

Céline PETIT

JOUER POUR ÊTRE HEUREUX

**Pratiques ludiques et expressions du jeu chez les Inuit
de la région d'Iglulik (Arctique oriental canadien),
du XIX^e siècle à nos jours.**

Thèse de doctorat en cotutelle présentée
à la Faculté des études supérieures de l'Université Laval, Québec,
dans le cadre du programme de doctorat en sciences religieuses
pour l'obtention du grade de Philosophiae doctor (Ph.D.)

FACULTÉ de THÉOLOGIE et de SCIENCES RELIGIEUSES
UNIVERSITÉ LAVAL
QUÉBEC

et

UNIVERSITÉ PARIS OUEST NANTERRE LA DÉFENSE
FRANCE
pour l'obtention du grade de docteur en ethnologie

2011

Tome II : Annexes

SOMMAIRE DES ANNEXES

CARTES

Carte 1 : Le Nunavut dans l'Arctique canadien	3
Carte 2 : Communautés actuelles du Nunavut (toponymes inuit).....	4
Carte 3 : Bassin de Foxe et nord de Baffin : territoires traditionnels des Iglulingmiut	5
Carte 4 : Territoires fréquentés par le « groupe Iglulik » à la fin du XIX ^e siècle	6
Carte 5 : Les principaux campements des Iglulingmiut au XX ^e siècle	7

PORTRAITS (première moitié du XX^e siècle)

1. Deux grandes figures des campements Avvajjaq et Ikpiarjuk : Iktuksarjuat et Ataguttaaluk .	7
2. Parmi les principaux informateurs « iglulingmiut » de K. Rasmussen : Ava et Urulu.....	8
3. Ivaluarjuk, Ava et Pilakapsi : trois frères chamanes de la région d'Iglulik	8

CHAMANISME : Évocations (illustrées) d'une pratique rituelle chamanique.....

	9
--	---

UN PEUPLE DE CHASSEURS : scènes de chasse, hier et aujourd'hui

Chasse 1 : Chasse au phoque au trou de respiration dans les années 1820.....	10
Chasse 2 : Chasse au morse sur la nouvelle glace en 1953.....	10
Chasse 3 : Chasse au phoque en eau libre depuis le bord de la banquise (2005).....	11
Chasse 4 : Chasse au caribou dans la péninsule de Melville (2005).....	11

APERÇUS DU VILLAGE CONTEMPORAIN « IGLULIK » (IGLOOLIK)

Village 1 : Situation du village actuel sur l'île d'Iglulik.....	12
Village 2 : Vue satellite du village	12
Village 3 : Plan du village (2004)	13
Village 4 : Vue de la partie nord-est d'Iglulik	14
Village 5 : Aperçu d'Iglulik depuis la partie sud	14
Village 6 : Quelques rues du village (2004).....	15
Village 7 : Églises.....	16
Village 8 : Le centre de recherche.....	17
Village 9 : Le « lieu où l'on joue », <i>pinnguarvik</i> : Community Hall	17
Village 10 : La coopérative (Co-op)	18
Village 11 : De nouvelles infrastructures : des aires de jeu pour les enfants.....	19

POPULATION : Pyramide des âges à Iglulik (2006).....

	20
--	----

ENFANCE (et JEU)

Enfance 1 : Terminologie des principaux stades de développement (individu).....	21
Enfance 2 : Quelques termes spécifiques du langage pour enfants.....	23
Enfance 3 : L' <i>amauti</i> , veste féminine utilisée pour transporter le petit enfant, hier... ..	24
Enfance 4 : ... et aujourd'hui (un mode de portage toujours d'actualité).....	25
Enfance 5 : <i>Amaannguaq</i> - : jouer à porter un « enfant » dans un <i>amauti</i>	26
Enfance 6 : Observer, expérimenter, imiter... ..	27
Enfance 7 : Quelques jeux incluant une forme de représentation de la chasse, hier et auj.	28
7a : Le jeu d'osselets <i>inugaq</i>	28
7b : D'autres os utilisés pour la représentation de l'équipement du chasseur.....	29
7c : Un exemple de mise en scène contemporaine des activités cynégétiques	30
Enfance 8 : Des personnages figurés par des poupées de bois : <i>inuujait</i>	31
Enfance 9 : Rondes et tournoiments : des pratiques jadis au cœur de plusieurs jeux d'extérieur.....	32

9a : Le jeu du « contenant à huile » (<i>uqsuutaujaq</i>)	32
9b : Le jeu des « partenaires de kayak » (<i>qajaqatiik</i>).....	33
Enfance 10 : Aperçus de quelques jeux enfantins en extérieur (village)	34
Enfance 11 : Les grimaces, un jeu en soi	38
Enfance 12 : L'art de la manette (jeux vidéo).....	39

ILLUSTRATIONS DE QUELQUES JEUX TRADITIONNELS

(jadis pratiqués aussi par les adultes, et aujourd'hui propres aux enfants surtout)

Jeux traditionnels 1 : <i>Ajaraaq-</i> : jeux de ficelle	40
Jeux traditionnels 2 : <i>Ajagaq-</i> : jeu de bilboquet.....	44
Jeux traditionnels 3 : <i>Makittaq-</i> : jouer à deviner par un lancer d'humérus.....	47

JEUX ET FESTIVITÉS RITUELLES

Illustrations de festivités ludiques en contexte semi-nomade :

Festivités 1 : Danse (à tambour).....	48
Festivités 2 : La grande fête hivernale <i>tivajuut</i>	50
Festivités 3 : « <i>Qulumiqitut</i> », une fête tournée vers le printemps ?	52
Festivités 4 : La compétition instituée entre <i>illuriik</i> , partenaires-adversaires.....	54
Festivités 5 : Fêtes printanières	56

Illustrations de festivités rituelles contemporaines :

Festivités 6 : Halloween	58
Festivités 7 : Jeux pratiqués lors des fêtes de Noël et du nouvel an	60
Festivités 8 : Le festival du retour du soleil	77
Festivités 9 : Différents types de concours organisés à Pâques	79
Festivités 10 : Célébrer un anniversaire par des jeux.....	80

ACTIVITÉS LUDIQUES propres aux jeunes (enfants, adolescents et/ou jeunes adultes)

Activités ludiques 1 : Des jeux sportifs « modernes » (basket-ball, hockey...)	81
Activités ludiques 2 : Des jeux de force et d'acrobatie « inuit ».....	82
Activités ludiques 3 : Danses « hukki »	87

JEUX SCÉNIQUES contemporains

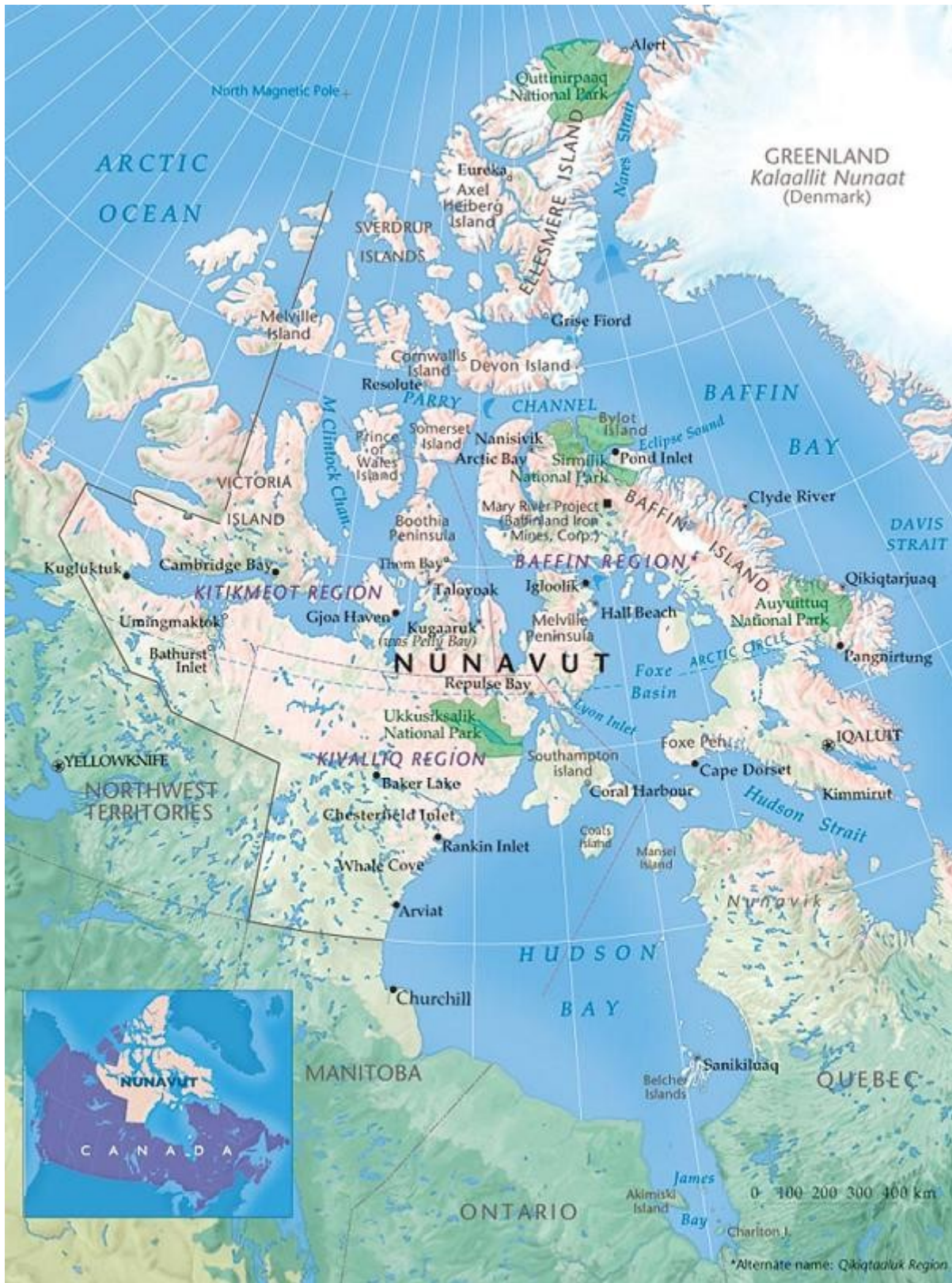
Jeux scéniques 1 : Des pratiques liées aux arts du cirque	88
Jeux scéniques 2 : Jeu musical, jeux vocaux.....	91

JEU MUSICAL, CHANTS et RITUELS RELIGIEUX actuels

CHANTS ET RÉCITS traditionnels

Chants de jeux 1 : Chants interprétés jadis lors du jeu de cache-cache (<i>u</i>) <i>quutaq</i>	95
Chants de jeux 2 : Chants interprétés lors du jeu de jonglage <i>illukitaaq</i> (<i>illukisaaq</i>).....	96
Jeux vocaux féminins <i>piqusiraaq-</i>	98
Chants <i>pisiit</i> (festivités de danse dans le <i>qaggiq</i>)	102
Récit 1 : Les effets ambigus des chatouillements.....	108
Récit 2 : Le voyage d'Atungait (3 versions)	108
Récit 3 : Frère-Lune et Sœur-Soleil (2 versions)	110
Récits 4 : À propos du jeu d'osselets « divinatoire » (2 histoires).....	113
Récits 5 : Les <i>illuriik</i> , « partenaires-adversaires de compétition » (2 histoires)	114

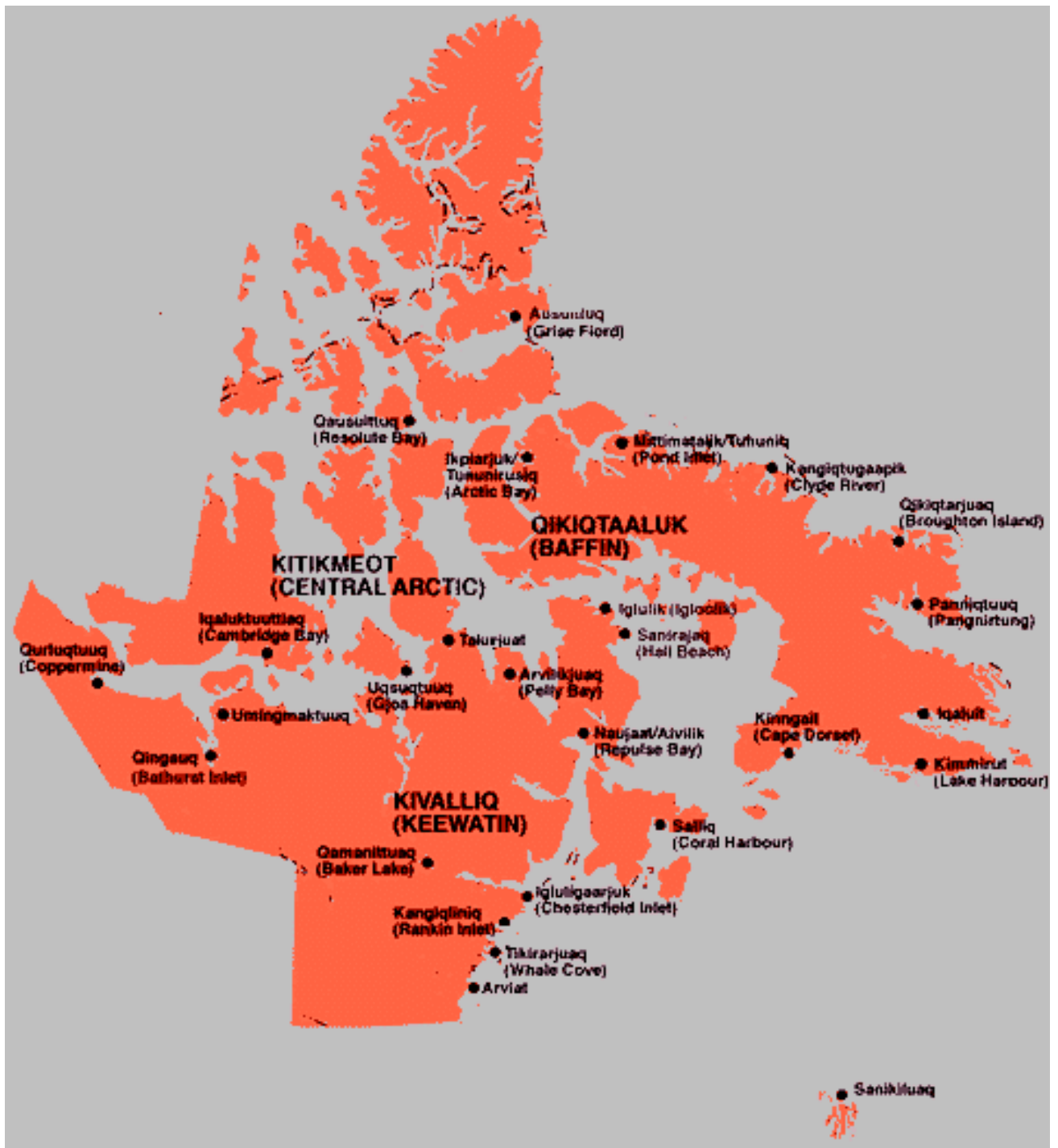
Carte 1 : Le Nunavut dans l'Arctique canadien



Source : www.canadiangeographic.ca

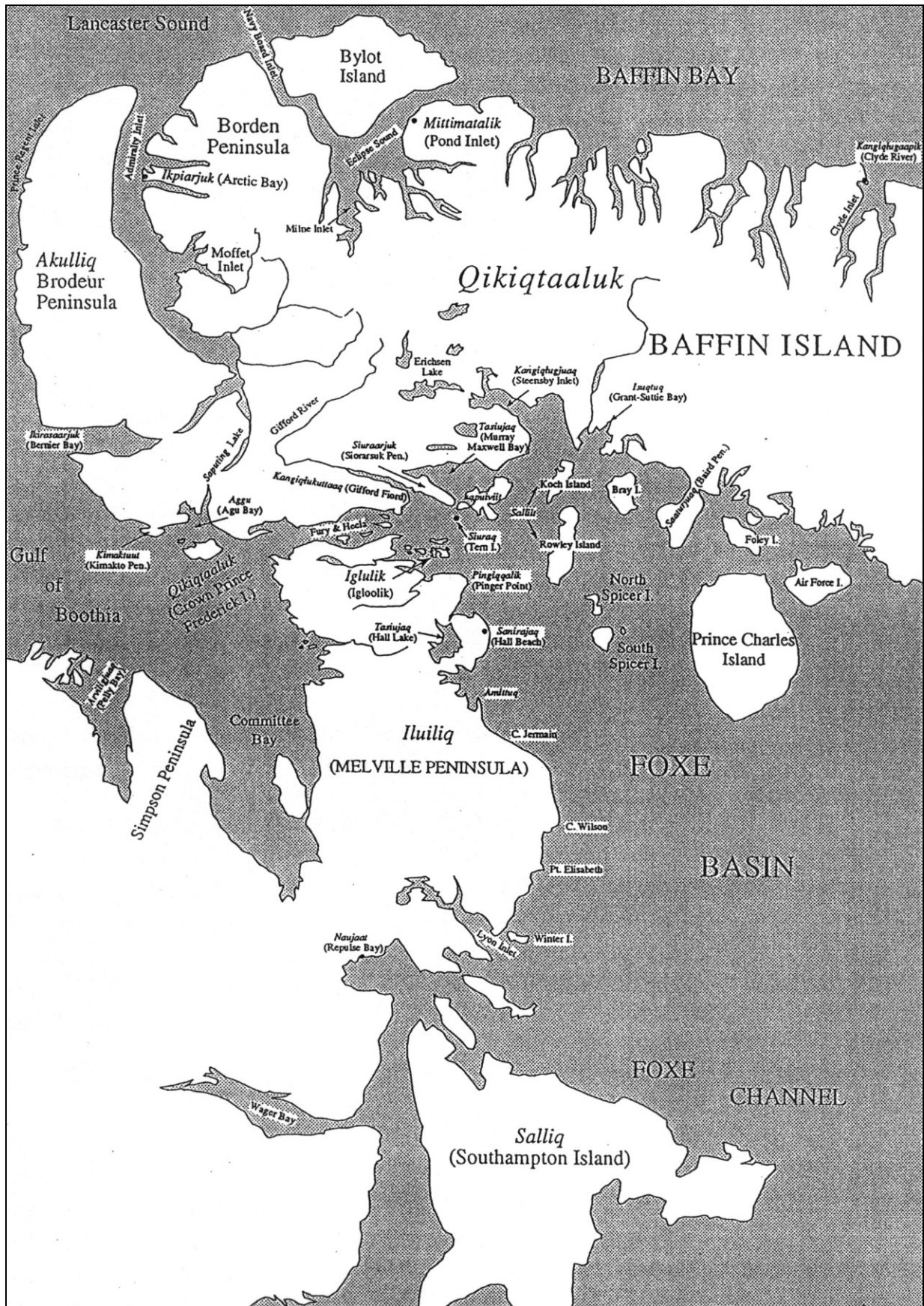
Carte 2 : Communautés actuelles du Nunavut (toponymes inuit),

avec les trois grandes régions administratives : Qikiqtaaluk, Kitikmeot (Qitirmiut) et Kivalliq.



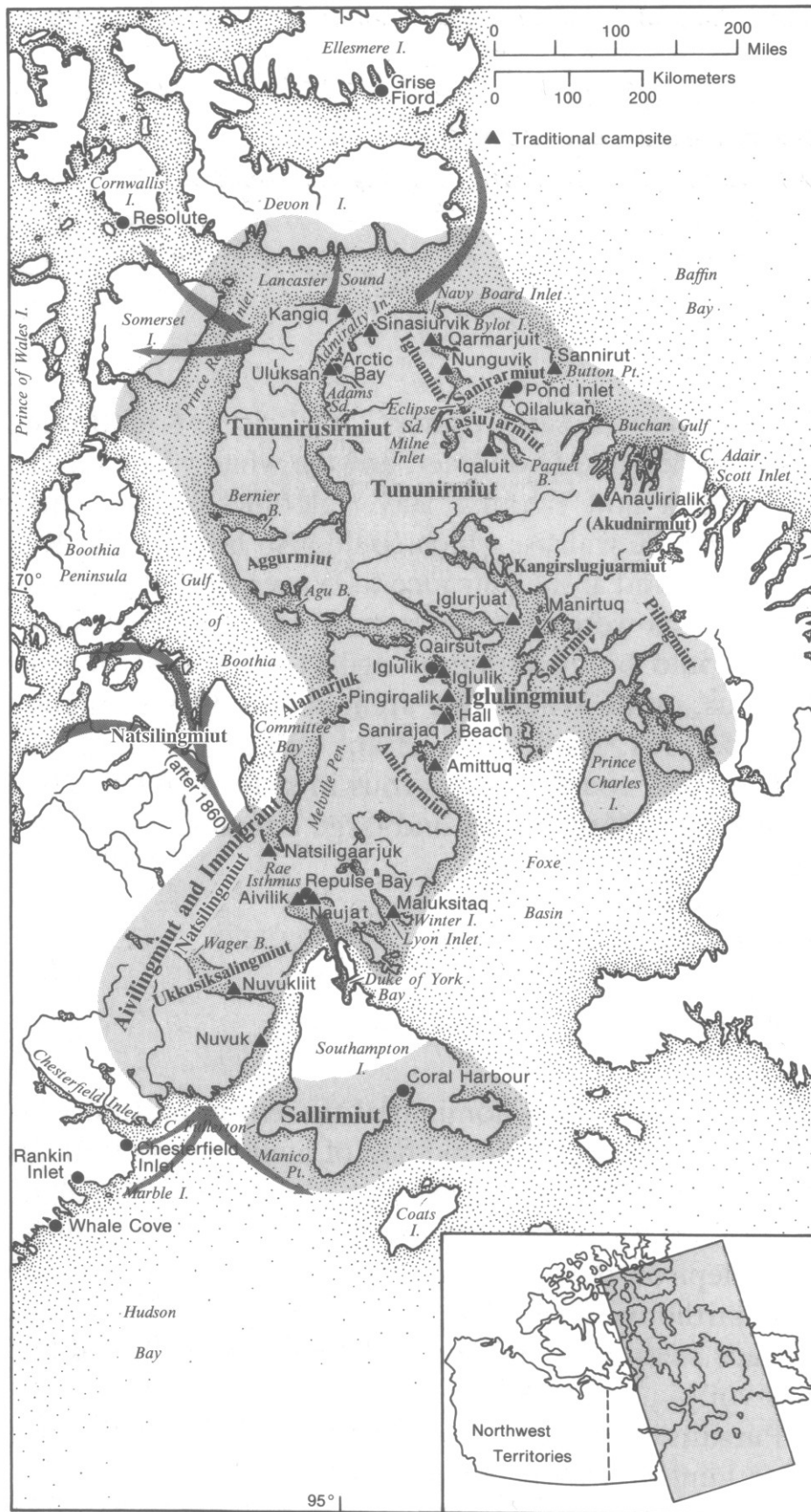
D'après une carte du site www.theodora.com/maps.

