

## 3. 5. « Tabou et totem » ou les interdits

### 3.5.1 Les interdits du groupe

Il y a des interdits (dit localement aussi « tabous ») *sisgo* valables pour tout le groupe ethnique. Ils avaient été donnés par les premiers ancêtres.

On est obligé de suivre les interdits *sisā* qu'ils semblent raisonnables ou non. On ne peut pas choisir quels interdits on veut suivre et lesquels on ne veut pas suivre.

L'observation d'un interdit signifie la soumission à un commandement qu'il ne faut pas remettre en question. Il faut les observer depuis la naissance jusqu'à la mort. Ils représentent une sorte de dépendance et reconnaissance envers les ancêtres. En même temps les interdits donnent une identité à une personne : son lignage ou clan a les mêmes interdits, souvent différents des interdits des autres lignages et clans. Les interdits visualisent l'identité sociale d'une personne avec son clan et ses ancêtres.

Par exemple :

- ne pas commettre de meurtre pour ne pas salir la terre
- ne pas avoir des relations sexuelles en brousse
- ne pas voler

Il y a aussi des interdits qui concernent uniquement un lignage ou un clan ou même une personne avec une fonction spécifique (comme le chef de village ou le chef de terre ou les fossoyeurs).

Par exemple :

- le chef de terre ne doit pas porter des vêtements quand il agit dans sa fonction. (Il porte seulement une peau d'animal.)
- les fossoyeurs *bayaasi* ne portent pas des vêtements quand ils font leur travail de fossoyeur :



(Les fossoyeurs après avoir creusé un tombeau)

On a peur d'être embarrassé (mal à l'aise) si on ne suit pas les coutumes *malɲɔ* ou *dɔgɛ-mike*, c'est à dire les manières de vivre " ce qu'on fait normalement " ou bien *la narɩ tu* " ce qui est juste de faire ".

Par contre, si on a offensé un interdit *sisgo*, on sera puni par les ancêtres, on risque même l'extermination. C'est pourquoi la transgression *gãlɲɔ* d'un interdit exige la réparation *maalgɔ* par un sacrifice qui dépend de la transgression qu'on a faite.

Les interdits n'ont pas d'explications rationnelles ou de raisons utilitaires, c'est ordonné par les ancêtres, ce n'est pas à remettre en question.

Exemples d'interdits :

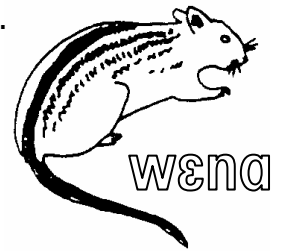
- Un ancêtre, un esprit, un autel ou un fétiche peut ordonner à quelqu'un de ne pas manger un certain aliment. Par exemple les gens du clan du chef de terre de Guélwongo, quartier de «Tãmbé'ero», n'ont pas le droit de manger les fruits des baobabs aux alentours de leur autel de terre qui s'appelle «Akuko».

- Il est interdit à un lignage d'utiliser le bois d'un certain arbre pour faire le feu ou les feuilles pour faire la sauce (si par exemple une femme prend du bois de cet arbre pour cuisiner, alors quand elle accouchera d'un enfant, il aura six doigts au lieu de cinq).

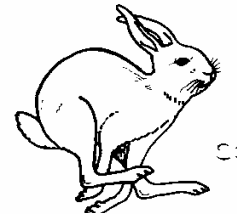
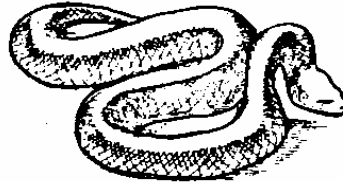
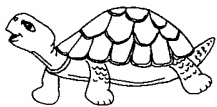
etc.

### 3.5.2 Les interdits alimentaires

La présence des ancêtres peut se manifester dans un animal ou dans un arbre ou une pierre. On ne mange donc pas des fruits de tel ou tel arbre qui est soumis à un interdit alimentaire (aussi appelé totem) d'un certain clan. Si un clan a comme interdit alimentaire un animal, les gens de ce clan ne tuent et ne mangent jamais cet animal. Par exemple beaucoup de gens de Zecco et de Guélwongo ont l'écureuil *sla* comme leur interdit alimentaire (totem), et beaucoup de gens de Zecco ont comme leur interdit alimentaire la souris de Barbarie *wena*, et beaucoup de gens de Ziou ont le lièvre *so'ɔŋa* comme leur interdit alimentaire. Le nom de cet animal est devenu le nom du clan et le nom de famille dans la société moderne.



Il y a des familles qui ne doivent pas manger le varan de terre *iigo*, d'autres familles ne mangent pas la tortue *kakute*, et encore d'autres ne mangent pas le silure *gugulga*, etc.



Un tel animal avait aidé un ancêtre dans une situation difficile et en conséquence l'ancêtre avait juré de ne jamais tuer ou manger un tel animal, ni lui-même ni ses descendants.



Cependant, quelques fois on ne sait pas pourquoi c'est un tel et pas un autre animal, souvent c'est même un animal que les jeunes ne connaissent pas et n'ont encore jamais vu. On doit jurer par cet animal totem, et si on n'a pas dit la vérité cet animal ou plutôt l'ancêtre manifesté dans un tel animal va punir la personne coupable.













Un ancêtre ou un esprit peut même se transformer dans l'animal soumis à l'interdiction alimentaire de leur clan et apparaître aux vivants, par exemple il peut se transformer en un python ou un caïman.

Pourquoi a-t-on un animal interdit ?

Chaque animal de la même sorte a le même héritage et apparence extérieure, il continue à se multiplier par les générations suivantes. De même un descendant du même clan a le même héritage, le même ancêtre, on a les mêmes interdits comme les gens des générations passées et on continue dans la même ligne. Cela donne une identité et une continuité à une personne. Un animal interdit a quasiment le même statut qu'un être humain, c'est donc évident qu'on n'a pas le droit de le tuer.

Voici une liste de noms de famille ou de clan des Ninkārsu :



Écriture en français	écriture en ninkāre	sens :
Bakeka	Bakēka	« vieux chien » 
Boua	Bua 	« chèvre » 
Enne	Enne 	« hippopotame »
Gnebga	Ĕbga 	« caïman »
Kané	Kānne	« lance »
Karfo	Karfō	« tissu de chefferie »
Korenga	Kōrēᅇa 	« perdrix »
Lolga	Lōlga 	« taureau » 
Longo	Loᅇo	« grenouille »
Ouèna	Wenna 	« souris de Barbarie »
Pouan	Puā	« maux de ventre »
Sia	Sia	« écureuil » 
Soanga	Sō'ᅇa 	« lièvre »
Toubre	Tubrē	« oreille »
Wefo	Weefo 	« cheval »