

Légendes de la Mythologie Polynésienne



Les Héros
Tome I

La légende de HONOURA

HONOURA et l'Arbre Ensorcelé

La Légende de PAI

PAI et la Montagne Percée de Moorea

Paroles de Savoirs et de Sagesse.
Entretien avec le Pr. Maui, ethnopsychologue



Textes réunis par

Richard Lévy-Bossi

Collection " Les archives de l'Éden "

Édité, imprimé et relié à Tahiti

par 'UNA 'UNA Production 2007

Celui qui voyage sur terre, rêve
Celui qui voyage en lui-même,
celui-là s'éveille !



La Légende de HONOURA



La légende de Honoura

Dans les temps anciens, vivaient sur la Presqu'île de Tahiti, le roi Teena et sa femme Rumareihau. Ils avaient un fils unique nommé Auatoa.

Celui-ci grandit sans avoir été plus loin que Tautira la grande cité du nord et n'avait voyagé qu'à l'intérieur du royaume.

Quand il atteignit l'âge adulte, il alla demander à ses parents :

- *Est-ce là tout le monde ?* et son père répondit :
- *Non mon fils, notre Fenua* est très vaste, il est entouré par l'immense Océan et au-delà se trouvent une multitude d'autres nations.*

Auatoa les yeux brillants, sourit à ses parents et leur dit d'une voix vibrante :

-Je voudrai explorer mon île, laissez-moi la parcourir!

Voyant sa détermination, les parents surent que le moment tant attendu était arrivé, leur fils s'ouvrait au monde !

De grandes cérémonies furent données, Auatoa fut tatoué par les **Arioi*** qui l'initiaient aux prières et aux **généalogies*** et les maîtres de guerre lui enseignèrent l'art du combat.

Une nombreuse troupe de fidèles serviteurs, de valeureux guerriers et de prêtres fut réunie et le voyage d'exploration commença.

Ils se dirigèrent vers l'Est et furent empêchés d'aller plus loin par les vertigineuses falaises du **Pari***. Pour rendre hommage aux dieux qui gardaient ce bout du monde, ils firent résonner pendant toute une nuit le grand tambour de pierre qui fait face à la passe.

Puis ils suivirent la route du Sud, traversant les immenses forêts de **mape*** et firent des offrandes au

Dieu Oro* sur le marae* de Teahupoo dont les murs étaient couverts de crânes blanchis par le soleil. Partout l'Océan était au bout de leur chemin. Auatoa mena finalement sa troupe vers l'Ouest, suivant la course du soleil.

Partout la terre était fertile et les populations accueillantes.

Le voyage continua et l'expédition arriva en vue de la cité de Punaauia. La famille royale depuis longtemps avertie de son arrivée prochaine l'accueillit avec joie.



Il prit place parmi ses hôtes qui avaient disposé les grands bols **umete*** pour la cérémonie de bienvenue durant laquelle tous les hommes allaient boire le **kava***.

La cérémonie commença.

Auatoa était très ému par la solennité de la réception, quand s'approcha de lui la plus belle jeune fille qu'il ait jamais rencontré. C'était la jeune princesse Temoreari'ivahine.

Elle s'avança vers lui et le salua en frottant son nez contre le sien et en lui tendant un bol emplit de **kava***, le breuvage des Dieux. Ce rare honneur ainsi que la grâce de la princesse bouleversèrent son cœur.

La passion était réciproque et peu de temps après, ils décidèrent de se marier.

Le jeune couple retourna vivre à la **Presqu'île***. Rapidement, la princesse vit son ventre s'arrondir et la joie fut grande pour toute la tribu d'apprendre que le prince allait être père.

Devins, astrologues et prêtres choisirent un nom pour l'héritier, il s'appellerait Honoura.

Hélas, le bébé qui naquit était enfermé dans son placenta et ne bougeait pas. Son père s'écria :

- *Cela n'a rien d'humain ! il faut l'enterrer!*

Mais un esprit invisible envoyé par les dieux gronda solennellement:

- *Ô mortel, n'enterre pas cette enveloppe, dépose la dans la grotte du mont Tahuareva !*

Ainsi fut il fait....

Le placenta fut déposé par les prêtres là où les dieux l'avaient ordonnés.

Personne ne sut ce qu'il se passa à l'intérieur de la caverne. De l'enveloppe surgit un géant d'une grande force qui pouvait s'allonger et se rétrécir à volonté. Il se nourrissait des pierres qui jonchaient le sol de son antre et n'avait d'autre compagnon que l'esprit tutélaire qui l'avait sauvé à sa naissance.

Un jour, un prêtre pénétra dans la caverne et découvrit Honoura.

- *Qui es tu ?* demanda-t-il.

- *Je suis un habitant des limites de la forêt, je suis Honoura de l'enveloppe !*

Le prêtre répondit :

- *Viens avec moi vivre parmi les tiens!*

Et Honoura descendit dans la vallée à la rencontre de ses parents et de toute sa tribu.

La population, prévenue par les battements des tambours et des **toere*** qui escortaient la marche d'Honoura, accourue de toute part pour accueillir ce fils de prince.

Honoura arrivé dans la plaine devant les siens, se dressa et grandit, grandit jusqu'à ce que sa tête et ses épaules disparaissent dans les nuages qui couvraient le mont Tahuareva.

Puis il se mit à chanter.

Il chanta les belles mélopées qui relient les Hommes aux Dieux. Il récita les litanies des **généalogies*** et il psalmodia les invocations aux forces de la nature.

À la fin de la journée, quand le soleil déclina, il rapetissa, devint nain, grain de poussière et disparut.

La foule charmée par ses chants et qui était restée sans bouger la journée entière reprit conscience toute émerveillée par ce qu'elle avait ressenti.



Quelques jours plus tard, tout le district de Tautira se préparait à fêter Honoura quand des guerriers venus des Tuamotu attaquèrent traîtreusement le village. Malgré sa vaillance, le jeune chef Tuihaa fut tué et les assaillants emportèrent son corps. Auroa qui commandait les guerriers Paumotu cria en rejoignant sa pirogue :

- Ce jeune chef sera offert comme trophée aux dieux sur le marae royal de Takume !!!*

Toute la communauté pleurait celui qu'elle venait de perdre. Honoura cria vengeance et grandit jusqu'au ciel en hurlant sa colère face à la trahison des guerriers.

A la fin de la période de deuil, la population de Tautira et des districts voisins organisa une fête. Quand les cérémonies furent terminées, Honoura se leva et chanta. Il entonna le chant du défi contre Auroa et tous les guerriers perfides des Tuamotu :

- C'est moi Honoura, je viens d'un peuple de guerriers fameux. Ma colère est une tornade, ma colère brise le roc, ma colère est comme le vent du nord !

Puis une expédition fut organisée. Les meilleurs guerriers se portèrent volontaires, ainsi qu'un astrologue et un navigateur qui connaissait particulièrement bien le dangereux archipel des Tuamotu. Les **tiki*** protecteurs, les talismans et les armes furent embarqués.

Honoura emportait avec lui son casque de plumes, sa gourde et sa hache magique ainsi que sa redoutable lance.

Les vents furent favorables et la grande pirogue arriva rapidement à Takume.

Ils attendirent la nuit et abordèrent dans un endroit inhabité de l'île où ils cachèrent leur pirogue. Puis ils se rendirent sans bruit au **marae*** royal et trouvèrent le corps du noble guerrier Tuihaa.

Il était momifié et étendu sur l'autel devant les tiki* et les effigies des dieux des Tuamotu. Leurs cœurs furent étreints de douleur et leur désir de vengeance s'accrut. Ils se rendirent ensuite toujours aussi silencieusement au village et trouvèrent la demeure du chef.

Les gardiens qui se trouvaient là n'opposèrent pas une grande résistance face aux guerriers vengeurs venus de Tahiti, et furent tous tués.

La femme du chef Auroa fut capturée.

Honoura lui demanda :

- Où est ton mari ?

- Il serait là demain et vous, les guerriers Tahitiens, avez bien de la chance que notre Dieu Protecteur Teuroa ne s'approche de l'île que par temps froid!

Honoura répondit

- Je ne crains ni les dieux, ni les esprits ni les démons.

Il sortit et se dirigeant vers la plage il s'éleva vers le ciel retrouvant sa taille de géant.

De sa gourde magique il fit sortir un grand nuage de brouillard et le répandit sur toute la région.

Le monstre Teauroa, qui était un espadon gigantesque, voyant le brouillard envahir le ciel, crut que la saison froide était de retour et revint vers Takume. Quand il franchit la passe, il aperçut Honoura et les guerriers qui l'attendaient sur la plage. Il se précipita vers un banc de sable et y plongea son rostre jusqu'à faire disparaître toute sa tête.

Les guerriers se précipitèrent pour couper la queue du monstre, mais Honoura leur cria :



- Non, c'est un piège, sa force est dans sa tête, il essaie de détourner votre attention pour mieux vous éperonner !

Honoura se mit à entonner un chant de combat et, enlevant son casque décoré de plumes sacrées le jeta sur le sable à l'endroit où la tête du poisson était enfouie. Le sable disparut aussitôt laissant voir la mâchoire et l'éperon de la créature. Le monstre d'un coup de queue formidable se projeta vers Honoura pour le transpercer avec son rostre gigantesque. Honoura se rapetissa et enfonça sa lance dans la bouche de l'espadon fou de rage, le tuant instantanément.

Puis sans attendre, il découpa le monstre avec sa hache magique pour empêcher que son esprit ne se réincarne et ne lui redonne vie.

Le prêtre dit les incantations pour envoyer le mauvais esprit de la bête chez les démons. Les morceaux enveloppés dans des feuilles de cocotier furent mis

au four, une portion fut réservée pour le dieu qui avait assuré la victoire et le reste fut mangé par les guerriers.

On peut toujours voir l'empreinte du pied de Honoura sur le rocher où il découpa l'Espadon-Dieu.

Le lendemain, la petite troupe retourna sur le **marae*** pour prendre le corps momifié de Tuihaa et s'en fut sur l'île déserte de Napuka, pour se préparer aux inévitables combats qui auraient lieu, car bientôt la colère des dieux des Tuamotu s'abattraît sur eux. Arrivés à Napuka, ils s'organisèrent pour surveiller la mer d'où viendrait le danger.

Honoura dans la nuit eut un rêve peuplé de menaces. Il réveilla ses compagnons et se mit à chanter :

- Le sommeil du guerrier est troublé mes frères.

Il voit une multitude de pirogues comme de longs requins qui dévorent les nuages, il voit la

*colère du Grand Espadon.
Nos cœurs devront être de pierre
mes frères, quand nous seront frappés.*

Le prêtre se leva et détacha de son collier quelques coquillages, il les lança sur le sable. Tous s'approchèrent, les examinèrent et s'exclamèrent joyeusement :

- Ils sont tombés du côté rouge !

Ce qui signifiait qu'ils seraient vainqueurs.

Puis ils se rendormirent et à l'aube ils virent s'approchant du rivage les pirogues de guerre du rêve d'Honoura.

