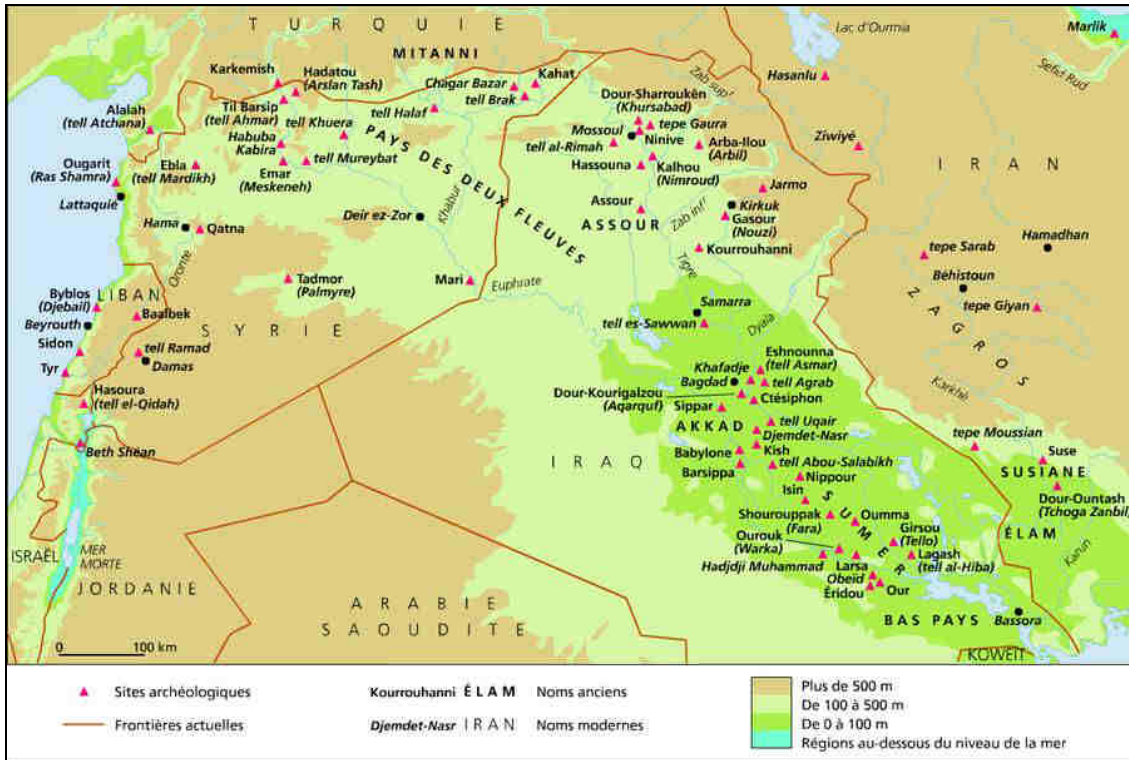


L'art et le sacré dans l'Orient ancien

Introduction : le récit du Déluge dans l'épopée de Gilgamesh

L'extrait étudié est tiré de la traduction d'Abel AZRIE, *L'épopée de Gilgamesh*, texte établi d'après les fragments babyloniens, assyriens, hittites et hourites, éd. Berg international, 1979. http://blog.ac-versailles.fr/lmc78hda/public/HUARD/l_art_et_le_sacre/orient-ancien/gilgamesh-deluge.pdf

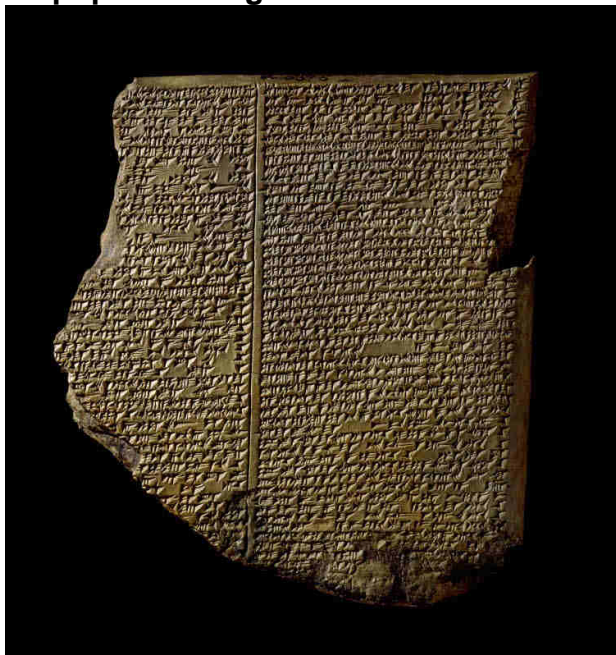
A partir de ce texte nous pouvons aborder les principales caractéristiques de la religion de l'Orient ancien (Mésopotamie et Proche-Orient du milieu du IV^e millénaire av. JC jusqu'au milieu du I^{er} millénaire av. JC) et ses rapports avec l'art.



