

VINCENT BOQUEHO

L'Histoire de l'Égypte
comme si vous y étiez !

*Plongez au cœur
de la civilisation des Pharaons*

ARMAND COLIN

Direction artistique : Élisabeth Hébert

Illustrations : © Olivier Cavallo

Le pictogramme qui figure ci-contre mérite une explication. Son objet est d'alerter le lecteur sur la menace que représente pour l'avenir de l'écrit, particulièrement dans le domaine de l'édition technique et universitaire, le développement massif du photocopillage.

Le Code de la propriété intellectuelle du 1^{er} juillet 1992 interdit en effet expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Or, cette pratique

d'enseignement supérieur, provoquant une baisse brutale des achats de livres et de revues, au point que la possibilité même pour

les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer correctement est aujourd'hui menacée.

Nous rappelons donc que toute reproduction, partielle ou totale, de la présente publication est interdite sans autorisation de l'auteur, de son éditeur ou du

Centre français d'exploitation du droit de copie (CFC, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris).



© Armand Colin, 2020

Armand Colin est une marque de

Dunod Éditeur, 11, rue Paul Bert, 92240 Malakoff

ISBN 978-2-200-62597-9

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5, 2° et 3° a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (art. L. 122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Sommaire

Premier tableau **La naissance du royaume d'Égypte** **(jusqu'en 2750 av. J.-C.)**

Le Paléolithique: un pivot entre Afrique et Asie (2,7 MA – 15000)	9
Le Néolithique: la révolution agricole (6000 – 3400)	16
L'époque prédynastique: l'âge mythologique (3310 – 3220)	29
L'unification de l'Égypte: les rois fondateurs (3200 – 3080)	41
Naissance d'une civilisation: l'éclat de la première dynastie (3040 – 2910)	48
Le royaume écartelé: les rois thinites à la peine (2895 – 2740)	60

Deuxième tableau **L'Ancien Empire (de 2750 à 2200 av. J.-C.)**

Les débuts de l'Ancien Empire: une prodigieuse ascension (2700 – 2610)	79
L'apogée de l'Ancien Empire: l'âge des grandes pyramides (2600 – 2530)	91
Le retour à la raison: les temps paisibles (2490 – 2360)	107
L'affaiblissement de la monarchie: un système à bout de souffle (2360 – 2180)	120

La Première Période Intermédiaire :	
les pharaons au tapis (2180 – 2100)	131

Troisième tableau

Le Moyen Empire (de 2050 à 1550 av. J.-C.)

Un retour difficile à la normale :	
succès et déboires de la XI ^e dynastie (2030 – 1900)	143
L'apogée du Moyen Empire :	
le peuple d'Égypte aux petits soins (1900 – 1790)	151
Des pharaons inaudibles :	
un royaume sans pilote (1790 – 1700)	163
Le triomphe des Asiatiques :	
la domination des Hyksos (1670 – 1560)	171

Quatrième tableau

Le Nouvel Empire (de 1550 à 1050 av. J.-C.)

L'Égypte conquérante :	
naissance d'une ambition impériale (1530 – 1425)	191
L'apogée du Nouvel Empire :	
la gloire d'Amon (1425 – 1353)	206
Révolution en terre d'Égypte :	
la fondation du monothéisme (1353 – 1295)	216
Le siècle de Ramsès II : l'ultime éclat (1295 – 1190)	230
Raz-de-marée dans le monde antique :	
les Peuples de la Mer (1210 – 1160)	241
Une longue agonie : la descente aux enfers (1160 – 1070)	252

Cinquième tableau

La Basse Époque (de 1050 à 325 av. J.-C.)

Duel au sommet :	
rois du nord contre grands prêtres du sud (1070 – 950)	263

Sommaire

Un fragile sursaut: l'âge d'or des Libyens (950 – 820)	270
Un royaume éclaté:	
l'Égypte au fond du gouffre (820 – 720)	279
La dynastie koushite: men in black (720 – 660)	289
La dynastie saïte:	
les Égyptiens de retour aux commandes (660 – 530)	296
La domination perse:	
l'Égypte en bout d'empire (530 – 410)	310
Ultime baroud d'honneur:	
le chant du cygne des Égyptiens (410 – 330)	319

Sixième tableau

L'époque gréco-romaine

(de 325 av. J.-C. à 650 apr. J.-C.)

L'Égypte revigorée: la gloire de Ptolémée I ^{er} (330 – 230)	331
Les Alexandrins à pied d'œuvre:	
au cœur de l'époque hellénistique (230 – 170)	340
L'irruption de Rome: l'amour vache (170 – 30)	351
Le nouvel ordre romain: une province qui marche droit (30 av. J.-C. – 240 apr. J.-C.)	366
Le triomphe du christianisme:	
la fin de la culture antique (240 – 391)	381
Table des crédits	393
Table des figures	395

Premier tableau
La naissance
du royaume d'Égypte
(jusqu'en 2750 av. J.-C.)



OSIRIS

ISIS



HORUS

SETH

L'ÉGYPTE SE CONSTRUIT SUR DE BONNES BASES

Le Paléolithique: un pivot entre Afrique et Asie (2,7 MA – 15000)

La première sortie d'Afrique: Homo
(-2,7 millions d'années, isthme de Suez)

Vous êtes un hominidé sans nom et vous ne ressemblez à rien. Vous avez deux étranges hobbies: vous marchez sur vos deux pattes arrière et vous abusez des outils naturels dénichés ici ou là. En ce sens, vous appartenez incontestablement au genre Homo. Pourtant, vos 550 cm³ de cervelle et vos quarante kilos tout mouillé rappellent encore ces antiques australopithèques qui continuent d'essaimer l'Afrique subsaharienne depuis plusieurs millions d'années. Vous êtes quelque chose d'hybride, une sorte de chaînon manquant comme tant d'autres en ce vaste continent.

Longtemps l'Égypte est restée une terre inhabitée: les hominidés ont toujours été rebutés par le froid de canard qui règne à ces latitudes. Le franchissement du tropique du cancer, qui marque l'entrée de l'Égypte, confronte l'orgueilleux colon à une saison nouvelle: l'hiver.

Il n'y a pas de quoi pierre fendre; mais lorsque la température tombe à + 10 °C, c'est déjà la panique. Vos poils drus de primate à peine dégrossi sont d'un maigre secours: votre seule chance de salut réside dans la cohésion avec vos congénères. La nuit venue, vous vous pelotonnez les uns contre les autres au sommet d'un arbre en espérant qu'un fauve n'en profite pas pour vous y cueillir.

