

Kariera, Aranda et Orokaiva : la parenté comme pratique et comme idéologie

L'idéologie n'agit pas de structure sociale; l'idéologie a ses propres règles et représentations, mais elles tiennent plus à l'imaginaire qu'à la vie quotidienne.

L'idéologie se confond souvent avec les règles et les représentations attachées aux pratiques dans l'espace quotidien; l'idéologie n'est pas nécessairement un miroir de la structure sociale, mais se construit avec des composants tirés de la vie quotidienne, donc il y a parfois une confusion à propos du rôle de l'idéologie dans la vie quotidienne; les deux se ressemblent, mais ne sont pas parfaitement cohérents l'un avec l'autre.

Les deux dimensions, le vécu quotidien et l'idéologie ont leurs propres règles et pratiques, mais partagent les mêmes représentations et symboles. On peut les distinguer facilement, car l'idéologie est plus ou moins cohérente, car elle est censée être un système, une façon de penser la vie; les pratiques du quotidien rarement forment un système cohérent. Les symboles attachés aux pratiques de vie sont les mêmes que les symboles qui définissent l'idéologie, mais ils sont des référents distincts. Les symboles sont polysémiques, donc les significations attachées aux pratiques de vie ne sont pas identiques aux significations du même symbole quand il est interprété à travers le filtre de l'idéologie.

Chaque dimension a ses propres dynamiques, même si elles se réfèrent à la même communauté: parfois, les représentations attachées aux pratiques de vie appuient et miroitent les pratiques, mais ces mêmes symboles, quand ils font partie du système idéologique, peuvent contredire les significations attachées aux pratiques de vie.

Le problème est que les deux dimensions peuvent parfois utiliser le même langage, comme la parenté (le système de classification sociale qui fait référence aux liens généalogiques). Normalement, la parenté est un système de représentation qui est attaché aux pratiques de vie – mariage, identité sociale, échanges de biens et de symboles, etc. Ce sont les anthropologues – surtout les structuro-fonctionnalistes – dès le 19^e siècle qui ont insisté que la parenté est une structure, et donc qu'elle agit comme une idéologie structurante. Ils pensaient ainsi parce qu'ils voulaient identifier à tout prix une structure qui reproduisait la société, et parce qu'ils voyaient que souvent le système de parenté utilisait un langage généalogique.

La parenté est un système de classification qui apparaît cohérent, car il fait référence à la généalogie, mais il ne l'est pas. La parenté utilise plusieurs dimensions pour arriver à une classification globale; chaque dimension est cohérente en soi, mais toutes les dimensions diverses ne le sont pas l'une avec l'autre (p.e., la dimension biologique produit une classification cohérente et logique, selon la distance généalogique, et le système de classification selon le mariage est également cohérent, mais l'un n'est pas nécessairement cohérent avec l'autre).

Les anthropologues ont souvent pensé que la parenté définissait un seul système de classification cohérent, mais les catégories qui le composent permettent des équivalences qui contournent le principe généalogique: p.e., dans notre système (européen) de classification, l'époux de ma tante est mon oncle, comme l'est le frère de ma mère ou le frère de mon père, mais ces individus ne partagent pas la même identité généalogique par rapport à l'Égo. Même si on admet qu'il existe de principes distincts dans un seul système de classification (p.e., la consanguinité - le frère de mon père – ou l'affinité – l'époux de la sœur du père), la classification générale peut avoir plusieurs logiques qui unissent les symboles (p.e., il est possible qu'une personne soit identifiée comme l'épouse idéale selon la logique généalogique, mais qu'elle soit dans un clan défendu, selon la logique de regroupement clanique, car les clans peuvent être constitués selon une logique totémique et non généalogique – les totems d'oiseaux regroupés dans une seule phratrie « aérienne », et les totems d'insectes et de certains animaux placés ensemble dans une phratrie « sous-terrienne », bien que les totems insectes peuvent être classés comme).

La parenté peut donc acquiescer plusieurs fonctions en utilisant des logiques distinctes, car la classification de l'univers social n'a pas comme seul but distinguer les individus l'un de l'autre, mais aussi de les classer en catégories qui se réfèrent à des processus qui, eux, mènent à une définition de la communauté. Cette dernière fonction de la parenté, sa qualité d'agrégation (et non d'individuation), normalement fait partie de l'imaginaire et donc d'une vision du monde idéalisée, qui peut se manifester au niveau de l'imaginaire ou au niveau de la vie vécue, la structure sociale. Autrement dit, l'idéologie peut prendre des éléments des représentations attachées à la parenté, qui constitue un guide pour les pratiques de vie, et les utiliser pour construire une image idéalisée qui n'est pas censée être ni miroir des pratiques, ni censée être mise en scène.

