

Première étape intermédiaire

Etape 4

L'Age du Bronze : haute-antiquité

(Organisation: Tribus, Etats, nations)

Introduction

L'Age du Bronze qui débute de la fin du IV^e millénaire av. J.C. en Haute-Egypte (pré-dynastique) et en Mésopotamie (Sumer, Ur), et au début du IInd millénaire en Europe de l'Ouest, constitue en tant qu'étape intermédiaire du cycle du Pensant, l'étape de l'organisation institutionnelle de la société dont la portée va bien au-delà des quelques trois mille ans de l'Age du Bronze qu'elle caractérise, puisque c'est sur les bases et dans le cadre des grandes fonctions universelles et pérennes que cette étape institue (et qui vont se complexifier au cours du temps), que vont s'inscrire, se stabiliser, se renforcer et évoluer toutes les sociétés à venir, y compris contemporaines.

Du Néolithique final (Chalcolithique) avec ses villages organisés et hiérarchisés de structure essentiellement matrimoniale placée sous les auspices de la Déesse sous lesquels se place aussi le chef de clan ou du groupe, et pouvant atteindre un haut degré de développement, on passe à la structure sociale patrilinéaire et à l'aristocratie des premières civilisations urbaines de l'Age du Bronze, avec édification des Cités-Etats où les souverains font régner l'ordre et la justice au nom des dieux dont ils sont les mandataires, et nomment les premiers fonctionnaires de la Cour qui se chargent des cérémonies officielles, des actes sacrificiels, de la diffusion de la musique et des danses rituelles ...

Du clan à l'Etat

Tandis que l'agriculture, avec intensification de l'exploitation des sols, et la métallurgie du cuivre continuent à progresser sur l'ensemble de la planète, le regroupement en villages d'individus de plus en plus nombreux et la cohabitation de clans et de corporations multipliant entre eux les échanges (les plus importants concernant le métal et sa métallurgie), mènent à l'élargissement des structures sociétales : avec les magasins de stockage, les quartiers d'artisans et de fonctionnaires (scribes, comptables, légistes...)

qui se mettent en place et se regroupent ensuite dans les villes autour des grands palais ou des temples qui remplacent les lieux sacrés de la déesse et les sanctuaires de l'ancêtre, se différencient les classes sociales et se mettent en place des systèmes de règles s'opposant au fonctionnement « monolithique » de la colonie dirigée par le chef de clan. Avec l'élargissement de la vie publique et politique des tribus et des villages aux principautés et aux royaumes s'établit le nouvel agencement des sociétés qu'est l'Etat qui, en tant que modèle universel d'organisation, de gestion et de gouvernance d'un territoire dont il assure la régulation et la stabilisation, serait apparu en Mésopotamie au cours de la troisième dynastie d'Our : fondé sur des institutions administratives (appareils ou organes militaire et administratif), politiques (organes exécutif, législatif, judiciaire) économiques (corporations, division sociale du travail) et sur l'autorité chapeauté par un chef (exécutif), l'Etat permet de gérer le bien commun et de décider d'actions collectives.

Ainsi, vouée à perdurer et à devenir la structure universelle d'encadrement et de régulation des nations à venir, l'organisation étatique constitue-t-elle le point central du cycle où s'organisent les forces vives de la première phase du cycle et se prépare la seconde caractérisée par l'accès au sens et à la détermination de la personne posant les prémisses de la démocratie (cf. étape suivante du cycle : Age du Fer). C'est en quoi cette étape d'organisation de la vie humaine en société comporte trois temps -plus marqués que pour les autres étapes- qu'encadrent la nostalgie du passé et l'espoir d'un futur libérateur. Le premier temps, dominé par le modèle que constitue le passé mythique du culte solaire et des mythes de l'Age d'Or (Chalcolithique) se transforme par la mise en place d'institutions (droit, justice ...) servant à la bonne marche de la société ; le second (Age du bronze proprement dit) constitue l'axe central de maturation de cette étape de l'organisation sociétale, tandis que le troisième qui annonce l'Age du fer (étape suivante) voit l'individu socialisé aspirer à la liberté et projeter un idéal personnel pouvant être animé par le rêve de l'Age d'Or du passé.

Du matriarcat au patriarcat

La hiérarchisation de la société signe la disparition progressive du matriarcat -ou du régime matrimonial- au profit du patriarcat où l'aristocratie terrienne, savante, sacerdotale ou guerrière s'assure un rôle prépondérant : dispensée des tâches de la production alimentaire et censée être disponible à l'organisation de la société et au service public, elle bénéficie des surplus de production et jouit d'un luxe personnel (œuvres d'art, domestiques).

Parallèlement à la perpétuation des rites agricoles et de la symbolique néolithique, se répandent les récits des premiers événements politiques et guerriers (que permet la systématisation de l'écriture) qui témoignent de la foi en les chefs et aux dieux qui deviennent les modèles des forces collectives et assurent la légitimité mystique des princes : désigné avec l'approbation de l'assemblée des guerriers, le prince doit faire coller les faits et les actes avec la volonté divine et les obligations de l'Etat, et sa légitimité mystique résulte donc d'une demande présentée au dieu, qui répond par un oracle. L'individu devient ainsi prisonnier d'une administration implacable et d'une vision théocratique et dogmatique du monde qui l'incitent aux pratiques magiques ou occultes (observation des présages ou des signes du ciel, révélations transmises par les songes, incantations, divination par oracles, exorcisme, astrologie ...) censées l'aider à comprendre la volonté des dieux et ne pas leur déplaire, mais servant avant tout de régulateur à la pression institutionnelle.

La société prend alors une nette orientation virile et guerrière dont témoignent la mythologie, l'évolution des armes (épées, casques, cuirasses, cnémides) et les guerres qui prennent une ampleur inégalée jusque-là, avec montée du sentiment national et exacerbation des conflits d'hégémonie entre Etats. Les multiples affrontements, de plus en plus meurtriers en raison de l'importance croissante des forces mises en jeu qui ne vont faire que croître avec le temps (comme en témoigne notre époque), concernent parfois des civilisations entières et entraînent de profondes transformations culturelles comme la multiplication des alliances censées maintenir la paix entre nations, l'équilibre des puissances ou l'ordre politique et social des pays sinon à engendrer des conflits encore plus dévastateurs tempérés épisodiquement par l'appel aux valeurs morales, aux conciliations et à l'édification de lois se révélant toujours impuissantes pour « humaniser » ou éviter les actions guerrières.

Le religieux

Témoignant de l'ensemble de ces changements, les dieux, qui de forces de la nature deviennent les patrons des Etats souverains¹ tendent à remplacer les déesses dès le III^e millénaire, comme les prêtres remplacent les prêtresses (par exemple en Egypte dès la 18^e dynastie : -1570). Les régions célestes, la hauteur et la grandeur infinies des zones sidérales deviennent alors synonyme de la réalité absolue, de l'éternité, du « Très Haut » où siège le « tout autre » qu'est la divinité « propriétaire du ciel » dont les noms désignent la hauteur, la voûte céleste, les phénomènes météorologiques. C'est vers ces divinités que s'élèvent les âmes des morts ou que parviennent quelques privilégiés par des rites d'ascension, ce qui n'empêche pas la persistance du culte de la Déesse assurant à l'arrière plan des signes visibles du pouvoir et de l'autorité que sont le chef de tribu et le monarque, l'unité politico-religieuse de la société.

Avec ses nouveaux attributs de gardienne du droit s'ajoutant à ceux déjà présents de fécondité, de vie, de mort et de renaissance, c'est en effet sur elle et les divinités célestes dont elle est le médiateur, que s'appuient le commandement et le pouvoir sans réplique du souverain. La Déesse et son fils-amant-époux que représente le roi, incarne ainsi à l'origine le cœur même de l'institution royale qui ne saurait fonctionner sans cette référence divine².

Le respect des règles

Le nouvel agencement politico-religieux s'accompagne d'un changement du quotidien des hommes et de point de vue sur le sacré.

Les règles et les institutions, tendent à prendre la place du divin qui est alors repoussé dans un univers inaccessible et abstrait. Car même si le religieux s'impose comme valeur suprême et détermine la puissance d'un Empire par le pouvoir que les dieux octroient à son monarque, unique récipiendaire du divin, la spiritualité ne consiste plus en une expérience intime ou charnelle de l'individu avec la divinité -ou les forces naturelles et cosmiques- mais en l'obtempération à des règles rigides et abstraites censées imiter l'ordre divin et entretenir le lien avec lui : hors les fêtes et les cérémonies limitées dans le temps et l'espace, ce sont l'uniformisation ou la standardisation des comportements qui l'emportent. Le règne des apparences et l'importance des rôles qui tendent à la perte de contact avec la joie de vivre et l'innocence premières, nourrissent alors une vision pessimiste de la destinée humaine et la nostalgie du passé : c'est le coup d'envoi des mythes de l'Age d'Or de l'humanité. Le renforcement de la vie morale

et le strict respect des rites participent en effet au passage d'une « conscience solaire » à une « conscience lunaire » que figure bien le bronze dont la lumière cuivrée est voilée par l'étain.

Cette organisation institutionnelle de la société scinde donc le profane et le sacré jusque-là confondus, scission qui croît avec le développement de la pensée rationnelle qui non seulement participe à l'élaboration des codes et des institutions mais absorbe inéluctablement l'identité et l'élan individuels ayant plus de mal à coexister avec les impératifs de la vie publique, une première mise en avant de la personne se réalisant à l'étape suivante où vont émerger la pensée philosophique, les idéaux et les prémisses de la démocratie, tous éléments s'inscrivant dans le processus d'individualisation de l'Homme Pensant qui se renforce tout au long du cycle éponyme.

Le mode de pensée

Disons encore quelques mots du mode de penser lié à l'organisation étatique des sociétés, la vaste entreprise que constituent les travaux nécessaires au fonctionnement de la Cité incitant au développement de certaines notions, modes de pensée et pratiques mentales : ainsi la pensée rationnelle qui pousse en avant le développement de la réflexion, du calcul du temps et numéral (additions, soustractions, multiplications, divisions), stimule-t-elle les diverses activités que sont la comptabilisation, la répartition des parts, l'escompte, la rentabilité, l'analyse des causes des mauvaises récoltes, l'exécution dans un ordre précis d'une série d'activités complexes, l'anticipation et l'élaboration d'un projet plusieurs mois avant son application ...

Durant cette période du Bronze, et jusqu'à la fin du IInd millénaire, on se confine en effet à la pensée analytique -et à son pendant magique-, on se complaît dans l'observation et le rapport de faits isolés, on se borne au narratif, au descriptif, à la compilation, à la phraséologie polythéiste ou au récit faisant appel à l'émotion, à l'imagination et à la fantaisie. On énumère ainsi les faits contemporains et isolés (listes dynastiques, inscriptions votives des statues, des stèles, des icônes, des cylindres, des vases et des tablettes ...), on multiplie les digressions mythologiques ou poétiques, on exalte et glorifie par des hymnes les exploits des hommes et des dieux. Ainsi, inventaires, répertoires, listes, lois particulières et autres compilations se multiplient par centaines et se constituent d'énormes recueils de textes littéraires, religieux, scientifiques et divinatoires. A cela s'ajoutent malgré tout la littérature sapientiale (méditation sur la condition humaine, conseils et prescriptions, proverbes et fables comme chez les sages égyptiens et hébraïques: « *Le Juste Souffrant* » cf. Job) et les fameuses épopées et récits mythiques sumériens relatifs aux questions humaines sur l'origine, la destination, le bien, le mal, le juste et l'injuste (*Epopée de la création* ou *Enouma élish*). C'est en effet dès cette époque que se constitue l'héritage mythologique de l'humanité, les poèmes sumériens constituant les modèles des mythes à venir (du Déluge, du Paradis et de l'Enfer, de la Quête d'Immortalité ...) qui seront reproduits et remaniés par tous les peuples et en premier lieu par les Hébreux.

La pensée reste donc en gros non théorisée, non conceptuelle, sans preuves ni arguments, sans théorèmes ni axiomes, l'existence du principe d'évolution n'étant aucunement soupçonnée. Quelque soit le domaine abordé, la pensée ne dépasse pas l'efficacité immédiate : pas de définition, pas de loi générale, pas de principe juridique, pas de théorie scientifique, pas de règle grammaticale, pas de philosophie épistémologique qui seront des caractéristiques de l'Age du Fer, l'étape suivante du cycle.

Les contrées et la mise en place des Etats

L'organisation étatique se met en place sur un mode et un rythme différents selon les contrées. C'est du côté du Proche et Moyen-Orient, dès la fin du IV^e millénaire, que principautés, royaumes et empires trouvent le lieu le plus propice à leur développement. En Occident au contraire, les sociétés demeurent plus rurales et en restent au stade de la tribu pour ne connaître l'institution étatique que plus tardivement, à la Basse-Antiquité et surtout au Moyen-Age. En l'Europe individualiste où l'emporte la structure familiale et tribale dont les règles de parenté font toute sa force et sa fierté, sont ainsi entretenus les singularités et les préjugés les plus tenaces qui repoussent d'autant la mise en place d'un quelconque mode de gouvernement. C'est donc du côté de l'Orient, en Egypte, en Mésopotamie et en Chine que se situe l'origine précoce des institutions étatiques. Ainsi, opposée à l'Anatolie où l'étape précédente trouva les éléments clés de sa dynamique, la Mésopotamie de tendance « orientaliste » devient-elle l'initiatrice de la présente étape du cycle, le centre de la Noosphère se voyant déplacé vers l'Est, avant que la prochaine étape ne le tire à nouveau vers l'Ouest, en Grèce notamment.

Nous allons voir que la réussite mésopotamienne liée aux caractéristiques de cette région, tient aussi à celles du Moyen-Orient dans son ensemble où de multiples peuples se mêlent dans le contexte déjà décrit de la passion religieuse et où se tiennent, s'influencent et opèrent les trois points de force que sont l'Egypte, la Palestine et le Caucase, dont nous allons voir les transformations avant d'aborder les grandes aires civilisationnelles se situant aux quatre orientes de la planète.

AXE AFRO-ARCTIQUE

Les peuples en présence

Les descendants des trois fils de Noé passés à l'action, désormais dispersés sur la planète sont néanmoins toujours présents au Caucase et les plaines septentrionale pour les descendants de Japhet, sur les terres d'Afrique (Nubie et Egypte) pour les descendants de Cham, et sur tout le Proche (Syrie Palestine) et Moyen-Orient pour les descendants de Sem³.

C'est la coexistence et la confrontation de peuples aussi différents que les Sémites, les Indo-Européens, les Asianiques, et dans une moindre mesure les Egyptiens, qui va produire et entretenir en ces régions de l'axe afroarctique, la dynamique du gigantesque processus de rassemblement d'ethnies en Cités-Etats et en nations gagnant ensuite le reste de la Noosphère⁴.

Ainsi, là où Sémites, Egyptiens, Indo-Européens et Asianiques interviennent dès la fin du IV^e millénaire pour la mise en place des Cités-Etats, on comprend la succession ininterrompue au Moyen-Orient de principautés, de royaumes et d'empires qui cohabitent, s'affrontent, se détruisent et se succèdent, dirigés par des rois et des empereurs plus ou moins tyranniques mais toujours mandataires des dieux et se targuant par conséquent de faire régner en leur nom l'ordre et la justice : royaumes de

Sumer, d'Elam (Suse), d'Akkad, de Babylone ou de Chaldée (Hammourabi, Nabuchodonosor), d'Assyrie, de Mitanni, d'Ourartou (IX^e-VIII^e siècle qui précède l'Arménie) ... eux-mêmes bouleversés par les invasions kassites ou indo-européennes (Hittites, Cimmériens, Scythes) et occupés successivement par les peuples qui constituent leurs propres royaumes et empires (Egypte, Anatolie dont la Lydie, Syrie-Palestine, Crète, Iran, Grèce, Rome). Commençons par l'Egypte.

Egypte

Simultanément à la civilisation de Sumer ou peut-être plus précocement qu'elle dans ses toutes premières manifestations, naît dans la vallée du Nil la civilisation de l'Égypte ancienne.

L'Égypte néolithique subit en effet au IV^e millénaire une mutation rapide que l'on attribue aux contacts qui s'établissent avec la civilisation mésopotamienne d'El Obeid puis de Sumer : empruntant à ces dernières le cylindre-sceau, la construction de briques et de bateaux, les motifs artistiques et l'écriture, l'Égypte n'en adopte pas moins très vite un style caractéristique dû à ses origines culturelles différentes et à sa géographie particulière. Isolée par le désert, la Mer Rouge et la Méditerranée qui la protègent longtemps des invasions (qui ne débutent qu'au XVII^e siècle avec les Hyksos cf. étape suivante, partie 5), traversée du Sud au Nord par le Nil qui constitue un excellent moyen de communication et d'unification, l'Égypte va d'emblée plus loin que Sumer sur le plan politique puisqu'elle connaît dès le départ la centralisation de l'administration et l'unification en Empire.

Il faut bien voir que l'Égypte présente un caractère singulier de par ses anachronismes ou sa précocité marqués par exemple par sa précoce organisation étatique mais qui ne s'accompagne pas de la technicité relative au travail du bronze, comme c'est généralement le cas ailleurs, semblant ainsi prolonger l'Age du cuivre jusqu'à ses extrêmes limites, et ressembler en cela à la civilisation d'El Obeid ou de l'Indus plus tardive. Tout au long de son histoire, l'Égypte semble ainsi vivre en raccourci et en accéléré, par anticipation et chevauchement, les étapes du cycle sans pourtant qu'elle puisse aller plus loin que la 5^e étape correspondant à l'Age du fer (comme c'est le cas en gros pour toutes les régions de l'Axe afro-arctique, même si des signes frustes peuvent évoquer en Égypte l'étape suivante correspondant au Moyen-Age occidental; cf. plus loin).

Pour respecter le cadre des étapes évolutives du cycle, j'inclus l'Ancien et le Moyen Empires égyptiens dans cette étape de l'Age du Bronze : une fois fédérées les provinces -ou nomes- en royaumes eux-mêmes réunis vers -3200 par Ménès (ou Narmer, initiateur des deux dynasties thinites 3300-2778 av. J.-C) pouvant correspondre au sommet du Chalcolithique, l'Ancien Empire inaugure l'Age du Bronze et les 3000 ans d'histoire de la civilisation pharaonique qui va se prolonger à l'Age du fer.

L'ancien Empire

Les mille ans que durent les six dynasties de l'Ancien Empire (2778-2200), est une période brillante et stable. La royauté est considérée comme une institution divine existant dès le début du monde (l'Age d'Or, le Commencement, « la Première Foix » ou *Tep zepi* qui « de l'apparition du dieu créateur au-dessus des Eaux Primordiales jusqu'à l'intronisation de Horus, sont les événements majeurs auxquels se réfèrent les mythes⁵.

» (M. Eliade). A l'image de l'Age d'Or chinois et de ses ancêtres -ou souverains-mythiques, les premières dynasties égyptiennes fixent ainsi les modèles socio-culturels pour quinze siècles qui assurent la vitalité de la tradition culturelle jusqu'au III^e siècle chrétien. La première création étant parfaite à tous points de vue (cosmologique, religieux, social, éthique), presque rien de nouveau ou d'important n'est ajouté au patrimoine après la V^e Dynastie de sorte que l'œuvre des prédécesseurs est continuellement poursuivie, à l'image plus tangible encore de la régulation du cours inférieur du Nil qui dès le Néolithique voit son marécage inhospitalier être transformé en champs fertiles.

Dès l'époque thinite puis sous l'Ancien Empire s'organisent et se systématisent l'écriture hiéroglyphique, les doctrines théologiques (univers fruit du verbe créateur), les connaissances astrologiques (calendrier de 365 jours) et médicales.

L'organisation gouvernementale centralisée produit un surplus de ressources aussi bien en agriculture, avec l'exploitation de la plaine alluviale du Nil, qu'en architecture et en art pour la réalisation à grande échelle d'œuvres monumentales que sont les temples, les pyramides et les sculptures hiératiques.

Le Pharaon, divin et immortel, assure à lui seul la stabilité de l'Ordre universel et de l'Etat conformément à Maât, déesse de la Vérité et de la Justice, enfant, comme lui, du Dieu solaire Rê. Ne pas obéir à Maat, ne pas suivre la tradition qu'elle représente, c'est mettre en danger l'équilibre du monde et risquer de remettre en question la régularité des phénomènes qui assurent la vie de l'Egypte⁶.

En fait l'Egypte se distingue surtout par sa religion et le dogme de la divinité du pharaon. D'abord, ce qui est assez commun avec les civilisations du bronze, le panthéon s'unifie et les anciens dieux deviennent membres d'une seule société divine : ici la théologie d'Héliopolis institue un panthéon⁷ de neuf dieux cosmiques présidés par Rê pour lequel les pharaons construisent des temples et élèvent des obélisques qui peu à peu prennent le pas sur les pyramides. Les rites visant à la restauration de l'Age d'Or assurent la stabilité de la « création originelle » : la cérémonie du couronnement et de la fondation de l'Etat est reprise à chaque nouvel an pendant trois mille ans sous la même forme, de même que l'on fête périodiquement certains dieux (Horus, Min, Anubis ...) dont les statues sont portées en procession par des prêtres (fête des moissons avec le dieu Min, le roi, la reine et un taureau blanc ...), et que l'on honore et purifie journalièrement la statue divine dans le naos (partie centrale d'un temple où se trouve la statue d'un dieu)

Mais surtout, obsédée d'éternité, hantée par l'éphémère, l'Egypte repliée sur elle-même cherche à perpétuer la vie au royaume des morts et s'emploie à la transmutation du corps charnel en corps spirituel. C'est ainsi que le formidable outil qu'est l'Etat sert à organiser et à assurer la pérennité des rituels garants du salut éternel et de l'immortalité du Pharaon.