Tous les chefs de clan étaient venus venger la mort de leur Dieu protecteur et des habitants de Takume dont les esprits désincarnés les appelait des profondeurs. Toutes les îles de l'Ouest participaient à cette expédition destinée à tuer Honoura et les guerriers venus de Tahiti.

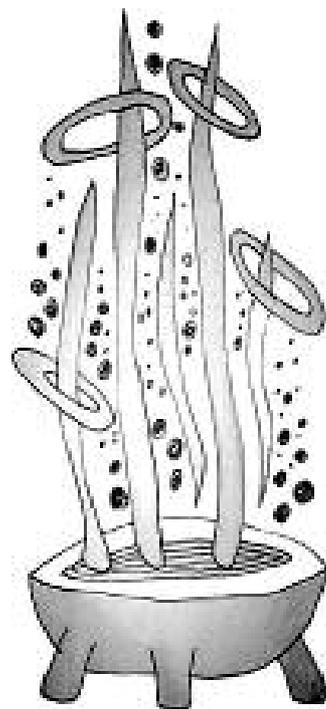
Honoura dit à ses compagnons de se mettre en embuscade et descendit sur la plage à la rencontre de ses ennemis. Il leur cria :

- Ô clans venez à terre boire avec nous le breuvage des Dieux, le puissant kava que nous apportons de Tahiti la Bienheureuse !*

Les guerriers ennemis rirent entre eux et se dirent :

- Allons-y et lorsqu'ils seront ivres, nous les tuerons tous ensemble.

Mais comme toutes les pirogues accostaient en même temps, Honoura feignant d'être aimable leur dit de venir par petits groupes ce qui rendrait plus aisée la distribution de kava*. Les guerriers acceptèrent et suivirent en file indienne le sentier qui menait au campement.



Bien cachés, les Tahitiens les tuèrent les uns après les autres et dissimulèrent leurs corps dans les buissons environnants.

Quand le dernier groupe s'avança, craignant qu'il ne se doute de quelque chose, Honoura prit son arme et ferma la marche. Les guerriers s'aperçurent du danger qui les guettait et tentèrent de regagner la plage.

Honoura en transperça un grand nombre avec sa lourde lance, mais quelques uns s'échappèrent, gagnèrent la plage, montèrent dans leur pirogue et pagayèrent rapidement en direction de la passe.

Honoura les voyant s'échapper se mit à grandir démesurément, souleva un énorme rocher et le lança dans leur direction. Mais ils étaient déjà trop loin et la pierre tomba sur le **platier***, faisant un grand trou dans le récif et qui existe encore de nos jours.

A la tombée du jour, les Tahitiens se rassemblèrent sur l'île et remercièrent leurs dieux pour leur victoire.

Le corps de leur ami Tuihaa fut enveloppé dans du fin **tapa*** et transporté sur la pirogue pour le retour à Tahiti. Les corps des vaincus furent laissés sur l'île au lieu d'être emportés pour être exposés au **marae*** royal de Tautira, comme c'était la coutume.

Les habitants des Tuamotu retrouvèrent les dépouilles de leurs guerriers et les honorèrent selon leurs traditions pour leur voyage vers le Monde des Morts. Cet acte de mansuétude à l'égard de combattants vaincus inspira le respect. Honoura entraîna dans la légende et son **mana*** s'en trouva grandit.

La renommée de Honoura fut grande après ces exploits. De toutes les îles les témoignages de respect affluaient, mais Honoura resta humble.

Il montra encore plusieurs fois sa valeur et son courage en exécutant de grandioses actions, mais ceci est une autre histoire....

HONOURA et l'Arbre Ensorcelé



Honoura et l'Arbre Ensorcelé

La légende raconte qu'un **toa***, appelé aussi **áito***, cet arbre que l'on surnomme **arbre de fer*** fut planté dans une profonde vallée de l'île de Mangaia par des guerriers venus de l'archipel des Tonga.

Cet arbre était habité par un esprit malfaisant très puissant. Ce démon empêchait quiconque de s'approcher et encore moins de couper ses branches pour en faire des armes comme cela se fait dans toutes les îles.

Un jour, un valeureux chef nommé Oa rangi et quatre guerriers décidèrent de braver le danger et de couper l'arbre. Ils se rendirent une nuit dans la sombre vallée, et éclairés de torches ils commencèrent à abattre l'arbre avec leurs haches de pierre.

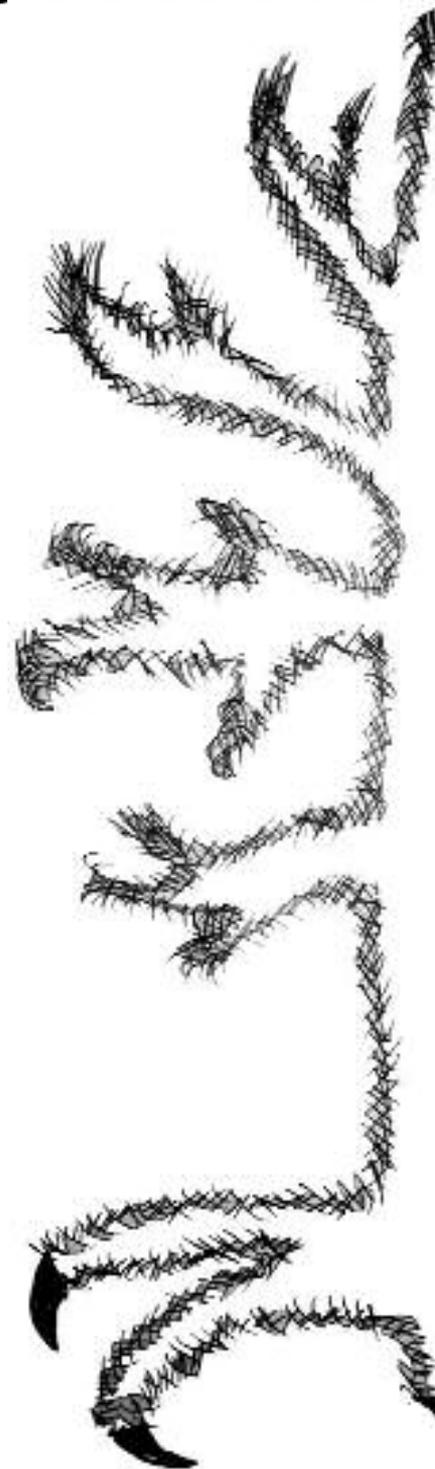
Ils travaillèrent toute la nuit et lorsque le jour se leva, ils avaient préparé suffisamment de branches pour faire une grande quantité de lances et de casse-tête.

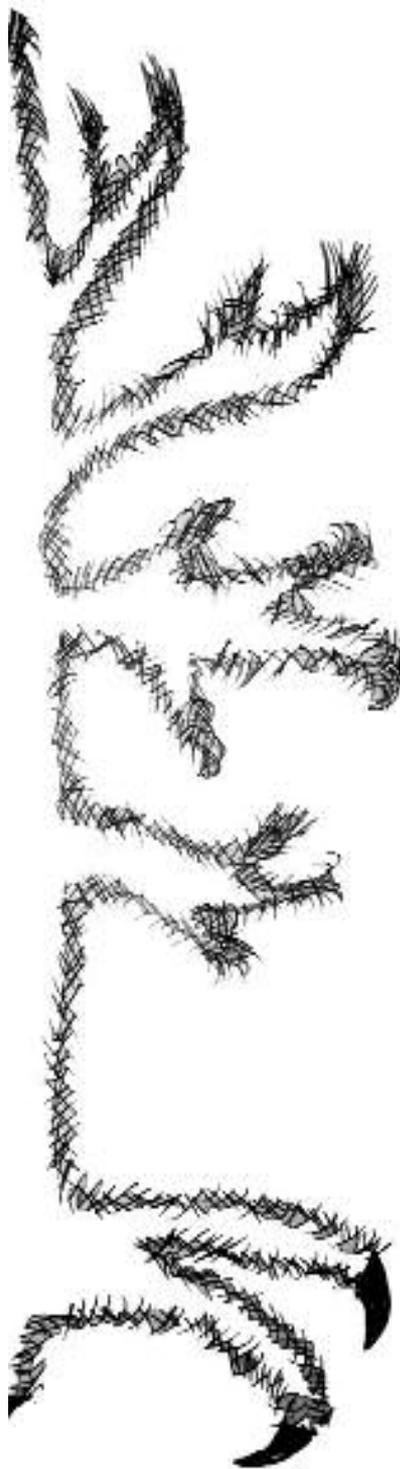
Puis ils cherchèrent un endroit ombragé pour se reposer.

A peine s'étaient ils éloignés de la souche qu'ils furent saisis de terribles douleurs dans la poitrine et se mirent à vomir du sang rouge foncé, presque noir, comme la sève de l'arbre qu'ils avaient abattu. Voulant rapidement regagner leur village, ils escaladèrent la colline qui fermait la vallée.

Arrivés au sommet, ils se retournèrent et virent le **toa*** qui était debout comme si rien ne s'était passé. Seule sa couleur avait changée, il était devenu rouge sang comme la sève qu'il avait perdue.

Ils revinrent sur leurs pas et constatèrent que la sève suintait de partout.





Ils surent que le mauvais esprit exprimait ainsi sa colère. Terrifiés malgré leur bravoure, ils s'enfuirent en courant. Les quatre guerriers sentirent leur vie s'écouler de leurs corps et ils moururent sans pouvoir sortir de la vallée.

Seul le chef Oa Rangí rentra au village. Les prêtres s'occupèrent de lui, le soignèrent et réussirent à chasser le démon qui le hantait. Des talismans furent préparés par les sorciers pour protéger le chef et les courageux guerriers qui l'accompagnèrent pour une nouvelle expédition.

Oa Rangí et ses compagnons repartirent pour définitivement en finir avec cet arbre.

Mais quand ils le contemplèrent du haut de la colline, un éclair les frappa et ils devinrent subitement aveugles. Malgré cela, les vaillants guerriers continuèrent leur chemin tâtant les arbres les uns après les autres sans jamais toucher celui qu'ils cherchaient.

Ils errèrent la journée entière dans la vallée et retrouvèrent le village à la tombée du jour.

Puis tous tombèrent malades et moururent trois jours plus tard. Prières et sacrifices ne purent rien pour les sauver du mal inconnu qui les rongeaît.

La vallée avait été déclarée **tapu*** et aucun être humain n'osait plus y pénétrer.