1. Littératures et mythes

C'est en Mésopotamie vers le milieu du IV^e millénaire qu'est née l'écriture. Les premières tablettes d'argile gravées contenaient des informations comptables en pictogrammes mais l'écriture va ensuite se développer et prendre d'autres formes (le cunéiforme) et traiter d'autres sujets comme celui de la religion, des récits de création et des épopées.

L'épopée de Gilgamesh.



L'épopée de Gilgamesh est une œuvre littéraire – qui peut être considérée comme la première de l'Histoire – écrite en cunéiforme dont la plus ancienne version retrouvée date du XIII^e siècle av. JC mais qui s'inspire de récits sumériens composés vers la fin du III^e millénaire. Pour établir l'œuvre complète les spécialistes s'appuient également sur des tablettes datant de différentes époques et notamment la version assyrienne retrouvée dans la bibliothèque du roi Assurbanipal (669-630 ?) à Ninive qui est la plus complète : elle compte 12 tablettes de six colonnes contenant chacune 50 lignes. Le nombre de versions retrouvées dans tout l'Orient ancien montre que cette épopée fut largement diffusée et connue.

Ci-contre, le récit assyrien du Déluge dans l'épopée de Gilgamesh, tablette de Ninive, VII^e s. av. JC, British Museum

L'épopée raconte l'histoire de Gilgamesh, roi d'Uruk, ayant vécu vers 2600 av. JC. Celui-ci se comporte en tyran dans sa ville mais il doit se battre contre Enkidu créé par les dieux. Puis Gilgamesh et Enkidu deviennent amis et combattent ensemble la divinité Houmbaba ou encore le Taureau Céleste envoyé par la déesse Ishtar. Enkidu meurt par décision des dieux et Gilgamesh rongé par la tristesse part à la quête de l'immortalité. Il rencontre alors Out-napishtim devenu immortel suite au Déluge qu'il raconte à Gilgamesh. Finalement, ayant échoué dans sa quête, Gilgamesh rentre à Uruk.

Les mythes.

Les mythes nous sont connus grâce aux tablettes d'argile retrouvées dans les bibliothèques des grandes cités mésopotamiennes comme Ninive. Tous ces mythes – constituant une véritable tradition littéraire – font référence aux dieux et à leurs histoires aux temps primordiaux mythiques comme dans le mythe de la Création où le monde est issu de l'union d'Apsoû (eaux primordiales sous la Terre) et de Tiamat (la mer) puis le monde s'organise autour de la lutte des différentes générations de dieux.

Un autre mythe (mythe d'Atrahasis, http://agap.mms.h.univ-aix.fr/04vie/doc/bulletin/2009/7.remo_mugnaioni.pdf) raconte la création de l'homme par les dieux afin que ceux-ci soient déchargés du labeur du travail, ce mythe raconte également le mythe du Déluge qui est décidé par Ellil car les hommes sont devenus trop bruyants.

Dans tous les mythes de création l'univers n'a pas été créé *ex-nihilo*, il est le résultat de la réorganisation d'un ordre divin perturbé par les forces du Chaos que les dieux ont vaincues.



Mythe de création évoquant les noces cosmiques du ciel et de la terre au moment de leur séparation, avant la naissance des dieux, des corps célestes et de la végétation, fin du IIIe millénaire av. JC, Le Louvre

2. Les dieux

Les dieux sont nombreux en Mésopotamie et ils sont à l'origine du monde et de l'humanité.