Dès la formation de l'Empire, les prêtres tout puissants auxquels le Pharaon délègue ses fonctions religieuses, organisent le panthéon, les cultes et les rites funéraires qui étaient ceux du Néolithique et de la période prédynastique, et cela en vue du salut du Pharaon, modèle exemplaire de tous les sujets, et d'une élite restreinte. Fils d'Atoum (Rê), engendré par le grand dieu avant la création du monde, le Pharaon ne peut pas mourir : immortel, véritable dieu sur terre ou Horus vivant, toujours désigné sous le titre de « Dieu-bon » par le fait qu'il personnifie l'ordre et la justice (Maât), il est un personnage volontairement divinisé et inaccessible qui donne à l'Egypte son centre de force incorruptible sur lequel tout un peuple écrasé par l'Etat peut projeter son rêve de lumière et d'immortalité. C'est pourquoi à sa mort, tenue comme le point de départ de

son "immortalisation", le Pharaon est embaumé, entouré de bandelettes (momie) et placé dans un sarcophage à partir d'où il est soumis au jugement divin : les bonnes actions devant peser plus que les mauvaises, il subit les épreuves et répond à un interrogatoire de type initiatique, remplit toutes les purifications rituelles et monte dans la barque menée par le passeur avant de s' « envoler au ciel » sous la forme d'un oiseau (ou faucon, héron, oie sauvage, scarabée, sauterelle ...) aidé par les vents, les nuages et les dieux. Arrivé au séjour céleste (à l'Orient, Champ des offrandes, séjour d'Osiris) où il prolonge son existence terrestre, le Pharaon est reçu par le Dieu Soleil, Râ, auquel il s'unit, entouré de ses hauts fonctionnaires appelés les glorifiés identifiés aux étoiles, alors que des messagers annoncent sa victoire sur la mort aux quatre points du monde. L'architecture monumentale des pyramides puis des temples et obélisques ainsi que le culte du Pharaon et l'importance accordée à la vie dans l'au-delà expliquent que dieux et morts exigent la plus grande partie des richesses de l'Égypte, tous éléments participant au déclin de l'Ancien Empire⁸ qui se désintègre en une poussière de principautés locales, avec dispute de la mainmise sur les eaux du Nil.

Première Période Intermédiaire et Moyen Empire

Le déclin de l'Ancien Empire (2200 ?) marque l'entrée dans la première Période Intermédiaire d'un interrègne de 150 ans (interrègne de 100 ans en Sumer –Accad dont la civilisation subsiste 2200 ans comme en Égypte), suivi par le départ du Moyen Empire. Après la réunification des deux royaumes (Hérakléopolis au Nord, capitale de l'Ancien Empire, Thèbes au Sud) par la victoire des Thébains qui restaurent l'Empire (Moyen Empire (2000-1800), après de nombreux combats et la soumission des princes locaux, l'Égypte connaît durant plus de deux siècles, l'expansion économique et territoriale au Nord (jusqu'à Damas) et au Sud (mines d'or de Nubie), et le prestige international grâce notamment au classicisme enrichi par le sens des limites acquis au contact des épreuves et par une raison plus humanisée tempérant la puissance absolue de l'Ancien Empire. Le désir des pharaons d'être justes avec les hommes et les dieux, et le renouvellement de l'organisation sociale et du droit, permettent ainsi à une société solide de s'établir. L'accent est porté à la concentration du pouvoir et à la sécurité des frontières, à l'assèchement du Fayoum et à l'irrigation (+ de 10 000 ha). Des fonctionnaires investis directement par le roi sous l'autorité immédiate d'un vizir remplacent les féodaux soumis depuis la dynastie précédente.

L'architecture, la sculpture et la peinture expriment l'éternel et le mystère même du monde et de Dieu par la finesse et la force des sentiments et des idées exprimées, les sculptures exprimant plus particulièrement la force et la maturité des pharaons à l'aspect buriné et farouche. Les *Enseignements* moraux sont eux de véritables guides spirituels, tandis que la poésie lyrique devient plus personnelle, et que des chants d'amour accompagnés de musique divertissent les convives qui apprécient non seulement le luxe mais les choses de l'esprit⁹. Le Moyen Empire correspond à peu près à la période allant du règne de la III^e dynastie d'Our (Sumer) à l'avènement d'Hammourabi en Sumer Babylone, à la civilisation de l'Indus et à la florissante civilisation minoenne de Crète.

Tous ces faits constituent les signes qui annoncent l'Age du fer bien qu'il n'existe pas encore de traités théoriques et de personnages se faisant connaître pour leurs découvertes. Depuis qu'à la fin de l'Ancien Empire, Osiris dieu des morts et du salut éternel remplace Rê et que chaque individu peut connaître Ma'ât (« incite ton cœur à connaître Ma'ât ») et est considéré comme la réplique du modèle qu'est le Pharaon qui apparemment n'est plus divinisé et dont la culpabilité peut être reconnue, depuis que le

peuple accède aux rites funéraires jusque-là réservés au pharaon, depuis qu'au désir de pharaon d'être juste avec les hommes et les dieux s'ajoutent le renouvellement de l'organisation sociale et du droit, depuis l'importance accordée aux valeurs morales humaines et au monothéisme de fond que représente Amon-Rê, le dieu unique pour les prêtres, et le tour plus personnel que prend le processus de mort-résurrection avec le temps¹⁰, il semble en effet que l'Égypte anticipe sur l'Age du Fer dès cette époque du fait de l'émancipation individuelle, même si cette avancée vers l'ère du Fer (que l'on situe habituellement avec l'arrivée des Hyksos) ne ressemble pas à ce que nous connaissons de cette période en Occident, cela étant dû entre autre aux qualités spécifiques des Semences initiatrices de cette civilisation -de la Volonté, de la Pulsion vitale- comme évoqué précédemment (cf. partie 1, Epipaléolithique).

Seconde période intermédiaire

L'arrivée des Hyksos¹¹ qui marque la fin du Moyen Empire et le début de la seconde Période Intermédiaire (1800 – 1600 ; 13^e –17^e dynasties), déclenche en effet une révolution sociale et la désintégration du royaume en poussière de principautés locales dont les conséquences diffèrent de celles de la chute de l'Ancien Empire puisqu'elles ouvrent sur le Nouvel Empire dans les conditions que nous verrons et que l'on peut rattacher à l'Age du Fer (Cf. Partie 5).

Syrie-Palestine

Canaan, Israël

Berceau puis Terre Sainte des peuples sémitiques occupant le cœur de l'axe afro-arctique, la Syrie-Palestine (ou terre de Canaan correspondant plus ou moins aujourd'hui aux territoires réunissant Israël, Palestine, ouest de la Jordanie, Liban, ouest de la Syrie) est le lieu où plus que partout ailleurs, passion, religion et nation se mêlent en autant de paradoxes. Là, Cananéens, Araméens et Hébreux qui occupent successivement la place aux IV^e, III^e et IInd millénaires, sans pouvoir réaliser un projet collectif d'envergure à cause du découpage territorial et de l'exclusivisme religieux, participent à leur manière à l'agencement de la présente étape du cycle en tant que civilisation agricole et urbaine où aucune principauté ne peut affirmer son autorité sur les autres et où se réalisent des synthèses religieuses par les nombreuses divinités d'origine diverses parmi lesquelles Baal l'emporte sur toutes, la confrontation des cultes de Baal et de Yahvé des Israélites -qui ont récupéré les fruits des expériences mésopotamienne, phénicienne et égyptienne-, pose les germes de l'étape suivante du cycle où s'impose le monothéisme et l'alphabet¹².

Longtemps morcelée en multiples principautés, la Syrie-Palestine connaît des influences et des bouleversements divers qui ne sont pas favorables à l'établissement d'un pouvoir centralisé tel qu'on le trouve en Égypte ou en Mésopotamie. Aux échanges commerciaux, aux guerres entre cités et aux nombreuses invasions de nomades sémites (Amorrites en fin du III^e millénaire, Hébreux et Araméens aux XVIII^e et XIII^e siècles) et non sémites (Hourrites au XVIII^e s, Philistins et réfugiés hittites au XII^e s), s'ajoute en effet le joug quasi permanent de l'Égypte et de la Babylonie.

Durant l'âge du Bronze moyen (première moitié du II^e millénaire av. J.C, après une période de crise, une riche civilisation urbaine repart, constituée de petits royaumes

situés à la croisée des influences de l'espace syro-mésopotamien et de l'Égypte. Puis au Bronze récent (1500 à 1200 av. J.-C.), les cités cananéennes sont placées sous la coupe du Nouvel Empire égyptien, l'essor des échanges profitant en particulier aux cités côtières qui connaissent une période prospère.

L'âge du Bronze se termine au début du XII^e siècle av. J.C. par une crise qui affecte toute la région et stoppe la domination égyptienne avec importantes recompositions sociales et ethniques, émergence de nouvelles populations, Phéniciens (Liban actuel), Philistins et Hébreux, ces derniers groupant autour d'eux les tribus sémites venues de Mésopotamie (XVIII^e siècle) et d'Égypte (XIII^e siècle), pour se fixer définitivement dans les hautes terres de l'intérieur.

Caucase

Au Caucase, les fières tribus belliqueuses du nord, dirigées par une aristocratie montante, rivalisent entre elles et avec les civilisations agricoles avoisinantes. Ces groupes sans fief où la parole fait loi, rivalisent d'héroïsme et de bravoure, méprisent la mort, pratiquent le pillage et la vengeance sanglante. Portés aux actions extraordinaires, avides de fêtes et d'épopées enivrantes, ces peuples vivent aussi selon un esprit chevaleresque et magnanime que les princes se targuent d'entretenir ostentatoirement par la munificence des fêtes offertes et leur hospitalité.

Dans les régions les plus reculées de l'est du Caucase (Daghestan, Est géorgien), il en est tout autrement : là les sociétés non hiérarchisées de montagnards sont guidées par des chamanes qui sont les intermédiaires entre les divinités et les hommes.

En Transcaucasie (Géorgie, Arménie), les tribus s'organisent au contraire selon une structure trifonctionnelle commune aux Indo-Européens (triade divine : Aramazd, Anahit et Vahagn). En Géorgie où se mélangent peuples cultivés d'Anatolie et de Colchide, Indo-Européens et autres peuples migrants d'origine nordique, les tribus pastorales forment la prospère culture de Trialeti (début du IInd millénaire) qui inhume ses chefs en des tombes en forme de tertre : le défunt placé parfois sur un grand chariot à quatre roues est accompagné d'armes et d'objets précieux (vaisselle d'or et d'argent finement travaillée, bijoux)¹³.

C'est cet esprit caucasien marqué par la parole et le contact avec les entités divines que les Indo-Européens et les Asianiques répandent de l'Orient à l'Occident.

Périphérie de l'axe afro-arctique ;

Anatolie, Mésopotamie, Assyrie, Mitanni et Ourartou

Anatolie

En Anatolie, les Hattiens qui appartiennent aux peuples asianiques constituent au III^e millénaire une civilisation déjà avancée s'étendant du plateau central anatolien jusqu'aux abords de la mer Noire. Ils entretiennent de lointaines relations avec la Troade, le Kouban, le Caucase et la Mésopotamie (qui importe de ce pays bois et métaux). Avec leur capitale Hattous (= Hatoussas), centre de pouvoir hattien, et les

riches tombes de leurs princes, les Hattiens ont une triade divine -encore une trinité !- comprenant la déesse solaire Wurusema qui protège la royauté, le dieu de l'Orage qui lui est subordonné et leur fille, la déesse Mezoulla.

Les Hatti qui pratiquent un art du bronze très sophistiqué, semblent avoir inventé la métallurgie du fer qu'ils développent à partir du XVII^e siècle, technique dont s'emparent les Hittites qui envahissent l'Anatolie au début du IInd millénaire.

Mésopotamie

A la suite de sa régression, la riche civilisation irano-sémitique d'Obeid (pointe du Chalcolithique) connaît à la fin du IV^e millénaire l'incursion de guerriers sumériens, nomades asianiques (cf. Partie 3) venus avec leur langue, leur religion et leur culture d'au-delà du Caucase ou de la Caspienne (plutôt que de l'Inde où se trouvent les Dravidiens). D'abord vaincus et mercenaires d'Obeid, les Sumériens en assimilent l'art militaire puis deviennent les maîtres du pays lorsque les tribus restées en dehors des frontières franchissent les états-tampons d'Iran occidental (Elam...) et occupent massivement la basse Mésopotamie pour initier les mille ans de la civilisation sumérienne et de son pouvoir étatique.

La géographie et la situation particulières de la Mésopotamie au sein du Moyen-Orient, l'emprise du religieux et les institutions établies sur le modèle cosmique la Mésopotamie requiert en effet toutes les conditions pour que se mette en place le pouvoir étatique permettent la soumission participative des hommes à l'œuvre commune et à l'organisation étatique dont le modèle plus ou moins remanié enrichit les modes d'organisation partiels, familiaux, tribaux ou religieux ayant cours sur le reste de la planète. Avec son milieu aride mais éclairé que seule l'irrigation à grande échelle permet de rendre habitable, sa configuration géographique particulière (« terre entre les fleuves »), sa situation de carrefour propice au brassage humain, au commerce et à l'édification de vastes entrepôts (mais aussi aux invasions de peuples nomades venus des steppes ou des montagnes ou étendant leur propre territoire), sa religion toute empreinte de dévotion et de sacrifice plus propice à l'entreprise collective qu'à l'initiative individuelle, sa royauté s'enracinant dans l'acte de conversion du vénérable ancêtre (Ziusudra, le Noé sumérien vainqueur du déluge, sauveur des « semences » du genre humain), connaît l'édification précoce des Cités-Temples puis des Cités-Etats, et cela sous la gouverne d'une aristocratie sacerdotale et guerrière de plus en plus puissante et du prince-pontife placé lui-même sous l'autorité des dieux et la protection des déesses¹⁴.

Les Sumériens occupent le Sud mésopotamien (les sémites akkadiens étant plutôt concentrés en moyenne Mésopotamie) et multiplient les oasis gagnées sur les steppes arides et les grands marécages. La coordination des travaux d'irrigation mais aussi la division du travail (spécialisation et répartition des tâches en différents corps de métier) demandent une organisation centralisée du pouvoir suscitant l'édification des cités construites autour du temple où résident le Dieu et le clergé qui, entouré de ses serviteurs (scribes, artisans, fermiers, esclaves), fait régner une stricte discipline et perçoit les contributions du peuple pour l'entretien de l'édifice et la formation de spécialistes (métallurgistes, potiers, orfèvres ...) ainsi que pour les cérémonies visant à obtenir les bonnes grâces et la protection des divinités¹⁵.

La Cité-Temple -puis la Cité-Etat- présente alors une sorte de modèle exemplaire du processus organisationnel relatif à cette étape du cycle: mise en place des institutions

(parlement, tribunaux, écoles, armée, clergé ...), obéissance au souverain, vie strictement codifiée et hiérarchisée des individus tombant sous le règne des institutions avec mise en avant de la moralité publique insistant sur la loi, l'ordre, la justice mais aussi sur la franchise, la bonté, et la compassion, tandis que sont abhorrés l'anarchie, l'injustice, le mensonge, l'oppression, la cruauté et l'insensibilité, tandis que l'esclavage qui devient alors une pratique courante à cette époque n'est jamais mentionné.

Grâce à la multiplication et à l'accentuation des relations commerciales au cours du III^e millénaire avec d'autres civilisations (Égypte, Asie Mineure, Chypre, Crète et Cyclades, Elam, Iran (Sharh-i-Sokhta), Indus ..., grâce à l'intensification du commerce des minerais, grâce à l'araire attelé qui donne un nouveau souffle à l'agriculture, grâce à l'écriture inventée peu après - comme en Égypte- et à la numération graphique (premières tablettes datant de -3200 à Ourouk), grâce au niveau élevé atteint en architecture, villes, palais et temples deviennent d'immenses magasins de grains, de salaisons, de viandes fumées, d'huile, de bière et de vin. Comme en Égypte, la comptabilité des denrées et des chantiers, la répartition des eaux, l'évaluation des fournitures aboutissent au premier système de poids et mesures tandis que l'on procède aux observations astrales pour les calendriers et les services religieux.

Sumer est alors constitué d'une mosaïque de Cités-Temples souveraines isolées les unes des autres qui au départ coexistent relativement pacifiquement, le territoire étant suffisamment vaste pour qu'elles n'entrent pas en concurrence directe, jusqu'à ce que, par extension des travaux d'irrigation, elles deviennent des voisines immédiates et connaissent alors le début de leurs luttes menant finalement à l'unification en un seul empire avant la fin du III^e millénaire sous Sargon l'Akkadien, alors que l'Égypte est unifiée politiquement depuis sept siècles.

Écriture, calcul, gestion, anticipation, enseignement

Le calcul, la comptabilité et l'indispensable communication entre les différents acteurs du système suscitent l'édification des premières écoles à Ourouk dès -3000, sous la dépendance du temple (elles le resteront pour la formation des clercs) où l'enseignement est réservé aux notables (et cela même une fois introduit l'araméen et l'écriture alphabétique à la fin du IInd millénaire permettant un apprentissage rapide), les mêmes familles de notables gardant les privilèges de l'instruction (scribes sur tablettes et sur parchemin), comme elles fournissent le personnel administratif et sacerdotal sur plusieurs générations¹⁶.

La fin de ce IInd millénaire se consacre à une vaste récapitulation, à la littérature sapientiale, aux fameuses épopées et récits mythiques relatifs aux questions humaines sur l'origine, la destination, le bien, le mal, le juste et l'injuste (*Epopée de la création* ou *Enouma élish* et *Epopée de Gilgamesh*), littérature constituant les modèles des mythes futurs qui seront reproduits et remaniés par tous les peuples à venir (mythes d'Origine, du Déluge, du Paradis et de l'Enfer, de la Quête d'Immortalité ...).

Les dieux dominant tout

Mais institutions, fonctions, hiérarchie sacerdotale, instruments du culte, comportements de l'esprit et du cœur, doctrines et croyances ... tout cela dépend des dieux, les déesses garantes de la régénération du monde n'étant cependant pas ignorées¹⁷.

Les hommes sont donc les serviteurs et les collaborateurs des dieux et des déesses et doivent suivre leurs injonctions ou respecter leurs règlements ou "décrets" divins (*me*)

qui assurent au nombre d'une centaine, le fonctionnement du monde et de la société humaine et déterminent la destinée de tout être et de toute forme de vie, et cela dans une ambiance de piété plutôt morose sinon désespérée puisqu'aucune consolation ne peut amoindrir sa peine au terme de sa vie, à la différence de ce qui se passe en Egypte¹⁸.

*Début de laïcisation
De la Cité-Temple à la Cité-État*

Au début du III^e millénaire, la laïcisation des institutions favorise l'unification des peuples : c'est le début de la période dynastique -ou protodynastique-, basse époque sumérienne quasi contemporaine des débuts de l'Ancien Empire égyptien qui édifie les pyramides et procède à l'établissement des premières doctrines théologiques.

Le religieux se sépare en effet peu à peu du politique : après une période intermédiaire où le roi vicaire de la divinité vit dans le temple où réside le dieu principal qui l'a désigné par des signes oraculaires, et d'où il coordonne les travaux (répartition des eaux, creusement des canaux, entretien des temples, conduite de la guerre, exercice de la justice), il occupe le palais et devient le chef ou le prince de la cité (*ensi* ou *lougal* : « le grand homme »)¹⁹ en s'appuyant sur ses soldats, ses fonctionnaires et ses surveillants, tirant ses revenus par prélèvement d'une part de la recette des temples, et par des redevances exigées de la population, tandis que le prêtre qui le remplace dans le temple, se subordonne à lui et échoit, en tant que desservant de la divinité, du seul pouvoir religieux tout en gardant longtemps le pouvoir économique que lui assure la richesse du temple: la cité-temple devient Cité-État (une quinzaine de Cités-États indépendantes) qui, contrairement à l'Égypte et à sa capitale Memphis, ne possède pas de structure étatique permanente.

Au milieu du III^e millénaire, les Cités qui s'agrandissent, entrent en conflit armé (casques et boucliers, phalanges) pour la possession de l'eau des canaux d'irrigation (Lagash, Oumma), alors que les Sémites akkadiens situés au Nord exercent une pression de plus en plus forte et finissent par dominer sous Sargon le Grand (2340) qui dispose de toutes les voies d'eau. La Mésopotamie où les Akkadiens adoptent la religion et l'écriture sumérienne, devient alors la première grande puissance de langue sémitique formant un seul et même empire qui marque le début de l'époque suméro-akkadienne.

Attaqué par les Goutéens, montagnards indo-européens du Zagros (dont l'éviction participe à la restauration de la dynastie sumérienne pendant un siècle), puis par les Su et les Elamites (asianiques), l'empire se fractionne et laisse les Sémites assyriens s'établir dans le Nord et s'infiltrer les Amorrites : Hammourabi²⁰ issu de leurs rangs fonde alors à Babylone un État puissant et centralisé, la Chaldée (Sumer + Akkad) d'où la dynastie amorrite exerce l'hégémonie sur toute la Mésopotamie jusqu'à l'invasion kassite, venue de l'Est à la fin du XVII^e siècle.

