

**DEUXIEME PARTIE :
Le Proche-Orient ancien.**

SECTION 1 : NAISSANCE DE LA VILLE.

CHAPITRE 1 : PROCESSUS DE FORMATION DE LA CITE.

A. : Evolution chronologique.

Quatre étapes chronologiques ont probablement conduit à la formation de la ville et de ses attributs (MUMFORD, 35).

0.1. Sédentarisation.

Entre -9.000 et -4.000, que ce soit le long du Nil ou en Mésopotamie, le village néolithique va acquérir l'expérimentation du domaine agricole. D'abord replié sur lui-même, le village sédentarisé possède déjà les principaux éléments de la cité future : maisons, autel, puits, rues, place publique. Les gardiens de la tradition, sous forme de conseil des sages, constituent les premières institutions, à savoir : le droit, la justice, le gouvernement et la moralité publique.

0.2. Naissance de la Cité.

Suite à une alliance entre le cultivateur et le chasseur, on observe que les villages placés sous la protection du chasseur furent plus prospères que ceux dont les animaux du désert saccageaient impunément les récoltes. Bientôt cependant, les chasseurs protecteurs devinrent plus exigeants. Si au début leur pouvoir sur les villageois agriculteurs était relativement restreint, les pouvoirs politique, technique et religieux seront progressivement rassemblés sur une seule personne. Le chef politique deviendra roi et se proclamera d'essence divine.

C'est à ce moment qu'apparaissent les premiers remparts, non pas pour soutenir des opérations de guerre mais plutôt pour qu'un groupe minoritaire (roi et prêtres) puisse affirmer une position dominante à l'intérieur de la cité. Aucune machine de guerre de l'époque n'aurait pu par exemple menacer la muraille épaisse de 30 mètres de la ville d'OUR! Par conséquent, pendant une longue période, on trouvera une sorte d'échange entre deux cultures qui cohabitent : la culture sédentaire de la pierre polie, plus féminine, et celle des chasseurs nomades, plus agressive et plus audacieuse.

Peu à peu, la prédominance féminine va s'effacer au profit des dieux mâles. L'homme va réoccuper la première place. Aux premiers cercles qui délimitaient les cités vont s'ajouter les volumes géométriques orthogonaux comme la citadelle des chefs, les édifices sacrés et les obélisques. La cité va naître en intégrant ces deux principes de vie et d'organisation. Néanmoins, les cités restent rares. Jusqu'à la période moderne d'ailleurs, les habitants des villes auront représenté un faible pourcentage du peuplement global.

0.3. Cristallisation de la Cité.

A côté des acteurs "chasseurs-paysans" vont apparaître des éléments nouveaux plus spécialisés : pêcheurs, mineurs, bûcherons, soldats, banquiers, commerçants et prêtres.

La cristallisation de la cité correspond à l'apparition des attributs qui définiront la ville avec ses institutions : les facultés créatrices, l'organisation des moyens de communication, les réseaux d'échanges commerciaux et culturels, les inventions, les grands travaux ainsi que l'accroissement de la productivité agricole. En outre, on assiste au passage des divinités locales et familières vers des divinités plus générales : la terre et le ciel, le soleil et la lune, l'eau et le feu vont supplanter, dans la cité, les divinités qui étaient proches du village.

0.4. La concentration et le nouveau pouvoir.

De la même façon, le Roi, d'abord défenseur des lieux sacrés, affirmera son autorité de droit divin. En Mésopotamie, il a pouvoir de vie et de mort sur ses sujets. Sa force pure est fondée sur la terreur. Pour maintenir sa légitimité, le pouvoir va utiliser le surnaturel (appui de la caste des prêtres). C'est la fusion du pouvoir spirituel et temporel. La glorification de cette nouvelle puissance essentiellement religieuse se traduira par des réalisations grandioses : canaux d'irrigation, remparts, ziggurats, pyramides, temples et palais. Des dizaines de milliers de travailleurs, sous un commandement très hiérarchisé, vont dominer les forces naturelles.

En même temps que ces réalisations surhumaines et orgueilleuses, une longue suite de progrès techniques va produire, derrière de solides murailles, une brusque concentration des communautés essaimées jusque-là autour des vallées fluviales. On voit apparaître, en effet : la culture céréalière, l'invention de la charrue, la roue du potier, la navigation à voile, le métier à tisser, l'abstraction mathématique, l'observation des astres, le calendrier et bien sûr l'écriture.

La royauté, devenue l'institution dominante, va polariser et cimenter les groupes sociaux séparés, indépendants ou antagonistes et les rassembler dans un étroit périmètre. Les éléments qui existaient précédemment (autel, fontaine, marché, citadelle, temple, etc.) vont se développer et s'organiser en un système cohérent et fortement hiérarchisé dans la limite du mur d'enceinte.

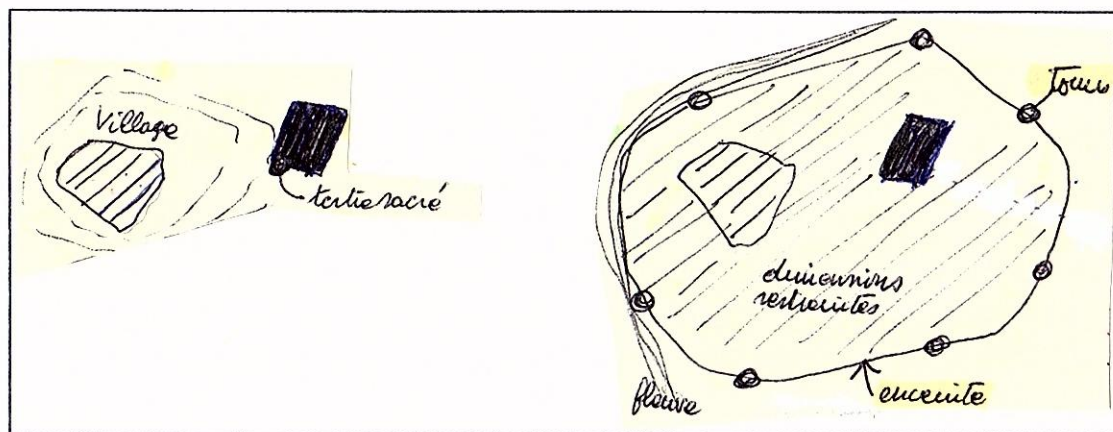


Figure 1.79 : Schéma du passage d'un établissement pré-urbain à une cité mésopotamienne.

Cependant, grâce au transfert religieux des significations symboliques des remparts, la ville n'est pas nécessairement considérée partout comme une prison. L'EGYPTE, à cet égard, marque un sentiment très profond d'une vie unitaire qui n'avait rien d'artificiel : les temples y sont plus imposants que les palais.

Le schéma qui précède montre ce passage d'un établissement pré-urbain typique à une cité mésopotamienne proprement dite. Dans le premier stade, la citadelle devient le coffre fort du chef et va dominer le village (position stratégique). Dans le second, la cité est conçue à l'origine comme un hommage à la puissance des dieux. L'enceinte édifiée englobe l'ancien village et la citadelle, ce qui renforcera le contrôle intérieur et servira plus tard de protection défensive vis-à-vis des agressions extérieures. En réalité, le village a pris racine entre le temple et le palais : traduction d'un état social où règnent le despote et les dieux dont les structures propres visent l'éternité.

Que ce soit en EGYPTE, en CHALDÉE ou même en INDE ou en CHINE, les premières villes semblent n'être qu'un semis plus ou moins dense d'habitations fragiles, plus ou moins groupées, que structurent seules quelques voies processionnelles rarement bordées d'habitations mais scandées d'éléments discontinus : pylônes, sphynx, pagodes, cobras, etc. (BARDET, G., "Le nouvel urbanisme", Paris, 1948).

B. : Conséquences.

Comprendre la nature historique de la cité c'est comprendre ses rôles initiaux. La ville n'est pas seulement un village agrandi. Elle se forme quand les industries et les services ne sont plus exercés par les personnes qui cultivent la terre. Ainsi se crée l'opposition entre deux groupes sociaux, dominants et subalternes. La ville, centre moteur d'une nouvelle évolution, est non seulement plus grande que le village; elle se transforme beaucoup plus rapidement (BÉNÉVOLO).

