissements et les talents de l'individu dans le cadre d'une forte croyance en leur autonomie.

Chez les chasseurs septentrionaux, il existe une grande différence entre individualité et individualisme; deux termes qui se ressemblent, mais qui n'ont pas du tout le même sens, particulièrement dans la vie quotidienne. L'individualité, contrairement à l'individualisme, est souhaitée, encouragée, valorisée puisqu'elle est la source des moyens de survie de l'individu et de son groupe de chasse. Mais, elle est aussi source de tension, expliquons-nous. Si nous comparons individualisme et individualité, nous nous rendons compte que dans l'individualisme, le problème de l'individu est de protéger son moi contre toute forme d'aliénation: c'est la loi du moi contre le nous (vu comme vampirique), tandis que l'individualité représente la difficulté de fortement se développer à l'intérieur du nous; en ce sens, l'individu sait pertinemment qu'il ne pourra subsister seul dans les régions septentrionales, et, paradoxalement, il sait aussi que son groupe ne pourra survivre sans ses fortes qualités individuelles. En un mot, les Sekani ont développé un individualisme bien différent de la façon dont les Euro-canadiens, par exemple, l'ont compris puisque leur individualisme ne s'est pas transposé dans une idéologie encadrant à la fois individu, liberté, démocratie et économie libérale. Dans une formule trop lapidaire, nous pouvons affirmer que la différence entre individualisme à l'euro-canadienne et individualité athapascanne se trouve

dans l'idéologie politique qui recouvre le premier des termes tandis que la pensée sekani s'élaborant autour de la problématique du moi et du groupe viendrait d'une tension dynamisant continuellement cette problématique. Nous verrons que cette puissante autonomie vécue au sein du groupe de chasse devient, dans leur mythologie, une question ontologique posée par le héros-nomade tel Dzauya dans *The Culture Hero*.

Le rapport entre le groupe de chasse et la bande est très complexe. Typiquement, les groupes de chasse, composés approximativement d'une douzaine de personnes, forment la catégorie à partir de laquelle on retrouve les rapports de collaboration les plus étroits (Jenness, 1937, Lanoue, 1992). Ces personnes vivent et travaillent ensemble durant quelques saisons; les courts étés limitent la réunion de ces groupes à seulement deux ou trois mois, généralement autour d'un des innombrables lacs du nord canadien, leur permettant d'exploiter les ressources halieutiques de l'été. Ces groupes de chasse n'ont généralement pas de contact l'un avec l'autre pendant le reste de l'année. Ils sont dispersés sur le territoire de la bande, chacun exploitant une région assez vaste, compte tenu de la pauvreté en ressources des régions montagneuses. Cette pénurie ne permet pas aux chasseurs de poursuivre leur occupation dans un rayon limité, elle les contraint à se déplacer sur des distances parfois impressionnantes. Nous verrons à quel point cette dimension fondamentale de la vie sekani est revécue et réinterrogée dans leur mythologie.

Il est évident que ces vastes territoires ne peuvent pas être parcourus et exploités au cours d'une seule saison de chasse. En fait, étant donné les limitations de la technologie de l'époque du pré-contact, et même après (les

motoneiges et les fusils ne semblent pas être beaucoup plus efficaces que la technologie traditionnelle, si on considère la densité de la brousse et le caractère accidenté du terrain montagneux), étant donné aussi que la population faunique répond à de longs cycles encore mal compris de nos jours, il est évident que la tendance à revendiquer une superficie étendue vient précisément de la conscience des chasseurs de ces contraintes; les chasseurs réclament le territoire le plus vaste possible afin d'assurer leur vie malgré les variations saisonnières et écologiques. Ces revendications mènent directement à un problème concernant et la souveraineté, et la nature de la collectivité, la bande. Les groupes de chasse étant autosuffisants sur le plan économique, ils doivent se déplacer afin d'assurer un accès profitable à long terme à l'ensemble du territoire. La bande n'existe comme entité sociale que durant l'été, c'est-à-dire au moment du regroupement des groupes de chasse autour d'un des lacs de leur territoire pour les «festivités» estivales. Le groupe de chasse doit donc assumer la responsabilité de la défense de «son» territoire particulier, et le seul moyen efficace dont il dispose pour exprimer sa souveraineté sur les zones non utilisées, étant donné l'énormité de la tâche, consiste à se déplacer constamment afin de décourager les intrusions possibles de leurs voisins, ce qui explique en grande partie la crise existentielle dans laquelle se retrouvent actuellement les Sekani depuis la construction barrage hydro-électrique en 1968.

Les liens, même limités dans le temps, entre les groupes de chasse sont donc l'expression de leur volonté de créer une entité souveraine dans laquelle chacun reconnaît l'autonomie de l'autre et des intérêts politiques communs: les déplacements d'un groupe de chasse garantissent

l'indépendance de chacun des autres groupes, ce qui mène à la création de la «bande» comme collectivité politique et comme une construction à imaginer continuellement. Afin de coordonner ses mouvements et ses liens un statut social plus élevé est accordé aux chasseurs les plus compétents, leurs conseils deviennent alors, des directives concernant ces déplacements et ces liens. Typiquement, les groupes de chasse ne retournent pas aux mêmes lieux chaque année, ils évitent ainsi des attachements émotifs à «leur» territoire de chasse qui pourraient les restreindre à une zone trop circonscrite et pourraient ainsi menacer la souveraineté de la bande. Comme nous allons le vérifier, ces valeurs, hiérarchie émergente et déplacement constant, ces craintes de l'autre et les peurs de leur impuissance sont repensées dans la mythologie; surtout que la hiérarchie, même immanente et jamais concrétisée, pose un problème fondamental aux pouvoirs de l'individu.

Il est évident qu'aucune société n'évolue pas exactement selon la dynamique du modèle que nous venons de décrire, mais tous les éléments semblent bien s'intégrer afin de produire un équilibre social, politique et économique qui respecte les croyances ontologiques des Autochtones. Prenons comme exemple l'obligation de se déplacer afin de s'assurer que les revendications territoriales du groupe soient respectées ou au moins connues de la part des étrangers. Il est évident que la circulation du groupe de chasse sur son territoire imite les mouvements du gibier, et donc favorise les chances de survie des individus; ainsi on pourrait, avec justification, invoquer une explication purement «économique». Il est aussi évident que parfois la nécessité de suivre les mouvements des animaux obligera les chasseurs à abandonner quelques zones de leur territoire habituel de

chasse, favorisant ainsi la convoitise des étrangers; les changements dans les conditions écologiques (inévitables, par définition) obligeront les chasseurs à se déplacer vers ces zones convoitées, provoquant ainsi des confrontations avec leurs voisins et créant des situations angoissantes, compte tenu de leur population réduite. Il existe donc une tension et même une contradiction au sein des sociétés organisées en bande, entre les besoins de survie des groupes de chasse et leurs obligations politiques; autrement dit, il se développe un paradoxe entre le court terme et le long terme, entre l'autonomie à court terme de l'individu (qui est généralement le mieux placé afin de développer des stratégies «économiques», eu égard à sa connaissance intime de son territoire de chasse) et sa dépendance politique à long terme, en fait sa sujétion à la bande, entre l'imaginaire comme domaine du Nous-à-construire et l'imaginé comme domaine du vécu.

Deuxième chapitre

1- La mythologie sekani et ses liens avec d'autres mythologies

Il est difficile de parler de la mythologie sekani, étant donné les limites évidentes de notre collection. Cependant, si nous pouvons identifier les caractéristiques de ce système de pensée en examinant l'originalité de cette mythologie et les influences qu'elle a subies des peuples avoisinants, nous aurons fait un pas vers un de nos buts, celui de décrire certains aspects de la pensée mythologique sekani.

À première vue, notre corpus ne semble pas posséder d'éléments qui le distingue des autres mythologies athapascanes. La majorité de nos récits ressemble à d'autres mythologies septentrionales, avec quelques exceptions que nous noterons. Selon Bierhorst, la mythologie athapascane tourne autour de certains motifs récurrents :

A more or less consistent body of stories centering around the manlike Transformer gives the region its continuity. But perhaps the most characteristic theme is the sequence of flood, earth diver, and re-peopling that crops up in both the Transformer and Raven cycles and also occurs separately, often with a council-of-animals motif.
(Bierhorst 1985; 65-66)

Examinons ces thèmes et motifs un à un. Le Transformateur est un des protagonistes du mythe sekani *The Culture Hero*. Étant relativement isolés, les Sekani n'ont pas vu leur version du Transformateur être complètement contaminée par des rapports avec le personnage du Corbeau-*Trickster*, évidemment une influence venant des peuples de la côte nord-ouest pour lesquels Corbeau est un personnage mythologique

capital (Radin, 1972). Le Transformateur est souvent un personnage dont l'activité principale consiste à transformer ou à éliminer tous les animaux-monstres qui peuplaient le monde primordial, permettant ainsi à l'humanité de survivre et de prospérer. Le seul exemple que nous possédons est Dzauya (*The Culture Hero*), un personnage qui unit quelques traits du *trickster* avec celles du Transformateur:

... the Transformer, in his role as monster slayer, confronts a cannibal who has a daughter. To test the hero, the cannibal first sends him to a thunderbirds' nest to get feathers for making arrows. Next he must make an attack on a giant elk to get sinews for binding the feathers when he has passed these "son-in-law tests" ... he shoots and kills the prospective bride.

Bierhorst (1985; 68)

En ce qui concerne le «most characteristic theme» de Bierhorst, le motif du déluge apparaît uniquement dans le premier mythe *The Scattering of Mankind* (voir Annexe), qui pourrait bien être une adaptation de l'histoire biblique du Déluge (résultat probable de l'influence des missionnaires catholiques arrivés en territoire sekani vers 1850), et dans le deuxième *The Cultural Hero*, en conjonction avec le personnage du Transformateur. Le motif du repeuplement du monde après le Déluge se fait aussi remarquer par son absence. En fait, la caractéristique la plus saillante de ces contes est la présence des animaux qui forment un panthéon «totémique», c'est-à-dire, ancestraux aux espèces actuelles, mais, à la différence des vrais totems, ils ne sont pas utilisés afin de symboliser les groupes humains. Comme nous l'avons déjà noté, ces personnages, avant l'intervention du Transformateur, parlent et vivent en société formant le modèle fondamental de ce qui est humain et de ce qui deviendra la société.

En résumé, la majorité des traits que Bierhorst attribue à la mythologie athapascanne est absente ou faiblement représentée dans notre collection. Cependant, notre corpus met l'accent sur les animaux-monstres transformés par un héros-transformateur qui se distingue des héros qu'on retrouve dans les mythologies dites classiques (le Ulysse d'Homère, le Perceval de Chrétien de Troyes et le Asdiwal de Boas et de Lévi-Strauss) en rendant possible l'émergence de l'humanité sous sa forme actuelle. Même si nous y retrouvons quelques motifs quasi universels dans les mythologies de l'Amérique du Nord septentrionale, notre corpus souligne particulièrement le rôle du héros-transformateur. Par exemple, notons quelques références au motif du *trickster*, du *sky-ladder*, du *dog-husband*, apparaissant dans le mythe *The Dog-Children*, du *star-husband*, dans le mythe *The Star-Husbands and the Origin of Beaver*, et le motif des objets magiques, *The Magic Arrows and Ball of Fat*. On trouve aussi le motif de la Grand-mère, bien présent dans les mythes de Dzauya, du *trickster*, du *sky-ladder* et dans les deux versions du mythe *The Boy raised by his Grandmother* (pour les mythes cités, voir Annexe). Ce motif apparaît fréquemment dans les mythologies de la Côte-Ouest et dans celle des Plateaux, analysées par Lévi-Strauss (L'Homme nu, 1971).

2- Mythologie, animaux et pouvoir:

Les animaux forment et définissent un domaine privilégié et ritualisé dans lequel les chasseurs tentent de développer des contacts avec des aspects normalement invisibles de notre monde, et par ces contacts, essaient d'établir des liens les uns avec les autres, afin de penser un Nous. Les animaux, comme nous l'avons déjà indiqué, sont la source de ce que

nous avons appelé le pouvoir «spirituel». Ce pouvoir est à la base de toute fortune exceptionnelle dans la chasse.

Le «pouvoir» est normalement acquis chez les Athapascans septentrionaux de trois façons: par les quêtes de vision à l'adolescence, ou au hasard, ou dans les rêves. Bref, un homme a besoin du pouvoir afin d'être un chasseur efficace, vu la croyance répandue qu'un animal s'offre au chasseur seulement si ce dernier a respecté l'esprit de l'animal. Étant donné l'importance de la chasse et donc du *power* dans les discours sekani, nous croyons que tous les aspects de leur culture qui définissent (ou tentent de définir) les rapports entre l'individu et la collectivité sont nettement délimités par le monde Animal, et apparaissent continuellement dans les mythes. L'ethnologue Julie Cruikshank commente ainsi les liens entre survie des humains, «pouvoir» des animaux et mythe (*stories* dans la citation ci-dessous) comme espace à comprendre l'ensemble des liens unissant l'Homme et l'Animal ²²:

Everyone understood that human beings and animals were born into a world suffused with and animated by power; at the beginning of time, animals and humans shared certain attributes, such as language. The dilemma northern hunters faced was their simultaneous dependence on the goodwill of powerful animals and the necessity of killing and eating them in order to survive: resolving this issue posed a major intellectual preoccupation for all adults living in the western subarctic. Animals appear in these stories as thinking beings, able to adopt human disguise. Such an animal might «show» himself to a human being and offer formal permission to hunt his species and instruction about how to accomplish this correctly. A listener would know how important it was to be prepared for such encounters, since they were both valuable and inescapable. (Cruikshank, 1990; 340)

²² Cependant, il ne faut pas comprendre par là que les animaux sont des êtres sacrés. Ils ne sont ni adorés, ni vénérés. Le mot «pouvoir» est la traduction de «power» que divers peuples athapascans utilisent en anglais (Ridington, 1988a). Ce que nous avons appelé le pouvoir, selon les conventions anthropologiques en vigueur, est essentiellement la connaissance non vérifiable, acquise par des moyens non empiriques.

Sous sa forme biologique, l'animal possède aussi une dimension «humaine» ou «culturelle». Au temps de la création, avant que le Transformateur modifie le monde, les animaux vivaient en sociétés, possédaient un aspect gigantesque (parfois appelée monstrueuse par les Autochtones), parlaient les langues humaines, épousaient des femmes, et considéraient régulièrement les humains comme leurs proies. De leur côté, les êtres humains étaient relativement faibles et ne possédaient pas l'ensemble des éléments culturels d'aujourd'hui leur permettant de survivre et de se distinguer comme peuples autonomes. Les humains n'étaient qu'une espèce parmi tant d'autres sans aucun trait distinctif qui aurait pu signaler un avenir prometteur.

Le Transformateur a modifié les aspects biologiques des animaux afin de leur donner leurs formes actuelles, les rendant essentiellement incapables de chasser les humains, d'utiliser des armes (surtout contre les humains), de parler les langues humaines, et d'épouser des femmes; tous des aspects culturels propres à l'homme. Le héros n'aurait pas modifié leur dimension cachée, mais seulement leur capacité biologique d'exprimer cet aspect immatériel.²³ En résumé, le Transformateur a changé l'aspect biologique des animaux-monstres, et il a augmenté le nombre et la qualité des traits culturels des êtres humains afin qu'ils s'approchent de l'aspect indépendant et autonome des animaux. Car ces derniers sont toujours considérés plus parfaits que les humains, même sous leur forme modifiée et

²³ Le héros-civilisateur/transformateur de d'autres peuples a donné aux humains certains éléments, tel que la lumière du soleil, le feu et des armes plus perfectionnées, qui ont facilité leur vie et augmenté leurs capacités pour qu'elles atteignent leur niveau actuel (Meletinsky, 1998). Ces «cadeaux culturels», cependant, sont à peu près absents dans notre collection de mythes sekani.

limitée d'aujourd'hui. Le premier principe que les humains ont déduit du travail du Transformateur est celui de la ressemblance et de l'égalité fondamentale des animaux et des humains; les animaux ont conservé des capacités innées supérieures, les Hommes, pour leur part, ont acquis la culture, les rendant supérieurs en certains domaines, surtout technologiques.

Cependant, malgré le fait qu'ils ont reçu du Transformateur la possibilité de mieux exprimer leurs potentiels culturels, les humains restent dans une position relativement fragile. Pour les autochtones, les règles de vie concernant la chasse en particulier sont donc importantes afin de conserver cet équilibre instable; ils doivent respecter les animaux. Étant donné les qualités spécifiques de l'animal, le chasseur ne peut pas le tuer sans que l'animal le permette. La chasse devient une forme de réciprocité inégale, donc définie par la nature supérieure des animaux: en échange de leur chair, les autochtones s'engagent à les honorer et à vivre selon les règles établies par le Transformateur. Ces règles, en général, concernent le sang et la carcasse des animaux. Selon l'espèce, les humains s'obligent soit à effacer toutes traces de sang, soit à ne pas négliger la chair des animaux après les avoir tués et consommés, et certaines parties de l'animal sont restituées à la nature.²⁴ L'ensemble de ces règles vise à conserver l'équilibre Homme-Animal, afin que la distance entre les deux ne soit pas infranchissable, mais qu'elle demeure claire afin de conserver intactes les qualités de chacun, acquises du Transformateur.

²⁴ Ce sont souvent les pattes de l'animal qui sont redonnées à la nature puisqu'elles représentent sa capacité d'errance, entendez son autonomie. Cette autonomie est, nous l'avons souligné plus tôt, fondamentale pour le chasseur septentrional.

Comme nous l'avons noté plus haut, il existe plusieurs formes de communication avec les Animaux: les rêves, la recherche provoquée de vision (*vision quest*) et le hasard. Dans les trois cas, c'est à l'animal de décider. Un chasseur désirant ouvrir la communication avec l'animal sous sa forme transcendante doit entrer dans un espace rituel. La visite de l'Animal dans cet espace rituel est alors interprétée non comme un contact normal, mais comme un pont dressé dans une dimension que nous qualifierons ici de transcendante. Si ce contact n'est pas considéré comme normal, c'est que le chasseur recrée les conditions qui existaient au temps de la Création, c'est-à-dire avant le travail du héros-transformateur; le chasseur est alors en contact avec la dimension monstrueuse de l'animal. Voilà pourquoi, ces pouvoirs peuvent être positifs ou négatifs. Positifs, puisqu'ils donnent au chasseur des capacités extraordinaires de survie en encadrant sa chasse particulièrement dans une structure de pensée complète, négatives parce qu'ils peuvent être utilisées contre les Hommes. Nous verrons ces possibilités se manifester dans notre étude des personnages du mythe, *The Culture Hero*.

Nous avons mentionné que le contact avec les animaux peut être le résultat du hasard, sans obligatoirement passer par l'espace rituel du *vision quest*. Dans de tels cas, la construction des significations particulières attribuées à la rencontre, se définit par la répétition de ces rencontres entre le chasseur et l'animal. Le comportement de l'animal est alors considéré comme insolite; l'instinct naturel des animaux étant de fuir l'Homme. L'animal, alors infidèle à son instinct, est vu comme voulant engager un dialogue avec le chasseur.²⁵

²⁵ Ces considérations sur les rapports homme-animal sont tirées de conversations que nous avons eues avec l'anthropologue Guy Lanoue et de Lanoue (1999) et de nos

Les connaissances acquises par ce contact, chasseur-animal, ne sont pas nécessairement explicites. Il peut se passer plusieurs mois ou même plusieurs années avant que le chasseur se rende compte qu'il a été touché par l'aspect transcendantal de l'Animal et les pouvoirs que l'Animal lui confère sont limités.²⁶ Chaque animal donne au chasseur un talent particulier, qui pourrait être une plus grande confiance en lui-même. Afin d'accumuler des pouvoirs de types divers, le chasseur peut tenter de se mettre en condition de parler aux animaux à plusieurs reprises. Une fois le rapport développé, le chasseur peut aussi tenter de renouveler de temps à autre ses pouvoirs en cherchant le contact avec les animaux de même espèce. En résumé, le dialogue Animal-Homme continue tout au long de la vie du chasseur. Comme on peut le constater, le pouvoir n'est pas un concept abstrait, ni une idée métaphysique; il y a bel et bien désir de communication Homme/Animal afin d'établir un équilibre entre les «paradoxes politiques» inhérents au nomadisme des groupes de chasse et la survie de ces mêmes groupes de chasse, imaginant ainsi la bande, le Nous, tous deux, nomadisme et bande, liés aux déplacements des animaux, rythmant la danse éternelle de la survie et du devenir.

Nous verrons dans le chapitre qui suit que le pouvoir et les animaux définissent le champ d'action des personnages mythiques ainsi que le cadre mythique lui-même: les récits choisissent comme sujet les êtres marginaux comme les vieillards, les grand-mères, les adolescents, tous susceptibles, selon la pensée sekani, d'acquérir ou de posséder des

lectures de Robin Ridington.

²⁶ Nous verrons dans notre analyse du *Old Man II* que ces pouvoirs sont soit limités en nombre ou contraints par certaines lois d'utilisation. Ces lois d'utilisation ne sont pas, dans notre corpus, très bien définies ni dans leur nature ni dans leur utilisation concrète.

pouvoirs qui les aident à définir, à signifier, à transformer et, enfin, à interroger l'existence humaine.

Troisième chapitre

1- Mythologie et mythes sekani:

À notre connaissance, la mythologie sekani n'a jamais été formellement étudiée sauf pour quelques analyses portant sur des mythes qui ne font pas partie des quelque soixante-dix textes de notre corpus.²⁷ La collection de mythes sekani que Diamond Jenness a pu amasser et colliger lors de son passage dans les deux communautés de Fort Grahame et de Fort McLeod, en 1924, se compose de 71 histoires de longueurs fort variables. Ces mythes proviennent de lieux et de communautés différentes. Sur les 71 mythes recueillis, 37 sont de Fort McLeod, 19 de Fort Grahame, 3 de Fort Grahame et de Fort McLeod, 11 des Tlotona (inscrits dans la collection de Jenness comme 1 de *Tlotona Band* et 10 des *Tlotona Indians*) et finalement, 1 mythe de provenance inconnue.

Jenness a cherché à donner à ce corpus un cadre de lecture; en effet, la présentation écrite des mythes semblent être donnée aux lecteurs selon un certain pattern, mais il n'est pas certain que ce ou ces patterns aient été entièrement pensés par l'anthropologue canadien.²⁸ Les mythes nous apparaissent comme si Jenness avait voulu recréer l'histoire des

²⁷ Pour les quelques analyses, voir Lanoue, 1990; E. Jenness, 1975. Le lecteur doit être conscient que nous ne connaissons jamais réellement la mythologie Sekani. Les mythes que nous avons en main sont ceux colligés par Diamond Jenness; il faut admettre que tous les autres sont probablement perdus à jamais.

²⁸ Diamond Jenness était néo-zélandais de naissance, mais a principalement travaillé au Canada.

Sekani partant de la création de l'humanité et de ses groupes distincts (*The Scattering of Mankind*, voir Annexe), en passant par les actions du héros-transformateur (*The Culture Hero*), jusqu'au dernier mythe racontant (très rapidement) la première rencontre Sekani-Blancs (*First contact with white men*, voir Annexe).

En plus de cette présentation allant du plus ancien mythe (ou ce qui pourrait l'être) au plus récent, Jenness a lié les histoires jumelles par la thématique de Fort Grahame et de Fort McLeod; par exemple si deux mythes ont pour thème le *Trickster*, l'anthropologue présente d'abord celui de Fort McLeod immédiatement suivi de celui de Fort Grahame. Ces deux premiers cadres de présentation s'emboîtent l'un dans l'autre. Pour ce qui est des mythes tlotona, ils sont dans leur très vaste majorité placés côte à côte. C'est d'ailleurs le seul bloc de mythes de la collection. Seuls, 3 mythes font exception à cette règle, mais ces exceptions correspondent au deuxième découpage en importance aux yeux de Jenness, soit celui de la thématique: le premier est issu de *Tlotona Band* intitulé *The man in the moon* qui suit celui de Fort McLeod portant le même titre et le deuxième est issu des *Tlotona Indians (Wolverine)* qui vient après ceux de Fort McLeod et Fort Grahame portant le même titre et le troisième des *Tlotona Indians (Lynx)* suit celui des deux communautés, au titre identique.

On peut constater un autre cadre des mythes créé par Jenness: les mythes de Fort McLeod précèdent toujours ceux de Fort Grahame (pour un même thème ou un même titre) et ceux des Tlotona suivent toujours les deux premiers. Donc, la collection de Diamond Jenness malgré qu'elle

nous paraisse à première vue présentée de façon aléatoire, est structurée sur plusieurs niveaux simultanément.

Cette présentation des mythes créée de toutes pièces par l'anthropologue canadien ne peut évidemment pas être «naturelle»: les Sekani ne concevaient vraisemblablement pas leur mythologie de cette manière. De plus, le choix de Jenness de présenter d'abord les mythes de Fort McLeod correspond probablement à sa propre expérience de terrain puisqu'il passa trois fois plus de temps à Fort McLeod (la communauté du sud la plus connue et ce, depuis le 18^{ième} siècle) qu'à Fort Grahame tandis que les Tlotona²⁹ étaient eux très mal connus de l'anthropologue et des explorateurs, missionnaires et administrateurs qui l'ont précédé, coincés qu'ils étaient entre les Tahltan au nord-ouest, les Gitksan Tsimshian au sud, les Tseloni, au nord-est, les Kaska au nord et les Sasuchan à l'est, à la provenance incertaine et au développement tout aussi nébuleux (Jenness; 1937).