Lorsqu'on habite dans un climat aussi hostile, il faut être prêt à manger tout et n'importe quoi; heureusement, le Sahara traverse

L'Histoire de l'Égypte comme si vous y étiez !

une période particulièrement fertile en ce moment. Vous cueillez des fruits et vous récoltez des termites en utilisant des brindilles, à l'instar de ces grands singes que vos ancêtres côtoyaient. Vous savez aussi creuser la terre pour y dénicher des racines et vous guettez les vieilles bêtes malades pour les manger sur place. Sur les bords de mer, vous vous délectez également de crustacés : vous êtes ce qu'on appelle communément un omnivore et cela vous réussit.

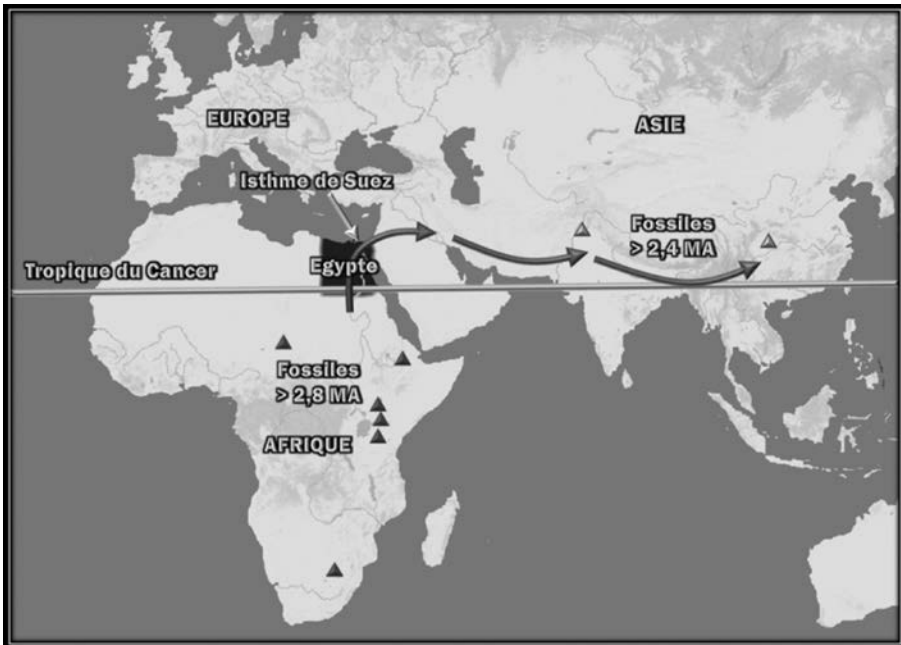


Figure 1. La première sortie d'Afrique

Votre corps lui-même est un modèle de polyvalence : votre bipédie vous permet d'apercevoir de loin les prédateurs dans ces vastes steppes de graminées ; et vos bras à rallonge hérités des grands singes vous permettent de vous agripper aux arbres afin d'éviter la gueule des fauves. Vous êtes un grand froussard devant l'Éternel.

À votre insu, cette bipédie conçue pour la savane vous confère un autre avantage tout à fait imprévu : au lieu d'être suspendu

à l'horizontale, votre crâne repose maintenant sur l'axe vertical du squelette, ce qui lui permet de grossir sans pour autant vous donner la scoliose. Votre cerveau en pleine croissance vous offre déjà de nouvelles opportunités dans le maniement des outils et dans les tactiques de groupe. Vous savez utiliser des pierres tranchantes pour découper la viande et lacérer les ligaments. Vous savez coordonner vos mouvements pour encercler les éléments les plus faibles d'un troupeau. Ces progrès expliquent votre franchissement triomphal du tropique : un petit pas pour l'homme, mais un grand pas pour l'Humanité !

En traversant l'isthme de Suez et en entrant dans le Sinaï, vous allez bientôt réaliser un exploit aux conséquences encore plus colossales : grâce à vous, pour la première fois, l'Homme s'apprête à quitter son berceau d'Afrique. Devant vous s'ouvre un continent immense : l'Asie. Vos descendants iront coloniser ce nouveau monde depuis le Proche-Orient jusqu'à la Chine.

La deuxième sortie d'Afrique : Sapiens (–25000, savane saharienne)

Vous êtes un Homo Sapiens à moitié fini et vous fréquentez encore de nombreuses autres espèces d'hominidés qui essaient la savane saharienne à vos côtés. Leur temps est compté : peu à peu, vos 1 200 cm³ de boîte à méninges sont en train de faire la différence sur vos rivaux. Vos capacités cognitives exceptionnelles vous confèrent mille idées nouvelles pour vous nourrir ou vous défendre plus efficacement.

Bien que votre squelette soit déjà celui de l'Homme Moderne, vous ne possédez pas encore son niveau d'intelligence, cela dit sans vouloir vous froisser. C'est qu'il ne suffit pas d'avoir un gros cerveau, encore faut-il qu'il se structure pour gagner en puissance informatique. Et pour cela, il faut du temps. En ce moment, les améliorations de votre processeur interne se focalisent surtout sur un domaine annexe qui va bientôt révéler toute son utilité : le langage.

Il y a deux millions d'années, les premiers Homo baragouinaient déjà un langage articulé primitif, mais il s'agissait de simples

monosyllabes apparentées à des grognements. Aujourd'hui, pour la première fois, vous commencez à faire des phrases : votre cerveau dédie de plus en plus d'espace à cette activité qui se révèle extrêmement précieuse pour votre survie. Vous pouvez exprimer votre pensée de façon plus précise et curieusement, le simple fait de l'énoncer contribue à l'éclaircir. Pour la première fois, vous commencez à penser *grâce* au langage : vous êtes en train de vous détacher définitivement de l'animal que vous étiez jadis.

Aujourd'hui votre vie communautaire arbore mille couleurs : vous n'hésitez plus à insulter vos camarades avant d'en venir aux mains, ce qui permet de relâcher les tensions et d'éviter que les combats ne dégénèrent. Vous psalmodiez de véritables poèmes d'amour à votre promis(e) avant de vous livrer aux traditionnels exploits de papamaman. Et par-dessus tout, vos discussions vous permettent d'établir des stratégies toujours plus fines lorsqu'il s'agit de prendre le contrôle d'une source d'eau ou de nourriture.

Vous maîtrisez aussi le feu, mais vous n'en êtes pas l'inventeur : la technique vous vient du nord eurasiatique qui en avait un besoin plus urgent. Quant à vos outils, ils ne cassent pas trois pattes à un canard : on y trouve des raclours et des tranchoirs en double face qui initient la période technologique du Moustérien. C'est surtout votre cohésion de groupe renforcée par le langage qui les rend plus efficaces.