Pour Lewis MUMFORD, la cité est une invention presque aussi importante que le langage. Avec l'écriture, on peut dire que cette invention marque le début des grandes civilisations et qui aura notamment pour conséquences:

- 0.1. le développement du commerce et de l'industrie,
- 0.2. l'apparition d'un certain ordre légal (le droit va régler les rapports sociaux sous forme d'une législation),
- 0.3. l'invention de l'écriture, apparue probablement pour des nécessités de comptabilité. Les premiers textes sont en effet peu littéraires : ce sont des inventaires, des listes qui comptabilisent la circulation des biens ou des travailleurs, la production et les échanges, ("La Recherche", no 49, octobre 1974).
- 0.4. la diffusion de la culture (arts, philosophie, mode de vie, langage, etc.),
- 0.5. le développement d'une esthétique nouvelle : le monument qui exprimera le prestige d'un pouvoir sacré sous la forme de constructions qui imposeront le respect,
- 0.6. le perfectionnement de la stratégie militaire; la guerre, en effet, au sens d'une confrontation organisée entre deux groupes qui ne peuvent résoudre leurs différends, est aussi le produit de la civilisation (MUMFORD et MALINOWSKI).

CHAPITRE 2 : LES FOYERS URBAINS.

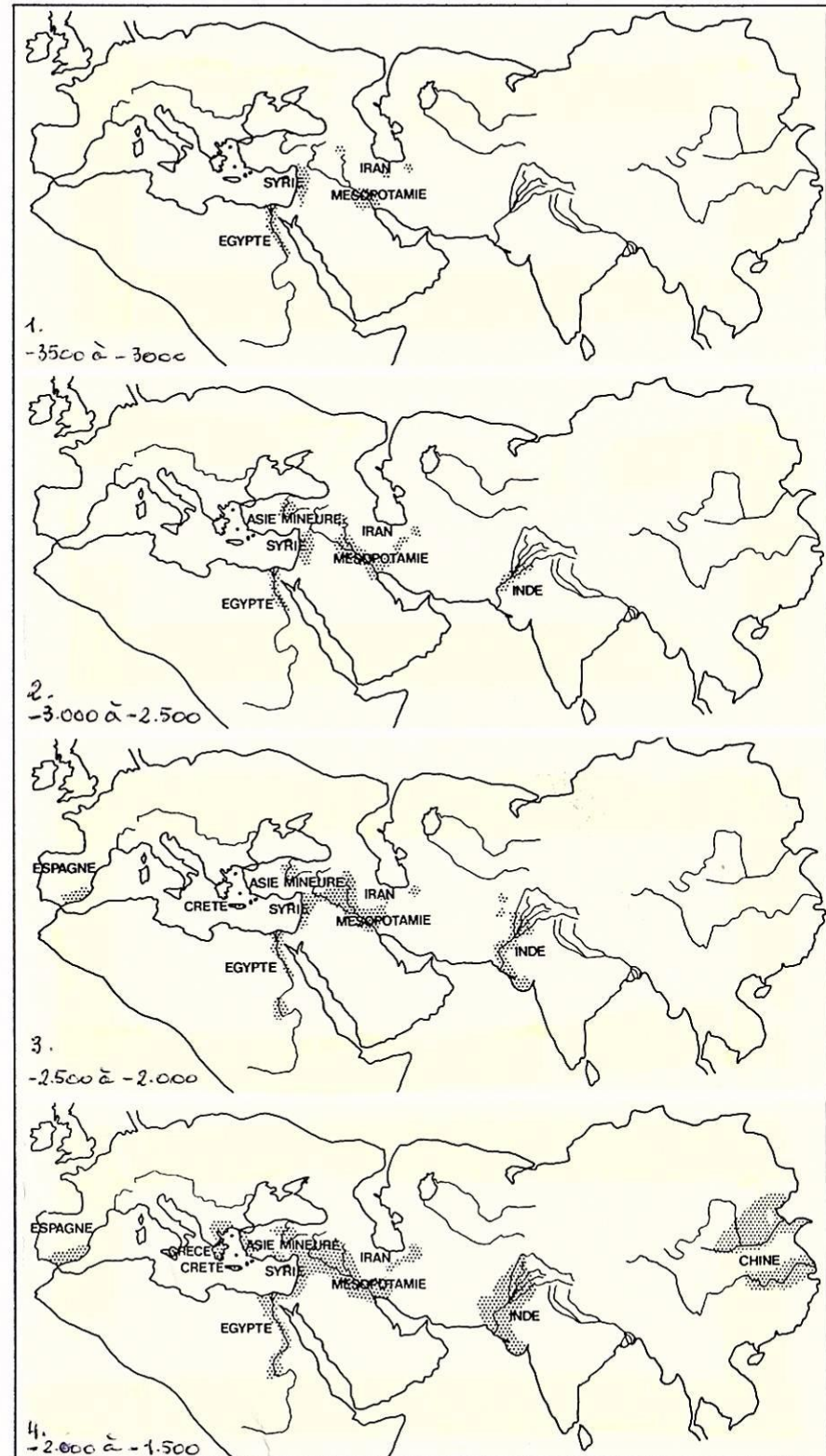


Figure 1.80 : Développement de la civilisation urbaine dans l'Europe et l'Orient vers - 3.500 à - 1.500. (D'après Bénévolo, 09, p.18).

SECTION 2 : L'ASIE ANTERIEURE.

CHAPITRE 1 : GENERALITES.

A. : Contexte géographique général.

Contrairement à l'Egypte, cette région du monde ne présente aucune unité géographique. Le désert syro-arabique, autour duquel s'incurve le croissant fertile, est un désert hostile. Il en va de même pour le centre de l'Iran alors que la Mésopotamie, grâce au Tigre et à l'Euphrate, n'est pas désertique malgré le climat aride. Irrigation et agriculture ont permis le développement des premières cités.

Anatolie et plateau iranien sont au contraire peu propices à l'agriculture. Ces plateaux sont ensermés par des massifs montagneux imposants.

Le Liban recouvert de forêts magnifiques et les autres pays méditerranéens avec leurs collines et leurs plaines côtières plus ou moins étroites, montrent que l'Asie antérieure est un monde extrêmement varié, aux ressources constructives diverses.

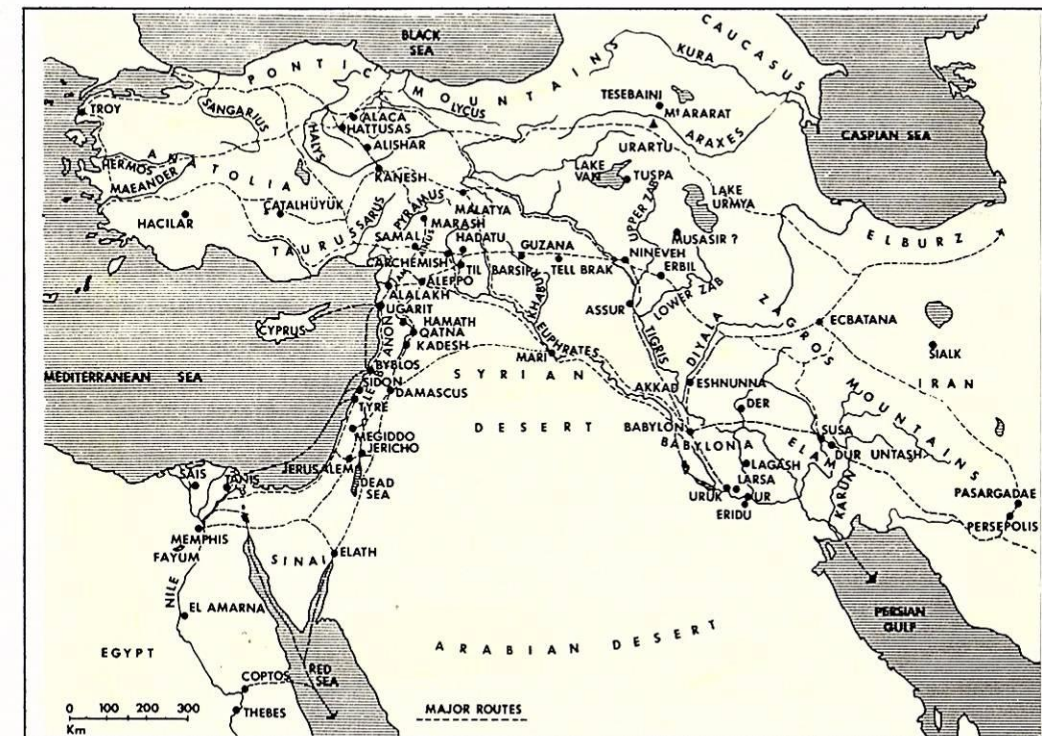


Figure 1.81 : Foyers de civilisations de l'Asie Antérieure. (D'après LAMPL, 1.17).

