

Des vestiges archéologiques abondants et révélateurs

La vallée de 'Opunohu est la plus vaste, et sans doute la plus fertile de l'île de Mo'orea, de Vaipohé à Amehiti, elle occupe tout le cratère effondré de l'ancien volcan.

Contrairement à ce qu'il est possible d'observer de nos jours, les vallées des Îles de la Société ont été souvent très peuplées avant l'arrivée des Européens.

Les nombreux vestiges archéologiques mis au jour parfois fort loin à l'intérieur des terres, comme c'est le cas à 'Opunohu, en témoignent.

Les structures archéologiques visibles ici ont été restaurées en 1969 sous la direction du Dr. Y.H. Sinoto du Bishop Museum de Honolulu et sont régulièrement entretenues depuis. Elles ne représentent qu'une petite partie d'un très grand site d'habitat ancien.

C'est au Pr K.P. Emory que l'on doit, dès 1925, les premières investigations archéologiques de surface dans cette vallée.

Ce n'est qu'en 1960, trente cinq ans plus tard, que l'archéologue R.C. Green et son équipe ont pu y effectuer des recherches importantes et fructueuses.

Après dix mois d'efforts, plus de cinq cents structures ont été inventoriées, parmi lesquelles :

- des petits *marae* familiaux ou corporatifs,
- de grands *marae* communautaires,
- des habitations (de type *fare haupape* ou *farepote'e*),
- de grandes maisons communautaires,
- des plates-formes de réunion,
- de nombreux aménagements de murs,
- des terrasses agricoles,
- ainsi que trois plates-formes de tir à l'arc.

Il faut souligner que grâce à ses découvertes sur le site de 'Opunohu, R.C. Green a pu enrichir et nuancer la classification des structures archéologiques, et surtout la typologie existante pour les *marae* des Îles de la Société.

Établie précédemment par le Pr K.P. Emory, cette typologie était fondée sur le lien existant entre le style de la construction et sa localisation géographique, distinguant ainsi trois grands types de *marae* : les « *marae* côtiers », les « *marae* de l'intérieur », et les « *marae* intermédiaires ».

Vous pourrez constater au cours de cette visite que le *marae* Ahu-o-Mahine, construit loin à l'intérieur de la vallée, n'en est pas moins un parfait exemple de cette architecture de « type côtier ».

Une population importante et forte, loin du rivage

L'étude de ces vestiges archéologiques, de leur implantation, et de leur répartition dans le temps ont permis à R.C. Green, dans les années 1960, d'établir que la vallée a été habitée de façon continue pendant six cents ans au moins.

Les plus anciens niveaux d'habitat fouillés à 'Opunohu, ont été datés du XIII^e siècle. De nombreux fragments de coquillages ou d'os de poissons découverts sur les sites fouillés attestent que la vallée est toujours restée en relation avec la côte. Cette population essentiellement composée d'agriculteurs pratiquaient l'horticulture en terrasse et conservait la pâte fermentée de l'arbre à pain dans des silos en fosse.

La diversité et l'évolution des vestiges architecturaux étudiés révèlent ensuite la présence d'une population de plus en plus nombreuse, bien organisée, et socialement très mélangée. Cette croissance et cette prospérité ont probablement atteint leur apogée au cours du XVII^e siècle jusqu'à la fin du XVIII^e siècle.

Enfin, dès le début du XIX^e siècle, la population avait définitivement déserté l'intérieur de la vallée, pour rejoindre les missions religieuses établies sur la côte, notamment le village de Papetoai où le premier temple protestant fut érigé en 1827...

Voici un exemple historique de la puissance de Mo'orea au XVIII^e siècle. À la fin de son second séjour, le départ du Capitaine Cook fut marqué par un spectacle étonnant :

À Tahiti, une flotte de plus de deux cents pirogues de guerre, emportant une armée de quelque dix mille hommes, s'appêtait à lancer une attaque contre Mo'orea ; Cook estima alors à deux cents mille personnes environ la population de Tahiti. Cette flotte impressionnante n'obtint pourtant pas la victoire.