Sur les 71 mythes de la collection très peu de mythes nous paraissent des histoires complètes ou sont de longueurs respectables: *The Culture Hero* , *les Trickster Cycle* , *The Sky Ladder* , *The Grizzly Bear's Bride*, *The Dog Children* , *Origin of Summer* , *The Old Man who Renewed his Youth* , *The Boy Raised by his Grandmother* , *Monstrous Bears* , *The Star-Husbands and the Origin of Beaver* , *The Magic Arrows and Ball of Fat* , *Origin of Raven* , *The Mosquito People* , *Wolverine Steals a Child* , *Wolverine* , *Lynx* , donc 16 titres représentant une vingtaine de mythes

²⁹ Tlotona Band ou Long Grass Band font l'objet d'une longue discussion dans l'œuvre de Diamond Jenness puisqu'il n'est pas certain de leur provenance ni de leur appartenance en tant que communauté au peuple sekani (Jenness, 1937; 14-16, Lanoue, 1991).

(puisqu'un titre peut se retrouver chez deux ou trois communautés) s'étalent sur plus d'une page de longueur. Plus de 40 mythes ont moins d'une demie page de texte, dont certains ne font pas quatre lignes. D'ailleurs, les plus courts mythes (15 lignes ou moins) se retrouvent presque tous à la fin de la collection; ce qui pourrait devenir un dernier cadre de présentation de Jenness.

2- Typologies des mythes:

Le corpus mythologique que nous offre Jenness est surtout composé de courts textes qui «expliquent» l'état actuel des choses: raisons pour lesquels les carcajous ont des raies jaunes sur le dos, la manière dont les merles d'Amérique ont acquis leur poitrine orangée, etc. Ces mythes racontent aussi l'histoire de quelques *tricksters*, et de héros-transformateurs. En ce sens, le corpus est fait de récits de fondation, des *Tonht onh wodihe* comme les nomment les Dénè Dhaa (Slavey de Fort Mc Pherson) qui marquent ainsi un écart entre les mythes fondateurs et les légendes au contenu plus léger ou plus contemporain qu'ils appellent des *Wodih* (Gill & Sullivan, 1992).

Les *Tonht onh wodihe* est une expression qu'utilisaient les Slavey du subarctique pour parler des fables racontant des histoires concernant les animaux (leurs différents aspects et pouvoirs) et les héros-transformateurs. Là-dessus Jenness demeure silencieux à moins qu'une telle distinction n'existait pas pour les Sekani. Il ne fait aucune référence à la façon dont les Sekani nommaient leurs propres mythes, et ne spécifie nulle part s'ils faisaient des différences entre des types de récits. Chez les Dénè Dhaa, il

semble bien établi qu'on différenciait les histoires se déroulant dans un passé très lointain quand le monde n'était pas ce qu'il est maintenant; mythes du carcajou, ou de Yamonhdeyi (un de leurs héros-transformateurs), par exemple. Il aurait été éclairant pour nous de savoir si les Sekani du début du siècle distinguaient leurs mythes d'origine de d'autres récits puisque ces mythes d'origine nous auraient permis de mieux comprendre comment ils se percevaient eux-mêmes et dans leur présent et dans leur avenir projeté.

L'autre type de récit spécifié par les Dénè Dhaa est le *Wodih*: histoires de chasse, d'événements récents, de prophéties, etc. Ces histoires semblent plus près de la réalité vécue ou à vivre. Dans ces *Wodih*, on pourrait classer (c'est un choix personnel) le mythe qui raconte la première rencontre des Sekani avec les Blancs, *First contact with white men* (voir Annexe). Ces *Wodih* semblent s'attacher à un vaste présent débordant sur le futur et qui, à première vue, n'interroge pas (ou pas du tout de la même manière) les choix économiques ou politiques de l'ensemble du groupe: ils sont, toujours à notre sens, plus ponctuels.

Si nous présentons rapidement les *Wodih* et les *Tonht onh wodihe* des Dénè Dhaa, c'est qu'il est fréquent de voir dans les cultures autochtones des différences entre les types de récits narrés (Gill & Sullivan, 1992); nous pensons que les Dénè Dhaa étant des voisins plus ou moins lointains des Sekani, n'étant séparés de ces derniers que par les Kaska au nord-est et par les Beavers au sud-est,³⁰ ces différenciations pouvaient

³⁰ Nous savons que les Sekani ont eu au cours de leur histoire de fréquentes relations avec les Kaska et les Beavers, ces liens étant, de plus, positifs (avec les Kaska, en

aussi se retrouver chez les Sekani (mais nous ne pouvons rien affirmer de certain à ce sujet).

3- Présentation générale du mythe étudié:

Le mythe le plus long de la collection des Diamond Jenness est *The Culture Hero* (Fort McLeod) s'étendant sur plus de six pages de texte (dans la version dactylographiée de Jenness), qui raconte l'histoire de Dzauya que nous allons par la suite comparer à Ulysse, Perceval et Asdiwal. Si nous avons choisi ce mythe et ce personnage, c'est, comme nous venons de le souligner le mythe le plus long de la collection, offrant donc plus de chair à l'analyste, mais aussi, parce que son personnage principal est, comme le titre du mythe l'indique, un héros-civilisateur/transformateur qui semble unique dans le corpus que nous possédons.

Le mythe *The Culture Hero* se divise en 7 parties de longueurs fort variables: 1) Dzauya - Adjulindje, 2) Dzauya - Kalasatche, 3) Dzauya - Wolverine-Man, 4) Dzauya - The Grandmother, 5) Dzauya - Old Man I, 6) Dzauya - Old Man II, 7) La finale. Les parties 1, 2, 3, 5, 6 concernent les aventures (ruses, combats, épreuves) de Dzauya et les sections 4 et 7 racontent, pour la première de ces sections, la rencontre du héros avec une vieille dame qui lui fournit des objets magiques qui l'aideront à se sortir des épreuves particulièrement difficiles, et, pour la partie 7, la finale, qui nous paraît révélatrice de la pensée sekani concernant à la fois l'individualité, l'organisation sociale et la territorialité et qui fait de Dzauya un personnage fort différent des héros que nous retrouvons dans des sociétés aux

hiérarchies politiques et économiques concrétisées.

4-*The Culture Hero*, considérations sur le titre:

Traditionnellement, le héros-civilisateur/transformateur a été défini comme celui qui donne aux humains les éléments culturels dont une société particulière a besoin: instruments de chasse ou de pêche, les techniques du tissage, certains jeux ou rituels, l'usage du feu, l'origine des clans, l'agriculture, etc., (voir l'ensemble des études sur le héros et le héros-civilisateur de Tegnaeus, Campbell et Lord Raglan). De plus, ce type de héros est, dans la plupart des cas, issu d'une relation sexuelle entre deux partenaires fort différents: une/un humain et une/un non-humain. Dans tous ces sens, Dzauya, héros que nous suivrons tout au long de son mythe³¹, n'est pas un héros-civilisateur. Il ne correspond donc pas au titre de son mythe, *The Culture Hero*, possiblement donné par Jenness lui-même. Cependant, Dzauya est un héros-transformateur puisqu'il métamorphose le monde des animaux-monstres en un univers humanisé, c'est-à-dire en un monde où l'être humain n'est plus une victime, une proie. L'élimination (nous verrons qu'elle n'est pas définitive, surtout quand il s'agit de menaces telles l'Autre ou les pouvoirs que possèdent certains individus) des Animaux-monstres permet une relation plus égalitaire entre les Hommes et les animaux, quoique cette égalité ne soit jamais totalement réalisée.³²

³¹ Dzauya n'apparaît que dans le mythe intitulé *The Culture Hero* et semble n'appartenir qu'à la communauté de Fort McLeod.

³² Là-dessus, voir notre présentation des relations homme-animal, des liens qu'entretiennent les Athapascans à la notion de "pouvoirs", de leur conception de la chasse, de la consommation des animaux.

Le récit sekani permet de raconter les aventures d'un héros à l'individualité puissante mais aux facultés, aux savoir-faire, aux habiletés relatives: il lui arrive d'échouer comme n'importe quel humain. En ce sens, nous pouvons tous être des Dzauya, tout en étant cependant incapables de transformer les animaux-monstres (souvent gigantesques) en animaux aux proportions actuelles. Dzauya n'a pas la perfection des héros d'autres mythologies qui mettent en valeur les capacités surhumaines des personnages principaux.³³

5-The Culture Hero (Fort McLeod):

A certain man named *Adjulindje* had an evil reputation among his fellow-countrymen. No one who travelled with him along the trail between McLeod Lake and Stuart Lake returned to his home; and when *Adjulindje* was asked what had become of his companions he would invariably answer «I do not know. Perhaps he will come in later». At last the man was shunned by all the people. Then *Dzauya*, «The Clever One», offered to be his companion. At night, when they camped in the snow, *Dzauya* dried his moccasins in front of the fire and secretly placed them under his pillow. On the second night, when they were half-way between the two lakes, *Adjulindje* arose stealthily, glanced at his companion to make sure that he was asleep, removed a pair of moccasins that hung over the fire and pushed them inside the burning log; then he lay down again and slept. *Dzauya* rose early, put on his moccasins and prepared to continue the journey; but *Adjulindje* could not find his moccasins. «Have you seen my moccasins?» he asked of *Dzauya*; and *Dzauya* answered «No. Where did you place them last night?» As he was leaving *Adjulindje* called «If you will send some one to me with a pair of moccasins I will pay him a caribou hide». *Dzauya* reported the circumstances to his people, but no one would return, and *Adjulindje*, unable to travel barefoot through the snow, starved to death.

A monster named *Kalausatche* killed many people when they scattered over the countryside to hunt. At last the Indians sought the aid of *Dzauya*, saying «Will you not discover why so many of our people have perished over yonder?» *Dzauya* travelled for two or three days until he

³³ Nous reviendrons plus loin sur les capacités relatives de Dzauya et sur ses pouvoirs de transformations lors de notre analyse des diverses parties du mythe.

reached a tall tree, where he set up his camp and watched. In the middle of the night, just as the fire grew dim, a spruce needle fell upon his upturned face and he heard something descending from the tree above his head. Rising quietly, he moved to the far side of the fire, notched an arrow to his bow-string and watched. A big man, *Kalaustache*, stealthily descended the tree and stabbed *Dzauya's* empty blanket with his knife. *Dzauya* shot him in the back, and he bounded into the tree again crying «*ya ya ya*», but a moment later fell dead out of the branches. *Dzauya* burned his body in the fire that it might not come to life again and travelled on to kill more monsters.

He came to a place where Wolverine-Man had dug a deep pit on the trail and planted in the bottom beaver spears with the point turned upward. *Dzauya* struck his nose until it bled, and rubbed the blood over the points of the spears; then he stretched his blanket over the spears as though his body were impaled beneath and lay quietly in one corner of the pit. Towards evening Wolverine-Man appeared with his children, and pulled out the spears, one by one, to get at the body. *Dzauya* opened his eyes a little to see what was happening, and the children cried «Father, the dead man just opened his eyes». «Nonsense», their father answered. «Don't you see the blood. He is dead.» Wolverine-Man pulled *Dzauya* out and turned him over to skin him; *Dzauya*, leaping to his feet, felled him with a club. He killed also the wife and two children, but the woman's unborn child changed to a wolverine and fled up a tree. *Dzauya* tried to climb the tree after it, but it pushed him down again. He hurled his spear on it, and shot at it with his arrows; but the Wolverine said «Let the spear and the arrows pass to one side». He tried to kill it with his axe, but it said again «Let the axe break». *Dzauya* gave up the fight. As he was departing the wolverine called after him, «Hereafter I shall be your worst enemy. I shall break your traps, destroy your caches and steal your meat.» That is the origin of the wolverine, and the reason why it is man's worst enemy. Its back is streaked with yellow lines because it once packed the rainbow. But some people say that these yellow stripes are its snares for catching groundhog and other game.

Dzauya travelled along the path until he came to a place where a faint trail branched off it. He followed the fainter trail, which led him to a stone house inhabited by a little old woman. She said to him «It is fortunate for you that you came to visit me. Others have passed me by, whistling, but they did not return. Near by dwells an old man who has two beautiful daughters. Many young men have wooed them, but the father kills all their suitors.» «I should like to woo them also,» said *Dzauya*; and she answered «It is safer not to approach them, for the father has sharp forearms like knife-blades and he may kill you also. But if you persist then follow my advice. Lie down at night between the father and his eldest daughter.» *Dzauya* went on to the old man's house, and at night lay down between him and his eldest daughter. At midnight the old man awoke and discovered that a stranger was sleeping in their midst. Assuming that it must be the person farthest away he chopped off the sleeper's legs with his forearms and lay down again; but *Dzauya* stole away to the old woman before daylight and told her that the old man had chopped off the legs of his younger daughter. Soon the father approached, weeping, but the old woman, *Dzauya's* «grandmother»,

passed her hand over the opening of the door and transformed it to stone so that he could not enter. Turning to *Dzauya* she said «You come to my house instead of passing me by, as others have done; and you followed my advice. Take now these two hollow stalks of wild rhubarb, and this feather, and the other things I offer you, and heed my advice again.» She instructed him how to use the articles and sent him on his way.

He came to another old man who likewise had two daughters. This was Old Man himself, he who has existed from the beginning of the world. He said to *Dzauya* «I will cook you some food»; and he heated four stones in the fire for several hours. When they were hot *Dzauya* turned aside his head and, unseen, slipped one of his wild rhubarb tubes into his mouth. Old Man said «Open your mouth»; and he threw two of the stones into it, one after the other, but they passed through the rhubarb tube and fell to the ground. *Dzauya* turned aside his head and inserted the second tube, for the first had been burned by the passage of the stones. Again Old Man said, «Open your mouth», and he threw in the remaining two stones; but they also passed through and left *Dzauya* unharmed.

Old Man then tried to kill *Dzauya* by another method. He said to him «You see that island yonder in the lake. On it are many unfledged geese. Let us take my canoe and capture some.» They crossed together in the canoe and began to capture the geese; but when *Dzauya* moved away a short distance Old Man entered his canoe and paddled away home. *Dzauya*, returning with many geese, found himself marooned, and the water rising higher and higher. He fled to the summit of the island, and the water pursued him; he climbed the highest tree and the water climbed after him. Then he remembered the instructions of his «grandmother», the old woman who lived in the little stone house. By obeying them, he found himself in possession of a canoe and paddle, with which he crossed to the mainland again. Still mindful of her instructions, he pushed the canoe back into the water, saying «Thank you, grandmother» whereupon the canoe became an otter and the paddle a lynx. Old Man was surprised at his return and exclaimed «O, you have overcome me once again.»

Old Man said again «Let us hunt goats on top of the mountain.» They climbed a very high mountain together. When they reached the summit Old Man said «Look, there are goats below the precipice here.» *Dzauya* looked down, and Old Man pushed him over the edge. As he fell his life entered the feather his «grandmother» had given him, and he lighted gently on the rocks at the bottom. Unseen he changed to his original form and climbed the cliff from behind. Old Man was peering over the edge, searching for the remains of his adversary. *Dzauya* pushed him off, and Old Man was shattered to pieces on the rocks below; darkness and light succeeded one another as his remains opened and closed. *Dzauya* gathered them together, but something was lacking, for Old Man could neither rise nor talk. *Dzauya* said to louse «See if you can find the missing part.» Louse searched and found an eyelash, which *Dzauya* set in place. Old Man then rose to his feet unharmed.

Old Man said again «I need some feathers for these arrows that I am

making. Get me some of the feathers from that young eagle over yonder.» *Dzauya* crossed a lake and found a tall tree in which a man-eating eagle had its nest. Two eaglets sat inside, a boy and a girl. He climbed the tree and said to them «Will you tell your father and mother that I am here?» When the girl answered «I will tell them», *Dzauya* killed her. The boy said «Do not kill me. I will not tell them that you are here.» «When do your parents return?» *Dzauya* asked; and he answered «When a great snow-storm breaks over the land my father will return; and when a great storm of rain appears then my mother will come.» «Very well», said *Dzauya*. «Remember not to tell them that I am here;» and he concealed himself underneath the nest. A storm of rain burst over them, and the mother eagle appeared with a human leg in her bill. «Where is your sister?» she asked the boy; and he answered «It was so warm that she descended to the ground. Let me eat what you have brought home.» As the mother eagle was giving him the leg *Dzauya* rose and killed her. Later a snow-storm came on, and the father eagle returned. *Dzauya* killed him in the same way. He stripped the dead eagles of their feathers and said to the boy «Hereafter you must never eat human beings again, only groundhogs.» Then he returned to Old Man, who said «You have conquered me again.»

Old Man said again «Let us go into the sweat-house.» They both entered, but Old Man went outside again, and, rubbing his fingers over the house, turned it to stone. *Dzauya* was unable to escape, but with the aid of something his «grandmother» had given him he remained unharmed by the intense heat. After a time Old Man said to his daughters «He is dead now. Break open the sweat-house and throw out his bones.» They broke open the structure and *Dzauya* emerged unharmed. Old Man said «Once again you have conquered me.»

Dzauya had next to encounter a huge snake that preyed upon human beings. He killed it with a large new flint given to him by his «grandmother».

Dzauya now made an arrow of saskatoon wood, but needed some good sinew to attach the feathers of mountain eagle. He said to Old Man «How can I obtain sinew for attaching these feathers?» Old Man answered «Yonder in an open meadow dwells a large elk that talks like a man and preys upon human beings. I use elk sinew for my own arrows. Kill that elk and take its sinew.» *Dzauya* took a sharp bone and a stone his «grandmother» had given him, and departed. At the edge of the meadow a sandpiper (?) started up and gave the alarm to elk, who sprang to his feet. *Dzauya* concealed himself in the brush, and, pulling off his red leggings, offered them to the sandpiper, saying «I'll give you these leggings, and an awl, if you will promise not to warn elk again.» The bird accepted the gifts (whence its red legs and sharp bill), and, returning to elk, said «O, I made a mistake. It was some leaves that I heard falling in the woods.» Elk lay down again and went to sleep. *Dzauya* transformed himself into a mouse and tunnelled through the ground towards it; from time to time he came out to the surface, took a bearing, and resumed his tunnelling. At last he came out directly underneath elk's heart, from which he began to cut away the hair. Elk felt his hands and said «Who is that? What are you doing?» and *Dzauya*

answered «It is I, mouse. My little children are freezing. Please let me take a few of your hairs to make them a bed.» Elk consented, and *Dzauya* cleared a space around its heart; then he laid his pointed bone against it and struck it sharply with the stone. The bone pierced elk's heart. It jumped to its feet and began to tear up the tunnel, but soon fell dead. *Dzauya* then resumed his proper form, removed the sinew and returned to Old Man, who said «Once again you have conquered me.»

Old Man said again «Let us make a canoe.» *Dzauya* carried a small bag of white mud given to him by his grandmother. They found a tree that had a large cleft. Old Man said to *Dzauya* «Leap through the cleft.» *Dzauya* leaped swiftly, throwing the white mud behind him. The cleft shut at Old Man's command, but it caught only the mud, which was squeezed out on the side where Old Man was standing. He thought it was *Dzauya's* brains and began to lick it, but *Dzauya* went round behind and spoke to him. Then he said «Once again you have conquered me.»

Old Man had now only one power left. He made for *Dzauya* a spear and an arrow of spruce bark, which would break at the least obstacle. Changing his two daughters into grizzly bears, he sent them out to the hill-side, and shouted to *Dzauya* «I see two bears on the hill-side yonder.» *Dzauya* went out to attack them, and as he went he threw away the useless spear and arrow and made new ones, a good arrow pointed with the stiff hair from the castor of the beaver and a spear with a flint head. With the new weapons he killed both bears, Old Man's daughters. As they were dying they cried «Father, he has killed us.»

Old Man was terribly angry. He pursued *Dzauya* day after day, but could not overtake him. They came to a lake, and *Dzauya* leaped into the water, whither Old Man could not follow him. Old Man called the great monster *Witonchi* to his aid, saying «Help me. This man has conquered me in everything; now he has killed my daughters. Drink up the water and drain the lake.» *Witonchi* drained all the water in the lake and searched for *Dzauya*, who had concealed himself beneath a small leaf in the sand at the bottom. *Witonchi* almost found him when a little bird called *Djedi* (sand piper?) drew near and *Dzauya* called it. «I will give you these red leggings and a long needle if you will prick *Witonchi's* belly.» The bird agreed and approached *Witonchi*, who said «Don't touch my belly». «I am only picking up these insects», the bird answered; but suddenly it darted at *Witonchi* and pierced its belly. The water poured out of it and flooded the land so that many people were drowned and Old Man himself barely escaped. Then Old Man abandoned the pursuit, the sandpiper (?) received its red leggings and pointed bill, and *Dzauya* went on his way.

Thus *Dzauya* killed most of the monsters that once peopled the earth and preyed upon mankind. Three times he renewed his youth. Even today he may not be dead, but living somewhere very far away.

6- Analyse des relations entre les personnages du mythe:

1) Dzauya - Adjulindje:

Adjulindje a très mauvaise réputation auprès des gens qui voyagent avec lui; il semble les faire disparaître quand ils vont du lac McLeod au lac Stuart, au sud-ouest du territoire que les Sekani considèrent comme le leur.³⁴ Adjulindje est donc vu comme celui qui amène le Sekani (ou son groupe de chasse) en dehors de son territoire. Tous le fuient parce qu'ils le craignent. N'ayant plus de compagnons de chasse, il devient un solitaire. Il est marginalisé. Sa monstruosité est alors double: il transgresse des frontières territoriales et il est un solitaire, deux réalités qui n'ont rien à voir avec la perception qu'ont les Sekani de la territorialité et de l'individualité et du groupe de chasse. Adjulindje devient alors un monstre puisqu'il ne permet pas, par ses actions et sa situation, de dynamiser, de penser le groupe, la bande, l'individu sekani. Au contraire, il les détruit tous les trois.

Dzauya «The Clever One», Dzauya l'intelligent, l'ingénieur, l'habile, se propose d'accompagner Adjulindje. Le mythe nous dit qu'à la moitié du parcours entre les deux lacs (c'est-à-dire à la frontière plus ou moins précise entre le territoire sekani et celui des Carrier et aux limites des deux

³⁴ Il est important de noter que le lac Stuart est en pays Carrier (voir carte), ennemis/alliés traditionnels des Sekani. À ce sujet, voir le mythe *The Monstruous Bear*, donné en annexe. Il faut rappeler que le territoire que les Sekani occupaient en 1924 devait, dans un passé plus ou moins lointain, appartenir à un ou plusieurs peuples, autres que les Sekani; que ce soit les Carrier, les Shuswap, les Gitksan ou les Beaver. Jenness et Lanoue sont à ce niveau d'accord: les Sekani sont arrivés dans leur territoire (ou le territoire qu'ils considèrent comme le leur) assez tardivement ce qui a pu provoquer une attitude à la fois amicale et agressive envers leurs voisins immédiats. Nous ne pouvons dans le contexte de ce mémoire rappeler de façon exhaustive l'ensemble des relations positives et négatives que les Sekani ont développés tout au long de leur histoire avec les peuples vivant au pourtour de leurs terres.

bassins hydrauliques du pacifique et de l'arctique), Adjulindje brûle des mocassins qui sèchent au dessus du feu (le récit se déroule en hiver), ne se rendant pas compte qu'il jette dans les braises ses propres mocassins substitués à son insu par Dzauya. Le héros sekani connaît l'importance des mocassins, c'est-à-dire l'objet même de la marche, de l'exploration, de la survie, signe politique du nomadisme.³⁵ Sans ses mocassins, Adjulindje se condamne à une certaine forme de sédentarisation; condition terrible pour un peuple se définissant par l'obligation de «marcher son territoire», par l'idée qu'une saine économie du groupe de chasse lie nomadisme et chasse. Abandonné par Dzauya, Adjulindje se retrouve donc totalement seul et, dépourvu de ce qu'il faut pour marcher (les mocassins), il meurt de faim.

Par ses facultés de devin, Dzauya possède, de toute évidence, un ou des pouvoirs. Ce ou ces pouvoirs, importants dans toutes les cultures athapascanes, confèrent à l'individu qui le détient un savoir particulier, une connaissance des choses pouvant être utilisée de façon positive ou négative. Dans le cas de Dzauya, son pouvoir est positivement utilisé et notre héros s'en servira pour parler aux animaux ou pour les comprendre, pour appeler les esprits. Et, la vieille dame que rencontrera Dzauya plus tard dans le mythe, possède certainement ce pouvoir (Gill & Sullivan, 1992; 139 et 242, Ridington, 1988 et 1998).

On voit dès la première partie du mythe (15 lignes) s'élaborer certains aspects fondamentaux de la pensée sekani concernant le territoire, l'Autre, le groupe de chasse, la chasse elle-même comme moyen de survie.