Au XVII^e siècle (après 1650), ce vaste empire de la Chaldée déjà affaibli au lendemain de la mort de Hammourabi (1750), connaît l'invasion des Indo-européens et des Sémites puis est détruit par les raids d'autres Indo-Européens, les Hittites venus d'Anatolie (1600), qui laissent la place aux Kassites, montagnards descendus des plateaux iraniens. Ces derniers occupent et contrôlent toute la Mésopotamie pendant quatre siècles, tandis qu'en Syrie s'installe l'État de Mitanni (1500 – 1350) formé de Hourrites (Indo-européens) et de Sémites commandés par une aristocratie indo-européenne avec l'Assyrie comme vassal, Assyrie qui au XIV^e s, réapparaît comme puissance militaire et commence une période d'expansion agressive (cf. ci-après).

Ainsi au XIII^e siècle, quatre grandes puissances en équilibre se partagent le Moyen-Orient : l'Assyrie, la Babylonie kassite, l'Égypte et l'Anatolie (royaume hittite qui sera détruit en -1200 par les Peuples de la Mer).

Cet équilibre des puissances est rompu à la fin du XIII^e siècle par l'Assyrie et des envahisseurs venus de tous côtés, et notamment du Nord (Indo-Européens incluant les Peuples de la Mer qui menacent l'Égypte) et de l'Ouest (Araméens et Chaldéens qui s'installent en basse Mésopotamie), ce qui conduit à un reflux massif de peuples vers les plaines et à la destruction de Babylone et d'Elam.

Dès le IX^e siècle vient s'ajouter le royaume indo-européen d'Ourartou au Nord (future Arménie) : descendants des Hourrites, les Ourartéens unifient leurs cantons par crainte de l'Assyrie tout en accueillant sa culture.

Assyrie

Frère ennemi de Babylone avec qui il partage une culture commune, le royaume assyrien nous montre un autre exemple de communauté politique dans l'Orient ancien. Forte dans les pays conquis et plutôt fragile à l'intérieur même de ses frontières, l'Assyrie, constamment affaiblie par d'inlassables querelles de palais et les jeux sanglants du sérail (crises de fin de règne, conspirations, intrigues des dignitaires, des femmes du harem, des proches du roi, rivalités des clans aristocratiques), n'en mène pas moins pendant les 14 siècles de son histoire une politique de conquête et de prestige tributaire de l'aristocratie militaire, de la classe sacerdotale et des riches commerçants²¹. La personne du roi est jalousement défendue de tout contact impur par une étiquette rigoureuse entretenue par les hauts dignitaires qui choisissent avec soin les gardes du corps, les eunuques et les officiers du palais, et réglementent minutieusement le harem où cohabitent la reine mère, les épouses royales, les dames du palais et les simples servantes.

L'Assyrie acquiert son indépendance au XXI^e s par rapport à Sumer et à Accad après l'effondrement de l'empire néo-sumérien qu'elle remplace en Anatolie où les Assyriens établissent leurs colonies et d'actifs comptoirs commerciaux.

Assour est alors gouvernée par des princes « vicaires » du dieu qui portent des noms accadiens et amorrites et le titre de *roubou* (« Grand »), avec l'appui de la bourgeoisie commerçante rassemblée dans la guilde du *karoum*.

La dynastie amorrite qui fait de l'Assyrie qu'elle conquiert un Empire, relance le commerce avec l'Anatolie après avoir maîtrisé les princes hourrites du Zagros et le roi amorrite d'Alep, et fait de Babylone sa vassale, après quoi cet Empire trop vaste s'écroule, devient vassal du Mitanni, puis reprend son indépendance et mène de multiples guerres²².

Au XIII^e siècle, ayant repris son indépendance et mené la guerre tous azimut, le royaume d'Assour devient l'État le plus puissant de l'Asie occidentale mais ne se distingue pas par sa supériorité culturelle. Alors que la vie religieuse prend à la fois le modèle et le contre-pied de la Basse Mésopotamie qui est le principal centre intellectuel de l'Asie occidentale, les temples, les palais et leur décoration s'inspirent de ceux de Mitanni ou de Babylone où est prélevé le butin, tandis que les scribes copient les tablettes ramenées du royaume kassite pour enrichir la « bibliothèque » royale. Seule la glyptique (art des sceaux) donne des œuvres originales et d'une qualité supérieure à ce que l'on fait dans le reste de l'Orient, tandis que les œuvres littéraires montrent l'intérêt pour les combats (poèmes épiques), le raffinement en matière de châtiments (recueils juridiques), et la cruauté ostentatoire pour terroriser les populations (récits de campagne).

A la fin du XIII^e ce premier empire qui est à son apogée, connaît une chute brutale à la suite de l'assassinat du souverain commandité par la noblesse, alors qu'il est déjà menacé par la reconstitution du royaume kassite de Babylone et par l'invasion-migration des Peuples de la Mer et des Araméens. Mais relativement peu affectée, l'Assyrie reprend ses conquêtes dès le XII^e siècle qui vont susciter une spectaculaire éclosion de l'art où dominent les thèmes guerriers, politiques ou religieux.

Au XII^e s. l'Assyrie passe à nouveau à l'offensive, imposant sa domination par ses techniques, ses cadres militaires et administratifs de grande valeur et l'utilisation de la terreur²³.

Mais la petite noblesse jalouse de l'aristocratie de cour qui accapare les grands offices depuis le XIV^e siècle, provoque une guerre civile. L'Assyrie brisée est de surcroît menacée par l'Ourartou formé des populations hurrites du nord de la Mésopotamie qui réagissent aux pillages des Assyriens en s'unifiant de sorte qu'au début du VIII^e siècle, elles remplacent l'Assyrie en Syrie du Nord, Assyrie qui réagit alors avec une extrême violence, détrône Babylone et prend à nouveau le devant de la scène sous Téglatphalasar, Sargon II, Assarhaddon et Assurbanipal²⁴.

Mais pour l'Assyrie, c'est le chant du cygne puisqu'elle suscite la réaction d'une immense coalition qui l'anéantit. Cette fin de l'histoire de l'Assyrie qui appartient encore culturellement à l'Age du Bronze (comme il en est de la Babylonie du premier millénaire pré-chrétien), se situe chronologiquement dans l'époque suivante de l'Age du Fer²⁵.

En cette fin de VII^e siècle, à la suite des conquêtes et de la chute de l'Assyrie et des dévastations des Cimmériens et des Scythes, la Mésopotamie, la Syrie (sauf Tyr et Juda), l'Ourartou, l'Asie Mineure et centrale sont ruinées. Seules survivent la Babylonie, la Médie, l'Égypte et la Lydie alors que l'araméen se répand partout grâce à l'utilisation qu'il fait de l'alphabet phénicien.

Babylonie (second empire)

La Babylonie, passée sous l'autorité des rois chaldéens de Babylone (Nabuchodonosor, Nabonide), succède à l'Assyrie et constitue son second empire (605-560). Affirmant agressivement ses prétentions sur les possessions syriennes de l'Assyrie qu'elle se dispute avec l'Égypte vaincue, elle soumet Tyr et Jérusalem, déporte les Juifs et signe ainsi la fin du royaume de Juda mais aussi le début du judaïsme. Ce second empire babylonien est détruit à son tour par les Mèdes.

Médie

La Médie qui est le plus agressif des héritiers de l'Assyrie, extermine les nomades, annexe l'Ourartou et l'est de l'Asie Mineure : son domaine atteint alors le fleuve Halys (Kizil Irmak), limite avec le domaine de la Lydie, celle-ci occupant l'ancien royaume de Phrygie abattu par les Cimmériens. S'imposant dans le partage de l'empire assyrien après s'être rétablie de l'occupation des Cimmériens puis des Trères, la Médie est ensuite annexée par la Perse.

Perse

La Perse et sa religion (le Zoroastrisme de Zarathoustra de -660) annexe la Médie après 550 avec Cyrus, mais la Babylonie perse est ensuite successivement occupée par les Grecs (du IV^e au II^e siècles), les Parthes, les Perses à nouveau et enfin les Romains qui y demeurent jusqu'au début du Moyen-âge.

Ce tableau d'un Moyen-Orient soumis à une longue série de bouleversements où les royaumes et les empires se font et se défont, se disloquent, se réunifient, s'agrandissent et disparaissent sous l'effet des guerres, des conquêtes, des défaites et des reconquêtes, est celui qui s'impose plus ou moins précocement et avec des variantes, dans les Matrices d'Orient et d'Occident.

LES MATRICES

Les grandes aires civilisationnelles Afrique, Europe, Inde, Chine

Comme au Moyen-Orient et en Amérique (voir plus loin Axe Amérique), les royaumes et les empires qui se mettent en place aux quatre orientes du continent eurasiatique connaissent eux aussi le désir d'hégémonie des monarques grisés par le pouvoir, la puissance et la richesse que représente le rassemblement de tout un peuple travaillant à leur service dans la crainte des divinités omniprésentes, les royaumes n'apparaissant en Afrique qu'aux X^e-XIV^e siècles de notre ère (royaumes d'Ife chez les Jukun au Nigeria, chez les Yoruba ...).

Afrique

Les mauvaises conditions géo-climatiques dues à l'aridification s'ajoutant à la prégnance des lignages (groupes familiaux descendant d'un même ancêtre) et des liens de dépendance personnelle, rendent difficiles l'unification territoriale et la centralisation politique de l'Afrique qui globalement, reste au stade néolithique jusqu'au début de l'ère chrétienne.

L'aridification du Sahara qui atteint son apogée au IInd millénaire av. J.C., entraîne avec elle la disparition des grands plans d'eau et celle de nombreuses espèces végétales et animales (l'hippopotame par exemple) avec transformation des rivières en oueds. La population déserte alors la plupart des lieux et se regroupe là où l'eau est encore disponible : sur les massifs sahariens (Hoggar, Tibesti, Tassili, Aïr, Adrar des Iforas), au bord des lacs, dans les cuvettes (Victoria, Tchad) et dans les vallées (Niger, Sénégal, Limpopo, Nil qui prend alors une importance toute particulière) comme c'est déjà le cas partiellement depuis le Néolithique.

A la fin du IInd millénaire, vers -1200 environ, des Indo-Européens, les Peuples de la Mer, arrivent sur les côtes de Cyrénaïque sans que des changements notables en découlent, hormis les peintures, les gravures et ensuite les premiers caractères alphabétiques (quelques siècles avant l'ère chrétienne ; cf. Age du fer). S'associant aux Libyens pour combattre l'Égypte, ils arrivent au Sahara, contournent ensuite le Hoggar par l'Algérie, le Mali et le Niger, répandent les peintures et les gravures dans le style dit du « galop volant », les chevaux étant figurés les pattes allongées vers l'avant et vers l'arrière comme s'ils volaient.

Quelques siècles avant l'ère chrétienne, les descendants de ces guerriers éleveurs abandonnent le char pour la cavalerie et prennent possession des massifs du Sahara central où ils répandent les premiers caractères alphabétiques dits libyques dont la forme moderne est le *tifinar*, l'alphabet des Touaregs. A l'orée de l'ère chrétienne, ces peuples, se mêlant aux Ibéromaurusiens - ou Préberbères -, assurent comme Berbères le commerce transsaharien à dos de chameau, ce dernier remplaçant le cheval.

Au sub-Sahara, installées aux confins du Cameroun et du Nigeria actuels, sans doute au I^{er} millénaire av. J.-C., les populations de langues bantoues s'établissent dans le Shaba (sud du Zaïre actuel) au début de l'ère chrétienne avant de poursuivre leur migration, à partir du VI^e siècle, dans les régions équatoriale, australe et orientale de l'Afrique, qu'ils occupent aujourd'hui.

Le bronze -comme le fer- et l'urbanisation restent absents de ces contrées, hormis en Nubie et en Afrique du Nord où tout au long du I^{er} millénaire av. J.C, s'épanouissent des civilisations autochtones et surtout étrangères (cf. Age du Fer). Ailleurs c'est à partir seulement du début de l'ère chrétienne et le plus souvent bien plus tard encore que les chefs de lignage laissent -parfois- la place aux Etats politiques : les chefs de lignage responsables des sacrifices offerts aux ancêtres et aux génies des lieux et de la terre (quand s'annoncent les pluies ou après la récolte ...) et dépositaires des objets du culte (souvent identiques aux insignes de leur pouvoir sur les hommes) sont alors remplacés par le roi qui devient en général un véritable dieu vivant (cf. par exemple chez les Yoruba ou les Jukun au Nigeria, royaumes d'Ife, X^e-XIV^e siècle) alors que les mythes et les cultes apparaissent plus hiérarchisés.

Europe

Comme pour le Néolithique, l'Europe du Bronze se constitue à partir de deux foyers principaux, méditerranéen (Égée) et centro-européen, nés eux-mêmes sous l'influence du Proche et du Moyen-Orient. En Méditerranée l'Age du Bronze ancien commence à la fin du III^e millénaire (Troie fin III^e et début IInd : 2200-1900 ; Égée et Chypre), tandis qu'en Europe centrale, le bronze s'impose au début du IInd millénaire à la suite des civilisations danubienne et chasséenne.

Sur cette terre d'Europe de grande diversité, au vaste réseau de communications, au caractère moins rigide et plus dissipé que l'Orient et donc propice aux initiatives individuelles, les peuples européens pré -Européens qui prennent une part active dans le développement des voies de diffusion (classe mobile des métallurgistes aux installations changeantes) et favorisent aussi plusieurs siècles de confrontation entre les deux parties de l'Europe, accentuent la difficulté du regroupement d'individus jaloux de leur autonomie et de leurs secrets de corporations, et font longtemps perdurer l'existence des tribus où existe certes déjà le développement de la cellule familiale

mais où s'impose l'oligarchie familiale aristocratique. Cela explique l'absence précoce d'une vaste entreprise commune de regroupement en Etat, bien que les chefs patriarques multiplient les alliances pour augmenter les sources de richesse, les chances de survie et la sécurité de la tribu.

Finalement le rapprochement des cités historiques méditerranéennes (dont l'une s'élargit aux dimensions d'un Empire) et de l'Europe celtique proto-historique aboutit à la nouvelle Europe s'étendant des Balkans à l'Irlande.

Il est d'usage de distinguer dans l'Age du bronze européen trois stades successifs : l'ancien, le moyen et le final.

Au stade du Bronze ancien, que l'on peut dater en moyenne de 1900 à 1500 avant J.-C., l'étain apparaît dans les alliages qui remplacent la gamme des cuivres du Chalcolithique. Les armes se perfectionnent, la parure se diversifie et les premières épingles en bronze concurrencent l'usage de l'os. Le rite des sépultures individuelles se développe, avec déclin des divinités féminines, schématisation et géométrisation des représentations humaines, et enrichissement de la mythologie.

Au Bronze moyen (1500-1100) se perfectionne la production métallique : épées, pointes de lance à douille, haches à talon et ailerons, etc. La civilisation des tumulus (*Hügelgraberkultur*) recouvre la majeure partie de l'Europe avec de nombreux faciès régionaux.

Le Bronze final (1100-700) est une période complexe de mutations variées produites par échanges commerciaux ou culturels entraînant un passage graduel des groupes des tumulus du Bronze moyen à ceux des « vagues de champs d'urnes » (vastes cimetières d'urnes funéraires -cendres des morts incinérés par crémation sur un bûcher- accompagnées de vases à offrandes ou d'armes parfois brisées)²⁶.

Egée

Par sa situation en lisière du Proche-Orient et par ses îles qui parcellent la Mer Egée, la Grèce recueille en chacune de ses régions les grands courants culturels issus de l'Orient : vers l'an 2000 la Méditerranée occidentale se fait ainsi le berceau des premières civilisations européennes du bronze.

Troie, Grèce, Cyclades

Après avoir diffusé le Néolithique et le Chalcolithique venu d'Anatolie et du Moyen-Orient, les Cyclades jouent encore un grand rôle dans la diffusion du bronze venu d'Anatolie et de Troie qui est la cité la plus brillante du Bronze ancien de la civilisation de langue égéenne (XXIII^e s).

C'est donc tout d'abord le centre des Cyclades qui produit ces idoles de marbre blanc au visage stylisé représentant des déesses ou des musiciens, de même qu'une céramique originale célébrant la mer et la navigation avec de curieuses « poêles à frire » ornées de galères à l'emblème du poisson.

Suite à la dégradation du Bronze ancien par destruction de nombreux sites en Asie Mineure et en Egée par des Indo-Européens (Louvites en Anatolie, Grecs en Egée), certains progrès sont néanmoins constatés à la charnière du III^e et du IInd millénaires avec introduction progressive de la langue grecque ainsi que du tour de potier, de la céramique d'argile grise, du moule en pierre du métallurgiste, de la maison à abside ... qui participent des débuts de l'édification des agglomérations et de l'ascension de la Crète.

La Crète

A partir de -2000, la Crète que sa marine protège de l'invasion barbare touchant la Grèce continentale, développe la brillante Civilisation des Palais (2000-1450) inspirée de modèles de l'Orient puis influencée par la Phénicie et l'Égypte.

La Crète prend ainsi le relais de l'hégémonie égéenne de Troie et des Cyclades qui perpétuent un temps leur propre culture bientôt anéantie au contact de cette civilisation crétoise minoenne²⁷, tandis que les îles se retranchent derrière des fortifications et que la Grèce continentale qui n'a pas à défendre les palais qu'elle n'a pas ni ses maigres tombes –ou cistes- sans mobilier funéraire, se contente de généraliser une céramique grise de meilleure qualité à l'aspect de vases métalliques.

La Crète atteint son sommet sous Minos (XVI^e s) et rayonne sur tout le continent. Avec son système d'écriture occidentale (tablettes d'argile en linéaire A pour le registre de l'administration) et son urbanisme évolué, elle s'impose par son agriculture, sa céramique, sa métallurgie, son orfèvrerie, son commerce, son empire maritime et ses colonies marchandes établies en Grèce et en Méditerranée occidentale.

Mais en ce milieu du IInd millénaire, la civilisation crétoise est détruite par un séisme et/ou subi le joug d'envahisseurs mycéniens -ou achéens- par lesquels elle se trouve submergée : Mycènes, puissance guerrière et aristocratique prend alors le relais et conduit à la Grèce historique.

Mycènes

La civilisation de Mycènes surgit soudainement au XVII^e s avec l'arrivée des Achéens, des Ioniens et des Eoliens venus d'Europe centrale. Contrastant avec la pauvreté de la civilisation continentale précédente, cette brillante civilisation atteint son apogée au XV^e s au cours duquel elle domine la Crète et en supprime l'hégémonie : c'est le début de la civilisation créto-mycénienne du Bronze moyen²⁸.

Mais à la fin du XIII^e siècle, la richesse, la paix et la puissance mycéniennes s'effondrent sous la pression de nouveaux arrivants indo-européens, les Doriens, proches parents des premiers Grecs installés en Hellade. Participant au vaste mouvement des Peuples de la Mer (époque des Kassites en Babylonie), ces bandes d'Indo-Européens qui descendent jusqu'en Égypte, détruisent les principaux sites mycéniens : à Mycènes, à Tirynthe et à Pylos, les palais s'écroulent en flammes. En Anatolie, l'empire hittite s'effondre ; plus au sud, Enkomi à Chypre et Ougarit sur la côte syrienne, sont détruites. Les populations du continent s'expatrient en masse vers Chypre et les côtes levantines. L'unité du monde mycénien est anéantie.

Les Doriens n'apportent avec eux aucune innovation mais participent à la sortie de l'Age du Bronze et aux débuts de l'Age du Fer à l'origine de l'essor du monde hellénique.

Italie

Occupée dans sa protohistoire par d'anciens peuples proches des Ibères, surtout dans le Nord-Ouest, l'Italie connaît ensuite la métallurgie amenée par les Egéens puis par les autres Indo-Européens qui au IInd millénaire apportent la civilisation du bronze de Terramares du Bronze moyen.

Europe continentale et occidentale

En Europe continentale et occidentale, l'Age du Bronze débute vers 1800 et se termine peu après l'an mille (- 700). En Europe de l'Est, en Angleterre et en Espagne, la métallurgie perfectionne les outils, les armes, les parures et les moyens de transports (araire, chariot et outillage pour le défrichement, premières roues en bois à rayons).

La civilisation des tumulus (*Hügelgraberkultur*) précédant les champs d'urnes, recouvre la majeure partie de l'Europe avec des transformations importantes de la société qui se hiérarchise, bien que la vie reste majoritairement agricole et pastorale dans les nombreux petits villages de huttes en bois des régions tempérées ou de cabanes en pierres des pays méditerranéens.

Comme toujours, mais cette fois plus nettement encore qu'auparavant, il y a parallélisme entre l'évolution religieuse, les pratiques funéraires et une nouvelle organisation de la société où s'impose la primauté masculine, tout cela dans le contexte de vastes migrations indo-européennes qui amènent les cultures des tumulus puis des « champs d'urnes » avec schématisation et géométrisation des représentations humaines et apparition de nouveaux symboles²⁹.