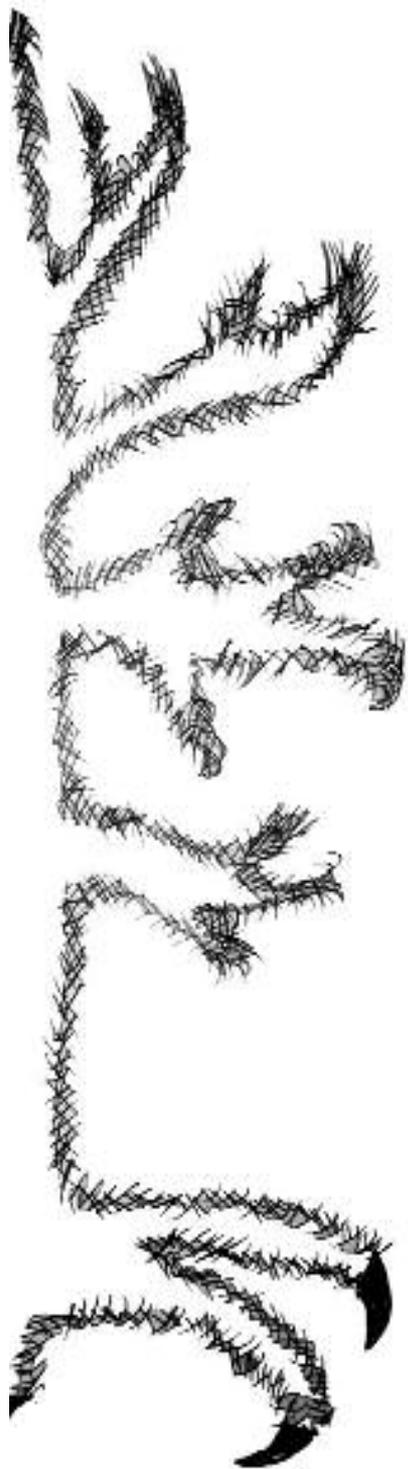
Le roi de Mangaia appela à la rescousse le puissant et généreux héros Honoura.

Celui-ci arriva aussitôt sur sa pirogue poussée par des vents propices. Il portait sa redoutable arme magique qui lui servait de lance, de bêche et de hache.

Honoura déclara qu'il voulait immédiatement attaquer l'incarnation du redoutable démon et décida de le faire en plein jour !

Toute la population de l'île le suivit jusqu'à l'entrée de la vallée.





Honoura examina soigneusement l'arbre ensorcelé et commença à creuser tout autour en mettant à jour les racines.

Quatre racines énormes furent mises à nu et il déclara que c'était les membres du démon. Il en coupa les extrémités les plus fines il coupa ensuite les racines secondaires puis s'attaqua à la racine centrale.

L'arbre commençait à vaciller et à trembler comme si il était devenu vivant !

Honoura d'un formidable coup de sa hache trancha la racine.

L'arbre s'abattit avec un fracas terrible laissant apparaître le visage du démon hurlant de rage. Ses grandes mâchoires étaient garnies de dents acérées et ses yeux lançaient des éclairs aveuglants. Sans attendre l'attaque du monstre, Honoura se précipita vers lui et lui transperça le crâne avec sa lance magique.

Le démon se recroquevilla en devenant incandescent puis disparut dans un nuage de fumée écarlate.

Une immense clameur résonna dans la vallée et la population entonna des chants de louange pour saluer l'exploit du héros.

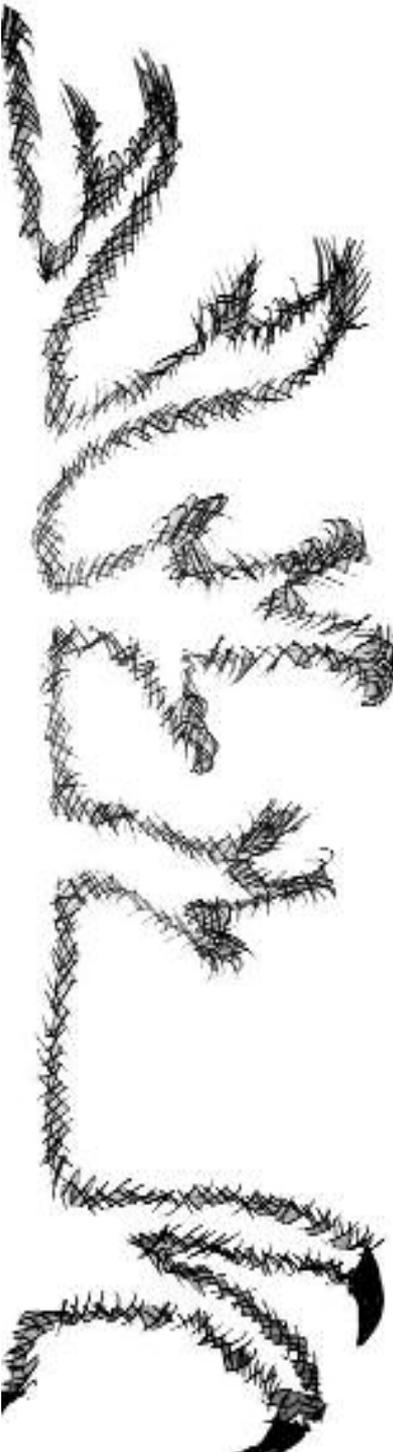
Honoura divisa le tronc en trois parties.

La première pour faire de longues lances, la deuxième pour faire des casse-tête et la troisième pour faire des poignards. Il coupa les quatre racines noueuses et les confia à des messagers qui allèrent les planter aux extrémités de l'île.

Les petites racines restées en terre et les éclats de bois qui jonchaient le sol donnèrent naissance à une forêt de **toa*** qui est encore visible de nos jours.

Honoura resta quelques temps encore dans l'île accueillante de Mangaia.





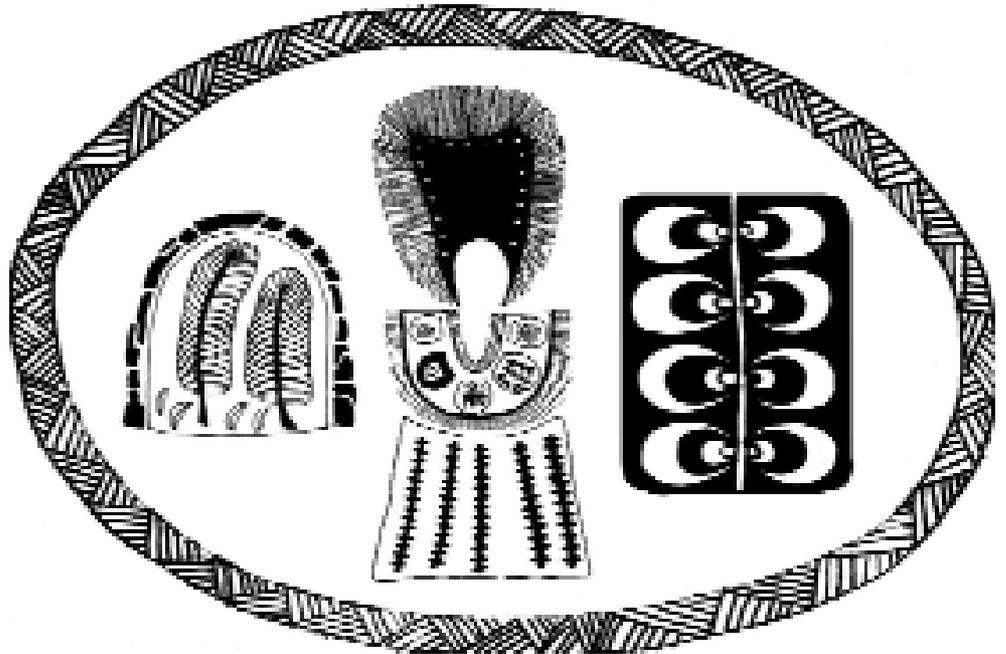
La population l'honorait chaque jour en lui dédiant des chants et des danses vantant son courage. Les arbres de fer* poussaient rapidement et le chef se réjouissait de voir cette richesse naturelle embellir son île.

Honoura coula des jours heureux dans l'île, initiant les jeunes guerriers aux Arts de la guerre et contant aux enfants les merveilleuses aventures qui lui étaient arrivées dans les autres archipels.

Puis un jour, un oiseau-messager vint se poser sur son épaule et il comprit que d'autres exploits l'attendaient sur d'autres îles.

Mais ceci est une autre histoire...

La Légende de PAI



La Légende de Paï

Dans les temps anciens, vivaient à Tahiti, le grand chef Rehia et sa femme Huauri.

Huauri était enceinte et allait souvent se promener sur la plage avec ses suivantes et ses amies.

Un jour, elle entendit venant de la mer le son vibrant d'une conque annonçant l'arrivée d'une grande pirogue.

Le son du pu* se rapprochait tandis que de toute part se pressaient les villageois. Tout le monde se rassembla sur la plage et accueillit les voyageurs par des chants et des danses comme il est coutume de le faire dans les îles. La pirogue était chargée de larges paniers emplis de nourriture. Il y avait des morceaux de fruits, des guirlandes de poissons multicolores,

des cochons rôtis, des légumes cuits et encore enrobés dans des feuilles de bananiers. Toutes ces merveilles amoncelées embaumaient et aiguïsaient l'appétit de tous les spectateurs.

Voyant tant de gourmandise dans le regard de son épouse, Rehía demanda aux marins qui accostaient :

- Que désirez-vous en échange de cette cargaison ?

- Ces offrandes sont pour le Arii Taihia, roi de Tautira,* répondit le commandant de la pirogue.

Que nous donnes-tu ?

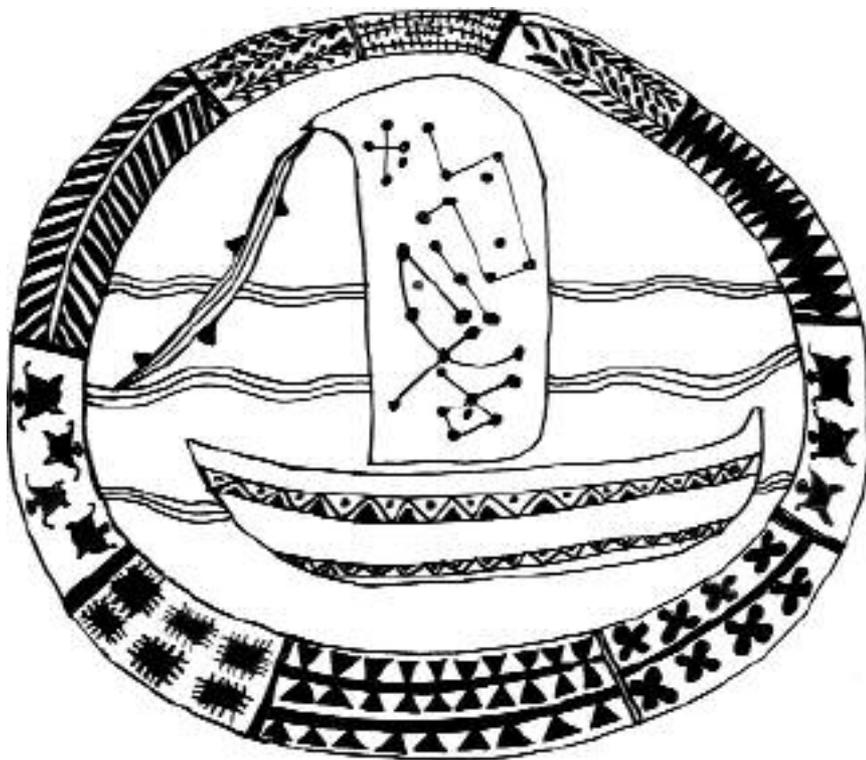
- Moi le chef Rehía, je vous donne des capes de plumes, des peue de pandanus* et des rouleaux de tapa*, autant que vous pourrez en emporter !*

Le marché fut conclu et le lendemain la pirogue retourna rassembler d'autres présents pour la famille royale dans les Territoires du Nord.

