

Aujourd'hui, le salut est fini : le chef se lève et m'invite à le suivre. J'entre dans la maison qu'on vient de nous destiner. Elle était, du reste, si propre, que l'on s'est hâté d'y donner un coup de balai. Quant aux toiles d'araignées, on les a respectueusement laissées à leur place. Pauvres bestioles, pourquoi les chasser ? Ça meuble la hutte et ça mange les moustiques. Que de gens qui n'en pourraient dire autant ! Tout le monde se retire ; pendant quelques instants, on va nous laisser tranquilles.

Eh ! bien, si vous le voulez, je vais en profiter pour vous faire faire connaissance avec un village fang. En connaître un, c'est les connaître tous. Pareils aux bazars, où toute caserole est bâtie sur le modèle de sa voisine, tous sont bâtis sur le même modèle, pas de chalets suisses, de maisons Renaissance, rien ne se change, rien ne se perfectionne : la hutte d'aujourd'hui se fait comme la hutte d'hier.

Décrivons donc un village fang :

“ — Mais, si d'abord vous nous parliez des habitants, ne serait-ce pas plus logique ?

“ — Attendez un peu. Dites-moi, quand vous voyez un vulgaire escargot, un coquillage, sur le rivage, qu'est-ce qui vous frappe d'abord : l'animal ou la coquille ? ”

Aujourd'hui, faisons la même chose ; la coquille d'abord, l'animal ensuite.

VII. — Un village fang.

Quand vous entrez dans un village fang, ce qui vous frappe tout d'abord, c'est l'odeur de guerre qui semble s'en exhaler : ne croyez pas que vous puissiez y pénétrer comme ça, tout de go, ah ! mais non !

Relié aux autres maisons par une forte estacade de gros pieux enfoncés profondément en terre, l'*abène* ou corps de garde ferme toute issue. Tous les sentiers conduisent à l'*abène* : il faut nécessairement entrer ou sortir par là. A