En cette Europe où l'activité commerciale, les échanges, les transferts de technologie ainsi que le brassage des idées et des croyances s'intensifient, les autochtones ne se laissent plus surprendre ni écraser par les vagues indo-européennes comme c'est le cas en Egée: ils participent au contraire activement au progrès et assimilent les nouvelles formes culturelles sans fléchir et sans abandonner leur autonomie. Ayant trouvé jusque-là les moyens empiriques de coexister, de fonctionner et de se protéger, paysans, artisans, forgerons et commerçants s'adaptent sans se renier, et n'acceptent les nouveautés que si elles constituent des avancées.

Inde

En Inde, le bronze est déjà attesté entre le milieu et la fin du III^e millénaire dans la civilisation de l'Indus (2500-1500 av. J.C), sans doute influencé par les avancées faites au Bélouchistan lui-même en contact avec la Mésopotamie (Sumer) et l'Egypte où le Bronze est déjà en route. S'étendant plutôt par « rayonnement » sous l'impulsion et la guidance des sages -ou de saints, *rishis* animés par l'esprit religieux et de renoncement- cette civilisation de l'Indus apparemment pacifique et mystique – que l'on pourrait aussi relier à une sorte d'apothéose du Chalcolithique - reste largement orale, non centralisée et très peu invasive, et demeure relativement fragile en termes de maîtrise de la territorialité, à la différence de la Mésopotamie et de l'Egypte qui connaissent déjà une très solide organisation étatique depuis un demi millénaire.

Du pied de l'Himalaya à la mer d'Oman, sur une aire vaste comme deux fois la France, axée sur le système fluvial de l'Indus et la côte de la mer d'Oman, des villages, des bourgs et deux villes majeures, Mohenjo-Daro et Harappa, distantes de 600 kilomètres, doivent constituer les deux centres majeurs de cette civilisation dépendant pour leur approvisionnement de toute la région environnante : un commerce bien organisé, confirmé par la découverte d'objets de provenance étrangère (notamment en bronze, en cuivre, en argent, en or) et d'objets indiens à l'étranger, se fait par la mer avec les ports mésopotamiens du golfe Persique et avec l'Egypte, les matériaux nécessaires au fonctionnement d'une telle civilisation urbaine devant être importés.

Dans cette civilisation où se cultivent les céréales (blé, orge, riz) et le coton, et où se

pratiquent l'irrigation, la navigation, une écriture originale -jusqu'ici indéchiffrée- et un art unique des sceaux ornés d'intailles animalières, se mettent en place les premières connaissances systématisées (unité = coudée comme en Égypte et à Babylone ; gamme de poids combinant système binaire et système décimal ; mathématiques émigrant à Oman en Égypte, le zéro étant d'origine indienne ; notation du temps avec calendriers, astrologie, zodiaque) ; marques identificatoires servant comme signature (cylindres gravés, sceaux ou cachets de stéatite décorés de représentations animales et portant des inscriptions pictographiques d'un type inconnu).

On est déconcerté par cette civilisation sans écriture déchiffrable, sans forfanterie artistique, sans technologie innovante, sans armée, sans temples, sans élite ni hiérarchisation sociale, avec ses villes aux rues en damier, aux vastes entrepôts à grains, d'aires de broyage et de zones marchandes de boutiques dans les rues des bazars, aux vastes zones publiques réservées aux cérémonies, ses systèmes d'égouts publics avec puits et installations sanitaires, ses tombes au mobilier funéraire sommaire composé de poteries, d'objets et d'ornements personnels. Bien que nous soit évoquée la présence d'une autorité gouvernementale par les multiples aménagements et reconstructions de ces villes, par l'existence d'une citadelle entourée d'une muraille massive en briques cuites dominant la ville et par les immenses greniers concentrant la richesse de ces villes alimentées par les campagnes, tout nous indique une civilisation dépouillée et spirituelle portant peu d'intérêt aux choses de ce monde. C'est que nous sommes sur la terre des *rishis*, « prophètes » « Grands Enseignants » ou « Maîtres » du royaume de Rama (*Mahabharata*, *Ramayana*) à l'origine du Veda, de nature essentiellement orale³⁰.

Marquée par une période de transformation intense au début du IInd millénaire (1800), la civilisation pacifique de l'Indus se retire brutalement de la scène vers 1500 av. J.C. pour des raisons non élucidées et sans doute multiples telles que des catastrophes naturelles, l'influence grandissante de la puissante civilisation voisine du Bronze de Bactriane et l'arrivée d'envahisseurs comme les Indo-Européens ou les Turco-Mongols originaires d'Asie centrale. L'irruption de la force guerrière est confirmée par l'enrichissement des cimetières, la raréfaction des figurines féminines et des statuettes de taureaux en terre cuite que remplacent des représentations de chameaux, de chevaux, de cavaliers à tête d'oiseau : les Aryens dresseurs de chevaux et leur dieu Indra, *puram-dara*, le “destructeur de villes”, l'emportant sur les « Indusiens », les *Dâsa*, les “sans-nez”, les adorateurs du phallus, pour lesquels ils semblent n'avoir que dédain.

Arrivés vers -1500 par vagues successives à travers l'Indus puis le Gange, les Indo-Européens -Aryens- participent à la complète disparition de la civilisation de l'Indus et occupent la vallée du Gange encore presque entièrement forestière où les villages temporaires de semi-nomades vivent pour l'essentiel de chasse et de pêche et accessoirement d'une forme primitive d'agriculture, et amènent une nouvelle forme de société : lois, juridictions, pouvoir de la force guerrière et de la richesse, castes, royaumes ... s'imposent tout en suscitant l'élaboration du védisme grâce au sanscrit qui remplace les langues dravidiennes et austro-asiatiques. A la même époque, le sanscrit et les dieux de type védique arrivent au royaume de Mitanni et en Babylonie - qu'Abraham quitte pour gagner la Palestine- avec les Kassites qui descendent du plateau iranien, alors que les palais crétois sont détruits par les Achéens et que l'Égypte est envahie par les Hyksos puis par les Peuples de la mer (fin du XIII^e siècle) vaincus par Mérenptah.

Dans la tribu patriarcale des conquérants organisée en « république » tribale puis en « royaume »³¹, les bourgs où sont regroupés les artisans (tissus, coton, mousselines), et

par où passent les caravanes de marchands, deviennent pour certains des villes -avec enceinte, tours et palais royal- qui pour certaines deviendront de grands sites urbains à la fin de l'âge du Bronze (Hastinapura, Ahicchatra) : là s'enrichissent en effet d'ombrageuses monarchies (épopées du *Mahabharata* et du *Ramayana*) très hiérarchisées pressurant les paysans demeurant les victimes des impôts princiers, de la mousson et du retour périodique des famines et des épidémies qui déciment les villages où l'on cultive l'orge, le coton et progressivement le riz sur les terres irriguées.

La plupart des Empires naissent dans la plaine indo-gangétique où de vastes dominations unificatrices sont les principaux foyers de la prospérité économique. L'expansion aryenne recouvre ainsi de proche en proche toute l'Inde du Nord, de l'Himalaya aux monts Vindhya, et cela surtout au cours de la première moitié du I^{er} millénaire avant notre ère. Au Dekkan par contre, topographiquement plus compartimenté, protégé par la barrière des monts Vindhya et par les jungles de l'Inde centrale, l'influence aryenne -nulle dans l'extrême Sud ou pays dravidien-, ne s'étend plus par la conquête ou la colonisation, mais par une progressive pénétration culturelle de sorte que la vie urbaine organisée (*ujjain*) ne commence qu'aux derniers siècles avant notre ère, avec l'apparition du fer et de la monnaie.

La société hindoue nous est surtout connue par les textes religieux qui sont d'une extrême abondance, les plus anciens documents étant un ensemble de textes rédigés en sanskrit archaïque, le Veda³², c'est-à-dire « le Savoir », « la Science (par excellence) » qui continue aujourd'hui encore d'influencer l'Inde.

L'identité culturelle des Aryens se transforme au fur et à mesure que s'étend leur aire d'expansion. Au premier millénaire, les brahmanes enrichissent la littérature védique de gloses et de commentaires en des « leçons » (*Upanishad*) qui instituent le brahmanisme ou védantisme à dominante sacrificielle (*Brahmana* : 1000-800) qui marque le départ, en Inde, de la cinquième étape du cycle correspondant de l'Age du fer.

Chine

C'est au II^e millénaire avant notre ère, sous l'influence du Moyen-Orient sumérien véhiculée par les nomades de la steppe eurasiennne, que la civilisation du Bronze débute en Chine, bien qu'au III^e millénaire, la fin de la période chalcolithique des souverains-ancêtres des cultures de Longshan et de Yangshao entrées en contact, et les premières dynasties légendaires (dont celle des Xia : 2200-1800 ; cf. Néolithique-Chalcolithique), qui toutes répondent à l'idée de société idéale et au modèle céleste excluant le désordre et les « ratés », s'apparentent culturellement à l'Age du Bronze dans ses prémisses, avec différenciation croissante de la société et passage à une structure sociale patrilinéaire³³.

Si ce n'est au III^e millénaire ou à sa fin, c'est au IInd millénaire, dans la province du Henan de la Chine septentrionale du Fleuve Jaune, qu'apparaît brusquement le char attelé de chevaux (XVIII^e s), l'écriture et la technique du bronze qui marquent le début de la civilisation éponyme sous l'influence du Moyen-Orient sumérien. Cette civilisation guerrière d'emblée extrêmement élitiste (fortune et privilèges des dignitaires) naît sous la dynastie Shang (ou Chang, ou Yin : XVIII^e – XI^e av. J.C) qui continue à sa manière la tradition des souverains sacrés : « Fils du ciel » et officiants suprêmes, les souverains disposent d'un pouvoir hiérarchisé et autoritaire censé entretenir l'harmonie terrestre et l'unité chinoise sur le modèle cosmique. L'unité qui

est par ailleurs constamment menacée par les « barbares » occupant l'ensemble des régions limitrophes, n'est nullement due à la mise en culture des vallées des grands fleuves et à la maîtrise des eaux qui, ne commenceront que 1000 ans plus tard, à la différence des civilisations du Moyen-Orient.

Dans cette Chine du Nord des Shang limitée alors au bassin inférieur du Fleuve Jaune et au bassin de la Wei son affluent de la rive droite, apparaissent les Etats structurés avec villes ceintes de murs, princes résidant dans des palais, noblesse, paysans exploités et esclaves. Le monarque règle le calendrier agricole et le cérémonial religieux qui exclut toute bureaucratie sacerdotale, tandis que les seigneurs et leur vie fastueuse asservissent les paysans qui, « accessoires » des sols qu'ils cultivent, constituent les 9/10 de la population et ne possèdent pas d'individualité (pas de nom jusqu'aux premiers siècles après JC., le nom étant réservé aux patriciens pour assurer la perpétuité du clan).

Tandis que la vie intellectuelle et morale est dominée par le réalisme et la constante référence à l'ordre social, la religion, très pragmatique, et dont les divinités sont plus des forces que des personnalités définies (démons, génies et âmes des ancêtres), consiste elle, en la stricte exécution des rites et au respect des formules consacrées concernant les prières, les danses, les questions posées aux dieux, les sacrifices animaux et humains (s'inscrivant dans les rituels de régénération cosmique ou dans les cérémonies funéraires des grandes familles), l'essentiel étant que l'âme du mort devienne une force propice pour soutenir l'effort physique humain en vue du maintien de l'équilibre. C'est ainsi qu'en une seule cérémonie, plusieurs centaines de jeunes gens et de jeunes filles peuvent être précipités dans les eaux du Hoang-ho contre les mauvais génies responsables des eaux dévastatrices.

Dans les premières grandes cités on assiste au développement de l'art et de son style particulier (marbre, jade, bronze pour armes, outils et vases sacrés, avec thèmes animaliers, monstres mythiques) et à l'expansion des plus anciens documents écrits : l'écriture oraculaire sur os et carapaces de tortues relate des oracles tirés de l'interprétation des craquelures se formant sur ces écailles ou sur ces os lorsque les devins en exposent au feu l'une des faces, l'autre face comportant la question et la réponse inscrites par les scribes. Ces textes, bien que très brefs (le plus long compte une centaine de caractères) montrent déjà la syntaxe du chinois classique et le lexique comptant déjà près de 4 000 mots ou caractères idéographiques indépendants de la langue parlée et donc reconnaissables par des peuples parlant différentes langues ou dialectes.

Les pièces exhumées à Zhengzhou et à Anyang (première et seconde capitale des Shang) révèlent une civilisation parvenue à son apogée. Un abondant matériel funéraire accompagne les sépultures grandioses et fastueuses : chevaux harnachés, chars et parfois même serviteurs ou victimes humaines (comme à Our 1000 ans plus tôt), récipients rituels en bronze pour le culte des ancêtres ornés de motifs géométriques et animaliers étroitement imbriqués, inscriptions divinatoires ... Un mode d'inhumation nouveau s'inscrit en effet dans le rite plus général de la « suite du défunt » (c'est-à-dire des sacrifices humains funéraires) avec notamment essai d'embaumement du corps d'un jeune homme, accosté dans la tombe à une jeune femme d'une trentaine d'années, sa compagne dans l'au-delà.

Dynastie puissante du bassin du Fleuve Jaune, dominant ses voisins qu'elle craint et terrorise par de sanglantes campagnes militaires, mais ne possédant pas d'administration provinciale sous l'autorité d'un gouvernement central, les Shang sont renversés à la fin du second millénaire (XII^e ou XI^e siècles) par les Tchou (ou Zhou), ses anciens vassaux venus de l'Ouest (bassin de la Wei) qui annoncent l'étape suivante, l'Age du Fer.

AXE AMERIQUE

Après le Néolithique constituant la culture « formative » répandue sur l'Amérique centrale (Mexique, Guatemala) et l'Amérique andine (Pérou, Colombie et Equateur), les grands foyers américains de civilisation apparaissent dès le IInd millénaire av J.-C. avec cités et temples, écriture et calendriers, et cela au moment où, dans l'ancien monde se produisent les immenses déplacements des peuples qui bouleversent le continent de la Méditerranée au bassin du Fleuve Jaune et où s'épanouissent les civilisations du Bronze, suivies par celles du Fer. Chronologiquement, les civilisations américaines du Bronze recouvrent donc en gros le Bronze, le Fer et le Moyen-Age alors qu'elles ne connaissent que l'or et le cuivre, ce qui est peut être associé, sur le plan religieux, à une quête d'états plus mystiques que techniques que les chamans cherchent à atteindre.

L'extension caractéristique des civilisations d'Amérique Centrale et d'Amérique du Sud est due entre autre à la juxtaposition de reliefs, de paysages et de climats très différents : en Amérique Centrale, le climat tropical des basses terres atlantiques et pacifiques, et tempéré dans les régions montagneuses, la péninsule du Yucatan désertique au Nord étant encadrée de forêts tropicales ; dans les Andes les contrastes sont encore plus vifs avec le plateau et la cordillère qui le domine, les cuvettes montagneuses très isolées les unes des autres, la plaine côtière du Pérou, tempérée par le courant froid de Humboldt qui se dirige vers le Nord, désert de sable occupé par des pêcheurs interrompu par des rubans de végétation le long des fleuves propices à une culture intensive, les difficiles relations entre les civilisations faisant alterner les périodes d'isolement relatif, et de communication, d'échanges et de diffusions. La civilisation olmèque en Mésoamérique et de Chavin dans les Andes, sont des exemples anciens de ces diffusions culturelles, plus prononcées dans les Andes malgré les obstacles physiques entravant l'uniformisation culturelle et politique.

Mais comme les peuples amérindiens poursuivent longtemps l'activité agropastorale du Néolithique, les civilisations des Cités-Etats de ce continent correspondant au Bronze apparaissent conséquemment à peu près à l'époque de l'Age du Fer eurasiens, c'est pourquoi nous traiterons de l'avènement de ces premières grandes civilisations amérindiennes à l'étape suivante du cycle.

Fin du bronze

A la fin de l'Age du bronze (IInd millénaire, XIII^e s) un immense bouleversement se produit avec les invasions « barbares » venus sans doute d'horizons divers (Indo-Européens nomades des steppes, Cimmériens et Scythes, et Turco-Mongols Tatars,

Peuples de la mer venus d'horizons divers dont l'Anatolie orientale et le monde égéen) déferlent sur l'Asie Occidentale et Centrale et sur l'Ouest jusqu'à l'Atlantique, sèment le trouble dans plusieurs régions de la Méditerranée orientale (cf. textes égyptiens et ougaritiques) et déclenchent l'effondrement des États du Bronze récent qui sont déjà sujets aux difficultés structurelles, aux disettes, aux famines et aux problèmes démographiques, tout cela aboutissant à la mise en place des Empires.

L'individu socialisé grâce aux sociétés organisées et stabilisées de l'Age du Bronze, aspire désormais à la liberté, à l'harmonie et à un idéal personnel lui permettant d'accéder à l'étape suivante qu'est l'Age du fer au cours duquel il va faire un pas de plus dans l'acquisition de la puissance et de l'exploitation de la nature, tandis que l'affirmation de l'individualisme et du déterminisme personnel va permettre à la pensée de faire un saut magistral avec formulation des grands principes, notion d'unicité de Dieu (monothéisme), arrivée de l'alphabet, transmission des nouvelles idées, apparition des premiers objets de fer et diversification des modes funéraires.

NOTES de Partie 4

¹ Puisque le prince doit faire coller les faits et les actes avec la volonté divine et les obligations de l'Etat, sa légitimité mystique résulte d'une demande présentée au dieu, qui répond par un oracle dont la décision est acceptée par le peuple dans un serment de fidélité. L'individu devient ainsi prisonnier d'une administration implacable et d'une vision théocratique et dogmatique du monde qui l'incitent aux pratiques magiques ou occultes (observation des présages ou des signes du ciel, révélations transmises par les songes, incantations, divination par oracles, exorcisme, astrologie ...) censées l'aider à comprendre la volonté des dieux et ne pas leur déplaire, mais servant avant tout de régulateur à la pression institutionnelle.

² Au Moyen Orient et plus particulièrement en Mésopotamie, dans les civilisations de Obeid, de Sumer, de Babylone ... les pratiques sexuelles vont faire partie de la vie des temples (les servantes de la Déesse, "saintes", hiérodules ou prostituées sacrées y pratiquent l'acte d'amour avec les hommes de la communauté) et où le roi-fils-amant épouse la Grande Prêtresse représentante de la Déesse, modèle humain du couple sacré que représente la Déesse et son Fils-Amant : à Sumer, Innana a pour fils Dumuzi le « Berger du Royaume », et les rois sont ses "époux bien-aimés" devant s'unir à la Prêtresse. Il en sera de même à Our, Chypre (Aphrodite et Adonis), Babylone (Ishtar et Tammuz), en Anatolie (Cybèle et Attis), en Phénicie (Astarté et Adonis) et en Egypte (Isis et Osiris). L'union du couple royal considérée comme un hierogamos consacré rituellement, apporte fécondité et prospérité au peuple, le roi -ou son substitut- étant sacrifié chaque année à l'automne pour ressusciter au printemps suivant en un autre jeune homme.

A Sumer, à Babylone, puis à Nimroud au 8^e s av JC, les femmes garderont un certain pouvoir : elles signeront des contrats, géreront un patrimoine, exerceront un commerce ; elles seront juges et magistrats, pourront demander le divorce, conserver leurs biens et intenter des procès, prendre deux maris et expulser celui qui les rejette et dont elles ont un enfant. Les prêtresses, de puissantes femmes d'affaires, transmettront leurs biens à leur descendance, donneront au roi des indications d'ordre politique et militaire. A Ephèse, au temple d'Artémis, les femmes exerceront toutes les responsabilités, à Sparte, elles jouiront d'une grande liberté sexuelle, en Crète tout sera sous leur égide jusqu'à l'arrivée des Grecs (1450 av JC), en Egypte, elles garderont longtemps leurs privilèges, leur place de chef de famille reposant néanmoins sur le lignage attaché à l'homme.

³ Genèse X : Les descendants de Cham partis de Canaan œuvrent dans le Sud à l'élaboration de la civilisation nubienne et égyptienne (et peut-être éthiopienne), ceux de Japhet participent au Nord à la formation de l'identité des peuples caucasiens et notamment Indo-Européens et pour Sem constituent les peuples proto-sémitiques puis sémitiques parmi lesquels se trouvent -toujours selon le texte biblique- Aram, Eber (éponyme des Hébreux) et Yoqtan (ancêtre de diverses populations d'Arabie) à l'origine des trois langues sémitiques (araméen, hébreu et arabe), se répandent eux sur toute l'aire intermédiaire qu'est le Croissant Fertile (du Sinaï à la Syrie du Nord et à la Mésopotamie, sur la steppe syro-arabe et la péninsule arabique et de l'Élam à la Lydie (pays des Lydiens de langue indo-européenne, ancien pays d'Asie Mineure disposant de nombreuses ressources minières dont l'empire culminera avec le règne de Crésus).

⁴ Les Sémites ont un rôle primordial et même exemplaire par leur capacité à capter l'histoire et les singularités des diverses civilisations. En accord avec ce qu'imposent la coexistence des exigences personnelles et collectives, profanes et religieuses, les Sémites, plus que tout autre peuple, s'adaptent aux influences diverses des civilisations qu'ils côtoient et jouant des paradoxes qu'animent l'exaltation religieuse et le pragmatisme, le prophétisme et le légalisme, le misonéisme (aversion pour tout ce qui est nouveau) et le progressisme, le fanatisme et le savoir-faire (Levi della Vida), et font très tôt du judaïsme une aventure de l'esprit faisant de la nation et du peuple juifs l'objet d'une élection divine.