Le chef Rehía organisa une grande fête. Il distribua la nourriture à toute sa tribu, et invita généreusement ses voisins des vallées environnantes.

Les poissons enveloppés dans des feuilles furent cuits dans les grands fours creusés dans le sol et tapissés de pierres brûlantes.

Musiques, chants et danses durèrent toute la nuit sous le ciel étoilé.



Mais cette abondance subite engendra des jalousies. Des guerriers d'un clan de l'intérieur crurent que les offrandes destinées au roi Tahia avaient été dérobées par Rehia. Blessés dans leur amour-propre, ils décidèrent de venger cet affront fait à leur souverain et de punir cette famille indigne.

Quelque temps plus tard, Huauri donna naissance à une fille. Des émissaires furent envoyés aux quatre coins du royaume pour annoncer cet heureux événement.

La nouvelle raviva la colère des guerriers et ils imaginèrent une ruse terrible pour se venger. Trois d'entre eux vinrent assister aux cérémonies accompagnant la naissance de la fille du chef. Ils arrivèrent au village, offrirent des présents et demandèrent à adopter la fillette



pour qu'elle devienne cheffesse de leur clan situé à l'intérieur de l'île.

Leur chef nommé Upoo-ofai surnommé "tête de pierre" déclara :

- Nous l'appellerons Hina et elle sera notre reine !

Rehia et Huauri furent très heureux d'imaginer leur chère petite fille à la tête d'une tribu.

Ils acceptèrent l'adoption et leur dirent de revenir dans un an chercher leur enfant qui serait alors en âge de quitter sa mère.

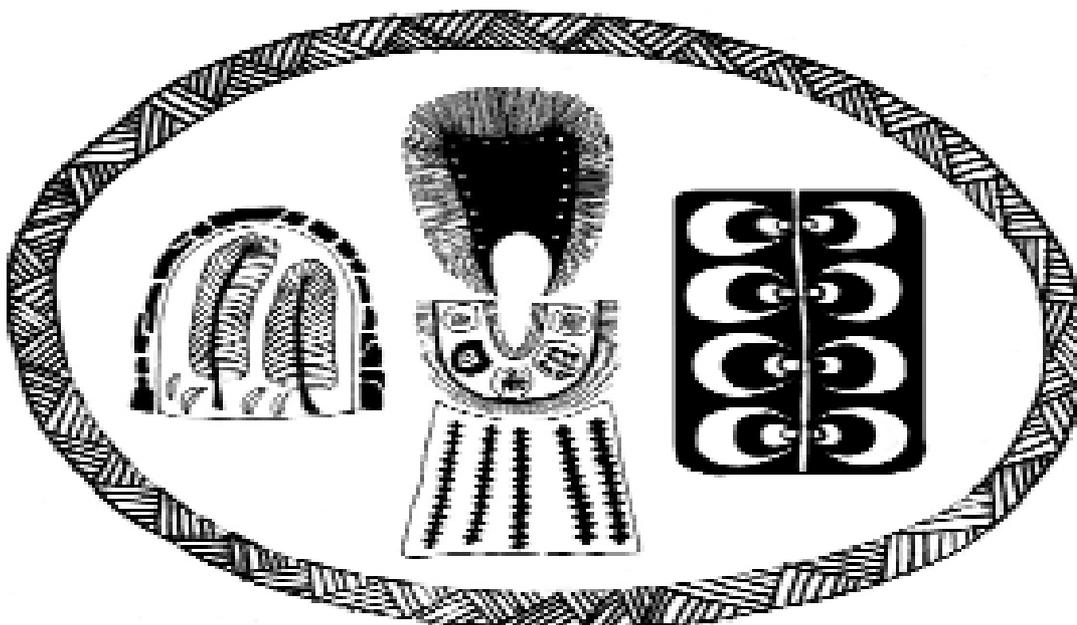
Un an plus tard, les guerriers se présentèrent au village accompagnés d'une nourrice. La fillette leur fut confiée, parée des vêtements et des bijoux d'un enfant de noble rang. La petite troupe prit le chemin du retour qui les conduisait à l'intérieur de l'île en suivant une vallée profonde.

Ils arrivèrent sur un vieux temple en ruine, un **marac*** ancestral où jadis étaient adorés d'anciens dieux.

Il était situé à mi-chemin de la mer et de la montagne.
Upoo-ofai prit l'enfant des bras de la nourrice et en hurlant "**Vengeance !**", lui fracassa la tête contre le tronc d'un bananier.

Le sang de l'enfant se répandit sur le feuillage de l'arbre et imprégna le sol jusqu'aux racines.

Certains prétendent que c'est depuis ce temps-là que les fruits et la sève des **bananiers fei*** sont rouges.



Les guerriers recouvrirent le corps d'Hina de gros cailloux et leur terrible méfait accompli, ils rentrèrent à leur village.

Dix jours et dix nuits passèrent. Une femme venant des territoires de l'intérieur et qui traversait la vallée pour aller chercher de l'eau de mer, apprit aux parents l'horrible crime.

Ceux-ci sombrèrent dans la douleur, s'accusant d'avoir livré leur enfant à des monstres, d'avoir laissé martyriser leur bébé.

Ils se couvrirent la tête de cendres, se lacérèrent le visage avec des dents de requins, chantèrent les déchirantes mélodies de tristesse et cessèrent de s'alimenter pendant des jours et des jours.

Le deuil fut long, mais le temps passa
et la vie reprit son cours.

Quelques saisons plus tard, Huauri fut de nouveau porteuse d'un enfant et la joie revint habiter la maison du chef.

Un jour, Huauri eut une envie impérieuse de manger de l'**igname***, de l'**igname** rouge, le très rare, celui que l'on ne trouve qu'à l'état sauvage, dans des lieux d'accès difficiles. Le chef Rehia connaissait un endroit dans la montagne où il savait trouver la racine qui comblerait sa femme. Rehia s'enfonça dans la forêt et prit la direction des montagnes. Il savait que le chemin serait long et périlleux, mais il était prêt à endurer les pires peines pour satisfaire sa femme bien-aimée.

Sur son chemin, il rencontra deux vieilles femmes qui le saluèrent. Elles étaient à la recherche d'herbes pour préparer des potions :

- Ô guerrier courageux, que cherches-tu dans ce lieu retiré ?

- Je vais sur le plateau creuser la terre pour y ramasser des ignames rouges.*

- *Nous connaissons bien cette forêt. Ce n'est pas la peine d'escalader les falaises pour trouver ce que tu cherches. Il pousse un énorme igname* sur le vieux marae* que tu vois là-bas*, dit l'une d'elle en pointant son doigt vers un endroit rocailleux à quelques mètres de là.

Ces deux femmes étaient en fait des sorcières possédées par des esprits mauvais. Elles avaient indiqué à Rehia le tas de pierre sous lequel reposait sa pauvre fille Hina.

Rehia trouva rapidement l'igname*, il était énorme et profondément enfoncé dans le sol. Il entreprit de creuser un large trou pour sortir la racine du sol. Pendant ce temps-là, les deux sorcières qui l'avaient suivi, donnèrent vie par magie à d'énormes blocs de pierre et les firent rouler sur lui. Rehia se débattit mais fut enterré vivant. Dans son dernier souffle il cria tout son amour à sa femme et à l'enfant qu'il ne connaîtrait pas.

La disparition de son mari fut une immense douleur pour Huauri. Sa détresse augmenta quand elle découvrit que les meurtriers de sa fille et de son mari cherchaient également à la tuer, elle et l'enfant qu'elle portait. Elle passa sa grossesse à changer de refuge aussi souvent qu'elle le pouvait.

Puis, son enfant naquit. Il sortit de son sein enfermé dans son placenta. Elle sentait le cœur de l'enfant battre dans l'enveloppe protectrice, mais ni elle ni les nourrices qui l'assistaient n'arrivèrent à libérer le bébé.

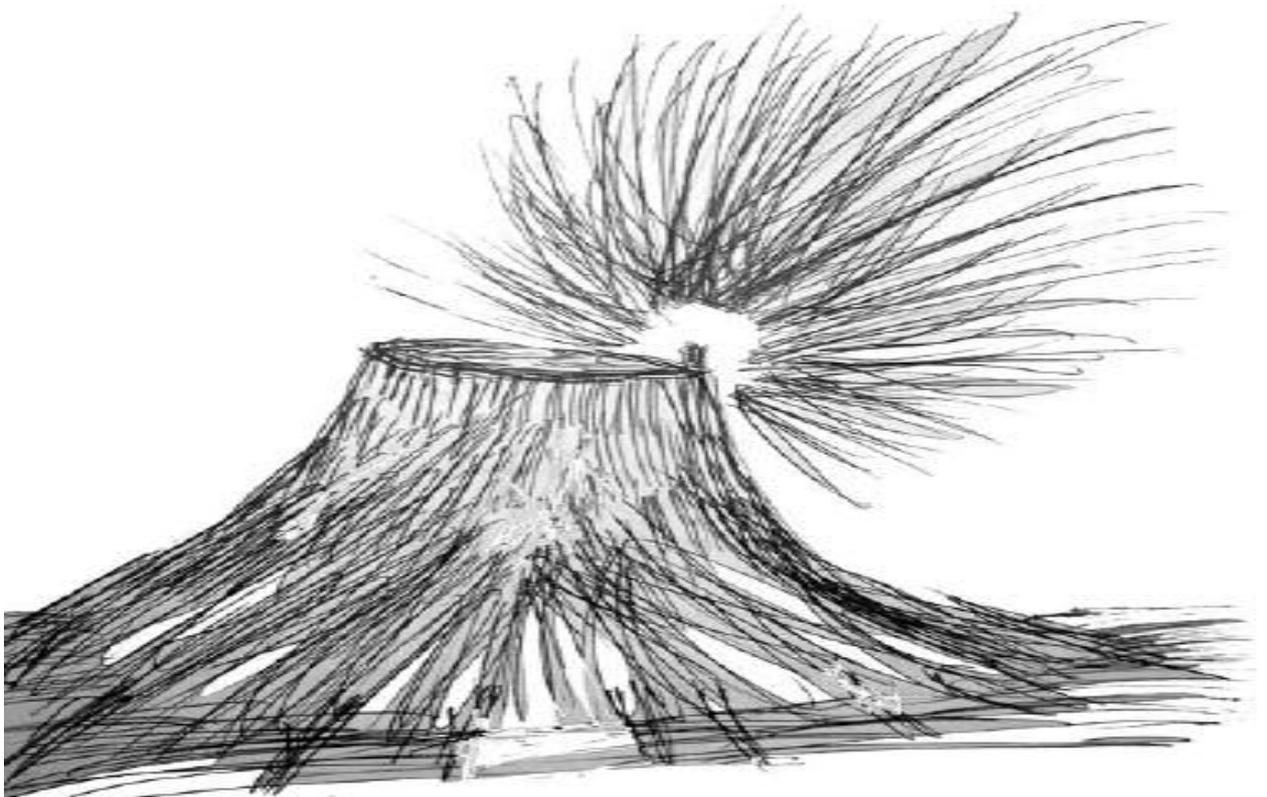
On alla chercher le Grand Prêtre qui déclara :

- Cet enfant appartient aux Dieux. Il faut lui laisser terminer sa croissance dans leur Royaume. Portez-le au marae et déposez-le sur l'autel !*

Huauri plaça le bébé dans un panier qu'elle avait tapissé de délicates fleurs de **tiare*** et l'apporta sur le **marae*** familial. Elle l'accrocha délicatement à une branche du plus sacré de tous les arbres et implora la multitude des dieux en ces termes :

- Ô Dieux, recevez mon enfant ! S'il est un monstre qu'il périsse dans les Univers Ténébreux. Si c'est un humain, chérissez-le dans votre Monde jusqu'à ce qu'il soit adulte puis renvoyez-le dans notre Monde de Lumière.