Aujourd'hui, les autres espèces n'ont qu'à bien se tenir. Le monde entier s'offre à votre appétit : au-delà de l'isthme de Suez, les autres espèces d'hominidés vont bientôt subir votre indiscutable domination. Après la première sortie d'Afrique par l'Homo il y a plus de deux millions d'années, voici venir la deuxième, celle de l'Homme Moderne, la vôtre. Vous n'allez faire qu'une bouchée de l'Homo Erectus qui peuple l'Asie ; quant au Néandertal de l'Europe, il vous donnera davantage de fil à retordre avec ses 1 500 cm³ de capacité crânienne et sa robuste constitution. Mais votre espèce finira par triompher ici comme ailleurs, poursuivant jusqu'aux territoires encore vierges du continent américain. Trente mille ans avant l'ère moderne, l'Humanité multi-espèces cédera place à un Monde dominé par un unique grand vainqueur : vous, le Sapiens.

L'épopée des Afro-Asiatiques (–18000, vallée du Nil)



Figure 2. Diffusion supposée des langues afro-asiatiques

Vous êtes un chasseur-collecteur-pêcheur et vous avez déjà une apparence tout à fait moderne. Vous vous habillez de cuir et vous avez perdu cette épaisse toison devenue inutile qui recouvrait encore l’Homo Sapiens à ses débuts. Vous utilisez des arcs pour la chasse, des lances pour vous défendre contre les prédateurs, des couteaux pour dépecer le gibier. Toutes vos pointes et vos lames sont en pierre : cette technologie utilisée depuis l’aube de l’Humanité n’est pas près de périr. Vous travaillez aussi le bois, l’os, et même l’ivoire. Votre intelligence est déjà semblable à celle d’un prix Nobel.

Au cours de vos pérégrinations culinaires, vous vous êtes indistinctement dirigé vers le nord, guidé par ce magnifique cordon d’eau douce : le Nil.

Le Nil... On traite de l'Égypte depuis le début de cet ouvrage et on n'en a pas encore parlé : un comble ! C'est que ce fleuve ne déploie son utilité que lors des périodes arides, lorsque le Sahara est un désert. Or les grandes migrations humaines se sont produites lors des phases les plus humides du climat, tellement plus propices à l'expansion démographique. Lorsque le premier Homo et le premier Sapiens ont quitté l'Afrique, le Sahara était une savane arborée et l'Homme pouvait quitter le Nil sans regret ; mais il est grand temps d'observer ce qui se passe lors des périodes les plus arides.

À l'époque qui nous occupe, le Monde est sur le point de sortir de sa toute dernière période de glaciation avant l'ère moderne : celle de Würm. En France, les glaciations ont une fâcheuse tendance à provoquer des hivers abominables ; mais en Égypte, elles apportent un autre fléau plus redoutable encore, la sécheresse. En ces temps pénibles, les mers sont plus froides et le cycle de l'eau plus laborieux. Le Sahara n'est qu'une vaste étendue de sable et de roche inhabitée.

Les plateaux éthiopiens constituent un véritable château d'eau où la population se rassemble à l'abri des maladies tropicales : c'est de là que s'écoule l'un des principaux affluents du Nil. Forts de leur supériorité démographique, vos ancêtres ont suivi cette ligne de vie qui les a guidés vers le nord à travers le désert. Aujourd'hui vous en voyez enfin le bout : les senteurs marines de la Méditerranée sont là, toutes proches. Le delta du Nil offre tous les délices qu'un homme raisonnable est en droit d'espérer : c'est votre terre promise.

Vos enfants vont s'y multiplier jusqu'à imposer leur langue dans tout le pays : vous êtes un ancêtre direct de ces Égyptiens qui prospéreront sur les bords du fleuve à l'époque historique. C'est à peine concevable : alors qu'on se trouve encore en plein Paléolithique, on entend déjà parler une proto-langue qui se maintiendra jusqu'à l'ère du p'tit Jésus ! Peu d'autres langages peuvent se vanter d'avoir des racines aussi anciennes.

Il y a plus encore : certains de vos descendants finiront par quitter les berges du Nil pour prolonger leur épopée en bord de mer, plus fertile que l'intérieur du Sahara. À l'ouest, ils atteindront

l'Atlantique en laissant des rejetons partout sur leur passage: ce sera l'origine des peuples berbères. À l'est, ils gagneront les portes de la Palestine où ils donneront naissance aux peuples sémitiques.

Bientôt la glaciation ne sera plus qu'un lointain souvenir, et les déserts se redoreront d'un nouvel éclat printanier; alors les Sémitiques pousseront encore plus loin leurs migrations dans toute la péninsule Arabique. Ils deviendront les Akkadiens, les Hébreux, les Araméens, les Arabes et bien d'autres... Quant à vos frères restés sur les plateaux éthiopiens, on les appellera les Couchitiques.

Quel destin! Égyptiens, Berbères, Sémitiques, Couchitiques, tous ces gens conserveront des racines linguistiques communes en dépit de leur éloignement. On les regroupera sous un nom de fabrique: les Afro-Asiatiques. Vous êtes l'un des pionniers de cette fabuleuse migration humaine qui connectera par des mots communs la côte marocaine à la Mésopotamie, la côte somalienne à la Phénicie. Vos descendants développeront tout un ensemble de civilisations parmi les plus brillantes que le monde ait jamais connues¹.

1. L'origine des Afro-Asiatiques est encore largement débattue. La thèse de la corne de l'Afrique est privilégiée par les linguistes comme par les généticiens.

Le Néolithique: la révolution agricole (6000 – 3400)

Un drôle de cadeau venu d'Orient (–6000, Sinäi)

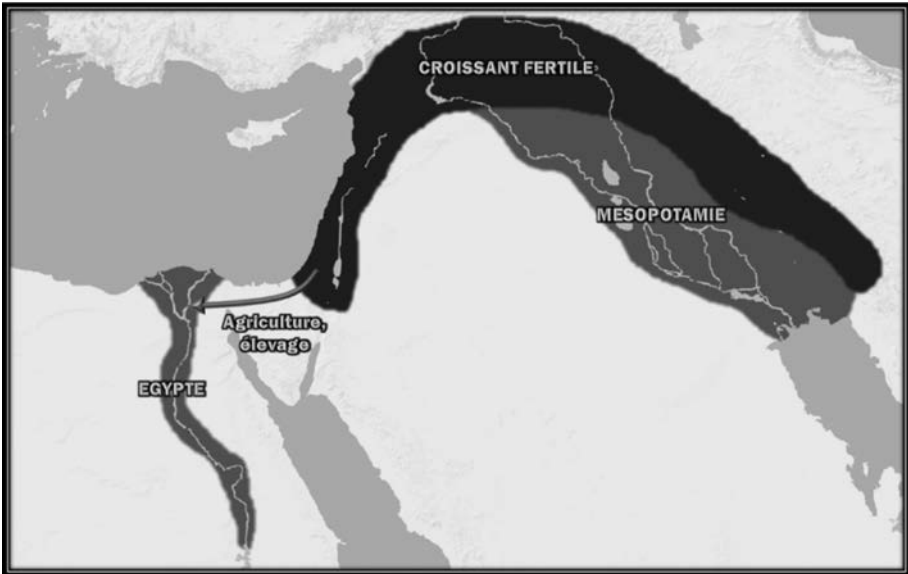


Figure 3. L'irruption de l'agriculture et de l'élevage (vers –6000)

À la tête d'une tribu, vous arpentez les contreforts septentrionaux des montagnes du Sinäi : dans ce coin du monde, c'est vous qui faites la loi. Les paysages qui vous entourent furent jadis de vastes déserts, mais vous avez de la chance : la Terre traverse en ce moment une période particulièrement chaude et humide qu'on appellera «l'optimum post-glaciaire». Le Sinäi bénéficie de quelques pluies d'hiver qui entretiennent une faune et une flore consommables.