Revenu en 1777, le Capitaine Cook décida de visiter Mo'orea. Il mouilla d'abord dans la baie qui porte encore son nom, puis dans celle de 'Opunohu où il reçut l'hospitalité du célèbre Mahine, grand chef de guerre du clan Marama, et vainqueur du combat dont il avait vu trois ans plus tôt les préparatifs.

La tradition orale a conservé bien d'autres récits des nombreuses guerres qui ont secoué Mo'orea, et aussi quantité de merveilleuses légendes, que beaucoup de Polynésiens connaissent encore.

Sanctuaires de plein air et lieux de vie sociale

Dans le monde polynésien, tout était imprégné de religion : l'organisation politique et sociale, la vie de famille, les activités quotidiennes et les grands évènements.

Le *marae* n'était pas seulement un lieu de culte où les Polynésiens d'autrefois invoquaient leurs dieux et leurs ancêtres. Il était aussi titre de propriété foncière, expression du rang social et symbole de l'organisation familiale. Les *marae* devaient être construits autour d'une pierre provenant d'un *marae* plus ancien.

À l'arrivée des Européens, il existait des centaines de *marae* dans les Îles de la Société.

Selon la tradition, on distinguait :

- Des *marae* privés :
 - *marae ancestral*, construit sur la propriété familiale (lieu de culte, de sépulture)
 - *marae* corporatif (où chaque corporation – sorciers, guérisseurs, sculpteurs, tatoueurs, constructeurs de pirogues...- et parfois les femmes, s'assuraient les faveurs des dieux.
- Des *marae* d'intérêt public :
 - *marae* international (le *marae* Taputapuataea de l'île de Raiatea était le grand centre politique et religieux de toute la population *maohi*)
 - *marae ari'i* et *marae* des chefs de district (où se tenaient des rituels engageant la vie sociale des populations).

Dans cette civilisation sans écriture, le trésor religieux des ancêtres fut transmis oralement pendant plusieurs siècles par des experts sacerdotaux doués d'une mémoire exceptionnelle. Textes sacrés, chants incantatoires et généalogies furent ainsi préservés au fil des siècles.

Marae i Tetiioa

Titiroa est le nom de la terre sur laquelle le *marae* a été bâti. Le mur d'enceinte est fait de blocs de basalte, la cour intérieure surélevée est partiellement pavée et contient quinze pierres dressées, deux pierres dossiers, et trois cistes rectangulaires bordées de dalles de corail.

Le *ahu* est séparé du mur d'enceinte, et l'assise supérieure de sa façade était probablement ornée de minces plaques de corail. Ce qui est une des caractéristiques des *marae* de l'intérieur aux Iles du Vent.

À proximité de ce *marae*, les fouilles archéologiques effectuées ont révélé que l'endroit a été occupé dès la fin du XVI^e siècle, et de nombreuses traces de vie domestique datent du XVII^e siècle : charbons, trous de poteaux d'habitations, ou fosses de stockage de nourriture.

Au cours de la restauration du *marae*, deux squelettes humains incomplets ont été mis au jour dans un angle du mur d'enceinte, à l'extérieur du *marae* ; ainsi que d'autres vestiges, datant du XVIII^e siècle, ce qui correspond à l'époque de la construction du *marae*.

Marae Ahu o Mahine

Le nom d'origine de ce *marae* s'est perdu, la coutume a gardé celui de Mahine, le grand chef guerrier qui régna sur la vallée de 'Opunohu à la fin du XVIII^e siècle.

Ahu-o-Mahine est un *marae* unique en son genre dans la vallée de 'Opunohu, par son style de construction qui est en effet celui des *marae* côtiers des Îles de la Société.