Carte 3 : Bassin de Foxe et nord de Baffin : territoires traditionnels des Iglulingmiut.



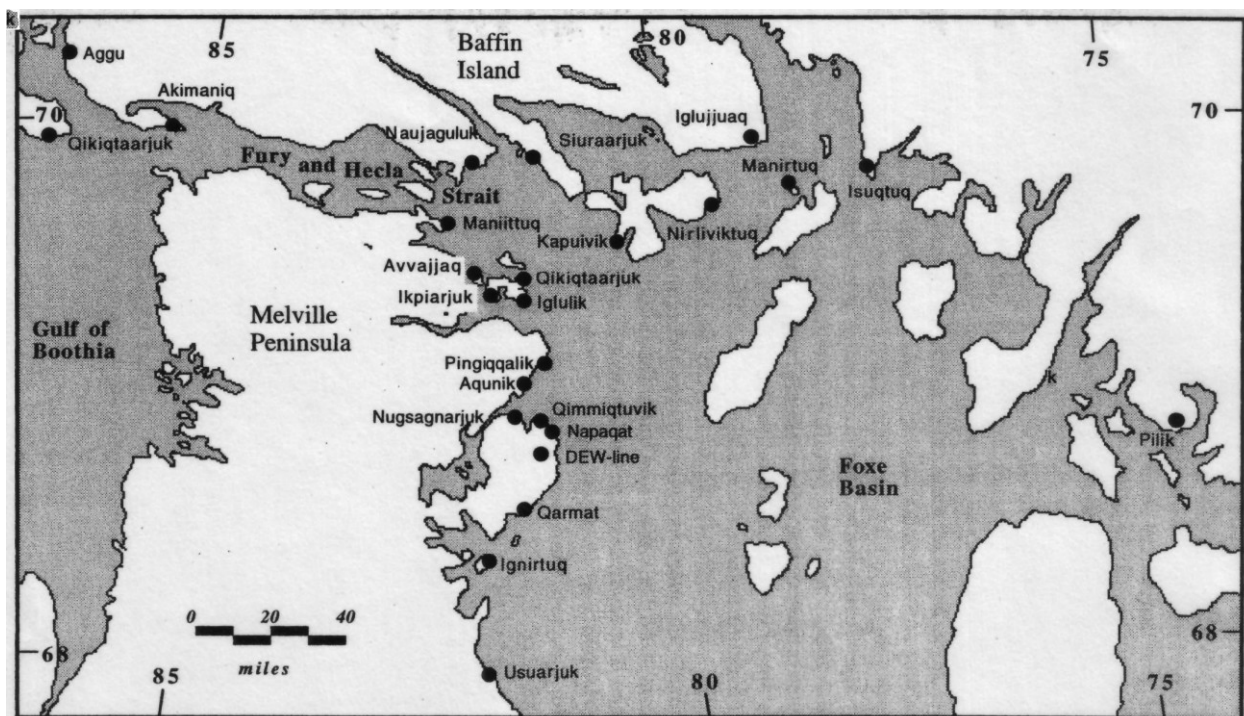
Carte réalisée par V. Randa, 1994 : 32.

Carte 4 : Territoires fréquentés par le « groupe Iglulik » à la fin du XIX^e siècle



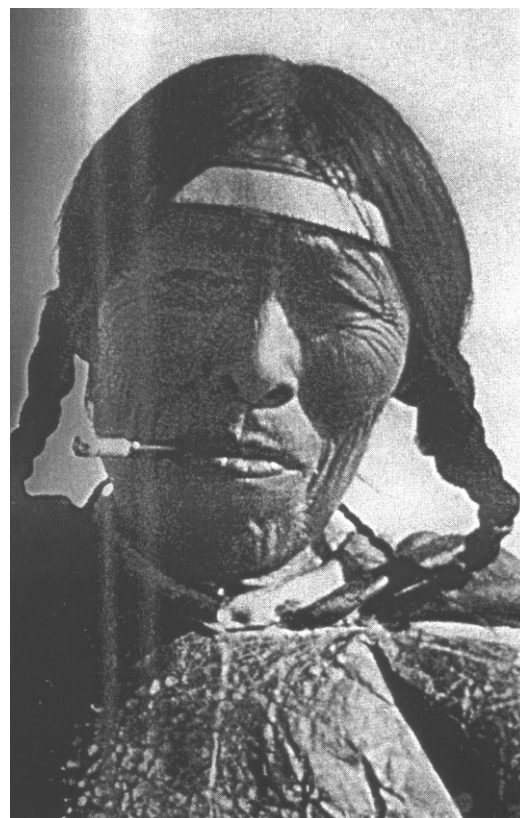
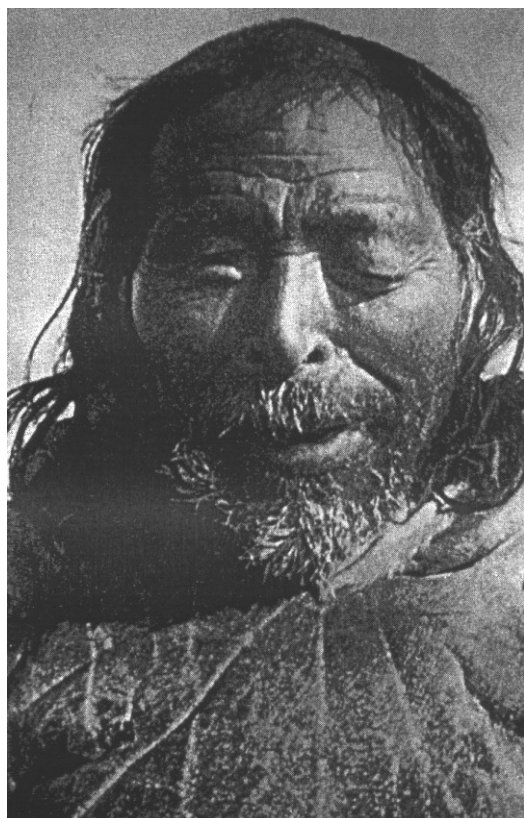
D'après une carte de G. Mary-Rousselière, 1984 : 432.

Carte 5 : Les principaux campements fréquentés par les Iglulingmiut au XX^e siècle.



D'après une carte réalisée par W. Rasing, 1994 : 67.

**Portraits 1 : Deux grandes figures des campements d'Avvajjaq et Ikipiarjuk
(années 1920-1940)**



Iktusarjuat, l'un des principaux leaders régionaux dans les premières décennies du XX^e siècle et son épouse, Ataguttaaluk. (Photos prises par K. Rasmussen en 1922).

Portraits 2 : Ava et Urulu



Parmi les principaux informateurs de K. Rasmussen : Ava et son épouse Urulu, tous deux chamanes (Photos de K. Rasmussen, vers 1922).

Portraits 3 : Ivaluarjuk, Ava et Pilakapsi



Ivaluarjuk, Ava et Pilakapsi : trois frères chamanes (iglulingmiut) au début des années 1920, à l'époque de leur rencontre avec Knud Rasmussen.

Photo de K. Rasmussen, extraite du site //www.collectionscanada.gc.ca.

Évocations d'une pratique rituelle chamanique dans la région d'Iglulik (début XX^e)



D'après F. Boas (1907 : 510, fig. 1) : Photo prise vers 1905 par le capitaine G. Comer montrant un chamane aivilingmiut dans une posture ligotée caractéristique de l'engagement de rituels consistant en la réalisation d'un voyage dans d'autres contrées (cf. *ilimmaqturniq*, *pavunngaarniq*, *ikiaqqiniq*...).



D'après Rasmussen (1929 : 129) : Dessins réalisés par l'épouse du chamane Ava, Urulu (elle-même chamane). Ceux-ci représentent Ululijarnaat, l'arracheuse d'entrailles qui se montre aux chamanes venus rendre visite à l'esprit de la lune. À l'extrême droite figure un chamane « faisant tout son possible pour se retenir de rire ».

Scènes de chasse



Chasse 1 : Hommes à la chasse au phoque (au trou de respiration), région d'Iglulik, années 1820.
Dessin du capitaine G.F. Lyon (source : Parry 1824 : 173).



Chasse 2 : Chasse au morse dans la région d'Iglulik, en 1953.
Photo de R. Harrington (NAC PA 146070), //www.collectionscanada.gc.ca.



Chasse 3 : Airut guettant l'apparition d'un phoque à la surface de l'eau libre, Uglisautitalik, octobre 2005.



Chasse 4 : Samueli dépeçant un faon sous le regard de son épouse Micheline, à l'issue d'une chasse au caribou dans la péninsule de Melville, décembre 2005.

(Note : Sauf mention contraire, les photos contemporaines présentées dans ces annexes sont de l'auteur).

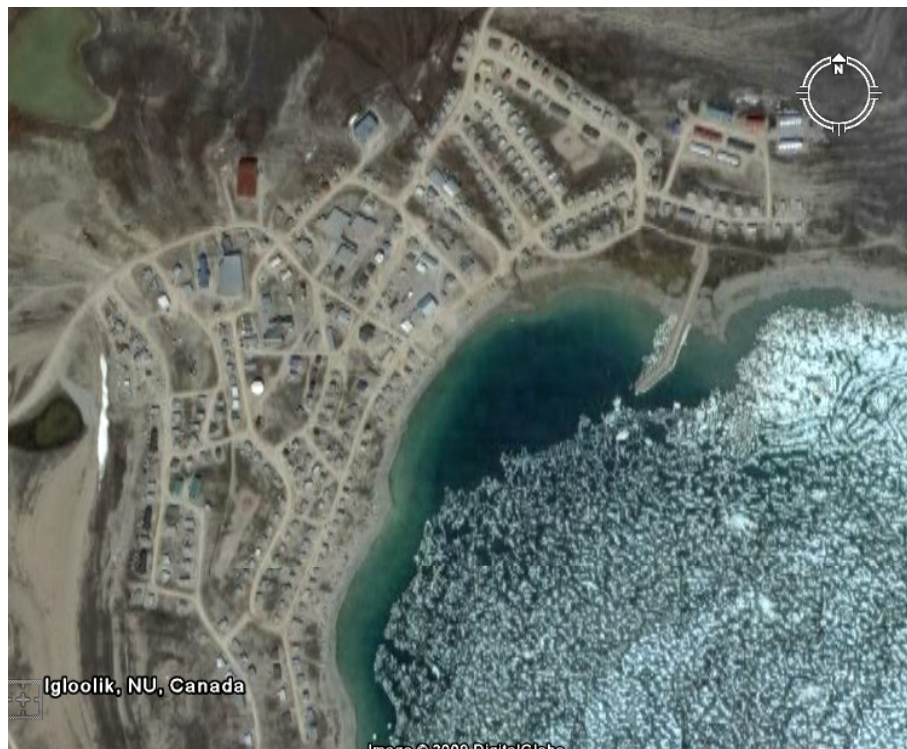
Aperçus du village contemporain « Iglulik » (« Igloolik »)

Village 1 : Situation du village actuel sur l'île d'Iglulik



Image : Google Earth 2009.

Village 2 : Vue satellite du village



Source : Google Earth 2009.



Village 4 : vue de la partie nord-est d'Iglulik, depuis la colline qui comprend plusieurs *inuksuit* (marqueurs territoriaux faits de pierres) et le cimetière, juillet 2004.



Village 5 : Aperçu d'Iglulik depuis sa partie sud, le long de la baie Ikpiarjuk, mi-octobre 2005.

Village 6 : Quelques rues d'Iglulik, octobre 2004.



Village 7 : Églises



L'ancienne église catholique (en pierre), utilisée dans les années 1960-1970 (2004).



L'église catholique (mission catholique romaine) en activité, en novembre 2005.



L'église anglicane, également face à la baie Ikpiarjuk (août 2004).

Village 8 : Le centre de recherche (« Igloolik Research Centre »)



La structure peu commune de ce bâtiment (construit dans les années 1970) lui a valu d'être baptisé *ukpigjuanguujaq*, litt. « ce qui ressemble à un (grand) harfang des neiges », à l'issue d'un concours organisé à Igloolik pour lui attribuer un nom inuit. Cette dénomination constitue en soi une illustration d'un mode de pensée profondément analogique qui semble partagé, aujourd'hui encore, par bon nombre d'Iglulingmiut (prompts à identifier des ressemblances formelles entre des éléments relevant de différentes catégories notamment).

Village 9 : Le « lieu où l'on joue », *pinnguarvik* : **Community Hall**



Photo tirée du site : [//mailhub.edu.nu.ca](http://mailhub.edu.nu.ca)

Village 10 : La coopérative (Co-op)



Photo extraite du site www.arcticco-op.com.

Outre le magasin principal, le bâtiment comprend aussi un petit « coffee shop » qui consiste essentiellement en un commerce de confiseries. Il est largement fréquenté, au quotidien, par les enfants et les adolescents surtout.



Pipili et Susan, deux jeunes employées du coffee shop en 2004.

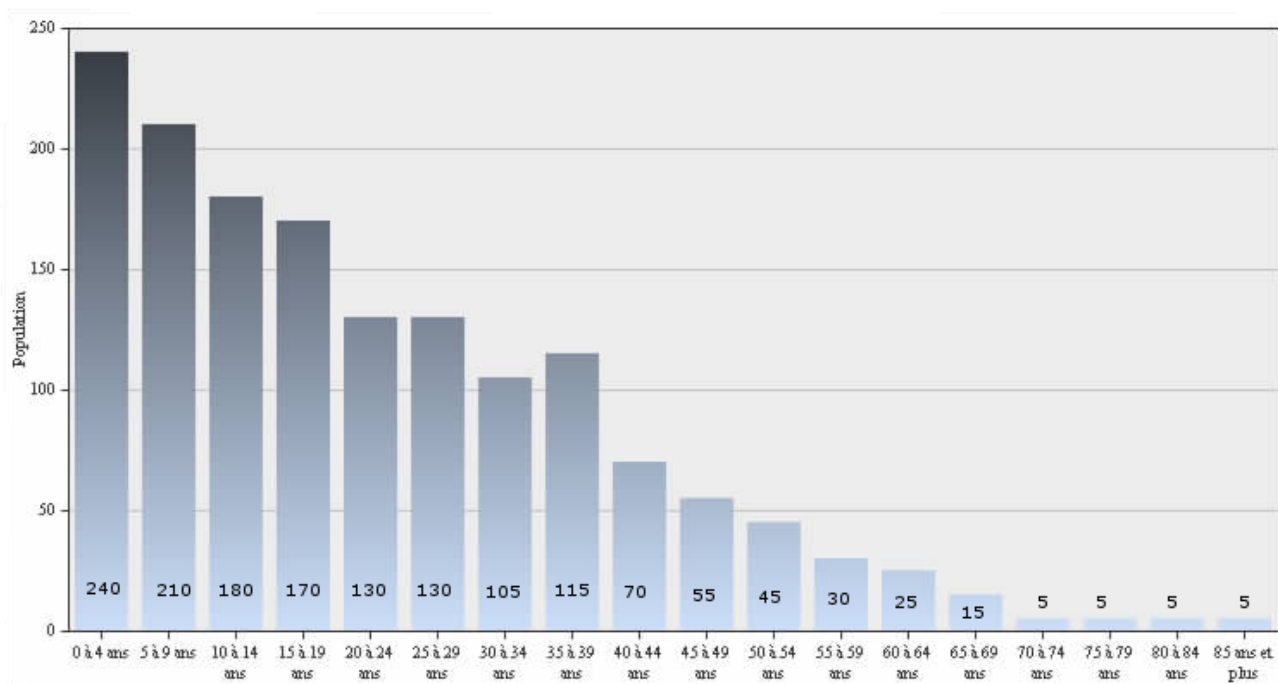
Village 11 : De nouvelles infrastructures : des aires de jeu pour les enfants



En 2003 et 2004, plusieurs aires de jeu (*pinnguarviit*) ont été installées dans le village.



Population du village d'Iglulik par groupes d'âge (deux sexes) en 2006



Source : Statistique Canada 2007, Profils des Communautés en 2006,
[//www12.statcan.ca/census-recensement/2006](http://www12.statcan.ca/census-recensement/2006).

Enfance 1 : Terminologie des principaux stades de développement identifiés chez un individu (iglulingmiut)

La prime enfance :

Inuusaaq : nouveau-né, enfant à la naissance.

Nutaralaaq : enfant né récemment, pas encore potelé.

Mirajuq : bébé devenant plus dodu, plus robuste (*quiksiliqtuq*).

Inuksiukittuq, inuksiuliqtuq : bébé commençant à prêter attention à son entourage, capable de reconnaître et de différencier les personnes (et les objets), capable de leur sourire.

- Ce sont ensuite les capacités motrices et corporelles qui sont prises comme repères (dynamique du déplacement) :

Paarnguraliqtuq : enfant capable d'avancer à quatre pattes.

Paarnguriulisaqtuq : enfant capable d'avancer sur les genoux et les mains pour la première fois.

Pisugiuqtuq : enfant marchant pour la première fois, faisant ses premiers pas.

Ikimmajariuqtuq : enfant capable de se tenir seul sur le traîneau (pour la première fois).

Sullualiqtuq : enfant commençant à gambader, s'ébattre, sautiller ; se montrant enclin à adopter un comportement espiègle. (Vers 2 ans).

- Les termes utilisés pour désigner l'enfant peuvent refléter des accomplissements personnels de différents ordres : l'individu est défini au travers de ses réalisations concrètes, et non pas saisi dans un décompte temporel. De façon générale toutefois, les stades de développement évoqués ensuite sont marqués par une division générique :

Enfance et prime jeunesse :

~ La majorité des termes faisant référence au processus de développement de l'individu masculin renvoient (et surtout renvoyaient) au cadre symbolique des pratiques cynégétiques :

Nukappiaq : petit garçon, jeune garçon.

Mianiqsijuq, mianiqsijunnaqsijuq : garçon capable de s'occuper des chiens, à même de les atteler, les nourrir, les diriger, et de veiller à la bonne préparation de l'attelage. Vers 8-10 ans.

Ilaujaliqtuq : garçon commençant à se joindre aux expéditions de chasse. (*Nukappiarjuaq*).

Uumajuqsuqatauliqtuq : garçon commençant à chasser lui-même (le phoque, le caribou...), en accompagnant des chasseurs expérimentés. (Vers 10-12 ans).

Nukappiaviniruluk : pré-adolescent, grand garçon.

Uvikkannguliqtuq.

Sugiaqanasugunnarsijuq : garçon en âge de commencer à chasser seul, par lui-même.

Imminik pinajuktukuluuliqtuq : garçon capable de chasser par lui-même.

Makkuktuq, makkukturjuaq : adolescent, presque un jeune homme.

Siniktariuqtuq : capable (pour la première fois) de dormir seul à l'extérieur, dans la toundra ou sur la banquise.

~ Pour les filles, c'est souvent la référence à la capacité reproductive et aux changements physiologiques qui prédomine. Par le passé, cette référence s'inscrivait dans une perspective relationnelle par rapport à l'époux potentiel :

Niviaksaq : la fillette

Aunariullualiqtuq, aunariuqtuq : en âge d'avoir ses règles, menstruée pour la première fois.

Niviaksaavinijjuaq : en âge d'être prise pour épouse (nubile), mais non mariée.

Uiggasuktuq : fille menstruée n'ayant pas encore d'époux.

Ujarai : en référence au « durcissement » de la poitrine féminine.

- De nos jours, bien d'autres événements ou accomplissements « premiers » sont susceptibles d'être évoqués pour caractériser les avancées d'un enfant ou d'un jeune individu, en dehors des références aux pratiques cynégétiques ou aux processus physiologiques. Des événements comme l'entrée à l'école ou l'obtention d'un diplôme scolaire sont devenus parfois plus significatifs que ceux précédemment cités.

Expressions des différents stades associés à la maturité :

Innaq : adulte

Makkuktualuk : adulte entre 20 et 40 ans.

Innatuqaq : adulte d'âge mûr.

Innaruttiaqtuq : adulte commençant à vieillir.

Innaaluk : personne dans la soixantaine.

Inutuqaq : personne (très) âgée.

Enfance 2 : **Quelques termes spécifiques du langage pour enfants chez les Iglulingmiut**

Les termes du langage enfantin sont limités à quelques champs relevant notamment de la sensation physique ou émotionnelle. Le nombre restreint de ces termes (caractérisés souvent par le redoublement des syllabes) reflète non seulement une volonté de simplicité à l'égard du petit enfant, mais aussi le fait qu'une grande partie de la communication engagée avec lui s'accompagne d'une gestuelle. La spécificité du langage pour les petits concerne avant tout le vocabulaire, la grammaire utilisée étant la même (bien qu'elle soit souvent simplifiée par rapport à celle des adultes). On relève une importante continuité de ce vocabulaire au travers de l'ensemble de l'Arctique oriental canadien.

▪ **Évocation d'un animal (vivant) : *uquuquq***

Ce terme est utilisé pour faire référence au gibier (marin et terrestre) et aux oiseaux.