Chacune des nombreuses civilisations qui se sont succédé dans cette région du monde apportera ses particularités aussi bien socio-culturelles que constructives, en fonction de ces quatre grands types de paysages, à savoir :

- 0.1. Les déserts (Syrie, Arabie, centre de l'Iran),
- 0.2. les vallées des grands fleuves (Tigre, Euphrate, Indus),
- 0.3. les plateaux et les hautes montagnes (Anatolie, Iran),
- 0.4. les régions méditerranéennes (Liban, Palestine, Syrie).

B. : Objet de la section.

Parallèlement à la civilisation relativement homogène de l'Egypte, l'Asie antérieure comprend différentes civilisations urbaines qui se sont développées pendant environ 4.000 ans avant JC. comme le montre le tableau synchronique suivant.

Années	EGYPTE	MESOPOTAM.	ASIE mineure	SYRIE	IRAN
vers -3.300	Ere des clans Unification par Ménès	Sumériens en Mésopotamie. Invasion des Sémites			
-3.000 à -2.500	Ancien empire memphite Les pyramides: IV dyn	Sumer et Akkad Premier royaume sumérien	Royautes	Fondation de Tyr par les Phéniciens. Relations Byblos-Egypte	Ancienne civilisation en Elam (Suse).
-2.500 à -2.000	Révolutions intérieures	Royaume d'Agadé Royaute de Lagash: Goudéa 2nd royaume sumérien			
-2.000 à -1.500	Moyen empire thébain	Ancien empire babylonien	Premier empire Hittite Royaume Mitanni	Migration des Hébreux (Abraham)	
-1.500 à -1.000	Nouvel empire thébain Thoutmès III Aménophis IV Toutankhamon Ramsès II Ramsès III	Dynastie des Kassites Empire assyrien Téglath-Phalassar	Alliance Mitanniens-Egyptiens Chute du Mitanni Second empire Hittite Paix avec l'Egypte Chute de Troie Chute des Hittites	Hégémonie de Sidon en Phénicie (v. -1.400) L'exode: Moïse (-1.225) Les Hébreux entrent dans la Terre promise. Philistins en Palestine.	Arrivée des Indo-Européens Mèdes et Perses
-1.000 à -300	Déclin Assyriens en Egypte Ren. Saïte (-660) Domination perse Alexandre le Gd (-331)	Les Sargonides Babylone (nouv. emp) Juifs en captivité Domination perse Alexandre le Gd (-332)	Crésus roi de Lydie Domination perse Alexandre le Gd (-334)	Saül, David, Salomon. Apogée de la Phénicie. Jérusalem détruite Domination perse Alexandre le Gd (-332)	Royaume des Mèdes Empire des Perses Guerres Médiques Alexandre le Gd (-330)

Figure 1.82 : Tableau synchronique du Proche-Orient pendant l'Antiquité, (D'après T. SÉVERIN).

Les principales civilisations seront étudiées ici, à savoir (les plus importantes sont soulignées.) :

<p>01. La Mésopotamie: -civilisations prédynastiques -<u>époques sumériennes</u> archaïques et <u>classiques</u> -ancien empire babylonien -<u>civilisation assyrienne</u> -<u>nouvel empire babylonien</u></p> <p>02. L'Asie Mineure: - les Hittites</p>	<p>03. La région méditerranéenne: -les Phéniciens (Liban actuel) -la Palestine</p> <p>04. Le plateau iranien: -les Elamites (pays de l'Elam) -les Mèdes -<u>les Perses Achéménides</u> -période perse tardive: Parthes, perses Sassanides.</p>
---	--

CHAPITRE 2 : LA MESOPOTAMIE.

Par.1 : Contexte mésopotamien.

A. Repères géographiques et chronologiques.

A.1. Tableau synchronique de la Mésopotamie.

Dates et périodes.	Conditions socio-politiques.	Architecture et Urbanisme.
-6.500 Préhistoire -5.000 à -3.500	Jéricho Villages, irrigation.	Ruches, maisons rondes. Premiers bâtisseurs du culte.
Période d'URUK -3.200 à -2.800	Arrivée des Sumériens. Concentration politique. Villes états.	Premier mur d'enceinte le plus ancien. Temples à terrasses.
Période des dynasties primitives -2.800 à -2.400 Première dynastie d'OUR	Pouvoir royal. Invasion des Sémites.	Murs d'enceinte. Premiers palais. Temples-cour et temples ovales. Ecriture cunéiforme.
Période d'AKKAD. -2.400 à -2.230.	Akkadiens. SARGON.	Palais impériaux. Ensembles orthogonaux.
Période de débâcle culturelle. -2.230 à -2.130		
Royaume néo-Sumérien. -2.130 à -2.015 (UR III).	Restauration du royaume de SUMER et d'AKKAD.	Palais et édifices sacrés de grandes dimensions. Ziggourats; maisons à cour.
Période -2.015 à -1.560. Ancien royaume de Babylone. Ancien royaume d'Assyrie. Domination étrangère jusque -1.350	Royaumes rivaux, puis : HAMMOURABI Absolutisme patriarcal. Empire.	Palais de LARSA. Première enceinte de BABYLONE. Palais.
Moyen royaume assyrien (et babylonien). -1.350 à -1.035	Etat militaire centralisateur. Conquêtes; guerres avec Babylone.	Tours-temples. Palais des conquérants. Temples doubles.
Royaume néo-assyrien. -900 à -612.	Expansion de l'empire. Destruction totale.	Planification urbaine. Palais agrandis. Temples, ziggourats.
Royaume néo-babylonien. -625 à -539	Victoire sur les Assyriens. Empire de NABUCHODONOSOR.	Intense activité. Palais, temples, ziggourats, jardins suspendus. 5 enceintes dans BABYLONE.

A.2. Contexte géographique.

La Mésopotamie est la région comprise plus ou moins entre deux fleuves :

- le TIGRE, au cours rapide et débordant çà et là à la saison des crues et laissant des marécages pestilentiels;
- l'EUPHRATE, au cours lent et paresseux à travers le désert de sable, produisant des alluvions fertiles après les crues.

Le contrôle des crues suppose un effort énorme de travaux de grande envergure du type: barrages, digues et canaux d'irrigation. D'où un savoir faire acquis au fil du temps pour des constructions et des monuments imposants, à usage civil ou religieux.



Figure 1.83: La Mésopotamie avec les zones culturelles d'influences. En pointillé, les rivages du golfe arabo-persique au troisième millénaire. D'après LAMPL, (1.17).

B. Typologie de la morphologie urbaine des trois grandes civilisations.

B.1. Type Sumérien.

- * De -2.800 à -2.015. (Exemple la ville d'UR)
- * "Ville temple" de forme ovale entourée d'un mur garni de tours, le long d'un fleuve.
- * Pas d'axes urbains principaux, pas de perspectives délibérées ou calculées.
- * Les rues sont plutôt sinueuses et semblables à celles des villes nord-africaines actuelles.
- * Le centre de la ville contient, dans une enceinte orthogonale, le palais et les monuments religieux.
- * La ZIGGOURAT est le monument qui domine visuellement l'ensemble.

B.2. Type Assyrien:

- * Civilisation beaucoup plus guerrière; politique autoritaire et brutale; L'urbanisme assyrien repose sur l'art militaire.
- * Forme plus ou moins régulière (rectangle ou carré).
- * Réseau orthogonal de voies.

- * Les édifices publics (temples, palais, ziggourat) ne sont plus situés au centre de la ville mais en périphérie, à l'intérieur d'une forteresse articulée sur l'enceinte urbaine.