Se déplaçant par flux et reflux entre la Palestine, la Syrie, l'Arabie et la Mésopotamie, les Sémites passent progressivement du nomadisme au sédentarisme et participent à l'élaboration des différentes cultures où se rencontrent les divinités célestes des nomades et les divinités agraires des sédentaires mêlant ainsi les dénominations sémitiques et étrangères (sumérienne ...), tandis que certains Sémites accèdent au trône en terre mésopotamienne (comme l'Akkadien Sargon l'Ancien, l'Amorrite Hammourabi et l'Araméen babylonisé Nabuchodonosor). De ce

patchwork résulte une série d'aménagements et de synthèses entre les propres apports sémitiques et les influences diverses qu'ils récoltent aux quatre orientes par leurs quatre branches (territoires hébreu à l'Ouest, araméen au Nord, akkadien à l'Est et arabe au Sud). En ce cœur de la Noosphère qu'est le Proche-Orient, le peuple sémitique et ses « quatre piliers » constitue le cadre toujours mobile de ce processus d'unification et d'intégration d'une multiplicité en une entité unique d'où vont surgir les éléments essentiels de l'étape suivante : l'écriture alphabétique et l'unicité de Dieu des trois grandes religions monothéistes que sont le judaïsme, le christianisme et l'islam.

Les Indo-Européens jouent quant à eux un grand rôle au Moyen-Orient par les bouleversements qu'ils y opèrent et leur puissance de commandement (cf. Caucase). Venus des steppes où ils pratiquent le nomadisme pastoral, le travail du métal et la guerre, les Indo-Européens et leur goût prononcé pour les razzias et l'organisation militaire, sont déjà présents à la fin du IV^e millénaire en Europe centrale, dans les Balkans, au Turkestan et en Iran, et atteignent la Méditerranée au III^e millénaire grâce au cheval, au char et à la métallurgie (issue entre autre de la culture Kuro-Araxes).

Participant à l'entrée dans l'âge du Bronze, les Indo-Européens, se dirigent massivement vers l'Est : Thraces, Macédoniens, Grecs, Hittites, Louvites et autres Arméniens affirment alors spectaculairement leur domination grâce aux réalisations de leurs prédécesseurs asiatiques de l'Anatolie et de l'Égée qu'ils remplacent brutalement. Les effroyables destructions qu'ils causent à la fin du III^e millénaire en Grèce, en Asie mineure (Louvites) et en Mésopotamie (Goutéens) où ils saccagent de nombreuses cités (Troie, Tarsus, 300 villes en Anatolie), sont suivies par deux vagues d'invasions qui au début et à la fin du IInd millénaire entraînent cette fois le mouvement massif d'autres peuples tels que les Hourrites, les Kassites iraniens, les Hyksos, et les Achéens. Ainsi le IInd millénaire voit-il les Hittites puis les Thraces, les Phrygiens, les Achéens occuper l'Anatolie et l'Asie Mineure jusqu'en Babylonie, en Palestine, en Phénicie (Philistins) et en Egypte (Peuples de la Mer), les Achéens et les Hellènes (auxquels viendront s'adjoindre les Doriens) faire de même en Grèce, les Aryens ou "hommes nobles" en Iran (Perses et Mèdes qui côtoient les Mésopotamiens) puis en Inde entre 1500 et 1200 ... avant que les Cimmériens et les Scythes franchissent le Caucase au I^{er} millénaire, causant à leur tour de terribles ravages tout en répandant le fer (cf. Age du fer). L'Iran, l'Inde, la Grèce, l'Italie (Italiotes), les régions carpatho-danubiennes, l'Europe centrale, septentrionale et occidentale (Celts) sont ainsi progressivement indo-européanisées, le sanscrit primitif imprimant temporairement sa marque à Babylone ou en Mésopotamie et durablement en Inde.

Toute cette période correspondant en gros à la fin du Chalcolithique puis à l'Age du Bronze, voit donc la diffusion des langues indo-européennes sur toute la steppe eurasiennne et de l'Europe au Turkestan (elles s'étendront ensuite des îles Britanniques au Bengale) ainsi que des sépultures individuelles sous tumulus (où l'on trouve des gobelets décorés à la ficelle et des haches de bataille perforées) et des « mythosystèmes » génétiquement apparentés traitant du culte des héros, des déesses (qui prennent ici une très nette orientation guerrière : Amazones et autres Walkyries) et des dieux ou *deivos* (dont le sens propre est « lumineux » et « céleste »).

Une fois les peuples soumis et les terres occupées, les Indo-Européens constituent des confréries prises en main par une aristocratie guerrière s'associant à l'aristocratie sacerdotale et terrienne pour asseoir la puissance de la royauté naissante basée sur l'organisation trifonctionnelle de la société (« souveraineté magico-juridique », « force guerrière » et « fécondité »). C'est en effet au IInd millénaire, par contacts et occupations de pays déjà organisés, que les Indo-Européens semblent connaître l'institution royale prise en mains par l'aristocratie militaire : éduquée à la chasse sportive, au maniement habile des armes et de la parole, et même à la poésie que pratiquent les chantes et leur art du verbe inspiré et aiguisé « comme une flèche », l'aristocratie s'arroge de surcroît des prérogatives juridiques et religieuses. La société indo-européenne de structure tribale et tripartite (qui influencera les civilisations indienne et latine), se définit alors comme patriarcale, patrilatérale (succession du père au fils) et patrilocale (l'épousée s'établit chez le mari), couronnée par l'homme le plus âgé de la branche aînée, le *pater familias* latin. Ainsi en est-il des Hittites qui envahissent l'Anatolie au début du IInd millénaire et repoussent les peuples asiatiques.

Les peuples asiatiques présents en Anatolie (Hattiens ou «Pré-Hittites» chassés par les Indo-Européens Hittites), en Mésopotamie (Sumériens en Mésopotamie méridionale) et sur ses pourtours (Élamites sur le Tigre inférieur ou la rive droite du golfe Persique ; Gouti, Lullumé, Kassites originaires des monts Zagros), parlent une langue de type *agglutinant* (rapports grammaticaux exprimés par l'agglutination à la racine de divers affixes), et présentent le type physique « arménoïde » qui pratiquent une religion de type cosmique à tendance naturaliste. Les Asiatiques qui semblent constituer la part occidentale des futurs Turco-Mongols, connaissent diverses influences parmi lesquelles celle des Indo-Européens est particulièrement visible dans l'onomastique ou la terminologie sociale des classes dirigeantes (des Hourrites, des Hattiens, des princes des cités-États de la Syro-Palestine amarienne) ou dans le nom de certains dieux (chez les Kassites).

⁵ Les mythes de Thot, d'Osiris, d'Isis, d'Horus et de Seth comportent tous les ingrédients de la démarche religieuse singulière de l'Égypte. Ancêtre mythique divinisé, Thot à tête d'ibis est tenu comme « Verbe de Ptah » et « Cœur de Rê ». Messager de la Parole divine, il est l'illustre Ancêtre ayant la connaissance de la puissance des mots et des images que résument les hiéroglyphes qui sont les signatures par lesquelles le céleste est insufflé dans le terrestre. Thot est le dieu qui mesure et calcule le temps, invente l'écriture, les sciences, les arts, et est maître de la magie : ce « trois fois maître » précurseur d'Hermès Trismégiste est encore celui dont le pouvoir lève la malédiction de Rê sur Nout, la déesse du ciel qui donne alors naissance à Osiris, Isis, Horus et Seth, autant de figures archétypales de la divinité ou *netet* rencontrées au cours du processus de transfiguration. Thot devient alors secrétaire et sectateur d'Osiris, vizir d'Horus et greffier dans la psychostasie (pesée de l'âme du défunt au jugement dernier).

Isis dont l'existence tient certainement de l'influence syro-palestinienne et anatolienne (cf. plus loin) et dont le culte se renforce à partir de la fin du IV^e millénaire, devient la divinité centrale de l'Égypte, équivalant en cela aux grandes déesses-mères du Moyen-Orient qui ont toutes une dimension universelle. Sœur et épouse d'Osiris, mère protectrice des enfants, épouse fidèle et dévouée, elle réunit l'ensemble des attributs des autres déesses : magicienne, on lui doit l'agriculture, les lois, les techniques de guérison et surtout la renaissance spirituelle. Dans ce pays familier de la mort dont elle régent le royaume tout en guidant le défunt vers son corps immortel, nul doute que les femmes garderont de nombreux privilèges, l'obéissance leur étant due impliquant néanmoins le respect de la loi du lignage masculin (dont le modèle est celui du Pharaon), loi censée condenser les forces –sexuelles– nécessaires à l'obtention du pouvoir et de l'efficacité magique.

⁶ Guidé par *Maât*, la déesse à tête surmontée d'une plume d'autruche, symbole de l'ordre universel voulu par le demiurge lors de la Création, le Pharaon repousse Apophis et veille à ce que le monde ne retourne pas au chaos, répétant ainsi l'exploit de Rê : l'ordre précaire conçu par les dieux, constamment menacé par les forces du chaos, doit être respecté par les hommes et en premier lieu par le Pharaon usant de Vérité et de Justice faites en offrande aux dieux. Ne pas obéir à Maat, ne pas suivre la tradition qu'elle représente, c'est mettre en danger l'équilibre du monde et risquer de remettre en question la régularité des phénomènes qui assurent la vie de l'Égypte. Ainsi pour la préservation de l'harmonie, indispensable au maintien de la vie, on prône la piété envers les divinités, la justice sociale, la vérité morale, le mariage, l'affection entre la femme et l'homme qui participent certainement de la stabilité de l'Ancien Empire.

⁷ La multitude des dieux ayant son origine dans les cultes des clans puis des provinces -ou nomes- précédant la période dynastique, dissimule une unité des croyances et un monothéisme de fond que traduit le mot *netet* : force divine principielle et indéterminée, impersonnelle et abstraite, le Neter est unique en tant qu'Unité inconnaissable et est multiple par les *netet* ou les qualités et les fonctions des

phénomènes naturels qui en dérivent et en dépendent. Ainsi les divinités comportent-elles des caractéristiques communes et se présentent-elles par triades (Rê, Mout, Khousou ; Osiris, Isis, Horus ; homme, femme, dieu enfant ...) répondant à la division tripartite de l'être en la Terre, le Ciel et la *Douat*, eux-mêmes structurés sur la trinité.

Présidant aux différentes fonctions vitales, naturelles et surnaturelles dont le modèle ultime se situe dans le monde stellaire, les divinités ou *neter* se présentent d'abord sous forme d'un objet (sceptre, flèche), d'une plante (arbre sycomore, lotus) ou le plus souvent d'un animal (faucon, taureau, vache, chatte, bélier, oryx, chien, lionne, chacal, vautour, scorpion, cobra, crocodile, singe cynocéphale, ibis ...) dont les enseignes sont portées en tête des troupes de la province lors des guerres ou des cérémonies. Le culte des animaux, pratiqué par les Egyptiens comme par tous les peuples de cette époque, est ici poussé à un degré de perfectionnement jamais atteint par les autres peuples : c'est que la volonté utilisée dans le désir de survie mobilise avant tout l'énergie « animale » de l'individu. Réceptacles de l'esprit des divinités, les animaux sacrés sont de véritables dieux vivants : tabous, ils sont momifiés et enterrés une fois morts avec le même cérémonial que pour les humains. Il en est ainsi pour le Bélier d'Amon, de Mendès ou de Khnoum le potier, assimilés au principe de formation du germe, et pour le Taureau -Ka ou Apis, Montou, Boukhis, Mnévis- assimilé à l'incarnation de Ptah ou du feu générateur ...

A côté de ces animaux sacrés, apparaissent des animaux mythiques (la vipère à cornes de la lettre *f*, l'animal démonique de Seth, le phœnix d'Osiris, le griffon ...) et des animaux symboliques (abeille, oiseau Ba ou cigogne, chacal, grenouille, hippopotame, lion, scarabée, serpent, vautour ...) qui symbolisent des puissances métaphysiques ou causales ou sont les signatures de certaines fonctions essentielles. Progressivement les divinités animales sont identifiées à des déités plus proches du monde humain tout en gardant l'animal comme emblème (Nekhbet en haute Egypte est représentée par un Vautour, Ouadjiit en basse Egypte par le Cobra, Hathor par la Vache ou le Serpent ...). La divinité prend un aspect zoo-anthropomorphe (homme ou femme à tête animale ou animal à tête humaine) témoignant de la superposition des deux versants chthonien et stellaire de la psyché (*douat*), puis l'apparence devient nettement humaine avec coiffures, attributs et symboles distinctifs : faisceau de flèches pour la déesse Neith, fleur et bouton de lotus pour Nefertoum ...

⁸ Les tombeaux monumentaux à l'architecture massive que sont les pyramides (Saqqarah, Dachour, Ghizeh à côté desquelles s'établissent les pharaons Djoser, Snéfrou, Chéops, Chéphren, Mykérinos ...) puis les tombes aménagées sous terre ou à flanc de montagne (Vallée des rois), décorées de peintures, d'albâtre, d'or et d'argent, avec des salles recouvertes de peintures et d'inscriptions, fournies en mobilier et en provisions, et enfin les temples et les statues majestueuses des souverains, témoignent des efforts et des moyens gigantesques déployés pour l'obtention du pouvoir temporel et intemporel qui ici se confondent, et du fardeau économique qu'ils impliquent, tous éléments participant au déclin de l'Ancien Empire.

L'emphase grandiloquente des constructions mégalomaniaques, les divinités mi-animales, mi-humaines, les préoccupations tant pour la mort que pour le matérialisme qui laissent pressentir toute l'importance de la magie, du lignage (que domine celui du Pharaon), de la volonté de puissance, de la survie, entraînent finalement la décomposition du pouvoir central et la négligence de l'intérêt général par les féodaux qui déclenchent une révolution civile abolissant les titres de propriété, divulguant et foulant aux pieds les lois, violant le palais royal, avilissant le souverain divin et réduisant les grands à la misère : c'est l'effondrement de la monarchie memphite et de l'empire centralisé et puissant.

⁹ La littérature atteint une finesse et une variété inégalées jusque-là : des romans de style populaire, pleins de merveilleux et de formules figées, comme le *Conte du roi Khéops et des magiciens* ; de fines analyses psychologiques, comme la nouvelle de *Sinouhé* ; des hymnes à la gloire du pharaon ; des manifestes sociaux en faveur du monarque qui apporte paix et prospérité à l'Égypte ; de subtiles discussions mi-métaphysiques mi-morales sur la vie et la mort, tel le *Dialogue de l'homme désabusé et de son Baï* ; et, enfin, des poèmes lyriques, tel le *Chant du harpiste* conseillant de cueillir les joies du jour qui passe et considérant avec scepticisme tout espoir de vie future. S'ajoute à cela des ouvrages médicaux (gynécologie), des fragments d'un traité vétérinaire et des papyrus mathématiques.

¹⁰ Signant la montée de l'individualisme par l'importance accordée au pouvoir personnel (largement imprégné de surnaturel), cette mort-résurrection intentionnelle ne peut se réaliser sans l'amour d'Isis et la haine de Seth, « frère-ennemi » d'Osiris et force de résistance sous la pression de qui la mort-résurrection va s'opérer. Poussé à détruire son frère Osiris par la jalousie et le désir de pouvoir, Seth est finalement vaincu par Horus né d'Isis fécondée par Osiris mort. Le triomphe final d'Horus-Le-Jeune (le « faucon »), né de la fécondation d'Isis par le « phallus » osirien, rejette Seth hors des frontières du pays où il devient le dieu des déserts et des pays étrangers. C'est ainsi que se précise la voie de la totale réalisation humaine symbolisée par la trinité Osiris-Isis-Horus (cf la trinité chrétienne Jésus, Marie et Christ), et que va se réaliser l'unification de l'Égypte précédemment séparée en les deux royaumes du Nord (Seth) et du Sud (Osiris). Équivalant christique, Horus va alors assurer la royauté incarnée par le pharaon, et ressusciter Osiris garantissant pour sa part la prospérité du royaume par l'entretien de toutes les forces de reproduction. Osiris est donc exalté comme source et fondement de la création (incarnation du principe ... mort-résurrection, transfiguration de l'homme par la mort) : il devient le modèle pour le souverain et chaque individu et est placé au centre des préoccupations éthiques et des espoirs religieux : c'est la démocratisation d'Osiris qui reprend de Rê la fonction de juge des morts et devient le modèle de tous ceux qui veulent vaincre la mort en se transformant par l'âme en êtres indestructibles.

La transfiguration du corps terrestre en corps céleste, (alchimie équivalant à la transmutation du plomb en or ou à la « solarisation » de l'être représentée par le dieu solaire Rê entrevu déjà dans la lumière solaire de l'expérience initiatique : « Au milieu de la nuit, j'ai vu le soleil resplendir de son pur éclat » Apulée) qu'implique le processus de « mort-renaissance » explique la faveur particulière accordée à Osiris. Appartenant aux cultes agraires et proche de l'Adonis cananéen et de l'Attis anatolien, Osiris est un dieu qui meurt et ressuscite, prend la place de son père Geb et devient un roi civilisateur légendaire : aidé par Isis, sa parèdre, il enseigne aux hommes le respect des dieux, l'agriculture et l'ordre universel (Maât). Toute « mort-résurrection » se réalise donc par identification à Osiris-associé au Phœnix- qui détermine l'essentiel de la vie religieuse et spirituelle du peuple égyptien, le mort devenant par extension un Osiris disposant de son Bâ et de son Kâ. Cette quête d'immortalité par libération du principe spirituel menant à la victoire de la conscience spirituelle sur les forces naturelles, se faisant essentiellement par l'utilisation de la volonté et l'animation du double énergétique -ou *ka*- et son alignement sur les éléments de la sphère de l'âme -*ba*-, on ne peut s'étonner de la longue préparation du néophyte nécessaire pour la maîtrise de cette magie spirituelle comportant enseignement, exercices, discipline, connaissance du monde de la *douat*, des principes animateurs, des corrélations, des signatures et effaçant ainsi toutes frontières entre magie et religion, ou entre forces immanentes et transcendantes.

¹¹ Fin XVIII^e s av. notre ère, alors que l'Assyrie s'accommode de la suzeraineté de Mitanni, que les Kassites attaquent l'Empire d'Hammourabi (Babylone) ensuite détruit par les Hittites puis réoccupé par les Kassites pendant 4 siècles, et que sont détruits les palais crétois, les Hyksos, cavaliers et guerriers redoutables, envahissent l'Égypte par le Nord-est (tandis que les Couchites arrivent par le Sud). Sémites nomades associés à des Hourrites chassés par les Indo-Européens, les Hyksos armés de chars, d'armures et d'arcs composés conquièrent la Basse-Égypte, prennent le pouvoir pendant presque un siècle mais sont finalement repoussés -comme les Couchites alliés à eux- par les Egyptiens qui apprennent d'eux l'art de la guerre. Ahmosis I^{er} fondateur de la XVIII^e dynastie, reprend la ville d'Avaris capitale des Hyksos (autour de 1600) et chasse les derniers étrangers jusqu'en Asie où il les poursuit) que nous pouvons rattacher à l'étape du cycle qu'est l'Age du Fer.

¹² La civilisation agricole et urbaine des Cananéens (habitants indigènes d'ascendance mixte résidant dans le pays) voit d'abord les

principautés se multiplier du III^e au IInd millénaires. Ces dernières comprennent le plus souvent un site urbain fortifié (Jérusalem, Megiddo, Lakish en Palestine, Qatna, Harran, Alep, Ougarit en Syrie ...) où la hiérarchisation se fait jour avec les patriciens qui habitent avec leurs suites dans des demeures spacieuses, tandis qu'alentour, des semi-nomades qui occupent les villages de huttes et de cabanes sur un mode temporaire, fournissent la nourriture tirée de l'élevage et de la cueillette et servent de réserve en hommes pour les guerres et les travaux. Avec le temps se développent la culture des céréales et des plantes arbustives (oliviers, vigne, figuiers), un artisanat de plus en plus apprécié (céramique, textiles, orfèvrerie, ivoire) et un commerce fructueux. Mais chaque groupe affirmant fortement sa particularité en raison du fractionnement territorial qu'impose le relief comme les diverses pratiques culturelles et les personnalités des souverains (qui représentent le dieu Baal, voir plus loin), aucune principauté ne peut affirmer son autorité sur les autres.

