

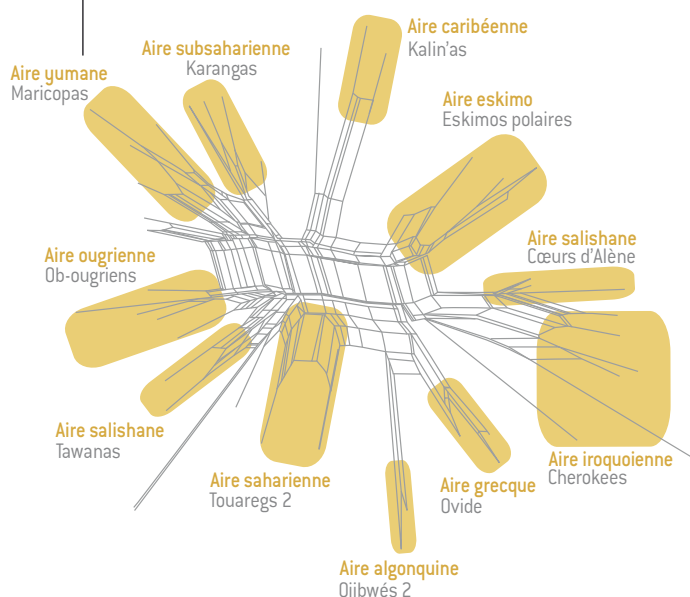
LES GRANDES AIRES CULTURELLES DE LA CHASSE COSMIQUE

Les différentes versions de la Chasse cosmique sont placées ci-dessous en fonction de leurs proximités (nombre de mythes communs) et de leurs différences, au bout de branches

d'autant plus longues que beaucoup d'inventions les séparent du mythe prototype ; des entretroises expriment les emprunts, inversions et autres échanges entre mythes voisins, voire des inven-

tions identiques en des lieux différents. Malgré ces interactions, on remarque que la plupart des versions se regroupent dans un certain nombre d'aires culturelles : l'aire ougrienne qui inclut les Ob-ougriens (Mansis, Khantys, ethnies du Nord russe et Hongrois) et les Samis (les Lapons) ; l'aire saharienne (Touaregs 1 et 2) ; l'aire subsaharienne (Khoikhoïs, Tswanas, Karangas et Wagogos) ; l'aire grecque (Hésiode, Ovide, Pausanias, Pseudo-Apollodore), l'aire eskimo (Coppers, Île de Baffin, Eskimos polaires, Netsiliks, Igloodiks), l'aire salishane (Snohomishs, Twanas ; Lillooets, Coeurs d'Alène, Nlaka-Pamux, autant d'ethnies d'Amé-

rique du Nord-Ouest) ; l'aire iroquoise et alentours immédiats (Mohawks, Meskwakis, Mi'kmaq, Cherokees, Senecas, soit autant d'ethnies du Sud du Saint-Laurent) ; l'aire algonquienne (Ojibwés 1, Ojibwés 2, ethnies du Nord du Saint-Laurent et de la région des Grands lacs), l'aire yumane (Maricopas, Kiliwas, Mojaves, soit autant d'ethnies dans les États-Unis du Sud-Ouest, au Mexique et en Basse-Californie) ; l'aire caribéenne (Kalin'as, Akawaïos). Les emprunts et autres inversions semblent donc surtout locaux et récents, tandis que les héritages de mythes sont surtout anciens et d'origine lointaine.



ce type de récits aurait débuté en des temps assez reculés pour que les ancêtres eura-siens des premiers Américains emmènent avec eux le mythe. La Chasse cosmique serait donc paléolithique et sans doute antéglaciaire.

Comme la Chasse cosmique, les deux autres grandes familles de mythes que nous avons étudiées – les mythes de type Polyphème et ceux de type Pygmalion – sont caractérisées par une certaine progression géographique. Présents en Europe et en Afrique, les mythes de type Pygmalion évoquent un homme qui crée une sculpture et en tombe amoureux. Dans la version grecque d'Ovide, un homme, déçu par les femmes réelles, réalise une sculpture de marbre et s'en éprend. Il l'habille, lui parle, la caresse. Émue, Vénus rend cet amour possible en donnant vie à l'objet (voir la figure 2). Chez les Vendas d'Afrique australe, un homme sculpte dans un bloc de bois une femme. Le chef de la tribu veut s'en emparer. Le sculpteur s'y oppose, jette la femme à terre où elle redevient bois.

Dans les mythes de type Polyphème, un homme s'aventure dans une grotte, dont le propriétaire est un monstre, et ne

se tire de ce mauvais pas qu'en se glissant dans un troupeau quittant le lieu, sous l'œil pourtant attentif du propriétaire.