B.3. Type Babylonien récent:

- Mélange des 2 types précédents :
- * ordre géométrique d'ensemble avec le sanctuaire principal au centre et le palais en périphérie,
 - * les rues principales suivent un réseau à peu près orthogonal, cependant chaque quartier n'a pas de plan systématique,
 - * véritable composition urbaine au sens d'un "zonage" c'est-à-dire : les mêmes fonctions dans une même zone.

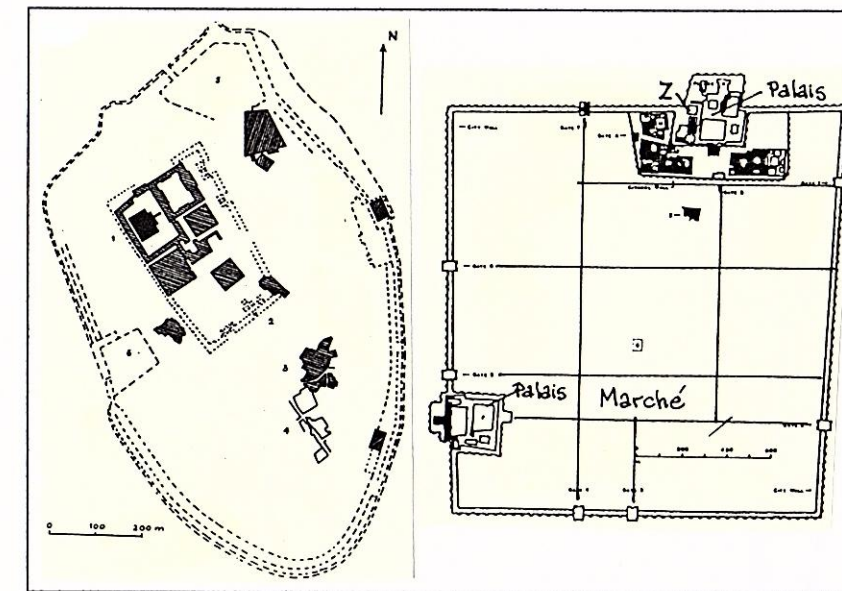


Figure 1.84 : A gauche, ville d'OUR, Schéma d'ensemble (LAVEDAN, P., 1.18)
Figure 1.85 : A droite, type assyrien, KHORSABAD, plan d'ensemble (LAMPL, 1.17).

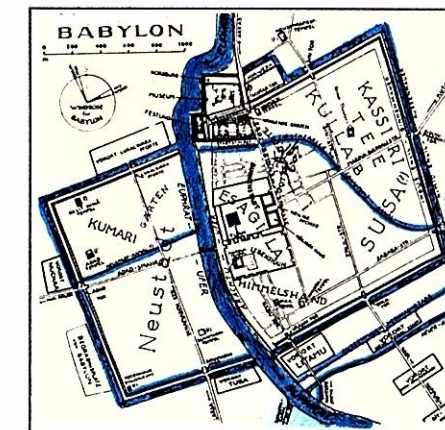


Figure 1.86 : type babylonien récent, BABYLONE.

C. Les premières formes de l'architecture monumentale.

C.1. Généralités.

L'apparition des premiers grands bâtiments publics date du milieu de IV^e millénaire. A cette époque, dans le sud de la Mésopotamie, se produit une importante révolution urbaine. De ce fait, les dimensions des bâtiments publics deviennent imposantes, comme à OUROUK par exemple, même si le plan tripartite est toujours inspiré de celui des maisons privées de la période d'OBEID. L'ornementation y devient plus soignée. Les ensembles religieux sont disposés à l'évidence selon un plan général préconçu; on remarque, en effet, que les bâtiments sont disposés de façon ordonnée les uns par rapport aux autres (OUROUK). De telles constructions, sans doute exclusivement religieuses, supposent une organisation collective complexe à la tête de laquelle devait présider un personnage important, aux fonctions multiples, tant civiles que militaires ou religieuses.

Les palais royaux, nettement distincts des constructions religieuses, n'apparaissent qu'au troisième millénaire. A partir de cette époque, le palais n'est plus une simple maison agrandie ni un temple, mais bien la maison du roi.

Que ce soit pour des temples ou des palais, l'évolution mena au plan dit "babylonien" dans lequel les bâtiments étaient disposés autour d'une cour carrée ou au plan dit "assyrien" où la porte, située au milieu d'un petit côté, faisait face à la statue du culte.

Les édifices sont quelquefois gigantesques : le sanctuaire du dieu NANNA (SIN) à OUR mesure près de quatre cents mètres sur deux cents. Cependant, l'architecture utilise des moyens limités. La brique crue, séchée au soleil, est le seul matériau de maçonnerie. Comme la voûte ou la coupole sont rares et d'un emploi limité, les espaces couverts sont nécessairement réduits. Partout on utilise des poutres horizontales en bois pour les plafonds, mais là encore, les ressources sont limitées. Il faut, en effet, importer de très loin les poutres longues et solides. En raison de ces moyens médiocres, les locaux seront toujours étroits. Les seules variantes dépendent du groupement des pièces. L'éclairage pose d'ailleurs souvent des problèmes difficiles. C'est pourquoi l'organisation des espaces se fait le plus souvent autour de cours à ciel ouvert. Curieusement, la Mésopotamie n'a pratiquement jamais employé la colonne. On ne trouve que des demi-colonnes décoratives plus ou moins plaquées sur les façades (LARSA au XVIII^e siècle). Les pièces rectangulaires dépourvues de supports centraux sont nécessairement de petites dimensions (Grand atlas, (03)).

L'architecture est donc, en général, plutôt monotone dans ses résultats parce que monotone dans ses moyens. Seul le décor s'efforce d'égayer la médiocrité du matériau de base. En multipliant les saillants et les rentrants ainsi que les niches décoratives, les façades s'animent grâce au jeu d'ombres et de lumières. Dans une lumière aveuglante qui écrase tout pendant une majeure partie de l'année, le clair-obscur est le résultat de l'articulation murale que ce soit par le chromatisme des mosaïques ou par l'alternance constante des creux et des saillies. Les murs sont aussi parfois recouverts d'enduits sur lesquels sont peintes des compositions murales aujourd'hui quasi disparues.

A partir du XIV^e siècle, la base des murs est protégée par des dalles de pierre, bientôt ornées de reliefs sculptés, remplacés ensuite par des motifs exécutés en briques vernissées.

C.2. Généralités sur les ziggourats.

Dans le domaine de l'architecture religieuse, la Mésopotamie sut créer un monument tout à fait spécifique à cette région et qui ne fut copié par aucune autre sauf l'ELAM qui en aurait élevé au moins deux : celle de TCHOGA ZANBIL, l'une des plus grandes et des mieux conservées, et celle de SUSE, connue par des inscriptions. Bien que le nom de Ziggourat soit sémitique et n'apparaisse qu'à l'époque d'HAMMOURABI, au -XVIII^e siècle, le monument semble bien être d'origine sumérienne et apparaît au milieu du III^e millénaire.

C'était une énorme masse de briques, sans espaces intérieurs, superposant en retraits successifs plusieurs paliers dont le nombre pouvait varier. Souvent, chaque étage correspondait à un astre du ciel (KHORSABAD).

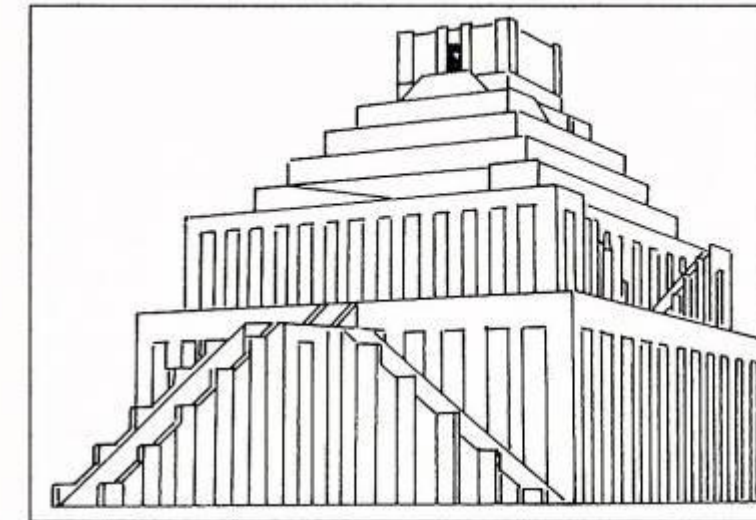


Figure 1.87 : Restitution de la ziggourat ou "tour de BABEL" telle qu'elle fut reconstruite au -VI^e siècle. Hauteur, environ 90 m, égale au côté de la base carrée. (D'après AMET (1.03, page 91)).

