

BESTIAIRE PHARAONIQUE – L’UNIVERS ANIMALIER DES ANCIENS ÉGYPTIENS

Compte Rendu de conférence donnée par Laurence Retourné pour l’Université du Temps Libre « Succès » de Calais le 15 décembre 2014

Tout au long de son développement, la civilisation égyptienne a utilisé un très grand nombre d’animaux pour exprimer différents aspects culturels de sa société. Il est clair que les représentations figuratives d’animaux dans les temples ou les tombes témoignent d’une grande faculté d’observation, quand aujourd’hui encore, nous pouvons reconnaître la plupart des espèces représentées. Bien que l’on attribue aujourd’hui l’invention de l’écriture (et donc la lecture) à l’Égypte prédynastique, il ne faut pas perdre de vue qu’une grande partie de la population n’y avait pas accès. Aussi, utiliser les caractéristiques d’animaux, que tout à chacun a tout loisir d’observer et de partager un même ressenti, permet de diffuser des messages à la société toute entière quelque soit sa condition.

L’objet de cette conférence était de fournir les clés permettant de comprendre l’usage symbolique, voire parfois totémique, de l’animal en l’analysant dans son contexte documentaire. La construction de l’Égypte s’organise autour de trois éléments qui s’entraînent les uns les autres : l’encadrement politique donne l’impulsion en fournissant le cadre géopolitique, l’encadrement religieux alimente le ferment social en élaborant un système de croyances partagé et enfin, la société elle-même, qui bénéficiant de ces structures, peut se développer et s’épanouir. Nous avons donc passer en revue les animaux associés en premier lieu à la royauté, puis aux divinités et enfin aux hommes égyptiens.

Aux origines du pouvoir égyptien, l’organisation politique était assez rudimentaire : l’autorité fondait sa légitimité sur le seul argument de la force victorieuse. Cependant, cet argument s’inscrivait déjà dans un mode culturel. Pour être partagé, il se fait valoir en utilisant symboliquement deux animaux : **le lion** incarne la vaillance dans la combativité (à la chasse comme au combat) et **le taureau** symbolise la puissance au sein du groupe social (en assurant sa cohésion et sa régénération). Cette force victorieuse était également *justifiée* comme étant une force civilisatrice, comme le tend à prouver les complexes funéraires de Hiérakonpolis (grand centre politique de l’époque), avec des inhumations d’animaux sauvages dont l’analyse archéologique prouve qu’ils étaient gardés vivants et en captivité au sein du groupe. Néanmoins, l’histoire évolue car l’Égypte occupe une situation stratégique dans le fructueux commerce d’échange des produits africains et orientaux. Cette manne provoque des rivalités entre des cités de la vallée du Nil qui tentent de prendre l’avantage : Noubet¹, protégée par Noubety (« celui de Noubet » représenté comme un **cochon de terre** (l’oryctérope *afer*) a longtemps dominé ce commerce. Nekhen (Hiérakonpolis), protégée elle un **faucou**, le Nekheny (« celui de Nekhen ») qui est située au sud, à l’avantage pour les produits africains. Elle se ménage une alliance avec Abydos, située au nord de Noubet, et accessible par une route caravanière permettant d’éviter le Nil. Pour faire admettre ce nouvel équilibre politique, le pouvoir égyptien fait un usage totémique des animaux pour que la société se fédère autour de son histoire. Nous voyons alors le Faucon, victorieux, représenté sur

¹ Toponyme signifiant « Celle de l’or », correspondant au site actuel de Naqada et qui sert de référence à la chronologie de la période prédynastique en Égypte Ancienne.