Ayant prononcé cette prière, Huauri s'affaissa sur le sol et tomba dans un profond sommeil qui dura trois jours.



Les dieux exaucèrent les vœux de Huauri. Ils s'occupèrent à leur façon de son enfant.

Ils le déposèrent dans une grandealebasse, une courge pleine de chair savoureuse pendant qu'il était nourrisson, puis, quand il grandit, il fut placé dans un grand domaine planté d'arbres fruitiers de toutes sortes. Mais l'enfant était désespérément seul et se lamentait :

- Mes pères protecteurs, est-ce là le monde ? Suis-je seul, sans personne à qui parler ? Ô dieux, mes pères nourriciers aidez-moi !

Les dieux s'approchèrent de lui et lui dirent :

- Le temps est venu de rejoindre les tiens. Ton nom est Paï, ta mère est la cheffesse Huauri, et ton père était le chef Rehia.

Puis ils le conduisirent par des chemins tortueux et de sombres cavernes jusqu'au mont Temehani à Raiatea. Au bord du cratère du vieux volcan, ils s'arrêtèrent et Paï sentit le vent envelopper son corps.

Il entendit le grondement de la mer au loin.

L'air chargé de tous les parfums de l'île emplît ses poumons.

Soudain, ses yeux furent éblouis par la lueur du soleil levant. Il demanda aux dieux qui l'accompagnaient :

- *Où suis-je ?*

- *Tu es dans le monde des Hommes, le Monde de la Lumière !*

Ils lui donnèrent l'explication de bien des choses qu'il voyait pour la première fois. De ces choses simples et douces que les mortels connaissent dès leur naissance.

Puis avec la rapidité de l'éclair, ils le transportèrent chez lui, au-dessus de la maison de ses parents. Ils le déposèrent sur le sol dallé du **marae*** familial.

Un grand silence se fit, toute la nature se calma et les dieux initièrent Paï à sa future vie d'humain.

Ils lui apprirent les prières et les offrandes à faire pour toutes les grandes occasions de la vie.

Ils lui enseignèrent les **généalogies*** et les chants de la Création. les invocations quotidiennes et celles plus secrètes que l'on récite en son cœur pour certaines occasions. Ils l'instruisirent sur le monde apparent et le monde mystérieux. Puis, des mains invisibles se mirent à battre les grands tambours qui étaient sur le **marae***. Ce son solennel résonna dans toute la région et les habitants surent que le fils de Rehia était de retour.

Paí n'avait qu'un désir, revoir sa mère. Il s'approcha de la porte de la maison, et, très ému murmura :

- *Ô mère chérie, ouvre-moi !*

Croyant que les meurtriers qui la poursuivaient depuis tant d'années l'avaient retrouvée, elle se barricada dans sa demeure et refusa d'ouvrir la porte pensant qu'il s'agissait d'une ruse.

Paí au comble de l'émotion se mit à pleurer.

Huauri se mit à trembler et demanda :

- *Qui es-tu ?*

- Paí, ton fils !

- Comment es tu né ? chuchota sa mère

- Je suis né enfermé dans une enveloppe de chair,
murmura son fils.

- A qui t'ai-je confié ?

*- Tu m'as déposé sur un arbre au temple et tu m'as
confié aux dieux !*

Cela, seul son fils pouvait le savoir. Huauri reconnut son enfant et ouvrit toute grande la porte de la maison. Ils s'embrassèrent longuement mêlant rires et pleurs. Ensemble ils se rendirent sur le **marae*** et les dieux les accueillirent en faisant apparaître magiquement un festin. Ils servirent la mère et le fils puis disparurent sans bruit du monde des humains.

Immédiatement après leur départ, surgissant de la jungle, deux guerriers armés se présentèrent devant Paí et Huauri.

L'un d'eux parlant d'une voix forte dit à Paí :

- *Puisque tu es enfin revenu, il est temps de te mesurer à nous. Demain nous t'attendons au pied du grand banian* à Tautira !*

- *Je serai là-bas et je vous vaincrai !* Répondit-il d'une voix forte et assurée.

Les guerriers s'en retournèrent rapidement dans la forêt. Pai demanda à sa mère les arcs de son père. Il les essaya, mais sa force était si prodigieuse qu'il les brisa les uns après les autres.

Il comprit qu'il devrait trouver "ses" armes, celles qui se marieraient à sa puissance naissante, celles qui seraient à la mesure de sa force, de son **mana*** !

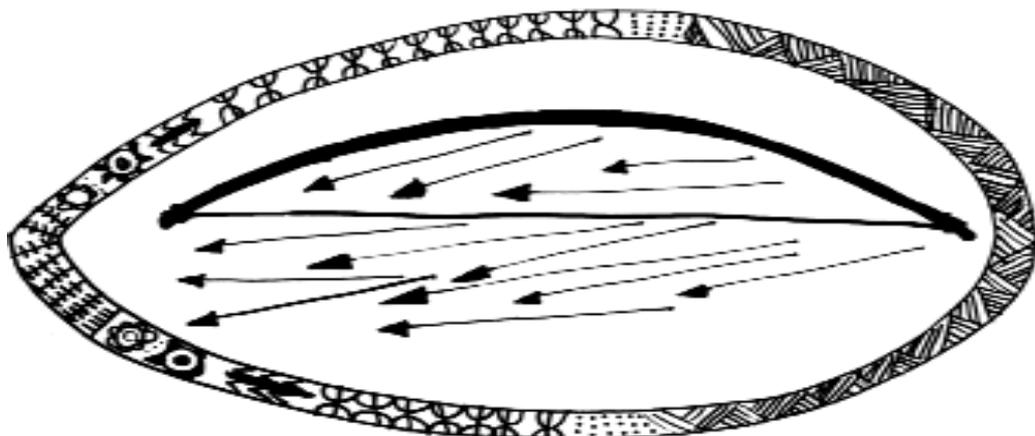
Il partit dans la forêt, sur le rivage, dans la montagne. Il essaya une multitude de bois pour son arc et ses flèches et finalement, il les fabriqua avec du **aito***, le fameux **bois de fer***. Puis il les porta au **marae*** et après avoir prié, fait des incantations pour amener la bénédiction et la puissance vibrante des dieux, il alla lui-même se purifier dans la mer.

Au matin, il se mit en route pour aller à la rencontre des guerriers qui l'avaient défié. Paí arriva à Tautira et alla saluer le roi qui lui souhaita la bienvenue.

Toute la population du royaume était rassemblée autour de la place où se tenait le célèbre

Les champions opposés à Paí étaient au nombre de neuf. Parmi eux se trouvait leur chef Upoo-ofaí, "tête de pierre", l'ignoble guerrier qui avait assassiné la soeur de Paí.

Ils avaient le corps entièrement tatoué et s'étaient enduits d'huile de **monoi***, ce qui leur permettrait d'échapper aux prises de leur adversaire si le tournoi se terminait par un corps à corps.



L'orateur du roi Taihia, son **orero***, imposa le silence et rappela que les guerriers avaient tué Hina, la sœur de Pai pour venger une offense. Il parla des lois des Hommes et de la Loi des Dieux.

La foule retenait son souffle. Neuf guerriers expérimentés, couverts de tatouages illustrant leurs faits d'arme allaient affronter ce jeune combattant inconnu. Dans un silence absolu, le combat commença par l'épreuve du tir à l'arc.

Pai esquiva la première flèche et répliqua en atteignant son adversaire à la tête. La deuxième flèche siffla à ses oreilles et il riposta en mettant son adversaire hors de combat avec une flèche qui lui déchira le bras.

L'un après l'autre, les guerriers succombèrent sans avoir pu atteindre Pai. Le neuvième trait de Pai fut pour Upoo-ofai qui s'effondra sans un cri une flèche dans la tempe.

Pour bien marquer sa supériorité, Pai décocha une dernière flèche qui vola très loin et se planta devant le **marae*** royal où se tenaient les deux sorcières mal-faisantes. Le temple fut couronné d'un magnifique arc-en-ciel visible de très très loin.

Une ovation salua la fin du combat et ce dernier geste. Des cris d'admiration s'élevèrent de la foule. Le roi Taihia honora Pai, ce guerrier victorieux qui avait sauvé de l'anéantissement la lignée de ses ancêtres.



Mais l'âme du père de Paï, errant dans le monde ténébreux, le Po*, criait vengeance. Ses meurtrières devaient être châtiées. Paï se mit à leur recherche et découvrit leur antre secret.

C'était une caverne dont l'entrée était dissimulée par un bosquet d'arbres au bois très dur. Paï arracha les arbres, se tailla rapidement un pieu dans une des plus grosses branches et pénétra dans la grotte. Il livra un long combat contre les forces maléfiques qui possédaient les deux magiciennes.

Mais son mana* était puissant et il les étouffa toutes les deux.

Inspiré par ses Dieux-Protecteurs, il fixa un os des bras des sorcières à chaque extrémité de sa lance la chargeant d'un pouvoir magique.



C'est ainsi que Pai devint un guerrier réputé.
Il aida le roi Taihia à conquérir des royaumes
voisins et eut encore beaucoup d'aventures
merveilleuses que la mémoire des Anciens a
conservées et que les
Légendes Anciennes de Tahiti
nous racontent...

Pai et
la Montagne Percée
de Moorea



Pai et la Montagne Percée de Moorea

Un jour, dans des temps très anciens, "Hiro le rusé", le dieu des voleurs séjournait à Raiatea, l'île mère, l'île sacrée et il décida de s'emparer du mont Rotui qui s'élevait sur l'île de Moorea.

Cette montagne était vénérée dans toute la Polynésie. C'était à son sommet que se présentaient les âmes des défunts pour leur voyage vers le Royaume des Morts.

Le dieu Hiro et sa troupe de voleurs arrivèrent avec leur prodigieuse pirogue sur l'île par une sombre nuit, une nuit de Lune Noire. Sans aucun bruit, ils escaladèrent la montagne, agiles comme des démons et attachèrent de longues lianes à son sommet.