La destination et le développement de la ziggourat restent sujets à controverses. Certains orientalistes ont voulu y voir la représentation des montagnes du pays originel des Sumériens, sur lesquelles auraient été élevées les sanctuaires. Or, comme on ignore d'où viennent les Sumériens (peut-être du Turkestan ?), rien ne nous assure qu'ils aient habité une région montagneuse. De plus, il semble que certaines ziggourats ne comportaient pas de temples au sommet, bien que ce soit là plutôt l'exception. Plus vraisemblablement, la ziggourat aurait évolué à partir des temples dressés sur les terrasses (tells) qui apparaissent au IV^e millénaire, en particulier en basse Mésopotamie. Ces socles de temples auraient peut-être même été érigés pour mettre le sanctuaire à l'abri des crues soudaines du TIGRE et de l'EUPHRATE, bien que cette explication ne soit pas entièrement convaincante puisqu'on a continué à construire des temples au niveau du sol.

La fonction est aussi discutée. On a cru y voir la tombe d'un roi ou d'un dieu. Puisque l'unité de la cité est maintenue grâce au pouvoir absolu du roi et que ce dernier obéit aux dieux, les rites religieux devaient jouer un rôle prépondérant dans la cité. Or, on sait aussi que la conception de la vie éternelle des Mésopotamiens était empreinte de terreur vis-à-vis de l'au-delà (conception toute différente du "bonheur" éternel des Egyptiens).

Il serait donc vraisemblable que la ziggourat ait été un lieu de sacrifices afin d'obtenir, pour les vivants, l'indulgence des dieux dans l'au-delà.

Ce qui est certain, en revanche, est que la ziggourat ait servi d'intermédiaire entre le ciel et la terre et, d'une certaine manière, d'échelle ou d'escalier pour permettre aux divinités célestes de descendre sur la Terre ou en tout cas pour faciliter la relation homme-dieu. Les appellations différentes le démontrent : à LARSA, la ziggourat est appelée maison du lien du Ciel et de la Terre; à BABYLONE, maison du fondement du ciel et de la terre; à ASSOUR, maison de la montagne de l'univers. Dans la mythologie sumérienne, la symbolique de la tour correspond à l'arbre qui relie la terre et le ciel. Puisque la cité reproduit l'exacte image de l'univers céleste, le temple serait bâti sur ce que l'on pense être l'axe de l'univers (GOUVION, (19)). A partir de cette fonction plus symbolique que pratique, on peut supposer que chaque ville de Mésopotamie essayait d'augmenter son prestige en possédant une ziggourat aussi élevée que possible.

On a compté 33 ziggourats pour 23 villes. Il a donc été possible de définir 3 grands types :

- * Un type sumérien, à base rectangulaire avec des escaliers d'accès à volées perpendiculaires.
- * Un type assyrien, à base carrée et rampes d'accès parallèles aux murs.
- * Un type mixte enfin, à base carrée et escaliers d'accès dans la zone inférieure et des rampes pour les étages supérieurs.

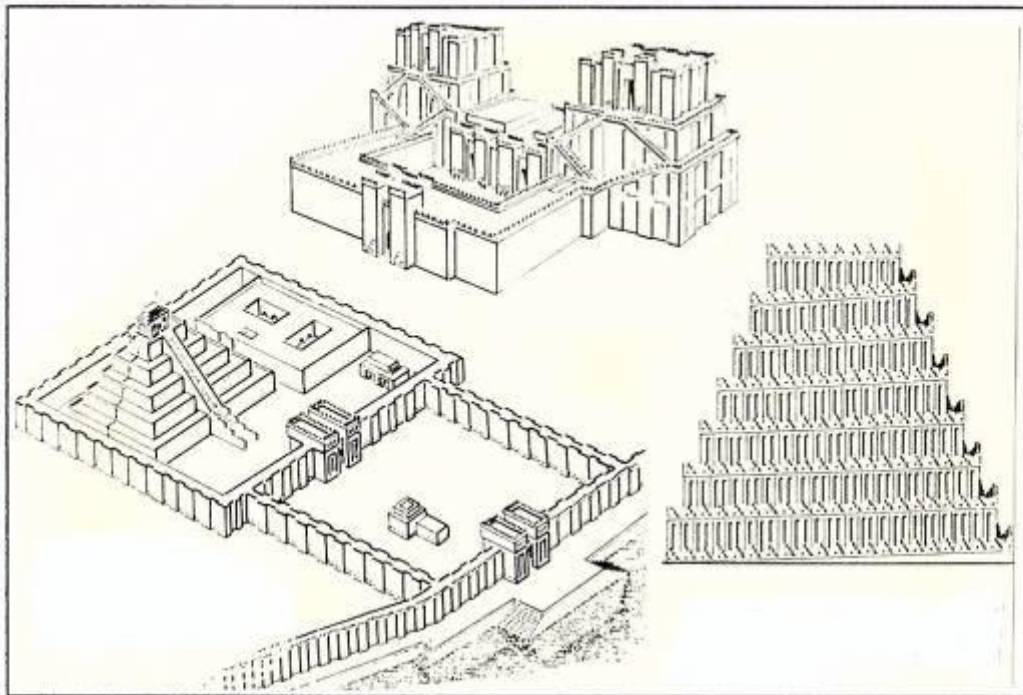


Figure 1.88 : Typologie de la ziggourat. En haut, restitution de la ziggourat double d'ADAD et ANU à ASSUR (-XII^e siècle). A gauche, restitution de la ziggourat du dieu ENLIL à NIPPOUR (-XIII^e siècle), avec escalier perpendiculaire, cours et bâtiments annexes. A droite, restitution de la ziggourat de KHORSABAD (-VII^e siècle), à rampe continue.

Par.2 : Périodes pré-dynastiques.

A. Contexte historique général.

La première civilisation qu'ait connue la Mésopotamie est celle des SUMÉRIENS. A la fin du IV^e millénaire, à OUROUK dans le sud (et à SUSE en ELAM) des cités apparaissent et dominent un territoire agricole pourvu de villages et de domaines qui leur fournissent la nourriture quotidienne.

Des échanges commerciaux avec des régions lointaines sont réalisés en vue de l'approvisionnement de matériaux manquants : surtout le bois et les métaux comme l'étain et le cuivre pour la fabrication du bronze (CHATELET, "Histoire de l'art", (51)). Peu de textes permettent de connaître son histoire et son expansion réelle; pourtant cette civilisation est en train de découvrir l'écriture, surtout pour répondre aux besoins de gestion des domaines et aux échanges commerciaux. L'expansion économique, comme ce sera chaque fois le cas dans l'histoire, s'accompagne d'un essor fabuleux de la production artistique.

On les voit vers -3.000, bien installés dans la plaine du Bas-Euphrate. Leurs bourgades fortifiées - OUROUK, OUR, LAGASH, OUMMA, ERIDOU et NIPPOUR, formaient des petites principautés indépendantes et rivales se disputant la terre et l'eau. Ce n'est que vers -2.400 qu'un chef de la cité d'OUMMA parvient à réaliser la première unification en fixant à OUROUK le centre administratif et religieux de son royaume qui allait bientôt être submergé par les Sémites, première vague d'assaut du désert vers le croissant fertile.

B. Epoque sumérienne archaïque (vers -3.250).

C'est sans doute le domaine de l'art monumental qui exprime le mieux l'apparition de temps nouveaux. Les grandes installations de l'Eanna d'OUROUK fournissent la meilleure illustration de l'ampleur des réalisations de cette période. OUROUK, première cité de l'histoire, offre ainsi pour la première fois l'exemple d'une unité complexe organisée habilement entre des espaces ouverts, dont certains monuments occupent manifestement une position dominante. Pour comprendre les extraordinaires réalisations architecturales et urbanistiques, il faut admettre une cité d'une très grande vigueur et dont le rayonnement dépassait le stade local (notamment jusqu'à HABUBA en Syrie du Nord).

B.1. La zone sacrée du quartier d'Eanna à OUROUK.