Au retour de la saison sèche, il vous faut trouver une source permanente pour pouvoir passer l'été. Et lorsque tous les puits sont pris, vous devez vous en emparer par la force si vous voulez survivre. Vous êtes un chasseur-cueilleur semi-nomade et votre vie n'est pas un long fleuve tranquille.

On est au milieu du printemps, justement, et les pluies d'hiver touchent à leur fin. Les ruisseaux commencent à se tarir, se transformant en oueds desséchés taillés dans les montagnes. C'est en cherchant activement un endroit propice que vous tombez sur une véritable oasis de verdure blottie dans l'ombre d'un ravin. L'eau qui jaillit là est pure, fraîche, abondante ; le hic, c'est qu'un autre clan a déjà pris possession des lieux. Ça sent le carnage !

Vous encercler discrètement le camp, prêt pour l'embuscade, puis vous lancez le signal de l'attaque. Les malheureux sont complètement pris au dépourvu : vous massacrez les hommes et les vieillards, puis vous expliquez aux femmes qu'elles ont changé de propriétaire en jouant vigoureusement de la partie basse de votre édifice corporel. Vos propres épouses n'y trouvent rien à redire : en multipliant le nombre de femmes, vous augmentez les chances de perpétuer la lignée clanique.

Une fois rassasié, vous reportez votre attention sur les lieux conquis de bonne guerre. Perplexe, vous y découvrez l'existence d'une graminée inconnue, dense et grasse. Les parcelles sont délimitées en carrés trop parfaits pour être honnêtes : aucun doute n'est possible, c'est la marque des dieux ! Vous venez de commettre un terrible sacrilège : au prochain coup de foudre, ils risquent fort de vous carboniser ! Une fois de plus, vous avez agi avant de réfléchir.

Vous êtes dans vos petits souliers, mais grâce à vos nouvelles conquêtes féminines, vous ne tardez pas à comprendre ce qu'il en est : ces champs de céréales ont été semés par les hommes à la fin de l'automne. Oui oui, semer : c'est la première fois que vous entendez ce mot. Et l'heure de la récolte, qu'elles appellent la moisson, est bientôt arrivée. Vous venez de faire connaissance avec la première céréale domestiquée par l'homme : le blé.

Grâce à lui, vous allez passer le plus bel été de votre vie. Ces femmes vont vous apprendre à fabriquer des galettes de pain à partir du grain moulu en farine, et vous allez être aussitôt séduit : plus besoin de se serrer la ceinture jusqu'au retour des nouvelles pluies ! Elles vont vous apprendre à conserver une partie de ces graines pour les replanter l'année suivante, initiant un cycle dont la Nature n'est plus la seule souveraine.

Pendant plusieurs années d'affilée, vous allez pouvoir vous sédentariser en cet endroit propice. Rapidement, votre clan va croître en taille ; et bientôt, certains seront contraints de repartir pour trouver d'autres oasis. Ils emmèneront avec eux certaines de ces graines pour les replanter ailleurs, et au cours de leurs pérégrinations vers l'ouest, ils trouveront une nouvelle oasis beaucoup, beaucoup plus grosse que les autres : le delta du Nil. Le blé s'y plaira tant et si bien que l'homme du fleuve ne pourra plus se passer de lui : l'Égypte est sur le point de s'éveiller.

Une culture en construction (-4400, Moyenne-Égypte)

Faucille en main, vous êtes en train de moissonner votre petit champ de blé qui s'étend à proximité du fleuve en cette belle matinée de printemps. La récolte promet d'être fructueuse, comme le furent celles du lin et de l'orge. Du pain, des vêtements légers, de la bière : voilà qui suffira à faire votre bonheur pour l'année à venir !

L'esprit qui anime les eaux du Nil est d'humeur paisible : tous les ans au milieu de l'été, il se met à grossir, inondant une bonne partie de la vallée, gavant la terre de son eau nourricière. Ça tombe bien, c'est justement la saison où les pluies prennent le large ! Votre hutte hivernale construite en roseaux est ensevelie avec le reste, mais c'est dans l'ordre des choses. De mi-juillet à fin-novembre, vous devez déménager sur les hauteurs, en bord de vallée. Tandis que vos cousins des savanes sont des semi-nomades, vous êtes une sorte de semi-sédentaire.

Les seuls à avoir définitivement posé leurs valises, ce sont les morts : ils sont enterrés là, sur les hauteurs, dans des villages permanents constitués de fosses recouvertes de stèles. Ils n'ont plus besoin de retourner près du fleuve pour cultiver la terre : quels chanceux ! Forcément, cela fait réfléchir. Le monde des morts présente une intangibilité fascinante tandis que celui des vivants est sans cesse mouvant, incapable de se doter de structures stables, toujours remis à zéro par les crues annuelles du Nil. On en vient à se demander si l'après-vie n'est pas plus importante que la vie terrestre ! En corollaire, l'attention que vous portez à vos ancêtres n'a cessé de croître : vous peuplez leurs tombes avec des poteries et des vanneries afin d'en faire de véritables demeures fonctionnelles.

La torpeur de la saison des crues vous laisse tout le loisir de méditer sur les ressorts de l'Autre Vie. À l'automne, pendant que votre femme s'occupe de tisser quelque nouvelle chemise pour votre fille dans la fraîcheur de votre bâtisse, vous surveillez d'un œil distrait vos chèvres et vos moutons qui broutent la végétation desséchée des plateaux, adossé à l'ombre d'un arbre vénérable. Vous ignorez que vos bêtes et vos céréales sont originaires du Proche-Orient : à vos yeux, l'agriculture et l'élevage ont toujours existé sur les bords du Nil.

Seul vestige de l'ancien monde, la chasse est encore très prisée parmi les jeunes hommes décidés à prouver leur vaillance. Votre fils, justement, a le fol âge des faits d'armes héroïques : lors de la dernière crue, il a participé à une vaste expédition avec une dizaine de camarades et il en est revenu chargé de buffles et de gazelles. Un complément alimentaire de plus pour vos riches repas d'automne ! Sans parler du poisson pêché par vos soins qui vous accompagnera tout l'hiver, une fois séché et pilé en farine.