³⁵ Voir notre note sur l'importance des pattes de gibier remises à la nature pour assurer la réincarnation de l'animal tué et consommé.

Il faut noter aussi (et nous reviendrons là-dessus de façon plus approfondie plus loin) que Dzauya n'est pas présenté au début du mythe: il n'est de nulle part, ne semble pas avoir de famille, et possède déjà une réputation d'homme exceptionnel. Il nous apparaît comme une pure individualité. À ce propos, on peut le comparer à d'autres héros de mythologies autochtones du Subarctique ou de la Côte-Ouest: Yamonhdeyi (Dénè Dhaa), Wegyet (Gitksan), Kliatata (Kaska), Beaver Man (Dunne-za ou Beaver), Saya (Dunne-za ou Beaver), Daldal (Takelma) (Gill & Sullivan, 1992). Comme tous ces héros, il subit une série d'épreuves, tue des «monstres», transforme le monde pour que puissent y vivre les Humains. Mais mis à part Beaver Man (qui ressemble vraiment à Dzauya)³⁶, les héros mentionnés plus haut appartiennent clairement à une famille ou à un clan (ils possèdent une «histoire» familiale), et sont récompensés, à la fin du mythe, pour leurs actions, comme Asdiwal (que nous étudierons plus loin), ils sont, à leur mort, transformés en rocher ou en montagne. Cette non-appartenance à une famille indique peut-être le peu d'importance qu'accordent les Sekani à la famille biologique ou nucléaire, et l'absence de récompense souligne l'impossibilité pour une bande de créer des hiérarchies, des structures politiques conscientes qui la fixeraient en des rapports d'inégalité considérés comme dangereux pour une société sans coercition importante, et organisée en groupes de chasse.

³⁶ Il n'est pas étonnant de rencontrer cette fraternité chez les héros beaver et sekani puisqu'elle existe aussi dans la langue parlée par ces deux peuples. Keren Rice, linguiste, classe le sekani et le beaver dans la catégorie sekani-beaver liée étroitement aux groupes Slavey, Dogrib, chippewayan et sarcee. Le nom «Dzauya» appartiendrait donc à cet ensemble: le phonème **dz** (écrit ainsi par Jenness) serait plus vraisemblablement **ts** et le phonème **a** qui suit, formant ainsi **dza** ou **tza**, se traduirait par «castor» (comme d'ailleurs nous l'indique, entre autres, Jenness (1937;10) Tsa-t'quenne ou Tsa-huh ou Beaver-people) et le **ya** final sert souvent dans les langues athapascanes du nord de diminutif. Ainsi, **Dzauya** ou **Tsaya** signifierait «petit castor» (Keren Rice, *Recherches amérindiennes*, vol. XXVIII, n° 3, 1998-99, pages 75 à 92).

2) Dzauya - Kalausatche:

Kalausatche est un monstre qui tue les gens quand ils sont éparpillés sur leur territoire pour chasser. Ces premières informations données par le mythe sont révélatrices des interrogations sekani concernant leur organisation en groupes de chasse. Pour survivre et pour protéger leur territoire contre tout envahisseur éventuel, les bandes se doivent de se diviser en petits groupes de chasse.³⁷ Cette division est une force puisqu'elle permet aux Sekani de prendre continuellement (de saison de chasse en saison de chasse) possession de leur territoire et, prenant possession de leurs terres en le parcourant, ils peuvent imaginer la bande qui, autrement, n'a qu'une existence fugace, temporaire, sauf durant les quelques mois durant lesquels ils se rassemblent autour d'un lac pour les festivités estivales. Mais, paradoxalement, cette division est aussi une faiblesse puisqu'elle provoque l'isolement des groupes de chasse devenant des victimes faciles (possibles) de l'Autre et vivant des angoisses concernant l'autonomie locale qui menacent, elles aussi, la bande. Donc, cette division est une contradiction dynamique: elle rend possible à la fois le parcours, la chasse et la survie, la conscience et la protection du territoire et à la fois, elle s'avère faiblesse devant l'Autre. Ce paradoxe provoquant l'angoisse est personnifié par Kalausatche.

Ce monstre, dont on entrevoit l'archétype dans un grand nombre de mythologies autochtones d'Amérique de Nord (où se retrouvent d'ailleurs le plus grand nombre de peuples organisés en bande), ce monstre ou ces monstres, disions-nous, sont en général énormes, mi-homme et mi-animal,

³⁷ Voir à ce propos notre chapitre sur la formation et le rôle des groupes de chasse.

et aux grandes possibilités de métamorphose. Ils tuent, détruisent sans qu'on sache toujours pourquoi; ils sont des individualités négatives, des figures de l'angoisse. Le gigantisme positif ou négatif est un thème fréquent dans les mythologies autochtones d'Amérique du Nord. D'ailleurs, ce gigantisme permet au héros-civilisateur ou transformateur de se faire valoir en tant que personnage de haute valeur, possédant un pouvoir particulier (Gill & Sullivan, 1992).

Kalausatche veut tuer Dzauya mais celui-ci le déjoue, le tue et le brûle pour qu'il ne revienne pas à la vie.³⁸ Dzauya, nous dit le mythe, continuera après sa victoire sur Kalausatche à voyager tout en tuant d'autres monstres. Cette conclusion nous indique que Dzauya est bel et bien un héros-transformateur puisqu'il permet aux Sekani de vivre avec moins d'anxiété causée par leur division en groupes de chasse, qu'ils n'ont pas à changer d'organisation sociale et économique mais, qu'ils doivent continuer à s'en inquiéter; en un mot, il humanise le monde. Pour Weston La Barre (1972), il ne fait aucun doute que les chamans, les héros-civilisateurs, les héros-transformateurs sont une seule et même figure psychologique, voire psychanalytique. Ils représentent tous les trois une image du Père sécurisant, à la fois humain (les échecs de Dzauya, par exemple) et plus qu'humain (les capacités du héros sekani d'affronter des forces surnaturelles) De plus, le mythe nous laisse entendre qu'il existe une très grande quantité de monstres à éliminer, ces monstres, comme nous le soulignons plus tôt, provoquant une interrogation sur la structure du monde telle qu'elle est et permet de vérifier si la façon actuelle d'organiser la

³⁸ Les résurrections et les réincarnations sont fréquentes chez les personnages mythologiques autochtones et particulièrement chez les monstres de ce type (Voir Lévi-Strauss, in *L'Homme nu*, 1971).

société est la seule valable; le mythe ou les parties de mythe maintiennent vivantes toutes les questions qu'un peuple peut se poser sur sa vie et sa manière de vivre. Le mythe ou certaines de ses parties sont souvent très courts, mais possèdent une charge sémantique énorme: par exemple, dans l'épisode du mythe concernant Kalasatche et qui ne fait que 10 lignes de textes, il est question à la fois de la nécessité de se diviser en petits groupes de chasse, mais aussi des dangers inhérents à cette nécessité, des pouvoirs divinatoires de Dzauya, du rôle de transformateur de ce dernier, du type de monstre que représente Kalasatche (sans parler d'autres éléments que pourrait nous révéler le mythe si nous analysons la signification des objets comme les «spruce needle», «arrow and bow-string», «empty blanket», etc.). Il est rare que dans la culture occidentale des récits soient aussi courts et simultanément chargés de significations ou d'ouvertures de sens. Nous avons été frappé par ce double aspect (synthétisme et puissance évocatrice) de la mythologie sekani.³⁹ Cette charge de sens liée aux adaptations toujours à réaliser de la part des peuples vivant dans une écologie capricieuse nous permet d'affirmer que le mythe n'est pas récit, mais interrogation.

3) Dzauya - Wolverine-Man (L'Homme-Carcajou)

Le carcajou apparaît régulièrement dans les mythes de fondation des peuples athapascans (comme par exemple, les *Tonht onh wodihe* que l'on retrouve en particulier chez Dénè-Dha, Slavey [Gill & Sullivan, 1992]). Il est une figure fondamentale, un protagoniste important dans la pensée autochtone puisqu'il permet de s'interroger sur un des aspects les plus sensibles de leur vie traditionnelle: la chasse.

³⁹ Souvenons-nous que la grande majorité des mythes sekani a moins d'une demie page de texte dactylographiée.

Dans cette section-ci du mythe (17 lignes), le Wolverine-Man construit un piège où viennent s'empaler les futures victimes. Dzauya, afin de déjouer le monstre, se fait saigner en se frappant sur le nez, pour faire croire qu'il s'est fait prendre au piège. Pour l'Homme-carcajou, le sang versé est signe incontestable de la mort. Dzauya tue la famille du Wolverine-Man, sauf le nouveau-né, un carcajou (aux dimensions actuelles), qui après avoir évité les armes de Dzauya, par toutes sortes de formules magiques et de ruses, fait la promesse de devenir le pire ennemi des Hommes en détruisant leurs pièges, leurs caches, et en volant leur nourriture. En conclusion de ce segment du mythe (et, il faut bien le dire, collé artificiellement au récit en tant que tel), on explique la provenance des raies jaunâtres qu'il a sur le dos. À ce propos, on raconte que ces traits sont ou les résidus des arc-en-ciel qui, à une certaine époque, y étaient entassés ou des techniques de camouflages pour la chasse à la marmotte et autre petit gibier. Cette histoire reprend certains éléments qu'on retrouve dans plusieurs mythologies du subarctique: le saignement de nez, le carcajou présenté comme un menteur ou un voleur, et l'arc-en-ciel marquant le passage (la transformation) continu et réciproque du monde humain au monde non-humain.

Ce mythe est en fait une histoire de pièges, de techniques de chasse et de difficultés de se procurer de la nourriture. Quand on regarde attentivement le récit, on s'aperçoit que par trois fois, et ce en moins de vingt lignes de récit, apparaît le mot «piège». En effet, le mythe commence en mentionnant la construction d'un piège par le Wolverine-Man pour attraper bêtes et hommes. Puis, le nouveau-né carcajou jure qu'il sera dorénavant le

pire destructeur des pièges des Hommes. Finalement, on indique que son pelage particulier est une technique de chasse, une chausse-trape.

Le piège du Wolverine-Man montre qu'en un temps très ancien, les Hommes étaient les proies des Animaux-monstres. Dzauya, en se faisant saigner et en imitant la mort (paradoxalement au moment de la création des espèces actuelles), renverse le piège du Wolverine-Man contre lui-même et le fait périr avec toute sa famille. La puissance de Dzauya élimine les règles d'inégalité entre les animaux et les Hommes, mais ne peut effacer les qualités transcendantes des animaux. Puis, si le jeune carcajou jure de devenir le pire ennemi des Hommes, c'est que le mythe et cette section du mythe indique que les êtres humains ont acquis ou acquerront les éléments culturels propres à la chasse, mais devront tenir compte des animaux, être, avec les animaux, en relation de complémentarité et d'opposition. Finalement, les raies jaunes du carcajou montrent que les animaux ont conservé sur eux ou en eux certains anciens pouvoirs (celui ou ceux des animaux-monstres), établissant un pont entre les deux univers. L'Homme devra dorénavant faire avec le pouvoir des animaux, et en acquérir une partie par, entre autres, la quête de vision.

Cette mort du monstre créera, par l'action du héros, le carcajou actuel. Dzauya est à la fois un destructeur volontaire et un créateur inconscient: il peut et veut tuer l'ancien carcajou, mais ne peut rien contre le nouveau qui est, après tout, un carcajou normal bien qu'ennemi de l'homme. La mise à mort du Wolverine-Man est la condition sine qua non d'une création, le carcajou actuel, le monde actuel. Dzauya ne comprend pas, ou ne semble pas comprendre ses propres limites. Il n'est pas un dieu

ou un demi-dieu. Le carcajou actuel se moque de lui, le déjoue, échappe à notre héros malgré ses nombreux essais pour le tuer: force physique, lance, flèches, hache. Dzauya échoue (voir les thèses de La Barre [1972] concernant la dimension très humaine concernant le héros-transformateur) dans sa tentative d'éliminer cet animal, puisqu'en fait, c'est notre héros qu'il l'a créé.

Dans les trois parties du mythe que nous venons de présenter, il faut noter qu'en très peu d'espace de texte (à peine une page et demie de texte dactylographiée) on réussit à raconter, interroger des préoccupations sekani, momentanément renverser les règles de vie des Sekani (qui ne leur sont pas typiques, par ailleurs)⁴⁰ soit la menace toujours constante de l'Autre (Dzauya - Adjulindje), la division de la bande en petits groupes de chasse avec ses dimensions positives et négatives (Dzauya - Kalasatche), et la chasse avec ses échecs possibles menant à la famine (Dzauya - Wolverine-Man). Trois parties, trois monstres, trois problèmes posés continuellement aux Sekani. Dans les séquences qui suivront, le mythe change de registre puisque nous aurons à faire à des sections beaucoup longues (la partie concernant le *Old Man II* couvre plus du deux tiers du mythe) qui ne posent pas de façon aussi évidente certains problèmes inhérents à la vie des peuples nomades (territorialité, groupes de chasse et

⁴⁰ Les Sekani partagent avec les autres peuples athapascans plusieurs traits que nous avons énumérés ici et là dans ce mémoire: organisation en bande, importance de la chasse, importance de l'acquisition du «pouvoir», croyance en une certaine réincarnation, le système linguistique, etc. N'oublions pas cependant leur originalité quant à leur passage de la bande au système phratric, et d'un système phratric à la bande, quant à la figure héroïque et la façon dont leurs mythes sont construits. En effet, lors que Jenness a enregistré, en 1924, les mythes dont nous parlons, il a travaillé à partir de ce que lui racontaient les «vieux». Ces derniers avaient vécu cette exploration du système phratric et ce retour à la bande. C'est même eux qui avaient décidé à la fin du dix-neuvième siècle de transformer la bande en «tribu», et la tribu en bande. Leur manière de raconter les mythes a certainement été influencée par leur vécu récent. Cette interrogation des règles de vie que l'on retrouve dans les mythes sekani s'est donc manifestée concrètement dans l'histoire des Sekani.

techniques de chasse) des Sekani. Elles nous amènent dans un univers où sont questionnés les relations familiales, la notion de «pouvoir», la puissance de Dzauya et les liens qu'il entretient, par sa magie et son «pouvoir», avec les animaux, et la marginalité sous plusieurs de ses formes.

4- Dzauya et sa «grand-mère»:

Après avoir rencontré, combattu et tué trois animaux-monstres et avant de rencontrer deux *Old Man* (à la fois identiques et différents), Dzauya découvre, en suivant un petit sentier quasi imperceptible, une vieille dame. Ce petit chemin à l'écart (que plusieurs n'ont pas vu comme l'indique elle-même la vieille dame) dévoile la marginalité du personnage de la *Grandmother*. Elle n'habite pas en forêt et ne semble pas avoir de famille ou appartenir à un groupe de chasse, elle vit presque cachée. Seule, la perspicacité de Dzauya (autre aspect de son «pouvoir») la lui fera découvrir. D'ailleurs, son statut de marginale est aussi souligné par le fait qu'elle habite une maison de pierre; type d'habitation qu'on ne retrouve pas chez les peuples du subarctique. Cette maison de pierre indique aussi une certaine forme de hiérarchie puisque le lithique indique souvent dans les mythologies autochtones un statut soit politique, soit économique ou spirituel, élevé; les grands héros (qu'ils soient mythique ou non) de la Côte-Ouest ou des Plaines sont souvent, à leur mort, transformés en pierre ou en montagne. Si le statut de la grand-mère est ainsi hiérarchiquement souligné, il n'est pas surprenant qu'elle soit marginalisée; la bande ne pouvant accepter ce type d'inégalité «politique». ⁴¹ De plus, cette vieille dame est un personnage «classique» de la mythologie autochtone nord-américaine, et fait partie intégrante des récits de héros-transformateur. Cette

⁴¹ Nous reviendrons plus loin sur ce problème quand nous analyserons la place qu'occupe Dzauya dans l'imaginaire sekani.

ou ces «grand-mères» possèdent un «pouvoir» et un savoir (elles sont souvent capables de prévoir l'avenir) et sont en contact direct avec le monde spirituel. Voilà pourquoi les amulettes, les objets magiques et les conseils qu'elle donnera à Dzauya, sont plus puissants que les pouvoirs des vieillards puisqu'ils sont offerts à un héros au pouvoir positif, Dzauya, «The Clever One».

5- Dzauya et les deux *Old Man*:

Après avoir obtenu ce qu'il faut de la Grand-mère pour combattre des forces plus puissantes⁴² que les trois monstres précédemment rencontrés, Dzauya combat le premier Old Man qui vit avec ses deux filles. Il le vaincra en lui faisant couper les jambes de sa cadette. Dzauya, suivant les conseils de la vieille dame, brise le rapport père-fille(s)⁴³; la cadette mutilée ne peut plus se déplacer, ou empêche sa famille de le faire aisément. Comme on peut le constater en lisant le mythe, le vieillard et ses filles ont des liens (biologiques) très étroits, et qu'ils n'entretiennent aucun rapport avec un quelconque groupe de chasse. Ce vieillard et ses filles brisent donc les valeurs et les règles établies chez les Sekani. Leur force leur vient du pouvoir du Old Man et leur faiblesse (Dzauya réussit facilement à les vaincre) de leur isolement et de leur refus de participer à la création de la bande.

⁴² C'est nous qui les catégorisons de cette façon puisque le mythe ne propose jamais de hiérarchie entre les différents épisodes ou épreuves.

⁴³ Nous parlons plus haut de l'exploration sekani d'un système phratric à la fin du dix-neuvième siècle et de ceux qui ont raconté les mythes à Jenness (voir, note 40, page 55). Ce système incorporait, utilisait un modèle matrilineaire (Lanoue, 1990a). Dzauya brise le rapport père-fille peut-être parce que ce rapport aurait du se présenter en terme mère-fille et plus vraisemblablement mère-fils; inversion chiasmatique chère à Lévi-Strauss.

Le deuxième Old Man est identique au premier (même nom, même nombre de filles), mais est défini plus sérieusement que le premier: «This was Old Man himself, he who has existed from the beginning of the world.» Le personnage du Old Man est comme le personnage de la grand-mère un protagoniste «classique» des mythologies autochtones (Bierhorst, 1985); parfois positif, il est le plus souvent présenté négativement. Il aurait des pouvoirs, mais les aurait mal interprétés, c'est-à-dire qu'il aurait acquis, volontairement ou non, la partie monstrueuse des animaux.

Nous croyons qu'il faut intégrer le Old Man dans la catégorie des étrangers-monstres pour plusieurs raisons. D'abord, le vieillard est un personnage ambigu parfois lié au Créateur et au Transformateur. Dans les deux cas, il appartient au temps mythique de la Création et est présenté comme monstrueux en soi. Ensuite, n'étant plus chasseur de premier ordre, ne pouvant donc plus garantir la survie de son groupe de chasse, il est marginalisé. Enfin, le vieillard est une figure rhétorique menaçante parce qu'au courant de sa longue vie, il a probablement accumulé plus de «pouvoir» qu'un jeune. Pour ces trois raisons, il devient alors dangereux parce que plus près d'un univers différent de l'Homme.

Les péripéties entourant les rapports Dzauya/Old Man racontent les séries d'épreuves que fait subir le vieillard à Dzauya. Cependant, il ne faut pas oublier que les mythes utilisent en général des protagonistes marginalisés et racontent des histoires concernant des marginalisés, qu'ils soient positifs ou négatifs, afin de permettre un cadre dans lequel il est possible de faire le saut des marges au centre, du négatif au positif, et du héros à l'antihéros. La dramatisation mythique les soustrait le plus possible

aux règles de la quotidienneté; l'extraordinaire ou certaines vérités culturelles semblent ne pouvoir vivre que dans les marges. Dans ce cas, le marginalisé devient le seul à bien percevoir (et à mettre en doute) la normalité puisqu'il en est éloigné, mais la recherchant tout en étant souvent aveugle; la normalité étant, dans le contexte du temps ante-Transformateur, «monstrueuse» puisque menaçante pour les êtres humains (R. B. Edgerton 1985).

Cette rencontre Dzauya - Old Man II correspond à la plus longue partie du mythe et raconte huit épreuves que le vieillard fait subir à Dzauya. Ce vieillard-du-début-du-monde fera donc passer Dzauya par toutes les difficultés, tensions, incertitudes que pourrait rencontrer le peuple sekani. Par ailleurs, les réussites de Dzauya deviendront les moyens de répondre (durant le temps du mythe) à ces incertitudes, tensions, questionnements. Les huit épreuves de Dzauya correspondront à des thématiques que nous avons soulignées plus tôt dans ce mémoire et qui correspondent à des préoccupations fondamentales des peuples du subarctique: la nourriture, la faim - la famine - le cannibalisme, la chasse et ses techniques, pour ne pas mentionner l'organisation sociale. De plus, Dzauya devra combattre le monstre-géant Witonchi sollicité par le Old Man qui n'a plus de pouvoir pour tuer Dzauya.⁴⁴ Durant ces huit épreuves (entre la cinquième et la sixième), notre héros combattra et tuera un serpent monstrueux se nourrissant d'êtres humains.⁴⁵

⁴⁴ Nous ne reprendrons pas ici les mille et un aspects du mythe, mais tenterons de démontrer comment ce long récit composé de récits plus petits, s'avère dynamique dans la pensée sekani et comment ils correspondent à d'autres mythologies autochtones.

⁴⁵ Cet intermède n'a rien à voir avec le *Old Man* et apparaît comme «collé» au récit déjà en cours.

Les huit épreuves que fait subir le Old Man à Dzauya semblent correspondre à huit pouvoirs possédés par le vieillard; il les perd au fur et à mesure que notre héros les réussit. À la dernière épreuve, celle où le Old Man transforme ses filles en grizzlis afin qu'elles tuent Dzauya, le paragraphe commence par : «Old Man had now only one power left». Si nous acceptons les thèses de La Barre, ces pouvoirs seraient en fait des volontés, des désirs, des intensités matérialisés (La Barre, 1970; 128-137). Ces matérialisations peuvent être, dans l'espace mythique, animalières, botaniques, minéralogiques. Dans la plupart de ces cas, elles sont présentées comme positives. Mais, quand elles se définissent comme essentiellement négatives (comme c'est le cas ici avec le Old Man et ses filles), ces désirs, volontés ou intensités se matérialisent en monstre ou en animal-monstre. Ces pouvoirs, donc s'essoufflent et disparaissent devant ceux de la grand-mère et de Dzauya; ce dernier n'ayant qu'à croire (avoir foi en) à ce que sa grand-mère lui a dit ou donné:

Then he remembered the instructions of his grandmother, the old woman who lived in the little stone house. By obeying them, he found himself in possession of a canoe and paddle [...]. Still mindful of her instructions, he pushed the canoe [...], saying: «Thank you, grandmother» where upon the canoe became an otter and the paddle a lynx.

Cette croyance cimenter les pouvoirs positifs de la vieille dame et de Dzauya et rendent indestructibles, l'habileté, l'intelligence et la clairvoyance de notre héros.

Tout au long de cette partie du mythe apparaissent des aventures, actions, faits extraordinaires que l'on retrouve dans la plupart des légendes concernant le héros-transformateur: résurrections, transformations de formes animales anciennes en leur apparence actuelle et métamorphoses

de toutes sortes. La résurrection du Old Man, la transformation des aigles, des bécasseaux, les métamorphoses de Dzauya en souris, ou en homuncule pouvant se cacher sous une feuille, celles des deux filles du Old Man en grizzlis nous amènent dans un monde où normalité (banalité) et anormalité (fantastique) s'appellent, se répondent, compénètrent et surtout se définissent comme essentielles l'un par l'autre, l'un pour l'autre. Le monde sekani ne se définissant pas par une hiérarchie concrétisée et idéologisée, les univers réels et irréels se situent dans une seule dimension et participent à la création d'un monde qui se doit d'être complexe; la complexité est ici générosité puisqu'elle permet d'interroger, d'inverser ou de poser des possibles, de détruire le monde tel qu'on le connaît, de le faire renaître autrement, etc. L'absence de frontières entre le réel et l'irréel dynamise la pensée, la garde éveillée puisqu'il s'agit, pour les Sekani par exemple, de s'adapter à une écologie changeante, de se nommer par l'action et par le mythe, de se projeter dans un univers matériel où tout est tension. En ce sens le héros-transformateur (son nom l'indique bien) assume que le monde est en continuelle métamorphose, se compose de mille et un possibles et que les réponses toutes faites, définitives n'ont rien de rassurant pour un peuple en constants états adaptatifs. Ces réponses temporaires ou inversement, ces questionnements constants (mais complémentaires à ces dernières) ne peuvent pas être générés par un discours idéologisé; tous ces jeux entre questionnements et réponses ne simplifient, ni n'apaisent les tensions que vivent les Sekani divisés en groupes de chasse; le mythe devenant alors un espace ouvert dans lequel s'agite en permanence des interrogations sur un vécu et sur un «à-vivre», sur leur individualité et leur collectivité.

