

à l'occasion d'expéditions militaires, commerciales ou liées à l'exploitation minière du désert. Elles présentent le commandant de l'expédition, le nombre d'hommes, le pharaon commanditaire, l'objectif du déplacement...

Sur les céramiques, des peintures qui se codifient

Le deuxième système graphique égyptien est constitué de scènes complexes peintes sur des récipients en céramique, entre -3900 et -3350. Jusqu'à -3700, les supports sont principalement des bouteilles et de larges coupes (semblables à des bols ou des écuelles), rouges avec des peintures blanches. On les nomme des *White cross-lined ware* ou *C-ware* (céramique à décor en hachures blanches). Entre -3700 et -3350, les céramiques sont plutôt des vases d'une quinzaine de centimètres de hauteur, beige rosé avec des peintures brunes à rouge violacé. On les qualifie de *Decorated ware* ou *D-ware* (céramique décorée).

Sur les *C-Ware*, les éléments peints sont répartis de façon plus ou moins aléatoire à la surface du récipient. En revanche, sur

les *D-Ware*, leur disposition obéit à des règles de composition. Les éléments qui déterminent la mise en place du décor se situent sur la moitié supérieure du vase (entre les deux anses) : ils sont peints en premier et les autres éléments sont placés par rapport à eux.

Les éléments représentés sont beaucoup moins variés que sur les vases de la première période : tout devient très codifié, il n'y a plus de place pour l'improvisation ou la fantaisie. Les signes sont presque toujours organisés autour d'un couple d'éléments, choisi parmi deux possibles : soit une femme vue de face, les bras au-dessus de la tête, associée à un addax (une grosse antilope du désert), soit un arbre associé à une peau animale tendue sur des bâtons croisés. On a découvert environ 60 vases avec le couple femme-addax et 85 avec le couple arbre-peau. Les deux couples ne sont jamais représentés ensemble sur un même vase.

Le couple présent est l'élément dominant, qui détermine les éléments secondaires, choisis en fonction de règles d'association. Un bateau, une ligne ondulée (évoquant l'eau) ou des triangles pleins (figurant des montagnes) peuvent par exemple être associés aux deux couples.

L'AUTEUR



Gwenola GRAFF est chargée de recherche à l'IRD (Institut de recherche pour le développement)

et membre de l'Unité mixte de recherche PALOC (Patrimoines locaux), IRD-Muséum national d'histoire naturelle.

2. CINQ SYSTÈMES GRAPHIQUES

ont existé dans l'Égypte antique. Le premier a été retrouvé gravé sur des roches (*en violet*) ; le deuxième peint sur des céramiques (*en orange foncé et clair*) ; le troisième gravé sur des sceaux, petits objets dont les empreintes étaient imprimées sur des tablettes d'argile ou des bouchons de jarre (*en rouge*) ; le quatrième incisé sur des vases (*en bleu*) ; et le cinquième tracé à l'encre (*en vert*), également sur des vases. Ils avaient des fonctions différentes (comptables, rituelles, politiques ou funéraires).



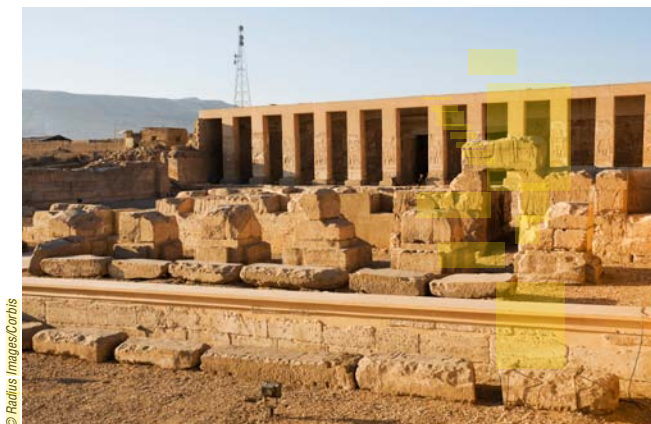
© W. Peñal, The royal tombs of the First Dynasty



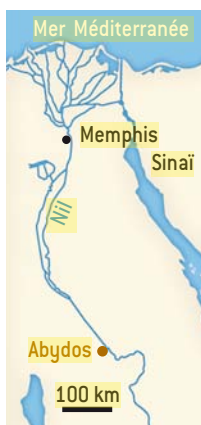
© Institut archéologique allemand du Caire

ÉPOQUE PHARAONIQUE

-3000 -2900 -2800 -2700 -2600 -2500 -2400 -2300



© Radius Images/Corbis



3. ABYDOS EST L'ANCIENNE CAPITALE du royaume de Haute-Égypte. L'écriture y aurait été inventée vers 3250 avant notre ère par un groupe d'administrateurs royaux. La capitale a été plus tard transférée à Memphis, près du Caire, mais la ville est restée un important centre religieux dédié au dieu Osiris (à gauche, un temple construit par le pharaon Séthi I^{er} et terminé par son fils Ramsès II au XIV^e siècle avant notre ère).