Autant dire que la population est dense autour du Nil, dopée par cet afflux de nourriture abondante et variée. Il n'y a pas encore d'agglomérations dignes de ce nom, mais les huttes s'égrènent à perte de vue le long du fleuve, faisant du Nil un havre bouillonnant de vie. L'Égypte de votre époque est l'archétype même de la ruralité épanouie.

Mais revenons à votre labeur du moment : épuisé par l'effort, la main engourdie à force de se crispier sur sa faucille, vous vous asseyez sur la petite chaise en osier que votre femme vous a confectionnée : vous avez bien mérité votre petit en-cas du midi ! C'est à cet instant que votre fils déboule en trombe dans votre champ, le visage rayonnant. Tout excité, il vous explique que des marchands libyens sont en train de faire du porte-à-porte sur la route. Les Libyens, c'est le nom que vous donnez aux peuplades nomades des plateaux. Ils amènent toujours des denrées originales extirpées de leurs contrées bizarres : vous allez probablement pouvoir y dénicher un joli cadeau de noces pour votre fils qui doit épouser une jeune fille du voisinage aux treize ans déjà bien avancés.

Vous suivez votre fils jusqu'au groupe de marchands, une bande de roublards que vous n'appréciez guère. On les dit pillards : plus d'une fois, votre chien de garde est revenu avec un morceau d'étoffe libyenne entre les crocs. Mais ils possèdent des biens qu'on ne peut acheter nulle part ailleurs et ils arrivent au moment où les greniers des Égyptiens sont pleins : pas fous les loustics !

Vous inspectez leurs bibelots d'un œil attentif en essayant d'ignorer leurs boniments. Ils ont là de la belle ivoire qu'ils ont soutirée de longue lutte à un éléphant des savanes, mais aussi de petites perles rutilantes orange et bleues extirpées des lointaines montagnes du Sinaï : cuivre et turquoise, tels sont leurs noms.

Vous jetez votre dévolu sur l'une de ces perles : il vous en coûtera une pleine jarre de grain, exactement ce qui vous restait de l'année dernière. Vous devrez renoncer au bracelet d'ivoire qui devait lui servir d'écrin : votre fils se contentera d'enchâsser sa perle de mariage dans un bracelet d'os. Maman le lui confectionnera.

Vous êtes devenu très prudent depuis cette année dramatique où vos réserves furent à moitié dévorées par les rongeurs : une vraie plaie ! Vous avez bien failli ne pas pouvoir passer l'hiver, et vos deux plus jeunes enfants ont péri cette année-là. Vous avez réalisé que les rats pouvaient être encore plus nuisibles que les pillards des savanes ; et votre chien, si redoutable, s'est avéré tout démuni face à ce fléau de l'ombre.

C'est une voisine qui vous a donné la solution : pour exterminer les rats, il faut attirer leurs prédateurs, vous a-t-elle dit. Vous avez donc réservé une part de votre viande aux chats sauvages des environs afin qu'ils campent autour de votre propriété d'hiver. Depuis, vos problèmes de rongeurs ont disparu.

Ces chats reviennent régulièrement pour réclamer leur ration de nourriture. Cela vous prive d'un peu de viande, mais c'est peu cher payé pour préserver votre grain : quelle symbiose ! Vous êtes en train d'appivoiser cet animal qui deviendra bientôt une composante incontournable du paysage égyptien. Les chats les plus mignons, surnourris par votre fille, en sortiront grands gagnants : peu à peu, ces fauves se montreront toujours plus caressants, toujours plus ronronnants. Cet appivoisement finira ainsi par passer dans leurs gènes jusqu'à se transformer en véritable domestication.

Que de changements en Égypte depuis l'introduction de l'agriculture et de l'élevage ! Certains ressorts de la culture égyptienne sont déjà en place et ils perdureront pendant près de cinq millénaires.

Un commerce florissant (–3800, Bouto, Basse-Égypte)

Vous êtes un paysan-navigateur-marchand implanté dans une petite bourgade du delta du Nil. À votre époque, la Basse-Égypte reste profondément paisible et rurale. Les crues ont contraint les habitations à se rassembler dans les zones surélevées, donnant naissance à une myriade de villages permanents de plus en plus dodus. La population s'est encore accrue ces derniers siècles : peu à peu, elle a appris à optimiser la gestion des terres pour accroître les rendements agricoles.

Non contente d'irriguer les sols une fois par an, l'eau du Nil y dépose aussi une nouvelle couche de limon très riche en nutriments. Vous avez une chance de cocu : il vous suffit de semer à la volée pour voir le blé pousser comme du chiendent ! La terre

absorbe la graine toute seule pour la transformer en un épi tout jaune, tel un magnifique papillon enfariné. Vous avez pourtant fini par comprendre qu'avec un peu d'effort, il y avait moyen d'en tirer davantage : aujourd'hui, votre bétail vient labourer vos champs tout en lui fournissant de l'engrais. De l'excrément naîtra le meilleur des aliments : tout un symbole... Le scarabée-bousier deviendra bientôt l'emblème égyptien de la renaissance.

Les céréales ne sont pas la seule production du pays : ici l'eau est omniprésente, laissée en marécages par la décrue des bras du Nil. Les poissons y sont pêchés par filets entiers, les oiseaux y sont chassés à coups de sarbacane. Et la mer n'est pas loin non plus : elle complète ce régime par des coquillages et autres crustacés. La viande de bœuf et de porc, pour sa part, agrmente les repas de fête.

Du Sinaï, les nomades vous apportent du cuivre que certains villageois savent marteler pour confectionner des anneaux, des aiguilles et des hameçons. Le commerce avec l'Orient s'est considérablement renforcé : de véritables caravanes d'ânes se sont mises en place. Certaines poussent jusqu'en Palestine d'où elles vous ramènent du bois de construction. Votre région possède bien ses propres arbres, palmiers-dattiers du delta et acacias des steppes, mais ils sont tout juste bons à faire du feu.

Heureusement, vous disposez d'une autre ressource qui pallie cette pénurie : le papyrus, une sorte de roseau qui prospère de façon endémique dans le delta. Il sert de matériau de base pour les huttes, pour le toit des maisons d'argile, et pour la plupart des embarcations.

De l'hiver au printemps, vous cultivez vos terres, comme tout le monde ; mais quand vient la saison des crues, vous vous transformez en marchand-navigateur. La demande venant du sud est colossale : peu à peu, le fleuve est devenu l'axe principal des échanges.

Il y a trois façons de remonter le Nil : le halage des navires est utilisé pendant une partie de l'année, mais il est impraticable pendant

la saison des crues qui est justement celle du commerce. Les berges sont trop fluctuantes à cette époque, envahies par les arbres et les joncs.