le symbole de la façade de palais dans lequel on inscrit le nom du roi. Hiérakonpolis (Nekhen) demeure la capitale historique du Sud, le relais au nord est pris par les rois d'Abydos qui intègrent le Delta et fondent Memphis pour gérer cette nouvelle donne. Cependant, le faucon est devenu l'emblème de la royauté au nord, et le sud fait sécession, en reprenant le cochon comme emblème d'une royauté au sud !!! Dans un premier temps, la reconstruction de l'Égypte unifiée se fait autour de la réconciliation entre le faucon et le cochon². Mais le nouveau contexte géopolitique ne peut plus se satisfaire du seul argument personnel de la force victorieuse : la légitimité de l'autorité doit relever de la croyance religieuse. Ainsi, le démiurge solaire Rê, devient le protecteur de la royauté car on fait du roi le fils de Rê. Dans cet aspect, Rê prend la forme d'un faucon surmonté du disque solaire, et le roi est qualifié d'Horus, fils de Rê. Dans un premier temps, la réconciliation avec le cochon est entérinée, et le Noubety reste le compagnon qui met sa vaillance au service du faucon. Mais dans un second temps, seul l'argument de la légitimité dynastique doit prévaloir. L'histoire mythologique évolue : on fait du premier Horus, Horus l'ancien ; Horus le jeune est le fils d'un roi spolié (Osiris assassiné par son frère, Seth) qui combat pour retrouver son bien et à l'occasion d'un combat victorieux, son bon droit est reconnu par le tribunal divin. Seth devient ce qu'il faut refuser il n'est plus représenté, seule l'ancienne forme du Noubety peut encore apparaître dans la mémoire collective de l'histoire de la fondation de l'Égypte. Deux autres animaux totémiques témoignent encore à l'époque pharaonique de cette unification. Le **vautour**, Nekhbet, était la divinité protectrice de la rive droite de Hiérakonpolis, appelée Nekheb (aujourd'hui Elkab) et incarne la protection de la couronne blanche du sud. Le **cobra dressé**, Ouadjet, divinité protectrice de la couronne rouge du Nord, dont le centre cultuel est situé à Bouto. Ces deux femelles sont appelées les deux maîtresses, et sont associées à la royauté relatifs à la fois dans la titulature et dans les objets royaux (double uraeus, collier pectoral, ...). Enfin, on fait également à l'usage totémique d'animaux, pour revendiquer une protection locale de la royauté, quand cette dernière se déplace : Au Moyen Empire, les rois qui s'installent dans le Fayoum, revendiquent la protection du maître des lieux, **le crocodile** Sobek. Protecteur de la royauté, Sobek est alors affublé de la couronne du disque solaire et prend le nom de Sobek-Rê. Il en va de même quand les rois du Nouvel Empire, originaires de Thèbes, continuent de revendiquer la protection de leur dieu tutélaire, Amon. Ce dernier, prend alors le nom d'Amon-Rê, et son animal fétiche principal étant **le bélier**, ce dernier, coiffé d'une couronne solaire, protège le roi entre ses pattes.

L'exercice du pouvoir pour être durable et serein doit emporter l'adhésion sociale. La religion, au sens premier du terme *religere*, fournit les croyances qui peuvent fédérer un peuple. L'élaboration de personnages mythologiques autour de qualités zoologiques permet d'être comprise du plus grand nombre. Ainsi, les divinités animant la *Douat*, soit l'océan primordial d'où émerge le monde créé, sont représentées par des animaux aquatiques, comme **la grenouille**, qui semble venir d'elle-même à l'existence depuis la vase, mais plus particulièrement **des serpents**, maléfiques (le 1^e étant Apopis) ou bénéfiques, dont la mue accentue le caractère de la régénération. Le principe qui définit une divinité protectrice est d'être aussi dangereuse que le danger dont elle protège.

² Tandis que sous le règne de Peribsen (avant dernier roi de la D.2), on voit apparaître un cartouche en façade de palais surmonté du cochon, sous le règne du dernier roi, ce sont un faucon embrassant le cochon qui surmontent ce cartouche. On peut vraisemblablement envisager ici une « Période Intermédiaire » relativement courte opérant le passage du protodynastique au pharaonique.

Ainsi le **cobra dressé** (*l'uraeus*) devient la protection de la royauté solaire, et lorsqu'il entoure le disque solaire, il symbolise la puissance absolue de la puissance divine : on parle de *l'œil de Rê*. C'est une fille de Rê qui anime l'œil de Rê, est **la lionne** Sekhmet, *la puissante* (sa puissance est telle qu'elle va être au cœur du récit mythologique de la lointaine ou du bon usage de la force). C'est ainsi que **les félines** (lionne et **guépard** ?) incarne la force efficiente et brutale, **la chatte**, la version apaisée de la lionne, tandis que **le chat** est utilisé pour ses capacités à venir à bout du serpent (le **grand chat Serval** en référence à Apopis, le serpent maléfique incarnant le chaos). Les filles de Rê accordent une puissante protection symbolisée par des ailes largement déployées. Parfois, la force protectrice doit être effrayante et les Égyptiens créent des divinités à plusieurs composantes animales : **la Grande Dévoreuse** (Ammyt) qui protège le monde des Occidentaux (les défunts régénérés) est à la fois crocodile (tête), lion (avant du corps) et hippopotame (arrière train). Enfin, d'autres qualités particulières sont attribuées à des forces divines spécifiques. Ainsi, la féminité, essentielle à la vitalité (séductrice, parturiente, nourrice), est honorée dans plusieurs forces divines. Nous avons vu qu'elle pouvait être incarnée par la grenouille (incarnant la naissance spontanée et donc le souffle de vie). L'animal le plus emblématique de la féminité reste **la vache** (Hathor et la féminité), **l'hippopotame** Touret étant uniquement associée à la protection de la fragile petite enfance. La masculinité est honorée pour sa capacité procréatrice : **le bélier** est l'animal qui symbolise le mieux la force sexuelle et donc la capacité régénératrice. La puissance de la réflexion et de la prise de décision, incarnée par Thot, dieu de la lune et vizir de Rê, est associée aux animaux fétiches de Thot, **l'ibis et le babouin**. Enfin, la force divine protectrice des morts est symbolisée par des animaux dangereux errant dans la nécropole et faisant fuir les malintentionnés. L'animal le plus emblématique symbolisant cette fonction est **le chien**, *le chien de la nécropole* (bien que les représentations soient plus porches du **chacal doré**). Le psychopompe national, Anubis, est d'ailleurs un dieu canidé. Mais c'est une femelle **cobra** qui protège la nécropole des rois thébains du Nouvel Empire, *Meret-seger (celle qui aime le silence)*. Cette façon d'élaborer les récits et personnages mythologiques autour de qualités animalières trouve une réponse liturgique dans la vénération des animaux concernés. Cependant, il faut noter que ce principe est au début assez timide et progressif. Au début, l'animal est une incarnation du dieu parmi les vivants, « l'image vivante du dieu sur terre ». Cet animal est unique et vénéré de son vivant comme dans la mort, ainsi que sa mère, qui reçoit également une sépulture dans une nécropole dédiée. Les plus connus sont les **taureaux** Apis, image vivante de Ptah à Memphis, dont le *serapeum* (lieu d'embaumement et d'inhumation) semble dater du règne d'Amenhotep 3³. Mnévis est image vivante de Rê à Héliopolis (Akhenaton avait ordonné la création d'une nécropole de Mnévis à l'orient de sa nouvelle capitale Akhetaton). Curieusement la nécropole des mères de Mnevis, les vaches Hesat, est dissociée géographiquement : bien plus au sud, à Atfih près du Fayoum, elle fait l'objet de fouilles récentes. Plus tard (Basse Époque), le taureau Bouchis, image vivante de Montou est honoré à Erment. La vénération d'animaux fétiches se répand assez vite (à partir du milieu du Nouvel Empire) : on retrouve des momies et des nécropoles d'animaux dans les villes qui sont plus particulièrement attachées à ces divinités animales (crocodiles à Fayoum city et Kom Ombo, ibis et babouins à Hermopolis et Saqqarah, Bélier à Éléphantine et Mendès, chiens à Assiout, Saqqarah et Abydos, Chat à Bubastis, Saqqarah et au Spéos Artemisos). Ce type de vénération se banalise, le nombre d'animaux sacrifiés augmente mais la