Donc, la parenté a plusieurs fonctions et se réfère à deux dimensions différentes, l'imaginaire (l'idéologie) et aux règles de la vie sociale (les pratiques). Les deux dimensions utilisent des représentations basées sur le même langage descriptif, mais l'idéologie va souvent « purifier » le contenu des signes pour produire une image idéalisée. Il y a deux processus impliqués : la parenté peut souligner l'individuation ou l'agrégation, c.-à-d., peut identifier plusieurs « positions » distinctes ou peut créer des catégories plus grandes – des clans, des phratries, ou simplement des réseaux étendus (p.e., « mes oncles » incluent les époux des sœurs de ma mère et de mon père, ainsi que les frères de ces deux derniers).

Où se manifeste la parenté

	Domaine 1	Domaine 2
	L'imaginaire (idéologie)	Structure sociale (vécu)
Processus 1: individuation		
Processus 2: agrégation		

Il n'y a pas quatre systèmes de parenté, mais un système qui se réfère à deux processus et à deux domaines. Autrement dit, chaque terme situe l'individu vis-à-vis de la

communauté, mais de façon différente. On peut situer quasiment toutes les sociétés dans cette grille selon le poids qu'elles accordent à l'un ou à l'autre des processus et selon le domaine qu'elles soulignent. (Mais rappelons-nous que le système de parenté n'est pas cohérent et donc peut chevaucher plusieurs des cellules du tableau).

Par exemple:

	Domaine 1	Domaine 2
	L'imaginaire (idéologie)	Structure sociale (pratiques)
Processus 1: individuation	Orokaiva	États-Unis
Processus 2: agrégation	Tsimshian	Sekani

Par exemple, les États-Unis et les Sekani accordent plus de poids sur les pratiques et leurs symboles, mais les pratiques américaines soulignent l'individu tandis que celles des Sekani visent à dégager une communauté autrement faible.

Les formations sociales, selon la façon dont les pratiques se marient à l'idéologie :

Bandes – pas d'idéologie comme telle, mais un ensemble mythologique qui fonctionne comme modèle et comme force motrice pour définir la communauté.

Exemple: Sekani

Tribus – présence d'un modèle idéologique, ajouté aux règles gouvernant la structure sociale, qui utilise le langage de la parenté. Exemple: Tsimshian

États – pouvoir centralisé (structure) et idéologie qui assument plusieurs formes: religion (p.e. Rome antique), théologie (Europe médiévale), ethnicité et culture homogène (Europe contemporaine), philosophie (États-Unis)

Les États émergent des tribus, car les tribus, p.e. les Kwakiutl, utilisent un système de confraternité, comme les Sekani, où les points de référence pour définir les composants de la confraternité sont les grands-parents, à différence des Sekani, qui utilisent seulement la génération des parents comme point de référence. En remontant à deux générations, les tribus qu'utilisent un tel système passent à un autre principe d'organisation, car

1) la confraternité composée des descendants des grands-parents (et leur parenté) est tellement étendue qu'elle ne fait que signaler les possibilités de base pour définir des alliances plus concrets. Elle de forme pas un Nous empirique. Ces sociétés sont donc obligées d'invoquer des principes secondaires pour définir un Nous réalisable, mais tels principes peuvent contredire les principes formels qui ont défini le Nous théorique.

2) Souvent, plus on remonte dans le passé pour trouver des points de repère pour définir la confraternité, plus on est apte à se trouver dans le monde de la fiction, dans l'imaginaire plutôt que dans le monde vécu, car souvent les grands-parents et leurs parenté, dont les descendants sont les confrères d'Égo, sont décédés. Donc, le système

dépend de la mémoire des individus et non de vrais rapports empiriquement vérifiables de la génération des parents, qu'on peut toujours constater, car ils sont probablement toujours vivants et actifs; leurs « descendants » sont les frères et « cousins » d'Égo (ils ne sont pas nécessairement des « vrais » cousins selon les critères généalogiques). La mémoire est assujettie à toutes sortes de constructions et de projection, donc ces systèmes en fait fonctionnent sur la base d'un temps idéalisé. P.e., si la communauté (le village ou la maisonnée) doit affronter des menaces militaires de la part des voisins, les chefs peuvent se « rappeler » d'un plus grand nombre d'ancêtres pour définir une confraternité plus élargie; s'ils ont de bons rapports avec les voisins, ce qui peut augmenter la pression sur les ressources locales (le « problème du beau-frère » : il est apparenté et donc a droit à exiger des ressources), les chefs peuvent restreindre les confraternités en « oubliant » certains ancêtres.