On remarque la régularité des pierres basaltiques utilisées aussi bien pour les assises de l'*ahu* à trois degrés, que pour le parement externe de toute la cour du *marae*. La face visible des pierres est façonnée en arrondi, alors que la partie interne est plane sur quatre faces, ce qui améliore la stabilité de cette construction sans mortier. Sur la cour pavée, on compte deux pierres-dossiers et dix pierres dressées. Sur la gauche, à l'extérieur du *marae*, une petite aire pavée, à ras du sol, lui est probablement associée.

Ahu-o-Mahine est probablement le dernier des *marae* construits dans la vallée. Sa construction, typique de la culture tahitienne de la fin du XVIII^e siècle, correspond à la dernière période du développement de la communauté de 'Opunohu.

Marae i Afare'aito

L'un des mieux conservés de la vallée avant les travaux de restauration, ce *marae* fut érigé, selon la tradition, après la victoire des *ari'i* de Ha'apiti : les Marama, sur ceux de 'Opunohu : les Atiro'o. Le nom Afareaito signifie « Maison des Guerriers ».

Le mur d'enceinte, à double parement, limite une cour pavée comportant cinq pierres dossiers et treize pierres dressées. Le *ahu* est séparé du mur d'enceinte, et sa façade est constituée de deux assises de basalte, séparées par une assise de blocs de corail.

Deux petites plates-formes pavées, contenant elles aussi des pierres dressées sont attachées au *marae* sur la gauche du mur d'enceinte.

La proximité de deux plates-formes réservées au tir à l'arc permet de supposer que le culte de Paruatetavae, dieu des archers, a pu être célébré sur le *marae* Afareaito, et que les arcs, flèches et vêtements cérémoniels des archers y étaient conservés.

Maison du Dieu

Cette arche mobile contenait les objets du culte. Parmi ceux-ci, les *to'o*, vanneries tressées, symbolisaient le dieu auquel était dédié le *marae* : Ta'aroa, le dieu Créateur – Tane, l'Homme-Dieu – 'Oro, dieu de la Guerre.

Prêtre en costume de deuilleur et plate-forme d'exposition pour les morts

À la mort d'un chef, son corps éviscéré, enduit d'huile, était exposé sous un abri sur le *marae*. Au cours des rites funéraires, les prêtres-deuilleurs étaient vêtus d'un costume impressionnant fait de nacres, de plumes et de *tapa*. Ils tenaient un bâton cérémoniel garni de dents de requin.

Offrandes sur le *marae*

Légumes, fruits, poissons, mais aussi chiens et cochons étaient posés sur des présentoirs surélevés. Des victimes humaines préalablement immolées – hommes seulement – n'étaient exigées que lors des grandes cérémonies sur les *marae ari'i* voués au culte de 'Oro.

Les plates-formes de tir à l'arc

L'architecture des plates-formes de tir à l'arc est très particulière et se caractérise par la forme concave de la partie frontale, et l'angle, plus ou moins fermé vers l'arrière, que forment les côtés.

À l'intérieur de ce triangle tronqué, un accès en forme de T délimite des surfaces de finitions différentes, avec ou sans pavages. Des pierres dressées, quelquefois sculptées, étaient placées dans les angles de la plate-forme, et la plus importante, au centre de l'arc rentrant, marque la place de l'archer.

Dans les vallées, ces plates-formes faisaient toujours face au flanc dégagé d'une colline, et sur la côte elles étaient orientées dans l'axe du rivage.

Construite le plus souvent en pierres de basalte, plus rarement en blocs de corail, l'ouvrage est peu élevé : une ou deux assises de pierres pour les plus basses, à moins d'un mètre pour les plus hautes.

Il en existe au moins trois dans la vallée de 'Opunohu à Mo'orea, et cinq dans la vallée de la Papeno'o à Tahiti. Plusieurs autres plates-formes de tir à l'arc ont été inventoriées, dans la presqu'île de Tahiti et dans différentes îles de l'Archipel de la Société.