La deuxième façon d'avancer, c'est à la rame ; mais les rameurs rognent beaucoup trop d'espace au détriment des marchandises. La solution royale, assurément, c'est la voile : les vents dominants poussent vers le sud alors que les courants poussent vers le nord. Les esprits de l'eau et de l'air se sont fort judicieusement réparti les rôles : un modèle de courtoisie à l'attention des mortels ! Vous ne manquez pas de les en remercier tous les jours, au cas où ils changeraient d'avis... et ça marche !

Quant au voilier que vous manœuvrez, il n'a rien à voir avec ces petites barques de pêcheur que tout un chacun utilise. Un bateau à vent est coûteux, ne serait-ce qu'en raison de son mât taillé dans un majestueux tronc d'arbre : il n'est pas à la portée d'un simple individu. Votre vaisseau a été bâti par la communauté et il appartient au village : vous êtes son pilote, pas son armateur.

Vous profitez de vos voyages dans le Sud pour acheter les armes et les outils en pierre qui vous font cruellement défaut. Le delta est une terre d'argile par excellence, très utile dans le domaine du bâtiment mais impropre à l'armement. Quant à utiliser le cuivre importé du Sinaï, ça ferait cher la binette !

Autrement dit, en termes d'atouts militaires, vous n'êtes pas bien loti ; et d'ailleurs, vous commencez à le ressentir lors de vos voyages jusqu'en Haute-Égypte : il y a là-bas quelque chose de moins paisible, de plus belliqueux, de plus viril. C'est triste à dire : votre retard dans le domaine de l'armement finira par vous être fatal.

La fin de l'âge égalitaire (–3600, Nagada, Haute-Égypte)

Vous êtes un potier. Potier tout court : c'est votre seule activité professionnelle et en soi, c'est déjà une sacrée révolution. Vous laissez

aux autres les labours de l'agriculture : vous n'avez plus besoin de cultiver la terre, il vous suffit d'échanger vos céramiques contre de pleins sacs de blé. Grâce à votre habileté à pétrir l'argile, vous êtes devenu un spécialiste : tout le monde s'arrache vos créations, même ces lointains étrangers du delta dont les réalisations n'arrivent pas au chevet des vôtres.

C'est un cercle vertueux : en produisant vos poteries à la chaîne, vous améliorez considérablement votre technique. La mise en place d'un réseau de spécialistes s'avère beaucoup plus efficace que cet agrégat d'hommes à tout faire qui prévalait jusqu'alors : il y a déjà une forme de taylorisation dans cette façon de procéder.

Bien sûr pour en arriver là, il faut une population nombreuse : à vous seul, vous alimentez en poteries plusieurs centaines de paysans. Inconcevable à l'échelle d'un petit village ! Aujourd'hui, Nagada (*Nebout* en égyptien¹) a atteint la taille critique autorisant la spécialisation, et vous le devez à vos pires ennemis.

Ces derniers temps, vos relations avec les Libyens de la savane se sont beaucoup tendues : toujours plus audacieux, ils multiplient les pillages, usant volontiers de la violence. De nomades respectables dotés d'un certain sens du commerce, ils sont devenus d'authentiques barbares à vos yeux.

C'est le changement du climat qui est responsable de cette évolution. L'optimum post-glaciaire appartient déjà au passé : depuis deux mille ans, du seul fait des paramètres orbitaux de la Terre, les températures sont reparties à la baisse et les pluies se sont raréfiées. Autrefois densément boisés, les plateaux ont perdu un à un leurs arbres centenaires et les points d'eau permanents se sont épuisés les uns après les autres. Aujourd'hui le gibier se fait rare et les nomades ont faim : plus le temps passe, plus le Nil apparaît comme une magnifique oasis creusée en pleine steppe saharienne. Poussés par le besoin, les Libyens

1. La plupart des noms de villes et de rois utilisés en égyptologie sont des versions hellénisées héritées de l'époque tardive. D'autres correspondent aux noms arabes modernes. Les noms égyptiens seront précisés entre parenthèses.

n'hésitent plus à s'attaquer aux maisons isolées pour piller leurs réserves de grain.

Cela a fini par bouleverser les modes de vie dans la vallée : les familles se sont regroupées en puissants villages pour pouvoir mieux se défendre. C'est ainsi que le réseau continu d'habitations dispersées a laissé place à un ensemble de gros bourgs distants entourés de zones cultivées suffisamment vastes pour les alimenter. Nagada est devenue l'une des plus vastes agglomérations de Haute-Égypte : avec ses quelques milliers d'habitants, elle a déjà l'aspect d'une ville avec ses rangées de maisons rectangulaires faites d'argile séchée au soleil.

La forte densité de population y a permis l'apparition de corps de métier bien distincts, et pas seulement dans le domaine de l'artisanat. Face aux attaques des barbares, il a fallu organiser les défenses ; or un bourg de la taille de Nagada ne peut pas s'auto-gérer comme un petit village. Il faut des chefs pour prendre les choses en main.

Dans un conflit, il y a toujours deux volets à gérer : le spirituel et le matériel. L'Univers étant animé par une multitude d'esprits naturels, aucune victoire ne peut être remportée sans leur agrément. Dans ce domaine comme dans les autres, des spécialistes ont fini par émerger : les sorciers qui, un jour, deviendront prêtres.

Il s'avère toutefois qu'un homme pieux agenouillé devant une horde de barbares n'est pas très efficace pour les repousser : l'agrément des esprits ne suffit pas, il faut les aider un peu. La population doit prendre les armes, guidée par des chefs de guerre qui, un jour, deviendront rois.

Vous vivez aujourd'hui un tournant : l'ère profondément égalitaire du néolithique est en train de s'éteindre peu à peu, recouverte par les premières briques de l'époque historique. Le paisible chapelet de villages nilotiques va bientôt céder place à un nouveau système politique : celui de la cité-État. Dans leur sillage, les conflits jusqu'alors localisés prendront de toutes nouvelles dimensions jusqu'à se transformer en guerres ouvertes.

Le triomphe des guerriers (-3400, de la Nubie à Hierakonpolis)

Vous êtes un éleveur-mineur-marchand nubien. Comme les Égyptiens, vous vivez sur les rives du Nil qui vous apporte eau et nourriture. Pourtant, une barrière efficace vous sépare de l'Égypte proprement dite : la « première cataracte ».