Cette manipulation idéologique de l'histoire (en fait, c'est la transformation des souvenirs individuelle en histoire collective) n'est pas limitée aux tribus de la Côte Ouest qui ont des confraternités. Le manque de cohérence parmi les diverses logiques qui s'entrecroisent dans la parenté peut créer des marges de manœuvre semblables :

P.e., les systèmes claniques en Australie sont généralement patrilinéaires, et les groupes déclarent qu'ils ont des règles normatives de mariage, qui obligent les personnes à choisir des partenaires parmi un clan particulier; la norme est expliquée par l'ensemble d'échanges dans le passé (p.e., « mon père a marié une femme de clan X, donc moi je dois marier une personne Y »). Dans tels systèmes, l'identité sociale principale est héritée du père, mais une identité secondaire (section ou sous-section) est héritée de la mère. Pourquoi confier une telle identité secondaire héritée de la mère dans un système censé être patrilinéaire? Parce que les règles normatives de mariage sont tellement formelles et strictes, limitant les personnes à des partenaires possédant l'identité clanique prescrite, que le choix actuel à l'intérieur de ce cadre est vraiment limité. De plus, ces sociétés sont généralement des gérontocraties, c.-à-d., que les hiérarchies politiques sont déterminées par l'âge (des hommes, car elles sont aussi patriarcales), et les hommes pratiquent la polygynie, c.-à-d., que les hommes aînés ont plusieurs femmes, tandis que les hommes n'ont souvent aucune. (La gérontocratie en fait sabote et rend difficile le fonctionnement du « système » de parenté, alors on peut s'interroger s'ils n'ont pas développé ce trait pour se donner un peu de marge de manœuvre).

Dans telles circonstances, ce n'est pas surprenant que les jeunes hommes soient tentés à transgresser et que les jeunes femmes aient des ressentiments envers leurs maris parfois très âgés. Il y a donc des fuites d'amour, qui sont souvent punies, car ceci déjoue les règles établies et attribuées aux interventions des ancêtres totémiques du temps du rêve. Si le jeune couple 'illégal' a un enfant, il y a tendance à régulariser ces fuites et de les reconnaître comme des mariages légitimes, mais ceci déséquilibre le système d'héritage clanique et formel. Donc, les Aborigènes ont tendance à utiliser plusieurs systèmes de classification sociale pour leurs calculs, dont l'identité de section héritée de la mère n'en est qu'un parmi plusieurs (par exemple, chaque personne possède une identité phratricque et une identité généalogique, ainsi que plusieurs autres identités dérivant non de la parenté, mais d'un langage qui dérive de la corporalité – on peut soupçonner, p.e., qu'un enfant censé être fils de son père clanique est en fait l'enfant d'un

autre homme (parfois pas dans le même clan du père) si son pied ressemble au pied d'un autre homme – pas surprenant dans une société où la chasse et donc la mobilité sont importantes!

Ils utilisent ces codes corporels pour former des sodalités (associations semi-religieuses). Parmi plusieurs tribus du Désert occidental d'Australie, il y a aussi la subincision, où l'homme se tranche le dessous du pénis de la base au bout, jusqu'à l'urètre. Durant certaines cérémonies, les hommes se tirent le pénis pour ouvrir de nouveau cette blessure, et le sang qui coule à l'occasion de ces rituels est symbole du sang menstruel. C'est donc une façon symbolique de nier le rôle des femmes dans la reproduction, renforçant le modèle patrilinéaire qui est à la base du système de classification et de mariage.

Les identités secondaires donc peuvent contredire l'identité sociale principale, mais peuvent aussi agir de correcteurs pour des 'erreurs' quand les personnes ne respectent pas les règles de mariage. En fait, c'est un système de justification après les faits: la fuite d'amour qui a engendré un enfant était illégale selon les règles claniques formelles, mais peut-être légitimes du point de vue des identités secondaires, ou il y a tout un autre système de catégorisation sociale. Ici, c'est un exemple où le modèle domine les règles de la structure sociale, qui doit s'exprimer de façon quasi tacite, avec des codes secondaires.