En revanche, les ibex (un bouquetin) et les personnages masculins sont surtout associés au couple addax-femme.

Les scènes peintes sur les *C-Ware* figurent la chasse aux grands animaux aquatiques (hippopotame et crocodile), différents paysages (milieux semi-arides et steppiques, zones humides) ou des personnages masculins qui dominent d'autres groupes humains (scènes dites de victoire). Sur les *D-Ware* sont représentés des scènes de navigation, des défilés d'animaux (antilopes, gazelles ou autruches) et des rites de régénération. Ils traduisent une préoccupation des Égyptiens de cette époque pour le renouvellement de la vie après la mort, imaginé comme un retour du défunt vers une forme embryonnaire ; il reste dans cet état et évite ainsi un nouveau cycle de naissance et de mort. Plus tard, à l'époque pharaonique, l'âme du défunt peut aller se reposer dans une sorte de paradis, nommé les Champs d'Ialou, après avoir été jugée par le tribunal du dieu Osiris.

Des scènes évoquées et non racontées

Les vases peints évoquent ces conceptions et ces scènes, mais ne les décrivent pas en détail, comme le ferait une écriture. Celui qui observe le vase doit déjà les connaître pour les comprendre. Les éléments représentés lui permettent juste de s'en souvenir, puis de les recomposer avec ce qu'il sait. Les vases peints avec des scènes complexes disparaissent rapidement, environ un siècle avant l'apparition de l'écriture.



© German Archaeological Institute, Cairo

4. L'ÉCRITURE SE DISTINGUE des systèmes graphiques par son caractère phonétique : elle transcrit les sons d'une langue. Ainsi, ce hiéroglyphe représente une cigogne et un siège, qui se disent respectivement « ba » et « set » en égyptien ancien. Il désigne Basset, une ville antique. Il figure sur une étiquette de jarre découverte à Abydos et compte parmi les plus anciens connus.

Le troisième système graphique correspond aux *potmarks*, des marques incisées dans l'argile avant cuisson, sur la paroi externe des jarres. Apparus en Égypte dès le début du Néolithique, au VI^e millénaire avant notre ère, ils se multiplient à partir de -3200 et disparaissent 300 ans plus tard.

Un *potmark* est constitué d'un signe seul ou de la combinaison de quelques signes, rarement plus de quatre. Les signes figurent des animaux, des parties du corps humain, des corps célestes, des outils, des éléments architecturaux ou des formes géométriques. On en connaît des centaines, voire des milliers. Certains deviendront des hiéroglyphes, d'autres non. Sur quelques *potmarks* postérieurs à l'invention de l'écriture, on trouve également des signes nommés *serekhs* : ce sont des représentations de la façade du palais royal, à l'intérieur desquelles est inscrit le nom du souverain régnant.

Des règles syntaxiques ?

Les combinaisons de signes semblent obéir à des règles d'association et d'exclusion. Selon Edwin Van den Brink, du Service israélien des antiquités, elles sont assimilables à une grammaire, définie comme un ensemble de règles codifiées et arbitraires s'appliquant à un système de signes. Je parlerais plutôt de syntaxe, préférant réserver le terme de grammaire à l'écriture. Quoi qu'il en soit, des travaux complémentaires sont nécessaires pour préciser ces règles.

On sait que les *potmarks* ont un rôle comptable, car ils figurent toujours sur des jarres contenant des denrées. Ils semblent avoir été utilisés par les administrations pour gérer les biens transitant sur de longues distances. Cependant, on ignore leur sens précis. Ils n'évoquent en tout cas ni le propriétaire, ni le contenu, ni la contenance, ni la provenance des jarres.

Parmi les cinq systèmes graphiques considérés ici, ceux figurant sur des sceaux sont les seuls à ne pas être d'origine égyptienne. Les sceaux sont de petits objets hauts de quelques centimètres, en pierre ou en ivoire, dont on se sert pour imprimer une empreinte sur une tablette d'argile ou un bouchon de jarre. Ils ont été élaborés en Mésopotamie, puis introduits en Égypte à la fin du IV^e millénaire avant notre ère. Ils y ont été utilisés pendant près de 1000 ans.