En Europe, il s'agit souvent d'un troupeau de moutons. Ainsi, dans la version grecque, le monstre est le cyclope anthropophage Polyphème (d'où le nom de ce type de mythes), l'homme étant Ulysse qui s'est aventuré dans sa grotte-bergerie. Le cyclope trahit les devoirs de l'hospitalité, et Ulysse et ses compagnons ne parviennent à s'échapper qu'en s'attachant sous le ventre des moutons du monstre, après lui avoir crevé l'œil à l'aide d'un pieu durci au feu (voir les figures 1 et 3).

■ L'AUTEUR



Julien d'HUY, docteur en anthropologie, est rattaché à l'Institut des mondes africains (UMR 8171), à Paris.

■ BIBLIOGRAPHIE

J. d'Huy et J.-L. Le Quellec, *Comment reconstruire la préhistoire des mythes ? Applications d'outils phylogénétiques à une tradition orale*, P. Charbonnat, M. Ben Hamed et G. Lecointre (dir.), *Appareiller la pensée ?*, Éditions Matériologiques, pp.145-186, 2014.

J. d'Huy, *A Cosmic hunt in the Berber sky : A phylogenetic reconstruction of Palaeolithic mythology*, *Les Cahiers de l'AARS*, vol. 15, pp. 93-106, 2013.

J. d'Huy, *Polyphemus (Aa. Th. 1137), a phylogenetic reconstruction of a prehistoric tale*, *Nouvelle Mythologie Comparée*, 1, 2013, en ligne.

Polyphème en Amérique

On retrouve des récits similaires en Amérique du Nord. Par exemple, les Pieds-Noirs, peuple de la famille algonquienne, racontent une histoire où Corbeau (à la fois homme et oiseau chez les Amérindiens) cache les bisons dans une grotte. Capturé, il est placé au-dessus d'une bouche de fumée, ce qui explique que, depuis, les corbeaux sont noirs (cela rappelle l'usage du feu pour se venger de Polyphème). Corbeau promet alors de libérer les animaux. Mais, une fois libre, à l'instar du fourbe cyclope grec, Corbeau trahit sa promesse. Deux héros se transforment alors, l'un en bâton, l'autre en chiot. La fille de Corbeau les recueille et les amène

dans la grotte. Les deux compagnons s'y retransforment, l'un en gros chien, l'autre en homme, puis conduisent les bisons à la surface. Pour ne pas être repérés par Corbeau, qui veille à l'entrée, prêt à les tuer, ils se cachent tous deux sous la toison d'un bison et parviennent ainsi à s'échapper.

Comment établir les relations de parenté dans le temps et l'espace entre les mythes de chaque famille ? Pour ce faire, nous avons d'abord transformé chaque récit en une série de phrases les plus courtes possibles : les « mythèmes » (néologisme emprunté à Claude Lévi-Strauss, construit sur le même principe que phonème ou morphème). Ces phrases peuvent par exemple être : « Il y a un héros » ou « Le héros est un chasseur ».

En rassemblant les phrases utilisées, nous avons défini des critères associés à chacune des trois grandes familles de mythes. Certains de ces critères sont propres à une ou deux versions, d'autres à l'ensemble des récits. Chaque version au sein d'une famille peut donc être définie par une liste de caractères spécifiques, similaires aux caractères des mots (par exemple les morphèmes dont ils sont faits) ou aux caractères des espèces biologiques (leurs gènes par exemple). Selon la présence ou l'absence de tel ou tel mythème pour chaque version du mythe, nous les avons codés par un 1 (présence) ou un 0 (absence). Nous avons ainsi obtenu des lignes de code formant en quelque sorte le « code mythique » des

versions. Nous avons ensuite appliqué à ces séquences de 0 et de 1, caractérisant chaque version, les algorithmes statistiques dont se servent les phylogénéticiens pour comparer des espèces et établir des arbres de parenté.

Des algorithmes issus de la biologie

Les algorithmes que nous avons utilisés sont fondés sur l'hypothèse que les ressemblances entre les codes successifs d'une chaîne évolutive (génétique, mythique, etc.) sont dues à un lien de parenté plutôt qu'à une création spontanée (mutation dans le cas des gènes, invention dans le cas des mythes, etc.). Il s'agit alors de rechercher les chaînes de filiation où le nombre d'innovations (mutations, inventions) est minimal.