6- Finale du mythe *The Culture Hero*:

Nous arrivons maintenant aux dernières lignes du mythe, lignes qui paraissent révélatrices de la pensée sekani. La première phrase de cette finale nous indique que Dzauya est bel et bien un héros-transformateur puisqu'il a tué, avant de disparaître, la plupart des monstres qui habitaient la terre et qui considéraient les Hommes comme des proies. Phrase bien logique compte tenu de l'ensemble du mythe puisque le héros a su pacifier un monde où l'être humain avait peu de place ou peu d'importance face aux animaux-monstres ou face aux monstres à forme humaine. La deuxième phrase nous paraît tout aussi logique si l'on se fie aux capacités de régénération que possède le héros-transformateur: «Three times he renewed his youth.»⁴⁶ Cette jouvence, on la retrouve également dans le mythe *The Old Man who Renewed his Youth* (voir Annexe), apparaît important dans l'ensemble de la culture athapascanne, particulièrement dans la partie septentrionale de cette culture à laquelle appartiennent les Sekani. La réincarnation, selon Vanstone (1974; 62-66), est un des aspects les plus importants des croyances athapascanes.⁴⁷ Autant l'Homme devra respecter les ossements des animaux qu'on a chassés si l'on veut que les animaux se réincarnent, autant l'Homme qui a acquis certains pouvoirs dans son étroite relation avec le monde animal pourra posséder ce pouvoir de réincarnation. Cette jouvence continue possible permet à l'être humain de réacquérir

⁴⁶ Ce «three times» est-il le résultat de l'influence de la culture religieuse occidentale, ou est-il réellement sekani? On sait que plusieurs aspects du héros-civilisateur/transformateur ont été travaillés par l'arrivée du catholicisme et du protestantisme chez les cultures autochtones; Jésus a été perçu comme un héros-transformateur et les héros-transformateurs autochtones ont acquis, par cette influence, certaines caractéristiques christiques (La Barre, 1972; 232-233).

⁴⁷ Voir l'article Jean-Guy A. Goulet: *Le savoir anthropologique sur les Dènès et son rapport avec le savoir dènè*, in *Recherches amérindiennes au Québec*, vol. XXVIII, n° 3, Hiver 1998-99, pages 109 à 115.

ses qualités, ses capacités individuelles de chasseur et de transformateur, de producteur (ou de rêveur) de sa culture. Cette jeunesse est le signe d'un dynamisme et d'une ouverture à la création d'une culture et de ses transformations.

Ce qui nous intéresse surtout dans cette finale de mythe, c'est sa dernière phrase puisqu'elle permet de faire des liens révélateurs avec d'autres mythologies autochtones et occidentales et surtout qu'elle montre à quel point la mythologie sekani et son héros-transformateur le plus important se différencient de ces autres mythologies. En effet, la très vaste majorité des héros-civilisateurs/transformateurs ne «finissent» pas leur vie de la même manière que Dzauya: après leurs exploits, ils sont récompensés en devenant des dieux ou des demi-dieux vénérés par leur peuple (Meletinsky, 1998). Plusieurs de ces héros à leur mort sont changés en pierre, en stèle, en montagne ou en pierre sculptée à leur image. Ces formes lithiques apparaissent surtout dans des sociétés aux hiérarchies bien définies (avec des clans, par exemple) qui voient dans ces rochers, des stabilités, des permanences, des moyens de différencier (les clans étant d'abord et avant tout exclusifs) les êtres exceptionnels des Hommes ordinaires. Asdiwal, le Tsimshian le plus célèbre pour les anthropologues, n'est-il pas transformé en pierre à la fin de sa vie active? Si certains héros-transformateurs changés en pierre n'appartiennent pas à des sociétés qui se pensent en terme clanique, comme Saya⁴⁸ par exemple, ils promettent tous de ressusciter, de revenir et de reprendre leur place (entendez leur place d'exception). Donc, tous ces héros-transformateurs sont récompensés pour leurs actions, leurs exploits. Dzauya échappe à ces aspects: seule sa

⁴⁸ Le personnage de Saya est un héros Dunne Dza (Beaver) qui, transformé, en dialecte sekani est probablement devenu Dzauya (Rice, 1998, Gill & Sullivan, 1992).

mort fort improbable fait de lui une exception aux yeux de son peuple, mais cette «éternité» se vit loin, très loin des Sekani. L'exception, par sa mise en distance, est marginalisée. Il est difficile de comprendre comment un héros, le héros d'un peuple, s'avère à la fois modèle et marginalité. Dzauya est «aimé» quand il transforme le monde ancien, mais est repoussé loin des terres sekani quand se manifeste son exception (sa possible éternité). Cette incertitude quant à sa permanence et son éloignement du territoire sekani correspond bien à l'absence de hiérarchie sociale, économique ou politique et même confirme que toute hiérarchie concrétisée et passée dans le discours serait une menace au mouvement, à l'errance, aux groupes de chasse, à leurs obligations, à leurs capacités d'imaginer la bande, à leur division, à la «faiblesse» des chefs, bref à ce qui invente ce qu'est un Sekani. Dzauya ne convie pas à l'idolâtrie, mais au dynamisme. Il matérialise la tension toujours nécessaire à la survie de la bande: individualité ou individualisme, groupe de chasse ou bande? Comme nous le verrons au chapitre suivant, Dzauya, dans sa perpétuelle errance quelque part très loin des Sekani, contraste de façon quasi absolue avec les héros que nous lui ferons rencontrer soit Ulysse, Perceval ou Asdiwal. Cet écart entre le héros sekani et les trois autres que nous venons de nommer nous révélera à quel point il nous est difficile de saisir ce concept d'individualité toujours à construire, perpétuellement à éprouver.

Quatrième chapitre

1- Dzauya et la mythologie grecque

Établir des parallèles entre les mythologies autochtones et la mythologie grecque peut à première vue surprendre le lecteur non-spécialiste ou ignorant des nombreuses études et recherches qui ont pourtant établi depuis longtemps les ressemblances multiples qui existent entre les deux mondes. La littérature anthropologique s'est penchée sur ces rapports, que l'on pense à Dundes et son école, à Lévi-Strauss, La Barre, Éliade, Meletinsky ou Lanoue⁴⁹:

Mais nous vu aussi que les affinités entre mythes grecs et mythes américains s'étendent jusqu'aux métaphores. Ce qui confirmerait [...] que même dans un cas qui exclut tout rapprochement géographique ou historique, le répertoire où la pensée mythique va puiser ses thèmes et ses motifs a des ressources limitées.
(Lévi-Strauss, 1983; 259)

Certains de ces auteurs ont bien montré que le mythe d'Orphée, par exemple, se retrouvait de façon quasi identique autant dans la Grèce antique qu'en Amérique du Nord. Nous savons aussi que le Déluge, le thème de la destruction par l'eau (Hultkrantz, 1957), d'une certaine Atlantide se manifestaient autant dans la Bible, que chez Platon, que chez plusieurs cultures autochtones. Donc, interroger le personnage du héros-transformateur, en l'occurrence Dzauya, en le comparant par rapprochements et par distanciations à un héros-civilisateur/transformateur

⁴⁹ *Sacred Narrative: Reading in the Theory of Myth* (Dundes, ed.), «Pythagore en Amérique» in, *Le regard éloigné* (Lévi-Strauss), *The Ghost Dance* (La Barre), *Aspects du mythe* (Éliade), *The Poetics of Myth* (Meletinsky), «Orpheus in the Netherworld in the Plateau of Western North America: The Voyage of Peni» (Lanoue).

tel Ulysse, nous permettra de mieux comprendre le héros sekani, dans son originalité et dans ses liens avec d'autres mythologies.

De plus, si nous suivons autant Todorov, que Douglas, que Campbell, que Lord Raglan, les héros sont dans la très vaste majorité des cas faits d'un même moule.⁵⁰ Nous tenterons de démontrer que ces auteurs ont en partie raison, mais que leurs analyses du héros concernent rarement des héros comme Dzauya. En effet, nous avons pu observer, dans notre présentation du mythe *The Culture Hero*, que Dzauya, ses actions, les monstres qu'il combat et terrasse, que l'univers qu'il parcourt, avaient plusieurs relations et affinités avec d'autres mythologies autochtones, d'autres sociétés amérindiennes. Mais, nous avons aussi pu établir que la finale de ce mythe, «Even today he may not be dead, but living somewhere very far away», nous proposait une image du héros à laquelle nous n'étions pas habitués. Il existe très peu de «héros aussi peu héroïques», c'est-à-dire de personnages maintenant ensemble deux identités contradictoires; celle de héros et celle d'antihéros. Nous avons proposé comme début d'explication que cette double identité paradoxale avait quelque chose à voir avec la notion d'individualité chère aux peuples autochtones septentrionaux, aux Sekani en particulier.

2- Dzauya - Ulysse

Nous avons constaté dans les pages précédentes les qualités de transformateur de Dzauya; n'apportant pas aux Sekani d'objets culturels, on ne peut le considérer comme un héros-civilisateur. Il métamorphose

⁵⁰ Voir *Introduction à la littérature fantastique* de Tzvetan Todorov, *Purity and Danger* de Mary Douglas, *Joseph Campbell, an Introduction* de Robert A. Segal, *The Myth and Ritual Theory* de Robert A. Segal.

l'ancien monde en univers humanisé. Cette dimension transformatrice se retrouve-t-elle aussi chez l'Ulysse d'Homère ou de Virgile?⁵¹ On répondra à cette question de façon négative et positive, dépendant du regard que l'on porte sur le célèbre personnage grec.

Si nous suivons les aventures de Dzauya et lisons la conclusion de son mythe, le héros sekani tue les monstres: il les élimine définitivement pour qu'un monde nouveau puisse apparaître. Ulysse n'agit pas ou ne peut pas agir de la même manière. Si, pour les besoins de notre démonstration, nous acceptons que le cyclope Polyphème est une hybridité chtonienne⁵², nous constaterons que les rapports qu'entretiennent Ulysse et le cyclope ne sont pas du même ordre que ceux entretenus par Dzauya et Adjulindje ou Kalausatche. Dans le mythe homérique, Ulysse réussit à fuir l'île de Polyphème, mais sans la transformer ou sans tuer le ou les Cyclopes. C'est-à-dire qu'il est facile d'imaginer que les monstres continuent à vivre même après le retour d'Ulysse à Ithaque et sa reprise de pouvoir. De même, après le passage d'Ulysse chez Circé, chez les Lotophages ou sa traversée de Charybde et de Skylla, ou après avoir longé les côtes des îles où chantent les Sirènes, rien n'a changé: on peut penser que tous ces personnages

⁵¹ Si nous mentionnons ici Virgile et son *Énéide*, c'est que le poète romain donne à ses lecteurs des informations concernant Ulysse qui ne sont pas fournies par Homère: par exemple, Virgile est l'inventeur de la légende du cheval de Troie, ruse élaborée par Ulysse. Nulle part, dans l'œuvre de l'aède grec, cette ultime tromperie d'Ulysse afin de vaincre les Troyens n'est mentionnée. Ulysse, dans la version de Virgile, devient donc un héros-civilisateur inconscient puisque c'est à grâce à lui ou plutôt, à cause de lui, que Énée devra quitter sa terre natale pour aller fonder une autre cité troyenne en terre latine. Ulysse, par sa ruse, a forcé, par la destruction d'une cité, la création d'un autre lieu de civilisation (Virgile, *Énéide*, livre deuxième, les vers 13 à 804). À propos de la fondation de ce nouveau lieu de culture, de l'importance de la légende d'Énée dans la culture occidentale et de l'influence que ce mythe a eu sur la légende arthurienne, par exemple, voir le travail de Richard Waswo, *The Founding Legend of Western Civilization: From Virgil to Vietnam* (1997).

⁵² Selon Hésiode, Polyphème et les Cyclopes sont des personnages liés au monde souterrain et primordial; qu'ils habitent une caverne ne nous étonne pas et leur histoire se fonde à celle du début du monde grec. En ce sens, Polyphème pourrait être présenté comme le Old Man II que rencontre Dzauya: « This was Old Man himself, he who has existed from the beginning of the world.»

continueront d'exister aux marges du monde méditerranéen connu des Grecs. On peut en conclure avec Mary Douglas (1966) qu'aux frontières du territoire achéen monarchique, donc ordonné, idéologiquement défini, qu'aux limites de l'univers méditerranéen pensé, établi, vivent des personnages ou des peuples extraordinaires, des monstres, des «fées», vivent des hybrides, de l'inconnu ou des êtres sans foi ni loi (Mary Douglas, 1966; 38-40). Le monde grec, à la différence du monde sekani, possède sa contrepartie la plus monstrueuse à l'extérieur de ses frontières et que cette monstruosité, cette hybridité est une menace continue à la Cité grecque.

Cependant, Ulysse ressemble à Dzauya par sa victoire sur les Troyens, car il permet au monde achéen de s'épanouir; les Troyens sont à Ulysse, ce que les Adjulindje sont à Dzauya. Ce parallèle, métaphore de l'ordre universel, est plus évident lors de sa victoire sur les Prétendants, «ogres» de ses biens, qui permet à Ithaque, son île et son royaume, de retrouver la paix, un roi légitime, ses lois d'hospitalité envers l'Autre, et un développement correspondant à celui qui existait avant son départ vers Troie. Les Prétendants sont à Ulysse, ce que les Old Man (des hommes-monstres) sont à Dzauya. Ulysse donc transforme son monde avec «ses monstres intérieurs». Les Prétendants doivent mourir pour que puissent s'épanouir dans l'idéal grec de l'ordre, les habitants d'Ithaque. Une fois la menace de désordre intérieur éliminée Athéna, la déesse, stoppe Ulysse et Télémaque dans leur désir de vengeance; cette dernière aurait été, toujours aux yeux de l'ordre grec, désordre perpétuel en éliminant l'Autre et donc l'hospitalité menaçant ainsi l'organisation économique et idéologique de la maisonnée, unité centrale de la vie achéenne. Le mythe homérique montre la menace perpétuelle vivant aux limites extérieures du monde

méditerranéen, mais élimine la monstruosité intérieure parce que cette dernière met en cause la hiérarchie divine qui a donné naissance au pouvoir royal d'Ulysse et à l'ordre de la Cité dont rêvera Platon quelques siècles plus tard (Richir, 1998).

Le récit homérique s'arrête à la reprise du pouvoir d'Ulysse, au rétablissement de son autorité et de celle des dieux, c'est-à-dire au moment où il quitte le monde des monstruosité, des hybridités, des aventures, des déplacements perpétuels. Comme si Homère laissait entendre que le personnage héroïque est celui des déséquilibres, des menaces, des errances: se déplacer, c'est se déséquilibrer et se rééquilibrer perpétuellement, marcher est une tension maintenue entre la position fixe et verticale (la stèle) et la chute, monstrueuse et horizontale, en bref le héros homérique est vu comme antithèse momentanée de l'ordre devenant alors souhaité, désiré. Cette tension toujours présente par les déplacements propose l'idée que toute errance est mauvaise; c'est l'ordre et le désir d'ordre qui est positif. Comme on peut le constater, le choix idéologique proposé par la société grecque antique est en contraste avec la pensée sekani chez laquelle le déplacement (même si celui-ci est tension) n'a pas de contrepartie réelle: au contraire, les Sekani savent pertinemment que l'arrêt de toute circulation, que toute stase amène la perte possible de leur territoire, la famine, la mort. Il faut comprendre les mouvements des groupes de chasse comme une figure organique se présentant au premier abord comme désorganisée, aléatoire et en même temps donnant la possibilité d'imaginer un Nous cohérent, pratique. Au contraire des Grecs homériques, le Nous-imaginé sekani cohérent n'est pas issu d'une idéologie ayant déjà séparé ordre et hybridité (cette dernière ayant été rejetée aux frontières

lointaines du monde grec), mais par éloignement et indépendance des petits groupes de chasse les uns par rapport aux autres se servant du mythe (de ses métaphores, métonymies et de ses figures héroïques) pour se construire un ordre qui ne se concrétise cependant jamais. Les héros homériques agissent dans un monde prédéfini et semblent incapables de le transformer, d'où surgissent les concepts d'hybridité et de tragédie incarnés, par exemple, par le personnage paradoxal de Cassandre. La figure héroïque grecque serait en quelque sorte l'acteur (dans le sens de l'interprète qui ne crée pas l'œuvre dans laquelle il joue) d'un drame écrit, figé dans sa structure narrative, dans les règles du genre théâtral, et qui n'aurait jamais la possibilité de la moindre interprétation ou improvisation. Il devient alors le faire-valoir d'une figure jamais présente concrètement sur scène, mais dominant l'ensemble du drame joué: l'idéologie politique prenant racine dans la structure hiérarchisée des divinités olympiennes:

Dire que le politique est imprégné de religieux, c'est reconnaître, du même coup, que le religieux est lié lui-même au politique.
(Vernant, 1990; 17)

[...] à travers une tradition purement orale [ces] récits, ces *muthoi*, d'autant plus familiers qu'on les a entendu raconter dans le temps même où l'on apprenait à parler, contribuent à façonner le cadre mental dans lequel les Grecs sont tout naturellement portés à se représenter le divin, à le situer, à le penser. (Ibidem; 23-24)

Dzauya et Ulysse, à la fois se ressemblent et diffèrent. Le héros sekani tue aussi des monstres, mais n'érige aucun pouvoir ni pour lui ni pour personne; au contraire d'Ulysse, le monde qu'il transforme, «s'horizontalise». En effet, abolissant le monstrueux qui domine l'Homme, il crée des signes d'égalité entre les existences humaines et animales du monde sekani; ce nivellement rend chaque existence responsable d'elle-

même et ce, à tout instant: l'animal n'est plus monstre mais possède des pouvoirs qui le maintiennent dans un rapport d'égalité avec l'Homme et ce dernier peut vivre dans le monde animal transformé, peut s'y alimenter, mais tout en respectant l'animal qu'il tue. Cette responsabilisation des individus élimine toute hiérarchie qui créerait des forts et des faibles, des riches et des pauvres, des individus idéologiquement définis dans un cadre politique qui leur est prédéfini. «L'horizontalisation» produite par Dzauya oblige la dispersion des individus et des groupes de chasse qui s'invente une identité par le mythe et la vie quotidienne, cette dernière n'étant pas matérialisée dans des structures politiques. Dans ce cas, la bande se constitue perpétuellement par le mythe qui raconte le déplacement de ses membres-héroïques (les individualités), dans l'autre cas, la Cité grecque est constituée et protégée par les héros-rois qui s'imposent à ses sujets immobiles.

Ulysse voyage aux limites du monde méditerranéen rencontrant des étrangetés et finalement tue le désordre intérieur d'Ithaque afin d'établir son pouvoir royal.⁵³ Le monde achéen et sa mythologie pose le problème de l'être dans le monde de façon bien différente que le fait le monde sekani. Ulysse n'est pas responsable de ses aventures, ce sont les colères des dieux (Poséïdon, Zeus, etc.) qui le font errer d'est en ouest de la Méditerranée (Richir, 1998; 77-79); rusé, il essaie avec ou sans l'aide des dieux, de se sortir des impasses dans lesquelles il se retrouve. D'ailleurs, ces irresponsabilités, ses erreurs (ou celles de ses compagnons), ses contacts avec le monde des monstres finiront par le rejoindre. On n'entre

⁵³ Lui, qui a représenté le désordre en parcourant un monde qui lui était étranger. Lors de ces années d'errance, il était toujours l'intrus, l'étrangeté dans les maisons, palais ou royaumes où il était l'invité que l'on pense aux Lotophages, aux Cyclopes ou à Circé.

pas impunément dans un monde auquel on n'appartient pas, on ne brouille pas (même momentanément) les gradins hiérarchiques posés par les dieux, on ne ruse pas vraiment avec le monstrueux. Seule, sa place royale, son pouvoir à Ithaque est sans contradiction; un roi est un roi, son épouse est une femme fidèle, et le peuple est soumis à la royauté, travaillant pour le palais royal. Les Prétendants, d'une certaine manière, sont au royaume d'Ulysse et à son mariage avec Pénélope, ce qu'Ulysse et ses compagnons sont au royaume des dieux, des fées, des morts de l'Hadès. Les compagnons d'Ulysse périront parce qu'ils n'auront pas respecté la puissance des dieux et des rois (même celle des Cyclopes), comme les Prétendants seront massacrés parce qu'ils ont abusé des règles de l'hospitalité en cherchant à transformer celles-ci en méthode d'usurpation du pouvoir royal. Ulysse aussi mourra de sa relation avec Circé; les relations homme - fée étant des hybridités.

Dzauya et Ulysse n'ont pas le même destin. Le personnage sekani ne semble pas avoir d'origine et n'a aucune descendance, il renaît trois fois et semble encore vivre, mais loin du territoire de son peuple. Par cette absence de liens familiaux (ascendance et descendance) et par cet éloignement, Dzauya ne peut proposer de principe organisationnel centralisateur. Le héros homérique est issu d'une famille royale, a une double ou triple descendance (selon certaines légendes, Ulysse aurait eu des enfants de trois femmes différentes), et il meurt, tué par son passé (Télégonos, fils d'Ulysse et de Circé) issu des limites de son monde, surgissant subitement à l'intérieur du monde achéen. D'une part, dans le mythe de Dzauya, il n'y a pas de famille, ou à peine quelques rapports avec

une certaine grand-mère⁵⁴ qui n'a avec lui aucun lien biologique, d'autre part, s'élabore, dans le mythe d'Ulysse, une histoire de famille, de liens maritaux, de descendance: Ulysse est tué par Télégonos qui épousera Pénélope, et Télémaque, fils d'Ulysse et de Pénélope, épousera après la mort de son père, Circé... (Schmidt, 1998)⁵⁵

Comme on peut le constater le monde des hommes, quand il est leur laissé en main, devient un univers de confusion, de désordre; Ulysse peut ruser mais pas avec son destin. Dzauya, lui, crée son destin (nous utilisons ce terme même si ce concept n'est pas présent dans les mythes analysés), sa vie, et la recrée continuellement. En ce sens, l'absence de hiérarchie concrète chez les Sekani dynamise sans arrêt l'action des Hommes, et repose perpétuellement la question de la survie et des individualités. C'est dans le mythe sekani que se tissent les liens individus-groupes-de-chasse-bande, et c'est par le mythe que ce tressage est questionné créant ainsi la vie quotidienne mêlée continuellement à une vie rêvée des individus, des groupes de chasse et de la bande.

De plus, Ulysse vient au monde dans un univers déjà bien organisé, bien hiérarchisé et ses actions tendront toutes à confirmer et même à renforcer cet ordre. *L'Odyssée* raconte des conflits parfois humains, parfois divins, et tous ces conflits seront réglés par la conformité au monde pensé par les dieux, dans une hiérarchie inaltérable. *L'Odyssée* ne se termine-t-elle pas sur le mot «Athéna», reconduisant ainsi le monde vers la sagesse

⁵⁴ Il faut se rappeler que le terme «grand-mère» ne désigne aucunement (et ce dans l'ensemble des mythologies autochtones d'Amérique du Nord) qu'il y a lien biologique entre la vieille dame et notre héros. Le terme «grand-mère» prendrait plutôt un sens générique et désignerait une vieille dame post-ménopausée pouvant donc acquérir des «pouvoirs» puissants et positifs.

⁵⁵ Beau chiasme ficelé autour des notions de descendance humaine et divine...

tel qu'il était avant les désordres et les déplacements du héros. Un monde fait de verticalité. En effet, l'œuvre d'Homère est composée de deux axes qui sont intimement liés et qui s'expliquent l'un par l'autre: les déplacements d'Ulysse, horizontaux dans leurs dimensions géographiques, et verticaux par les contacts que le héros a avec Zeus (le Haut), Poséïdon (le Milieu) et Hadès (le Bas), trois dieux liés par leur fraternité qui structure le monde. Donc, parcourir le monde topographique méditerranéen, c'est en fait le parcourir politiquement dans son sens vertical et hiérarchique, le premier étant le signe du second, et ce dernier se matérialisant dans la géographie (Diel, 1966; 45-105, *Éliade*, 1962; 262-276).⁵⁶

Dzauya vient au monde, lui, dans un monde à créer, rien ne le précède, tout est à faire: le héros sekani a donc, contrairement au héros grec, la responsabilité du monde qu'il transforme. L'univers que le héros sekani construit est fait pour les êtres humains qui le parcourront sans cesse. Le mythe *The Culture Hero* ne se termine-t-il pas sur le mot «away», nous confirmant par là que l'univers de Dzauya est fait de parcours, de déplacements sans fin, sans correspondances (du moins, elles ne sont jamais mentionnées en tant que telles dans le mythe) avec une quelconque structure ou hiérarchie divine, une verticalité qui serait représentée soit par des personnages, des objets ou des rituels. Là où Ulysse propose la royauté pour lui et pour sa descendance, Dzauya propose l'errance perpétuelle: «If elders speak of language as reflecting multilingualism and communication, they speak of lands in terms of travel and mobility, frequently constructing life stories as travel narratives.», note Julie

⁵⁶ Pour ne pas mentionner que cette triade toute masculine reproduit la triade des déesses (Héra, Athéna et Aphrodite) qui ont, par leur jalousie et vanité, déclenché la guerre de Troie, c'est-à-dire le déplacement des troupes achéennes, les luttes territoriales et l'errance éventuelle d'Ulysse; verticalité masculine et horizontalité féminine.

Cruikshank dans son livre *The Social Life of Stories: Narrative and Knowledge in the Yukon Territory* (1998; 16).