Dans le langage commun, on utilise le terme *nirjut*.

▪ **Évocation de la nourriture : *apaapa***

Ce terme désigne principalement les aliments solides, et toute nourriture de façon générale.

Il est souvent utilisé sur le mode d'une invitation à manger.

Dans le langage adulte, on utilise des termes dérivés de la racine *niri-*.

▪ **Épuisement ou absence d'une ressource désirable (nourriture...) : *apuu***

Dans le langage commun, on utilise des termes tels que *nunguttuq*, *tavvaniingittuq*.

▪ **Termes dissuadant l'enfant de toucher quelque chose, ou destinés à inspirer le rejet :**

Vis-à-vis d'un objet sale ou répugnant : *aqqaq !*

Vis-à-vis d'un objet brûlant : *ataata !* (Correspond, dans le langage adulte, à un terme tel que *uunaqtuq*).

Expression générale face à ce qui doit susciter le dégoût ou la crainte : *ii-aq !*

▪ **Évocation de la douleur physique : *a-aaq-***

Par exemple: "*a-aaqtailigit !*", « évite de te faire mal ! ».

Terme issu de l'onomatopée "*a-aa ?*", exprimée lorsqu'un adulte se fait mal, se brûle par exemple.

Correspond, dans le langage adulte, au radical *aanniq-* (exprimant la souffrance physique).

▪ **Expression des besoins naturels (uriner...) : *haaq-***

Terme utilisé pour demander à l'enfant s'il a besoin d'uriner ("*haa ?*"), ou s'il a fait ses besoins...

Correspond, dans le langage commun, au radical *qui-* (uriner) ou à *anaq-* (déféquer).

▪ **Expression du sommeil (dormir) : *tutaaq-***

Par exemple : "*Tutaalaurit !*", « fais dodo ».

Dans le langage adulte, le radical correspondant est *sinik-*.

Le radical *tuti-* désigne quant à lui le fait de dormir sous une même couverture.

▪ **Pour inviter l'enfant à sourire : *apaa !***

▪ **Effets vestimentaires : *apaat***

Chez les Iglulingmiut, ce terme désigne plus spécifiquement le couvre-chef (bonnet) que l'enfant est invité à revêtir (pour sortir par exemple). Correspond au terme adulte *annuraaq*.

Enfance 3 : *L'amauti*, veste féminine utilisée pour transporter le petit enfant, hier...



« Eskimaux women of Igloolik » (vers 1823), dessin du capitaine G.F. Lyon (Lyon 1824 : 314).



« Group of Esquimaux, Igloolik, 1823 », dessin du capitaine G.F. Lyon (Parry 1824 : 418).

Enfance 4 : ... et aujourd'hui : un mode de portage toujours d'actualité

La veste à poche dorsale *amauti* constitue encore un vêtement privilégié par les Iglulingmiut pour transporter le petit enfant tant à l'extérieur qu'à l'intérieur.



Marie Airut et Kobe, lors d'une chasse au phoque depuis l'extrémité de la banquise, octobre 2005.



Shanon Tulugarjuk et son fils Niel, décembre 2005.

Enfance 5 : *Amaanguaq* - : jouer à porter un « enfant » dans la poche dorsale d'un *amauti*



Avec un petit *amauti* fait sur mesure... (Photo Pauline Huret, 2008).



Un jeu auquel même un petit garçon peut se livrer (Kobe, janvier 2006).

Enfance 6 : **Observer, expérimenter, imiter...**



Apprendre en observant : la petite Ijiraq s'est installée au sol pour regarder sa mère ôter le gras d'une peau de caribou à l'aide d'un couteau féminin *ulu* (Iglulik, été 2004).



Expérimenter les potentialités de l'objet... et jouer au garagiste (garage communautaire, 2005) :



Enfance 7 : Quelques jeux incluant une forme de représentation de la chasse, hier et aujourd'hui

7a. Le jeu d'osselets *inugaq*



Elisapi Nutarakittuq faisant la démonstration d'une tentative réussie de capture d'un « phoque »-osselet, 2004.
L'un des osselets est ici saisi à l'aide d'une ficelle (en tendon de caribou tressé) dotée d'un nœud coulant.
Le sac dans lequel la ficelle a été introduite contient de nombreux os issus de nageoires de phoque, et a été vigoureusement secoué, avec la ficelle à l'intérieur. Il s'agit ensuite de se montrer habile en tirant...



(1) Début de la séquence de construction : un personnage-pion est installé en position assise sur le bord de la plateforme, dans la maison. (2) Un lancer de deux osselets-dés (parmi les plus petits) doit déterminer si l'homme de la maison peut partir chasser tout de suite (le traîneau et l'attelage de chiens ont été constitués près de l'iglou).



Avant le départ du chasseur, et après son retour : l'animation de pions-osselets sur le site du campement.



Au sein de l'école maternelle, les petits Iglulingmiut sont aujourd'hui invités à jouer à l'*inugaq* en tentant à tour de rôle de capturer un phoque-osselet dans un sac (en coton synthétique). 2005.

7b. D'autres os utilisés pour la représentation de l'équipement du chasseur
(et pour la mise en scène de la chasse) :



Deux types d'os de phoque étaient traditionnellement utilisés pour représenter les chiens de l'attelage : les humérus, comportant une large protubérance sur le dessus, qui figuraient les chiens mâles (*qimminnguat*) ; et les fémurs, plus plats (cf. celui au centre ici), qui représentaient les chiens femelles (*qimminnguat arnannguat*). Les os photographiés ci-dessus servent aujourd'hui (2004) à illustrer les anciens jeux d'attelage des Iglulingmiut dans le cadre d'un atelier de sensibilisation à la « culture inuit traditionnelle » destiné aux élèves du secondaire.

Un « chien » (*qimminnguaq*) équipé de son harnais :



7c. Un exemple contemporain de mise en scène des activités cynégétiques



Les motoneiges ont remplacé les équipages de chiens dans les jeux mettant en scène des expéditions de chasse : ici, dans les locaux de l'école maternelle (« Head Start ») en 2005.



Enfance 8 : Des personnages figurés par des poupées de bois : *inuujait*



Elisapi Nutarakittuq montre comment elle déplaçait sa poupée de bois *inuujaq* lors de ses jeux d'enfant dans les années 1930-1940 (Iglulik, 2004).



Le personnage-poupée est allongé sur une peau de lemming (fourrure d'hiver) figurant la literie traditionnelle en peau de caribou, puis il est véritablement couché ou « mis au lit », l'autre peau de lemming (fourrure d'été) constituant ici sa couverture. Iglulik, 2004.



L'une des poupées de bois mises à la disposition des petits Iglulingmiut dans les locaux de l'école maternelle. Elle est installée ici sur un traîneau rattaché à une motoneige. 2005.

Enfance 9 : Rondes et tournoiments : des pratiques autrefois au cœur de plusieurs jeux d'extérieur enfantins

9a. Le jeu du « contenant à huile » (*uqsuutaujaq*)¹

D'après les témoignages recueillis auprès d'aînés d'Iglulik nés dans les premières décennies du XX^e siècle, le jeu appelé *uqsuutaujarniq* (« le fait de ressembler à un contenant à huile ») ou *uqsuutaarniq* (« acquérir une outre emplie d'huile ») était pratiqué au printemps et en été.

Les joueurs, garçons et filles, formaient un cercle et commençaient par exécuter une ronde, en adoptant une vitesse de rotation croissante (*uijjaapalliajut*). Puis, se tenant toujours par la main, ils se dirigeaient ensemble vers le centre et s'efforçaient de se faire tomber les uns les autres (*uqruqattautinasulauqtut*), en se poussant à l'aide de leur ventre.

Lorsqu'un joueur perdait l'équilibre et se retrouvait au sol, les autres participants se précipitaient sur lui pour tenter de le toucher au niveau du nombril, en s'exclamant "*uqsuutaq ! uqsuutaq !*". Le joueur qui parvenait à le toucher en premier dans cette zone était réputé acquérir un "*uqsuuti*", une outre à huile (en peau de phoque), qu'il se chargeait de transporter pour la « stocker » à quelque distance de là. Celui ou celle devenu(e) *uqsuuti* était ainsi traîné(e) et déposé(e) à l'écart, sur le dos, les bras étendus. Il/elle devait rester dans cette position, inanimé(e).

Les autres joueurs reprenaient leur ronde et procédaient de la même manière, chacun essayant d'obtenir le plus grand nombre de « contenants à huile » (*uqsuutiit*). Tous ceux qui se faisaient renverser étaient touchés ou chatouillés au niveau du nombril, puis transportés – par leur propriétaire du moment – dans un même lieu, et alignés les uns à côté des autres. Les « outres à huile » étaient ainsi mises en commun, pour le bénéfice du vainqueur final, le dernier joueur restant debout au terme d'un duel ultime à coups de ventre.

Après avoir déposé son adversaire aux côtés des autres "*uqsuutiit*" (tous allongés sur le dos), celui-ci se mettait en devoir de les passer en revue, en commençant par leur marcher sur les mains. Puis il réalisait plusieurs fois le même parcours, en les touchant successivement, avec son pied, au niveau du front, de la poitrine, du ventre, des cuisses et enfin des pieds. Les joueurs étant étendus sur de la mousse, ces contacts n'étaient pas ressentis comme douloureux. Ils provoquaient surtout une vive sensation de chatouillement, comme ont pu le souligner de nombreux Iglulingmiut ayant pratiqué ce jeu jusque dans les années 1950-1960.

Sources : entretiens avec Madeleine Auqsaq (2002), Rachel Ujarasuk (2004), Inuki Kunuk (2004), Elisapi Nutarakittuq (2004), Abraham Ulaajuruluk (2004), Susan Avinngaq (2004), Atuat Akittiq et Leah Utak (2005).

¹ *Uqsuuti* (*uqsuq* : huile ou graisse de gibier marin, et *-ut(i)* : contenant, sac à) désigne l'outre servant à stocker l'huile (extraite du gras de phoque, de morse ou de béluga), qui alimentait jadis la lampe *qulliq*. Son importance économique était considérable, en particulier pendant toute la période hivernale. Cette outre était généralement façonnée dans une peau de phoque (annelé ou barbu) ou dans une peau de morse, toutes deux se caractérisant par leur grande imperméabilité. Les sacs à huile possédés par chaque maisonnée étaient stockés en un même lieu.

9b. Le jeu des « partenaires de kayak » (*qajaqatiik*)

Jusque dans les années 1950-1960, garçons et filles iglulingmiut avaient coutume de jouer à *qajaqatiik* (« les deux kayakistes partenaires ») à proximité du campement, au printemps et en été, à la tombée de la nuit de préférence. Ils commençaient par former des paires de « partenaires », puis tous ensemble, ils se mettaient à tourner rapidement sur eux-mêmes (*uijjaaqtualuujut*), les bras tendus et les yeux fermés, jusqu'à s'étourdir profondément (*uijjaanngurtualuit*) et éprouver ainsi leur manque de stabilité ou la faiblesse de leur assise (*ataanngittiaqtut*)¹.

Tout en continuant de tourner, chaque joueur s'adressait à celui qu'il avait pour partenaire, en lui criant : « *qajaqatii kinguviit ?* » : « partenaire, ton kayak s'est-il renversé ? ».

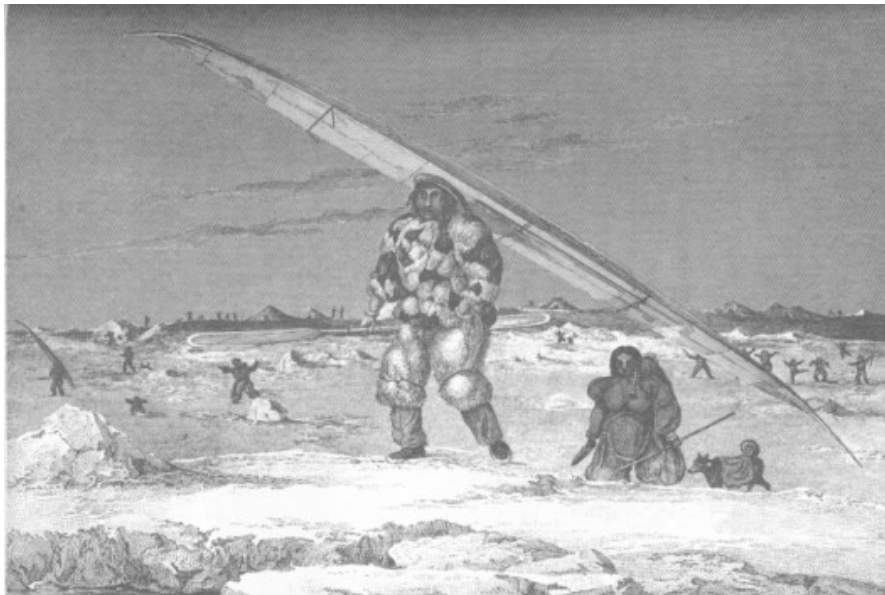
Si ce dernier était parvenu à rester debout (soit « dans son kayak »), il lui répondait par la négative (« *akka !* » : « non ! ») et lui retournait la question.

Dès que l'un des joueurs perdait l'équilibre et tombait au sol, il était réputé avoir chaviré, son kayak s'étant renversé. Il en informait son partenaire (« *qajaqatii, kinguvunga !* », « partenaire, j'ai chaviré, je suis tombé à l'eau ! ») tandis que celui-ci tournoyait toujours.

Le partenaire ouvrait alors les yeux et, bien que ressentant les effets du vertige, il s'efforçait d'avancer jusqu'à son compagnon pour lui porter secours en le remettant d'aplomb.²

Le jeu se poursuivait jusqu'à ce que tous les joueurs soient tombés au moins une fois.

Sources : Catherine Arnatsiaq 1990 : IE 077 ; entretiens avec Inuki Kunuk (2004) et Atuat Akittiq (2005).



« An Esquimaux of Igloolik » (vêtu d'une veste en peau de canard, emportant son kayak vers le rivage), dessin réalisé par le capitaine G.F. Lyon (in Parry 1824 : 274).

¹ Sous le qualificatif «*ujibzaarneq*» [*uibjaarniq*], K. Birket-Smith (1929 : 291) a évoqué un jeu d'étourdissement comparable pratiqué par les enfants paallirmiut (Inuit « Caribou ») dans les années 1920.

² La sensation de vertige que les hommes étaient susceptibles d'éprouver lors de déplacements en kayak (surtout dans des conditions de mauvaise visibilité : obscurité ou brouillard empêchant de distinguer la surface de l'eau) était appelée *nangiarniq* chez les Iglulingmiut. Ce terme renvoie encore à la peur de tomber à l'eau.

Enfance 10 : **Aperçus de quelques jeux enfantins en extérieur (dans le village)**



10a / b. Jeux de navigation (entre pairs) dans la baie Ikpiarjuk, août 2004.





10c. Autour d'un jeu de *piqattaq* (avec des roches) : deux fillettes ont représenté ici une sépulture, en hommage à une enfant disparue quelques semaines auparavant (été 2004).



10d. Entre deux glissades depuis les monticules de neige accumulés aux abords des rues (octobre 2004).



Un jeu de traction, et de direction d'un attelage moderne, Iglulik 2008.

(Photo de Sylvie Teveny).



10e / f. Durant une bonne partie de l'année, la chaussée verglacée constitue un espace de jeu privilégié pour le « street hockey » (ici en novembre et décembre 2005).



Enfance 11 : Les grimaces, un jeu en soi



Entre cousines... Victoria, Eva et Maggie (6 ans), Iglulik, 2004.



Aperçu de quelques grimaces possibles, Iglulik (photo tirée du site www.artcirq.org).



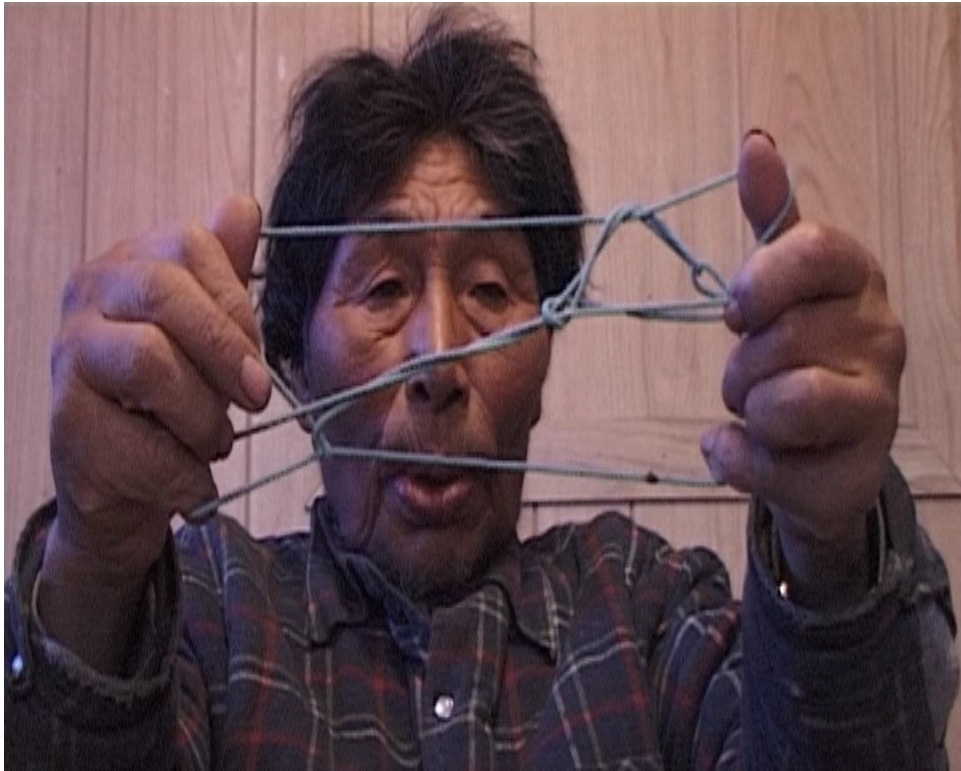
Vicky (Iglulik, 2005).

Enfance 12 : L'art de la manette (jeux vidéo)



Un des principaux jeux pratiqués dans le cadre domestique.
Jeu vidéo entre cousins : Keith et Tarzan, Iglulik, novembre 2005.

Jeux traditionnels 1 : *Ajaraaq-*, jeux de ficelle



Jeux traditionnels 1a : Herve Paniaq montrant la figure appelée *nivingaqquaqtitaq*, tout en interprétant le récitatif associé : “*Nivingaqquaqtitaq, akimit ikangat qaitikku, eh eh !*” (Iglulik, 2004).



Jeux traditionnels 1b : Figure appelée *uligularjuttiaq*, représentant un homme du nom d’Uliguliaq. Les paroles suivantes doivent être prononcées à ce stade : “*Uliguli ! uligularjuttiaq qainaguumiqausaqpug kuutikki ullavikkaluamut avillutik tainna akuikuikuikui... !*” (H. Paniaq, Iglulik, 2005).



Jeux traditionnels 1c : Elisapi Nutarakittuq montrant la figure *tuutannguarjuk*, associée à l'esprit des jeux de ficelle, Tuutannguaq (Iglulik, 2004).

Des paroles invitant à la compétition doivent être énoncées lors de la réalisation de cette figure : “*Tuutannguaq ingiaqaqaa !*”. Ces termes sont ceux prêtés à Tuutannguaq, quand il défia un garçon (qui jouait seul à l'*ajaraaq* pendant la nuit) de réaliser la figure plus vite que lui.

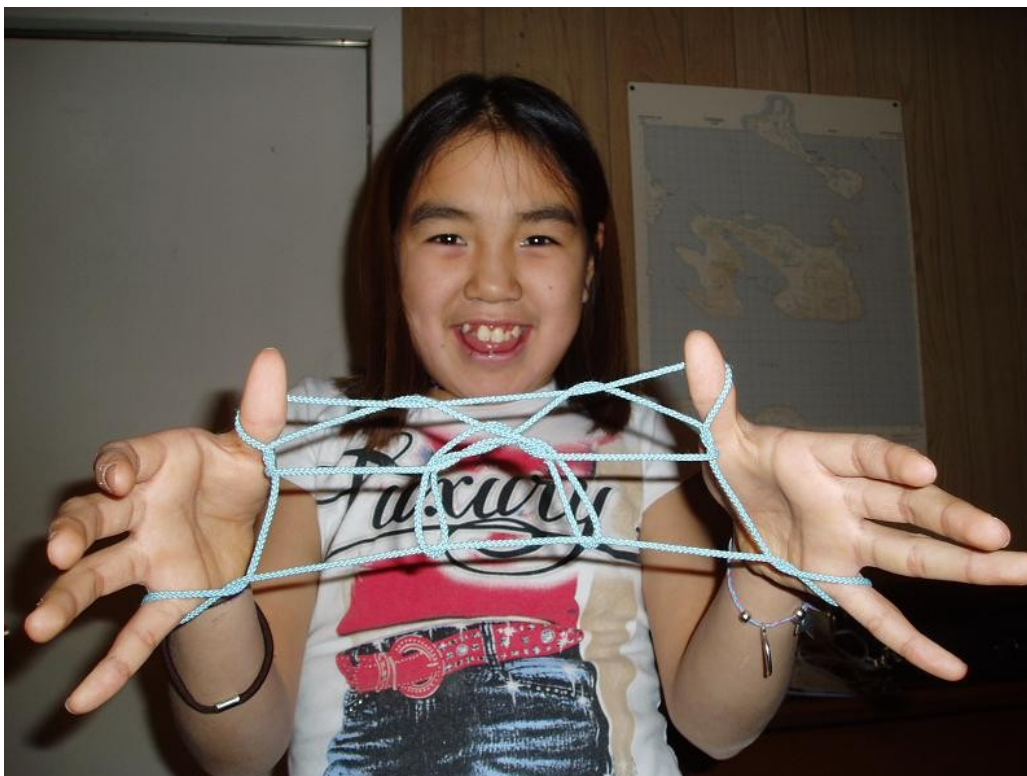


Jeux traditionnels 1d : Présentée par Paniaq sous le nom de *qimuksinnguarjuk* (évoquant un attelage de chiens), cette figure était autrefois interprétée, chez les Iglulingmiut, comme la représentation de plusieurs épaulards (cf. *arluatsiat*). Chez leurs voisins du nord-ouest, les Arviligjuarmiut (groupe Nattilik), elle représentait plutôt des personnes rassemblées dans le *qaggiq* pour des festivités comprenant des danses à tambour : selon G. Mary-Rousselière (1969 : 96-97), les boucles du haut figuraient les hommes et celles du bas, les femmes. Par une manipulation de la ficelle (boucles lâchées alternativement), ces personnages étaient montrés comme sortant un à un, selon « une allusion probable au jeu du *tivajuq* » (Mary-Rousselière), cf. 3.1.1.3. Chaque sortie masculine devait être ponctuée par un rire à tonalité grave, tandis que chaque sortie féminine était marquée par un rire aigu.