Ce secteur était voué, à l'époque allant du troisième au premier millénaire, au culte de la déesse INANNA (ou Innin).

A côté des caractères traditionnels du plan, à savoir : division tripartite dans le sens de la longueur, une grande salle bordée par des bas-côtés divisés en petites pièces, d'autres traits apparaissent : grandes dimensions, décor infiniment plus complexe, multiplication des ouvertures sur les longs côtés et enfin, installation fréquente d'une salle transversale à l'une des extrémités, ce qui donne naissance à un plan général en forme de T. Dans l'état actuel des fouilles, il semble que ces bâtiments monumentaux n'étaient pas placés dans une position prééminente et majestueuse au-dessus de la cité grâce à une terrasse, comme c'était souvent le cas. On croit plutôt qu'ils étaient intégrés dans un ensemble de bâtiments ou espaces ouverts, selon une organisation qui évolue très vite au cours des périodes suivantes (couches IV).

Il ne reste de ces monuments de grande dimension (70 m de long pour le temple dit calcaire d'OUROUK V) que des lambeaux dégagés par des archéologues allemands.

0.1. Temples de la couche V.

Les fouilles ont révélé : deux temples A et B, dont les axes longitudinaux sont situés à 90° l'un par rapport à l'autre. Entre eux deux, se trouve la fameuse cour en mosaïque de cônes. Au nord-ouest, la cour est refermée par la terrasse à piliers, collée au podium de la cour et est constituée de huit grands piliers circulaires ornés de mosaïques; quatre piliers semi-circulaires semblables ont supporté le toit d'une galerie. Les entrées principales étaient situées sur les petits côtés. Au-delà du mur nord-est de la cour, le temple A de 30 x 80 m est doté d'un socle de calcaire et conçu de façon parfaitement symétrique. Sa partie centrale en forme de T est flanquée de deux rangées de pièces dont chacune possède une cage d'escalier, tandis que la tête du T comprend trois locaux juxtaposés. Des entrées mènent directement de l'extérieur à cette partie transversale ou vers l'intérieur, en passant par toutes les salles du grand côté. A la limite sud-ouest de la cour en mosaïque se situe une terrasse haute de 1,74 m avec un petit temple; celui-ci est du même type que le temple à socle de calcaire.

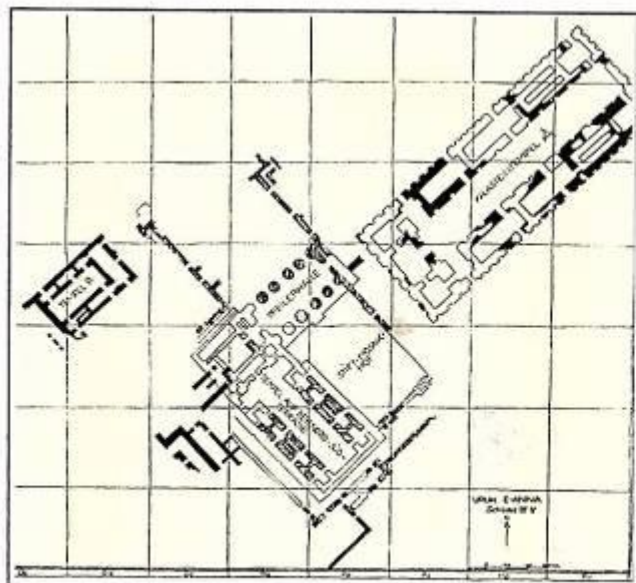


Figure 1.89 : OUROUK, temple niveau V dans le quartier d'Eanna. D'après LENZEN ds HIRMER (1.14).

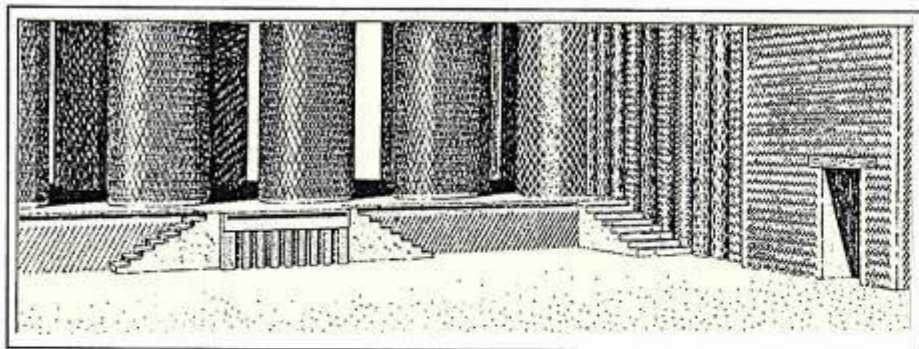


Figure 1.90 : OUROUK, restitution de la terrasse à piliers du côté nord-ouest de la cour en mosaïque de cônes. D'après HEINRICH dans HIRMER (1.14).

La fameuse cour en mosaïque de cônes, ainsi appelée à cause de son ornementation murale en mosaïque, est composée de cônes en terre cuite enfoncés dans les murs et dont les têtes peintes en noir, jaune clair et rouge permettaient de véritables mosaïques murales.

Des motifs en zig-zag et en losange couvrent ainsi tous les murs de la cour comme un tapis. Les seules parties lisses sont les pilastres semi-circulaires très rapprochés.

0.2. Temples de la couche IV et IVa.

A la couche suivante, plus récente, la cour en mosaïque de cônes a été comblée et surmontée d'un ensemble de deux temples C et D disposés à 90°. Le temple D est le plus vaste de la Mésopotamie ancienne. Axialité et symétrie déterminent la composition : une cella allongée et une nef transversale; une chaîne de pièces qui entourent la cella. Les murs extérieurs épais sont rehaussés de pilastres et creusés de six niches.

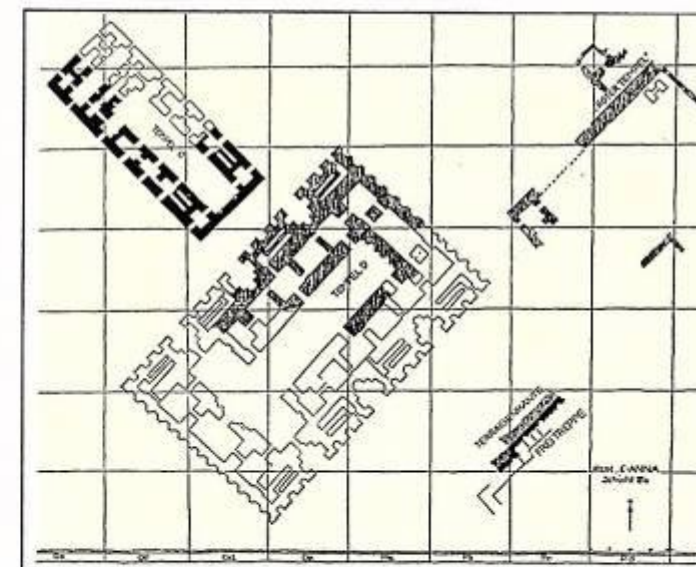


Figure 1.91 : OUROUK, temples de la couche IV dans le quartier d'Eanna. D'après LENZEN dans HIRMER (1.14).

B.2. Zone sacrée d'ANU à OUROUK.

La terrasse élevée, probablement consacrée au grand dieu du ciel ANU, est le second sanctuaire important d'OUROUK, après le quartier de la déesse-mère INNIN (EANNA). Les temples d'OUROUK se dressent sur de hautes terrasses, auxquelles on accède par des rampes ou des escaliers. C'est le cas du fameux temple blanc (blanchi à la chaux) qu'une terrasse élève au-dessus des habitations et de la campagne environnantes, ce qui le rapproche ainsi de la demeure des dieux. La terrasse haute, de forme encore irrégulière, du type d'OBEID, s'élève par des murs escarpés et dotés de niches à redans et est érigée en briques d'argile séchées à l'air. La terrasse était accessible grâce à un escalier et par une rampe à son angle oriental pour les animaux de sacrifice. Le segment sud-ouest de sa plate-forme est occupée par un temple tandis que la partie nord-est resta non construite (HIRMER, (1.14)).

Pour consolider et orner simultanément, il y avait deux à quatre rangées superposées de récipients qui étaient fixées horizontalement au bord supérieur du mur, les orifices vers l'extérieur, comme des cônes de mosaïque.