Deux versions de ces principes: Kariera et Aranda. Les deux possèdent des clans dont les frontières sont bien définies et symbolisées par un totem. Les clans sont placés dans des systèmes d'échange de partenaires et de symboles utilisés dans les rituels. Tout est déplacé vers une dimension invisible, le Temps du Rêve (Dreamtime), où existent les matrices spirituelles pour tout ce qui existe dans ce monde, des objets, des animaux et des humains. Les créateurs venus de cette dimension ont créé le monde en laissant des parties de leur matière spirituelle un peu partout, traçant des frontières territoriales et sociales entre des groupes. Puis ils sont disparus (tués, transformés en objet naturel, retournés à la dimension primordiale). Le monde n'a pas besoin d'intervention de la part des esprits, car les vraies formes, les matrices éternelles, sont toujours présentes, mais intouchables. Donc les hommes doivent reproduire le monde tel qu'il a été créé par ces créateurs par le rituel et par des règles un peu dures et formelles qu'ils font respecter par la force. Pas surprenant que ces sociétés sont patriarcales et des gérontocraties; le pouvoir doit être concentré dans les mains d'une petite élite – les hommes âgés – pour appliquer et renforcer des règles de vie dont le but est de reproduire une structure idéologique très abstraite. Une fois établie cette qualité permanente et inchangeable de l'idéologie, à la suite projetée sur la vie quotidienne, il est possible de créer des modèles d'échange à volonté, c.-à-d., qu'il y a aucun avantage à avoir un système de base 2 (Kariera), où les échanges se répètent chaque génération, ou un système de base 4 (Aranda), où les échanges se répètent entre les clans tous les 2 générations. Le premier favorise des échanges plus intenses avec un groupe, le deuxième favorise des échanges moins fréquents et donc moins intenses, mais avec un plus grand nombre de groupes. En fait, ils peuvent changer d'un à l'autre sans aucune conséquence.

Dans l'ensemble, la qualité formelle et rigide du modèle idéologique les motive à développer des règles de vie tacites qui contredisent les qualités formelles de l'idéologie clanique, mais ceci est tacitement accepté, car ces règles fonctionnent comme une valve de sécurité, permettant que la vie se déroule. Cependant, ces règles ne sont pas légitimées

par le modèle idéologique, et donc définissent un espace de transgression, qui aboutit par légitimer le modèle idéologique. L'idéologie et ses qualités formelles deviennent le seul critère pour décrire la stabilité, et donc les pratiques de vie peuvent être évaluées selon les besoins de la reproduction sociale.

Les Orokaiva sont un exemple quasiment à l'inverse des Aborigènes d'Australie, car il semble qu'ils sont incapables de formuler un modèle idéologique très formel. C.-à-d., ils ne sont pas incapables, mais préfèrent mettre l'accent sur les règles de la structure sociale plutôt que développer un modèle idéologique très explicite. En fait, ils semblent fonctionner entièrement sur la base de ces codes secondaires, dans leur cas, un système d'héritage de symboles totémique dont le contenu sémantique ne semble pas très cohérent (les totems ne sont pas arrangés en ensembles selon un système de classification, comme en Australie, où les tous les clans avec des animaux terrestres comme symbole sont placés dans la même phratrie, qui est jumelée à une phratrie composée de clans possédant des animaux aquatiques comme symboles totémiques).

Les Orokaiva sont des cultivateurs, qui doivent défricher des terres nouvelles toutes les 15 à 25 ans, car ils doivent laisser reposer leurs terres très longtemps pour qu'elles reprennent leur fertilité. Quand ils défrichent une nouvelle zone agricole, ils brûlent les arbres et arbustes qu'ils ont coupés, et donc ceci devient le seul engrais qu'ils utilisent. Ils cultivent surtout des ignames, une forme de monoculture qui contribue à l'appauvrissement de leurs terres. De plus, ils habitent dans une zone pluvieuse, qui enlève des minéraux de la terre. Bref, leurs jardins ne sont pas très productifs, et ils doivent laisser au repos environ 80% de leurs terres. Chaque jardin est très productif pour un an ou deux, quand la terre a été enrichie par les cendres, mais sa fertilité diminue rapidement, au point qu'après 4 ou 5 ans ils doivent défricher de nouvelles terres. Mais ils ne peuvent pas retourner à un ancien jardin, car celui-ci est toujours au repos, pour encore une quinzaine d'années. Donc, ils sont obligés de s'éloigner de plus en plus loin de leur village. Après deux ou trois cycles de défrichage, les terres cultivées sont assez loin du village, et ils doivent passer quelques heures de marche pour y arriver.