Les jeunes Iglulingmiut connaissent souvent quelques figures du répertoire traditionnel :



Jeux traditionnels 1e : Représentation d'un *inuksugaq* (ou *inuksuk*, marqueur territorial fait de pierres) selon Vicky, 2006.



Jeux traditionnels 1f : *Katagjuk*, une figure classique représentant « l'entrée de l'habitat ». Belinda, 2006.

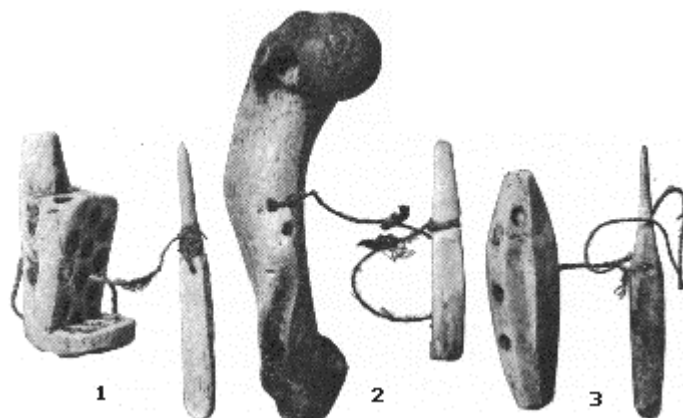


Jeux traditionnels 1g : Les jeunes joueurs aiment aussi expérimenter différentes actions ou procédures sur la ficelle, pour aboutir éventuellement à une figure à laquelle un sens est attribué a posteriori. La petite Killa a reconnu dans cette figure finale improvisée la « tour Eiffel » (Iglulik, 2005).



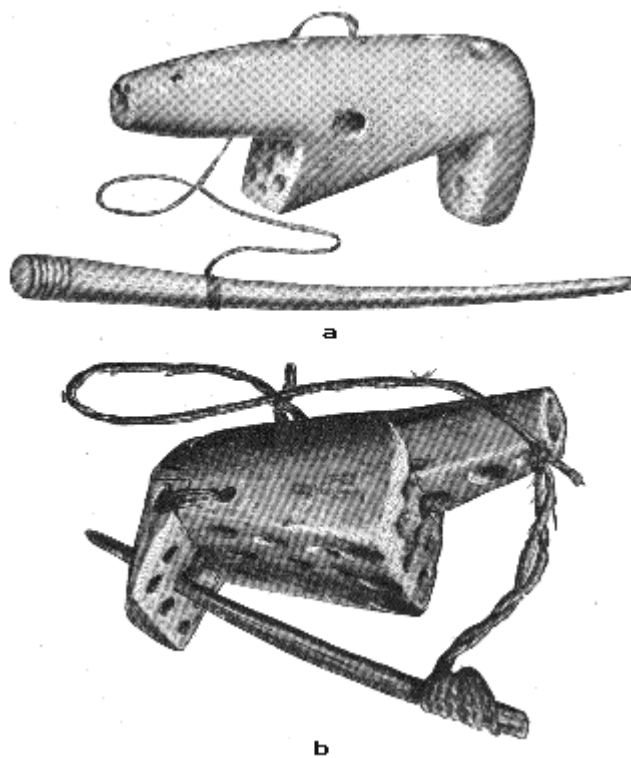
Jeux traditionnels 1h : Les jeux de ficelle sont souvent pratiqués sur un mode interactif de nos jours, les partenaires-adversaires opérant à tour de rôle sur le fil. Ci-dessus une partie entre deux cousines, Killa et Maggie, en 2005.

Jeux traditionnels 2 : *Ajagaq*-, jeu de bilboquet



Jeux traditionnels 2a : Trois types de bilboquets *ajagaq* collectés par T. Mathiassen (1928 : 220, fig. 170) lors de son passage dans la région d'Iglulik au début des années 1920.

- (1) En première position, à gauche, figure un bilboquet en ivoire *nanuujaq*, façonné à l'image d'un ours polaire (dont les pattes antérieures ne sont toutefois pas représentées). Il comporte de nombreux trous sur le dessous, au niveau du « poitrail » de l'animal, et à l'une de ses extrémités (figurant la tête de l'ours). Longueur : 7,7 cm.
- (2) L'*ajagaq* au centre était aussi largement utilisé chez les Iglulingmiut : constitué par un humérus de phoque barbu dont les protubérances ont été poncées à l'une des extrémités, il comporte deux trous, l'un naturel, l'autre creusé dans la partie tendre de l'os. D'autres trous pouvaient être percés pour jouer au bilboquet avec un tel os.
- (3) Bilboquet façonné dans une pièce d'ivoire : cinq trous ont été percés sur sa longueur (de 8,4 cm), un autre à l'une de ses extrémités.



Jeux traditionnels 2b : Bilboquets de type *nanuujaq* façonnés dans de l'ivoire, d'après Franz Boas 1888: 566, fig. 521.



Jeux traditionnels 2c : Elisapi Nutarakittuq faisant usage d'un *ajagaq* constitué à partir d'une vertèbre cervicale de caribou (Iglulik, 2004).



Jeux traditionnels 2d : Abraham Ulaajuruluk en pleine démonstration d'un jeu *ajagaq* face à son petit-fils, J. Kunnuk (Iglulik, 2006).



Jeux traditionnels 2e : Les plus jeunes sont invités à apprendre à manier un *ajagaq* constitué à partir d'une vertèbre de caribou (et donc doté d'une large ouverture), dans le cadre de l'école maternelle. Ici, le petit Angu en 2005.



Jeux traditionnels 2f : *Ajagaq* constitué à partir d'un humérus de phoque, utilisé de nos jours à l'école secondaire d'Iglulik au titre d'illustration d'une pratique propre aux *inummariit* (cours de « culture inuit »).

Jeux traditionnels 3 : *Makittaq*-, jouer à deviner par un lancer d'humérus



Jeux traditionnels 3a : « Ningiuq » (Rachel Ujarasuk), la doyenne d'Iglulik, explique à Lucy Tulugarjuk les usages ludico-divinatoires dont l'humérus de phoque faisait l'objet dans le passé, 2004.



Jeux traditionnels 3b : Au premier plan, des humérus de phoque tels que ceux utilisés pour jouer au *makittaq*, ou jouer à deviner. Ils sont ici placés en position dite « érigée » (protubérance vers le haut), qui correspond, à l'issue d'un lancer, à une réponse affirmative.

Jeux et festivités rituelles

Jeux et festivités ludiques au XIX^e et dans les premières décennies du XX^e :

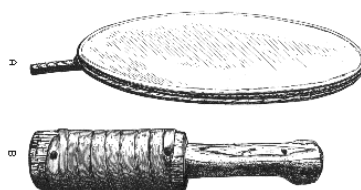
Festivités 1 : Danse (à tambour)



Festivités 1a : Dessin réalisé en 1823 par le capitaine G.F. Lyon, représentant des enfants d'Iglulik « qui dansent » (en maniant un petit tambour). Source : Parry 1824 : 530.



Festivités 1b : Dessin réalisé par le capitaine G.F. Lyon au début des années 1820, représentant « un homme qui danse », entouré de femmes (qui interprètent un chant). Le tambour ne semble pas utilisé ici. Source : Lyon 1824 : 170.



Festivités 1c : Tambour et bâton à tambour utilisés dans la région d'Aivilik à la fin du XIX^e siècle. Diamètre du tambour : 87 cm. Longueur du bâton : 27 cm. (Source : Boas 1901 : 155, fig. 172).



Festivités 1d : Dessin réalisé par Pakak, recueilli au début des années 1920 par K. Rasmussen (1929 : 128). La scène centrale représente des festivités de danse à tambour dans le *qaggiq* (maison cérémonielle) : un homme manie le tambour au centre, tandis que les femmes, assises sur la plateforme, interprètent son chant.



Festivités 1e : Représentation libre d'une séance de danse à tambour dans la région d'Aivilik, d'après les descriptions fournies par C.F. Hall dans les années 1860. Source : Nourse 1879 : 96.

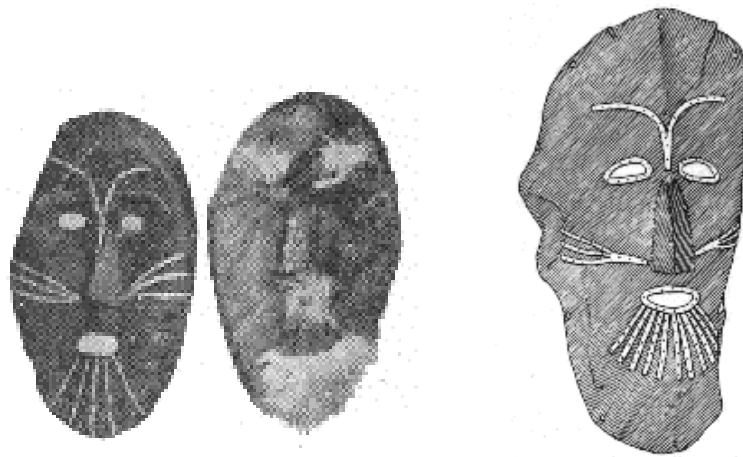
Festivités 2 : La grande fête hivernale *tivajuut*



Festivités 2a : Une séquence du rituel hivernal *tivajuut* représentée par Pakak, et recueillie par K. Rasmussen (1929 : 113). Cette scène évoque les prémices de l'appariement des conjoints rituels, médiatisé par les deux chamanes masqués *tivajuuk* : selon Pakak, ces derniers chantent à l'intérieur de la maison de neige, debout aux côtés des femmes (et près du pilier destiné à supporter la lampe à huile), tandis que les hommes attendent à l'extérieur, se préparant à « choisir » - ou à se voir attribuer - une femme.



Festivités 2b : Dessin d' Aatuat (réalisé à Arctic Bay-Ikpiarjuk en 1964, in Blodgett 1986 : 36). Il représente un « rassemblement dans le *qaggiq* », et vraisemblablement la grande fête *tivajuut*. Au premier plan, près de l'entrée, figurent en effet les deux chamanes masqués (l'un tenant un fouet, l'autre un bâton). Au centre, deux hommes se livrent un duel à coups de poing sur l'épaule (*tighuutijuuk*), à la manière des *illuriik*. À leur côté (ou juste au-dessus, en parallèle), deux femmes accroupies face à face semblent engagées dans une compétition de saut *pigliqtaq*- ou de jeu vocal avec sautilllements (comme *qiaqpalik* ou *qattipaaq*).



A.

B.

Festivités 2c : A. (d'après T. Mathiassen 1928 : 228, fig. 199) : deux masques en peau de phoque utilisés par les chamanes officiant lors du *tivajuut*. Celui de gauche, orné de tatouages, était porté par le chamane représentant un personnage féminin, tandis que celui de droite (avec sourcils, moustache et barbe en poils de chien vraisemblablement) était porté par l'autre officiant, qui assumait une apparence masculine.

B. Représentation d'un masque de *qailirtitaq* (« Qailertetang ») porté par l'un des chamanes officiant (sous les traits de la maîtresse du gibier marin ?) lors du grand rituel pré-hivernal célébré dans le Cumberland Sound, au sud de la terre de Baffin, rituel équivalent à celui du *tivajuut* organisé plus au nord.

Source : Boas 1901 : 140, fig. 169.



Festivités 2d : Photo prise à bord du navire baleinier « Neptune », à Cape Fullerton (près d'Igluligaarjuk-Chesterfield Inlet), en période de fête de Noël en 1903. Elle illustre le fait que le port de masques et le déguisement (voire le travestissement) constituaient aussi des pratiques propres aux visiteurs baleiniers, pratiques que nombre d'Inuit – Aivilingmiut notamment – ont pu observer dès le XIX^e siècle (lors de la célébration de Noël en particulier). Photo de J.D. Moodie, NAC, 6275-2 / 1976-245 NPC.

Festivités 3 : « Qulumigtut », une fête tournée vers le printemps ?



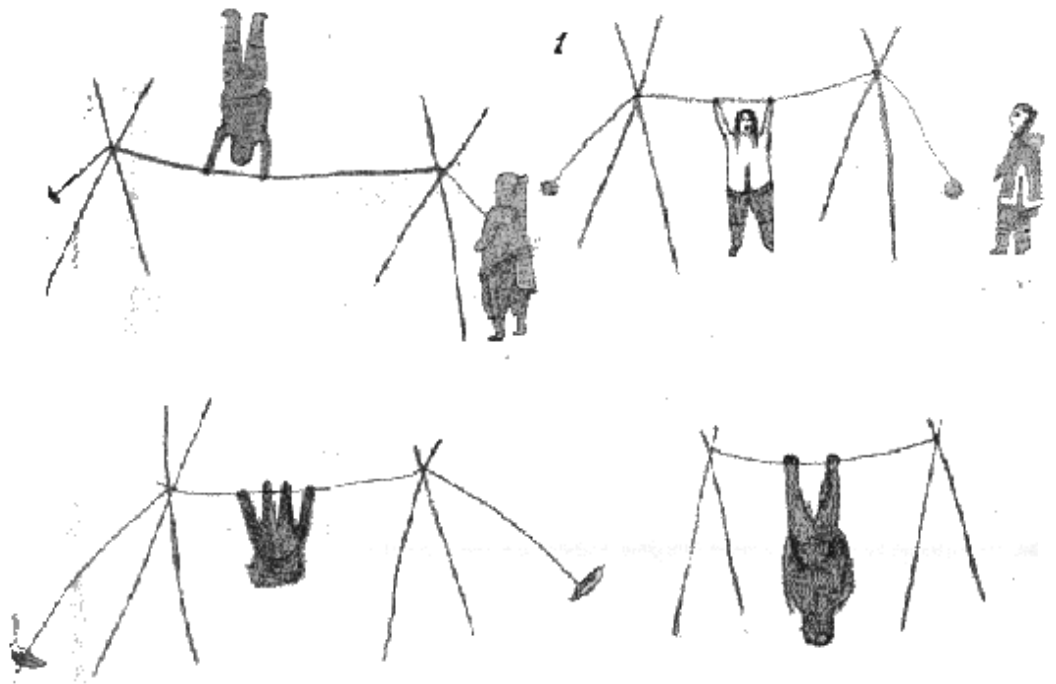
Festivités 3a : Dessin réalisé par Pakak, illustrant plusieurs jeux pratiqués lors de festivités *qulumigtut*.

En haut : les hommes s'apprêtent à se mesurer à un jeu de traction avec le bras.

Au centre : une partie de « football » engagée par des hommes et des femmes.

En bas : jeux de sautillerment à croupetons, *pigliqtaq-*, pratiqués tout en interprétant un chant.

Source : Rasmussen 1929 : 112.



Festivités 3b : Différentes postures caractéristiques des jeux acrobatiques pratiqués sur une lanière en peau de phoque barbu, lors des festivités *qulumigtut*. D'après un dessin de Pakak, in Rasmussen 1929 : 128.



Festivités 3c : Dessin de Pakak représentant plusieurs scènes liées à la compétition de tir sur cible pratiquée également dans le cadre de festivités *qulumiqutut*. En bas, les femmes forment une ronde pour danser autour de l'équipe victorieuse. Source : Rasmussen 1929 : 97.

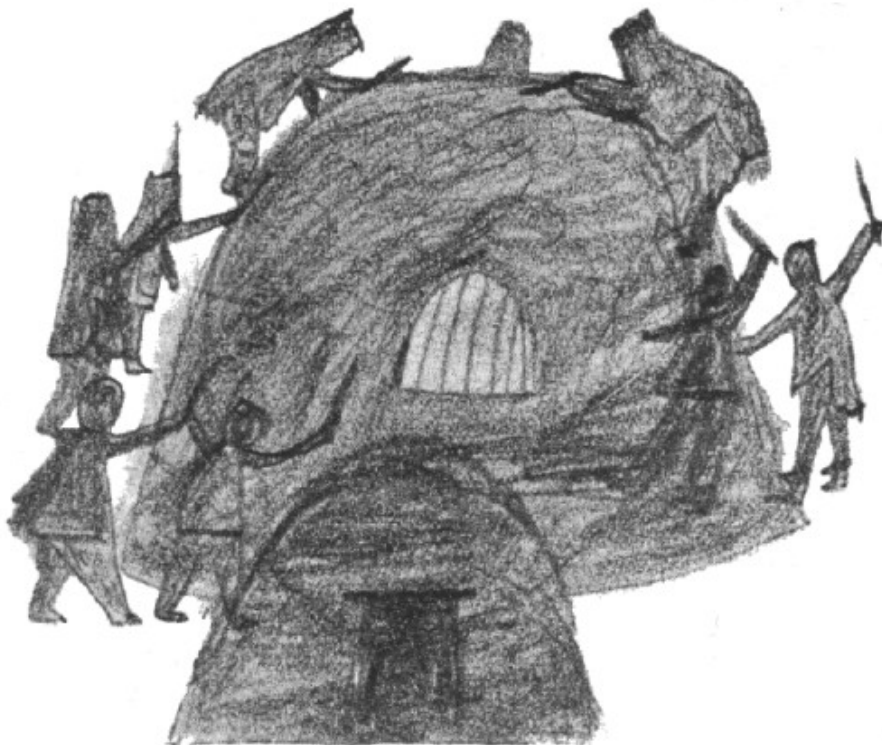


Festivités 3d : Dessin de Pakak représentant encore des jeux caractéristiques de festivités *qulumiqutut*. D'après Rasmussen (1929 : 96), les deux motifs du haut illustrent une compétition « de force » entre deux équipes, l'une interprétant un chant tandis que l'autre danse ou « agite les bras ». Juste au-dessous sont représentés deux partenaires-adversaires *illuriik* s'échangeant une embrassade virile (*kunik-*) avant d'engager la compétition.

Festivités 4 : La compétition instituée entre *illuriik*, partenaires-adversaires



Festivités 4a : Deux *illuriik* s'embrassant (par un contact au niveau du nez, *kunik*-).
Agrandissement d'une scène figurant dans le précédent dessin de Pakak (cf. festivités 3d).



Festivités 4b (d'après Rasmussen 1929 : 113) : Dessin de Pakak représentant l'un des « jeux » associé à la relation entre *illuriik*, le *turlurniq* (ou *tuqlurniq*, litt. « le fait d'appeler de l'extérieur » ?).
Lorsque les deux partenaires de compétition se retrouvaient en un même lieu, celui qui souhaitait le premier défier l'autre à un duel de chant prévenait discrètement les hommes du campement afin que tous viennent réveiller cet homme durant la nuit, en hurlant et en frappant à coups de fouet et de bâton sur le toit de la maison occupée par ce dernier (Rasmussen 1929 : 243).



Festivités 4c : Photo tirée d'une scène du film *Atanarjuat* présentée dans l'ouvrage du même nom (Saladin d'Anglure et Igloodik Isuma Prod. 2002 : 54). Celle-ci représente deux hommes se préparant à s'affronter lors d'un duel à coup de poing sur la tempe, à la manière des *illuriik*. L'homme qui s'apprête à frapper son « partenaire-adversaire » de compétition place d'abord son poing contre la tempe de ce dernier.



Festivités 4d : *Iqiruutiniq*, jeu de traction avec le doigt placé à une extrémité de la bouche de l'adversaire : un jeu de force et d'endurance auquel les partenaires *illuriik* pouvaient aussi se livrer. Photo d'une scène du film *Atanarjuat* (représentant un tel duel), extraite de l'ouvrage *Atanarjuat* (Saladin d'Anglure et Igloodik Isuma prod. 2002 : 51).

Festivités 5 : Fêtes printanières en contexte semi-nomade...

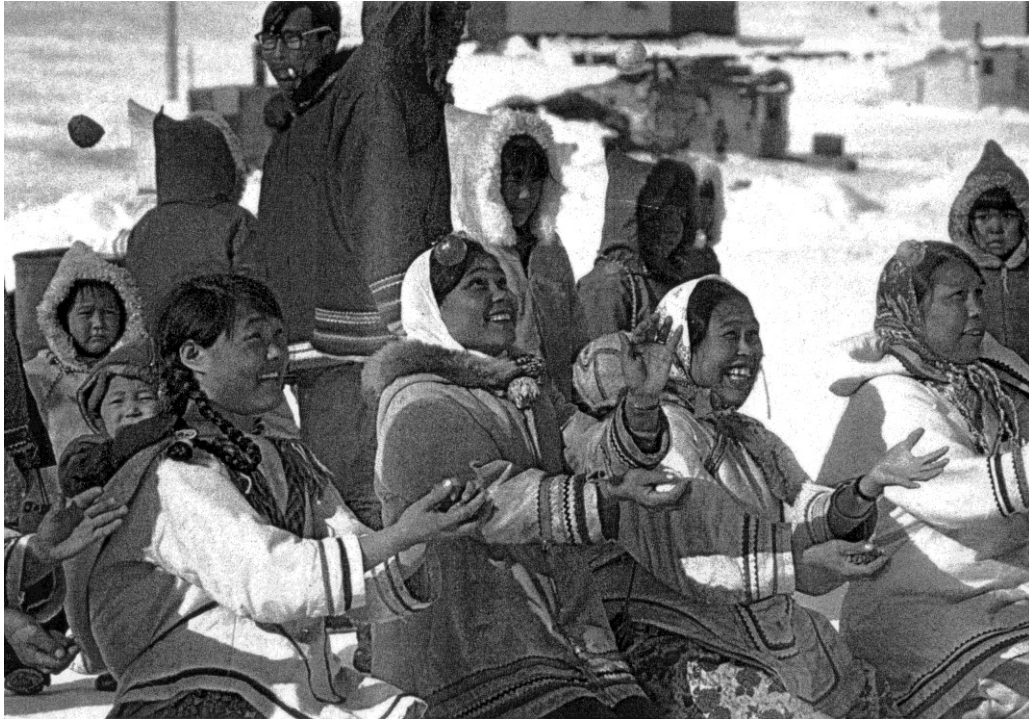


Festivités 5a : Jeu de traction à la corde (*aklunaamut nuttuutijut*) dans la région d'Iglulik en 1953.
Photo de Richard Harrington (NAC, 24-24-7), //www.collectionscanada.gc.ca.