- **Anou**, le dieu-ciel.
- **Ishtar**, déesse de l'amour, de la séduction sensuelle et de la guerre. Son symbole est l'étoile à huit branches.
- **Ellil / Enlil**, fils d'Anou, il remplace son père comme roi des dieux
- **Ea / Enki**, seigneur du domaine de l'eau douce sous la terre et source de toute connaissance, il enseigne les arts et métiers à l'humanité.
- **Mardouk**, fils d'Ea, il devient le principal dieu du panthéon babylonien.
- **Sîn**, le dieu-lune, père d'Ishtar, son symbole est le croissant de lune.
- **Shamash**, le dieu-soleil, juge du ciel et de la terre, son symbole est le disque solaire.
- **Adad**, le dieu du temps, il gouverne la pluie, son symbole est l'éclair.



Code d'Hammurabi, basalte, 1792-1750 av. JC, Le Louvre. La scène figuré représente Hammurabi recevant l'investiture du dieu Shamash



La déesse Ishtar, 1800-1700 av. JC, British Museum



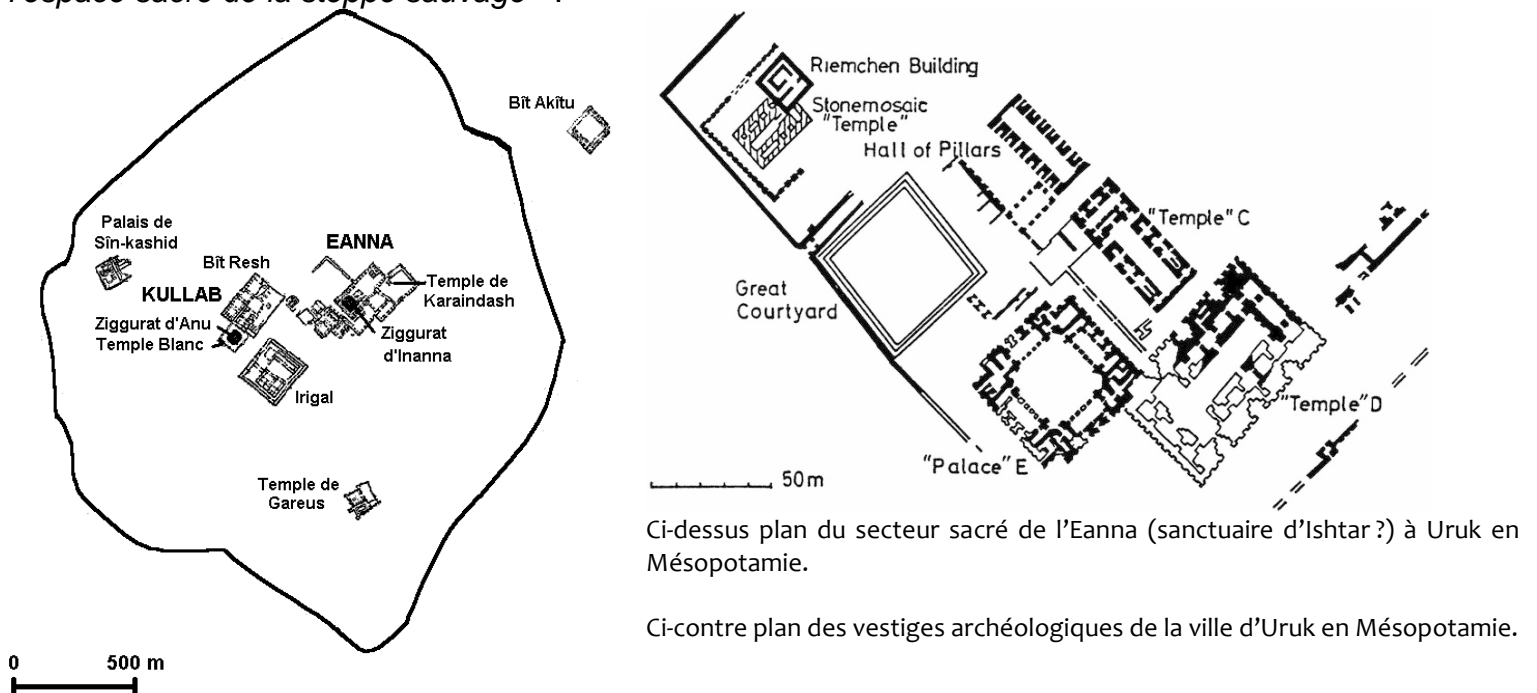
Il n'existe pas de culte unifié pour les dieux, les cultes varient en fonction du temps et des cités. Les divinités sont souvent liées à une cité : Anou est le principal dieu d'Uruk, Ea celui d'Eridou et Mardouk celui de Babylone, etc... Néanmoins les villes accueillent plusieurs dieux qui sont convoqués dans des panthéons propres à chaque ville, par exemple on retrouve la déesse Ishtar dans de nombreuses villes de Mésopotamie. Les dieux peuvent, au gré des événements politiques, prendre plus d'importance dans le panthéon mésopotamien : il en est ainsi du dieu Marduk de Babylone qui devient le roi des dieux lorsque Babylone devient la principale cité de Mésopotamie.