Le pays de Canaan est en fait le lieu d'élection des synthèses religieuses, avec de nombreuses divinités d'origine diverses : amorrite comme Sin, dieu lune ; Ishtar babylonienne et Dagan le dieu du blé ; hourrite comme Teshoub avatar de Baal ; crétoise comme la grande déesse maîtresse de la nature ; égyptienne comme Hathor et le terrible Reshef, et enfin hébraïque : Yahvé. Aux croyances et aux mythologies semblables à celles de Sumer et Babylone, avec notamment une religion en relation avec la vie et les phases agricoles assurant le maintien de la vie animale et végétale, la fertilité des champs et la fécondité des troupeaux, s'ajoute le contexte passionnel qui en singularise et en enrichit considérablement la pratique et la portée. Ainsi assiste-t-on à un côtoisement kaléidoscopique de rituels du dieu mourant à la moisson et revenant à la vie au printemps (Adonis en Syrie, Baal à Ougarit, Tammouz à Sumer et Akkad, Attis en Asie Mineure, Osiris en Egypte), de rituels magiques relatifs à la sexualité (force virile du dieu, accouplements divins, prostitution sacrée), de cultes des dieux dans les manifestations de la nature (arbres sacrés, sources, fleuves, pierres), avec prophéties et sacrifices sanglants garantissant l'union à dieu et la promesse d'une vie renouvelée, sacrifices qui n'existent pas en Egypte et disparaissent en Sumer après la première dynastie d'Our, sacrifices humains qui persistent en Syrie-Palestine jusque dans la forme suprême de l'holocauste d'enfants censés contraindre le dieu à répondre à la prière de l'officiant : ainsi au IX^e siècle, lorsque Meshah, le roi du royaume de Moab sacrifie son fils aîné à Kamosh, dieu des Moabites, sur les murs de la ville assiégée, les Israélites, les Judéens et les Edomites abandonnent le siège de la ville. Le prophétisme lui, va se prolonger en Asie Mineure (sectateurs de Cybèle), en Islam et en Grèce, avec ici les orgies extatiques des bacchantes, les oracles de la Pythie et des sibylles à Delphes.

Dans les temples ou les sanctuaires à ciel ouvert situés sur les collines ou les hauts lieux, sont exhibées et vénérées les idoles (images des dieux et symboles divins : stèles de pierres pour Baal, pieux ou *bethel* pour Ashera ou pour Anat ou Astarté, ses parèdres « reines du ciel », Astarté étant aussi parèdre d'Adonis), tandis que sont déposées des offrandes de paix, proclamées des prophéties, pratiqués les sacrifices souvent sanglants et expiatoires (holocaustes), exécutés des danses et des gestes orgiastiques pour le bien-être des déesses qui encouragent l'activité sexuelle et les réjouissances, tout cela sous l'égide de prophètes, de prêtres (*khmm*, le même nom que l'hébreu *kôhen*) et de prêtresses (*khnt*) qu'accompagnent des personnes consacrées ou hiérodules (*qadecim*, prostituées sacrées de la bible).

Parmi les divinités dont le nombre croît sans cesse avec l'arrivée des nomades sémites ou autres, avec le développement des échanges commerciaux et l'influence croissante de la Mésopotamie et de l'Égypte, Baal l'emporte sur toutes. Adoré dans de nombreuses communautés du Proche-Orient antique où il donne son nom à diverses divinités ou « seigneurs » de différents lieux, spécialement chez les Cananéens, Baal est connu en Égypte à partir du ~ XIV^e siècle et son culte se répand ensuite sous l'influence des Araméens qui empruntent l'orthographe babylonienne du nom (Bel) qui fera connaître le dieu sous le nom grec de Belos identifié alors avec Zeus. Dieu de la fertilité à qui on attribue une souveraineté universelle : « Maître » (sens de Baal dont le nom propre est Haddu ou Hadad, dieu de l'orage, maître des sources), « Chevaucheur des Nuées », « Prince », Aliyan (« Le Puissant », le « Souverain »), Baal a ses stèles de pierres placées près des pieux de la Déesse dans les sanctuaires.

Accédant par force et astuce au rang suprême après avoir détrôné El, ancien chef du panthéon, puis vaincu Yam le Dragon à sept têtes maître de la Mer et des Eaux souterraines, et enfin Môt, la Mort (ce qui entraîne sept ans de fertilité, sa défaite signifiant au contraire sept années de sécheresse et de famine), ce Fils de Dagan (Dieu du grain vénéré dans le Haut et Moyen Euphrate au III^e millénaire) dispense directement les bienfaits et sa puissance génératrice et régénère la végétation par le pluie. Source et principe de la fertilité, Baal est aussi guerrier, comme Anat, sa sœur et amante, irrésistible mais sanguinaire déesse-vierge de la fécondité, de l'amour et de la guerre. Inaugurant une ère de paix (cycle des saisons), Baal est le Maître de la terre devenu le Roi pour toujours qui domine le monde de son temple-palais construit après sa victoire sur le Monstre marin (comme Mardouk après sa victoire sur Tiamat). La confrontation du culte de Baal et du Yahvisme des Israélites qui ont récupéré les fruits des expériences mésopotamienne, phénicienne et égyptienne, pose les germes de l'étape suivante du cycle.

¹³ Entre les IV^e quatrième et le I^{er} millénaires, quatre cultures se constituent : avec celle de Trialéti en Géorgie centrale et méridionale, il y a celle de Maïkop-Koban, au Caucase septentrional, entre le Kouban et le Térék ; celle du Mt'kwar-Araks (ou Koura-Araxe) sur le territoire de la Géorgie du Sud-Est et de l'Arménie du Nord-Est ; celle de Colchide au Sud-Ouest caucasien, de l'Abkhazie au Lazistan. De ces civilisations riches et déjà raffinées mais sans écriture -non retrouvée en tout cas-, on ne connaît ni les créateurs, ni les porteurs, ni les usagers, qu'ils soient les peuples « indigènes » du Caucase, les premiers arrivés à des dates ignorées, ou plus tard venus à des dates connues, Arméniens, Ossètes, Turcs, etc ...

¹⁴ Dans une ambiance de piété plutôt morose sinon désespérée puisqu'aucune consolation ne peut amoindrir la peine de la personne au terme de sa vie qui devient alors une ombre impuissante errant dans les ténèbres des Enfers puisqu'il n'y a pour elle aucune possibilité de salut à la différence de ce qui se passe en Egypte, c'est sous l'énorme emprise du religieux relayé par l'Etat qui ne tient compte de l'individu que pour le mettre à son service, qu'en cette région stérile rendue fertile par le sacrifice de tout un peuple, la Mésopotamie devient un vaste chantier qu'entreprennent les Sumériens poursuivant l'œuvre de leurs devanciers du Chalcolithique (Tell Halaf, Obeid) puis avec eux les Sémites qui arrivent de Palestine et des steppes de Syrie par vagues successives et les Indo-Européens qui viennent de partout.

En cette période sumérienne prédynastique (haute époque avec prééminence de la ville d'Ourok) où se réalise la fusion entre les premiers habitants de la culture d'El Obeïd et les vainqueurs Sumériens (auxquels s'associent les Akkadiens, nomades Sémites venus du Nord-Ouest), le Proche-Orient connaît un essor créateur sans précédant alors que des contacts s'effectuent avec l'Égypte et ses premières dynasties.

¹⁵ Les constructions en brique des temples et des palais, élevés et entretenus par le souverain, représentent des entreprises colossales : des milliers d'hommes y travaillent pendant des années, y fabriquent au moule des millions de briques et y entreprennent de continues réparations. Le temple de Baba à Lagash par exemple (un des 20 temples existant dans cette ville), avec ses 4500 hectares de pâtures, de cultures, de jardins, de marais et de viviers, compte 1200 personnes à son service et oblige à des corvées les habitants pendant 4 mois par an pour l'entretien des bâtiments, des digues et des canaux, pour la production agricole (orge, palmeraies, élevage, pêche) et artisanale dans les ateliers du temple (orfèvres et métallurgistes travaillent le cuivre, le bronze, l'or, l'argent, les pierres précieuses comme le lapis-lazuli).

La vie se déroule alors essentiellement dans les cités et les quelques bourgades groupées alentour où les dieux sont les véritables maîtres, le roi régnant en leur nom sur tous les habitants. Les fonctionnaires des cours et des temples, les intellectuels jouent alors un rôle de premier plan. Un mouvement se précise en faveur de la loi et de l'ordre accompagnant l'éveil de l'esprit de communauté et du sentiment patriotique. Consultés pour les intérêts majeurs de l'Etat, les notables qui sont les membres du parlement formé de deux chambres (haute ou sénat :

assemblée des anciens) et basse (citoyens en état de porter les armes), se réunissent en assemblées et acquiescent le plus souvent la décision du souverain.

¹⁶ Là le « père de la maison des tablettes » impose une stricte discipline et dispense un « enseignement » long et rebutant (complexité de l'écriture cunéiforme et pauvreté des méthodes pédagogiques) consistant à ançonner les signes cunéiformes et le vocabulaire. Les élèves, parmi lesquels les meilleurs connaissent le sumérien (« la noble langue ») et l'akkadien, ne comptent pas de femmes (elles seront admises plus tard à Babylone vers -2000) qui par ailleurs semblent relativement libres.

L'écriture d'abord pictographique et idéographique se transforme en une écriture systématisée et phonétique utilisée à partir de 2500 pour la rédaction de textes administratifs, littéraires et historiques compliqués : l'écriture prend de plus en plus d'importance dans la transmission du savoir et participe au développement de l'art divinatoire, de l'histoire, de la littérature, de la médecine, de l'astronomie, de la géométrie et du calcul appliqués.

Les recueils divinatoires compilent les correspondances entre la volonté divine et les actions des hommes, les textes médicaux identifient les dieux courroucés et les démons causes de tout le mal, et font la listes des médications, des potions et des prières de l'exorciste et du médecin qui sait aussi agir en clinicien sans toutefois aboutir à la formulation de principes ouvrant la voie de la biologie ou de la physiologie.

Les textes littéraires consistent en mythes, contes épiques, et poèmes narratifs célébrants les exploits des dieux et des héros, en hymnes aux dieux et aux rois, en lamentations déplorant la destruction des villes vaincues, en œuvres morales comprenant des fables, des proverbes, des essais ... Jusqu'à la fin du II^m millénaire, le genre littéraire historique et historiographique reste prisonnier d'une vision dogmatique faisant apparaître les événements tout prêts sur la scène du monde et décrivant un pays globalement inchangé depuis l'origine des temps où les dieux ont décrété qu'il en serait ainsi. Il consiste alors plutôt en l'énumération de faits contemporains et isolés (listes dynastiques, inscriptions votives des statues, des stèles, des icônes, des cylindres, des vases et des tablettes ...) avec digressions mythologiques ou poétiques, hymnes glorifiant et exaltant les exploits des hommes et des dieux. Même si sont notés et associés par couples les contrastes entre les choses d'une même catégorie (été/hiver, bétail/grain, oiseau/poisson, arbre/roseau, argent/bronze, pioche/charrue, berger/laboureur ...) et si peu avant l'ère chrétienne on passe de l'observation astrale au calcul mathématique (avec prévision des éclipses, positions de Mercure), la pensée reste en gros non théorisée, sans théorèmes ni axiomes, l'existence du principe d'évolution n'étant aucunement soupçonnée. Comme on l'a vu plus haut et en introduction de cette partie concernant l'Age du Bronze, quelque soit le domaine abordé, la pensée ne dépasse pas l'efficacité immédiate : pas de loi générale, pas de principe juridique, pas de théorie scientifique qui seront des caractéristiques de l'Age du Fer, l'étape suivante du cycle. Voilà pourquoi les inventaires, répertoires, listes, lois particulières et autres compilations se multiplient par centaines, la fin de ce II^m millénaire se consacrant de surcroît à une vaste récapitulation par le travail d'une longue dynastie de scribes. A cela s'ajoutent la littérature sapientiale (méditation sur la condition humaine, conseils et prescriptions, proverbes et fables) et les fameuses épopées et récits mythiques relatifs aux questions humaines sur l'origine, la destination, le bien, le mal, le juste et l'injuste (*Epopée de la création* ou *Enouma élish* et *Epopée de Gilgamesh*). Ainsi, même si la psychologie des poèmes sumériens -où les femmes jouent un grand rôle- reste rudimentaire (héros simplistes, dépourvus d'individualité ; style conventionnel et figé des intrigues et des péripéties), ils constituent les modèles des mythes futurs qui seront reproduits et remaniés par tous les peuples à venir. Il en est ainsi pour les mythes d'Origine (cosmogoniques et théogoniques qui se confondent, anthropogoniques), du Déluge, du Paradis et de l'Enfer, de la Quête d'Immortalité ...

¹⁷ L'institution de la royauté est considérée comme "descendue du ciel", en même temps que ses insignes (tiare, trône), de même que sont "transcendants" et préexistent dans le ciel les modèles du temple et de la cité dont les plans sont communiqués aux souverains par les dieux. Comme il en sera en général dans l'Orient antique, les cités babylonienne ont ainsi leurs archétypes dans les constellations (Sippar: Cancer; Ninive: Grande Ourse; Assour: Acturus ...).

Hiérarchisé, le panthéon comporte la triade des grands dieux célestes An, En-Lil et En-Ki (An, dieu du Ciel, nom sumérien de El, dieu père des Sémites; En-Lil, Dieu de l'air substitué par Mardouk babylonien ; et En-Ki, Seigneur de la Terre; Ea en Akkad) et des dieux planétaires (Nanna-Suen la Lune, Sin en Akkad ; Utu le Soleil ou Shamash en Akkad; Inanna déesse de l'étoile Vénus et de l'Amour, Ishtar en Akkad), accompagnés d'une multitude de dieux secondaires représentant des forces atmosphériques (vent, orage, tempête), des entités naturelles (rivières, montagnes, plaines), des éléments de civilisation (ville, Etat, digues, champ, ferme, pioche, moule à briques, charrue ...). Ainsi, Entemena, un des premiers souverains, est « l'homme qui a reçu la parole des dieux, à qui Enlil a donné le sceptre, à qui Enki a donné la sagesse, à qui Nanshe s'est attachée en son cœur ... », de même qu'Emmerkar après lui, « fils du dieu soleil Utu, invoque la déesse Inanna, sa sœur, pour obtenir la victoire, prend conseil de Nidaba, déesse de la sagesse ... ». De même le dieu de la lune Nanna, nommé roi d'Our par An et Enlil, choisit-il Our-Nammu comme son représentant terrestre pour gouverner Sumer et Our où il devient le premier législateur du monde connu (avant Hammourabi). Dans le même esprit, on agit conformément à la prescription d'Enlil ou de Ningirsu, ou selon l'oracle rendu par Ishtaran, dieu chargé de régler les différends, on se soumet aux recommandations du dieu Ninurta, fils et véritable fermier du grand dieu Enlil, on prie Ninkilim, déesse des souris et de la vermine, comme le médecin s'en remet au « Grand Médecin », la déesse Bau ou Ninisinna ou encore Gula ...

Les déesses quant à elles, garantes de la régénération du monde ne sauraient être ignorées : Nammu, la Mère primitive qui règne sur la Mer Originelle -ou l'Océan Primordial- est la divine Mère des dieux puisqu'elle donne naissance au Ciel et à la Terre personnifiés et conçus comme des dieux à forme humaine, de même que Ninhursag ou Ninmah, « la Dame majestueuse », ou Nintu, la « Dame qui enfante », est Mère de toutes les créatures vivantes ; Inanna, déesse de l'amour et de la procréation a un rôle central: inspirant aux Sumériens les images les plus érotiques, elle est surtout l'épouse du souverain qui incarne Dumuzi -Tammouz de la bible- le premier roi-berger sumérien qui régna à Ourouk au début du III^e millénaire et est sacrifié chaque hiver puis ressuscité chaque printemps par la déesse. Précédée de fêtes et de banquets, avec musique, chants et danses, l'union est commémorée et consommée rituellement une fois l'an avec une de ses prêtresses afin d'assurer la fertilité et la fécondité du pays.

De plus en plus nombreux par la multiplication des rôles ou des fonctions et le regroupement des communautés et de leurs divinités respectives, les dieux aux formes, aux contenance et aux passions humaines sont ici les maîtres des hommes qu'ils écrasent de leur justice imprévisible et frappent pour toute faute contre la loi ou la morale, ou pour toute négligence liturgique ou crime. Idolâtrés à travers leurs statues, servis par un personnel innombrable (du grand prêtre aux esclaves), nourris par des offrandes et des sacrifices, parés de bijoux, de vaisselle, de beaux vêtements et de mobilier, exhibés au cours de processions souvent éclatantes (Nouvel An ...) les dieux exigent prières quotidiennes, glorifications, louanges et rites divers pour l'expiation des fautes, tous éléments faisant partie du culte dont les prêtres sont les dépositaires sans être eux-mêmes les auteurs de la révélation. Technicien administrateur et ministre du culte, le grand prêtre richement entretenu sur les biens du temple, est issu de l'aristocratie (dépositaire aussi de la culture littéraire et scientifique), s'entoure d'une multitude de prêtres spécialistes (purificateurs, chantres, psalmistes, oints, porte-glaive assistés par des exorcistes et des devins) pour procéder aux cultes, rituels, pratiques magiques et aux soins des statues que l'on traite comme des dieux.

18 L'homme dont la piété et la ferveur sont visibles dans les figurines d'adorants au regard fixe et aux mains humblement jointes, est donc là pour servir les dieux, leur fournir nourriture, boisson et demeures et poursuivre la création par son labeur : il doit être humble, confiant, faire pénitence et pratiquer l'oraison dans une ambiance de piété plutôt morose sinon désespérée puisqu'aucune consolation ne peut amoindrir sa peine au terme de sa vie : à la différence de ce qui se passe en Egypte, il n'a aucune possibilité de salut et devient une ombre impuissante errant dans les ténèbres des Enfers. Cela explique en grande partie le pessimisme d'une civilisation (cf. l'épopée de Gilgamesh, reprise du sumérien par les Babyloniens) où l'individu espère seulement jouir d'une vie exempte de maux et la plus longue possible, ainsi que les pratiques exorcistes et divinatoires rendues nécessaires pour connaître la volonté des dieux : par des prières, des conjurations, l'attention maladroite aux présages et aux symboles qu'il tente d'interpréter (examen des entrailles, du vol des oiseaux, interprétation des songes, des observations astrales et météorologiques), le Mésopotamien voit sa vie, déjà difficile lorsqu'il ne fait pas partie des dignitaires, considérablement alourdie par l'ensemble des rites et des gestes lui permettant d'espérer vivre en paix et jouir de la vie présente, d'autant qu'il peut encore tomber sous le pouvoir des démons et contracter douleur morale et maladies lorsqu'il a péché. Souhaitant être libéré de la peur, de la pauvreté et de la guerre, le Mésopotamien ne croit pas en un futur meilleur, au contraire de jadis, l'Age d'Or d'abondance et de paix où les hommes étaient heureux et rendaient hommage à Enlil en une seule langue, avant que Enki, jaloux du pouvoir d'Enlil, amène la ruine dans son empire, les conflits et les guerres entre les peuples et la confusion des langues (chez les Hébreux, la chute est due à la punition d'Elohim sur l'homme qui a voulu être à l'égal de lui). Cette vision tragique de l'existence humaine porte encore le Mésopotamien mélancolique à la *Lamentation*, genre littéraire funèbre et lugubre fait de prières, de suppliques et d'oraisons aux dieux. Créé par les poètes pour exprimer la tristesse devant les ravages des cités, des temples et des terres, il se transforme en liturgie reprise dans les temples de Babylone.

19 Le souverain, prince mandataire et lieutenant des dieux, est responsable de la cohésion sociale et a le devoir d'organiser la société humaine, économique et religieuse. Agissant conformément aux prescriptions des dieux dont il est le fils et le représentant terrestre et dont il reçoit le sceptre, la parole, le pouvoir et la sagesse, tout en invoquant l'aide et la protection des déesses pour la réussite de ses entreprises, le souverain fait œuvre de législateur et établit des codes (compilations de dispositions particulières coutumières, innovations, traditions et amendements ...) par lesquels il assure vouloir protéger les faibles contre les forts, les pauvres contre les riches, la veuve et l'orphelin, la moralité publique ... Ordonnateur du monde des hommes confié par les dieux, il a sous ses ordres une administration nombreuse et fidèle appartenant à l'important groupe du personnel subalterne comme les scribes, tandis que les grands dignitaires issus des familles nobles occupent les postes de gouverneurs, de chefs de guerre ou de bureaux dans lesquels ils cherchent à se perpétuer, l'ensemble permettant la perception d'impôts sur les sujets et de tributs sur les peuples vaincus, la levée des soldats, la mobilisation des masses humaines pour l'exécution des corvées et des grands travaux ...

L'accumulation des richesses et des ressources, le luxe de la cour et des tombeaux royaux (cf. à Our : mobilier funéraire d'une grande richesse, attelages entiers de bœufs et de chars, sacrifice de serviteurs pour servir le roi dans l'au-delà), la hiérarchisation, la séparation des classes humaines entre les religieux, les militaires, les politiques, les fonctionnaires, les artisans et les paysans libres mais pauvres (absence de propriété privée, loi qui compte de nombreuses exceptions, pour les notables notamment), les esclaves (prisonniers de guerre, criminels, associés chargés des travaux les plus pénibles), les aristocrates et autres dignitaires possédant d'énormes richesses et abusant de leur autorité et de leurs privilèges (redevances, perceptions, droits très lourds), accentuent l'inégalité sociale et provoquent de multiples conflits soumis à la justice de l'État. Sumer a en effet ses tribunaux dont les décisions (et les amendes qui se substituent aux châtiments corporels et à la loi du talion qui persiste chez les Assyriens et les Hébreux) s'inscrivent dans le droit et la justice qui procèdent par arrêts, contrats, actes, testaments, billets à ordre, reçus.