Festivités 5b : Lancer de friandises (*parlaniq*) lors de « jeux printaniers » (de Pâques ?) organisés dans la région d'Iglulik en 1953. Photo de R. Harrington (NAC, 24-24-1), //www.collectionscanada.gc.ca.

... et aux débuts de la sédentarisation



Festivités 5c : Compétition de jonglage à Arctic Bay (Ikpiarjuk) en 1965.
Photo de Lorne Smith (NWT, N1991-28 : 319), extraite de M. Heine 2002b : 2-76.

Festivités rituelles contemporaines

Festivités 6 : Quelques jeux pratiqués par les enfants lors de la célébration d'Halloween en 2004 (Community Hall, Iglulik)



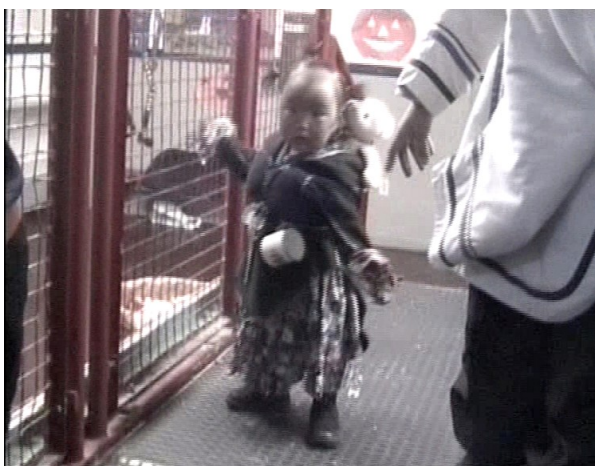
Festivités 6a : *nurlusiut*, un jeu d'appariement exigeant rapidité et réflexe.



Festivités 6b : le « limbo », un jeu requérant une certaine souplesse.



Festivités 6c : lors du concours de déguisement des enfants.



Festivités 6d : Diabolotins et petites sorcières : quelques-uns des jeunes candidats au concours.

Festivités 7 : Quelques jeux pratiqués lors des fêtes de Noël et du nouvel an (2005-2006)

Parmi les jeux réputés « traditionnels » :

Parties de *nugluktaq* engagées au sein de la mission catholique, 25 décembre 2005.



Festivités 7a : Entre hommes.

Le rire constitue, chez les adultes surtout, l'une des composantes essentielles de cette compétition bruyante.



Festivités 7b : Entre garçons.

Le prix en jeu est souvent brandi à proximité des joueurs afin de favoriser l'émulation entre ces derniers.

Jeu de *nugluktaq* entre femmes : aujourd'hui comme hier... ?



Festivités 7c : Mission catholique d'Iglulik, 25 décembre 2005.



Festivités 7d : Compétition de *nugluktaq* entre des femmes aivilingmiut, à la fin du XIX^e siècle.
Source : Boas 1907 : 400, fig. 1.

Compétitions de *siqtuqtaq*, mission catholique, 26 décembre 2005.



Festivités 7e : Entre enfants.



Festivités 7f : Entre « anciennes ».

Des jeux « à rondes »

- Séquences de danses en rond à double sens de type « *quinangnaq* », ie. avec un ou des joueurs dont le contact est éliminatoire si la trame musicale est interrompue :



Festivités 7g : Gymnase de l'école secondaire, 27 décembre 2005.



Festivités 7h : Community Hall, 2 janvier 2006.

Hommes et femmes circulent en général dans des sens opposés.

- Séquences de danses en rond (à double sens) précédant le ramassage d'un papier au centre, et la recherche de partenaires pour former une unité familiale complète :



Festivités 7i : Gymnase de l'école secondaire, 28 décembre 2005.



Festivités 7j : Gymnase de l'école secondaire, 30 décembre 2005.

- Des rondes organisées autour d'un ensemble de chaussures :



Festivités 7k : Les yeux bandés, les participantes circulent au sein d'une ronde avant de se séparer dès le signal donné, pour tenter de retrouver au plus vite leur propre paire de chaussures. 29 déc. 2005.



Festivités 7l : Deux rondes sont ici formées, suivant des sens de circulation opposés. Au signal donné (interruption de la trame musicale), les joueurs du cercle intérieur doivent ramasser une chaussure au centre et tenter d'identifier au plus vite la personne « partenaire » qui, dans le cercle extérieur, possède une chaussure identique au pied. Gymnase de l'école secondaire, 30 déc. 2005.

Des jeux favorisant les ruées...



Festivités 7m : La ronde se brise avec l'interruption de la musique : dans une séquence proche de la fin ici, les joueurs se précipitent au centre pour y ramasser un papier indiquant leur statut dans la parenté (limitée à une unité familiale « simple » : père, mère, fils, fille) afin de trouver au plus vite trois partenaires, et former avec eux une famille complète (gymnase de l'école secondaire, 30 déc. 2005).



Festivités 7n : Au début du jeu de formation des familles (avant plusieurs séries d'éliminations), les participants sont nombreux et la cohue d'autant plus importante : chacun cherche à s'associer avec les « parents » adéquats. Au 1^{er} plan à droite, des joueurs évaluent la compatibilité de leurs titres de parenté (sur papier), 28 déc. 2005.

... et les associations



Festivités 7o : Parmi les jeux d'association nécessitant aussi rapidité et observation : le jeu d'appariement par la chaussure. Dans le cercle externe, les joueurs s'efforcent – avec moult cris et gestes – d'attirer l'attention de la personne qui s'est saisie de leur chaussure au centre. Gymnase école secondaire, 31 décembre 2005.



Festivités 7p : Jeu d'association par chiffre (annoncé au micro par l'animateur). Les joueurs formant un groupe du nombre requis s'agenouillent au sol, tandis que ceux en attente d'un ou d'autres partenaires restent debout. Des ensembles se constituent... ou se défont. Community Hall, 2 janvier 2006.

Des jeux invitant à l'expression d'un dynamisme corporel



Festivités 7q : Jeu de rapidité et de précision consistant à faire éclater le ballon des concurrents, tout en gardant le sien intact (attaché par une ficelle à la cheville), 29 décembre 2005.



Festivités 7r : Des efforts physiques parfois récompensés financièrement... Rhoda montrant le prix remporté à l'issue d'un jeu de crevaison des ballons des adversaires (féminines), 29 décembre 2005.

Parodies et facéties



Festivités 7s : Une simulation d'affrontement martial entre deux aînées (Niriungniq et Julia Amarualik), 27 déc. 2005.



Festivités 7t : Des anciens souvent parmi les plus prompts à blaguer... Paul Quliktalik, 29 déc. 2005.

Jeux de dés



Festivités 7u : « *Qilarujjaq* » : défaire les multiples nœuds d'une ficelle. Obtenir le chiffre requis au dé autorise à s'y essayer, que ce soit avec les mains ou avec les dents. Ici, une partie organisée entre « anciens », le 31 décembre 2005. Le lot à gagner est placé au centre du cercle formé par les joueurs.



Festivités 7v : Le résultat d'un tir au dé est généralement observé avec attention. À droite, Rachel Ujarasuk s'efforce de défaire les nœuds de la cordelette tant qu'elle peut la garder en main, Community Hall, 2 janvier 2006.



Festivités 7w : Un lancer réalisé au nom du bébé (Community Hall, 2 janvier 2006).



Festivités 7x : À la suite d'un tir réussi, Jacinta se retrouve en position de poursuivre l'ouvrage engagé, en glissant sur une ficelle les capsules (de canettes de soda) restantes. Community Hall, 2 janvier 2006.



Festivités 7y / z : La ficelle à garnir de capsules change de propriétaire sitôt que se présente une joueuse (ou un joueur) qui vient d'obtenir à son tour le chiffre requis. Community Hall, 2 janvier 2006.

Lors de ces jeux de dés, les bébés sont souvent aux premières loges.





Festivités 7A : Gymnase de l'école secondaire, 27 déc. 2005.
Seule l'obtention du « bon » résultat au dé autorise à tresser les brins de laine rattachés à son pied, et ce jusqu'à ce qu'une autre personne obtienne à son tour le chiffre requis.

La posture et le geste rappellent une technique d'autrefois, le tressage des tendons de caribou :



Photo de Donna Barnett, in *Nunavut : People and Seals*, Government of Nunavut, Department of Sustainable Development, 2000.

Des jeux marqués par les rires



Festivités 7B : Jeu de transmission d'un objet éliminatoire (au sein d'un cercle formé par les joueurs). Jeunes et aîné(e)s peuvent se retrouver côte à côte à cette occasion. Community Hall, 2 janvier 2006.



Festivités 7C : Les proches voisines rient face à l'expression de dépit affichée avec exagération par Atuat Akittiq, lors de son élimination (liée au fait qu'elle a le dé en main au moment de l'interruption de la musique). Community Hall, 2 janvier 2006.

Des danses héritées des baleiniers

- Compétitions de danse « hukki » avec un prix monétaire en jeu :



Festivités 7D : Concours de danse ouvert aux « anciens », gymnase de l'école secondaire, 26 déc. 2005.



Festivités 7E : Concours de danse « hukki » par couple (ouvert à tous), Community Hall, 29 déc. 2005.

- De longues séances de danse « hukki » organisées durant la majeure partie de la nuit (en période de fêtes de Noël et du nouvel an) :



Festivités 7F / G : Ce sont surtout des jeunes adultes qui se retrouvent dans la salle communautaire pour participer à ces danses.

Ci-dessus et ci-dessous, une séquence de tournoiement par deux avec alternance des partenaires, les participantes circulant dans le sens opposé à celui des danseurs. 2-3 janvier 2006.



Festivités 8 : Le festival du retour du soleil (mi-janvier 2006)



Festivités 8a : Dans la semi-obscurité, Inuki Kunuk (à droite) s'efforce d'allumer un feu avec un foret traditionnel, afin de marquer le renouveau lié au retour du soleil (et de rallumer les lampes à huile *qulliit* posées au sol). L'une des aînées membre du comité *Inullariit* et le maire sont venus lui prêter main forte. Gymnase de l'école élémentaire, 14 janvier 2006.



Festivités 8b : Plusieurs personnes appartenant au comité des aînés *Inullariit* sont ici sur scène, dans des tenues « traditionnelles » (caractéristiques des années 1940-1950 surtout). Le flotteur (*avataq*) en peau de phoque placé devant eux doit faire l'objet d'une présentation détaillée à destination des jeunes générations et du public en général. Gymnase de l'école élémentaire, 14 janvier 2006.



Festivités 8c : Séquence de danse à tambour lors du festival du retour du soleil en 2007.
Gymnase de l'école élémentaire « Ataguttaaluk ». Source : en.wikipedia.org



13 janvier 2006, premier jour de l'année caractérisé par la réapparition (visible) du soleil, *siqiniq*.
Parmi les premiers témoins, les chiens « installés » dans la baie (Ikpiarjuk, Turton) adjacente à Iglulik.

Festivités 9 : Différents types de concours organisés à Pâques

9a. L'un des principaux concours organisé généralement à Pâques porte sur la construction d'une maison de neige ou « iglou » : *igluvigaq*.



Construction d'un *igluvigaq* par Samueli Amaaq, préparant l'installation de son camp de chasse au caribou en péninsule de Melville, décembre 2005. L'iglou servira ici de maison pendant une semaine environ.



La finition externe est assurée par son épouse, Micheline.

9b. Une autre forme de compétition souvent organisée à Pâques : le lancer de harpon sur cible



Celestin Iqijjuk, l'un de nos interlocuteurs, lors d'un concours de tir au harpon à Iqaluit (organisé pour célébrer Pâques ou le festival printanier Toonik Tyme, en avril 2008).
Photo extraite du site www.nunatsiaqnews.com.

Festivités 10 : Célébrer un anniversaire par des jeux



Jeu de dé organisé entre femmes à l'occasion de l'anniversaire d'un enfant (5 ans), Iglulik, février 2006.
La gagnante de la partie précédente ouvre son prix afin que toutes puissent le voir de plus près.

Quelques activités ludiques propres aux jeunes Iglulingmiut (enfants, adolescents et/ou jeunes adultes)

Activités ludiques 1 : Des jeux sportifs

Parmi les jeux sportifs contemporains...



Une petite partie de basket-ball engagée sur la dalle bétonnée tenant lieu de terrain extérieur, été 2004.



L'équipe masculine de hockey sur glace d'Iglulik, sortie vainqueur du tournoi régional « Akunnirmiut Cup » à Clyde River-Kangiqlugaapik, hiver 2009.

Photo de Nutaat ([//thumb17.webshots.net](http://thumb17.webshots.net)).

Activités ludiques 2 : **Jeux de force et d'acrobatie « inuit »**

Quelques jeux acrobatiques pratiqués par les jeunes Iglulingmiut :



Activités ludiques 2a : « One foot high kick » : la cible en hauteur doit être frappée avec un seul pied (qui doit être ensuite le pied de réception au sol), Community Hall, 2004.



Activités ludiques 2b : « Two-foot high kick » : la cible doit être frappée avec les deux pieds joints. Community Hall, 2004

Le saut se déroule sous l'œil attentif du partenaire, qui peut faire bénéficier le joueur de son point de vue externe, en lui prodiguant éventuellement des conseils.



Activités ludiques 2c : « Alaskan high kick » : en partant d'une position assise, une main tenant le pied du côté opposé, il faut propulser le corps vers le haut en s'appuyant sur l'autre main posée au sol, et tenter de frapper la cible avec le pied libre. Community Hall, 2004.



Activités ludiques 2d : « Swing kick » : départ d'une position assise, une courroie passée sous les genoux et derrière le cou, il s'agit de propulser le corps en hauteur à l'aide des deux bras, pour essayer de frapper la cible avec les deux pieds, les jambes tendues. Community Hall, 2004.



Activités ludiques 2e : « One hand reach » : il s'agit de toucher la cible avec une main en faisant reposer tout le corps sur la main et le bras opposés. Community Hall, 2004.



Activités ludiques 2f : « Knuckle hop » : le corps est propulsé vers l'avant, avec une impulsion au niveau des poings et des orteils. La réception se faisant essentiellement sur les phalanges des mains, ce type de sautillerment exige une bonne résistance à la douleur. Community Hall, 2004.



Activités ludiques 2g : Petite compétition de *pigliqtaq*- (saut alterné d'un genou sur l'autre) entre amies : il s'agit de se montrer la plus endurante. Jennifer, Belinda et Vicky (Iglulik, 2005).

Quelques jeux de force « inuit » pratiqués aussi par les enfants :



Activités ludiques 2h/i : *Aqsaraaq*, jeu de traction avec le bras (en utilisant une poignée), nov. 2005.

La pratique de ce jeu est encouragée tant chez les garçons que chez les filles lors des activités d'animation proposées en fin de journée au sein de l'école maternelle.





Activités ludiques 2j/k : Duels de force avec la jambe (« leg wrestle »), école maternelle, nov. 2005.



Activités ludiques 3 : **Danses « hukki »** pratiquées régulièrement par les jeunes



Des danses qui impliquent des rondes et diverses formes de tournoiement, ensemble et par couple, Community Hall, octobre 2004.



Hommes et femmes se retrouvent alternativement au centre tandis que leurs partenaires tournent dans le sens opposé. Community Hall, octobre 2004.

Jeux scéniques

Jeux scéniques 1 : Le développement de pratiques liées aux arts du cirque



Jeux scéniques 1a : Un atelier de cirque pour les enfants animé par Guillaume Saladin, Community Hall, 2006.



Jeux scéniques 1b : Des membres de la troupe ArtCirq s'entraînant dans la piscine désaffectée (Community Hall) en 2007. Photo extraite du site www.artcirq.org.



Jeux scéniques 1c : « Jeu nuit » (fondé sur la réalisation de grimaces et la mise à l'épreuve de la capacité de résistance au rire) mis en scène dans le cadre d'un spectacle d'ArtCirq en 2007.
Photo extraite du site www.artcirq.org.



Jeux scéniques 1d : Daisy et Leah se livrant à un jeu vocal féminin (dualiste) lors d'un spectacle de la troupe ArtCirq en 2008. Photo extraite du site www.uphere.ca.



Jeux scéniques 1e : Un jeu de jonglage (*illukisaaq*) mis en scène lors d'une représentation d'ArtCirq en 2007.
Photo extraite du site www.artcirq.org.



Jeux scéniques 1f : Jimmy se livrant à une danse au tambour lors du spectacle Uarajaaq présenté par ArtCirq en 2008 (à Clyde River-Kangiqlugaapik). Photo de Nutaat ([//thumb17.webshots.net](http://thumb17.webshots.net)).

Jeux scéniques 2 : Jeu musical



Jeux scéniques 2a : L'un des jeunes groupes de la scène locale, en concert dans le cadre du premier « festival musical » organisé à Iglulik à l'été 2004, dans la patinoire (encore non englacée).



Jeux scéniques 2b : Concert de rock organisé dans la petite « maison des jeunes » (Youth Centre) à l'hiver 2005. Tous les groupes locaux étaient ici encore invités à jouer « sur scène ».

Chants et jeux vocaux contemporains



Jeux scéniques 2c : Roland, batteur-guitariste et chanteur, l'un des jeunes organisateurs du premier « festival de musique » d'Iglulik, en 2004.



Jeux scéniques 2d : Jeu vocal *piqqusiraaq* improvisé à trois dans l'entrée du Community Hall, dans la perspective de présenter une performance vocale de cet ordre lors du festival de musique de 2004.

Ces jeux vocaux constituent encore une pratique essentiellement féminine.

Jeu musical, chants et rituels chrétiens contemporains

Une pratique musicale bien ancrée dans les rituels chrétiens iglulingmiut :



Répétition de l'orchestre anglican avant le début d'un service destiné aux jeunes, en soirée. Deux guitares, une basse et un tambour traditionnel (au revêtement synthétique) sont ici utilisés. Église anglicane, octobre 2005.



Un office dominical dans l'église catholique en 2005. Photo extraite du site www.arcticomi.ca. Sur le mur figurent des paroles de remerciement (adressées au « Père ») rédigées en syllabique.



L'un des offices célébrant l'entrée dans une nouvelle année, dans l'église pentecôtiste (Katirsivik Full Gospel Church), début janvier 2006.

À l'image des offices caractéristiques de ce groupe religieux, le service fut marqué par une forte animation musicale (guitare, synthétiseur, tambourins), une gestuelle codifiée et des danses.



Chants et récits traditionnels

Chants de jeux 1 : Chants interprétés jadis lors du jeu de cache-cache (*u*)*quutaq*

- Chant utilisé lorsque l'un des joueurs se cachait dans les environs immédiats :

<i>Quuta ajja, hi-hung !</i>	Abri de neige
<i>Aivvannavugut, hi-hung !</i>	Nous attrapons un morse
<i>Alivannavugut, hi-hung !</i>	Nous nous retirons à quelque distance de là
<i>Aivaa tukkaa kapivaa,</i>	Il a harponné la défense du morse
<i>Ullaksivuut !</i>	Ils courent !
<i>Immu !</i>	

Les participants se mettaient alors à courir pour tenter de trouver rapidement la personne cachée.

Sources : Rachel Ujarasuk, Iglulik 2004 ; Inuki Kunuk, Iglulik 2004. Notre traduction.

- Chant interprété lorsque le joueur se dissimulait relativement près :

<i>Uquutallu tallimallu</i>	Et cinq abris de neige
<i>Kikittialu</i>	Celui qui salive à l'idée de consommer un gibier savoureux
<i>Alikittiallu</i>	Et (?)
<i>Kikiuna</i>	Qui est-il
<i>Alikkiuna</i>	C'est Alikki
<i>Pualunnguaraarjuruluga</i>	Ma vilaine petite moufle (miniature)
<i>Qimmimauna alurutaa</i>	La semelle de mon chien
<i>Tulimaq atausiq</i>	Un morceau d'os costal
<i>Saaviniq atausiq</i>	Un morceau de poitrine (de gibier marin)
<i>Itiviagu</i>	En traversant par l'autre côté (invisible et lointain)
<i>Kakittajuarmigakku</i>	Il/elle vient aussi de le/la tatouer largement
<i>Immuk !</i>	

Source : Rosie Iqallijuq, 1995 : IE 332. Notre traduction.