Ils avaient choisi les lianes grimpantes **poheu***, les plus résistantes, celles qui ont des fleurs bleues et des feuilles en forme de cœur. Le mont Rotui fut rapidement enserré dans un immense filet qu'ils fixèrent solidement à l'extraordinaire bateau du dieu. Tout le travail fut effectué dans le plus grand silence. Au signal de leur chef, les rameurs se mirent à pagayer avec vigueur. L'immense embarcation bondit puissamment hors de l'eau tendant les mailles de lianes prêtes à rompre.

Hiro étendit ses bras au dessus de l'eau et un silence surnaturel s'installa sur Moorea. La surface du lagon frémit à peine !

La montagne commença à se détacher de l'île. Pas un rocher ne roula, pas un craquement ne se fit entendre, pas une feuille d'arbre ne tomba. L'air était lourd.

Le dieu Hiro était un grand magicien !

La montagne dérivait lentement sur l'eau, deux baies se creusaient autour d'elle, l'île changeait de forme ! Pendant ce temps là, d'autres dieux qui avaient senti le prodigieux frémissement de la montagne sacrée rugirent de colère. Ils pensaient que chaque chose était bien à sa place depuis la Création du Monde et n'appréciaient pas qu'un voleur vienne déplacer une montagne de cette importance.

Leur courroux retentit jusqu'au Royaume des Songes. Là, ils choisirent Pai, leur fils adoptif pour faire échouer le projet de Hiro.



"Pai le héros" se trouvait cette nuit là sur l'île de Tahiti, à Punaauia. Il entendit en rêve le message divin :

-Dépêche-toi Pai ! Prends ton javelot magique et lance-le sur Moorea !

Pai se leva sans attendre, saisit son arme et dans la nuit noire escalada la colline de Taata d'où il savait avoir la meilleure vue sur Moorea.

Pai sentait sa lance frémir entre ses mains. Elle renfermait l'énergie de puissants esprits et tenait son **mana*** des os de sorcières qui ornaient ses extrémités.

Arrivé au sommet de la colline, Pai réunit toutes ses forces. Il prit une profonde inspiration et propulsa en hurlant sa lance légendaire sur la masse sombre que formait l'île dans la nuit.

L'arme fabuleuse traversa l'espace à la vitesse de l'éclair et perfora le sommet d'une montagne qui se trouvait devant le mont Rotui.

Dans un colossal fracas un énorme trou apparut libérant une pluie de rochers.

Depuis ce temps-là, cette montagne est appelée Mou'a-Putu, " **la Montagne Percée** ".

La lance continua sa trajectoire très loin, jusqu'à l'île de Raiatea et se planta dans une colline qui depuis a son sommet entaillé.

La vibration de l'air au passage de la lance et le fracas de la montagne transpercée réveillèrent toute l'île.

Les oiseaux voletèrent de tous cotés, les chiens aboyèrent, tous les animaux exécutèrent un concert de cris, de grincements, de grognements où l'on pouvait entendre :

- **La montagne bouge, la montagne bouge !!!**



Tous les habitants furent debout en un instant. Hiro et ses voleurs comprirent qu'il fallait s'en aller avant que le jour se lève. Ils redoublèrent d'efforts. Ils pagayèrent encore plus puissamment mais ne réussirent à arracher qu'une petite colline en forme de cône à la chaîne du mont Rotui. Ils la tirèrent jusqu'à Raiatea et l'établirent dans la baie d'Opoa. Cette colline s'y trouve encore aujourd'hui, couverte d'**arbres de fer*** comme ceux du mont Rotui.

La population de Moorea remercia Pai pour avoir sauvé leur Montagne Sacrée qui se trouvait désormais sur une péninsule entourée de deux baies. On les connaît aujourd'hui sous les noms de baie d'Opunohu et baie de Cook.

Les fiers habitants de Moorea invitèrent le héros à demeurer chez eux et célébrèrent par de nombreuses fêtes sa victoire sur le dieu Hiro et sa bande de voleurs.



Ils bâtirent de grands fare* le long des rives de la péninsule. Ils pêchèrent de merveilleux poissons dans les baies nouvellement formées.

Chaque jour les offrandes s'amoncelaient devant la maison de Paí, chaque jour de nouveaux habitants de l'île venaient lui rendre hommage.

Le héros bien-aimé contaít une fois de plus, l'histoire de sa lance magique et de son combat contre les terribles sorcières devant des nuées d'enfants aux yeux émerveillés.

Puis, une nuit, un songe étrange lui fit rassembler ses affaires et saluer avec amour tous ceux qui l'entouraient.

Paí disparut pour aller accomplir de nouveaux exploits dans un autre lieu où il laisserait aussi des empreintes ineffaçables dans toutes les mémoires....

Mais ceci est une autre histoire !

Paroles de Savoirs et de Sagesse

Cet entretien a été réalisé grâce à l'érudition et à la patience du Professeur Maui, ethnopsychologue spécialiste des traditions populaires Océaniques.



Quelle est la différence entre le conte, la légende et le mythe ?

Un conte est un récit d'aventures imaginaires. Il est destiné avant tout à l'amusement et à l'instruction. Il est plus littéraire que le mythe ou la légende.

Une légende est un récit à caractère merveilleux, où les faits historiques sont déformés par l'imagination populaire ou par l'invention poétique. La légende, la saga, se placent dans une époque qui est celle des hommes. La légende ne peut guère pénétrer le mythe. Mais on y croit, c'est historique, personne ne doute. On sait même le nom de l'homme qui a accompli telle action ; il a un père, une mère, et toute une épopée.

Le mythe représente les fondements, le sens de l'existence. Il structure l'inconscient.

Il répond toujours à la question du Commencement, des Origines. Toutes les civilisations s'intéressent à l'Origine du monde, comme tout homme s'intéresse à ses racines. Dans les mythologies apparaissent des structures fondamentales qui correspondent profondément à la structure humaine.

Les chamanes, les psychanalystes ainsi que tous ceux qui pénètrent l'âme humaine y puisent leurs exemples ou leurs références. Le mythe peut pénétrer la légende. Les dieux interviennent à chaque instant dans le Mahabarata indien, dans l'Illiade grec ou dans la Mythologie polynésienne. Les rapports qu'ils entretiennent avec les Hommes et les Femmes les amènent à prendre part à l'action.

Pour simplifier on peut dire que le mythe montre l'exemple, tandis que le conte suggère. On croit moins à la légende qu'au mythe, on croit encore moins au conte, à la fable, qu'à la légende.

Comment les individus se représentent-ils le système du monde, voilà la question capitale ! Pourquoi suis-je né ? Que se passe-t-il après la mort ? Le mythe est une histoire du Dieu avec son invention, sa morale et les réponses souvent fortement cryptées à toutes les questions fondamentales de la vie. C'est une histoire entraînant des rites et des liturgies. Le mythe fait partie du système obligatoire des représentations religieuses, on est obligé de croire au mythe.

Quelle est l'utilité du mythe ?

C'est une allégorie physique destinée à expliquer et à régler les rapports des êtres vivants et du cosmos. Le mythe aide à préciser les relations sociales ou les correspondances totémiques ainsi que les règles qui en découlent pour rendre toutes les forces de l'univers favorables à l'homme. Le mythe se passe dans l'éternel, ce qui ne veut pas dire qu'il n'est pas localisé dans le temps et dans l'espace, mais vis-à-vis des hommes, les dieux sont tous dans l'éternité.

Freud, le père de la psychanalyse décrivait ainsi la pensée : "C'est une exploration des possibles qui nous évite tous les dangers attachés à une véritable expérimentation. La pensée ne demande qu'une faible dépense d'énergie, si bien qu'il nous en reste pour agir dès que nos décisions sont prises, lorsque nous avons soupesé nos chances de succès et la meilleure façon de l'atteindre."

Quelle est l'utilité des contes et des légendes ?

Le conte et la légende de la tradition populaire sont la transmission du questionnement existentiel des hommes



depuis la nuit des temps. Ils renferment les réponses possibles adaptées à la société qui a créé cette histoire. Le conte populaire est envisagé par certains courants de la psychanalyse comme une tentative de traitement des angoisses inhérentes au fonctionnement de la pensée humaine. Les contes les plus horribles peuvent montrer des voies réparatrices et adaptées pour résoudre des dilemmes face à une certaine violence.

L'enfant sent pour toutes les histoires qu'il peut entendre celles qui sont vraies pour sa situation intérieure du moment. Les contes, liés à l'enfance, ne sont pas des histoires sans importance. Au-delà des mots circulent bien des non-dits que l'enfant saisit, même s'il ne les comprend pas encore clairement. Si les contes sont liés à telle ou telle culture, on voit bien, par le jeu des variantes, que ce qu'ils racontent est universel. Récits initiatiques et leçons de savoir-vivre, ils aident de manière détournée l'enfant à affronter ses angoisses intimes et l'adulte à réfléchir aux problèmes du monde.

Les épreuves et les aventures des héros et héroïnes sont presque toujours traduites en termes initiatiques.



Ces scénarios initiatiques camouflés dans les légendes sont l'expression de psychodrames qui répondent chez l'homme à un besoin profond.

Les contes et les légendes, bien que liés à telle ou telle civilisation, constituent surtout le patrimoine commun de l'humanité.

Et tous les ethnopsychiatres sont d'accord pour dire qu'il existe bien des scénarios identiques, des mythes universels qui correspondent à des fantasmes typiques présents dans la vie psychique de tous les hommes.

Comment les mythes ont-ils été transmis ?

Il y a deux manières de transmettre le mythe. Soit on lui donne l'apparence d'une histoire dans laquelle les personifications animales ou astrales sont présentées comme étant de véritables humains. Soit on le traduit en langage philosophique. Nous avons d'un côté une histoire, de l'autre une métaphysique. Les mythes sont enseignés aux profanes comme des histoires véritables, les autres comme des dogmes ou des mystères.

Quelle est la part du magique et du religieux dans les mythes ?

Les rapports de l'Homme et de l'Univers s'expriment par des symboles.

Une représentation religieuse correspond à une attitude de l'individu, à un rite et généralement à un mythe.

La magie règle les problèmes de l'homme avec l'univers et n'envisage ces rapports qu'au point de vue des intérêts matériels. La religion elle, vise essentiellement des fins idéales. La connaissance des mythes et des rites qui leur est liée suppose une science d'allure cabalistique, occulte, d'une incroyable complexité. Elle requiert un entraînement particulier de la part des prêtres et des sorciers, ces "diseurs de choses sacrées", ces "voyeurs de choses secrètes". Ils sont instruits dans cette science précieuse et dans la pratique des rites dans des sociétés qui forcément doivent être secrètes. C'est la religion des langages secrets que l'on rencontre dans toutes les civilisations. Ces hommes doués d'une compétence particulière, on les rencontre en Polynésie dans une société de mystère, celle de Arioïs. Celle-ci régulaît le quotidien des habitants : leur accès à la



nourriture, au sacré, à la fécondité. Mais toute profession avait ses codes. Chez les marins, la légende de la montagne percée (La légende de Paï) peut être une façon cryptée pour les navigateurs d'expliquer un cap à suivre en fonction de l'alignement de la colline Taata et de Mou'a Puta pour atteindre Raiatea !