Les dieux sont représentés avec des caractères humains. Dans les récits les dieux agissent et pensent souvent comme les humains et ils sont représentés sous des traits humains dans l'art figuré miniature et dans la statuaire. Néanmoins ils ont des qualités qui les placent au-dessus de l'humanité car leurs pouvoirs surnaturels leur permettent d'agir sur l'espace et dans le temps. La statuaire mésopotamienne ne nous a livré que peu de statues de divinité car la pierre est rare en Mésopotamie. Les représentations des dieux – et leurs attributs – nous sont connus grâce à divers supports : stèles, sceau-cylindre, statuettes... Les dieux sont également figurés sous la forme de leur symbole. Mais les dieux mésopotamiens avaient leur statue qui demeurait dans leur maison : le temple.

Ci-contre, Kudurru (stèle de donation royale), calcaire, 1186-1172 av. JC, découvert à Suse, Le Louvre. Une face entière présente les principales divinités du panthéon sous forme de symboles.

3. Espaces sacrés et temples

Avec les palais, les temples constituent les principaux vestiges architecturaux de l'Orient ancien. Ils étaient souvent rassemblés dans un quartier sacré au cœur de la ville et certains étaient disséminés dans le tissu urbain. Mais l'espace sacré ne se limite pas au sanctuaire qui est parfois entouré d'une enceinte sacrée (téménos) car la ville entière est souvent considérée comme un espace sacré, « *cela vient du fait de ce que, lors de sa fondation, la ville a été vouée à un dieu précis qui est maître de la totalité du territoire urbain défini et enfermé dans le mur d'enceinte : c'est ce mur qui fait alors office de téménos en séparant l'espace sacré de la steppe sauvage* ».



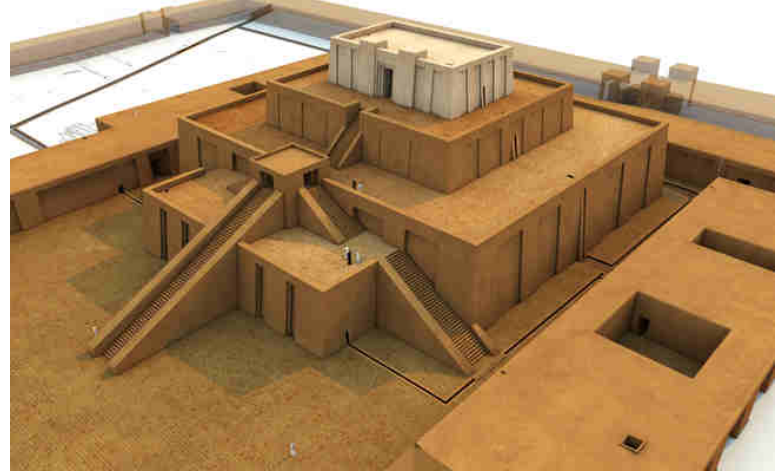
Ci-dessus plan du secteur sacré de l'Eanna (sanctuaire d'Ishtar?) à Uruk en Mésopotamie.

Ci-contre plan des vestiges archéologiques de la ville d'Uruk en Mésopotamie.

Les sanctuaires sont des complexes abritant toutes sortes de bâtiments nécessaires à la vie du temple car ceux-ci sont desservis par un personnel nombreux. Les portes et certains lieux du sanctuaire jouent le rôle d'interface entre le monde sacré et le monde profane.