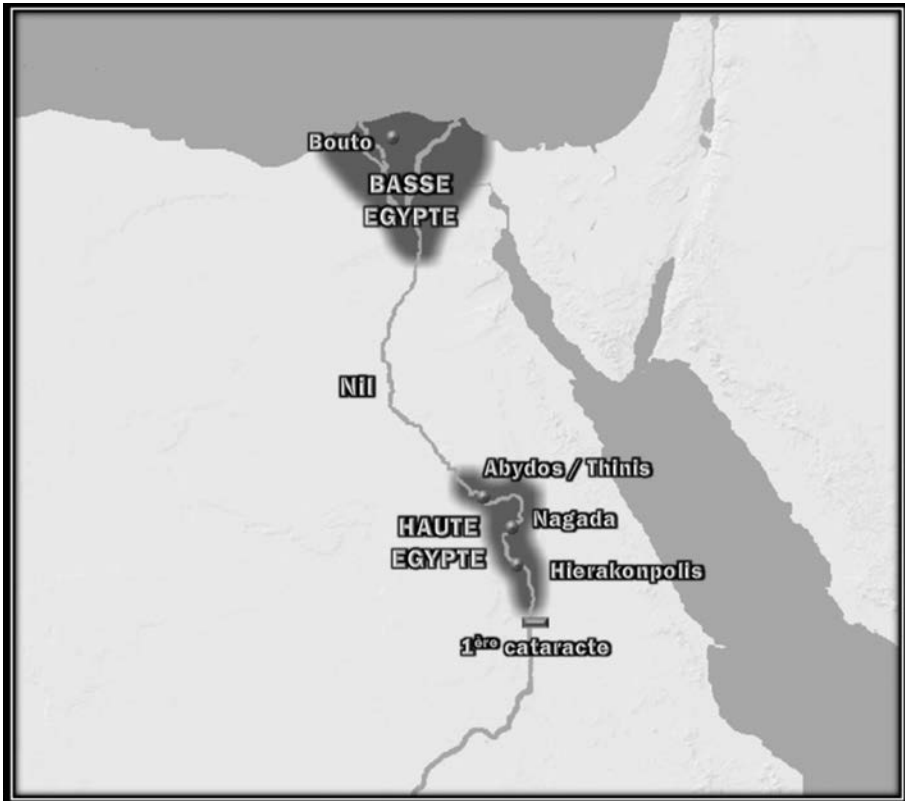


Figure 4. Les deux pôles de civilisation
à l'époque prédynastique (vers -3300)

Les cataractes du Nil sont des bas-fonds qui accélèrent le cours du fleuve et gênent considérablement la navigation. Elles semblent peu de chose, vues de loin ; mais en pratique, elles contribuent à créer une véritable séparation linguistique et culturelle. À l'avenir, elles

constitueront des marqueurs naturels sanctionnant la progression de la civilisation égyptienne.

La navigation le long du Nil a contribué à homogénéiser les différents dialectes de part et d'autre : égyptien au nord, nubien² au sud. Dans cette histoire, vous n'avez pas le beau rôle : par chez vous, la vallée est plus étroite, les terres arables plus réduites, la population plus éparse. L'élevage est un complément indispensable à la survie. Cela ne motive pas les Égyptiens à résoudre leur problème de cataracte pour venir vous voir.

Vous détenez un seul trésor digne de leur considération : la Nubie est riche en gisements d'or. À la saison fraîche, vous laissez votre plus jeune fils surveiller les troupeaux, vous reprenez votre pioche et vous partez comme tant d'autres casser du caillou jaune ; puis quand vos stocks sont pleins, vous vous joignez aux caravanes ânières en vue d'écouler votre pactole auprès des Égyptiens. Plusieurs semaines de marche exténuante sont nécessaires pour atteindre votre destination : Hierakonpolis (*Nekhen*), la plus proche cité-État de Haute-Égypte.

C'est là que vous menez votre négoce : les gens riches, qu'ils appartiennent à la noblesse guerrière ou au clergé, sont légion dans cette ville. L'or n'a jamais servi à rien, mais dans une société hiérarchisée, il permet d'afficher son appartenance aux classes sociales supérieures. Vain orgueil ! Au moins cela vous donne-t-il du grain à moudre, au sens propre du terme.

Vous prêtez une oreille attentive aux derniers événements survenus dans la cité. Le roi de Hierakonpolis multiplie les razzias punitives sur les plateaux pour affaiblir les Libyens toujours menaçants. La population de la ville n'hésite pas à mouiller le maillot pour participer à l'effort de guerre, exaspérée par les exactions de ces barbares sans foi ni loi. C'est du manque à gagner pour les activités de production, mais la cité y trouve son compte en extorquant les ressources des villages voisins. C'est un cercle vertueux, à moins qu'il ne soit vicieux : plus on s'agrandit, plus on est puissant, donc

2. Sans lien avec le nubien de l'époque moderne.

plus on peut s'agrandir. La menace libyenne, à l'origine de ce cycle très favorable aux bellicistes de tout poil, n'est déjà plus qu'un front secondaire.

Hierakonpolis n'est pas la seule ville à s'être militarisée : un réseau de cités-États s'est constitué le long du Nil ; et le moins qu'on puisse dire, c'est que leurs relations ne sont pas au beau fixe. Les griefs ne cessent de s'enchaîner à propos de la soumission de tel ou tel village périphérique. L'Égypte est devenue un gâteau dont on s'arrache les parts avec désinvolture, quitte à devoir tuer le voisin si nécessaire. Signe des temps, Hierakonpolis s'est entourée d'une enceinte protectrice : l'époque n'est plus à la confiance. Navrant spectacle que ce pays naguère paisible pris au piège de sa propre course aux armements ! C'est avec un soulagement immense que vous retrouvez les espaces silencieux de votre Nubie.

Les gens heureux n'ont pas d'histoire, dit-on : votre pays ne fera guère parler de lui dans les siècles à venir. À l'inverse, l'Égypte s'apprête à entrer dans un âge guerrier tellement glorieux que ses héros seront propulsés au rang de divinités par leurs descendants. Les événements qui se profilent constitueront la base de l'univers mythologique égyptien pour les millénaires à venir.

L'époque prédynastique: l'âge mythologique (3310 – 3220)

Le premier roi de Haute-Égypte (–3310, Nagada)

Vous êtes le roi de Nagada et si vous le permettez, nous vous appellerons tout simplement Seth. Vos actions inspireront ce dieu mythologique qui demeurera l'un des principaux membres du panthéon égyptien pendant toute l'époque antique. À ce titre, vous êtes l'un des plus vieux personnages à laisser une trace dans l'Histoire de l'Humanité¹.

Vous vivez à une époque particulièrement belliqueuse où les cités-États se livrent des guerres acharnées tout en luttant contre les incursions des pillards libyens. Votre ville de Nagada (*Nebout*) est l'une des trois grandes de Haute-Égypte aux côtés d'Abydos (*Abidjou*) au nord et Hierakonpolis (*Nekhen*) au sud. Encerclé par ces deux rivales, on aurait pu vous croire bien mal positionné ; mais ces menaces vous ont poussé à accroître votre puissance militaire. Longtemps vous avez joué de la division de vos ennemis pour avancer masqué ; et aujourd'hui, vous êtes prêt à vous jeter dans la mêlée.