3- Dzauya - Perceval

Lorsqu'on pense au personnage de Perceval, on pense en même temps à ce que les spécialistes appellent «la matière de Bretagne». Cette «matière» possède de multiples attaches avec le monde latin, avec l'univers religieux catholique, avec les visées politiques de Henri II Plantagenêt, etc. «La matière de Bretagne» fortement liée à la légende arthurienne se trouve donc au cœur (et parfois en délimite les frontières) de débats fondamentaux qui se développèrent aux alentours du XI^{ème} siècle concernant les premières manifestations d'un certain nationalisme: la construction d'un territoire national, se cherchant pour ce faire, un passé glorieux, des héros à imiter, une légitimité royale ou seigneuriale:

Les urgences politiques ont créé un accueil favorable à la légende et expliquent que la cour ait tant eu besoin de souligner son rôle culturel. Après la mort d'Henri I^{er} Beauclerc, la montée sur le trône d'Henri II Plantagenêt sera difficile; ainsi la politique d'alliance avec les Bretons sera singulièrement confortée par la mise en scène de ce qu'on peut appeler une «mythologie anglo-angevine», qui précisément permettait de rattacher la dynastie au roi Arthur. À partir de ce moment le rythme de la diffusion (de la légende) sera frappant... (Danielle Régner-Bohler, 1989; VIII-IX)

Bien sûr, il ne faut pas chercher dans ce nationalisme naissant les mêmes particularités et les même envergures que l'on y trouve à partir des monarchies absolues des quinzième et seizième siècles, du développement de la notion de citoyen issue des philosophes anglais d'abord et français ensuite du dix-septième et dix-huitième siècles, et surtout des grandes industrialisations du dix-neuvième siècle, et par la suite, de la domination d'une bureaucratie étatique. Ce nationalisme

naissant s'attache d'abord et avant tout à faire naître un régionalisme défini par le pouvoir de seigneurs riches, aux ascendances presque mythiques, et à l'émergence d'une langue qui le particularisera. La légende arthurienne avec ses personnages héroïques appartient à ces nouvelles préoccupations:

Of course, in the medieval period *natio* and *lingua*, to use Latin terms uncontaminated by modernity, were frequently coterminous, as St. Thomas Aquinas forcefully remarked. A written literary language obviously had better chances not only on survival, but also of transmitting culture in a more homogenous manner and, compared with Latin, it was likely to reach a wider circle of people, even if, given the high levels of illiteracy, the numbers affected would still be rather small. [...] There are other facets, however, which may be less visible or forceful, but which are still mentioned in the process of the shaping of the medieval nation: territorial frontiers, legitimising myths of descent concepts of biological kinship (race), symbols of collective identity [...], memories of war, names of the country, etc. All the elements point to the existence of a sense of national awareness [...] And I intend to show [...] not only that the roots of modern national identity can be traced back in the Middle Ages, but that in turn medieval political developments cannot be understood properly if we fail to notice their dependency on the real or imaginary institutions of the Roman Empire. (Llobera, 1996; 4)

Autant la royauté d'Ulysse semble prédéfinie au moment du récit qui le concerne, autant Perceval apparaît dans un monde qui se construit, dans une Europe et ses multiples identités nationales qui s'érigent. On pourrait ainsi comprendre Perceval comme un héros-transformateur puisqu'il permettra la venue d'un nouveau monde: un régionalisme à bien définir par la langue, par l'établissement de la chrétienté et par une féodalité mieux assise. En effet, Perceval «L'innocent»⁵⁷ sera celui par qui seront possibles

⁵⁷ Perceval est présenté comme un personnage naïf, angélique qui s'accommode mal de la réalité. Son côté enfantin, parfois gaffeur nous rappelle le personnage du *Trickster* (nous reviendrons plus loin sur cette dimension). On peut aussi rappeler que Perceval est à ce point «naturel» qu'il peut s'adresser directement aux animaux. En effet, dans le *Lai de Tyolet*, «...on présente Perceval comme celui "qui connaît le langage des bêtes", qui est le

ces trois particularités du Haut-Moyen Âge. Si nous avons choisi Perceval comme héros médiéval et non Roland, Lancelot, Gauvain ou Tristan, c'est que le nom même de «Perceval» est interprétable de trois façons différentes et correspondrait aux notions de territorialité, de chrétienté et de féodalité. En effet, «Perceval» signifierait: «perd les vaux», «per se valere» (par lui-même valoir) et «perce le val» (celui qui traverse le val) (Régnier-Bohler, 1989; 1177, Lévi-Strauss, 1983; 308, Markale, 1996; 67). Reprenons chacun de ces sens et mettons-les en rapport avec les trois préoccupations de l'époque, racontées par ses aventures.

Une première tradition veut que Perceval aurait eu comme père un seigneur (Alain ou Pellinor de Listenois) qui aurait perdu une grande partie de son territoire seigneurial et son plus jeune fils aura, par ordre de sa mère, la responsabilité de reconquérir et de reconstruire la seigneurie perdue de son père d'où son nom «perd les vaux», ou pour faire référence à un des romans au titre éponyme qui raconte son histoire, *Perlesvaus*. Le premier sens du nom «Perceval» donne donc au personnage héroïque, un destin fortement lié à la féodalité.

Une deuxième tradition veut que «Perceval» signifie «per se valere», c'est-à-dire que notre héros «aux cheveux blonds, au cœur de lion et au nombril de vierge»⁵⁸ s'est fait par lui-même. En effet, dans toutes les versions consultées, Perceval acquiert son identité par sa totale innocence, par son inaltérable pureté, par son courage quasi aveugle. Rappelons-nous

maître des animaux. Il devient dans le conte une sorte de chaman qui tente de reconstituer les temps primordiaux, les temps de l'Age d'Or où bêtes et gens vivaient en bonne intelligence...» Markale, 1996; 25-26

⁵⁸ Ainsi décrit par Christiane Marchello-Nizia dans sa préface (page 121) à *Perlesvaus* dans *La Légende Arthurienne*, 1989.

que dans le roman de Chrétien de Troyes, *Perceval ou le Roman du Graal*, le héros acquiert son identité personnelle et surtout socio-politique qu'après une série de combats dont il sort victorieux: en fait, ce n'est qu'à travers une suite d'épreuves que Perceval reçoit, par illumination, son nom. D'après Lord Raglan, ces épreuves, sorte de catharsis obligatoire afin d'acquérir une nature quasi divine, sont typiques des héros tels que l'auteur anglais les définit (Segal, 1991). Nous avons déjà noté que la tradition anthropologique s'est beaucoup penchée sur les héros issus de sociétés fortement hiérarchisées (peu importe l'époque dans laquelle ces sociétés se sont développées) qui ont bien peu à voir avec les héros du type de Dzauya. Ulysse, que nous avons présenté plus tôt, est aussi «condamné» à cette catharsis. Il semble que ces épreuves soulignent la valeur du personnage héroïque et nous obligent, nous lecteurs, à comprendre pourquoi ils sont si récompensés dans les derniers moments du mythe qui les raconte. Dans le roman *Perlesvaus* (le plus violent roman de toute l'époque médiévale), nous assistons à une purification, par le sang et le feu, du monde et du héros. S'il y a purification, c'est qu'il préexiste au mythe une conscience et un code qui définissent ce qui est pur et ce qui ne l'est pas. Ces épreuves et leurs dépassements fournissent aux héros ou leur identité, ou leur quasi divinité, ou leur entrée dans la mémoire des peuples.

- Comment avez-vous nom, ami?

Et lui, qui son nom ne savait, soudain le connut et lui dit que c'est PERCEVAL LE GALLOIS. Mais ne sait s'il dit vrai ou non. Il dit vrai, pourtant ne savait. Quand la demoiselle l'entend, d'un coup se dresse devant lui, en disant toute courroucée:

«Alors votre nom est changé, ami! (de Troyes, 1974; 99)

Avant cette acquisition d'identité personnelle, il ne portait que le nom de sa terre, de son groupe: «le Gallois». Il est important de noter que la

terre, valeur fondamentale du féodalisme occidental aux alentours de l'an mil, définissait les individus: leur identité, leur rôle socio-économique, leur valeur, leur lien à l'autorité (Arondelet, Bouillon, Rudel, 1963; pp. 265-309). Cette innocence, cette pureté feront de lui un héros-qui-n'en-est-pas-un, une sorte de *Trickster* amérindien, lui aussi souvent présenté comme un innocent et n'étant pas limité par les règles de la vie sociale normale. C'est cette individualité, plus poétique qu'idéologique, qui nous intéresse ici. Le nom de Perceval (un composé de mots latins «per, se, vallis» ou «valere», c'est-à-dire: aller seul par lui-même ou pour lui-même par monts et par vaux ou valoir quelque chose pour lui-même ou en soi), nous ramène, par le jeu de mots, à des valeurs athapascanes liées au nomadisme obligatoire.

Une troisième tradition veut que le nom «Perceval» soit directement lié à la Quête chevaleresque et surtout à celle du Saint Graal. Si le personnage «perce le val», s'il traverse et parcourt sa contrée, c'est qu'il est en quête du vase sacré. On doit ici se rappeler que l'errance d'un Dzauya est aussi quête; mais cette recherche n'a rien de sacré. Il erre pour nommer son territoire, l'inventer, pour mieux se confondre avec lui. À l'inverse de Perceval qui acquiert son nom après avoir «percé» le val, Dzauya nomme son territoire après l'avoir expérimenté. Dzauya, lui, n'est pas en quête de son individualité puisqu'il la possède dès le début de son mythe (rappelons-nous que dès la première partie de *The Culture Hero*, Dzauya est déjà connu de tous et reconnu comme personnage exceptionnel); Perceval, en devant poser sa question fondamentale, se cherche une identité par l'Autre, soit ici par le Graal, ou là par la religion, ou là encore par la hiérarchie féodale. Si l'on compare Perceval à un autre héros de la légende

arthurienne, Yvain, notre héros innocent ne rêve jamais de stabilité⁵⁹; il traverse son territoire (souvent plus mythique que réel) dans une quête perpétuelle, sens profond de la chevalerie elle-même.⁶⁰ Perceval, différemment ou contrairement aux autres chevaliers de la Table Ronde, invente un territoire par ses errances géographiques (en ce sens, il est près de Dzauya), le nomme et par sa foi, l'offre à Dieu.

Les trois sens du nom «Perceval» n'ont rien de contradictoire, on l'aura deviné: reconquérir «les vaux» perdus par son père, valoir par lui-même, et vivre de la Quête, celle du Graal en particulier, sont des actions complémentaires, riches de possibilités aventureuses et surtout permettent une nouvelle définition régionale ou nationale en train de se construire et que le chevalier Perceval symbolise. Les données territoriales, féodales et chrétiennes sont intimement liées par son nom même, ses actions et ses victoires. Ces dernières montrent bien que la féodalité (structure socio-économico-religieuse) repose sur une réelle conscience (bien que timide) d'une territorialité unifiée sous le regard de Dieu.

Perceval est donc comme Dzauya, un «errant» et un personnage qui transforme le monde qu'il habite pour établir un «monde meilleur». Comme Dzauya, et comme Ulysse surtout, Perceval rencontre des monstres qui menacent les Hommes, sauf que dans le cas de notre héros médiéval, ces monstres menacent d'abord et avant tout la structure politique féodale naissante, la foi catholique en train de s'imposer (voilà pourquoi les monstres sont si terribles) et qu'il vaincra pour le bien de tous («le bien» ici

⁵⁹ «Monseigneur Yvain est plus heureux qu'on ne pourrait le raconter et le décrire (il se voit déjà marié).» de Troyes, *Yvain, Le Chevalier au lion*, 1988, p. 77

⁶⁰ Cette Quête, d'ailleurs, suffit au chevalier, qu'il trouve ou non le sens de son errance.

signifie à la fois bien-être et le Bien, valeur morale). De plus, Perceval se sert aussi d'objets magiques pour déjouer ses adversaires ou pour réussir les défis qu'on lui pose. Dans le roman *Perlesvaus*, Perceval est un jour amené en bateau à la voile blanche traversée d'une croix rouge et disparaît sans que l'on sache ce qu'il est advenu de lui. Cette finale s'apparente à celle du mythe *The Culture Hero*; Dzauya, un jour, est aussi disparu, mais vit encore, erre quelque part sur la Terre. Cependant, par sa légende, Perceval est proposé comme un modèle, comme une icône: courage, chercheur infatigable, beauté et surtout pureté virginale. Et à cause de cette dernière qualité, l'Église catholique s'accaparera rapidement du héros et en fera la «promotion» en soulignant l'aspect mystique de la quête du Graal.

Perceval, comme Ulysse, naît dans un monde où déjà s'établissent des hiérarchies et des valeurs clairement exprimées. La première signification de son nom «perd les vaux» indique bien une origine seigneuriale (même si elle est modeste) et les fameux conseils de sa mère reposent sur certaines valeurs morales et politiques bien ancrées dans un monde menacé, mais non menaçant comme celui de Dzauya. Souvenons-nous que Dzauya n'a ni père, ni mère, qu'à aucun endroit dans le mythe, on fait référence à une quelconque ascendance ou descendance. Tandis que le roman *Perceval ou le Roman du Graal*, établit dès les premières lignes des liens familiaux: «Lors le fils de la dame veuve se leva dans la Gaste Forêt solitaire. Vivement sella son cheval, prenant trois javelots et sortit du manoir de sa mère.» (de Troyes, 1974; 34) Nous verrons plus loin que la geste d'Asdiwal commence à peu près de la même manière. La mère deviendra un personnage de plus en plus important dans la vie des futurs chevaliers puisque c'est par elle, par son sang, qu'on accède à la classe

chevaleresque; l'histoire de Perceval et ses rapports avec sa mère reflètent cette situation (Le Goff, 1962; 33).

L'accent est donc mis sur le rôle d'initiatrice que tient la femme. C'est elle qui fait l'homme, non seulement en lui donnant sa naissance charnelle, mais en éveillant en lui le désir, c'est-à-dire en lui procurant sa nouvelle naissance, en faisant de lui un adulte. L'idiot Perceval va peu à peu devenir Perceval l'initié.
(Markale, 1996; 418)

Perceval l'Innocent reçoit aussi des récompenses, parfois divines, qui le séparent encore du héros sekani; Perceval, le Roi du Graal ou Le Gardien du Graal, (dépendant des traditions auxquelles on se réfère) détient, à la fin de ses aventures, un double pouvoir: royauté et haute spiritualité. En effet, dans le roman intitulé *Perlesvaus*, le héros est à la fois roi et ermite, seigneur et serviteur, soldat et moine. Dans ce même roman, ses récompenses sont multiples et reprennent les lois fondamentales de la féodalité, de la territorialité et de la chrétienté, soit: la guérison du Roi-Pêcheur, les retrouvailles mère-fils, et la fécondité retrouvée de la terre du Roi Arthur.

Dzauya, à l'inverse de Perceval, n'est qu'un homme. Bien sûr, il est intelligent (*The Clever One*), prévoyant, rusé, muni d'objets magiques, renouvelant trois fois sa jeunesse, et vivant encore quelque part sur la Terre, mais il n'est pas transporté par une mission divine. Il transforme les animaux-monstres sans qu'il n'est besoin d'explication personnelle, familiale, politique ou religieuse pour le faire. Rien n'existe en dehors de ses actions et celles-ci s'expliquent d'elles-mêmes. En ce sens, plus qu'Ulysse dominé par son destin (le fatum), plus que Perceval dominé par sa mère et par sa pureté (à la fois personnelle et religieuse), Dzauya est

une individualité qui n'a pas besoin d'explications hors de lui-même pour réaliser ce qu'il fait. Comme si ses actions et lui ne faisaient qu'un: il existe par ses actions, et ces dernières sont directement liées à ses seuls besoins, désirs ou déplacements. Voilà pourquoi il n'a pas besoin d'être récompensé puisque rien en dehors de lui ne désirait ou n'avait besoin de ses prouesses. Ou, si l'on veut, sa récompense, c'est son individualité réussie, c'est-à-dire, capable d'indépendance et surtout en mesure de saisir les moyens de vivre dans un contexte géographique aussi difficile. Ulysse et Perceval obéissent soit à des forces surnaturelles, soit à des structures familiales, politiques et religieuses et leur obéissance leur vaut leurs récompenses. Évidemment, rien de tel dans la mythologie athapascanne sekani qui précède constamment l'action des Hommes et encourage, stimule leur capacité adaptative à l'écologie environnante (Ridington, 1988).

4- Dzauya - Asdiwal

Par nos comparaisons entre héros d'époques et de cultures différentes, nous avons pu voir à quel point les hiérarchies religieuses, politiques et familiales concrétisées ont joué dans la structuration mythologique. Ulysse explore le monstrueux afin de reconforter l'organisation royale achéenne; son mythe serait à la fois miroir et miroir inversé de la première société grecque. Montrer la royauté telle qu'elle devrait être, en rejetant aux pourtours du monde méditerranéen le gigantisme, l'anormal, le désordre (ou le sur-ordre despotique), le disproportionné. Perceval, de son côté, synthétise dans son identité construite et à construire, la société européenne naissante. Son nom devient valeurs féodales, chrétiennes et nationales (régionales) qui s'élaborent et tentent de s'imposer (surtout pour ce qui est du christianisme

et du nationalisme) dans l'Angleterre et la France du X^{ième} au XII^{ième} siècles. Nos deux premiers héros, cependant, s'appuient pour proposer, inverser ou construire leur monde sur des valeurs morales et politiques bien établies, formant déjà une idéologie masquée peut-être par les monstres menaçant, mais finissant tout de même par s'imposer.

Notre dernière comparaison s'élaborera maintenant autour de deux personnages appartenant à deux peuples autochtones, géographiquement proches l'un de l'autre, Sekani et Tsimshian. Nous avons voulu comparer Dzauya à Asdiwal afin de montrer à quel point mythes et personnages mythiques peuvent différer et «déterminer» une façon bien particulière de penser le monde même si ces derniers appartiennent à des univers qui, d'un certain point de vue, se ressemblent (du moins de l'extérieur)⁶¹.

Dzauya, nous l'avons décrit plus tôt, apparaît dès les premiers instants de *The Culture Hero* comme déjà héroïque: on fait appel à lui, on lui demande de l'aide, on lui fait confiance, on le respecte. Le mythe donc ne raconte pas comment Dzauya est devenu Dzauya, comment Dzauya-homme s'est transformé en Dzauya-héros. Le mythe, ou plutôt son anecdote, ne nous fait pas passer par une série d'épreuves cathartiques qui métamorphosent l'homme en «divin». Dzauya, en étant vainqueur du monstrueux, propose implicitement une hiérarchie, mais aussi souligne qu'on ne peut jamais la réaliser, et, de plus, afin d'être certain de ne jamais réaliser cette hiérarchie, il s'éloigne de sa société brisant ainsi toute

⁶¹ Nous faisons bien sûr référence ici à la tendance de confondre tout ce qu'on ne connaît pas ou connaît mal: par exemple, tous les Noirs se ressemblent... toutes les cultures autochtones n'en forment en fait qu'une seule... Cette confusion sert bien notre ethnocentrisme ou notre racisme (voir, Lévi-Strauss, «Race et Histoire», pp. 377-422, in *Anthropologie structurale deux*, 1973)

possibilité de devenir un modèle, une inspiration pouvant servir de base à une structure verticale. Dzauya agit et se déplace tant, qu'il devient insaisissable; on ne peut former d'icône à partir d'une existence perpétuellement en mouvement. Dzauya agit, se déplace, se définissant par lui-même, il est une individualité dans un monde qu'il transforme, dans un monde lui-même en perpétuelle métamorphose.

La Geste d'Asdiwal,⁶² au contraire, raconte l'histoire d'un héros qui se fait au fur et à mesure du mythe. On assiste à sa naissance, à son premier mariage, à ses difficultés, à ses deuxième et troisième mariages, à ses exploits, à sa «mort». En ce sens, *La Geste d'Asdiwal* correspond, à plusieurs niveaux, aux mythes et aux héros que nous (anthropologues occidentaux) connaissons bien ou mieux; l'*Odyssée*, *La Légende arthurienne*, par exemple. De plus, *La Geste d'Asdiwal* est construit sur une série d'oppositions correspondant à des figures de discours (tropes) dans lesquelles les langues occidentales se reconnaissent: contrastes, oppositions, chiasmes, etc.: amont-aval, haut-bas, loin-près, eau-terre, pour ne nommer que ceux-là. Asdiwal explore, tout au long du mythe, ses oppositions, ses contrastes comme, lorsque nous parlons ou écrivons, nous explorons notre propre langue. En ce sens, et à l'opposé de Dzauya qui métamorphose un univers dans lequel il erre, Asdiwal traverse un univers préformé; cette traversée confirme le monde tsimshian ou l'infirmes parfois, mais de façon bien momentanée.

Que confirme-t-il ou qu'infirmes-t-il? Comme nous le disent Lévi-Strauss (1973) et Lanoue (1990), *La Geste d'Asdiwal* nous fait passer par

⁶² Nous nous référons ici particulièrement aux études de Lévi-Strauss (1973) et de Lanoue(1990a).

une série de questionnements concernant les clans, les phratries et les maisonnées tsimshians, par une suite d'interrogations touchant la matrilinearité, les mariages préférentiels, la patrilocalité post-maritale, concernant aussi les ressources halieutiques et leurs rapports aux saisons printanières, estivales et hivernales; ressources, patrilocalité, mariages préférentiels, matrilinearité, maisonnées, phratries, clans, tous situés dans une géographie de la Côte-Ouest canadienne très précise.⁶³ Dzauya erre sur le territoire sekani, mais le «lecteur-auditeur» de son mythe ne sait jamais où exactement. La seule précision géographique donnée dans *The Culture Hero* est le lac Stuart, aux marges du territoire sekani. À peu près tout, dans le mythe de Dzauya, peut se dérouler dans n'importe quelle partie du territoire sekani; en fait, Dzauya explore bien plus la géographie mythique que le territoire concret sekani. Cette imprécision permet la fantasmagorie essentielle à l'élaboration individualisée du territoire à parcourir par les groupes de chasse (souvenons-nous que les groupes de chasse doivent parcourir sur plusieurs saisons de chasse l'ensemble de leur territoire sans «s'attacher émotivement» à l'une de ses parties), permet la fantasmagorie essentielle à l'élaboration du territoire à parcourir afin de créer la bande. Asdiwal, au contraire, parcourt sa société, son territoire et sa façon de se hiérarchiser. Asdiwal, comme Ulysse et comme Perceval, vit dans un cadre politico-social pré-défini, même s'il lui arrive de renverser ou de défier certaines valeurs tsimshians.

En effet, chez les Tsimshians, il existe trois volets à l'organisation

⁶³ L'étude de Lévi-Strauss (1973, pp.175-233) montre bien à quel point il est facile de situer de façon précise l'action du mythe qui donne continuellement les noms de villages réels ou de régions tsimshians du 19^{ième} siècle. Il est ainsi aisé pour le lecteur ou l'auditeur du mythe de parfaitement bien mémoriser les lieux de passage des personnages du mythe, en particulier les déplacements d'Asdiwal.

sociale: la phratrie, le clan et la maisonnée, l'appartenance à tous les trois est héritée de la mère: «Rappelons aussi que les Tsimshian étaient répartis en quatre clans matrilineaires, non localisés mais strictement exogamiques et divisés en lignages [clans], lignées et maisons...» (Lévi-Strauss, 1973; 178). Cet héritage matrilineaire crée, alors, l'identité idéologique de l'individu. Cette identité unique, unidimensionnelle, définit à jamais le Tsimshian qui se reconnaît dans cet univers linéaire. Asdiwal, le mythe là-dessus est clair, est né d'une relation entre une jeune fille venue du nord-est de la rivière Skeena et un personnage mi-homme, mi-oiseau, Hatsenas⁶⁴. Mais, c'est avec sa mère qu'il vit, c'est sa mère qu'Asdiwal suivra. Le mythe confirme donc ce qu'un Tsimshian voudrait projeter sur sa propre réalité. De fait, le ou les mythes issus de sociétés tribales semblent moins fantasmagoriques et plus ancrés dans le vécu que ceux issus de sociétés s'auto-définissant en bande (Lanoue, 1990a). Les catégories sociales, économiques, les plans géographiques sont souvent parfaitement réflétés par la narration mythologique; le mythe reconforte les valeurs en place et la géographie devient alors lieux précis de ce réconfort:

In terms of myth, therefore, it could be expected that Bands "play" more with various configurations than do Tribes [...] A Tribe [...] has several political and social configurations open to it and hence will very likely see its myth as a charter for either dominant or alternative social and political arrangements. Motifs in Tribal mythologic are truer to life than those in Band societies.