- Chant interprété lorsque le joueur est susceptible de se cacher plus loin :

<i>Ulugai jai jai</i>	Mon ulu (couteau féminin)
<i>Sanivarai jai jai</i>	Mon savik (couteau masculin)
<i>Kiinnaktugainna</i>	Mon (couteau) affûté, très coupant
<i>Tugunijuklugu</i>	
<i>Ugjukturmiugguuq</i>	On dit que les Ugjukturmiut (ceux qui consomment du phoque barbu)
<i>Angunialarpugguuq</i>	On dit qu'ils sont allés chasser
<i>Ullajuguuq</i>	Ils courent ou trottent, dit-on
<i>Nattirpuruuq</i>	Ils ont capturé des phoques annelés, dit-on
<i>Ugjungmiguuq sitammirlugu</i>	Et ils ont tué un phoque barbu, constituant le quatrième, dit-on
<i>Taimaaguuq</i>	Il en a été ainsi, dit-on
<i>Akummiutaalualu</i>	Et le(s) grand(s) pan(s) arrière brodé, orné (de l'amauti)
<i>Qinirmiutaalualu</i>	Et les grands habitants de Qiniq
<i>Aiqulirpaaguq</i>	Il commence à vouloir qu'il aille / il lui a demandé d'aller (chercher)
<i>Aimmaagaalungmat</i>	
<i>Piqamagalungmata</i>	
<i>Uuvauna ang</i>	
<i>Niviarsajak qanipiarapiing</i>	La jeune fille (...)
<i>Apiaqangittuuq aahng !</i>	Le sol n'est pas encore recouvert par la première neige, aang !

Source : Rosie Iqallijuq, 1995 : IE 332. Notre traduction.

Chants de jeux 2 : Chants interprétés lors du jeu de jonglage *illukitaaq* (*illukisaaq*)

• Au début des années 1920, dans la région d'Iglulik, K. Rasmussen (1929: 249-250) recueillit une version du chant accompagnant le jeu de jonglage « *iglukitaarut* », pour laquelle il proposa la traduction suivante :

Qulukpaa qulukpai	Qulukpaa, qulukpai
Tunniit tunniit tunniit	Tattoo marks, tattoo marks, tattoo marks [tatouages faciaux]
Ajajjarujungnii ajajjarujungnii	Little children, little children
Kammang-ukua putatlaritutiung	They make one's anger overflow
Aungming tartautijung, tartalatiung	They make the blood swell in the veins
Aliqamauna siuwaliut,	My elder sister was the first
Anarnitsualukjuaq	A big one that smells of dirt
Uwatali uwatali uwatali	
Aliqatsiara pingasuning	My little elder sister had three
Uwangali atausirmik	I had one, My elder sister two
Kakkiikkak najurtuarivakkak	I sniffed up the dirt from my nose and swallowed it
Imirpakka, imirpakka ajai ajai	I drank it, I drank it, ajai, ajai
Kitulli angagigaluaqpagit ?	Who are your mother's brothers ?
Aijailuuttikkut qatlarianinikkut	Are they Aijalluuti or Qatlarianilik ?
Nigajjulikkut tiigarutikkut	Are they Nigajjulik or Tiigarut ?
Sun'ialaakkut nuvukkut	Are they Sunialaaq or Nuvuk ?
Ajijaa ajaajaa ajija aja !	

• Lors d'une entrevue réalisée à Iglulik en 1997 (IE 393), Rosie Iqallijuq, née vers 1912, a livré une version du chant de jonglage « *qulukpaajusiig* » qui apparaît très proche de celle rapportée ci-dessus. Sa version, telle que recueillie et transcrite par L. Utak, est présentée ici avec un essai de traduction en français, nécessairement limité par le fait que plusieurs termes restent difficilement intelligibles et suggèrent un sens davantage qu'ils ne signifient littéralement :

Qulukpa qulukpaa	Qulukpa qulukpaa
Tunni tunni tunnii	Des tatouages (sur le visage)
Aijaajurujungnii aijaajurujungnii	(...), mais elle confectionne une paire de bottes (?)
Kammangukuak kammiutaagli	Quelque chose qui sert à flotter
Puktallaqtirutiik	Du sang, un éclair (tonnerre ?)
Aungmiik kallugmiik	Que l'on entend battre (?)
Taqtalattivuuq, taqталattivuuq	De ma sœur aînée, le/son petit chien (?)
Aliqangmauna qimmiataut	La/sa dent de devant (incisive), qui dégage une forte odeur de crotte
Sivualiuna, anarnittualukjuaq	
Uatali uata uatali	
Aliqaga maqruunik	Ma sœur aînée en a deux
Aliqattiaru pingasunik	Mon autre sœur aînée (la plus âgée) en a trois
Uvangali atautirmik	Et moi j'en ai un(e)
Kakkiikkak niuqtuarivakka	Je renifle et j'aspire à nouveau la morve qui coule de mon nez
Qajurtuarivakka imirpakka, ngaja	J'avale à nouveau (ce liquide épais), je le bois
Kikkulli angagigaluaqpagit	Qui as-tu pour oncles maternels ?
Aijaaluuttikkut aijaaluuttikkut,	Aijaaluuti, Aijaaluuti
Suqqutikkut, miqqutikkut,	Suqquti, Miqquti
Qatłaviulinikkut, nigajjulikkut	Qatłaviulinik, Nigajjulik
Tigarutikkut, summiulaakkut, aji !	Tigaruti, Summiulaaq [sont mes oncles maternels]

NB. Une version comparable de ce chant de jonglage (*iglukitaaruti*) a été enregistrée en 1985 à Arctic Bay, auprès de Kunu Ipiq (cf. Simon 1993 : CD « Inuit Iglulik », Museum Collection Berlin 19, n° 42).

À ce stade, si la joueuse n'avait fait tomber aucune balle, elle continuait à jongler en interprétant le chant suivant, qui nous a été rapporté par Rachel Ujarasuk, lors d'un entretien réalisé à Iglulik en 2004. Née vers 1910, R. Ujarasuk a précisé que seules les joueuses les plus compétentes parvenaient à interpréter intégralement cette version « longue » du chant *qulukpaajusiiq*. Lorsqu'une joueuse réussissait à le chanter entièrement en ne cessant de jongler avec ses balles, elle pouvait poursuivre en reprenant le chant au début, et en s'efforçant de l'interpréter plus rapidement. Ici encore, la traduction que nous en proposons est pour partie approximative ou d'ordre allusif :

Qulukpa, qulukpa, Qulukpaa, qulukpapaajusi, Juvi, jugi pavanni, Majuuriva pavanni, Aivauguuq, pavanni, Aksaqqaguuuq pavanni, Aqsaqquqtiquqtujuq pamaa, Uqigivakkuqtuuq pamaa, Aja, ajaja, aja, ajaja ! Ataguanna ilagivisiuk, Aullaqtuu, aullaqtuu uqiggunu, Uqiggunut, tiaqatii lalluni, Tiaqattii, tавvatii, Tavat, tavat, tariat, aja, Uiksara taavani, Patirnulli, angusuraalukjuq, aja, Uqigivaquutuq, aja, Ataguanna ilagivisiuk, Tingmiaraarjuk ilagivisiuk, Aullaqtuuq, aullaqtuuq, Qiggunut, uqiggunut, Piqatii lalluni, tiqattii, tiqattii, corps ? Tiriaoq, tiriaoq, tiriaoq, ajaa ! »	A cet endroit (tout proche) Il l'a de nouveau gravi / il est de nouveau monté ici Parce qu'il s'agit d'un morse dit-on, ici Son humérus dit-on, ici Celui à la large nageoire Il l'a trouvé léger... Ataguanna, t'est-il apparenté / l'as-tu pour parent ou partenaire ? Il s'en va / ils partent tous deux, parce qu'ils sont dits légers, vifs En raison de cette vélocité, (?) dit-on Regarde par là, regarde... C'est mon futur époux par là, dans cette direction Mais pour la moelle de l'os, c'est un très grand chasseur Il est probablement considéré comme léger, vif Ataguanna, t'est-il apparenté / l'as-tu pour parent ou partenaire ? Tingmiaraarjuk (« le petit oiseau »), l'as-tu pour parent ou partenaire Il s'en va, il part Vers l'amoncellement de rochers, parce qu'on le dit vif, rapide Ton compagnon, ton ami, dit-on, celui qui partage (partie du Une hermine, une hermine, une hermine... !
--	---

On peut souligner que les termes de ce chant sont (restés) proches de ceux associés à la pratique de ce même jeu de jonglage, dans le sud de la terre de Baffin, à la fin du XIX^e siècle. Franz Boas ([1888] 1964 : 248-249, 1901 : 344-349) a recueilli en effet plusieurs chants de jonglage dans le Cumberland Sound, parmi lesquels le chant suivant, pour lequel il a livré cette traduction :

« Qulurpajausi qulurpirpajausi Sugivanga pangmani Majuriva pangmani Aivaguuuq niaqua Aqsagutiqurkulu Uqigiaqutulu sala, Ataguana ijijivatsiut Tingmirarjut Aullartuu, Qigunut uqalirulluni Atinikut pukirpuq, akakaja ! ».	You are up in the air, you are up in the air Thou who thou art above me art coming down He who is above me is going up again It is said that the head of a walrus Is turning round, it rolls They are light Your partner who is going down Is a little bird He goes away To the heaps of stones Turns into a rabbit which escapes from under me.
--	--

Quelques jeux vocaux féminins *piqqusiraaq*- pratiqués dans la région d'Iglulik (première moitié du XX^e siècle)

Qiaqpalik (qiarvaq)

Une version iglulingmiut des paroles caractéristiques de ce jeu vocal a été présentée précédemment (cf. 4.1.2.2.2a). Deux variantes de ce même thème ont été enregistrées à Iglulik, en 1977, auprès de Annie Kappianaq et de Jeanne Arnainuk (cf. Nattiez 1993 : 108, Simon 1993 : CD « Inuit Iglulik », Museum Collection Berlin 19, n° 46-47). On peut remarquer que le jeu *qiaqpalik* était aussi pratiqué chez les Aivilingmiut, dans la région de Naujaat (Repulse Bay), de la même façon que chez les Iglulingmiut : face à face, en position accroupie et les mains sur les cuisses, les joueuses sautillaient de bas en haut, sur la pointe des pieds, tout en interprétant le chant suivant sur un mode haleté, les paroles étant énoncées alternativement dans l'inspiration et dans l'expiration selon la technique du *piqqusiraaq*-. Les deux adversaires s'efforçaient de suivre un rythme de plus en plus rapide, jusqu'à ce que l'une d'elles perde le souffle, se trompe dans l'énonciation, ou se mette à rire :

*Qiaqpali, qiaqpali-tuinnaalunguna
Ajuna-lapaapaluja,
Nattiqjuaq qisimi, mamangittuq qisimi,
Qaḷḷujakki haali
Iqianalaqpangma, tiriakulullitu
Qanuulilugulitu pilaurmilagulituq,
Hanija anijaarami pisutuaarami qaḷḷujaki, hali...
Iqianalaqpangma...*

(Source: Lucy Tulugarjuk, d'après Iulali Angugasak et Miali Ululijarnaat, Iglulik 2004)

Qattipaaq (qatsipaaq)

Dans la région d'Iglulik, un jeu très proche de *qiaqpalik* a été relevé par K. Rasmussen (1929 : 250), au début des années 1920, sous le terme de *qatsipaaq* (ou *qattipaaq*, dont le sens apparaît incertain : *qattik*- désigne une chose qui fait saillie, qui ressort, telle une protubérance ou une bosse, sur une surface terrestre ou sur la peau, cf. Spalding 1998 : 111, Ootoova 2000 : 613). Ce jeu impliquait surtout des fillettes ou des jeunes femmes et prenait également une forme dualiste. Les deux partenaires-adversaires se plaçaient face à face, et sautillaient ensemble, en position accroupie, en interprétant le chant suivant le plus rapidement possible :

*Aajangajaa-a aajangajaa-a
Aajangajaajangajaajangajaa
Tukliliutikkik qailakit
Arnaqatijautiginiarapkit
Aajangajaa-a aajangajaa-a
Aajangajaajangajaajangajaa*

T. Mathiassen (1928 : 215) a rapporté aussi la pratique de ce jeu, connu encore sous la dénomination de *ajangaq* (correspondant au premier terme du chant interprété) chez les Iglulingmiut.

Une variante plus longue de ce chant de jeu a été recueillie par Rasmussen (1929 : 41-42) auprès de Tûglik, dans la région d'Iglulik. Il en a proposé la traduction suivante :

<i>Ajaa-jaa-japapi !</i>	Bring your hair ornaments !
<i>Ajaa-jaa-japapi !</i>	We are but girls
	Who will keep together.
<i>Ajaa-jaa-japapi !</i>	Hard times, dearth times
<i>Ajaa-jaa-japapi !</i>	Plague us every one,
	Stomachs are shrunken,
	Dishes are empty
<i>Ajaa-jaa-japapi !</i>	Joy bewitches us
<i>Ajaa-jaa-japapi !</i>	All about us,
	Skin boats rise up
	Out of their moorings,
	The fastenings go with them,
	Earth itself hovers
	Loose in the air
<i>Ajaa-jaa-japapi !</i>	Mark you there yonder ?
<i>Ajaa-jaa-japapi !</i>	There come the men
	Dragging beautiful seals
	To our homes
<i>Ajaa-jaa-japapi !</i>	Now is abundance
<i>Ajaa-jaa-japapi !</i>	With us once more
	Days of feasting
	To hold us together
<i>Ajaa-jaa-japapi !</i>	Know you the smell
<i>Ajaa-jaa-japapi !</i>	Of pots on the boil ?
	And lumps of blubber
	Slapped down by the side bench ?
<i>Ajaa-jaa-japapi !</i>	Joyfully
<i>Hu-hue !</i>	Greet we those
	Who brought us plenty !

En 1977, à Iglulik, J.J. Nattiez a enregistré deux versions distinctes d'un même jeu vocal appelé *qatirpaq(tuq)* (cf. Simon 1993 : CD « Inuit Iglulik », Museum Collection Berlin 19 ; n° 44 par Rosie Iqallijuq, et n° 45 par Annie Kappianaq et Jeanne Arnainuk). D'après Nattiez (1993 : 107), les textes de ce jeu variaient, touchant à des thèmes tels que « la chasse au phoque, le déplacement des familles ou le caquettement des canards ». Selon V. Tungilik (Oosten et Laugrand 1999b : 81) et M. Qattalik (Iglulik, 2004), cette forme de jeu vocal impliquait toujours la production de sons haletés, sollicitant beaucoup la poitrine et la gorge. Ce type de jeu (*qattipaaq*) était pratiqué aussi chez les Aivilingmiut, les Nattilingmiut (Cavanagh 1982 : 164), les Paallirmiut (Birket-Smith 1929 I : 291-292).

Quanana (Kuannana)

Connu surtout chez les Paallirmiut (Caribou) et les Nattilingmiut, ce jeu vocal était aussi pratiqué par des jeunes femmes iglulingmiut dans les années 1920-1930. Les joueuses devaient sautiller en rythme, depuis une position accroupie, tout en chantant les paroles suivantes (énoncées lors de l'inspiration) :

<i>Quana quana quanana</i>	
<i>Paniga tanna takijusaara</i>	Ma fille, la plus grande
<i>Quana quana quanana</i>	
<i>Paunga paunga qivialauri</i>	Tourne-toi et regarde par là, là en haut
<i>Takusalauri</i>	Regarde bien !
<i>Quana quana quanana</i>	
<i>Ullurijjat pujjunginnik</i>	Les étoiles, leurs extrémités (« les bouts de leurs doigts »)
<i>Quana quana quanana</i>	
<i>Qimmialuili maqrualuili</i>	Mais deux gros chiens
<i>Aupallariktu kanutullariktu</i>	Rouge (roux)...
<i>Quana quana quanana</i>	

(Sources : Madeleine Auqsaq, Iglulik, 2002 ; Lucy Tulugarjuk, d'après Miali Ululijarnaat, Iglulik, 2004)

Une version de ce chant a été enregistrée à Iglulik en 1977, auprès de Annie Kappianaq et de Jeanne Arnainuk (cf. Nattiez 1993 : 108, et Simon 1993 : CD « Inuit Iglulik », Museum Collection Berlin 19, n° 48).

Qiarjui(t)

Si les jeux vocaux précédents présentaient une dimension comique non négligeable, dans la mesure où il s'agissait aussi de faire rire l'adversaire afin qu'elle perde le rythme, et par là le duel, le jeu *qiarjuit* s'assimilait encore plus nettement à une épreuve de résistance au rire. Agenouillées face à face, les deux adversaires devaient énoncer ensemble les paroles suivantes, sur un mode guttural, tout en répétant le même geste (évoquant le déplacement d'un mammifère marin) deux fois d'un côté, deux fois de l'autre, puis une fois de chaque côté, de façon à coordonner ce geste avec les syllabes du chant.

Qiarjui, qiarjui
Qiar, qiar
Qia, qia !

Les joueuses revenaient alors à la position de départ et se fixaient l'une l'autre, chacune s'efforçant de demeurer impassible, malgré l'expression faciale adoptée par l'adversaire. Si toutes deux parvenaient à ne pas rire ni sourire, elles reprenaient le récitatif et les mouvements qui y étaient associés, se tournant plusieurs fois d'un côté puis de l'autre, avant de se regarder à nouveau :

Qiarjui, qiarjui
Qiar, qiar
*Qia, qia ! **

Le jeu se poursuivait jusqu'à ce qu'une joueuse ne puisse plus réprimer un sourire, ou éclate de rire.

* On retrouve ici le terme désignant le péritoine, *qiaq*, comme dans le jeu *qiarpalik* ou *qiarvaq*. *Qiarjuit* pourrait se traduire par « qui ressemblent à des péritoines », ou « les petits péritoines ».

(Sources : Madeline Ivalu, Iglulik 2005 ; Lucy Tulugarjuk, d'après Annie Kappianaq, Iglulik, 2004).

Ce jeu vocal apparaît très proche de celui recueilli par J.J. Nattiez sous la dénomination *hiengahauq* (enregistré à Iglulik, en 1977, auprès de Annie Kappianaq et Jeanne Arnainuk, CD « Inuit Iglulik », Museum Collection Berlin 19, A. Simon (ed.), 1993, n° 49). Selon Nattiez (1993 : 108), ce jeu consistait à « faire perdre son sérieux à la partenaire » : les joueuses utilisaient pour cela « diverses modulations du morphème *hang* » et faisaient des grimaces en se contorsionnant.

Nalluirillaktaut

Ce jeu vocal a été rapporté par Rosie Iqallijuq, lors d'un entretien réalisé à Iglulik en 1997 (IE 393). En position accroupie, les deux partenaires-adversaires devaient sautiller face à face en lançant alternativement une jambe puis l'autre devant elles, selon la technique du *sigtuqtaq*- (évoquant la « danse cosaque »). Elles interprétaient en même temps le chant suivant :

<i>Ilalaaq, ilalaaq</i>	« Petit parent, petit individu apparenté » / « petit compagnon »
<i>Kinngarmiurjuiguuq ilalaaq</i>	On dit que les petits habitants de la colline, petit parent
<i>Angilaarjuangat ilalaaq</i>	Leur plus grand très grand, petit parent
<i>Piqqilaarjuangat ilalaaq</i>	Leur plus grand ?, petit parent
<i>Igluanikliinna ilalaaq</i>	Celui-là de l'autre côté (de la maison), petit parent
<i>Ijikittiattajujuq ilalaaq</i>	Il est bien regardé (?), petit parent
<i>Ilalaaq, ilalaaq</i>	Petit parent / petit compagnon
<i>Qauqauq, qaqulluq</i>	<i>Qauqauq</i> , le fulmar boréal
<i>Niaqua ikanngat akimit</i>	Sa tête, (ramène-la) du garde-manger par là (<i>aki</i> : lieu où est stockée la viande, dans l'habitat)
<i>Qaijjuk ilalaaq</i>	Apporte-la, petit parent
<i>Ilalaaq ilalaaq</i>	Petit parent / petit compagnon
<i>Qapigaapik nanisijumagaluq</i>	Un petit peu de gras extrait de la peau [d'un animal terrestre], je veux pourtant [en] trouver
<i>Maktaalualuk nanisijumagaluq</i>	Beaucoup, beaucoup de <i>maktak</i> (épiderme de baleine), je veux pourtant [en] trouver

Exemples de chants *pisiit* interprétés lors de festivités de danse dans un *qaggiq* (région d'Iglulik, fin XIX^e et début XX^e)

- Extrait d'un *pisiq* rapporté par Noah Piugaattug (1986 : IE 011) :

<p><i>Ajaa takujumaguluartungaa, aa nunami maani</i> <i>Qirnirturjuaq takujumallunga avunga aja ja</i></p> <p><i>Avunga ajaa, qinirpakaluarmigiga aja</i> <i>Aa nunali manna,</i> <i>Qiniraluaq takujumallunga avunga ja ja</i> <i>Aa avunga aja ja ja...</i></p>	<p>Comme j'aimerais voir, sur cette terre Le grand noir [caribou], Comme j'aimerais le voir là-bas, Là-bas où je n'ai cessé de le chercher Sur cette terre, Je guette encore, souhaitant tant le voir Là-bas...</p>
---	---

(Transcription : Louis Taparjuk, notre traduction)

- Extrait d'un *pisiq* composé par Qarliinngaq, rapporté par sa nièce Rosie Iqallijuq (1997 : IE 393). D'après les commentaires d'Iqallijuq (née vers 1912), Qarliinngaq y évoque à la fois la perte de son bateau (parti sur un morceau de glace à la dérive à la suite de la formation d'une faille dans la banquise) et la joie liée à l'approche de morses sur la glace dérivante :

<p><i>Aija ja ja ja aja</i> <i>Tingiqrautarngima</i> <i>Aklunaaqta</i> <i>Pijatuarivakping</i> <i>Paujaq immaa</i> <i>Aija ja ja ja aja ja ja</i> <i>Aivialuilli tikilaliraanni</i> <i>Quvianaqpaklurpaa</i></p>	<p>De ma voile (de bateau) La corde Elle s'est aussitôt défaite / cassée (?) Un morceau de pagaie, il y a longtemps</p> <p>Mais de nombreux morses commencent à arriver Comme cela est habituellement réjouissant !</p>
--	--

(Transcription : Leah Utak, notre traduction)

- *Pisiq* composé par Ivalu, rapporté par Rosie Iqallijuq (1997 : IE 393) :

<p><i>Aija ja aija ja ja</i> <i>Ajugaippauna</i> <i>Ajugaqanngilatit</i> <i>Saqqittirutilinnga</i> <i>Pisiksamnikli imma</i> <i>Aija ja aija ja ja</i> <i>Aija ja aija ja ja</i> <i>Aija ja ja aija ja</i> <i>Aija ja aija ja</i> <i>Ajugaippauna</i> <i>Ajugaqanngilatit</i> <i>Saqqittirutilinnga</i> <i>Nagjulingmiglu imma</i> <i>Aija ja aija ja</i> <i>Aija ja aija ja</i> <i>Aija ja ja ja</i> <i>Saqqittirutilinnga</i> <i>Qimiksamiglu imma</i> <i>Aija ja aija ja</i> <i>Aija ja ja ja</i> <i>Aija ja aija ja ja</i></p>	<p>Celui-ci (là-bas ?) est impressionnant N'es-tu pas imbattable, inégalable ? Lorsque tu fais ton apparition Mais avec un arc / celui qui tire (à l'arc), jadis</p> <p>Celui-ci (là-bas ?) est impressionnant N'es-tu pas imbattable, inégalable ? Lorsque tu fais ton apparition Et celui qui a des bois (caribou mâle), jadis</p> <p>Lorsque tu fais ton apparition</p>
--	--

(Transcription : Leah Utak, notre traduction)

- *Pisiq* composé par Ivaluarjuk (frère du chamane Ava), rapporté par Abraham Ulaajuruluk lors d'un entretien réalisé à Iglulik en 2005 :

*Aammaitsumani innaitsumani ammaila qunguju-ijjiliqtungaa
Uglirjuuli saanganili unaanii ajajaja jaa
Ajaa kauliing nuirataasuungarivut sujunguna
Unaara tuksirarialaqluniuk ajajaja jaa
Ajaa taavvungaa apuratatuarakkuu sujunguna
Unaara tuksirariaksaqluniup ajajaja jaa
Ajaa taavvungaa tuniratatuarakkuu
Aalirali sikunulli nattitirasugajaaqpik ajajaja jaa
Ajaa angutillia angumiraa angijumik taututlaaliramiqa ajaa
Miiksimut ullajagit aklaqlutiit ajajaja jaa*

A cette époque, en ce temps lointain, (?)