Le temple blanc mesure 22,30 x 17,50 m. Les façades longitudinales comprennent des niches et des pilastres alternés qui ornent avec brio des murs relativement massifs et qui confèrent à ce bâtiment une allure étrangement moderne.

Le plan de ce temple est semblable à celui du temple C d'OUROUK IV, ou à celui de TELL OUQAIR situé au nord-est de BABYLONE.

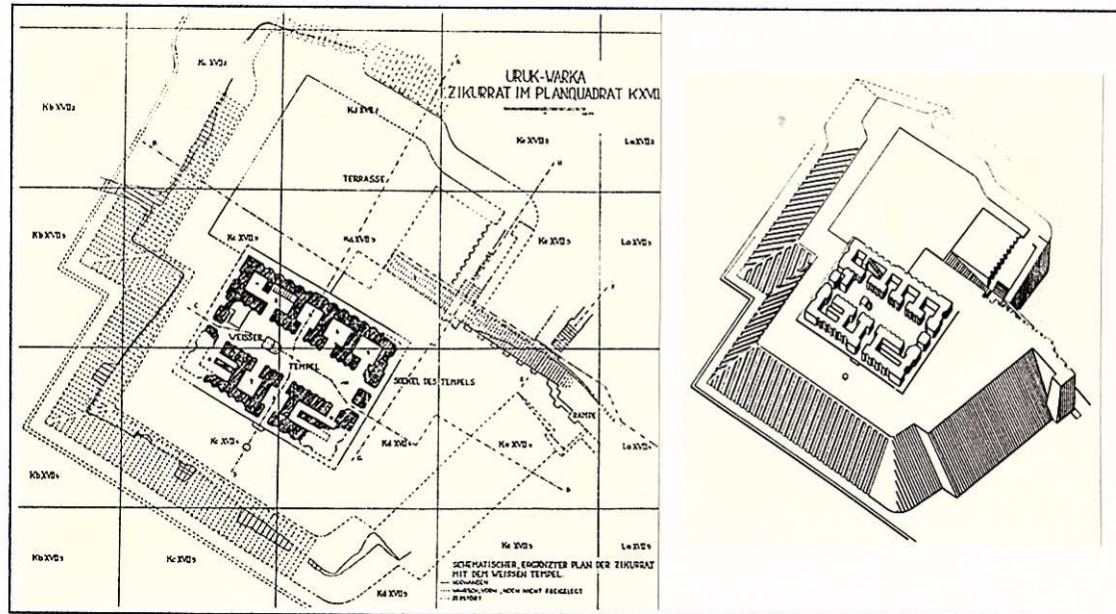


Figure 1.92 : OUROUK, plan de la zone sacrée d'ANU, stade le plus récent de la "ziggourat" d'ANU, dit "le temple blanc". D'après HEINRICH dans HIRMER, (1.14).

Figure 1.93 : OUROUK, restitution en perspective du temple blanc sur une "ziggourat-terrasse", vers -3.000 à -2.900. D'après Grand atlas (03).

L'édifice cultuel (de culte) de ce sanctuaire, perché sur la terrasse à 13 m de haut, doit appartenir à l'aurore de la première phase proto-dynastique. Il se compose d'une salle médiane rectangulaire avec cinq petits locaux annexes du côté nord-est, tandis qu'une cage d'escalier flanque chacun des angles ouest et sud, séparés par deux petites pièces. L'une d'elles comporte l'entrée principale. Les petits côtés n'ont que deux passages larges de 1 m dont celui situé près de l'angle nord est fermé, barré par un podium avec escalier.

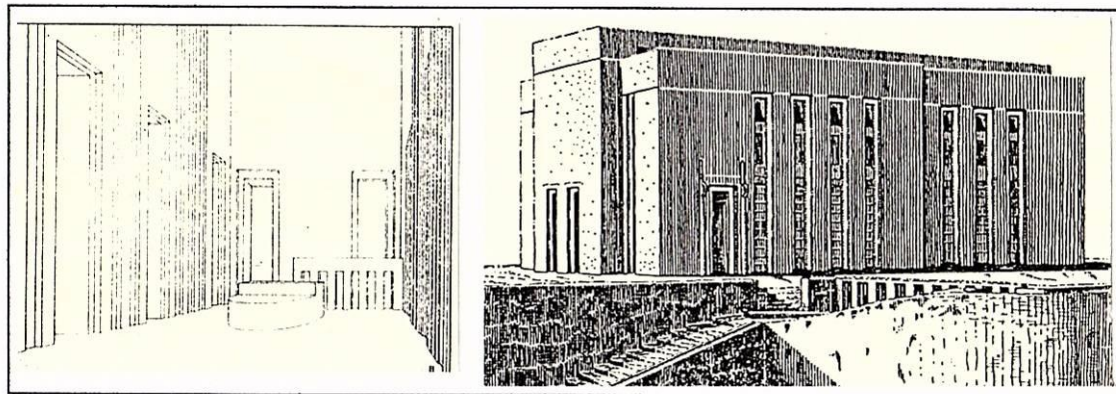


Figure 1.94 : OUROUK, restitution en perspective de la salle médiane du "temple blanc", avec l'autel à degrés et l'estrade du culte. D'après HEINRICH dans HIRMER, (1.14).

Figure 1.95 : OUROUK, restitution en perspective du temple du niveau E sur la terrasse du sanctuaire d'ANU. D'après HEINRICH dans HIRMER, (1.14).

Plus vers le centre de la pièce se trouve un autel à degrés dont le palier supérieur est orienté vers le podium.

B.3. Temple sur terrasse à TELL OUQAIR.

Le temple peint, d'une facture similaire à celle du temple blanc, a probablement été construit à l'époque d'OUROUK et plusieurs fois remanié ensuite. Au stade VII A, l'ensemble comprenait deux terrasses superposées. La première, d'une hauteur de 5 m, était décorée de pilastres et était accessible par un escalier. De là, une seconde volée d'escaliers conduisait à la terrasse supérieure sur laquelle était posé le temple. Ce dernier, de composition symétrique, comportait une cella dans l'axe flanquée de locaux latéraux annexes.

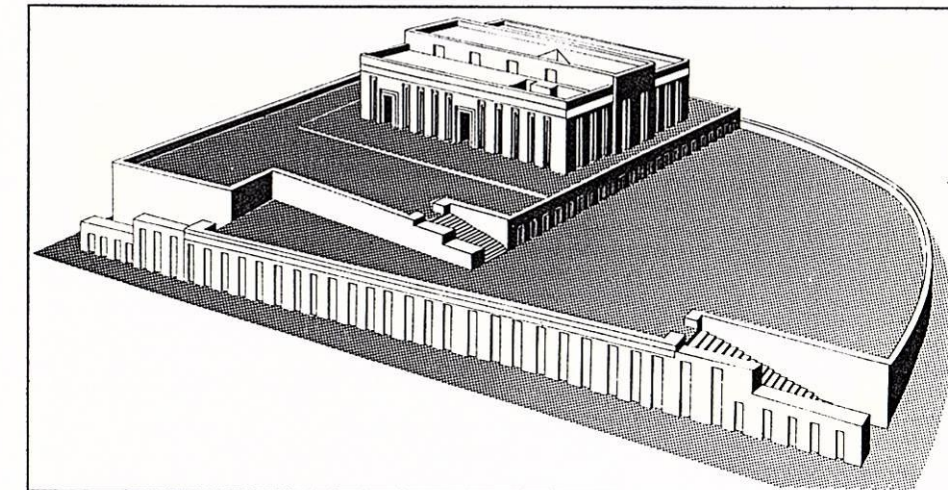


Figure 1.96 : TELL OUQAIR, restitution en perspective du temple sur terrasse, stade le plus récent. D'après AMIET, (1.02).

B.4. Temple d'ERIDOU (vers -2.900).

Deux mille ans après les premiers temples trouvés sous les couches inférieures (niveaux XV et XVI) près de la ziggourat d'ERIDOU, le temple de niveau VII est un bon exemple de plan sumérien devenu lui aussi presque symétrique.