(Lanoue, 1990a; 51)

Si l'identité individuelle tsimshian se pense matrilineairement, si la

⁶⁴ Asdiwal correspond bien à la définition du héros «classique» que nous donne Lord Raglan puisqu'il est issu d'un humain (sa mère) et d'un non-humain (son père). N'oublions pas que Raglan avait une vision hiérarchisante de la société et de ses héros puisque ceux-ci étaient issus d'ancêtres réputés et se donnaient une descendance tout aussi célèbre. Pour Raglan, le héros traditionnel est membre à part entière d'une société fière de sa puissante verticalité (Segal, 1998)

maisonnée incorpore chaque individu au point où l'individualité est «avalée» par cette maisonnée, le démantèlement de cette dernière devient alors angoissant pour l'individualité tsimshian. Qu'arrive-t-il à celui qui, pour survivre, doit quitter sa maisonnée, pour avoir accès aux ressources vitales doit s'éloigner des autres de sa maisonnée, des autres qui sont aussi lui-même? Le mythe d'Asdiwal pose ces questions à travers les mariages du héros, des liens qu'il entretient avec les différents beaux-frères qu'il rencontrera par ces multiples mariages. En fait, Asdiwal explore, pour le Tsimshian qui écoute le récit de la *Geste*, d'autres possibilités hiérarchiques ou d'autres types de relations maritales, d'autres localisations post-maritales que celles proposées par les valeurs «officielles» tsimshians. Ces explorations, c'est-à-dire ces contestations momentanées du modèle tsimshian, s'avèrent des échecs:

The story of Asdiwal [...] is a "real" story, and the contradiction is between on the one hand, contingent events and the disastrous consequences that can sometimes follow from them and, on the other, a desire for stability or continuity in the face of these contingent events. In fact, Asdiwal represents the "self-made-man", the hero who rises to the top of his society on his own merit; he is not the anomalous or marginal hero found in Band societies but an embodiment of how success is defined in Tsimshian terms.
(Lanoue, 1990a; 62)

Ce «self-made-man» décrit par Lanoue (1990a) et par Adams (1974) correspond au «per se valere» d'un Perceval. Il se fait par ses propres décisions, mais celles-ci sont cependant clairement définies par la société tsimshian. Dzauya, lui aussi se crée, mais à l'inverse de nos deux héros européen et tsimshian, il est déjà réalisé quand le mythe commence et la société sekani ne semble pas proposer de valeurs stables puisqu'elle n'existe pas tout à fait. En effet, elle est encore aux prises avec les Animaux-Monstres et sans armes «culturelles» pour véritablement les combattre.

Voilà pourquoi Dzauya lui semble si nécessaire. Son rôle de héros-transformateur servira justement à combattre les puissances monstrueuses et à permettre à son peuple de se développer. On connaît, par le mythe, comment il a réussi à combattre les Animaux-Monstres, mais le mythe est silencieux sur les valeurs que les Sekani mettront en place par la suite. Ce silence n'est pas innocent puisqu'il permet une ouverture constante des valeurs, c'est-à-dire un parcours continuuel de celles-ci. Cette errance dans le territoire des valeurs empêche qu'elles se forment trop fermement, ce qui finirait peut-être par former le noyau d'une idéologie politique.

Asdiwal abandonne ses épouses ou est abandonné par celles-ci, est continuellement confronté à ses beaux-frères (sinon, carrément en conflit avec eux) et, à la fin du mythe, seul avec son chien, retourne d'où sa mère est venue; transformé avec sa lance et son chien en stèle lithique (sa «mort» dont nous parlions plus tôt), il arrête son exploration du modèle tsimshian, son parcours géographique du territoire de son peuple et devient une marque, un modèle, un lieu verticalisé (la stèle posée sur un lieu vertical, la montagne, créant ainsi une double métaphore [une métonymie] insistant donc sur l'importance de cette verticalité), une immobilité permanente. Cette station montre bien la fin de l'exploration des contraires et cette référence à la lance et au chien est aussi révélatrice de cette verticalité (la lance) et sa séparation d'avec son errance (le chien). L'analyse des mythes autochtones montre bien que le chien est, chez les Autochtones, un animal qui aurait davantage perdu son Animalité que les autres animaux puisqu'il est de fait plus «homme» que «loup», ayant accepté les lois humaines, donc ayant rejeté, de façon quasi absolue, son Animalité pré-Transformateur (Adlam, 1995-6, Sharp, 1976, Sheppard,

1983). Asdiwal-la-stèle-lithique-et-verticale confirme la hiérarchie puissante de l'organisation tribale, Asdiwal-la-lance réconforte la culture acquise par l'homme et Asdiwal-le-chien montre bien la bidimensionnalité contradictoire tshimsian, errance saisonnière et incorporation de la maisonnée, avec cette préférence pour le deuxième terme, le chien vivant tout près de l'homme, collé à lui et lui obéissant. Concernant cette errance tshimsian, il ne faut pas oublier qu'elle ressemble à celle des Sekani tout en étant fort différente. Asdiwal parcourt son territoire comme Dzauya, mais avec davantage de précision. Son «nomadisme» est fixé par les saisons et les lieux précis de la pêche et de la chasse; il va d'un point topographique à un autre. En fait, il n'explore pas de géographie mythique. Il va où il est recommandé d'aller quand on veut chasser et réussir sa chasse, quand on veut pêcher et attraper ce qu'il faut pour se nourrir.

Comme on peut le constater, Asdiwal existe par sa société, par son exploration des valeurs de cette dernière. Il ne leur préexiste pas, au contraire, il les confirme par ses actions de «nouveau-riche», de «parvenu». Le mythe est donc cohérent avec les valeurs en place puisqu'il souligne ses règles liées entre autres à l'incorporation des individus dans une pensée matrilineaire qui, après tout, n'est que la dimension imaginée du social tshimsian et ne correspondant pas au vécu individuel et social.

CINQUIÈME CHAPITRE

Dzauya, le héros-constructeur de mythe:

Dans le mythe *The Culture Hero*, le personnage principal se nomme Dzauya; il est du type Transformateur, créant dans le temps primordial les conditions qui permettront aux Sekani de vivre comme des êtres humains. Autour de lui, se dérouleront les différents épisodes du conte. Dzauya passe d'une aventure à une autre; ces dernières n'ont pas de lien apparent au niveau narratif. Structurés sans linéarité, ni causalité de l'un à l'autre; les épisodes apparaissent comme des répétitions composées de confrontations entre Dzauya et divers protagonistes, qui semblent créer une structure espace-temps «atemporel». Elles racontent, en fait, un certain nombre de préoccupations de l'individu: rapports aux autres, obligation de se déplacer sur le territoire, et perception de l'étranger vu comme menace, représenté d'abord par le monstre Adjulindje, puis par Kalasatche, puis par le Wolverine-Man, enfin le Old man.

Dzauya devient héros culturel parce qu'il traverse une série d'épreuves non identifiées en tant que telles dans le texte et qui ne sont pas présentées comme allant de la plus simple à la plus compliquée. Elles sont simplement racontées ou énumérées pour que puissent s'y rencontrer le groupe et l'individu; l'absence de structure linéaire et temporelle correspond nettement aux conceptions sekani de la vie: l'être humain est obligé par son existence même de créer un univers «mythique» étant donné sa faiblesse acceptée devant l'univers concret. De fait, ce qui unit le mythe dans ses

parties diverses, c'est la présence continue de Dzauya: ses actions répétées à chaque épisode (par exemple, ses continues soustractions des pouvoirs des animaux-monstres qui menacent l'humanité), l'obligation constante de se déplacer vers le danger, et ce jusqu'à des endroits périlleux, son ingénuité (ou sa capacité de prévoir la conclusion des conflits dans lesquels il s'engage, mais acceptant de vivre toutes les étapes de ce conflit), bref, son existence crée un espace dans lequel ses actions, métaphores de la survie individuelle, deviennent le mytique.

Cette pure addition d'épisodes ne définit jamais de modèle explicite de société. Ce que nous voulons souligner ici est l'absence d'un Nous concret dans le social et dans la narrativité, représenté dans le récit par l'ensemble des protagonistes, chacun étant capable de trouver des légitimations pour ses propres actions en ne se référant jamais à des valeurs explicitées dans le mythe (à la différence des récits traitant des aventures de Perceval, d'Asdiwal ou d'Ulysse, par exemple). Les «individus» qui forment l'arrière-plan contre lequel se déroulent les prouesses de Dzauya sont toujours dans un rapport de pouvoir déséquilibré un vis-à-vis de l'autre. Ce qui frappe est la présence continue d'inégalité entre les protagonistes, soulignée par la possession d'objets magiques de l'un, de la force physique surnaturelle de l'autre, des différences extrêmes d'âge, des inversions de statut, etc.; aucun de ces traits ne correspond à une réalité vécue sekani.

L'absence d'une logique linéaire du mythe ou l'absence de hiérarchie des difficultés que rencontre le héros sekani correspondrait-il à

cette volonté inconsciente sekani d'abolir ou de repousser toute politisation de leur réalité qui serait interprétée par le mythe? La hiérarchie, comme nous l'avons vu, est l'aspect nécessaire mais jamais réalisé de la collectivité imaginaire des Sekani. Malgré les différences évidentes entre les protagonistes qui soulignent des luttes de pouvoir, la hiérarchie toujours présente mais jamais ni nommée ni concrétisée n'est pas sans ambiguïtés: Dzauya gagne toujours (qui pourrait légitimer une hiérarchie en le récompensant pour ses actions), mais il doit utiliser la ruse, des armes magiques et l'aide de plusieurs personnes, tant animales qu'humaines (ce qui distingue cette hiérarchie imaginée d'une hiérarchie possible dans le vécu). Bref, les actions héroïques d'un Ulysse ou d'un Perceval nous semblent parfaitement normales non seulement parce que ceux-ci font partie du bagage culturel de «notre» société, mais parce que ces derniers sont continuellement en présence de protagonistes clairement surnaturels (Circé ou le Roi-Pêcheur), et surtout présentés comme tels dans le récit, posant ainsi un écart entre le *mûthos* comme discours « irréal » ou « faux » et le *logos* comme discours « concret » ou « vrai ». Elles nous semblent normales aussi parce que « nos » héros agissent dans un cadre hiérarchique qui est déjà réalisé, ou, du moins, se définissant comme possible dans le contexte de chaque époque représentée par leurs récits. Cette dimension politique, autour de laquelle flotte un ensemble de valeurs représentées métaphoriquement (honneur, loyauté, déception, pureté, etc.) que les protagonistes « attachent » à leurs gestes, est définie par la structure narrative du récit héroïque et par la prédisposition du public à interpréter la geste héroïque dans un cadre hiérarchisé: les épreuves que subissent Ulysse, Perceval et Asdiwal soulignent cette hiérarchie par l'inégalité de leurs épreuves et par la distance géographique qui les sépare de l'objet ou

du prix convoité. Les gestes métaphorisés sont donc liées à la structure politique unidimensionnelle qui est transformée en structure sociale, en un cadre global contenant à la fois des actions «prépensées» et des pensées «préconcrétisées».

En contraste, Dzauya semble être une force primordiale qui ne ressent pas le besoin de se justifier, et la hiérarchie de talents et de pouvoirs divers qui l'entourent reste aussi éphémère dans le récit qu'elle l'est pour la dimension politique de la collectivité; par exemple, il n'est jamais clair si Dzauya agit pour l'humanité ou selon des motivations connues de lui seul: dans le premier épisode de son mythe, il demande au peuple de sauver le monstre Adjulindje resté immobilisé par son geste d'avoir brûlé les mocassins du monstre. Bref, en se situant dans une hiérarchie qui existe seulement dans le contexte de ses déplacements à l'intérieur de l'espace mythique, Dzauya ne réussit pas, pour le public qui écoute ses aventures, à dégager une rhétorique du Nous qui pourrait servir à légitimer un Moi s'inspirant de ses actions. Au contraire des talents de Dzauya, l'héroïsme et la ruse d'Ulysse servaient de modèle à une vie mycénienne (plus tard devenue grecque), même quand il affronte un monstre imaginaire comme Charybde. Aussi la naïveté et l'honneur chevaleresque de Perceval inspiraient les Francs même quand celui-ci se mesure aux dragons fabuleux. Un des buts les plus importants de toute littérature chevaleresque médiévale est de définir un idéal d'Homme devenant ainsi des récits éducatifs, moraux et proposant des modèles à suivre; ces modèles (les héros-chevaliers) s'appuyant sur une idéologie religieuse et politique préexistant aux récits chevaleresques. Mais la geste de Dzauya ne peut jamais définir un champ discursif à partir duquel un

jeune Sekani pourrait tirer des métaphores inspirantes. C'est plutôt la puissante individualité du personnage central (et la reconnaissance de sa personnalité hors du commun par son groupe) qui lui serait proposer dans le mythe sekani, et non des valeurs religieuses ou politiques prédéterminées. C'est justement cette puissante individualité se concrétisant continuellement dans des épreuves qui crée le mythe. Cette individualité peut devenir modèle parce qu'elle est en fait la part Animal de l'Homme. Expliquons-nous.

Nous avons vu plus tôt dans ce mémoire que chez les Athapascans (on retrouve cette philosophie ailleurs aussi), l'animal est vue comme supérieur aux êtres humains parce que l'animal est apparu plus tôt que l'Homme sur Terre et a toujours su s'adapter; en fait, l'animal connaît le monde dans lequel il vit. Cette adaptabilité et ce savoir en font un «individu» puissant. Si le mythe sekani se définit par l'Animal, son errance et ses pouvoirs, il est naturel que son héros, Dzauya, devienne, par ses actions et ses pérégrinations, métaphore d'un animalité qui n'a pas à se justifier selon des canons politiques ou religieux humains. Dzauya est un modèle parce qu'il est un Animal.

À partir de cette courte description du rôle joué par Dzauya ou de l'importance de son individualité, il nous est maintenant possible de schématiser comment cette individualité traverse le mythe, comment elle le structure. Effectivement le mythe *The Culture Hero* est en fait construit par une simple addition d'aventures, le «lecteur» passant de l'un à l'autre,

pouvant même sauter de la section 1 du mythe (Dzauya - Adjulindje) à la section 3 (Dzauya - Wolverine-Man), ou mieux, intervertir les différentes sections sans perdre le «fil» du récit. Dans le même ordre d'idée, si nous lisons la section du mythe concernant le Old Man II, on peut intervertir la plupart des différentes épreuves⁶⁵ que le Vieil Homme fait subir à Dzauya. En fait, chacune des sections du mythe (celle de Kalausatche, du Wolverine-Man, etc.) pourrait être un mythe par elle-même, compte tenu que les mythes sekani, dans leur vaste majorité, sont très courts. De même, le mythe *The Culture Hero* pourrait être deux fois, trois, ou moult fois plus long qu'il ne l'est dans la collection de Jenness, puisqu'il est composé par juxtapositions additives (ou par soustractions possibles) d'aventures. On pourrait nous rétorquer que *L'Odyssée* est aussi une simple addition d'aventures d'Ulysse passant d'une île ou d'une région méditerranéenne à une autre. Il est vrai que superficiellement *L'Odyssée* se présente à son lecteur de cette façon, cependant, n'oublions pas que la logique du récit homérique se narre par enchâssements temporels précis et que ces enchâssements demandent une logique dans le récit qui, si elle était absente, rendrait totalement incompréhensible les multiples temps du récit imbriqués les uns dans les autres: le récit homérique raconte l'histoire d'Ulysse, entrecoupée par les aventures de Télémaque, récit lui-même entrecoupé par la pression psychologique des Prétendants sur Pénélope, etc. En ce sens, il existe une direction précise du mythe qui est absente dans *The Culture Hero*.

Les premières constatations montrent que seul l'individu s'avère

⁶⁵ Il est possible de lire dans n'importe quel ordre le récit concernant le Old Man, mis à part sa dernière partie où le Vieil Homme constate qu'il ne lui reste qu'un seul «pouvoir»; s'impose alors une linéarité du récit qui amène le lecteur à la conclusion du mythe.

fondamental dans cette sorte de fiction puisque les séquences du mythe sont unies, non par une logique de narration dominante comme on en retrouve souvent dans «nos» nouvelles ou romans traditionnels, mais par un seul «personnage» assurant par la répétition de ses actions dans un cadre structurel commun, le développement du récit.⁶⁶

C'est pourquoi nous affirmons que l'individualité sevrée du groupe s'avère être la valeur importante de la mythologie sekani: c'est toujours l'individu qui est moteur et objet de l'action, inventant par ses gestes, par ses mots et ses déplacements, l'univers dans lequel il désire vivre ou s'adaptant aux nouvelles réalités qu'il rencontre. Soulignons que cette individualité est, à première vue, essentielle à la survie du Sekani: l'adulte porte sur ses seules épaules, les responsabilités d'échecs et de réussites de ses adaptations au milieu (politiques, économiques, écologiques) qui dépendent de ses habiletés, de ses jugements, de sa force physique ou de caractère (Vanstone, 1974).

Nous devons ajouter que l'individualité dont nous discutons les formes ici diffère grandement de l'individualisme d'un Ulysse, d'un Perceval ou d'un Asdiwal. L'individualité mythologique sekani est encadrée par une collectivité en continuel devenir. Autrement dit, la société, dans la mythologie sekani, est un sujet toujours absent, mais toujours à apparaître. Au contraire, l'individualisme des trois héros mentionnés ci-haut s'exprime et s'oppose (momentanément) à leur société respective parfaitement bien

⁶⁶ Souvenons-nous que la longueur des mythes est fort variable. Nous retrouvons des contes allant de plusieurs pages, à des mythes de quelques lignes seulement. Ce qui évidemment joue sur le nombre de séquences possibles dans les mythes. Mais, que les mythes soient longs ou courts, on retrouve toujours un individu qui traverse la ou les séquences du mythe établissant ainsi leurs frontières narratives.

définie, devenant objet-référence-protagoniste dans leur récit mythique.

La structure des mythes reprend la thèse selon laquelle les Athapascans vivent l'individualité comme inextricablement liée, mais non opposée, aux Animaux-monstres, et émergeant dans chaque action quotidienne. Les deux points de référence pour l'individu sekani sont donc l'être et l'univers cosmique de son invention. La collectivité n'existe pas, elle est un objet à créer, jamais réalisée et de ce fait est conçue comme faisant partie de ce cosmos mythique.

Les liens que le chasseur établit avec les membres de son groupe de chasse lui sont personnels; il ne crée pas n'importe quelle relation confraternelle, mais c'est tout de même l'autochtone qui forge sa propre identité à travers les relations de chasse qu'il établit. Autrement dit, l'individu sekani n'existe pas sans le groupe de chasse et donc ne conçoit pas le lien entre l'individu et la collectivité (la bande) en termes d'opposition concrète et permanente, mais bien en termes de tension puisqu'un des éléments de cette «opposition» n'est jamais défini. L'Athapascan semble donc apprendre et vivre simultanément cette individualité à travers ces tensions uniquement possibles dans l'espace mythique d'où émergent les mythes qu'il raconte ou qu'on lui raconte. Voilà pourquoi, la notion de tension, différente de celle d'opposition nous semble si importante pour comprendre leur individualité et leur mytho-logique. Cette tension est, dans la dimension sociale, immanente et jamais concrétisée; même dans les récits, la tension surgit des rapports Homme-Animal, Animal-Animal ou Transformateur-Animal et rarement des rapports Homme-Homme (à moins qu'il ne s'agisse de l'Autre).

Cependant, il faut souligner, et la lecture attentive des mythes le confirme, que la personnalité est vécue de façon ambiguë: le héros est un «individualiste», ses adaptations à l'environnement en dépendent, mais il doit aussi prendre en charge ses responsabilités collectives puisqu'il est copropriétaire du territoire de la bande et il doit aussi garantir la survie de son «groupe» et finalement s'assurer que l'ensemble du territoire soit, à la longue, constamment occupé. Il se produit donc en lui une lutte entre ses capacités individuelles d'adaptation et sa conscience du groupe («famille» ou bande). La dimension politique du nomadisme impose un cadre précis à la tension de base qui caractérise les rapports Individu-Homme-Animal, donc entre l'être et la collectivité, cette dernière n'étant possible que dans l'espace mythique où se parlent les chasseurs et les Animaux.

Les dynamiques de l'espace mythique semblent fournir non pas de réponse définitive à cette tension, mais des moyens de maintenir intacte cette ambiguïté puisque c'est dans ce débat intérieur, entre individualité et collectivité-à-construire et entre le soi et l'inconnu, que la survie de l'Athapascan en tant qu'individu est assurée. N'oublions pas que l'individu vit une culture cohérente et donc l'ambiguïté continuellement reconduite le pousse à rechercher des savoirs que peuvent lui fournir les Animaux. Au contraire, Ulysse et Perceval ont tendance à créer des bestiaires remplis d'horreurs monstrueuses, représentant une menace à l'ordre social et cosmique en le percevant comme une hybridité polluante (voir, Douglas, 1966), comme par exemple, Charybde et Skylla ou les dragons des légendes médiévales.

Cette forme uniquement sekani (et parfois athapascanne) de l'ambiguïté individualité-collectivité semble être partout présente dans leur vie (à la chasse, surtout): par exemple, l'animal est bon puisqu'il est nourriture éventuelle, dans un contexte difficile à en obtenir, mais, en même temps, l'animal symbolise une menace parce qu'il peut s'absenter du territoire de chasse et provoque, alors, l'obligation de se déplacer, d'aller vers l'inconnu et, par logique syntagmatique, vers l'étranger. Dans le mythe, cette ambiguïté se manifeste par le double thème de la peur et du respect des animaux. N'oublions pas que le déplacement, vers l'inconnu ou non, représente toujours un engagement double pour l'individu: non seulement pour la quête de nourriture, mais aussi envers la collectivité-à-imaginer puisque c'est précisément par ce mécanisme que cette collectivité cherche à s'affirmer comme entité politique. Le déplacement devient dans l'espace mythique une rhétorique dans laquelle et par laquelle la collectivité existe.

Comme nous l'avons vu dans la structure des mythes, c'est le personnage et ses aventures qui servent de lien entre les différents épisodes, qui s'adapte aux différentes situations que lui propose le récit, tout en agissant selon les modèles culturels qu'il connaît: ces «patterns», comme les individus, devenant plastiques afin de ressaisir à chaque fois le réel. Conséquemment, le mythe est créé, non pas à partir d'icônes comme telles ou d'ensembles paradigmatiques auxquelles il faut obéir, mais par des possibles qui sont rarement de nature à se produire réellement dans la vie quotidienne: ces possibles apparaissant si loin de la réalité qu'ils s'offrent comme des écrans où se projettent les rêves, les savoirs, les identités (personnelles et collectives). Il est bien certain que les

personnages des mythes, Dzauya par exemple, correspondent physiquement à des humains, mais c'est leur individualité sans collectivité qui en font des personnages à rêver: Dzauya-l'individu est la condition sine qua non de l'existence possible d'un Dzauya-collectif. La figure héroïque du mythe sekani devient donc par son «manque de réalisme», une métaphore aux significations ouvertes.⁶⁷

Comme nous l'avons constaté plus haut, les mythes sont de longueurs variables se composant d'épisodes simplement additionnés dont les composants essentiellement se répètent. Si ces épisodes n'étaient pas réunis par le personnage principal, ils pourraient chacun devenir un mythe ou une histoire. La longueur de certains mythes (que nous n'avons pas mentionné ici, mais qui sont néanmoins inclus dans la collection) nous le fait croire. Certains mythes sekani sont longuement développés, d'autres sont formés de quelques phrases seulement. Ces derniers pourraient bien

⁶⁷ Nous faisons bien sûr référence à *L'œuvre ouverte* d'Umberto Eco (1965) et au livre *Les métaphores dans la vie quotidienne* de George Lakoff et Mark Johnson (1985). Nous sommes bien conscient de la difficulté de définir la métaphore; cependant, nous savons qu'elle est moyen de saisir une réalité qu'on ne pourrait «comprendre» sans elle et nous offre de grandes possibilités de significations. Nous utilisons constamment des métaphores pour nous exprimer ou nous expliquer l'immatériel: émotions, idées, états psychologiques. Mais ce n'est pas parce que nous en saisissons tant bien que mal la signification dans un contexte donné que nous en épuisons, alors, le sens. La même métaphore peut servir à dire plusieurs «réalités» parce qu'elle est suffisamment ouverte pour le faire. C'est probablement ce qui rend la métaphore (peu importe laquelle) si poétique, nous allions dire sémiotique. La métaphore n'est pas addition de significations mais synthèse, *topos* où se fusionnent ses significations possibles. N'a-t-on pas pris l'habitude de parler d'un certain «flou» à propos de la littérature, du genre poétique (dont font souvent partie les mythes), en particulier. Ce «flou» n'est pas manque de sens ou sens vague mais bien sens inépuisable; la poésie (le mythe) étant le genre littéraire le plus friand de métaphore.

Voilà pourquoi, au début de ce mémoire, nous soulignons le fait qu'il ne serait pas question de prétendre entrer dans la tête du Sekani; la métaphore et son ouverture de signification sont ici présentées en terme purement rhétorique et non représentatives d'une certaine forme de psychologie. De plus, la traduction réalisée par D. Jenness nous l'interdisait. Cette traduction a obligatoirement transformé le domaine poétique de cette mythologie. Apprécions qu'il soit presque impossible de traduire l'univers métaphorique d'une langue - cet univers s'avérant quasiment idiosyncrasique.