Comment se construisent les légendes ?

Une légende est le produit d'une construction en deux temps : un fait réel est constitué en événement, puis cet événement est transformé en légende. On distinguera trois types de transformation de l'événement en légende : l'événement amplifié, l'événement déplacé et l'événement reconstruit.

L'événement déplacé correspond au glissement d'un fait réel et notable vers un contexte qui n'est pas le sien. Dans l'événement reconstruit, la légende naît de la reconstruction d'un ou plusieurs événements en un scénario dont la structure relève d'une légende type déjà présente dans l'imaginaire collectif.

Qu'est-ce qui se passe quand on raconte un conte ou une légende à un enfant?

Dans les contes c'est toujours l'enfant qui gagne. Non seulement il survit à ses parents mais il les surpasse.

Comme le souligne Bruno Bettelheim : " Cette conviction ancrée dans l'inconscient de l'enfant qui a écouté beaucoup de contes permet à l'adolescent de se sentir en sécurité parce qu'il a confiance en la victoire finale. La simplicité apparente de certains contes nous cache une masse d'éléments complexes et en grande partie inconsciente que l'histoire évoque juste assez pour mettre en marche nos associations inconscientes. Les contes et légendes offrent des personnages sur lesquels l'enfant peut extérioriser ce qui se passe dans sa tête et d'une façon contrôlable. "

L'ogresse qu'il pourra tromper grâce à son stratagème est rassurante, les petits ont besoin d'entendre des histoires où des enfants par leur ingéniosité peuvent se débarrasser des persécuteurs. Les enfants sont continuellement en contact avec toutes sortes de violences.

Le conte est un bon moyen pour décanter les angoisses de ce genre d'agression.

L'enfant ne trouve pas la peur du loup ou du *tupapau*, (le fantôme en Polynésie), il la crée par nécessité interne.

Les enfants ont des rêves et des cauchemars en période de résolution des conflits de leur maturation psychique inconsciente. Seuls les cauchemars et terreurs nocturnes répétés sont à traiter. L'angoisse restée libre et flottante pourra se manifester n'importe où, n'importe quand.

Il aurait été plus confortable pour eux qu'elle ait été déplacée sur le loup, l'ogre ou la sorcière. Il leur suffit alors d'écraser la sorcière sous des tonnes de rochers.

Contes et légendes donnent toutes sortes de leçons intéressantes à entendre.

Est-ce que l'on peut inventer des contes et des légendes possédant une force éducative et psychologique ?

Oui, il se crée tous les jours des histoires qui se transformeront en légendes, on les nomme d'ailleurs de nos jours des "*légendes urbaines*". La structure des contes est innée. C'est un récit avec un rythme construit selon une succession régulière de fonctions en partant d'un faute ou d'un manque pour aboutir à un dénouement.

Il y a l'épreuve qualifiante qui correspond à l'acquisition de la compétence. Ensuite, l'épreuve décisive, qui correspond à la performance, puis l'épreuve glorifiante qui correspond à la reconnaissance du héros et à la liquidation du manque. La compétence est fondée sur un vouloir faire, devoir faire, pouvoir faire et savoir faire. L'acquisition de la compétence va déterminer la performance d'un savoir faire de type cognitif par exemple, résoudre une énigme, ou de type pragmatique, tuer un monstre.

Dans *La légende de Pai*, le héros se forge son outil, une lance et acquiert une compétence. C'est là l'épreuve qualifiante. Avec cette lance, il tue les sorcières qui avaient assassiné son père. Cela lui permet d'obtenir l'objet de sa quête qui est de reconstruire sa généalogie et renforcer son mana. De compétent, le héros devient performant : c'est son épreuve décisive. Enfin, il est reconnu par le roi comme étant un noble guerrier, puis plus tard, il sauve le mont Rotuí et est reconnu comme vrai héros : c'est son épreuve glorifiante.

Quelle particularité peut-on retrouver dans certaines cultures ?

La structure des contes est pratiquement la même dans tous les pays. La notion de pouvoir, de puissance, de mana est universelle. Dans les sociétés de tradition orale, le mana est en relation avec la notion de souffle, de voix, de musique. C'est pourquoi certaines légendes ne sont pas traduites en Polynésie, elles perdraient leur valeur initiatique. Ceux qui les ont transmis, en ont préservé également les sonorités, le rythme.

Quels traits spécifiques retrouve-t-on dans les légendes polynésiennes ?

Partout on retrouve les histoires d'enfants abandonnés comme dans la *légende des Pipirima*, ou de monstres qui se transforment en Arii.

Les thèmes majeurs sont les mêmes que ceux rencontrés dans des autres civilisations avec peut-être un goût marqué pour les histoires liées à la possession de territoires.

Qui peut raconter l'histoire de sa famille peut s'attribuer un territoire, une possession foncière. La Tradition veut

d'ailleurs qu'en Océanie, quand un Ancien transmet une légende familiale à un de ses descendants, il en omette une partie. Il racontera la même histoire familiale à d'autres membres de sa descendance en omettant également une indication, cela dans le but de ne pas concentrer le savoir sur une seule personne. Pourquoi ? parce que cela lui donnerait un avantage sur les autres membres du clan ou de la famille en cas de litige territorial.

Le Fenua, la terre mère est nourricière et vitale pour le Polynésien. Paï est élevé dans un immense jardin planté d'arbres fruitiers et jaillit à la vie en sortant d'un volcan. Honoura mange les pierres qui jonchent le sol de la caverne où il est en train de grandir-mûrir.

On peut s'en rendre compte historiquement au moment du choix du bannissement contre la Peine de mort en 1824. Lors de la réunion des chefs suprêmes de Polynésie, le grand chef Tati de Tahiti et Patii chef de Moorea (prêtre du dieu Oro nouvellement converti au christianisme), remportèrent le vote en déclarant tous deux : " Ce serait une punition plus sévère d'être banni pour toujours de Tahiti et d'être envoyé dans une île déserte que d'être mis à mort à l'instant."



Quels sont les rapports entre le monde merveilleux des contes et le monde des rêves ?

On retrouve trois points communs aux contes merveilleux et aux rêves : la grande figurabilité des images, le déplacement des angoisses et l'élaboration psychique secondaire qui permet de donner une image des angoisses les plus enfouies.

Pour paraphraser Freud on peut dire que le rêve est la langue primitive sans grammaire, seul le matériel brut de la pensée est exprimé. L'abstrait retourne au concret qui le fonde. Croyez en vos rêves, ils sont vos vérités intimes, votre Moi essentiel !

Cela semble être la leçon des légendes en Polynésie. Les légendes sont à accueillir comme manuel de savoir vivre.

Quelle place tient la psychanalyse dans les contes et les légendes ?

Les contes nous montrent la nécessité de se familiariser avec l'inconscient, d'apprendre à estimer nos pouvoirs et d'utiliser nos ressources. Avant de pouvoir achever l'intégration de notre personnalité, nous devons lutter pour tra-

verser bien des crises de croissance. L'une des plus difficile à maîtriser est celle de l'intégration de la personnalité. Qui suis-je réellement ? Étant donné les tendances contradictoires qui sont en moi, à laquelle dois-je réagir ? La réponse du conte est la même que celle que propose la psychanalyse : si nous ne voulons pas être déchirés par nos ambivalences, nous devons les intégrer.

Nous devons pouvoir créer une personnalité unifiée capable d'affronter avec succès, en toute sécurité intérieure, ses difficultés. L'intégration intérieure n'est pas une chose que l'on réalise une fois pour toutes.

C'est une tâche qui nous attend tout au long de notre vie, sous des formes et à des degrés divers. Les contes ne présentent pas cette intégration comme l'œuvre de toute une existence. Ce serait trop décourageant pour l'enfant qui trouve déjà difficile d'accomplir une intégration même momentanée de ses ambivalences. Au contraire, chaque conte projette au moment de sa conclusion "heureuse" l'intégration d'un conflit intérieur.

Comme les contes sont innombrables et que chacun d'eux a pour thème un conflit fondamental plus ou moins différent



des autres, ces histoires en se combinant démontrent que dans la vie nous rencontrons bien des difficultés que nous devons surmonter les unes après les autres.

Les contes préparent l'enfant à évoluer d'une façon qui lui permet d'acquérir une compréhension préconsciente de sujets qui le perturberaient gravement si ils s'étaient imposés à son attention consciente.

Mais ces idées semées dans son préconscient ou son inconscient seront disponibles quand le moment sera venu de les comprendre. Comme tout dans les contes est présenté de façon symbolique, l'enfant peut écarter ce à quoi il n'est pas préparé pour ne réagir qu'à ce qu'on lui raconte en surface. Mais à mesure qu'il se prépare à le maîtriser et à en profiter, il peut également glaner brin par brin le sens qui se cache derrière le symbole.

Quel est votre conseil pour les petits et les grands qui veulent s'instruire et se construire ?

Écoutez, contez, racontez, exprimez

Merci Professeur !

Mauruuru Richard !

LEXIQUE

Arbre de fer, aïto, toa : le filao, (*casuarina equisetifolia*) n'a pas de feuilles véritables, ses branches se terminent par des aiguilles. C'est un arbre au bois très très dur, dense et rouge foncé. En Polynésie les termes **aïto, toa** signifient bravoure et s'appliquaient autrefois aux guerriers. Planté autour des **marae***, il était l'arbre dédié à **Oro***, le dieu de la guerre. Les statuettes le symbolisant étaient taillées dans son bois. Son tronc était employé pour la confection des armes (casse-tête, javelots, brise nuques...), ainsi que pour les charpentes des maisons, car son bois n'est pas attaqué par les insectes. Son écorce macérée dans l'eau fournit une belle teinture brun rouge utilisée pour décorer les **tapa***.

Arii : le chef, le prince, le seigneur, le roi.

Arioi : confrérie, société initiatique. Ses membres avaient une fonction sociale et religieuse considérable. Ils intervenaient dans tous les rites de passage : naissance, mariages, funérailles, deuils. Leur présence était indispensable durant les cérémonies liées à la fécondité et aux rites royaux d'investiture. Ils se déplaçaient par centaines dans les Îles de la Société et aux Îles Marquises. Tout conflit guerrier était impérativement suspendu pour la célébration de leurs cérémonies.

Cette société secrète était adoratrice du dieu Oro*. Une longue initiation était nécessaire pour en être membre. Ses adeptes n'avaient pas le droit d'avoir d'enfant.

Banian : c'est un arbre immense. Il peut atteindre vingt ou trente mètres de haut et couvrir une surface infinie. Des racines aériennes partent du tronc et s'enracinent dans le sol permettant à l'arbre de s'étendre. L'Histoire raconte qu'Alexandre le Grand durant son périple en Asie se serait abrité avec une armée de 7000 hommes sous un banian. Sa sève aux multiples propriétés est utilisée entre autre pour guérir les verrues, mais attention, elle est toxique consommée par voie orale. Le banian est consacré au dieu Oro et à Mauitikitiki-a-Taranga le dieu farceur.