Dans ce lieu situé (en contrebas) face à Uglirjuk*, *ajajaja jaa*

Celui à la peau très épaisse [un morse] nous apparut soudain, émergeant à la surface, et que fit-il,

Il demanda avidement mon harpon, *ajajaja jaa*

Sitôt que je le rencontrai, que fit-il,

Il se précipita au devant de mon harpon, *ajajaja jaa*

Je lui en fis cadeau aussitôt, et il s'efforça de saisir ma ligne de harpon, tirant fermement en direction de la banquise, (?)

Je te poursuivais, tandis que tu tirais (sur la ligne) de toutes tes forces, en direction de ta demeure

*Ajaa aammaitsumani immaitsumani ammailak qunguju iqsiliriviit
Qaaktitaliup saanganili unaani ajajaja jaa
Ajaa qakuqtuqjuaq qaira taatsumarivuuq ajaa
Miiksimut pangaliji atlaqluni ajajaja jaa
Ajaa taavvungaa apuratatuarakku, sujunguna
Unaraa tuksirariaksaqluniup ajajaja jaa
Ajaa taavvungaa tuniratatuarakku, sujunguna
Turrusiji atlaqlunii ajajaja jaa
Ajaa angutilli angumiqa angijumik taututlaliramiqa ajaa
Miiksimut ullajagit aklaqsutiit ajajaja jaa*

À cette époque, dans ce temps-là, (?)

En face de Qaaktitalik**, dans cette zone en contrebas, *ajajaja jaa*

Le grand Blanc [un ours polaire], (?)

Courant de toutes ses forces en direction de sa demeure

Dès que nous fûmes au contact l'un de l'autre, que fit-il, il demanda avidement mon harpon, *ajajaja ja*

Dès que je le lui offris, que fit-il, il se lança dans la lutte de toutes ses forces

(?)

Je te poursuivais, tandis que tu courais de toutes tes forces en direction de ta demeure

*Toponyme référant littéralement à un lieu où les morses se dorment au soleil.

** Zone où l'eau sourd à travers les fractures traversant la vieille glace de mer.

(Transcription et traduction C. P.).

- *Pisiq* composé par le chamane Ava, rapporté par Rasmussen (1929 : 235-237, « hunting walrus ») :

Ajajaija aja ajaija
Ajajaija aja ajaija
Ajajaija aja ajaija
Tupaguatarivunga
Imaq manna
Sailirataatalirmat

Je ne cessais de me réveiller
 Car la mer toute proche
 Etait devenue particulièrement calme
 [Je partis alors en kayak]

Ajajaija aja ajaija
Ajajaija aja ajaija
Ajajaija aja ajaija
Tautunnguaqpakkiga
Napariaratallarmat
Kauligjuaq una
(aiviq una)

Son image s'imposa à moi / Quand m'apparut soudain,
 Car il surgit soudain de l'eau / Se dressant à la surface de l'eau,
 Celui à la peau très épaisse
 (un morse)

Ajajaija aja ajaija
Ajajaija aja ajaija
Ajajaija aja ajaija
Tungnirihungarivara
Tuukkanik

Je lui offris alors
 Une pointe de harpon / Je le transperçai avec la tête de mon harpon

Ajajaija aja ajaija
Ajajaija aja ajaija
Ajajaija aja ajaija
Tautunnguaqpakkiga
Ajappiriariallarmat

Puis il m'apparut à nouveau
 Se dressant à la surface de l'eau, appuyé sur ses nageoires

Ajajaija aja ajaija
Ajajaija aja ajaija
Ajajaija aja ajaija
Tulursaatalirmagu
Aksurukutaarpara

Il vint frapper violemment (contre le kayak)
 / Il se mit à frapper l'embarcation (avec ses nageoires)
 Et je lui fis déployer toute sa force
 / Mais il se vit opposer une grande résistance
 (Car je portais une peau de petit lemming
 en guise d'amulette)

(Avinngakulungmik
pituqutiqaalaurmat)

Ajajaija aja ajaija
Ajajaija aja ajaija
Tarqatigigamiuk ima
Tungnirihungarivara
Anguvikkanilli

De cette façon je le fatiguai / Après l'avoir ainsi affaibli
 Je lui offris cette fois
 Une lance / je l'achevai d'un coup de lance
 [Je chante ainsi, car...]

Ajajaija aja ajaija
Ajajaija aja ajaija
Anirsaaqarpammata
Avaklivut pijamingnik

Ils ont coutume de donner vent à
 leurs propres accomplissements,
 Nos lointains voisins (habitant les régions périphériques
 / Ceux qui vivent aux confins de notre région
 ont pour habitude de clamer leurs propres prouesses.

Ajajaija aja ajaija
Ajajaija aja ajaija
Ajajaija aja ajaija

(Traduction C. P.)

- *Pisiq* composé par le chamane Ava, rapporté par K. Rasmussen (1929 : 237-239, « bear song ») :

<i>Tautunnguaqpak`ivara</i>	Il m'apparut (mentalement ou en rêve ?)
<i>Nanuralik</i>	Celui portant une peau d'ours polaire
<i>Kiglimili</i>	Dans cette zone de glaces dérivantes
<i>Ajajaija aja ajaija</i>	
<i>Ajajaija aja ajaija</i>	
<i>Iqsisaannguangingmat</i>	Il ne prétendait pas se montrer menaçant
<i>(Qingmisuut</i>	(Apparaissant tel un chien
<i>Unasuutut pangalingmanga</i>	Accourant joyeusement dans ma direction
<i>Qilammik aqqajaktuutigiumallunga)</i>	Si pressé de faire de moi son prochain repas)
<i>Sanguniarniniuna</i>	Il se déplaçait avec fébrilité (changeant de trajectoire)
<i>Akungninginnarillugu</i>	Dans l'espace nous séparant
<i>(Piksilaurama</i>	(Je m'écartai de son chemin, cherchant à éviter son attaque
<i>Ammakitaujaurpuguk</i>	Et nous nous engageâmes dans un jeu de poursuite
<i>Ullaamit ualimut)</i>	Qui dura du matin jusque tard dans la journée
<i>Ajajaija aja ajaija</i>	
<i>Ajajaija aja ajaija</i>	
<i>Tarqatigigaminga</i>	Je fis en sorte de le fatiguer, d'épuiser ses forces
<i>Tungnirlungarivara</i>	Et je lui fis enfin don
<i>Anguvikkanilli</i>	D'une lance / Je lui décochai un coup de lance
<i>Ajajaija aja ajaija</i>	
<i>Ajajaija aja ajaija</i>	
<i>Iqqasungarsinnarpara</i>	Je ne fais que rappeler cette expérience à ma mémoire
<i>Anirsaaqarpammata</i>	Parce qu'ils ont coutume d'exprimer cela haut et fort
<i>Avaklivut</i>	Nos voisins (vivant dans les régions limitrophes).

Nb : Les passages entre parenthèses constituent des précisions apportées par le compositeur commentant son chant, à la demande de Rasmussen.

• *Pisiq* d'Uuttukuttuk tel qu'interprété par Felix Alaralak : *Ijiraup pisinga*, « le chant de l'*ijiraq* » (Source : Lucien Ukaliannuk, 2001 : IE 484 et commentaires recueillis à Iglulik en 2002).

Tusaaruurama inngirnialiqpunga
Ijaja ajajajajaa

Ce chant ne cesse de me revenir en tête,
Je vais donc l'interpréter (à présent)

Aaja, qaiqsugaaq manna
Qairattuuq manna
Matuiratalarmat quksallalauriviit ?
Ijaja ajajajajaa

Cette colline granitique (couverte de pierres) là-haut
À la surface plate
As-tu aussi sursauté lorsqu'elle s'est ouverte (en surface) ? *

Aaja, kuungmi manni nallurmi manni
Innginguaqpalirnat tusaanguaqpakpiit ?
Ijaja ajajajajaa

Près du gué de cette rivière
L'écoutais-tu chanter (ce chant) ?
/ Pouvais-tu l'entendre chanter ?

Aaja, uvingiarauli atulaqhugu imma
Uvingiaralarivu katiktulli qaanganii
Ijaja ajajajajaa

Et ce sifflement qui faisait écho au mien
(Devint) notre signal commun, tout là-haut
/ Nos sifflements vibraient à l'unisson (sur la colline)

Aaja, aippatiksarmingai ajuqsaaqpakannungai Moi qui souffrais de ne pas avoir de compagnon
Aippatiksaq manna manimalatuaqpuuq Voici que se présentait un compagnon potentiel
Ijaja ajajajajajaa

Lucy Tulugarjuk a explicité le récit fondant ce chant, attribué à un non-humain *ijiraq* :

Ce *pisiq* évoque l'expérience d'un homme qui se retrouva seul, sans assistance aucune, ses compagnons ayant été victimes de la famine. Alors qu'il se déplaçait à l'intérieur des terres, il vit soudain surgir un *ijiraq*, sortant du sommet d'une colline. Ce dernier souffrait lui aussi de solitude, et il proposa à l'homme d'être son compagnon. À partir de ce moment, les deux amis partagèrent non seulement le même code d'appel (un sifflement spécifique), mais aussi le même chant (mentionné ci-dessus), suggéré par l'*ijiraq*. Mais lorsque l'homme rejoignit finalement d'autres humains et se mit à vivre avec eux, il oublia sa précédente expérience de rencontre avec l'*ijiraq*. **

Un jour cependant, alors que des festivités de chants étaient organisées dans le campement, ce chant lui revint en mémoire, s'imposant à lui, et il se mit à l'interpréter au centre du *qaggiq*. Plusieurs membres de l'assistance furent en mesure de l'accompagner, révélant par là qu'eux-mêmes avaient vécu une expérience similaire, dont le souvenir était resté jusqu'alors enfoui : « L'homme n'était pas le seul à connaître ce *pisiq*, et certains membres du campement réalisèrent alors qu'ils avaient eu l'occasion, eux aussi, de rencontrer un *ijiraq*, peut-être ce même *ijiraq*, qui leur avait transmis son chant. Les aînés disent que les chants des *ijirait* sont souvent très beaux » (commentaires recueillis à Iglulik en 2004, notre traduction).

Lucien Ukaliannuk a apporté par ailleurs les précisions suivantes :

Ce *pisiq* fut d'abord interprété (à l'occasion de festivités dans le *qaggiq*) par Uuttukuttuk qui vécut un temps parmi des *ijirait*. Celui-ci l'avait composé en référence à cette habitude qu'ont les *ijirait* de siffler lorsqu'un humain vient à passer à proximité du lieu où ils se trouvent.

Ce chant constitue un *pisiq* spécifique, destiné à provoquer une réminiscence chez tout individu ayant rencontré un *ijiraq* par le passé : son interprétation amène le chanteur (ou l'auditeur) à ramener à sa conscience le souvenir d'une telle rencontre. Ce chant peut ainsi faire fonction de révélateur mémoriel (*iqqaisaut*).

* K. Rasmussen (1929 : 204-205) relève que les *ijirait* (*ijiqqat*) suscitent souvent la peur chez les humains (non chamanes), qui n'entendent d'abord que leur sifflement dans l'air. Il est cependant impératif de ne pas manifester de crainte lors d'une telle rencontre, dans la mesure où ces êtres tendent à s'attaquer aux individus craintifs. Selon les témoignages recueillis auprès d'aînés iglulingmiut au cours des dernières décennies, le comportement des *ijirait* à l'égard des humains dépend en effet pour partie des réactions de ces derniers. Si ces êtres (vivant dans les collines ou les montagnes) sont enclins à agresser ceux qui leur témoignent une grande crainte ou refusent de leur faire face, ils peuvent inversement prêter assistance à un individu en difficulté, ou chercher simplement à établir des liens d'amitié et de partenariat avec une personne humaine. Lorsqu'ils souhaitent nouer une telle relation, les *ijirait* tendent à attirer l'individu par un chant, ou en produisant un ensemble de sons harmonieux. Ils peuvent choisir de se rendre visibles, souvent sous une apparence anthropomorphe. Plusieurs récits iglulingmiut racontent ainsi comment certains Inuit furent incités à s'installer parmi les *ijirait*, ou se virent même enlevés par ces derniers, avant de revenir vivre auprès des autres humains.

** Les *ijirait* sont réputés avoir la capacité de faire oublier (*puigulittiasuut*), au moins pendant un temps, toute expérience de contact avec eux, dès lors que la personne retourne vivre dans le campement. Le souvenir de la rencontre tend cependant à affleurer à la conscience de l'individu, notamment à la veille de sa mort, et dans d'autres circonstances souvent marquées par la maladie. Dans de nombreux cas, le fait de ne pas pouvoir faire part de son expérience de séjour parmi les *ijirait* (en raison de l'amnésie particulière dont on a été frappé) est perçu comme un facteur susceptible de provoquer une dégradation de l'état de santé de l'individu. Par le passé, le chamane pouvait intervenir pour raviver la mémoire de cette rencontre, afin que le malade en retrouve peu à peu le souvenir. Si ce dernier parvenait finalement à relater son expérience, il pouvait recouvrer la santé.

Quelques récits iglulingmiut...

1. Un récit évoquant les effets ambigus des chatouillements

D'après une version livrée par Catherine Arnatsiaq, 1993 : IE 260. (Notre traduction).

Allongé sur la plate-forme de l'iglou, un enfant ne cessait de solliciter une histoire auprès de sa grand-mère. Celle-ci avait beau lui répéter qu'elle n'avait pas d'histoire à lui raconter, l'enfant insistait toujours : « Grand-mère, raconte-moi une histoire ! ».

À bout de patience, la grand-mère finit par s'exclamer :

<i>Aah unikka unikka ah !</i>	Une histoire, une histoire !
<i>Ika ika ikangaat qariaraarjungmii</i>	Là-bas, par là-bas, sur la petite plate-forme opposée,
<i>avinngalaaraahuit qumiiktajuraluit</i>	plein de petits lemmings, repliant leurs pattes
<i>Katagalaaksaliraangataa</i>	Quand ils se mettent à tomber,
<i>ah quinangnaraluamiit</i>	comme ils chatouillent !
<i>Ah tu tu tu tu</i>	
<i>Ah tu tu tu tu !</i>	

En prononçant ces derniers mots, elle se mit à chatouiller l'enfant, cherchant à simuler la présence des lemmings. Aussitôt, le petit s'enfuit à l'extérieur en s'exclamant « *ani* ! » [sortir] et il prit son envol en se transformant en passereau (*qupanuaq*). La grand-mère se transforma à son tour en lagopède (*aqiggiq*) afin de se mettre en quête de l'enfant disparu.

2. Le voyage d'Atungai(t)

A. D'après une version narrée par Ivaluarjuk, rapportée par Rasmussen (1929 : 285). Notre traduction.

On dit qu'Atungait s'était mis en tête de voyager tout autour du monde, si bien qu'il se mit à élever des chiens de façon à les rendre forts et très endurants. Lorsqu'il estima que ses chiens avaient atteint la condition physique nécessaire, il décida de monter tout en haut d'une montagne très escarpée qui était proche de son campement. Il déclara : « Si je réussis à gravir cette falaise abrupte face à notre village, j'entamerai un grand voyage. Si je n'y parviens pas, je resterai à la maison ».

Il prit la direction de la montagne avoisinante puis il gravit la falaise sans la moindre difficulté. Ensuite il appela ses chiens qui attendaient en bas. Les chiens montèrent jusqu'à lui d'une traite. Seul un chien insuffisamment fort, qui se joignit à ceux qu'Atungait avait choisis et préparés pour un long voyage, ne parvint qu'à mi-chemin du sommet avant de glisser et de chuter mortellement. Atungait réunit son équipage canin en haut de la falaise puis il prit la route.

Il voyagea sans prendre le moindre repos pendant une nuit et un jour, et au bout de nombreuses journées et nuits de voyage, il rencontra des êtres dont les hanches semblaient déformées de sorte qu'ils boitaient. Ces gens avaient un curieux jeu de lancer, pour lequel ils utilisaient un bilboquet (*ajagaq*) rouge et blanc. Ils possédaient aussi des traîneaux.

Atungait se lassa bientôt d'être avec eux, et comme il voulait posséder cet étrange bilboquet, il sectionna toutes les lanières qui liaient les barres transversales des traîneaux de ses hôtes, puis il rentra à l'intérieur de la maison, s'empara du bilboquet et prit la fuite. Les « boiteux » tentèrent aussitôt de le poursuivre, mais leurs traîneaux se désagrégèrent tous, à l'exception d'un (dont les lanières n'avaient pas été coupées, Atungait ayant oublié de s'en occuper). L'un des boiteux put ainsi poursuivre le voleur. Cela lui prit beaucoup de temps pour rattraper Atungait, mais il finit par y parvenir. C'est alors qu'Atungait fit volte-face et décocha une flèche en direction du chien de tête de son poursuivant.

Touché par la flèche, le chien s'enfuit dans une autre direction, emmenant avec lui l'ensemble de l'équipage, et le conducteur boiteux qui ne pouvait pas quitter le traîneau lui-même. Le chien continua à courir avec les autres, même lorsqu'il parvint à l'extrémité de la banquise : il précipita ainsi l'attelage et son conducteur dans l'eau glacée, et tous se noyèrent.

Atungait continua quant à lui à voyager, par période d'une nuit et d'un jour, jusqu'à ce qu'il arrive au bord d'un précipice. Il fit demi-tour pour emmener ses chiens près de l'eau libre puis ceux-ci se mirent à nager, en continuant de le tirer avec le traîneau. À une ou deux reprises, alors qu'ils atteignaient un lieu qu'Atungait pensait ne jamais pouvoir traverser, il fermait les yeux et les rouvrait aussitôt après. C'est ainsi qu'il put poursuivre son long voyage. (...)

B. D'après une version narrée par Henry Ivaluarjuk, lors d'un entretien réalisé à Iqaluit en 2002. (Enregistrement, transcription et traduction : C. Petit).

J'ai entendu parler d'Atungait, celui qui parcourut le monde avec son attelage de chiens. Alors qu'il voyageait ainsi à travers le monde, il rencontra un groupe d'individus qui jouaient à des jeux de ficelle (*ajaraaq-*). Ces gens, les « Tuutalik », utilisaient leurs propres intestins pour jouer à former des figures. C'est ainsi que les Inuit eurent connaissance des jeux de ficelle.

Par la suite, Atungait arriva dans un campement peuplé de personnes qui jouaient au bilboquet (*ajagaq-*) avec des pièces sculptées dans du marbre. Ces êtres, les *Sivviiktut*, ressemblaient à des humains, mais ils avaient une déformation de la hanche, ils ne pouvaient marcher qu'en boitant, ils ne pouvaient pas courir. Ils utilisaient des kayaks mais ceux-ci étaient plus larges que ceux des Inuit.

C. D'après une version recueillie par Rasmussen (1931 : 300-301) auprès d'un *Nattilingmiuq*. (Notre traduction).

Atungai était un grand chamane auquel il prit l'envie de voyager tout autour du monde. Il désirait voyager avec une femme à ses côtés, une femme solide et sans enfant, si bien qu'il commença à dormir avec des femmes sans enfant. Il voulait trouver une femme à la mauvaise haleine, car il est dit que celles qui ont mauvaise haleine vivent jusqu'à un âge avancé. Il finit par trouver une telle femme, et il partit avec elle. Il l'attacha étroitement au traîneau.

Un jour, il parvint au pied d'une haute falaise. Il laissa sa femme en bas et se mit à gravir la falaise avec son seul chien, dont le nom était (aussi) Atungai. Lorsqu'ils parvinrent au sommet, ils s'en

allèrent voyager autour du monde. Atungai était un grand chamane et on dit qu'il rencontra beaucoup de gens. Ceux qu'il rencontra en premier lieu ne faisaient rien d'autre que jouer au bilboquet : leurs bilboquets étaient façonnés dans de la pierre blanche, c'étaient de très belles pièces. Il s'empara de l'une d'elles afin de la rapporter plus tard chez lui.