Ce type de plate-forme n'a pas été découvert ailleurs en Polynésie, tout comme la pratique du tir à l'arc, qui semble limitée à ce seul archipel, exception faite de Mangareva où il en existait même une tradition guerrière.

Le divertissement d'une élite

Le tir à l'arc, tel qu'il était pratiqué aux Îles de la Société à l'arrivée des premiers visiteurs européens n'était ni un exercice guerrier, ni un sport d'adresse. Ce divertissement sacré, strictement réservé à l'élite masculine des *ari'i* et des *ra'atira* s'entourait d'un rituel religieux et obéissait à des règles définies.

Avant que le concours ne commence, et jusqu'à la cérémonie de clôture sur le *marae* il était interdit d'allumer un feu sur les terres voisines. Pendant le déroulement de la compétition elle-même, des gardes armés contrôlaient les accès à l'aire de tir et croisaient leurs lances pour interdire le passage aux curieux.

Les arcs, les flèches et les carquois, ainsi que les costumes des archers ne quittaient le *marae* où ils étaient conservés que pour le temps de la compétition. Les participants en prenaient possession au cours d'une cérémonie probablement consacrée à *Parua-te-tāva'e*, le dieu des archers, et les rapportaient sur le *marae* à la fin des épreuves.

Il semble que deux camps au moins s'opposaient à tour de rôle, et au son des tambours, à partir de la même plate-forme de tir. Il n'existait pas de cible précise : depuis l'avant de la plate-forme, un genou en terre, l'archer prenait un axe de tir presque vertical et tentait simplement d'envoyer sa flèche au plus loin en direction de la colline.

La végétation était soigneusement nettoyée tout le long d'un couloir de tir, long de trois cent mètres environ. Des jeunes gens, postés de chaque côté au sommet des arbres, suivaient le parcours de la flèche jusqu'à son point de chute, en criant pour signaler son passage.

Sur place, plusieurs juges-arbitres validaient le tir et annonçaient le résultat aux archers de la plate-forme en agitant des drapeaux. Deux petits drapeaux blancs, probablement de *tapa*, délimitaient la distance éliminatoire que devait franchir la flèche. Si la flèche n'atteignait pas cette limite, ils baissaient leurs drapeaux, et levant un pied, ils criaient « *Ua pau* » ! (« Battus ! »)

La performance recherchée dépendait donc de la seule force de l'archer, et surtout de la qualité de son matériel. Les cordes des arcs, en particulier, cassaient souvent pendant la compétition. La flèche, bonne ou mauvaise, tient une place importante dans le vocabulaire tahitien relevé au début du XIX^e siècle.

Enfin, le rituel se terminait par un bain, pour que les archers puissent reprendre leurs vêtements ordinaires et se consacrer à une autre activité. En particulier pour participer aux festivités qui avaient inévitablement lieu ensuite, aux frais des perdants.... Bien sûr !

Le carquois

Taillé entre deux nœuds d'un bambou de 5cm de diamètre environ, le carquois est d'une seule pièce. Il est fermé par une petite noix de coco, de forme régulière et finement polie, attachée au carquois par une corde qui repasse à l'intérieur de l'étui. Les carquois sont souvent peints ou gravés, et de forme élégante.

Te'a, les flèches

Les flèches mesurent 50 à 90cm de long, légères et résistantes, elles sont taillées dans un bambou d'une variété appelée *Ha'a'ava* ; c'est aussi l'un des noms utilisés pour désigner une flèche dans laquelle l'archer peut avoir confiance. Très pointues, ces flèches n'étaient pas empennées.

La pointe rapportée, en *'aito* ou bois de fer, mesure 10cm environ. À l'autre extrémité la flèche est taillée au biseau et ligaturée pour empêcher l'éclatement du bambou. Au moment du tir elle était toujours enduite de gomme résineuse de *'uru*. Ces flèches étaient souvent richement décorées de couleur. Leur trajet pouvait parcourir jusqu'à 250m.