être des résidus de mythes plus longs; nous n'en savons rien. Même les «longs» mythes pourraient eux aussi être des résidus d'histoires encore plus imposantes ou des compositions formées d'éléments simples qui sont répétés sous différents déguisements afin d'accroître et de renforcer la complexité et la richesse d'un univers à penser. Nous retrouvons souvent dans la mythologie sekani des histoires qui se redoublent, se complètent provenant parfois du même lieu, Fort Grahame par exemple, ou provenant de deux localités différentes: *The Boy Raised by his Grandmother*, *Monstrous Bears* (voir Annexe) de Fort McLeod et de Fort Grahame, en seraient de bons exemples.

Ce qui est doit être retenu, c'est que dans une structure mythologique aussi flexible reposant sur la juxtaposition (simple addition et répétitions d'événements), tout semble possible. De fait, les séquences des mythes deviennent alors *individualisées* mais liées par le jeu des personnages; on ne les distingue pas par leur structure ni par leurs éléments narratifs mais par l'individualité des personnages principaux. De même pour les rapports qu'entretiennent individus, groupes de chasse, bande et territoire: les groupes de chasse, en nombre variables, reposant sur le *jeu* expérimenté du chasseur, créent à la fois la bande et son territoire; ce dernier n'existant que parce qu'il est parcouru par les groupes de chasse et pensé par les individus. Affirmons alors que le personnage du mythe joue le même rôle politique et poétique que le chasseur. Tous deux affirment par leurs succès individuels une unité; dans le premier cas, unité mythologique, dans le deuxième cas, unité de la collectivité. Il y a donc échange constant, vases communicants, entre l'organisation mythologique et l'organisation de la bande. Voilà pourquoi nous avons souligné à maintes reprises que l'espace

mythique est premier et serait donc source de savoir et éventuellement de mémoire de l'organisation de la bande.

Si les épisodes du mythe sont à la fois des tous en soi et en même temps, des parties d'un ensemble plus grand (*le mythe et le champ mythologique*), il est possible de concevoir des ensembles encore plus grands pouvant être formés par plusieurs mythes: le nombre de contes couvrant une problématique, un thème ou racontant l'histoire d'un personnage serait tout aussi aléatoire que le nombre d'épisodes par mythe. Ce qui importe pour la mythologie, c'est d'embrasser dans son ensemble ces problématiques, ces thèmes ou ces personnages devenant simultanément moteurs du mythe et «territoires» de mythes.

Voilà pourquoi les «fictions» sekani sont limitées dans leur contenu (problématiques, thèmes ou personnages): en général, elles concernent les vieillards et d'autres personnages marginaux et ce qu'ils représentent pour des chasseurs-cueilleurs, elles tournent autour des rapports de l'individu aux autres, de la menace que représente l'étranger, racontent les conditions difficiles de la vie sekani (nourriture et écologie), tous ces thèmes, touchant l'individu et non la collectivité, se situant à l'époque ante-Transformateur. Il arrive aussi que dans plusieurs mythes, les trois thèmes ou problématiques cités sont liés. Ce qui n'étonnera pas le lecteur. Nous pouvons observer que lorsque ces thèmes ou problématiques sont liés, ils nous sont donnés de façon dramatique, voire violente. Cette dramatisation est peut-être une version poétique du drame existentiel, individualité-collectivité, joué dans le même l'espace mythologique où le chasseur rencontre ses Animaux-monstres. Ainsi, il ne fait pas de doute que fictions et réalités sont fortement

Conclusion

Tout au long de ce mémoire, nous avons tenté de montrer que les sociétés s'autodéfinissant comme bandes ont su développer une philosophie concernant leur présence au monde, leurs rapports aux animaux, leur nomadisme et surtout comment cette philosophie s'est épanouie dans leur mythologie, la façon dont elle s'est structurée, s'est racontée, la façon dont elle fait agir ses personnages. Cette mythologie, croyons-nous, apparaît comme une *voie royale* afin de s'approcher de cette philosophie (surtout pour ceux qui, de l'extérieur, l'étudient). S'en approcher, on l'aura deviné, ne signifie nullement la saisir, la comprendre dans son entièreté. En fait, notre étude, notre mémoire se range plutôt du côté de la passion éclairée pour cette mythologie et ses figures héroïques, et est davantage un premier pas vers la compréhension de cette philosophie et ne s'imagine pas être parvenu à son total entendement. Voilà pourquoi nous avons voulu commencer notre travail en présentant les Sekani, leurs rapports aux animaux (réels et imaginaires), aux groupes de chasse afin de mieux analyser le mythe *The Culture Hero*, l'errance d'un Dzauya, son parcours tant géographique que mythique. Malgré certaines découvertes, nous ne prétendons cependant pas avoir vidé la question du mythe chez les nomades.

Au contraire, notre mémoire suggère que les sociétés «organisées» en bande sont difficiles à saisir pour un Occidental, justement parce que leur «organisation» diffère tellement de nos structures socio-politiques, de nos modes d'expérimentations et d'expressions ou d'explications du réel.

Notre analyse nous montre à quel point un peuple qui se définit par son rapport au nomadisme et aux Animaux se tient à bonne distance (du moins par ses mythes, par son imaginaire) de nos philosophies. Si nous sommes passé par Ulysse et par Perceval, par *L'Odyssée* et par *La Légende arthurienne* (sans vouloir les étudier de façon exhaustive), c'est que nous cherchions à faire ressentir les écarts importants entre l'apparente désorganisation des bandes (et les conséquences que cette apparente désorganisation entraîne) et les structures hiérarchiques puissantes que l'on retrouve dans les royaumes grecques ou féodales, par exemple. Notre analyse propose aussi un autre écart; celui qui existe entre bande, représentée par Dzauya, et tribu, représentée par Asdiwal. Cet écart nous apparaissait souvent flou chez certaines anthropologies.

Toutes nos difficultés de compréhension de l'imaginaire et de la pensée sekani vient de ce que nous soulignons au début de cette conclusion soit les liens que les Sekani entretiennent avec le nomadisme et les Animaux. En effet, analysant leur mythologie, nous reconnaissons que nous nous sommes régulièrement confronté à une énigme dédoublée: qu'est-ce qu'être nomade, qu'est-ce que signifie l'errance humaine liée à celle des animaux? Notre mémoire se situe au seuil de ces questions tentant de les décrire, de les circonscrire, mais ne réussissant pas à résoudre entièrement cette double énigme. L'anthropologie s'est souvent penchée sur les chasseurs-cueilleurs (elle s'est même définie, du moins à ses débuts, par eux) en les interrogeant par l'économie, la politique, etc. Notre recherche montre comment ils se définissent eux-mêmes par le mythe et la figure héroïque, en cherchant à définir ce qu'est l'individualité.

Là encore, pour l'Occidental que nous sommes, se pose une autre énigme, habitué que nous sommes à vivre dans une culture qui a, depuis longtemps, valorisé l'individualisme. Comme il n'y a pas d'idéologie en tant que tel chez les Sekani (du moins à l'époque où se sont développés les mythes que nous présentons dans ce mémoire), il semble que l'individualisme n'ait pas collé à leurs préoccupations, à leurs responsabilités quotidiennes face à chacun d'entre eux, face à leur groupe de chasse, face à la bande continuellement à construire. En fait, toute société est en constante construction, mais nos idéologies occidentales nous proposent que notre société est déjà édifiée et que les changements qui s'imposent proviennent de l'évolution (technologique, surtout). Or, quand l'Occidental constate que certaines sociétés «n'évoluent pas», il a l'impression qu'il n'y pas, dans ces sociétés de pensée, de philosophie, de forces de transformations. C'est peut-être pourquoi on a souvent défini, dans les manuels d'introduction à l'anthropologie culturelle (en guise de clin d'œil, voir Marvin Harris, *Cultural Anthropology*, 1991, Richard B. Lee, *Man, The Hunter*, 1968), les chasseurs-cueilleurs comme des humains «communistes», c'est-à-dire ayant comme principe premier, la disparition de l'individu (entendez défini par l'individualisme) au profit du groupe. Nous avons dans notre mémoire, croyons-nous, démontré le contraire. Dzauya, l'individualité, crée son mythe, sa structure et sa narration, est responsable de ses gestes et ne cherche nullement une quelconque justification hors de lui-même comme c'est le cas pour des héros appartenant à des sociétés ressemblant davantage à la nôtre. Nos idéologies nous montrent les grandeurs de l'individualisme, tout en nous camouflant notre absence à notre propre monde.

Il n'est évidemment pas question ici de proposer une vision manichéenne du monde: le «Bon Sauvage» versus le «Mauvais Civilisé» ou le «Méchant Matérialiste». Nous cherchons seulement à souligner la difficulté que nous pouvons avoir à définir l'individualité du nomade, nous tentons de montrer que cette difficulté à saisir la pensée sekani, reflète peut-être les misères, les incompréhensions mutuelles qu'Autochtones et Occidentaux ont eues dans le passé à se comprendre. Il est évident que dans nos sociétés étatisées, nous nous reconnaissons et définissons regroupés autour de plusieurs institutions; il devient alors difficile d'imaginer que des peuples se servent du mythe afin de concevoir des individualités et des collectivités. Que ces individualités-à-construire et ces collectivités-à-construire se pensent par le mythe (espace d'incorporation des groupes de chasse) et par les figures héroïques qui y apparaissent. Que ces figures héroïques, au lieu de se promouvoir en héros institutionnalisés, encouragent la dispersion, comme moteur à créer des ensembles. Nous nous retrouvons souvent en pleines interrogations sur la nature de l'Autre et qui n'obtiennent pas de réponses nécessairement positives. La nouvelle figure héroïque sera peut-être celle qui prendra conscience des Hommes-Monstres qui nous habitent ou s'y confrontera...

Bibliographie

- Adams, John W.**, «Dialectics and Contingency in "The Story of Asdiwal": An Ethnographic Note», in Ino Rossi (ed.), *The Unconscious in Culture: The Structuralism of Claude Lévi-Strauss in Perspective*; New York, E.P. Dutton, **1974**.
- Adlam, Robert G.**, «The Dog Husband and "Dirty" Women: The Cultural Context of a Traditional Tahltan Narrative», *Igitur* 6 (2) - 7 (1), pp. 39-58, (special issue, *Mythical Pathways: Explorations in the Key of Myth*), **1995-6**.
- Arondel, M., Bouillon, J., Rudel, J.**, *Rome et les débuts du Moyen Age*, Bordas, Collection d'Histoire, Paris, **1963**.
- Bierhorst, John**, *The mythology of North America*, First Quill editor, New York, U.S.A., **1985**.
- Cruikshank, Julie**, *Life Lived Like a Story: Life Stories of Three Yukon Native Elders*, University of Nebraska Press, U.S.A, **1990**.
- , *The Social Life of Stories: Narrative and Knowledge in the Yukon Territory*, UBC Press / Vancouver, **1998**.
- Diel, Paul**, *Le symbolisme dans la mythologie grecque*, Éditions Payot, Petite Bibliothèque Payot, #87, Paris, **1966**.
- Douglas, Mary**, *Purity and Danger, An Analysis of the Concepts of Pollution and Taboo*, Routledge & Kegan Paul, London and Henley, **1978**.

Du futur au passé: Les Athapascans septentrionaux, Sous la direction de Guy Lanoue et Nicole Beaudry, Recherches amérindiennes au Québec, Volume XXVIII, no 3, 1998-99.

Dundes, Alan, *Sacred Narrative: Reading in the Theory of Myth*, University of California Press, Berkeley, 1984.

Dyen, I., Aberle, D. F., *Lexical Reconstruction: The Case of the Proto-Athapaskan Kinship System*, London: Cambridge University Press, 1974.

Eco, Umberto, *L'œuvre ouverte*, Traduction de l'italien par Chantal Roux de Bézieux avec le concours d'André Boucourechliev, Seuil, «Pierres Vives», Paris, 1965.

Edgerton, R. B., *Rules, Exceptions and Social Order*, Berkeley, University of California Press, 1985.

Eliade, Mircea, *Aspects du mythe*, Gallimard, Folio, #100, Paris, 1993.

Gill, Sam D., Sullivan, Irene F., *Dictionary of Native American Mythology*, Oxford University Press, New York, 1992.

Goulet, Jean-Guy A.: *Le savoir anthropologique sur les Dènès et son rapport avec le savoir dènè*, in Recherches amérindiennes au Québec, vol. XXVIII, n° 3, pages 109 à 115, Hiver 1998-99.

Homère, *Odyssée*, Traduction de Victor Bérard, Le Livre de Poche « Classiques », #602-603, Paris, 1963.

Hultkrantz, Åke, *The North American Indian Orpheus Tradition: A Contribution to Comparative Religion*, Stockholm, 1957.

Jeness, Diamond, *The Sekani Indians of British Columbia*, Canada Department of Mines and Resources, Mines and Geology Branch, National Museum of Canada, Bulletin #84, Anthropological Series, #20, Canada, 1937.

La Barre, Weston, *The Ghost Dance, Origins of Religion*, Waveland Press, Inc., Illinois, 1972.

Lakoff, G., Johnson, M., *Les métaphores dans la vie quotidienne*, Traduction de l'américain par Michel de Fornel en collaboration avec Jean-Jacques Lecercle, Les Éditions de Minuit, «Propositions», Paris, 1985.

Lanoue, Guy, *Beyond Values and Ideology, Tales from Six North American Indian Peoples*, *Quaderni di Igitur*, Testi & Studi, #4, nuova arnica editrice, pp. 1-137, 1990a.

----- « La désunion fait la force, Survie et tensions chez les Sekani de la Colombie-Britannique », *Anthropologie et Sociétés*, Volume 14, #2, pp. 117-141, 1990b.

----- *Brothers, The Politics of Violence among the Sekani of Northern British Columbia*, Berg, New York/Oxford, 1992.

----- « Orpheus in the Netherworld in the Plateau of Western North America: The Voyage of Peni », GEI ed., Dipartimento di Studi Classici, Università di Roma « La Sapienza », pp. 447-485, 1993.

----- « La mythification et la marchandise dans le Nord canadien. La représentation télévisée du pouvoir. », *Anthropologie et Sociétés*, Volume 18, n° 3, pp. 113-123, 1994.

----- « Mythical Pathways: Explorations in the key of myth », *Quaderni di Igitur*, Volume 2, #1, nuova arnica editrice, pp. 3-16, 1995.

----- « Human Monsters and Mythical Space among Athapascan-speaking Peoples of North-west Canada », *Acts du congrès / Mostri*, 16 pp., 1999.

Le Goff, Jacques, *Le Moyen Age*, Bordas, Collection d'Histoire, Paris, 1962.

Lévi-Strauss, Claude, *L'Homme nu, Mythologiques iv*, Plon, Paris, 1971.

----- *Anthropologie structurale deux*, Plon, Paris, 1973.

----- *Le regard éloigné*, Plon, Paris, 1983.

Llobera, Josep R., *The God of Modernity, The Development of Nationalism in Western Europe*, Berg, European Studies, UK, Oxford, 1996.

Malinowski, Bronislaw, *La sexualité et sa répression dans les sociétés primitives*, Payot, PBP #28, (1932), Paris, 1976.

Markale, Jean, *Le Graal*, Albin Michel, Espaces libres, #69, Paris, 1996.

Meletinsky, Eleazar M., *The Poetics of Myth*, Translated by Guy Lanoue and Alexander Sadetsky, Garland Publishing, Inc., A Member of the Taylor & Francis Group, New York and London, 1998.

Radin, Paul, *The Trickster, A Study in American Indian Mythology*, Schocken Books, New York, 1972.

Régnier-Bohler, Danielle, *La légende arthurienne, Le Graal et la Table Ronde*, Direction de Danielle Régnier-Bohler, Robert Laffont, Bouquins, Paris, 1989.

Rice, Keren , «Les langues athapascanes du Nord: Une Introduction», in *Recherches amérindiennes au Québec*, vol. XXVIII, n° 3, pages 75 à 92, 1998-99.

- Richir, Marc**, *La naissance des dieux*, Hachette, Pluriel, #896, Paris, 1998.
- Ridington, Robin**, *Trail to Heaven, Knowledge and Narrative in a Northern Native Community*, Douglas & McIntyre, Vancouver/Toronto, 1988.
- , « "C'est comme ça qu'ils l'attrapent" Paroles célestes dans le chant et la danse des Dunne-zas », in *Recherches amérindiennes au Québec*, vol. XXVIII, n° 3, pages 11 à 17, 1998-99.
- Schmidt, Joël**, *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, Larousse, Les Référents, Paris, 1998.
- Segal, Robert A.**, *Joseph Campbell, An Introduction*, Mentor Book, ME, #2771, U.S.A., 1991.
- Sharp, Henry S.**, « Man: Wolf:: Woman: Dog », in *Arctic Anthropology*, 13 (1); pp. 25-34, 1976.
- Sheppard, Janice R.**, « Dog Husband: Structural Identity and Emotional Specificity in Northern Athapaskan Oral Narrative », in *Arctic Anthropology*, 20 (1), pp. 89-101, 1983.
- Tegnaeus, Harry**, *Le héros civilisateur*, Studia Ethnographica Upsaliensia, vol. 2, Uppsala, 1950.
- The Myth and Ritual Theory***, An Anthology Edited by Robert A. Segal, Blackwell Publishers, USA et UK, 1998.
- Todorov, Tzvetan**, *Introduction à la littérature fantastique*, Éditions du Seuil, Points, #73, Paris, 1970.
- de Troyes, Chrétien**, *Perceval ou le Roman du Graal, suivi d'un choix de continuations*, Gallimard, Folio Classiques, #537, Paris, 1974.

-----, *Yvain, Le Chevalier au lion*, Préface, traduction et notes de Claude-Alain Chevallier, Le Livre de Poche, #6533, Paris, **1988**.

Vanstone, James W., *Athapaskan Adaptations, Hunters and Fishermen of the Subarctic Forests*, AHM Publishing Corporation, Illinois, **1974**.

Vernant, Jean-Pierre, *Mythe et religion en Grèce ancienne*, Seuil, La Librairie du XX^{ème} Siècle, Paris, **1990**.

Virgile, *L'Énéide*, Garnier-Flammarion, GF #51, Paris, **1965**.

Waswo, Richard, *The Founding Legend of Western Civilization: From Virgil to Vietnam*, Wesleyan University Press, U.S.A., **1997**

Annexe²

1. The Scattering of Mankind (Fort Grahame)

In the first times there was a big, strong man who killed all the monsters on this earth. Then came a great flood. One man, cleverer than the rest, made a boat and saved himself, but nearly all the others were drowned. Long afterwards there came a big wind that scattered mankind all over the world. That is why the Cree, Carrier, Gitksan, Sekani and other Indians are all different, and speak different tongues. Last of all came the white men and the priests.

3. The Trickster Cycle (Fort McLeod)

The father and mother of a certain maiden watched over her with great care and forbade her to play with the young men, but *Astas*, «The Cunning One», wandered from camp to camp until he found her home. There he transformed himself into a spruce needle and entered the bucket which she was dipping into a stream for water. She threw the needle out and dipped again, but again the needle was floating in the water. A second time she threw it out and dipped, but as the needle still floated there, she drank the water and the needle with it. In time she gave birth to a boy, *Astas* himself, who grew very quickly, but cried continually for a ball in which his grandfather had locked up all the water that existed in the world. The girl said to her father, «Let your grandchild play with the ball. He is too young to run away with it.» The old man gave permission. For some days the child merely rolled the ball about the camp, but one morning he placed it on his shoulder and fled. His grandfather pursued him, but always the boy kept a few yards ahead. At last the boy said, «Whenever I dip my finger into the water and swing it around let a creek arise. When I fall to the ground lightly may there be a small lake; and when I fall hard may the lake be large.» It happened as he said. Then his grandfather abandoned the chase and returned home to thrash his daughter. Thus the world obtained its water.

Astas was hungry. He said to some dirt «Become a fish-hook for me». It became a fish-hook, with which he caught some fish. He lay down to rest while his feet [*sic*; fish is intended] were cooking over the fire, but as he slept some one stole them. Soon he awoke and searched all around, saying «Where are my fish? I do not think I ate them.» At last he found an old fish-net, and giving up the search caught two more fish, which he ate and then went on his way.

It was summer, and he was wearing a blanket of loon-skin, like the Carrier Indians of Stuart Lake. Seeing four black bears in a tree he threw away

² Nous reproduisons dix mythes sekani tirés des *Archives du Musée canadien des civilisations* qui nous ont permis de le faire: numérotation et titres correspondent à «Diamond Jenness, Mythology of the Sekani Indians, 1924», cote d'archive: V1 - M - 1M.

his loon-skin blanket in the expectation of securing a better one of bear-skin. He shot all his arrows at the bears, but failed to kill one. The bears began to descend the tree. *Astas* seized the first one around the neck, but the bear simply carried him away. He let it go, and, returning, seized the second bear around the neck; it too carried him away. So it be-fell him with the remaining two bears; they also escaped unharmed. *Astas* could not find the loon-skin blanket he had thrown away, so he went on his way. Soon he heard some people singing, and discovered two girls, who wore robes of groundhog fur, picking berries. He said to them «Why do you wear those robes in such hot weather? I left mine hanging back there on a tree.» The girls laid aside their robes and continued their search for berries. Soon *Astas* called «There are many berries over here.» But when the girls went to find them, *Astas* stole their robes and fled.

He reached a lake where a big old man had made his camp, though only his little son was then present. Father and son were living on the swans that covered the surface of the lake. *Astas* asked the boy how his father caught them, and the boy answered «He wears that cap of swan's skin, swims out to the flock, and attaches his nooses to the legs of six birds. Then he swims back, fastens the other end of the nooses to that stout post yonder and removes his cap. The swans fly up, but the six that are caught in the nooses fall back again,» *Astas* said «I'll catch some too. How many did you say our father catches at one time?» «Six». «Well, I am stronger than your father. I can catch more than that.» «Be careful», said the boy; «The birds are very powerful. Don't snare more than six.» *Astas* paid no heed. He put on the cap, swam out and slipped the nooses on the legs of eight swans. Then he swam back to shore, with the other end of the line attached to his waist; but before he had tied the line to the post he threw away the cap. At once the swans flew up and carried *Astas* with them. After a time the line snapped. *Astas* fell to the ground, and sank inside a large rock, which yielded to his weight like mud. As he lay inside it he thought «I wish a beaver would climb this stone.» A beaver passed over it and left its scent. Then, following the beaver, came a lynx, which licked off the top of the stone and exposed *Astas'* face. Crow came, pecked out *Astas'* eyes and flew away with them. *Astas* extricated himself from the stone and went in search of them. He found two girls playing together. «What are you doing?» he asked; and they answered «Crow gave us these two eyes to play with.» «Let me see them», said *Astas*. When the girls handed him the eyes he pushed them into their sockets, saying «These are mine». Then he went on his way.

It was mid-summer, but suddenly snow began to fall. *Astas* stopped and made a shelter of brush. It snowed for five days until his hut was completely covered. As he lay inside beside his fire, shivering, something fell down behind him, and, looking round, he saw a bunch of ripe saskatoon berries. He thought to himself, «How can these berries be ripe when the snow is so deep?» He ate half of them, dug a hole through the snow and went outside. The sun shone brightly, the trees were in full leaf and the bushes were laden with ripe berries. Only around his hut was there snow.

7. The Sky Ladder (?)

Two orphan boys were raised by their grandmother. While they were still but a few weeks old she placed feathers from the tail of an eagle in the hair of one boy and long grass in the hair of the other. She raised them only with great difficulty on account of their enemies, who had killed the parents of the children just after they were born. She therefore moved away from other people, and, pitching her camp in a valley between two high mountains, placed the boys in their cradles one on each summit, and carried food to them each morning. One morning, when she climbed the peaks, she discovered that the children had changed places; and this occurred frequently thereafter, for the boys had acquired very strong medicine-power.

When they grew older and were able to hunt they asked their grandmother «How did our parents die?» The old woman wept as she answered «Their enemies killed them.» One boy said to her «What were their enemies' names? We are men now, and will take vengeance.» «*Akaiyasiye*, ("The Lame Man") killed them», she answered. The other boy then asked her the same question and she replied «A woman named *Kitlagang* aided in killing them.»

Now the brothers said to each other, «Let us test our medicines.» The boy in whose hair the old woman had placed long grass had wind for his medicine; the boy who had eagle feathers in his hair had the big mountain eagle. The eagle boy flew away as an eagle, seized a rock as large as a house in his talons, carried it into the air, let it fall, caught it before it touched ground, and played with it for some time before alighting and resuming his human form. «Truly your medicine is very strong,» said his brother *Insikani*. Now *Insikani* tested his medicine. He sang and danced, shaking his head from side to side; and as he danced he sang:

«Blow everything into the air, blow everything into the air!» (*sic*) A great wind sprang up and swept trees and rocks high into the air, levelling the ground over which it blew. «You also are very strong», said his brother.

The boys agreed that *Insikani* should employ his medicine against *Akaiyasige* (*sic*). To find their enemy's dwelling-place they rubbed eagle feathers between their hands and set them afloat on the river, following in a canoe wherever the feathers led them and landing where the feathers landed. Thus they reached a large lake where many people had set up their tents. On its outskirts dwelt two old women, from whom the boys enquired «Where does *Akaiyasige* live?» «He lives in the camp yonder», the old woman said. The people were holding a feast when the boys entered the camp. They mocked the lads and said «Let *Insikani* rise up and dance.» His brother protested that *Insikani* could not sing, and when the people insisted, and *Insikani* rose up to dance, he dug a hole in the ground and concealed himself. *Insikani* then sang:

«Blow everything into the air, blow everything into the air.»