Après cette rencontre, il arriva dans un village peuplé de personnes (les « Aklungirtainnartu-aluit ») dont la seule occupation consistait à jouer à des jeux acrobatiques en se suspendant à des lanières de peau. Des sangles étaient rattachées aux lanières afin que les joueurs puissent y placer les mains et avoir une meilleure prise.

Ensuite, Atungai rencontra des êtres qui jouaient sans cesse à un jeu d'adresse requérant l'utilisation de bâtonnets, le *nuklugaq*. Leurs instruments de jeu étaient de couleur noire.

Puis il parvint à la terre des « Nuqumiut », la terre des découragés et des déconfits. Lorsqu'un papillon venait à passer près d'eux, ils l'attrapaient pour l'ingérer et de la fumée sortait de leur gorge.

Plus tard encore, il arriva dans un très grand village où vivaient les Indiens. Les femmes avaient de fortes tendances meurtrières. Ce peuple dangereux, c'était les Indiens Chipewyan, les « Itqiliit ». Il s'arrêta chez eux avant de rencontrer les « Unaliit », les Indiens Cree.

C'est ainsi qu'Atungai rendit visite à tous les peuples du monde. Lorsqu'il n'y eut plus rien qu'il n'ait déjà visité, il rentra chez lui, par un autre chemin.

3. Frère-Lune et Sœur-Soleil

A. D'après une version narrée par Ivaluarjuk, rapportée par Rasmussen (1929 : 77-81). Notre traduction.

Il était une fois une vieille femme qui vivait avec ses deux petits-enfants, un tout jeune homme et une fille. Le jeune homme s'appelait Aningaak et la jeune fille, Siqiniq. (...) Ayant tué leur grand-mère, le frère et la sœur se retrouvèrent seuls. Lorsque l'hiver arriva, ils quittèrent leur campement et partirent à travers le monde, honteux d'avoir assassiné la vieille femme.

Les premiers êtres qu'ils rencontrèrent lors de leur périple furent les Kukiliqatsiait, des êtres malicieux aux longues griffes. Aningaak et Siqiniq se mirent à construire un iglou pour s'installer dans leur campement. Tandis qu'ils érigeaient cet iglou, Aningaak eut soudain soif et il demanda à sa soeur d'aller lui chercher de l'eau. Siqiniq partit puis elle s'arrêta près de la fenêtre d'un iglou et dit : « Mon frère a si soif, donnez-moi un peu d'eau pour que je puisse lui en apporter ». « Entre et sers-toi directement », lui fut-il répondu. « Mais sache que l'eau s'égoutte depuis le plafond du passage de l'entrée (*tursuuk*). Tu dois donc relever tes vêtements au-dessus de tes hanches et entrer à reculons ».

La jeune fille fit comme on lui avait demandé. Mais tandis qu'elle entra en reculant, les habitants de la maisonnée lui tombèrent dessus et commencèrent à griffer son dos avec leurs ongles acérés. Siqiniq appela alors son frère à l'aide. Aningaak se précipita, un pilier de tente à la main, et il s'en servit pour frapper et assommer un à un tous les assaillants de sa sœur. Sur la plateforme était étendu un vieil homme qui s'en prenait maintenant à ses ongles en disant : « Je vous avais bien dit de

ne pas faire de mal à la jeune fille, au risque de voir son frère venir la venger ! ». À peine avait-il fini de parler ainsi qu’Aningaat le frappa avec le pilier de la tente, le tuant sur le coup.

Le frère et la sœur restèrent dans le campement jusqu’à ce que Siqiniq soit pleinement rétablie, puis ils repartirent à la recherche d’autres humains. Ils rencontrèrent bien d’autres gens, mais ils ne restèrent pas avec eux. Enfin ils parvinrent chez le peuple des Sans-Anus, et ils s’arrêtèrent là pour un temps. À proximité des maisons se trouvaient de délicieux morceaux de viande, de la poitrine de caribou et de la graisse de rognon. Ces êtres ne pouvaient que sucer la viande pour en extraire le jus, ils ne pouvaient pas avaler des morceaux de viande car ils n’avaient pas d’anus. Aningaat et Siqiniq restèrent auprès d’eux pendant un certain temps : Siqiniq fut prise pour épouse et Aningaat se trouva une femme. Mais ces gens différaient des humains ordinaires : non seulement ils n’avaient pas d’anus, mais les femmes n’avaient pas non plus de parties génitales, de sorte qu’Aningaat ne pouvait pas avoir de relations sexuelles avec son épouse. Un jour, il s’empara vivement d’un couteau et fit une incision dans le giron de sa femme. Celle-ci se mit aussitôt à chanter : « Mon époux a incisé mon giron, il m’a blessé à cet endroit et cette coupure ne se refermera jamais ! ».

Siqiniq fut quant à elle bientôt enceinte. Lorsque la période du terme fut proche, sa belle-mère se mit à tresser des tendons de caribou. Puis lorsque le travail commença, la belle-mère se mit à affûter son couteau. Quand Aningaat vit ces préparatifs, il s’exclama à l’intention de la belle-mère : « Attends un peu, ne cherche pas à la couper pour l’ouvrir, elle peut donner naissance à l’enfant par elle-même ». Et c’est bien ce qui se passa. Siqiniq accoucha de manière naturelle, à la façon des humains. Dès que l’enfant fut sorti, la belle-mère exprima sa très grande joie en chantant : « Ma bru a donné naissance à un enfant, un petit enfant avec un anus, un petit enfant avec des parties génitales ! Je me demande bien comment je pourrais avoir moi aussi de telles ouvertures !? ». À ces mots, elle se saisit d’une fourchette à viande pour tenter de perforer son propre derrière. Toutes les autres femmes firent de même. Si elles parvenaient à planter la fourchette au bon endroit, là où l’anus devait être, elles s’en sortaient indemnes. Si elles plantaient la fourchette au mauvais endroit, elles mouraient sur le coup.

Tandis que Siqiniq demeurait dans le petit iglou destiné à la femme en période post-partum, les membres du campement se réunissaient fréquemment dans un *qaggiq* pour danser et chanter. À plusieurs reprises, Aningaat vint alors rendre visite à sa sœur pour se coucher à ses côtés. Quand il entraient cependant, il faisait en sorte d’éteindre immédiatement le feu de la lampe à huile, si bien que Siqiniq n’avait pas le temps de voir son visiteur. Elle ne connaissait pas son identité. Un soir, alors qu’il était entré à nouveau pour avoir une relation sexuelle avec elle, elle se noircit le visage avec un peu de suie prélevée sur la lampe. Lorsqu’il la quitta, elle le suivit jusqu’à la maison cérémonielle. À peine y était-il entré qu’elle entendit ceux à l’intérieur se mettre à rire et quelqu’un dire : « Regardez, Aningaat a de la suie sur le visage ! ».

Siqiniq eut si honte qu’elle se précipita dans sa petite maison, se saisit de son couteau et courut à nouveau vers le *qaggiq*, où elle se trancha un sein. Elle le lança aux pieds de son frère en criant : « Puisque tu aimes tant mon corps, mange cela également ! ». Puis elle sortit du *qaggiq* en courant, et

en tenant dans sa main une torche faite de mousse préalablement trempée dans l'huile. Son frère se saisit aussi d'une torche et se lança à sa poursuite. Tous deux couraient maintenant l'un derrière l'autre tout autour de la maison cérémonielle. Mais soudain Aningaak trébucha contre un bloc de neige, ce qui éteignit sa torche. Le frère et la sœur commencèrent alors à s'élever dans les airs selon une trajectoire circulaire, Aningaak poursuivant toujours Siqiniq, jusqu'à ce qu'ils parviennent tout là-haut dans le ciel. Siqiniq, dont la torche se consumait encore, devint Soleil, tandis qu'Aningaak devint Lune (dont la lumière est dépourvue de chaleur).

B. D'après un récit d'Elisapi Nutarakittuq, recueilli lors d'un entretien réalisé à Iglulik en 2004.
(Enregistrement, transcription et traduction : C. Petit, avec l'aide précieuse de Lucy Tulugarjuk).

Voici une histoire que j'ai entendue autrefois. Il y avait une jeune fille qui ne voulait pas se marier. Un soir, alors qu'elle était seule dans la maison et ne participait pas aux festivités de chants et de danse à tambour qui venaient de commencer dans le *qaggiq* (constitué par un grand iglou), quelqu'un entra chez elle et souffla aussitôt la flamme de la lampe à huile si bien qu'elle ne put le voir. Cette personne se coucha à ses côtés pour avoir des relations sexuelles avec elle.

Cela recommença la nuit suivante, et encore la nuit d'après : chaque soir, après que les festivités eurent repris dans le *qaggiq*, le même individu entra chez elle tout en éteignant le feu de la lampe et il la saisissait de façon à avoir un rapport sexuel avec elle, bien qu'elle tentait de le repousser. Dès qu'il partait, elle se mettait à frapper deux pierres l'une contre l'autre afin de rallumer le feu de la lampe, mais il était toujours trop tard, elle ne pouvait pas voir qui était son visiteur nocturne.

Un soir toutefois, comme elle voulait connaître l'identité de son visiteur et qu'une nouvelle séance de chants et de danses venait d'être engagée dans le *qaggiq*, elle se prépara à sa prochaine visite en plaçant près d'elle un peu de suie tirée de la lampe à huile. Le mystérieux visiteur ne tarda pas à entrer en effet, et l'obscurité fut aussitôt totale à l'intérieur. Avant même qu'il ne soit tout près d'elle, la jeune fille se saisit prestement d'un peu de suie pour en mettre sur son visage, et comme elle s'y attendait, son visiteur vint bientôt frotter son nez contre sa joue.

Quand il fut parti, elle ralluma la lampe et sortit à son tour pour prendre la direction du *qaggiq* dans lequel son visiteur était entré. Elle entendit aussitôt des rires et des railleries adressées au nouvel arrivant dont le visage portait des traces de suie, et elle comprit qu'il s'agissait de son propre frère. Profondément blessée et en colère, elle se coupa un sein et le lança à son frère en s'exclamant : « Prends-le puisque tu m'aimes tant ! ». Puis elle coupa son autre sein pour elle-même et dit à son frère : « Nous allons chacun faire une torche avec l'un de mes seins, et nous allons courir ensemble autour du *qaggiq*. Le premier dont la torche s'éteindra deviendra la lune, tandis que l'autre deviendra le soleil ». Ils se mirent alors à tourner autour du grand iglou, la jeune fille poursuivant son frère, et il s'avéra que la torche tenue par le jeune homme fut la première à s'éteindre, si bien qu'il se transforma en lune tandis qu'elle devint (le) soleil.

4. À propos du jeu d'osselets « divinatoire »

A. D'après un récit iglulingmiut/aivilingmiut recueilli à la fin du XIX^e siècle par le capitaine G. Comer (in Boas 1907 : 513). Notre traduction.

Un chasseur qui était très talentueux fut victime d'un sort lancé par un couple envieux de sa réussite. Il en perdit ses facultés mentales et il se mit à passer tout son temps à jouer avec les os d'une nageoire de phoque. Il jouait de manière quasi incessante, sans même s'arrêter assez pour pouvoir s'alimenter correctement. Lorsque la position des osselets obtenue au cours du jeu lui faisait dire que la chasse qu'il avait engagée était fructueuse, les hommes du campement avaient eux-mêmes réellement du succès à la chasse. Mais le joueur finit par être si maigre (sous-alimenté) qu'il mourut.

B. Tutukatuk : un récit narré par Ivaluarjuk, rapporté par Rasmussen (1930b : 40-41). Notre traduction.

Tutukatuk était une pauvre petite orpheline qui ne possédait rien pour se distraire. Elle se mit un jour à collecter les os issus de nageoires de phoques, afin de les utiliser comme osselets. Puis elle prit l'habitude de jouer aux osselets, tant et si bien qu'elle n'eut bientôt plus aucune autre occupation. Elle ne se lassait pas d'y jouer, elle secouait et lançait sans cesse ses osselets, au point qu'elle finit par prophétiser le succès ou l'insuccès des hommes qui étaient partis chasser le phoque au trou de respiration. Elle demandait : « Lequel de mes os-personnages attrapera un phoque ? Qui capturera un phoque moucheté ? », et il s'avérait qu'elle devinait juste, elle désignait la bonne personne.

C'est ainsi qu'elle passait tout son temps, elle ne prenait même rien d'autre que des osselets dans ses mains, de sorte qu'elle finit par se retrouver à jouer dans le porche. Elle gênait maintenant le passage de ceux qui devaient travailler. Bientôt elle ne fut même plus autorisée à entrer dans la maison, elle dut rester dormir dans le porche. On finit par ne plus lui donner de nourriture.

Par une nuit de pleine lune, tandis que les habitants de la maisonnée dormaient, Taqqiq (l'esprit de la lune) se rendit à l'entrée du porche : on pouvait entendre le bruit d'un attelage qui se rapprochait. Lorsqu'il fut arrivé tout près de l'entrée, l'esprit de la lune appela Tutukatuk afin qu'elle sorte ; puis quand elle fut dans l'entrée, il lui dit : « Tutukatuk, sors avec tes osselets ! ».

L'orpheline sortit donc, et l'esprit de la lune l'installa sur son traîneau en lui disant qu'il l'emmenait chez lui, là-haut, et qu'elle vivrait désormais dans une pièce annexe à sa demeure.

5. Les *illuriik*, des « partenaires-adversaires de compétition »

A. L'histoire d'Illauraaluk

D'après un récit recueilli en 2004 auprès de Herve Paniaq (enregistrement et transcription C. Petit), et d'après la version qu'il livra précédemment, en 1990 (IE 141). Notre traduction.

Il s'agit d'un événement réel qui s'est produit il y a bien longtemps. Avec le temps, ce récit est devenu une légende...

Illauraaluk était un chasseur renommé, connu pour être un des hommes les plus compétents parmi les habitants de l'île Salliq (Rowley Island)*. Il s'était notamment illustré en attrapant plusieurs baleines boréales avec son harpon, dont la tête était modelée de façon particulière. C'est grâce à ce harpon qu'Illauraaluk avait pu capturer trois baleines pour l'ensemble du campement, durant l'été.

L'hiver venu, Illauraaluk se rendit vers les terres avec un compagnon sallirmiut qu'il appelait son « *allurunaqati* ». Tous deux parvinrent à un campement situé à Pingiqqalik**. Dès son arrivée, Illauraaluk reçut le *kuni(k)* d'un homme du campement, Ujarak. À l'issue de cette embrassade virile, Illauraaluk fut considéré comme ayant acquis un *illuq*, un partenaire-adversaire de compétition.

Le lendemain, les deux *illuriik* partirent vers Alarniq en compagnie d'autres hommes, pour chasser le phoque (au trou de respiration) sur la glace nouvellement formée. Ce jour-là, Ujarak fit un commentaire moqueur à propos du harpon de Illauraaluk, en affirmant que la pointe de ce harpon était recourbée, tordue. À cette époque, les têtes de harpon n'étaient pas faites en métal en général. Illauraaluk rétorqua qu'à chaque fois qu'il était saisi par une forte envie de harponner un animal, il agissait de la façon suivante : il lança vivement son harpon en direction de la banquise. Le harpon entra en profondeur dans la glace et y resta solidement fiché. Afin de le retirer, Illauraaluk dut briser la glace qui se trouvait tout autour. Puis il invita son *illuq* Ujarak à se livrer au même exercice, puisque celui-ci avait son propre harpon en main. Ujarak lança donc son harpon avec force, mais la pointe de ce dernier se brisa en plusieurs morceaux, sans traverser aucunement la glace. Les autres chasseurs présents rirent beaucoup de lui, tandis qu'Illauraaluk resta silencieux. Ujarak dut se fabriquer immédiatement une autre tête de harpon (en utilisant pour cela des dents de morse).

Quand ils furent de retour au campement, Ujarak déclara que l'été précédent, il avait attrapé un très grand nombre de poissons avec son filet. Illauraaluk ne dit rien. Comme il ne répondait pas, Ujarak le railla en disant que la raison de son silence était qu'il n'avait probablement rien attrapé, ou qu'il ne se souvenait pas de ses prises. Alors Illauraaluk mentionna qu'il avait seulement attrapé trois baleines boréales au cours de l'été passé.

Le soir venu, les deux hommes furent invités à se mesurer au travers de jeux compétitifs caractéristiques des *illuriik*. Mais Ujarak avait tellement honte d'avoir été ridiculisé qu'il refusa de prendre part à un duel contre son *illuq* Illauraaluk. Il avait maintenant peur de ce dernier, qu'il jugeait plus fort que lui. Alors qu'Illauraaluk l'appelait pour que tous deux s'affrontent dans le *qaggiq*, Ujarak restait chez lui, à se quereller avec son épouse. Il refusa ainsi de se joindre aux festivités.

Illauraaluk et son compagnon passèrent quelque temps dans ce campement ; mais dès que la glace dérivante fut en contact avec la glace côtière, les deux hommes se préparèrent à rentrer chez eux. Ils se mirent à avancer sur la glace mouvante. Ils aperçurent la tête d'un morse et Illauraaluk prépara son harpon tout en retenant ses chiens. Puis il harponna le morse. Son compagnon l'aïda à le tirer sur la glace, et tous deux commencèrent à l'ouvrir (sans le dépecer entièrement). Ils nourrirent ainsi leurs chiens, puis ils se remirent en route sans emporter aucun autre morceau de viande, laissant ce gibier à d'autres chasseurs qui en auraient davantage besoin.

* *Salliq* (Rowley Island) : île située au sud-est d'Iglulik, entre l'île d'Iglulik et la terre de Baffin.

** *Pingiqqalik* : camp de chasse très fréquenté situé sur la péninsule de Melville, au sud de l'île d'Iglulik.

Note : La relation entre *illuriik* intégrait une dynamique de compétition appelée à s'exprimer dans différents champs. Lors de leur séjour en commun, les deux hommes pouvaient être amenés à chasser ensemble : l'engagement conjoint dans une telle activité était alors fort susceptible de favoriser l'expression d'une certaine rivalité voire mise au défi en matière de performances cynégétiques.

B. L'histoire d'Ajuqi : une relation de partenariat prompte à se transformer en inimitié mortelle

D'après le récit recueilli par G. Mary-Rousselière auprès des Iglulingmiut Siniqqa, et Pacome Qulaut (« Un Héros d'Épopée : Ayoqe », *Eskimo*, vol. 62, 1962, pp. 3-8). Traduction revue librement (C. Petit).

Il était une fois un homme très fort qu'aucune difficulté n'arrêtait. Il s'appelait Ajuqi et vivait à Qairsut, dans la région d'Iglulik. On disait de lui : « Cet Ajuqi, il n'y a rien qui soit hors de sa portée ». Un jour, Ajuqi apprit que son frère cadet, qui était parti chez les Qairnirmiut, au sud d'Igluligaarjuk [Chesterfield Inlet], avait été tué là-bas. Ajuqi commença aussitôt à se préparer pour un voyage vers le sud. (...)

Au printemps, après avoir bien entraîné ses chiens, Ajuqi partit. Il fit une première étape à Ugliit, et le lendemain, il parvint à Uglirlaarjuk. Peu de temps après, il gagna la région d'Aivilik. À cet endroit se trouvait un homme très fort également. Ce dernier avait entendu parler de la force d'Ajuqi, et il voulut l'avoir pour *illuq*, si bien qu'il lui donna le *kuni(k)*, et leur relation fut ainsi scellée.

Après avoir campé à Aivilik, Ajuqi se remit en route. Deux jeunes gens partirent en même temps que lui. Ils le suivaient de si près qu'Ajuqi commença à penser qu'ils avaient l'intention de lui chercher querelle et de le tuer. Il finit par leur dire qu'il voulait se battre contre eux, et qu'après la nuit, il les attendrait pour cela toute une journée. Le lendemain, il attendit toute la journée, mais aucun des deux jeunes hommes ne se présenta. Ajuqi continua alors son voyage vers le sud. (...)

[Après avoir vengé son frère en tuant ses meurtriers et leurs alliés, Ajuqi entreprit de rentrer chez lui]. Au cours de son voyage de retour, il s'arrêta à nouveau à Aivilik. À son arrivée, celui qui était devenu son *illuq* lui donna encore le *kunik* et lui fit part de son intention de se mesurer à lui dans la soirée. Il lui fit cependant comprendre qu'il avait cessé d'être son ami, en raison de l'attitude agressive qu'Ajuqi avait eu à l'égard des deux jeunes gens aivilingmiut qui l'avaient d'abord suivi.

Le soir venu, l'homme invita Ajuqi à prendre part à un duel de lutte de type *tukirtitsiniq*.^{*} Il commença par empoigner Ajuqi à bras le corps et, pivotant sur lui-même, il le fit tourner autour de lui, dans le but de le précipiter à terre en lui faisant frapper violemment le sol avec les pieds. Mais Ajuqi le serra dans ses bras avec une telle force qu'il écrasa son *illuq* contre lui, si bien que ce dernier ne tarda pas à expirer : du sang lui sortait de la bouche et du nez. S'adressant alors aux hommes qui étaient présents, Ajuqi les mit au défi en disant : « Si quelqu'un d'autre veut lutter avec moi, qu'il s'avance ! ». Mais aucun homme ne souhaita se mesurer à lui. Ajuqi put alors rentrer chez lui.

* Le terme *tukir(puq)* se réfère au contact du pied heurtant ou frappant le sol avec vigueur, ou écrasant quelque chose au sol (Spalding 1998 : 166, Schneider 1985 : 416). Selon Mary-Rousselière (1962 : 8), la lutte appelée *tukirtitsiniq* consistait à soulever son adversaire et à le faire tournoyer avant de lui faire heurter violemment le sol avec les pieds. S'il en avait la force, celui qui avait ainsi été jeté à terre pouvait saisir à son tour son adversaire afin de lui faire subir la même épreuve. « On raconte que le choc était parfois si violent que les jambes en étaient brisées » (Mary-Rousselière 1962 : 8).