Fana, l'arc

L'arc, *fana* est taillé dans un bois léger et résistant : le cœur du *pūrau*, il reste parfaitement droit quand la corde n'est pas montée. La corde est fine et résistante, tressée de plusieurs brins en fibre de *roa*.

Soigneusement poli, il est parfois orné : des cheveux humains ou du *nape* (fibres de bourre de coco) finement tressés entourent ses extrémités en spirales alternées. Il mesure 150cm environ de long, et 2,5 à 3cm de diamètre.

Puipuirima désigne le manchon de protection, fait des écailles du poisson *maratea*, que l'archer plaçait sur son avant-bras pour le protéger du retour de la corde de l'arc.

Un épisode de la légende de Pa'i

Pa'i est un héros légendaire célèbre à Tahiti et à Mo'orea. Chacun sait que c'est à sa lance qu'on doit ce trou au sommet de la montagne qui domine la baie de 'Opunohu, « Mou'aputa », la Montagne-percée. Mais la légende de Pa'i comporte bien d'autres péripéties merveilleuses, et l'une en particulier concerne la pratique du tir à l'arc.

Pa'i n'était pas un simple mortel : avant même sa naissance la colère meurtrière du roi de la Presqu'île pesait sur lui et sa famille. Sa mère, pour le sauver, l'avait confié aux dieux.

Après différents épisodes passionnants dans le monde des dieux, Pa'i revint chez lui et releva le défi qui lui était lancé : affronter tour à tour neuf champions en un combat loyal, afin de réhabiliter sa famille et de redonner sa dignité à son père défunt.

La veille de ce tournoi, Pa'i essaya les arcs et les flèches de son père, mais tous se brisèrent. Il en tailla un nouveau en *pūrau*, mais il cassa lui aussi. Alors il choisit de faire un arc énorme en *toa* et tailla ses flèches dans le même bois.

Il se rendit ensuite au *marae*, effectua les invocations rituelles propres à lui amener la bénédiction des dieux, et confia ses armes au prêtre jusqu'au lendemain, moment du combat.

Devant le roi en personne, entouré d'une foule nombreuse, Pa'i refusant d'utiliser d'autres armes que les siennes, affronta victorieusement ses neuf adversaires.

Il évita toutes leurs flèches, en revanche, lui ne manqua jamais ses cibles : certains champions furent tués, d'autres blessés.

Alors Pa'i prit la dernière de ses flèches et l'envoya à une très grande distance. Celle-ci alla se planter ... devant le *marae* royal, et elle fut immédiatement couronnée d'un superbe arc-en-ciel...

Acclamé par la foule et par le roi, Pa'i fut honoré comme un guerrier victorieux...et son histoire ne s'arrête pas là !

Il semble que ce récit légendaire soit le seul qui mentionne l'utilisation de l'arc et des flèches comme armes d'un combat aux Iles de la Société. Il s'agit d'ailleurs plus d'un tournoi mortel, où l'honneur est l'enjeu, que d'un affrontement guerrier.

Si l'on considère le réel danger représenté par cette arme, bien plus redoutable que la lance ou la massue car elle peut tuer par surprise, on peut imaginer, comme l'ont fait certains observateurs européens, que les chefs polynésiens ont peut-être eu beaucoup de sagesse un jour en décidant d'en limiter l'emploi à un divertissement sacré, réservé à une élite.

Des mots à connaître

MANA : Rayonnement de puissance surnaturelle émanant de certains êtres, lieux et objets. Pour les *ari'i*, cette puissance était héréditaire.

TAPU (TABU) : interdit se rapportant à tout ce qui détenait du *mana* : personnes, lieux et objets.

ARI'I : Chef temporel et spirituel empreint de *mana*.

TI'I (TIKI) : Représentation d'une divinité intérieure souvent menaçante. Vers 1815, la plupart de ces statues de bois ou de pierre furent détruites ou enterrées par les populations.