Immediately a great wind arose, a wind that lasted for many days. It swept trees and tents and people high into the air, so that they dropped far out on the lake. Where the camp had stood only sand remained.

The two boys now returned to the old women and asked «Where is the country of Kitlagang?» «It is farther down the river», they answered. The boys travelled down the river, and, discovering the second camp, concealed themselves in a neighbouring wood. The eagle boy then transformed himself into an eagle, killed a large fish in the lake and dropped it at the landing place beside the camp. The people gathered round it and asked one another «What kind of fish is this the eagle has dropped?» At last one of them said «Let us send for *Kitlagang*, for she knows everything.» *Kitlagang* strode proudly over the people's robes to the landing, picked up the fish and examined it. On one side (it) resembled a trout, on the other a sucker. She was just pronouncing this decision when the eagle swooped down upon her, seized her by the head and carried her upward. A man caught hold of her leg; he too was drawn up. Another seized his leg in turn, then another, until all the people were carried in one long chain high up into the air. One after another (they) became tired and dropped off the chain into the water of the lake. Only *Kitlagang* continued to be held up by the eagle, which played with her, letting her fall and catching her again. When nothing but her skin remained the eagle dropped her also in the lake.

The boys then returned to their grandmother, who had been living in comfort on the store of meat with which they had provided her before their departure. She sang a victory song and danced in their honour.

(The second part of this story is known to the Sekani of Fort Grahame, who claim that *Tchitlagang*, as they call the woman, remains as a rock at the foot of a canyon on a river north of Fort St. James on Stuart Lake).

9. The Dog Children (Fort McLeod)

The parents of a certain girl kept a very strict watch over her, but a man came in secret and married her. Since he visited her only at night, she never saw his face, but only his back as he disappeared in the morning. One night she slept with a bag of red ochre in her hand, which she hurled at his back as he went out of the door. She searched for him all through the day, but the only living thing that had red ochre on its back was her father's dog.

In time she had three children, but her children were pups, two male and one female. The people in the village were terrified and prepared to flee. They drenched all the fires, and carried away all the food so that the girl and her offspring might perish of starvation and exposure; but Crow, who was then a human being, concealed a little fire in an old moccasin and gave it to her. When every one had departed the girl took out this brand and kindled a large fire, which she kept burning day and night. She then killed two rabbits, and from the sinew in their legs made two snares to catch other rabbits; and she set more and more snares as she obtained fresh sinew until she was able to catch enough rabbits to feed herself and her children.

Meanwhile the pups grew rapidly. One day when the mother returned from her snares she saw the tracks of children around the fireplace and wondered whose they could be. She saw the tracks so often that she determined to watch. So one morning, when she went to visit her snares, she set up her rabbit-skin blanket on a bush to deceive any watchers and stole back

to the camp. The pups, judging from her blanket far off in the bushes that she was out of sight, removed their skins, changed to little children, and began to play around the fire. Their mother then stole up behind them, seized their skins and tried to throw them into the fire. The children fought with her, but she burned two of the skins; the little girl alone managed to recover her skin and change to a dog again.

Now the mother had only one dog and two little boys, whom she clothed in rabbit skins. She made bows and arrows for them, and they played around the camp with the dog while she continued to visit her snares. Sometimes the dog tracked an animal, and the children followed it. One day it tracked an elk. The boys called their mother and asked, «What animal is this?» «It is an elk», she answered; «Shoot it». The elder boy shot it in the shoulder and killed it. After this they hunted with the dog and killed many other animals, including bears and moose.

One day they pursued six elk. They chased them throughout the whole day. At evening the elk mounted into the sky. The dog followed them, and the mother and her two boys followed the dog. One may still see them in the sky. The six elk are the Pleiades. Behind them is a single star, the dog; and behind the dog are the two boys and their mother, the three sisters of Orion's belt. Near by are the packs that they threw away.

15. The Old Man who Renewed his Youth (Fort McLeod)

The Sekani, short of food, once deserted an old man while they went hunting for game. Two days later his two sons killed a pair of swans and carried the hind legs to their father. As they approached the camp they observed something strange, and, drawing cautiously nearer, saw their aged father dancing like a young man round the fire, exclaiming, «My sons are coming, my sons are coming.» When they asked him what he was doing he merely answered «I am testing the power of my medicine.» They cooked for him the intestines and legs of the swan(s), and passed the night with him. As they were departing in the morning, weeping, he said «Don't weep for me;» and two days afterwards he overtook them, much to their amazement and joy. The hunters had been unsuccessful since they deserted him. He said to them «Tomorrow I shall hunt alone. The rest of you must remain in camp.» He departed early in the morning, carrying only a spear, and returned before sunset with the news that he had killed three black bears in their dens. The camp was filled with rejoicing when the men brought in the meat, and thereafter the hunters had no difficulty in killing plenty of game. The old man, now that he had saved them by his medicine, did not hunt again, but received presents of meat from all his companions.

Towards spring the people migrated beyond the mountains to hunt moose in the vicinity of Smoky River. There the old man built a sweat-house, and as he sat inside he sang «My medicine tells me that danger threatens. Keep watch. I think the Tsatene (Beaver Indians) are coming.» Three hunters left in the early morning a few days later to ascend the mountain after moose, and three others remained in camp with the old man and the woman. The old man kept saying «My medicine warns me that danger is near. Keep watch.»

Then some *Tsatene* Indians attacked them, and killed the three men. They tried to kill the old man also, but their spears kept breaking. He shouted to them «If you kill me you yourselves will all die;» and when they mocked him he caused a dark fluid to ooze from his mouth. Then they ceased their attack and went away, taking the women with them, while he shouted after them, «Wait a few days and see what happens.»

The three men who had been hunting moose returned toward evening. When they discovered what had occurred one of them stayed with the old man while the other two pursued the *Tsatene* to recover their wives. They sighted the *Tsatene* camp at evening, and one of them said to his companion «I understand that you have medicine power. Now is the time to use it.» «I have medicine power», replied the other; «but we will camp here in the woods tonight and I will use it tomorrow.» Shortly before daylight he began to sing his medicine song. Then the thunder rolled, a rainbow settled on the *Tsatene* camp and a thunderbolt struck it. The Sekani attacked their enemies as they ran about distracted and killed them all. Returning with their wives, they rejoined the old man and their companion and retreated to the opposite side of the mountains lest another band of *Tsatene* should seek revenge. As they approached the headwaters of the Parsnip River they saw smoke issuing from a high mountain, and circled around it, searching for tracks, but found none. The old man then built a sweathouse, and, calling on his medicine, discovered that the smoke foreboded danger; so they travelled to one side of it and continued their march. Several days passed, but still the old man predicted danger. One evening the dogs rushed barking from the camp; but their barking soon ceased. A monstrous bear had killed them, and was approaching to attack their masters. The Sekani retired behind the old man, who approached the bear saying «These are my children. You had better depart. Go down to the *Tsatene* country and kill the people there.» The bear understood that the old man possessed medicine for bears and departed to the *Tsatene* country, where it killed most of the inhabitants.

17. The Boy raised by his Grandmother (Fort Grahame)

There was once a small boy who was raised by his grandmother after his parents' death. He was named *Matsuinilyain* "The Boy raised by his grandmother", and he did many wonderful things. While still very young he visited his uncles, who had caught two fish. One of the uncles said to him «I'll give you half a fish if you will bring me some water.» The boy brought the water, but his uncle filled half a fish with sand and gave him to eat. *Matsuinilyain* returned weeping to his grandmother, and told her what had happened. He said to her «I am going to lie down. However long I sleep do not waken me.» He slept for ten days and ten nights without waking, and all the people left him except his grandmother, who stayed and watched him. When at last he awoke he asked his grandmother for some food, and she said «We have only one fish. If you eat it all now you will have nothing left.» «Never mind,» he answered. «Give it to me.» After he had eaten the fish he said «I am going to the top of the mountain.» «You are so small that you will freeze», said his grandmother; but he answered «No. I shall not freeze.» He brought her some wood before he left,

then ascended the mountain, carrying a bow and two arrows, one painted red and the other black. On the mountain he found the burrow of a ground-hog, and, clearing away the snow, shot his red arrow into the hole. When nothing happened, he shot the black arrow down. A groundhog came out holding it up, and asked «Whose arrow is this?» «It is mine», answered the boy, as he seized the animal and killed it. He shot it down the hole again and obtained another groundhog. After killing in this way as many as he could pack, he returned to his grandmother. She was weeping, thinking that he had frozen to death. Thereafter the boy ascended the mountain every day and killed groundhogs, so that they had plenty to eat all winter.

Now his uncles returned, starving, but the boy and his grandmother built a strong house and refused to allow them inside. «You left us to starve», the boy told them; «Now we will not give you any food.» One of his uncles said «If you will give us some food you may take my two daughters as your wives.» *Matsuinilyain* consented, and gave them half his groundhogs in exchange for the two girls. He supplied the people with groundhogs all the rest of the winter, his two wives packing home the meat; he had no difficulty in killing as many as he wished, for under his shirt he secretly carried a little bag of fat that gave him medicine power. When spring came he told the people «Now I shall hunt no more groundhogs. Go away and catch fish.»

Matsuinilyain was the first polygamist. After he died many men had two or more wives. He introduced also the moose, for a hundred years ago there were no more in the country. From some place or other he obtained a moose-skin, which he painted red. He said to the people «After I die guard this skin carefully. One day you will see a white moose; if you refrain from killing it many moose will follow in its footsteps. You may kill them when they are numerous.» After he died the people saw a moose one winter. They did not harm it, and the next winter many others appeared.

31. Monstrous Bears (Fort Grahame)

One winter the *Yutuwitchan* Sekani were starving, and crossed over to Stuart Lake to buy dried fish. The Stuart Lake Indians sold them dried salmon, berries and other food. After they had feasted the two tribes began to gamble against each other, and the Sekani lost everything they possessed, including most of their clothes. One of them asked a Stuart Lake Indian for some clothes to wear on the journey home, but the man refused, saying «No. I will give you nothing. We are not afraid of your anger or your medicines.» The Sekani were deeply offended and said to one another «Let us depart.» They had been travelling for two days when the man who had begged for clothes went hunting and remained away for two days. In the woods he met a monstrous bear, whose help he asked in killing the unfriendly Indians of Stuart Lake. On the second night, when he returned to his companions, he was tainted with the smell of this bear, although he refused to admit that he had seen anything unusual. The bear attacked the Stuart Lake Indians in the middle of the night. First it killed all the dogs that rushed out, barking, at its approach; then it wandered from house to house, killing and eating one man after another. The Indians, unable to kill it, fled, while the bear made a camp for itself just outside their village and placed

at the head of its bed the skull of the man who had refused to lend the Sekani Indian any clothes. As for the Sekani, they returned without mishap to their own country.

Two generations ago the *Sasutchan* Sekani heard a monstrous bear breaking its way through the woods. They fled to the top of a mountain and remained there four days and four nights, while the monster prowled about below them. Lacking both food and water, the children began to cry from thirst and hunger. Then a man whose medicine was eagle took out his eagle feathers, flew down to a lake, filled a spruce-root basket with water and returned to the camp. He flew down a second time for more water, and when the bear tried to seize him, flew over its head, and returned in safety. Being promised a large reward if he would drive the bears away he flew down a third time and lit a large number of fires all round the lake. The bear was afraid of the fires and fled.

A Sekani Indian named *Chuchini* was attacked by a monstrous bear in the woods. He lashed a sharpened bone to the end of a pole and stabbed at the animal from behind the trees, fleeing from one cover to another. They fought until evening when the bear, weakened by its wounds, lay down and expired.

32. The Star-Husbands and the Origin of Beaver (Tlotona Indians)

Two sister who lived with their parents built for pastime a small conical house of brush in which they slept at night under a groundhog robe. As they gazed at the stars through the chinks in their lodge the elder girl said «My star is green.» The younger answered «My star is red.» «Let us pretend that they are our husbands.», continued the elder girl. «Your marry the red star and I will marry the green.»

They fell asleep, but soon woke again. A young man lay beside each of them, and the elder girl was covered with a green robe, the younger with a red. They were terrified, but when the young men said to them «Won't you come with us», they consented. The youths wrapped them in the robes, told them to close their eyes, and carried them up to Star-land, where they removed the blankets and conducted them into a large house like their father's home on earth. So the girls were married.

After a time their husbands told them they were going away to hunt. The girls were very sad and lonely, and sat weeping outside the house. A little shrew-mouse sat on top of their moccasined feet and said «Your grandmother in the house is calling you.» The girls went inside and found the old woman sitting in a corner. She said to them «Burn the fringes of your marten robes in the fire to make me a blanket.» For every fringe they burned she pulled out an entire robe. As soon as she had enough blankets she said «You girls brought this fate on yourselves, for you wished to marry stars. Now you are in Star-land. Don't be afraid, however, for I can save you. When your husbands return with packs of meat wrapped in caribou-hides, do not weep, but take the meat from them and dry it, remove all the hair from the hides, cut them into long ropes and stretch them out to dry.»

Soon the star-husbands returned with loads of meat wrapped in caribou-hides, and the girls secretly made a long rope of the hides, as the old woman had counselled them. She asked them one day «How many coils are there in

your rope?» «It reaches to our arm-pits», they answered. But the old woman said «It is not long enough yet, for it has to reach the earth where your parents dwell.» So the girls lengthened their rope until the coils reached to the top of their heads. «I think that will be long enough», said the old woman. «But I will give you some of my own rope as well, since I have promised to save you.»

When their star-husbands went hunting again the girls visited the old woman and said «We are ready now». She opened a bag that contained the oesophagi of two suckers, and placed a girl in each oesophagus, telling them to fasten its cords inside. She then tied the two oesophagi to the rope, hit the ground with her hand, causing a hole to appear in the sky, and prepared to lower them down. «If the ropes are too short», she said, «I will land you on top of a high pine tree.»

She lowered them down and down. The bags touched something, a cloud, but the girls swayed gently from side to side and released themselves. Down and down they went till the bags again came to rest, and remained firm in spite of the girls' swaying. They untied the cords and looked out; and as they did so they exclaimed, «Alas, our ropes were too short. We are on top of a pine tree.» There they remained, unable to descend, while the old woman drew up the rope and closed the hole in the sky.

The girls did not know what to do. Beneath their tree were moving animals of various species which the old woman had given the girls power to see and understand. They called down to them «Help us to descend this tree.» But one after another the animals refused, saying «A handsome man will come soon and help you.» The girls waited for the handsome man. At last he came, carrying a bow and arrows on his back; he was Wolverine. The elder girl called to him «Grandfather, take pity on us and help us down.» But he replied «My wife is very jealous and I am afraid of her. Wait until she comes; then I will help you down.» However, he stood a short distance away and gazed at them; and as he gazed his longing for them increased. His wife drew near, carrying a baby on her back. Wolverine strung an arrow to his bow, shot her through the heart, dragged her body and the baby to the edge of the canyon, and threw them into the water, which whirled them away down stream.

Now he returned to the tree, left his quiver at the bottom, and, climbing up, said to the elder girl «Marry me». But she answered «No. You must take us both down to the ground before I will marry you.» He carried them both down and said «Let us build a lodge and remain here.» But again the girl answered «No. We have eaten nothing and are hungry. Go and kill a caribou. When we have eaten its fat we will camp with you.» So Wolverine went away to hunt. While he was absent the elder girl said to her sister «Let us make our camp on the edge of this canyon, so that we can push him into the river during the night.» Wolverine returned quickly, bringing the fattest parts of a caribou, which he roasted and gave the girls to eat. «Now let us make a sleeping-place,» he said. The elder girl led him to their shelter, where, unknown to Wolverine, she had made a place for him on the very edge of the canyon. She herself lay next to him, and on the inside her younger sister; but no sooner had Wolverine lain down than the girl gave him so tremendous a kick that he fell headlong into the water, and she herself would have fallen over had she not held tightly to a tree. Wolverine escaped injury, but the stream carried him away, and his head kept bobbing up and down on the surface. The girls fled, and travelled many miles until they came to a rapid which they could not cross. They called to the sand-

hill crane «O crane, stretch out your leg to make us a bridge, for an evil man pursues us and will presently overtake us.» Crane stretched out both his legs, saying «Be careful how you walk over them, for I have a little bone in my knee, and if you knock it, I shall be unable to walk.» The girls stepped carefully along his legs until they reached the other bank. Standing on dry land, they thanked him, and said «When the evil man comes and asks you to let him cross tell him that the last persons who walked over injured your knee and that you require a whole day to straighten it. Don't refuse to help him, however, for he is very wicked and may kill you.»

The girls continued their flight, and Wolverine, delayed at the rapid, was unable to overtake them. They came to a rock whence issued a spring of water, the very spring from which they had formerly drawn their water. The elder girl said to her sister, «Let us wait here, and when our little sister comes for water we will ask her to bring mother so that she may take us home.» They waited. Soon came their little sister. «Do not stay to draw water,» they said to her. «But go back and tell our mother to come and take us home.» The child ran home and told her mother «My two sisters whom we thought dead are sitting at the spring.» «Nonsense, child», the woman answered. «They have been dead a long time.» But when the child went outside weeping the mother repented of her hasty words and herself went weeping to the spring. Her two daughters saw her coming and met her on the path. Now she wept with joy, and taking their hands, led them home, where their father set out meat for them to eat.

A month after their return the whole family prepared to depart for its hunting grounds. Before they left the elder girl said to her father, «Father, promise me that whenever we come to a river, a stream, or even a muddy place you will make a bridge which my sister and I may cross.» The father promised, and they started out, the man and his wife walking ahead and the girls behind. Throughout the whole day the father carefully built a bridge over every creek; but towards evening, when he came to a place that was only a little muddy, he thought to himself, «It is very late and I am tired. Surely there is no need for a bridge here.» Without stopping he and his wife passed over and camped a short distance beyond.

Now the elder girl carried a basket of plaited roots on her back, the younger a wooden dish covered with a mat. Finding no bridge at the muddy spot they waited for a long time, but when one returned to build one the younger girl laid her wooden dish on the mud. Immediately it became a dam such as beavers now make, and grew larger and larger until it was nearly a mile long; the muddy water behind it swelled into a pond that overflowed the dam in a cascade. Then the elder girl removed her root basket and threw it into the deepest part of the pond; it became a round beaver-house. The water drew the girls in, fur began to grow from their bodies as they swam around and the mats they had carried on their backs became tails.

Their father returned to look for them, weeping. When he heard the sound of the running water he knew that it had carried away his daughters, and he called «Give me back my daughters». But two beavers rose to the surface, and the elder replied «Father we cannot return, for we have been changed to beavers.» The father laid an arrow to his bow and would have shot them, but his heart smote him. Then the elder girl swam close to the shore and said «We could not help it. Our star-husbands have taken vengeance on us.» Their father left them there and returned home.

This was the first beaver dam, and these the first beavers. From them are descended all the beavers that exist today. That is why they are so intelligent and able to cut down trees. The first beaver, larger than all others and hundreds of years old, still lives in a mountain lake in the country of the Kaska Indians.

[The Fort Grahame version differs from the Tltona account in the following particulars:]

The girls gave Crane red legs in payment for its help. When Wolverine reached the rapid he offered Crane a caribou hat in payment for its aid, but he knocked the bird's knee, and crane dropped him into the river, where he drowned.

When the father discovered that his daughters had changed into beavers he broke their dam and killed the younger girl, but could not kill the elder, who called to him as she floated down the stream «I have become a beaver. Henceforth men may break our dams, but always some beavers will remain alive.»

33. The Magic Arrows and Ball of Fat (Tltona Indians)

A man went away to hunt with his wife and three children. Being short of food, the father left camp early one morning during a heavy snowstorm to search for game. As he travelled along he saw fresh snow-shoe tracks, and wondered whose they could be, for he knew that no one else was hunting in that territory. He followed the tracks all day, expecting every moment to overtake the stranger, and towards evening, from the edge of a large prairie, saw smoke issuing from a spot not far ahead. Approaching, he found a shelter of brush, and a naked old man warming his back at a fire on which a lynx was roasting. The hunter was astounded that the man could have arranged his camp so quickly and undressed, and his amazement increased when the old man, without looking around, said to him «Camp on the other side of my fire. You have travelled a long way and it is too late now either to return or to proceed farther.» Taking down his lynx, he added «Half of this meat is for you. Take it to your side of the fire and eat.»

Now every *Tltona* hunter carries with him a bag of spare clothing so that he can move on at a moment's notice without waiting for his clothes to dry. The old man was so suspiciously friendly, and everything had happened so strangely, that the hunter involuntarily felt to see whether his spare clothing was at hand before he lay down to sleep. He was so nervous that he even placed his snow-shoes under his pillow, and, lying awake, rose in the middle of the night to feel his moccasins, which he had hung over the fire. Finding that they were dry, he placed them also under his pillow and lay down again. Soon afterwards the old man arose, looked at his guest to make sure that he was asleep, then took from the line what were really his own moccasins, though he thought them his guest's, and shoved them into the hollow of a burning log. He did the same with his own snow-shoes, while the hunter watched him stealthily. Then the old man lay down again.

At daybreak the hunter rose, put on his moccasins, ate some lynx meat, adjusted his snow-shoes and prepared to leave the camp. The old man, who

was looking in vain for his own moccasins, cried out «I can't find either my moccasins or my snow-shoes.» «Of course you can't», replied the hunter. «I saw you burn them with my own eyes, for I never sleep in a strange camp, but keep watch.»

«Alas, it is a grievous mistake that I have made. Now I am in sore straits. Let me buy your spare set.»

«Very well. I am quite willing to sell them.» «For your spare snow-shoe filling I'll pay you one of my marvellous arrows. For your moccasins I'll pay you a round piece of fat, not very large, but equally marvellous.»

Sceptically the hunter replied «Show me how marvellous your arrows are.»

The old man went outside the camp, and handed the hunter two arrows, saying «One of these is a male arrow, the other a female. Notch the male arrow on the bow-string and I will sing its song.»

The hunter notched the arrow to the bow, and the old man sang: «I sit on a tree. I sit on a tree.»

At once a male lynx climbed a tree not far away.

«Shoot», cried the old man. The hunter shot, and the lynx fell dead from the tree.

«I'll buy this arrow», he said.

«Now notch the female arrow», said the old man; and he sang: «We sit on the tree. We sit on the tree.»

Another lynx, a female that carried a young one, climbed the tree and the hunter shot them also.

«In truth they are wonderful arrows,» said the hunter, greatly pleased with his good luck. «I'll buy this one too. But tell me, what marvellous power resides in the ball of fat?»

«That is the best of all», answered the old man. «You must never show it to any one, but keep it always wrapped away out of sight. Never eat it, however hungry you may be. But when you are starving take it to a lake beside a mountain, and station your brothers with sharp spears on either side of the gulch that leads from the mountain to the lake. Point your fat to the mountain and sing, "Come to us, O mother of fat". Then in truth the most wonderful luck will befall you. But be careful not to touch what falls into the lake.»

So the hunter delivered his spare moccasins and snow-shoe filling to the old man, and departed with the two arrows and the ball of fat. He did not tell his people what had befallen him, but awaited his opportunity.

One winter the camp was stricken with famine. The hunter bade his relatives accompany him to a lake at the foot of a mountain, and, stationing them on either side of a gulch, as the old man had told him, he pointed his fat to the mountain and sang, «Come to us, O mother of fat.»

Down the mountain side rolled a ball of fat as large as a house, which his relatives pierced with their spears. A small portion broke off and fell into the lake, but they remembered the old man's warning and made no effort to recover it. The fat filled all their packs and nourished them for many days. But when it was exhausted the hunter's three children secretly opened his bag and ate the magic ball, which swelled inside their bodies until they died.

The hunter continued to use his lynx arrows, although they were useless for other game. The old man had warned him that they would lose their power if a girl who had just arrived at womanhood should behold them; hence he

always hid them outside the camp.

Moral: Never follow strange tracks.

70. First contact with white men (Fort McLeod)

The first «Frenchman» who reached the Sekani country ascended the Parsnip River in three birch-bark canoes. Near the headwaters of the river, they came upon a settlement of Sekani, amongst whom was a mighty hunter *Dodjendji*. The White men, starving, set on the fire three or four kettles filled with water and said to the Sekani «Give us a boy to cook, for we are hungry». The Sekani made no answer for a time, then one said «Why do you speak like this? We thought you came to help the Sekani, not to kill them.» *Dodjendji* presented the Frenchman with dried meat of moose, caribou, beaver, etc. After they had eaten the Frenchman said «Who gave us this meat?» «*Dodjendji* gave it», answered the Sekani. «Well then, *Dodjendji* shall be your chief.» Afterwards they asked, «Where is the best place to build a house (trading-post)». The Sekani told them to descend the river for a short distance, then to turn up the Pack River until they reached a large lake where fish were plentiful; there they should build their house. Thus they guided the Frenchmen to McLeod Lake, where a post was erected at the mouth of the creek of the present rancherie. Ten years later a big flood washed the house into the lake, and the Frenchmen rebuilt their house on the present site of the Hudson's Bay Company's post.