Abydos est la première à tomber sous la pointe de vos lances : un événement d'une portée historique ! Le roi de Hierakonpolis, désarmé par votre incroyable audace, vous déclare aussitôt la

1. Les personnages de la mythologie égyptienne n'ont sans doute jamais existé, mais ils constituent la mémoire de bouleversements de grande ampleur appuyés par les données archéologiques. En l'absence d'écriture, les événements proposés dans ce chapitre restent largement hypothétiques.

guerre, mais il est déjà trop tard : sécurisé du côté nord, vous pouvez rapatrier toutes vos armées vers le sud.

Vous atteignez l'ennemi au beau milieu d'un champ. Les hommes des deux bords, munis d'une simple pique et d'un fragile bouclier de roseau, se meuvent en bon ordre de marche. On a tourné définitivement la page des batailles tribales de l'âge égalitaire : aujourd'hui tous les soldats obéissent à leur général comme des moutons qu'on mène à l'abattoir. La hiérarchisation de la société est une véritable aubaine pour les rois dans votre genre : en créant des classes inférieures, on augmente leur efficacité au combat. Le roi adverse est tué au premier assaut et ses hommes se débandent : c'est fini. Vous pouvez entrer triomphant dans les rues de Hierakonpolis. Toute la Haute-Égypte est à vos pieds : quelle consécration !

Vous ne comptez pas en rester là : au nord d'Abydos se dressent d'autres cités-États aux dimensions plus modestes, toutes fébriles, qui vous ouvriront leurs portes à la seule annonce de votre nom. Partout les gens tremblent : vos victoires sur Abydos et Hierakonpolis ont muselé toutes les oppositions.

Plus loin encore s'étendent les populeuses cités du delta du Nil. Ces gens-là sont des primitifs : vous n'en ferez qu'une bouchée, et bientôt vous deviendrez le premier monarque à régner sur un royaume d'Égypte unifié. Vous serez celui qui a su ramener la paix et la prospérité le long du Nil : à jamais vos descendants loueront votre nom...

Dans vos rêves, bel ombrageux ! Car l'Histoire, cette grande ironique, fait rarement ce qu'on lui dit. Vous n'arriverez jamais à vos fins, et bientôt vous devrez ployer face à un adversaire trop fort pour vous. C'est lui qui finira par récupérer la gloire de vos premiers exploits.

Jeté à l'opprobre par vos ennemis, vous entrerez bel et bien dans l'Histoire, mais sous une tout autre facette. En tant que principale figure de cet âge guerrier, vous deviendrez le symbole même de l'autoritarisme et de la fureur destructrice. C'est ainsi : à la fin, ce sont toujours les vainqueurs qui refont l'Histoire.

La Dame-Cobra (–3280, Bouto)

Vous êtes Ouadjet, reine de Bouto. Tout comme Seth, vous serez divinisée plus tard par les théologiens; et le moins qu'on puisse dire, c'est que vous ne déméritez pas votre place dans le panthéon égyptien!

Cela fait belle lurette que Bouto constitue l'une des plus vastes cités de Basse-Égypte. Votre pays n'a jamais été unifié: longtemps les villes se sont contentées de vaquer à leurs occupations, lymphatiques. La désertification du Sahara s'est montrée beaucoup moins préoccupante par chez vous que dans le Sud: guère inquiétés par les attaques des Libyens, vous avez poursuivi votre vie tranquille sans chercher à évoluer. Il faut le reconnaître: vous avez fini par prendre du retard sur la Haute-Égypte, et pas seulement dans le domaine de l'armement. Vos céramiques elles-mêmes sont moins élégantes et vos habitations plus modestes. Les gens du sud vous prennent pour des primitifs... mais vous êtes en train de leur prouver qu'ils vous ont un peu sous-estimés.

Seth, devenu le maître de toute la Haute-Égypte, a fini par s'avancer jusqu'à votre pays. Convaincu de sa supériorité, il est arrivé la bouche en cœur, prêt à recevoir vos hommages. À sa grande stupeur, toutes les cités du delta ont sonné le branle-bas de combat et se sont alliées pour l'occasion. Surpris par cette union inopinée, il a été obligé de marquer le pas.

Très vite, votre mari a pris la tête de la coalition, mais il est mort en pleine bataille; en l'absence de descendance, vous avez pris les rênes. Vous avez eu fort à faire avec les résistances de toutes sortes: quand on est une femme, il faut batailler comme une diablesse pour asseoir son autorité, qu'on soit d'Égypte ou d'ailleurs! Heureusement vous avez du caractère: vous savez mener les hommes à la baguette. Après des années de combats, votre position sur le trône de Bouto s'est affermie. Dans les rues, les gens vous affublent maintenant d'un surnom évocateur: la dame-cobra. C'est devenu votre animal-totem.

Seth aurait pu profiter de ces troubles pour progresser dans le delta, mais il a été retardé par les révoltes des cités conquises en

Haute-Égypte. Trop habitués aux cités-États, les Égyptiens restent encore hermétiques à l'idée d'un royaume unifié. En réprimant les insurrections, Seth n'a fait qu'attiser les haines. Aujourd'hui, son autorité sur le haut-pays est déjà en train de s'effriter.

L'heure est venue d'abattre votre carte maîtresse : le prince héritier de Hierakonpolis, un certain Horus, s'est réfugié chez vous dès les premières heures du conflit. Ce n'était alors qu'un bébé vagissant tout ce qu'il y a de plus inoffensif ; mais aujourd'hui, le bébé est devenu grand, et là-bas dans le Sud, les gens réclament son retour.

Horus vous doit tout et il le sait : après sa victoire, il vous renverra la balle. Bientôt votre alliance contre Seth portera ses fruits jusqu'à faire entrer l'Égypte dans une nouvelle ère.

Une alliance fondatrice (-3280, Abydos)

Vous êtes Horus, prince de Hierakonpolis et principal espoir des peuples opprimés du sud. Vous avez passé votre enfance dans le giron de la reine Ouadjet à Bouto. Vous y avez appris tout ce qu'un homme de votre condition est censé savoir : les intrigues politiques comme les techniques de combat n'ont aucun secret pour vous. L'année dernière, elle vous a laissé repartir dans le sud avec pour mission de mettre un terme à la puissance de Seth. Vous entendez bien ne pas la décevoir.

À Hierakonpolis, beaucoup de guerriers rejoignent votre insurrection. Cependant, la plupart sont de pauvres paysans sans formation : face à Seth, cela ne suffira pas. Il vous faut trouver de nouveaux alliés. Vous tournez d'emblée votre regard en direction d'Abydos : par là-bas, les rebelles ne cessent de multiplier les insurrections, menés par un vieux roi déchu. Or celui-ci a encore sa petite-fille à marier : peigné et rasé de près, vous demandez sa main afin d'unir vos forces. Papi y consent, à une condition : en contrepartie, vous devrez implanter votre nécropole royale à Abydos.