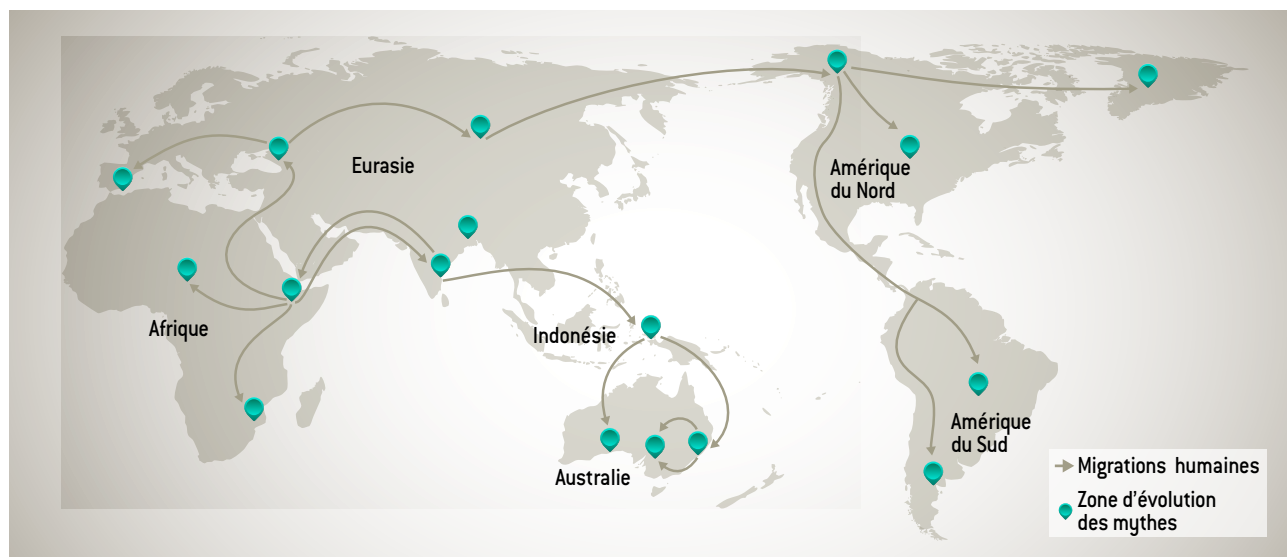
Dans le cas des gènes, cette logique permet d'établir des arbres de parenté – des « arbres phylogénétiques » – que l'on considère comme les plus vraisemblables ; dans le cas des mythes, on obtient des arbres de parenté entre mythes censés être les plus vraisemblables. Les arbres issus de cette méthode reposent donc sur l'hypothèse que deux versions d'un même mythe aux caractéristiques proches ont divergé depuis peu.

Qu'indiquent les arbres de parenté obtenus ? Comme attendu, les résultats présentent une progression géographique cohérente. L'arbre associé à la Chasse cosmique

montre que ce type de mythe est parvenu dans les Amériques à l'issue de plusieurs migrations successives, qui ont chacune apporté une version légèrement différente (voir l'encadré page 24). Les mythes de type Pygmalion, dont nous n'avons étudié que les versions africaines, s'organisent en un gradient allant du Nord au Sud du continent. Les récits mythologiques de type Polyphème ont progressé en Europe de la Méditerranée vers le Nord du continent d'une part, et vers les Pyrénées d'autre part, puis, par un effet retour, vers le Caucase.

Un problème se pose cependant. Avec le temps, les traits originaux d'une espèce s'atténuent, disparaissent ou encore s'effacent quand, à la suite de mutations, d'échanges entre espèces (symbioses, croisements, etc.) ou de dérives génétiques, de nouvelles caractéristiques s'amalgament au génome initial sans avoir été héritées. Dans le cas des mythes, ces nouvelles caractéristiques sont des emprunts à d'autres versions qui s'ajoutent au récit d'origine. Heureusement, les méthodes qu'emploient les biologistes pour étudier l'évolution des gènes peuvent être aussi appliquées pour estimer la part d'emprunt et la part d'héritage.

On calcule ainsi un indice de rétention, un outil statistique utilisé par les phylogénéticiens, qui mesure la fiabilité du résultat. Cet indice permet de mesurer le pourcentage de caractères communs à deux ou plusieurs versions, qui ne sont



4. LA CONQUÊTE DE LA PLANÈTE PAR *HOMO SAPIENS* débute il y a quelque 100 000 ans par la sortie d'Afrique de premiers groupes d'hommes anatomiquement modernes. Elle s'amplifie il y a environ 60 000 ans, quand des vagues successives d'hommes modernes arrivent en Europe, en Asie centrale et progressent par le Sud vers l'Aus-

tralie. Ce n'est qu'il y a quelque 20 000 ans, lorsque le détroit de Béring s'assèche durant la dernière glaciation, que plusieurs vagues humaines pénètrent en Amérique. Ces grandes phases migratoires des humains modernes se lisent dans la structure des arbres généalogiques des grands types de mythes.