Ceci mène à deux conséquences: 1) ils doivent prévoir qu'ils entreront en contact avec des voisins, dont la même dynamique de centrifuge les oblige à s'éloigner de leurs villages d'origine. Éventuellement, les deux groupes commencent à défricher des terres adjacentes, et commencent à passer de plus en plus de temps ensemble, car les personnes construisent de petites cabanes dans les jardins pour éviter de passer 3 ou 3 heures de marche chaque soir pour rentrer. Leurs voisins font la même chose et éventuellement, les voisins, appartenant à des villages d'origines différents, vont se fusionner pour créer un nouveau village.

2) Sachant qu'ils doivent à la longue affronter la dissolution de leur village d'origine et qu'ils doivent fonder de nouveaux villages avec des étrangers (donc, ils transforment les étrangers en parenté), ils cherchent à prévoir en créant des liens avec les voisins avant que leur village d'origine meure. Donc, les chefs oroikaiva, dont le devoir est de gérer l'accès aux terres, souvent invitent des étrangers de s'établir parmi eux, afin de cultiver de bons rapports avec la parentèle de ces personnes. Autrement dit, ils sont toujours à la recherche de rapports, donc seulement une partie va se concrétiser en de nouvelles

formations (de nouveaux villages). Jusqu'à 40% des terres qui appartiennent à un village sont ainsi aliénées, créant une pression continuelle sur la terre, une forme de soif de terre.

3) Ce désir de créer de nouveaux rapports dans l'éventualité qu'ils puissent devenir utiles dans un futur incertain pousse les personnes à adopter un système de mariage normatif, basé sur une interdiction de marier une personne qui possède le même *hératu* (totem végétal). Ils ont développé un système d'héritage de ces *hératu* qui semble compliqué, mais qui ne l'est pas au fond: tout le monde à deux totems, un dominant et un secondaire. Le dominant est hérité du père, et le secondaire est hérité de la mère, c.-à-d. que les enfants héritent deux symboles, le symbole dominant du père, qui devient leur totem dominant, et le totem dominant de la mère, qui devient leur totem secondaire. Ceci les pousse toujours loin dans leur recherche de partenaires de mariage, car après 2 ou 3 générations, quasi tout le monde du village de quelques douzaines de personnes partageant plus ou moins les mêmes totems, soit dominant soit secondaire. Ils sont donc obligés d'aller plus loin pour trouver un époux ou une épouse, ce qui est en fait cohérent avec les dynamiques propres au système de jardinage.

4) Ils ont aussi un système de prestige et de compétition dont le but est l'accumulation de richesse pour cultiver des liens avec les voisins et de renforcer les liens plutôt faibles du village, le système du Grand Homme (*Big Man*). Ils élèvent des cochons, qui ne sont pas exactement élevés, car ils sont laissés en liberté (mais tout le monde connaît ses cochons) pour rôder dans les jardins, mais ceci signifie que les personnes doivent cultiver davantage des ignames, pour les personnes et pour les cochons (menant à d'autres pressions sur le système agricole déjà à ses limites par la pauvreté de la terre). Ces cochons sont charcutés uniquement en occasion de grands festins, où on invite les voisins pour leur donner du porc, justement. Les hommes plus riches sont ceux avec le plus grand nombre de cochons, qui signifie qu'ils ont le plus grand nombre de rapports avec les voisins, qu'ils ont cultivé par ces festins de redistribution. Le prestige élevé accordé à tels hommes est dû au fait qu'un grand nombre de rapports avec les voisins est sécurisant pour tout le monde du même village (voilà pourquoi les dommages aux jardins par les cochons en liberté sont tolérés), car ceci établit de bons rapports avec des personnes aux confins des terres du village, c.-à-d., avec des personnes qui éventuellement vont devenir membres du nouveau village qui va surgir aux confins du territoire. Le statut social supérieur est aussi fonctionnel pour équilibrer les rapports toujours menacés par la tendance centrifuge du système et par les dommages que les cochons causent aux jardins.