20 Père et protecteur désigné par grâce divine, réputé pour sa sagesse et son équité, Hammourabi se déclare fils de Sin, la Lune. Il est l'auteur du fameux code (code de Hammourabi) où il se targue d'être « respectueux des dieux, de faire briller la justice sur le monde habité, de détruire le méchant et le criminel, d'empêcher que le fort n'abuse du faible, de se lever sur les têtes noires comme le soleil et d'éclairer le monde » : « c'est moi que les dieux Enlil et Anou ont nommé pour le bonheur des hommes ... mon ombre bienfaitrice s'est étendue sur mes villes, j'ai pris dans mon sein les hommes du pays de Sumer et d'Akkad ; dans la paix je les ai administrés ; grâce à ma sagesse je les ai abrités. Pour ne pas laisser le fort opprimer le faible, faire droit à la veuve et à l'orphelin, ... pour rendre bonne justice dans le pays, pour y formuler les décisions légales, j'ai écrit mes précieuses paroles sur ma stèle, et devant mon image de roi justicier, je les ai placées » (prologue et épilogue du code de Hammourabi). Ce texte est écrit en accadien sémitique devenu la langue parlée des Sumériens et des Amorrites.

Devenu une langue morte réservée aux œuvres religieuses, le sumérien laisse en effet la place à l'accadien sémitique, qui, véhiculé par l'écriture sumérienne, conquiert les Sumériens et les Amorrites et devient la langue parlée et diplomatique puis moyen d'expression littéraire (œuvres littéraires classiques à partir surtout de textes traduits du sumérien : œuvres sumériennes refaçonées ...) et juridique (compilation juridique d'Hammourabi) qui s'intégreront à l'héritage culturel de la Syrie et de l'Asie Mineure. Mardouk, le dieu de Babylone, devient alors l'un des grands dieux de la Mésopotamie, sa victoire sur la déesse Tiamat étant célébrée à chaque printemps.

21 Dans la société de type patriarcal, la condition de droit commun est celle de citoyen (*awilou*) que partagent les hauts fonctionnaires, les négociants, les prêtres, les grands propriétaires, les artisans et les paysans qui appartiennent aux hommes libres. Des hommes « libres » d'une condition inférieure peuvent, à la différence des « citoyens », être vendus à l'étranger par le créancier qui les détient en gage, tandis que les esclaves sont objets de propriété et servent de main-d'œuvre. Dans le groupe familial, le chef possède sur la femme et les enfants une forte autorité ; il exerce même sur eux une véritable juridiction domestique pour les méfaits qui le lèsent dans son honneur ou ses biens (adultère ou vol commis par l'épouse, inconduite de la fille ...).

Le droit pénal révèle surtout le peu de personnalité reconnue à la femme (l'épouse d'un homme coupable de viol est livrée au stupre par la famille lésée ...) bien qu'à basse époque, des reines puissent jouer un rôle politique important (Sémiramis est veuve-régente au IX^e siècle ; Naqi'a, épouse de Sennachérib, inspire à deux reprises le choix du prince héritier). La répression des délits, assurée par l'État, se fait avec sévérité (mort, mutilations, bastonnade et corvée, peines infamantes et pécuniaires), tout en gardant un certain caractère talionique consistant à punir le coupable en ce avec quoi il a fauté, ce qui indique le souci de dégager l'intention délictueuse, les preuves étant par ailleurs souvent recherchées par des moyens surnaturels tels que l'ordalie ou le serment, très efficaces dans une société profondément religieuse.

22 Cet empire, trop étendu et cerné de voisins hostiles, s'écroule, devient vassal d'une nouvelle puissance, le Mitanni apparu au XV^e siècle, puis est repris en mains par une série d'usurpateurs (parmi lesquels Adasi qui fonde une dynastie qui va durer jusqu'en 612 avant J-C). Profitant des luttes impitoyables entre les prétendants au trône du Mitanni, Assour reprend peu à peu son indépendance tout en échappant aux prétentions de Babylone tombée aux mains des rois kassites venus du Zagros et dominant la Basse-Mésopotamie. Assour mène la guerre contre les rois du Mitanni passés sous la protection des Hittites, contre les montagnards du Zagros (d'où sont venus les Kassites) et du Kurdistan dangereusement proches des cités assyriennes, contre les Babyloniens désireux de contrôler les routes commerciales qui mènent en Iran. Le Mitanni est ensuite annexé tout entier malgré la tentative d'alliance des Hittites avec Ramsès II.

²³ L'Assyrie attaque Babylone et provoque la chute de la dynastie kassite, soumet les peuples du Tigre supérieur, libère le Mitanni, poursuit les Araméens jusque dans leurs repaires du désert de Syrie et rançonne les villes phéniciennes et le roi hittite de Kargamish. Attaquée par les Araméens, l'Assyrie châtie les montagnards, rançonne les Phrygiens et le Naïri, incorpore les Araméens de Mésopotamie (Est de l'Euphrate) pour leur position stratégique vis à vis de la Syrie dont elle rançonne les riches cités du Nord (néo-hittites, araméennes et phéniciennes), et attaque les puissants royaumes du centre sans pouvoir s'emparer de Damas, capitale du plus puissant des États araméens.

Le butin de campagne permet une brusque éclosion de l'art où dominent les thèmes guerriers, politiques ou religieux : fresques et bas-reliefs, frises de brique émaillée, beaux revêtements de bronze pour la gloire des souverains et l'exaltation de la religion nationale, remplacent les lourdes statues royales. Animaux ou personnages mythiques (lions ou aurochs ailés à tête d'homme qui gardent les portes, personnages ailés avec une tête de rapace ou humaine coiffée d'une tiare à cornes) côtoient la figure impassible et richement apprêtée du roi occupé à banqueter, à chasser, à faire la guerre ou à recevoir les tributaires.

²⁴ L'Assyrie reprend donc ses conquêtes au VIII^e siècle sous l'effet des réformes de Téglatphalasar III (746-727) porté au pouvoir par une révolte. La cavalerie apprise auprès des Mèdes, remplace désormais les chars utilisés jusque là comme force de choc, tandis que le génie ouvre les routes de montagne, prépare le passage des fleuves ou sape les murs des villes assiégées. Les campagnes sont alors menées jusqu'à l'écrasement de l'adversaire. Téglatphalasar déporte les rois vaincus de Syrie qui ne cessent de se révolter à l'instigation des intrigues égyptiennes, et les remplace par des gouverneurs. Il en chasse aussi les Ourartéens, annexe le royaume araméen de Damas, et se prémunit contre les Égyptiens en occupant la Palestine. À l'Est, il évince les Ourartéens du bassin du Tigre et occupe le Zagros septentrional ; plus loin encore, il pénètre au pays des Mèdes, et se laisse enfin tenter par la richesse de Babylone où il se fait proclamer roi.

Mais les armées assyriennes de Sargon II sont repoussées par un chef chaldéen, Mérodach-Baladan qui, profitant du changement de souverain en Assyrie, s'empare de Babylone avec l'appui des Élamites. Sargon II choisit alors de rétablir la domination assyrienne en Syrie : là il annexe le royaume d'Israël, écrase la coalition dirigée par le roi de Hamat appuyé par le pharaon, puis annexe les principautés néo-hittites de l'Euphrate à l'Halys, dévaste l'Ourartou, occupe Chypre et reprend Babylone où les Araméens et les Élamites leurs alliés contrent ses plans. Sennachérib (704-681) détruit alors les temples de Babylone (689), tandis que les Phéniciens et les Palestiniens se soulèvent en Syrie à l'instigation du pharaon. Assarhaddon (680-669), arrivé au pouvoir par une guerre civile, arrête les Cimmériens et les Scythes et envahit l'Égypte dont il occupe le delta malgré les révoltes que le pharaon excite en Syrie. Assourbanipal son successeur occupe toute l'Égypte puis, saccage Thèbes, prend Babylone et écrase l'Elam dont il déporte les habitants.

Différent de ses ancêtres, Assourbanipal qui ne quitte guère Ninive et délègue le commandement de ses armées aux grands officiers, est avant tout un lettré : sous son règne, la « bibliothèque » de Ninive groupe plus de 5 000 tablettes remplies de textes religieux, divinatoires et littéraires de Sumer et de Babylone (qui constitueront la majeure partie de la survivance du fonds culturel suméro-babylonien). Avec l'art qui est aussi en plein progrès, et la rencontre des divinités assyriennes (Assour, Ishtar) et babyloniennes (Mardouk ; Sin, le dieu-Lune ; Nabou, dieu de l'écriture), on assiste à l'essor d'une civilisation commune à tout l'empire où se répand l'araméen, même si les lettrés assyriens emploient encore le cunéiforme et la langue assyrienne.

²⁵ L'empire assyrien ne tarde pas à connaître sa chute définitive. Le Saïte Psammétique I^{er} libère l'Égypte et conquiert la Philistie, alors que les Scythes, les Cimmériens et les Mèdes, d'abord utilisés comme mercenaires, assaillent l'Assyrie qui par ailleurs ne peut venir à bout de la révolte des Babyloniens conduits par le Chaldéen Nabopolassar qui se proclame roi (625) au moment où meurt Assourbanipal. A la fin VII^e s, l'Assyrie est attaquée par Babylone aidée des Mèdes puis des Scythes. Les coups décisifs sont alors portés : les capitales Assour et Ninive sont prises et incendiées, et Nabuchodonosor, fils du chaldéen Nabopolassar, remporte la victoire définitive sur l'Assyrie en 605 à Karkémish, malgré le secours du Pharaon.

Victime des intrigues des Égyptiens, des coups de main des Élamites et des Mèdes, de l'irruption des Arabes, des invasions des Scythes et des Cimmériens surgis de la steppe eurasiennne, et enfin des révoltes de Babylone devenue le centre de coalition de tous ses ennemis, l'Assyrie s'écroule en un siècle. Saignée à blanc par ses conquêtes et les révoltes sociales, soumise aux coups d'une nouvelle puissance, les Mèdes, l'Assyrie disparaît, ne laissant d'elle que les palais incendiés et le trésor des tablettes cunéiformes de Ninive.

²⁶ **Bronze ancien** (1900 à 1500) : Dès le Bronze ancien, on assiste à un retour de la sépulture individuelle (Grotte du Trou des Morts, de Bédailhac en Ariège) après 2000 ans de mégalithisme et de collectivisme funéraire qui continue un peu dans le Sud (Languedoc), tandis qu'aux vieux rites agraires et pastoraux s'ajoutent une vénération nouvelle pour le ciel, les astres, le feu et la terre. Alors que l'Égypte et la Mésopotamie atteignent un haut degré de connaissance astronomique, l'Europe s'intéresse aux phénomènes célestes et à la vénération solaire qui vont croissant au cours de l'Âge du Bronze jusqu'au début de l'Âge du Fer, marqués d'une symbolique nouvelle (rouelles, pendentif, motifs cruciformes).

La mythologie s'enrichit (chariot de Trundholm portant un disque d'or tiré par un cheval de bronze), le feu, le cheval, le char, le soleil sont les thèmes culturels qui viennent s'associer aux anciens rites de fertilité encore en usage : cornes votives, labour rituel (mont Bégo, val Camonica en Italie, vallée des Merveilles en France). Le culte solaire atteint son complet développement au Bronze final qui voit le début de l'Europe celtique proto-historique, l'incinération et le triomphe de l'idée de la libération de l'âme.

Quant à la prédominance du masculin, on peut la constater aussi bien dans les sépultures que dans l'art de la peinture et de la gravure pariétales comme de la statuaire qui montrent le déclin des divinités féminines et l'intérêt accordé aux armes efficaces et à la force des dieux guerriers. Ainsi, alors que les statues-menhirs et les dalles anthropomorphes étaient majoritairement féminines jusqu'au Chalcolithique, elles se masculinisent à partir du Bronze : ablation des seins, rajout d'une épée (Lunigiana au nord de la Toscane) ... ou sont directement masculines (Corse, Péninsule Ibérique, XVI^e, XII^e siècles) alors que d'une manière générale, les animaux, les humains ou les divinités sont le plus souvent de sexe mâle avec glorification de la force et de la guerre dont témoignent les armes, les symboles et les dieux armés.

A tout cela s'ajoute la schématisation et la géométrisation des représentations humaines et l'apparition de nouveaux symboles. Que ce soit en Espagne, dans les Alpes franco-italiennes (mont Bégo, val Camonica), au nord de la Toscane, dans les pays Scandinaves (Suède, Ile de Gotland, Iles Danoises), dans les massifs centraux sahariens ou dans l'Anti- et le Haut-Atlas marocain (chars attelés à chevaux fougueux, galop volant), les figures humaines, qui sont le plus souvent masculines, se schématisent (rectangles, disques), deviennent filiformes pour tendre au pictogramme (Val Camonica, Espagne, Italie, Sardaigne, Afrique du Nord), ou sont peu réalistes (art saharien, tête remplacée par crochet ou palette), avec des traits du visage peu marqués (Sahara) ou comme vues de haut (sorcier du mont Bégo, scènes de labour), et sont le plus souvent accompagnées ou ornées de motifs et de symboles géométriques (croix, tresses, disques ornés d'arceaux ou de damiers, boucliers, symboles solaires comme roues et disques rayonnants, symboles lunaires comme cupules, signes en arbalète ou en fer à cheval ...). A cette formalisation par le symbole de la prise de distance par rapport à l'objet s'ajoute celle de l'appréhension unifiée du champ de conscience humain perçu comme le reflet de la divinité : c'est ce que semblent exprimer ces panoplies d'armes des stèles du Haut-Adige dont les éléments disposés organiquement se substituent aux différentes parties du corps et reconstituent une figure anthropomorphe dont la tête est un soleil.

Les armes se perfectionnent ; les poignards triangulaires garnis de rivets à la garde le disputent aux lames à languette en cuivre. Toute une

série de haches munies de rebords se substitue aux haches plates, la parure se diversifie et les premières épingles en bronze concurrencent l'usage de l'os.

Le rite des sépultures individuelles aboutit tantôt à des cimetières de tombes et coffres, tantôt, sous des formes « princières », à la construction de grands tumulus.

Au Bronze moyen (1500-1100), la civilisation des tumulus (*Hügelgraberkultur*) recouvre la majeure partie de l'Europe avec de nombreux faciès régionaux, alors que dans la zone atlantique, les derniers tumulus sont remplacés par des incinérations en urnes avec poterie « excisée » pour faire surgir en relief les décors géométriques alors que les peuples de la Méditerranée utilisent des poteries à anses surmontées de boutons ou d'appendices facilitant la préhension (Polada, Italie du Nord), pendant qu'en Corse s'élèvent des menhirs sur lesquels sont gravés des guerriers armés d'épées et coiffés de casques à cornes.

Le bronze nordique apparaît. Dans les cercueils de chêne, les vêtements de laine et de lin se sont conservés : petites jupes à franges ou longues robes assorties à des pull-overs pour les femmes, toge et cape pour les hommes coiffés de bonnets de laine à armature d'écorce, les femmes portant des résilles.

La mythologie s'enrichit ; le chariot de Trundholm porte un disque d'or tiré par un cheval de bronze. De Haguenau en Alsace proviennent de magnifiques jambières à spirale en bronze. Le feu, le cheval, le char, le soleil, ces thèmes culturels viennent s'associer aux anciens rites de fertilité encore en usage (comme les cornes votives que l'on retrouve dans les sanctuaires alpins : Mont-Bégo, Val Camonica).

Bronze final (1100-700), l'Europe celtique proto-historique voit s'accroître la population, se transformer les modes culturels et culturels des autochtones européens, s'intensifier l'exploitation des sols, se multiplier les échanges qui portent sur le sel, les minerais et les articles métalliques, tandis que se répandent les nécropoles de la civilisation des champs d'urnes du Rhin au Sud de l'Espagne, avec le culte solaire et l'idée de la libération de l'âme.

27

Avec ses magnifiques palais non fortifiés, bien garnis en marchandises, décorés de fresques naturalistes aux vastes foules et dotés d'une prolifération de petits sanctuaires, avec ses riches demeures princières de style oriental, ses petites villes (Gournia) groupées aux alentours des palais, la Crète cultive un art de vivre naturaliste avec fêtes, sport, jeux athlétiques, chants et danses. L'art met en relief la beauté du corps et les parures, tandis que la religion est celle d'une Déesse-Mère de type néolithique aux caractères sexuels et nourriciers prononcés : accompagnée d'animaux (serpents, colombe) et de dieux mâles (dieu-taureau Minotaure ; dieu époux avec noces sacrées sur le mont Ida ; dieu-enfant Zeus mort et ressuscité) elle a aussi comme symboles l'arbre et le pilier. Son culte qui consiste en cérémonies collectives, taumachies, processions, danses orgiastiques et prières d'adoration, est célébré dans des sanctuaires naturels (grottes, bois sacrés, sommet des collines) ou dans les chapelles et les cryptes des palais où sont installés des autels et des banquettes pour les offrandes et les sacrifices.

28

Les seigneurs de Mycènes ont le goût du risque et de l'action violente et se passionnent pour la chasse, la guerre et les jeux violents, ainsi que nous le pouvons découvrir par le mobilier funéraire de leurs tombes dites « à fosse » précédant les « tombes à tholos » apparaissant vers le XV^e s. D'apparence modeste à l'extérieur, les tombes à fosse remplacent en plus grand les tombes à ciste de la période pré-mycénienne (ou mésohelladique). Ces sépultures familiales et non plus individuelles où les ossements les plus anciens sont rassemblés dans un coin de la tombe quand il n'y a pas assez de place pour le nouveau défunt, sont de grandes cavités rectangulaires creusées dans le rocher où la chambre funéraire est accessible par un puits vertical bouché une fois la tombe recouverte de branchages ou de dalles puis d'un tumulus sur lequel est placée une stèle, le tout entouré d'une enceinte mesurant un mètre de haut et trente mètres de diamètre selon un mode comparable à celui existant à la fin du III^e millénaire à Aladja Hüyük en Anatolie. Si les tombes à fosse sont relativement modestes dans leur aspect extérieur, elles sont extrêmement riches en mobilier funéraire, contrairement à l'extrême dénuement des tombes à ciste. À côté du corps du seigneur sont posées des armes d'apparat ou de combat en grand nombre tels que épées, poignards, pointes de lance et de flèche délicatement décorées d'incrustations d'or, d'argent et d'électrum ou munies d'une poignée d'ivoire parfois revêtue d'une feuille ouvragée. Les guerriers mycéniens sont parfois pourvus de masques mortuaires recouverts d'or auxquels s'ajoutent parfois un pectoral d'or orné d'un décor de spirales, certains squelettes d'enfants étant entièrement revêtus d'une carapace d'or. Les femmes, elles, sont couvertes de bijoux de toutes tailles, diadèmes aux fins motifs incisés, colliers, épingles, et sur leurs vêtements sont cousues ou collées de minces rondelles d'or au décor varié.

Au XV^e siècle -Bronze moyen- apparaît un nouveau type de tombes, les tombes à coupoles ou à tholos, architecture funéraire monumentale connue en Messénie depuis le début du XVI^e siècle et rappelant l'architecture des grandes tombes circulaires de Crète à l'époque du Bronze ancien. Elles contiennent des œuvres crétoises de haute qualité : vases d'or, tasses (Vaphio en Laconie), larges coupes (Dendra en Argolide) ... où sont encore représentées des scènes de chasse au taureau (au filet, au lasso) ou des scènes marines (poulpes, dauphins, nautilus ...).

La Crète passée aux mains d'un prince mycénien voit alors nombre de ses sites détruits et abandonnés, excepté le palais de Cnossos qui poursuit son existence sans heurt apparent et connaît une prospérité extraordinaire : son trône en pierre placé devant une fresque de griffons, et les archives, tenues en grec sur des tablettes d'argile, s'apparentent au mode d'organisation des futurs grands palais continentaux mycéniens, tandis qu'aux environs sont creusées des tombes de type continental où des guerriers sont inhumés avec toutes leurs armes.

Après la chute de Cnossos à la fin du XV^e s., détruit par une cause encore inconnue, le monde égéen s'unifie sur les plans politique, artistique et culturel (*koinè*) alors que la civilisation mycénienne entreprend une vaste expansion en Méditerranée occidentale et orientale (sur la façade égéenne de l'Asie Mineure), pratiquant le commerce et le pillage de tout le pourtour méditerranéen. La Grèce continentale affirme sa personnalité grâce notamment à son écriture syllabique phonétique (le linéaire B, proche du grec archaïque qui appartient déjà aux civilisations historiques), à l'accentuation du mélange des éléments orientaux et achéens et à ses palais (Mycènes, Tyrinthe, l'île de Gla en Béotie, Pylos).

La puissance économique et commerciale mycénienne qui s'étend bien au-delà des limites géographiques du monde égéen, fait disparaître les particularismes locaux pendant deux siècles. En chacun des royaumes de l'Egée mycénienne où l'organisation est identique, le roi est au sommet d'une société rude, militaire et hiérarchisée dont l'organisation rappelle celle de la société hittite contemporaine et annonce la société féodale du Moyen Âge : de structure familiale élargie en phratries groupées en tribus où prédomine une aristocratie guerrière qui aime le combat et les glorifications, mais aussi les plaisirs et le confort, la société mycénienne est en effet organisée autour du roi, le *wanax* et de son palais au service desquels travaille toute une population d'artisans, de paysans et d'esclaves, les produits de la terre, les fabrications des ateliers étant contrôlés et entreposés dans les magasins royaux pour servir à la vie de la communauté ou pour alimenter le commerce extérieur, celui par exemple des minerais d'Europe Centrale et de l'ambre de la Baltique.