Un proverbe prédit que la jeune fille qui dort sous son feuillage se mariera prochainement, mais, que si Maui est dans les parages, il possédera l'imprudente pendant son sommeil.

Fare : c'est la maison à Tahiti !

Fei : les bananes fei (*musa paradisiaca*) d'une belle couleur orangée sont des féculents qui doivent être cuits avant d'être consommés.

Fenua : la terre natale, le pays auquel on appartient quand on est Polynésien, l'endroit où à notre naissance a été enterré notre cordon ombilical.

Généalogie : la lignée des Ancêtres. Le rang et le statut de chaque individu est déterminé par celui de ses aïeux. Les dieux sont perçus comme des ancêtres éloignés et ce sont eux qui donnent le **mana***. Les personnes dont on peut retracer la **généalogie** jusqu'aux Ancêtres fondateurs ont des titres élevés. En plus des liens de sang, les Ancêtres sont associés à des lieux spécifiques, leurs descendants restent liés spirituellement aux terres qu'ils occupaient.

Igname : tubercule de forme variable, qui peut atteindre 1 m de longueur et peser 3 à 15 kg. Sa chair est de couleur blanche, jaune, rouge, lilas.

Kava : ou ava. Plante et boisson tirée de ses racines, pilées ou mastiquées, puis macérées dans de l'eau. La boisson ainsi réalisée est rafraîchissante et calmante. Consommée en grande quantité, elle peut s'avérer très enivrante. Boisson sacrée pour les dieux et les prêtres, le **kava** est bu à l'occasion d'évènements importants.

Mana : le pouvoir, la puissance. Tout individu est porteur de cette force. On peut l'acquérir en faisant des actions bénéfiques mais on peut en être dépossédé si on transgresse des **tapu***. Ce pouvoir exceptionnel s'incarne aussi dans des rituels ou des objets. C'est une vertu autant naturelle que surnaturelle.

Mapé : châtaigner tahitien. Ses fruits sont consommés cuits comme friandise. C'est un arbre majestueux qui peut atteindre une très

grande taille. Il est reconnaissable à ses racines qui commencent à se développer haut sur le tronc.

Marae : lieu de culte, mais également siège de la vie sociale et politique. Chaque corporation possédait son **marae**, qui accueillait leurs dieux tutélaires (guérisseurs, pêcheurs, artisans...). Chaque grande famille possédait son **marae** privé. En Nouvelle-Zélande, pays tempéré, les **marae** sont des bâtiments clos. A Tahiti, au climat tropical, ils sont formés d'une grande plate-forme dallée ceinte de pierres dressées et sont en plein air.

Monoï : huile obtenue en pressant le coprah, la pulpe de noix de coco. Elle est parfumée avec des fleurs, de la poudre de bois de santal, de la vanille et tous les parfums merveilleux des Îles.

Orero : l'orateur, celui qui prononce un discours. Messager d'une famille, de la population, du roi, des divinités. Il suivait un enseignement pour acquérir la maîtrise de la culture polynésienne. Puis, choisi par un chef comme messager, il était chargé de réciter des discours pour accueillir les visiteurs, durant les cérémonies sur les **marae*** et pour tous les grands événements de la vie.

Oro : dieu de la guerre, fils de Ta'aroa, le dieu créateur.

Pari : région côtière de la **Presqu'île** de Tahiti célèbre pour ses falaises escarpées.

Pandanus : après le cocotier, le pandanus est l'arbre le plus précieux, surtout dans les îles basses. Son bois sert à la construction des habitations, ses fruits sont comestibles et ses longues feuilles sont utilisées pour la fabrication des toits et le tressage des nattes appelées *peue** à Tahiti

Peue : natte tressée, en général avec la feuille de **pandanus*** ou de cocotier.

Platier : récif bordant les lagons, l'endroit où se brisent les vagues venues de l'océan.

Po : le monde de l'incrédulé et le monde des morts.

Pohue : plante grimpante de la famille des ipomées. Ses fleurs ont la forme de trompette et leur couleur varie du blanc au violet en passant par le bleu. Elle affectionne particulièrement les grands arbres. Ses jeunes pousses sont comestibles et renferment une eau fraîche et désaltérante. Ses graines étaient utilisées dans des rituels magiques à des fins thérapeutiques ou divinatoires

Pu : **conque**, gros coquillage. Son embout le plus fin était percé. L'utilisateur soufflait et la sonorité sourde se propageait sur de grandes distances. Instrument emblématique de la Polynésie, il est toujours utilisé avec un grand respect. Représentant le souffle qui rassemble et le verbe qui transmet un message, il garde toujours sa valeur symbolique dans les sociétés de tradition orale en Océanie.

Tapa : étoffe obtenue en martelant, après l'avoir laissé macérer dans de l'eau l'écorce de certains arbres (banian, arbre à pain, mûrier à papier...). Le battage de l'écorce sur une enclume de bois à l'aide d'un battoir permet d'obtenir une feuille de fibre souple et résistante. Collés entre elles et superposées, ces feuilles végétales peuvent atteindre de très grandes dimensions. On s'en servait pour y tailler des voiles pour les pirogues, des vêtements ou des tentures. C'était également une monnaie d'échange. Les divinités et les défunts en étaient drapés.

Tiki : statue de pierre ou de bois représentant des divinités. Les **tiki** sont également utilisés pour délimiter un territoire et pratiquer des envoûtements.

Tapu ou Tabou : ensemble de lois et d'interdits régissant la société polynésienne. La plupart des **tapu** ont trait à la religion, la magie et concernent principalement les membres des classes dominantes. Certains **tapu** sont liés à la nourriture, la pêche ou à l'attribution d'un prénom. Ils ne sont pas permanents et peuvent être levés par des cérémonies ou à certaines périodes de l'année.

Tiare : fleur reine de Polynésie. Elle se porte sur l'oreille et sert à parfumer agréablement le **monoï**.

Toere : tambour sans membrane appelé dans d'autres régions tambour à lèvres ou gong à fente. Il est taillé dans une pièce de bois oblongue évidée par une fente longitudinale étroite. On en joue en le frappant avec une baguette en bois.

Umete : récipient dans le quel est servi le **kava**. C'est généralement un large bol circulaire ou oblong incrusté de nacre ou orné de gravures.

Vahine : c'est ainsi qu'on nomme la femme à Tahiti, son compagnon c'est le.... **Tane** !



BIBLIOGRAPHIE

A la recherche de la Polynésie d'autrefois.

Ellis William

Sociétés des Océanistes, N°25, Musée de l'Homme, Paris, 1972

Bulletins de la Société des Etudes Océaniques.

(B.S.E.O. Papeete)

Kava

Lévy-Bossi Richard

Editions 'Una 'Una Tahiti

Légendes de Tahiti

Editions Haere Po, Tahiti

Légendes de Tahiti et des îles

Editions Polyèdre Culture CTRDP, 1994

Légendes Anciennes de Tahiti

Editions UNA 'UNA Production, 2006

Magie en Polynésie.

Lévy-Bossi Richard

Editions Pacific Evenements Papeete, 2000

Mémoires de MARAU TAAROA dernière reine de Tahiti
Ouvrage traduit par sa fille la Princesse
Ariimanihinihi Takau Pomare.
Sociétés des Océanistes, N°27, Musée de l'Homme, Paris, 1971

Myths and legends of the Polynesians
Andersen Johannes Carl
Editions Harrap, London, 1928

Tahiti aux temps anciens,
Henry Teuira
Sociétés des Océanistes, N°1, Musée de l'Homme, Paris, 1962

Voyage aux îles du Grand Océan...
Moerenhout Jacques-Antoine
Editions Maisonneuve, Paris, 1837

D'autres merveilleuses légendes vous
attendent dans ces ouvrages..

REMERCIEMENTS

Merci à tous ceux qui ont été charmés par la beauté, la richesse et la profusion des Légendes Polynésiennes et qui en ont collecté un grand nombre. Merci à tous ceux qui en ont fait la traduction en rendant hommage à l'esprit inventif, poétique et intuitif des conteurs.

Merci à Carole, ma compagne, pour son attention précise et précieuse !

Cet ouvrage est dédié à Ahui Ahuura Aiurahi Anihia Anuheia Ariihaunui Ariiheia Ariioehau Aritana Aritoa Aroa Arohau Dimitri Eriani Faana Haitua Hanatea Haurai Haureva Hawaiki Heianii Heiata Heifara Heikaupe Iotua Itinui Jesmine Jennifer Jules Kahaia Kahili Kalene Kanoa Kauhai Kealii Léa Léo Léonore Leya Lucie Mahai Makeala Manaarii Manaiti Manoa Marania Maruhau Marurai Matakiteragi Moeana Naura Nohoarii Nohorai Nuea Nuihau Nutau Oatea Ohana Piritua Pitohere Porotu Potua Purua Ravahuere Ravanui Rerearii Heremoana Stellio Tahiu Takihei Tamaroairiti Tamatoa Taniera Tauhani Taumi Teaki Tokoau Tororagi Tuaiata Peau Tuatoka Tuhiti Tumatau Tutea Vaeheana Vahinehautua Vahinetua Vaiani Vaihei Vaimiti Vaiterangi et Vincent.

En souhaitant qu'ils donnent longue vie à ces légendes et puissent les conter à leurs enfants et à tous ceux qui ne figurent pas sur la liste.

Et merci à Gotz pour son beau dessin d'orero traditionnel.



Passionné par l'art primitif, en quête de paix et de nouvelles valeurs, Gotz s'établit à Moorea. Il voyage dans les îles du triangle polynésien et découvre une nouvelle culture qui va influencer son œuvre et imprégner sa vie. Il illustre des livres de mythes et légendes, ainsi que plusieurs ouvrages sur le tatouage. Mais c'est avec sa peinture qu'il est le plus présent dans nos cœurs, nous conviant sans relâche à une introspection toujours renouvelée et sans cesse plus enrichissante ! Je vous donne son adresse au pied de la Montagne Percée de Moorea. Il vous dira lui que ce n'est pas une légende !

<http://www.gotz.pf/>

Merci Gotz !

Autres ouvrages dans la collection

" Les Archives de l'Éden "

Tapa

Les étoffes sacrées de Polynésie.

Tattoo-Age

Tatouage en Polynésie

Les motifs, leur emplacement, leur signification

La Perle et son Histoire

Histoire d'un fabuleux joyau

Kava

Paradis artificiels en Polynésie.

Magie en Polynésie

Pratiques occultes en Polynésie

Instruments de Musique de Polynésie

Musiques, chants, danses...

Prénoms de Polynésie

Plus de 1000 prénoms avec leur signification

Légendes Anciennes de Tahiti

Lieux mythiques à Tahiti

Imprimé sur papier recyclé.
Relié à la main à Tahiti par
'UNA'UNA Production

pacificevenements@yahoo.com
Dépôt légal : Mars 2007 à Papeete.
© 'UNA'UNA Production
ISBN 2-9526156-5-9

Pour suivre l'actualité des
Éditions 'Una 'Una
et bien d'autres choses encore ...

Sites Internet :

www.una-una-tahiti.com

www.fenuaivre.com