Les temples ont des organisations et des structures différentes mais ils ont tous la même fonction : le temple est la demeure d'un dieu. Ce n'est pas l'architecture qui définit un temple, mais c'est la structuration de l'espace à l'aide de certaines installations cultuelles. Ainsi, même si les sanctuaires peuvent prendre des formes différentes, on observe dans la plupart des temples de l'Orient ancien une séparation tripartite de l'espace qui marque un passage graduel du profane au sacré : le vestibule (interface profane/sacré) permet d'entrer ensuite dans le lieu saint où s'effectuent les rites et qui permet ensuite l'accès au lieu très saint, le *podium*, qui est le siège du dieu représenté par une statue ou un symbole.

Une forme particulière de temple est la ziggourat qui sont des constructions massives formées de terrasses pleines surmontées d'un édifice religieux. Dans les villes où ont été identifiées des ziggourats celles-ci sont le sanctuaire du dieu tutélaire de la cité.



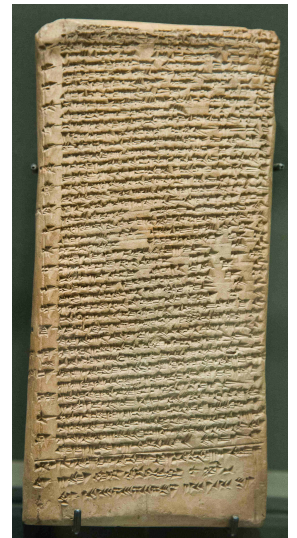
Ruines et reconstitution de la ziggourat d'Ishtar à Uruk en Mésopotamie

4. Les rites

La religion tenait une grande place dans la vie quotidienne des gens du peuple avec prières, sacrifices, incantations magiques... Les temples et les sanctuaires sont les principaux lieux où s'effectuaient les rites et l'art mésopotamien a été mis au service de ces rites.

De nombreux textes de prières ou d'hymnes poétiques ont été retrouvés. Ces textes étaient probablement chantés et accompagnés de musique. Les prières aux dieux étaient très nombreuses « *car tous les événements affectant les êtres humains étaient attribués aux décisions divines* ».

Ci-contre, hymne à Ishtar assimilée à la planète Vénus, fin 1er millénaire av. JC, Le Louvre



Dans les temples, la *cella*, qui est la salle où trône l'image du dieu, accueille les dépôts votifs (tels les orants qui sont des statues représentant un personnage en prière à genoux) ainsi qu'une table d'offrandes car le temple est le lieu privilégié des rituels sacrés.



Il existait également des fêtes en l'honneur des dieux ; lors de la fête du nouvel an les statues des dieux quittent les temples et la ville en procession le temps que le personnel cultuel purifie leur maison, c'est un des seuls moments où la population peut apercevoir les dieux car les gens du peuple ne pouvaient pas accéder au lieu très saint des temples.

Les Mésopotamiens ont une attitude empreinte de résignation envers la mort car ils ne croient pas à un au-delà : les morts descendent aux Enfers. Les rites funéraires sont divers à travers l'Orient ancien mais les tombes ont livré un important matériel funéraire : objet personnel, mobilier, ustensile... qui montrent la qualité des objets d'art mésopotamiens.

Ci-contre, orant (nu-banda), albâtre, coquille, lapis-lazuli, bitume, v.2340-2250 av. JC, Mari, temple d'Ishtar, Le Louvre

Conclusion

Les arts de l'Orient ancien sont imprégnés du caractère sacré lié aux croyances, à la religion de ces civilisations.

L'art représente le sacré. Les dieux sont sculptés et représentés sous leur forme humaine ou symbolique dans les statues qui sont destinées aux temples mais aussi dans beaucoup d'autres objets de diverses natures (stèles, sceau-cylindre,...). Les dieux sont également mis en scène dans des textes qui fondent la première tradition littéraire de l'Histoire.

L'art est également utilisé pour les rites sacrés. L'architecture de l'Orient est marquée par la réalisation de temples et les villes sont structurées par les sanctuaires. Les objets liés aux rites sont très nombreux et utilisent l'art figuratif miniature qui est la principale source d'images de l'Orient ancien.

L'art servait également le pouvoir royal – non évoqué dans ce cours. Palais, statues, stèles, mobiliers d'art constituent une source très importante de l'art de l'Orient ancien. Ces œuvres n'ont pas été abordées dans ce cours mais il aurait été intéressant dans le cadre de la question « l'art et le sacré » de s'interroger sur la sacralisation du pouvoir royal car les rois portent dans l'Orient ancien un caractère sacré qui se retrouve dans l'art.