³ 2^e moitié de la D. 18 du Nouvel Empire (vers 1390-1350 av. J.C)

qualité de l'inhumation (momification et sarcophage) baisse. À la Basse Époque, des cultes à des animaux nouveaux apparaissent (la dévotion à Rê-Atoum utilise le caractère aquatique de l'**anguille** et de la **loutre**, ou la capacité à venir à bout des serpents de la mangouste égyptienne – l'**ichneumon** – ...). Il faut également noter que des poissons font l'objet de vénération, tel que l'**oxyrhynque**, réputé pour avoir avalé le phallus d'Osiris, la **perche du Nil** vénérée à Esna et le schilbé (poisson chat), emblème de l'épouse du bélier de Mendès, Hatmehyt. Cette dévotion populaire trouve un écho dans des stèles votives d'un genre nouveau, ne faisant apparaître que l'animal révééré.

Ce mode relationnel fondé sur l'animal s'explique par une grande proximité de l'Ancien Égyptien avec son environnement naturel dont il considère chaque élément au comme une création du démiurge, même titre que lui. Le contexte funéraire est particulièrement révélateur de cet état de fait, car en reproduisant son univers quotidien pour le retrouver dans l'Au-delà, nous ne pouvons que nous émerveiller de leur faculté d'observation et de la précision des détails. Qu'il s'agisse des animaux qui peuplent leur environnement (**oiseaux, poissons, insectes, mangoustes, musaraignes, ...**), de ceux qu'ils convoitent à la chasse (**sanglier, gazelle, lapin, ...**), de ceux dont l'exotisme les attire (**autruche, girafe, félins, singes verts, ...**) ou qu'il s'agisse des animaux qu'ils exploitent, pour l'élevage (**ovins, gazelles, bovins**) ou pour le transport (**âne et cheval**), les représentations sont toutes plus vivantes les unes que les autres. Au delà de ces représentations qui mettent en scène leur univers animalier, certains artéfacts témoignent en plus d'un rapport affectif certain à l'égard de certains animaux (**chiens, signes et chats**), notamment quand de toutes jeunes filles sont associées à des chatons ou canetons, ou que des jouets soient à l'image d'animaux.

L'usage symbolique de l'animal pour faire valoir des idéaux a tant et tant été adopté, que la société égyptienne se l'est appropriée. L'élite ouvrière de Thèbes (les artisans des tombes royales du Nouvel Empire de Deir el-Medineh), parfaitement au fait de cette symbolique, ont fait un usage satyrique de la symbolique animal, en inversant les valeurs : le chat coiffe et sert la souris, le lion joue au jeu de *senet*⁴ avec la gazelle, le chien conduit le troupeau de gazelle ou fait de la musique pour les distraire ...)⁵, exprimant probablement le besoin d'un renouvellement des valeurs des classes sociales, à une époque où ces mêmes ouvriers invente la grève et le *sit-in* !

⁴ Jeu de *Senet* : sorte de jeu d'échec égyptien.

⁵ Corpus des ostraca satyriques de Deir el-Medineh.