Supérieur à la hiérarchie des notables, eux-mêmes bien pourvus en terres et assistés de conseils d'anciens (*gerousiai*), le roi est pourvu de biens de diverses origines (impôts, propriétés, *temenos* alloués par la communauté comme prix de ses services), et possède en fait la totalité du territoire qu'il donne en propriété, en échange de leurs loyaux services, à ses meilleurs sujets et notamment à ses compagnons ou *hequetai*, nobles ou officiers royaux chargés de hautes fonctions militaires ou administratives, dont les gouverneurs (*basileus*) auxquels sont confiées les principautés. La puissance et la richesse royales sont attestées par les palais et les tombes. Le palais mycénien construit en dehors de l'agglomération sur une acropole puis entouré d'énormes murailles attribuées aux Cyclopes, est centré sur la salle du trône et du mégaron, grande salle pouvant servir à des réceptions et à des cérémonies religieuses. Quant aux tombes, elles sont grandioses et les

funéraires fastueuses. La tombe à tholos de Mycènes, que l'on désigne sous le nom de « trésor d'Atrée », en est la plus caractéristique. On peut imaginer le déploiement d'efforts et de main-d'œuvre requis par une telle tâche. L'écart entre la sépulture des rois et celle des autres hommes atteint son maximum, comme il en fut en Égypte au temps des pyramides.

L'uniformité du monde mycénien est surtout sensible dans toutes les productions artistiques, depuis les plus humbles jusqu'aux plus élaborées qui servent de monnaie d'échange aux commerçants mycéniens contre le cuivre de Chypre, l'or de l'Égypte, l'ivoire de Syrie ou les étoffes mésopotamiennes. Partout se généralise une céramique d'excellente qualité aux motifs géométriques simples (traits parallèles, croisillons, triangles ou chevrons) où la nature se coule au moule de la géométrie alors que la figure humaine, combinée à celle de chevaux ou de taureaux, paraît surtout sur de grands cratères. La joaillerie emprunte ses motifs à l'art crétois (coquillages, poulpes, rosettes ou papyrus), mais en les stylisant : ornements d'or, coupes d'argent décorée de bucranes incrustés, bijoux en pâte de verre ... De petites figurines de terre cuite, dernier avatar de la déesse de la fécondité dans le monde égéen, peuplent les habitats et surtout les tombes et reprennent la tradition de la petite plastique minoenne en la schématisant. La tête, au profil d'oiseau, est souvent surmontée d'une haute coiffure orientale, le *polos*, d'où descend une longue natte en relief ; le buste a la forme d'un disque ou d'un croissant selon que les bras sont ramenés sur la poitrine ou élevés de chaque côté de la tête ; les jambes sont figurées par une tige cylindrique.

La religion paraît elle aussi emprunter ses dieux et ses symboles à la religion minoenne : c'est la même déesse au torse nu et à la grande jupe à volants qui semble vénérée, et les mêmes signes sacrés, double hache ou bouclier en huit qui l'accompagnent. Mais déjà sur les tablettes figurent les noms de certaines des divinités qui vont peupler le panthéon hellénique : Zeus, Héra, Athéna, Poséidon, Artémis, Apollon, Arès, Héphaïstos, Dionysos ...

Florissante au XIV^e s, la civilisation de Mycènes atteint son apogée au XIII^e siècle et procède à la fortification de ses cités. A Tirynthe un système de galeries et de chambres-magasins est aménagé dans l'épaisseur du mur, et la magnifique voûte en encorbellement prouve la puissance de la construction. Mycènes est alors sur un pied d'égalité avec les plus grandes puissances orientales, l'Égypte, l'Assyrie et l'empire hittite d'Anatolie. L'essentiel des récits qui donneront plus tard naissance à l'épopée homérique se forme. L'histoire d'Agamemnon réunissant sous ses ordres une coalition de princes achéens contre la ville du vieux Priam, Troie, est la traduction sur le mode épique de l'hégémonie de Mycènes, mais aussi celle de la destruction réelle de Troie vers 1250 au moment où Mycènes est la plus prospère et construit la porte des Lions et le « trésor d'Atrée ».

29

Au Bronze ancien, quelques centres semblent jouer un grand rôle dans la diffusion des nouveautés. De Bohême, le groupe d'Unetice rayonne sur toute l'Europe centrale et donne lieu à la naissance de centres dérivés : celui de Leubingen en Saxe, à grands tumulus recouvrant des maisons funéraires en bois, ou celui de Straubing, en Bavière, dont les artisans fabriquent en série des bracelets formés d'un jonc de bronze enroulé en spirale. Les productions unétiennes, poignards ou haches, atteignent les Pays-Bas, la France et même la Grande-Bretagne.

En Suisse et dans la vallée du Rhône, la civilisation de Saône-Rhône emprunte également à Unetice, mais sait s'en démarquer par la production de très beaux poignards décorés à manche en bronze, d'épingles et de haches à rebords originales et d'une céramique particulière comprenant de grandes jarres ornées de cordons. Des Alpes italiennes proviendraient les premières roues en bois à rayons, retrouvées dans les lacs.

Au sud-est de la péninsule Ibérique, El Argar est un centre de production d'argent, où bandeaux à palettes ou torsades dans les sépultures en coffres ou en jarres, relèvent d'un rite d'origine orientale.

La quête de l'ambre, du cuivre, de l'or et de l'étain entraîne la richesse des populations riveraines de la Manche et de la mer du Nord. Les civilisations jumelles du Wessex anglais et de Bretagne inhumant leurs petits seigneurs dans des tombes sous tumulus avec un mobilier parfois somptueux, de magnifiques flèches en silex, des armes en bronze rehaussées d'or et même de la vaisselle en métal précieux. Les derniers grands temples mégalithiques comme Stonehenge au Wessex, destinés au culte solaire, aux observations astronomiques et calendaires (et à la prévision des éclipses !) sont achevés. Carnac, Menec, Kerlescan, Kerzerho, Kernario étalent leurs 10 à 13 lignes de menhirs sur un front de 100 m et une longueur de 600 m à partir d'une structure semi-circulaire ou ovale.

L'Irlande exploite intensivement son cuivre et produit les célèbres lunules, gorgéris d'or exportés ou imités sur le continent.

Au Bronze moyen (Milieu du II^e millénaire), plusieurs foyers de cultures se développent en Europe Centrale, (Aunjetitz ou Unetice), avec passage des sépultures sous tumulus aux sépultures aux champs d'urnes (après crémation sur un bûcher, les cendres des morts incinérés sont déposées dans des urnes groupées en vastes cimetières). Cette culture s'étend sur l'Autriche, l'Allemagne, la Bohême, la Hongrie ou l'installation humaine plus dense entraîne l'exploitation intensive : aire attelé de bœufs et abondante métallurgie.

Les migrations successives des "proto-Germains" Celtes ou proto-Celtes qui dessinent de vastes mouvements concentriques à partir de l'Europe Centrale, grâce notamment à l'épée de taille et au chariot attelé, participent au vaste mouvement indo-européen parti d'Europe centrale dès le XIII^e siècle : vers le Sud, en Italie septentrionale et centrale, culture du bronze (Terramares); vers le SE les mouvements touchent les Thraces, les Phrygiens et les Doriens qui partent vers l'Asie Mineure et la Grèce (XIII et XII) ; vers l'Ouest, le mouvement dépasse le Rhin et recouvre l'Europe Occidentale jusqu'à l'Angleterre et la Catalogne (Celtes ou proto-Celtes).

Bronze final (1100-700) : Des groupes originaires d'Allemagne du Sud vivent des mutations produites par échanges commerciaux ou culturels entraînant un passage graduel des tumulus du Bronze moyen à ceux des champs d'urnes. Le mobilier de la nécropole de la Colombine (Yonne) donne ainsi un exemple de métissage entre les deux types de civilisations : si une défense de sanglier enchâssée de spirales en bronze est un bijou typique du Bronze moyen, les céramiques globuleuses à décor cannelé annoncent le renouvellement de l'art céramique. Près des sépultures à incinération parfois entourées de fossés rituels sont aménagés des enclos jouant le rôle de sanctuaires (Champagne).

Dans les palafittes, ou villages sub-lacustres des Alpes, une énorme production métallique fournit la « pacotille des champs d'urnes », épingles, rouelles, pendentifs, etc., mais aussi haches et épées à manches de bronze. Les faucilles produites en abondance (dépôt de Briod, Jura) témoignent à la fois de l'importance de l'agriculture et de l'utilisation permanente du métal pour les objets les plus usuels.

Dans la zone atlantique, on connaît les populations du Bronze final surtout par leurs dépôts d'objets en bronze : épées à pointes rétrécies, dites en langue de carpe, ou haches à ailerons et à douille. Quelques sépultures en urnes viennent se mêler à des tombes ou tombelles très pauvres.

C'est au Bronze final que se développent certains aspects originaux de l'architecture mégalithique méditerranéenne : talayots des Baléares, torres de Corse ou nouraghes de Sardaigne, qui se prolongent à l'âge du fer.

30

A la rencontre de la vague de passion dévote moyen-orientale, et de l'influence du « céleste » courant altaïque et himalayen, la vallée de l'Indus comble l'attente des dévots de la déesse menant leur quête spirituelle en cultivant l'abnégation, le silence et la beauté simple pour s'adonner à la purification ascétique : c'est ainsi que les « prophètes » que sont les *kavis* ou les *rishis* deviennent les véritables instigateurs de cette civilisation de l'Indus qui fait connaître à l'Inde tournée vers l'indicible par sacrifice et dépassement de soi, son « âge d'or » mystique. Instruments de la révélation (*sruti* : audition) et chargés d'en communiquer la teneur à l'humanité (ce qui fera le contenu du Veda, de nature essentiellement orale), les *rishis* et leurs confréries sont à l'origine du clan patrilinéaire au sein duquel la connaissance révélée est

transmise de père en fils (le patronyme étant conservé comme une sorte de talisman social) avant que de devenir des ancêtres mythiques et des demi-dieux aux pouvoirs surnaturels : leur apparition sur terre s'opérant dans des circonstances exceptionnelles, tout comme leur mort les faisant rejoindre le panthéon ou devenir des étoiles (la Grande Ourse est formée de sept *rishis*) après avoir été les « Grands Enseignants » ou les « Maîtres » du royaume de Rama (*Mahabharata*, *Ramayana*) faisant contrepoids à celui de l'Atlantide, cet Occident plus agressif des Mégalithes tourné vers les cultes solaires mis au service de la science et de l'individualité.

Pendant les 1000 ans qui voient le rayonnement puis le déclin de cette civilisation et l'arrivée des Aryens, les *rishi* révèlent la connaissance, déterminent les rituels et les préceptes de bonne vie aux hommes qui s'activent dans le silence et l'abnégation et construisent humblement leurs cités « solaires » en communion de cœur avec le divin, chacun tentant de vivre saintement. Point de hiérarchie ni d'encadrement rigides, sinon ceux qu'impose la divinité en soi : rituels, ablutions et prière, désintéressement, dévotion et non violence soutiennent l'élan de chacun vers la lumière, la sainteté, et la transcendance.

En cette civilisation délicate, plus mystique que théocratique où on ne se concentre pas sur les choses de ce monde tout en respectant et vénérant les animaux et les arbres, c'est sous les auspices de la Déesse-Mère et d'un grand dieu, prototype d'Indra, que se pratiquent la prière, le don de soi, l'adoration, le sacrifice et le tantrisme par sublimation des pulsions et absorption dans le divin, ainsi que nous l'indiquent les symboles sexuels tels que lingam et yoni, les figures assises ou dansantes vénérées par des suppliants agenouillés et accompagnés d'un cobra ou les personnages ithyphalliques entourés de fauves et assis en position de méditation ...

³¹ Les Aryens qui tiennent à se distinguer des populations conquises en une caste à part (sans doute pour rehausser leur prestige aux yeux de ces populations qui les considèrent comme des barbares), voient leur propre système se rigidifier en fonctions (guerriers, prêtres et peuple) qui vont se transformer en quatre classes ou castes parmi lesquelles les prêtres -ou brahmanes- prennent de plus en plus de pouvoir. Les structures clanique puis tribale sont ainsi remplacées par un type d'organisation politique, celui du petit royaume qui, sous l'autorité d'un roi (*rajan*), regroupe plusieurs tribus et leur éventail de castes. Ces royaumes sont réunis à leur tour en Etats plus grands où le souverain contrôle de loin des rois vassalisés, lesquels sont les maîtres de seigneurs de moindre envergure, et ainsi de suite jusqu'au degré inférieur de l'échelle qui est le chef villageois. Mais ces constructions politiques à l'équilibre toujours modifié sont fragiles : la succession ou l'alternance des dynasties dominantes qui élargissent leur souveraineté par le moyen des armes entraîne en effet un morcellement quasi continu de l'espace politique entre les lignages locaux aux fortunes fluctuantes et constamment plongés dans la guerre. Il est donc salutaire qu'en Inde le morcellement politique ne soit pas systématiquement synonyme de décadence ou d'appauvrissement matériel, la culture ne cessant en effet de briller quand les grands empires déclinent. Tout cela montre bien le rôle de figuration que prend la royauté, figuration qui n'en impose pas moins la présence réelle, souvent contraignante mais toujours socialement unifiante de la personne du prince. L'émiettement chronique qui n'ébranle donc en rien la force dévotionnelle hindoue, est par contre une des causes de la relative fréquence des invasions d'ethnies qui, des migrations aryennes à la conquête mongole, font peu à peu du subcontinent une mosaïque de combinaisons raciales.

³² Rédigé entre le XVIII^e et le VIII^e siècles avant l'ère chrétienne et se répandant au fur et à mesure de la pénétration des clans indo-européens, le Vêda est transmis oralement par voie initiatique à l'intérieur de chaque clan par les officiants védiques qui en deviennent les dépositaires sous la forme d'un enchaînement de sons vides de sens qui garantit la non altération du contenu. Magnifique témoignage de la religion révélée et orale des *rishi* et de la civilisation de l'Indus, le Vêda se transforme peu à peu sous l'influence des brahmanes par réaction à la présence indo-européenne et aux nouveaux courants de pensée du VIII^e siècle menant à l'hindouisme et au bouddhisme (cf. Age du Fer). Au sein du clan patrilinéaire dont le patronyme (parfois totémique : « clan de la perdrix », « clan de la grenouille », etc.) est conservé comme une sorte de talisman social, l'individu reçoit les sacrements tout au long de sa vie (rites de la naissance, *upanayana*, mariage, funérailles). Initié vers l'âge de sept ans (sacrement de l'*upanayana*) le garçon apprend ses devoirs religieux et est enseigné dans les rites par son père (ou le maître à qui le père délègue ses pouvoirs) en répétant inlassablement les formules et en apprenant les mythes qui les fondent. Les filles sont exclues de l'initiation et n'apprennent pas le Vêda. Vers l'âge de dix-sept ans, le jeune homme se marie hors du clan afin « d'engendrer des enfants mâles » qui perpétueront la tradition.

Jouant un rôle analogue à celui de la Bible pour le judaïsme et le christianisme, le Vêda fonctionne en principe comme un ouvrage de référence, qui a valeur normative dans tous les domaines intéressant la vie religieuse (rites, croyances) et sociale (organisation idéale de la société, éthique politique). Conçu, réalisé, remanié et médité par les Aryens qui sont porteurs de la religion des *rishi*, le Vêda est « immuable, parfait et éternel » (*sanatana*) puisqu'il relève du monde divin. Il est l'« énergie faite de son » (*śabda-brahman*) ou le Verbe « incarné » qui ne peut être que le sanskrit, la langue « parfaite » (*samskṛtam*) dont usent les dieux lorsqu'ils conversent entre eux. De structure tripartite (formules liturgiques ou *mantra* ; prescriptions rituelles ou *vidhi* ; commentaires théologiques ou *arthavada*), la matière védique peut subir divers arrangements en « familles » et « écoles » (*Samhitā* ou « collections », *Brāhmaṇa* ou « textes concernant le brahman », *Kalpasūtra* ou « prescriptions rituelles », *Upanisad* ou « enseignements spéculatifs » de la fin du védisme) qui prêtent aux querelles des courants théologiques brahmaniques de la période classique de la philosophie hindoue (jusqu'au XII^e s. environ) : ainsi le salut peut dépendre de la parole (ontologie du Verbe), du geste et de la célébration du culte (*yajña* ; métaphysique de l'acte ou *karma-mīmāṃsā*) ou de la dévotion (*bhakti*) pour les dieux qui sont l'ultime recours du fidèle.

Les textes védiques élaborés par les écoles liturgiques ou les clans familiaux, expriment la conception de l'ordre naturel véritable (le *ṛta*) opposé à un désordre (*anṛta*) et se réfèrent aux quatre principales fonctions sacerdotales (les quatre Vedas : - le Rîgveda à l'usage du prêtre « oblateur » ou *hotr* - le Yajurveda à l'usage de l'« acolyte » (*adhvaryu*) - le Samaveda à l'usage du « chantre » ou *udgatr* ; - l'Atharvaveda à l'usage du chapelain royal ou brahman ou *purohita*) ou en ou quatre genres littéraires (- *Samhitā* ou « collections », - *Brahmaṇa* ou « texts concernant le brahman ») ; - *Kalpasūtra* ou « prescriptions rituelles » - *Upanisad* ou « enseignements spéculatifs »).

Le *Brahmaṇa* qui prépare l'*Upanishad*, est l'œuvre des brahmanes qui mettent l'accent sur le sacrifice qui fut l'acte premier du Dieu Brahma (ou *Prajapati*) et par lequel on reconstitue rituellement le corps cosmique de Dieu.

Les *Upanisad* qui approfondissent le système de corrélations des *Brahmaṇa* et font la synthèse de la religion védique, annoncés eux-mêmes par le caractère déjà très spéculatif des *Brahmaṇa* et des *Aranyaka*, ainsi que par les poèmes « philosophiques » de l'Atharvaveda -et occasionnellement du Rîgveda-, sont le couronnement métaphysique de l'enseignement des *rishi* (car les *Upanisad* aussi sont leur œuvre, puisqu'elles font partie de la Révélation) par la priorité donnée à la connaissance (*jñāna*) approfondie de l'être devant mener à l'identité entre le Soi (*atman*) et Dieu (*brahman*).

Désigné sous le nom d'*atman*, le « Soi purifié des expériences psycho-mentales » par la méditation, par la gnose et surtout par la dévotion (*bhakti*), est considéré comme immortel et identifié à Brahma. Dieu « personnel » présent à l'intime de chacun, Brahma devient "mon *atman*" dans le cœur « plus petit qu'un grain d'orge et cependant plus grand que la terre. Se réalise ainsi l'identité entre le Soi et l'Être universel qui illumine l'intérieur de l'homme d'une lumière qui brille au-delà de tout et se révèle à sa créature comme Seigneur ou au contraire ne peut être décrit d'aucune façon que par un simple démonstratif neutre (« Cela » menant à la formule *tatvam asi* : « tu es cela »). Car cette expérience est incommunicable.

Ainsi la croyance est établie en un Être suprême ordonnateur des choses et d'un soi-même (*atman*) des êtres qui est leur essence intérieure permanente. Il y a même correspondance entre le cosmos et l'homme, tandis que réciproquement le monde est assimilé à un Homme

cosmique, le *Purusa*, les classes sociales fonctionnelles de l'humanité étant issues des diverses parties du corps du *Purusa*.

Les hommes pratiquent les rituels pesants des Védas (oblation matinale ou *agnihotra* ...) faits de prières sacrificielles, d'hymnes et de formules magiques impliquant le respect minutieux des sons et des tons. Comme chaque chef de clan, le roi célèbre l'*agnihotra* de la salutation au soleil (ou le fait célébrer par un chapelain) pour le bien de la « nation » devenue sa « famille ».

Le *Brahmana* répète inlassablement ce qu'il faut faire pour la perpétuation de l'ordre des choses et cela selon une pensée de type analogique fondée sur l'expérience intérieure où microcosme et macrocosme sont vécus comme une même réalité. Les libations, les louanges, les remerciements et les prières répondent à la grâce divine que constitue le don libre et biquotidien de son lait par la vache. Le feu sacrificiel entretenu sur l'autel par les brahmanes procure la puissance sacrée, la science, le bien-être et la "non-mort", mais permet aussi la restauration continue de l'ordre cosmique (*dharma*) et la création d'un être au corps indestructible qui s'élève au Ciel où il naît une seconde fois. Ainsi prières, offrandes et autres sacrifices maintiennent-ils l'univers en place et en ordre (*rta* : ordre cosmique, rite, vérité, bien suprême) et permettent-ils que le monde connaisse sa fin lorsque l'ultime fidèle aura versé l'ultime oblation.

³³ Les premières usines métallurgiques se trouvent sur un site de Majiayao à Linjia, Dongxiang, Gansu. Leurs dates vont de 2900 à 1600 avant notre ère. Le site de Linjia (Linjiā yizhǐ) possède les plus anciennes preuves de bronze en Chine, datant d'env. 3000 avant notre ère. La culture Qijia (vers 2500-1900) du Qinghai, du Gansu et de l'ouest du Shaanxi produit des objets utilitaires en cuivre et en bronze et des ornements en or, cuivre et bronze. Ces objets métalliques représentent le type Majiayao de la culture Majiayao (environ 3100-2700 avant notre ère), la culture Zongri (environ 2600-2050 avant notre ère), le type Machang (vers 2300-2000 AEC), Culture Qijia (vers 2050-1915 AEC) et Culture Siba (vers 2000-1600 AEC).