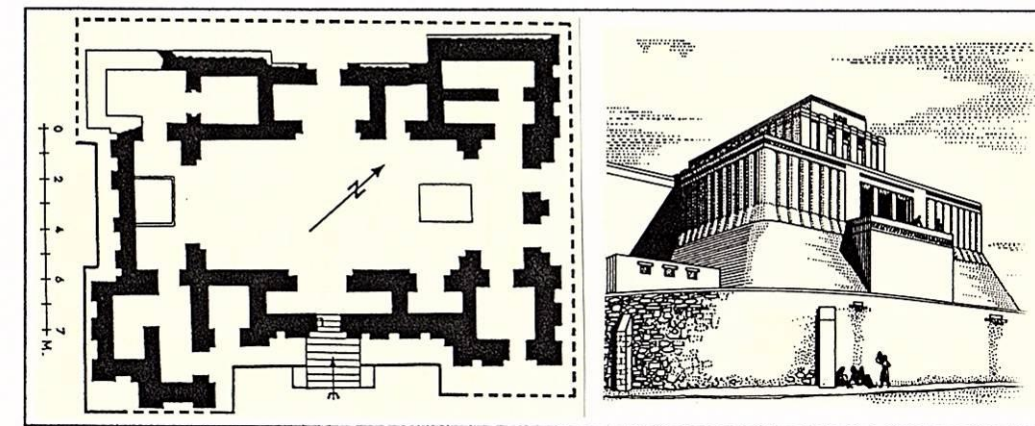


Figure 1.97 : ERIDOU, plan du temple VII sur terrasse. D'après FRANKFORT, dans HIRMER, (1.14).

Figure 1.98 : ERIDOU, restitution en perspective du temple sur terrasse. D'après NORWICH, (36).

Il est édifié sur une terrasse où on accède par un escalier. Les murs de soutènement sont partiellement revêtus de pierre avec un couronnement d'une mosaïque en cônes de gypse recouvert de cuivre poli (Atlas, (04)). ERIDOU semble avoir été l'unique chantier sumérien approvisionné en pierre. L'escalier mène directement, en passant par un vestibule, vers la longue pièce principale du sanctuaire auquel un second accès arrière a été ajouté ainsi que deux étroits passages situés sur le petit côté. La salle rectangulaire est divisée par des murs de refends semblables aux contreforts. Elle comprend un autel dans l'abside et une table de sacrifice au milieu de l'espace. Cette grande salle cultuelle est entourée de pièces plus petites qui font saillie aux angles ainsi que des bastions. La façade est fractionnée au moyen de pilastres rectangulaires et de niches.

C. Epoque dynastique archaïque.

La naissance des grands royaumes apparaît vers -2.800. La Mésopotamie connaît alors un nouveau système politique. L'écriture ne se cantonne plus à la simple gestion des domaines. Avec des actes royaux, des comptes rendus de campagnes militaires et des faits religieux, l'histoire naît alors véritablement puisque les événements et la pensée commencent à être consignés par écrit. Mésopotamie et Syrie sont le siège de royaumes aux frontières plus ou moins fluctuantes qui vivent en étroite symbiose. Malgré quelques premières tentatives impériales, l'art se répartit en foyers distincts où des grands centres (principalement autour d'un palais) ont joué le rôle d'écoles régionales.

L'avènement des royautés s'est donc accompagné de l'apparition des grands palais (KISH, ERIDOU, TELL BRAK, MARI, EBLA) : bâtiments puissants avec étage réservé à l'habitation; des salles à piliers, des façades ornées de redans, des escaliers majestueux, sont quelques-unes des particularités de cette architecture monumentale encore fort peu connue.

L'architecture religieuse est connue par de nombreux petits sanctuaires. Une exception de taille est le grand temple ovale de KHAFADJÉ qui illustre peut-être le mieux l'architecture sacrée de cette époque.

C.1. Période de MÉSILIM (Roi MÉSILIM de KISH) (-3.000).

Durant la première partie du troisième millénaire, on peut suivre le développement de l'architecture religieuse sumérienne à travers les grandes fouilles américaines de la basse vallée de la Diyala, particulièrement à TELL ASMAR (l'ancienne ESHNUNNA) et KHAFADJÉ (ou HAFAGA, l'ancienne TUTUB?), (Grand Atlas, (03)).

0.1. KHAFADJÉ : Temple de Sin

Parmi les temples de l'époque dynastique ancienne qui ont été mis à jour, le temple de SIN est celui qui date de l'époque la plus reculée. Il était probablement consacré au dieu SALAM. Son plan, fortement modifié au cours des dix états de construction superposés, présente encore au début une certaine ressemblance avec les temples sumériens archaïques d'OUROUK qui sont bien plus grands.

a. Niveau X le plus ancien du temple de SIN.

Au stade le plus ancien, le temple se compose :

* d'une pièce médiane rectangulaire avec podium contre le petit côté,

* de petits locaux le long des grands côtés, dont une cage d'escalier au sud-ouest, une chambre allongée au sud-ouest et deux vestibules au nord-est.



Figure 1.99 : En haut à gauche, KHAFADJÉ, plan de la couche X la plus ancienne du temple de SIN. D'après DELOUGAZ et LLOYD dans HIRMER, (1.14).

Figure 1.100 : En haut à droite, KHAFADJÉ, plan de la couche IV du temple de SIN. D'après DELOUGAZ et LLOYD dans HIRMER, (1.14).

Figure 1.101 : En bas à gauche, KHAFADJÉ, plan de la couche I la plus récente du temple de SIN. D'après DELOUGAZ et LLOYD dans HIRMER, (1.14).

Figure 1.102 : En bas à droite, KHAFADJÉ, restitution côté nord du temple de SIN, dans sa phase la plus récente. D'après DELOUGAZ et LLOYD dans HIRMER, (1.14).

Cette construction à trois nefs se distingue surtout des temples sumériens archaïques d'OUROUK par son aspect plus fermé vis-à-vis de l'extérieur. On accède dans la cella, non plus directement, mais par les vestibules du côté d'une cour de forme irrégulière.

b. Niveau VI.

Plus tard, il devient un véritable temple à axe coudé. Cette fois, vestibules et dépendances sont placés dans une cour plus grande.

c. Niveau I le plus récent du temple de SIN.

Dans son état le plus récent, le temple possède deux nefs à axe coudé, juxtaposées et de mêmes dimensions. Il est probable qu'on y vénait deux divinités ou un couple de dieux. La cour reste irrégulière avec entrée latérale. L'entrée principale de l'ensemble est flanquée de deux contreforts importants qui ressemblent presque à des tours de défense.

Ce temple n'est pas un monument isolé mais au contraire semble introduit de force dans la masse des maisons de la ville.

0.2. KHAFADJÉ : Temple ovale (-2.700).

A 15 kms de BAGDAD , ce temple a connu trois phases successives pendant les périodes proto-dynastiques II et III (-2.700 à -2.500). Constitué d'une double enceinte concentrique, il dessine un ovale irrégulier. Un portail aménagé dans cette enceinte extérieure de 103 x 74 m donnait accès à une première cour. Un bâtiment, installé entre les deux enceintes, était sans doute réservé au grand prêtre. Puis, dans une enceinte ovale de 74 x 59 m, une deuxième cour était bordée de dépendances et de locaux cultuels. La maison du dieu (non retrouvée) juchée sur une terrasse était accessible par un bel escalier en volée droite. Il faut noter également le contraste entre la forme courbe des deux enceintes et l'orthogonalité de la partie centrale, disposition analogue à celle du type urbain sumérien (OUR, par exemple).

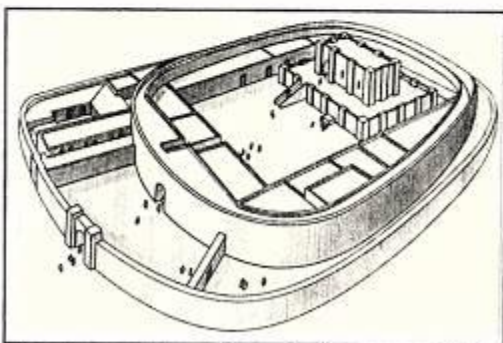


Figure 1.103 : Restitution du grand temple ovale de KHAFADJÉ. D'après le Gd.atlas, (03).

Un double mouvement de progression puis d'élévation devait conduire le fidèle au plus secret de la résidence divine : nul doute que le sentiment religieux sortait renforcé de cette approche (CHÂTELET, "Histoire de l'art", Larousse, 1988, p. 25).

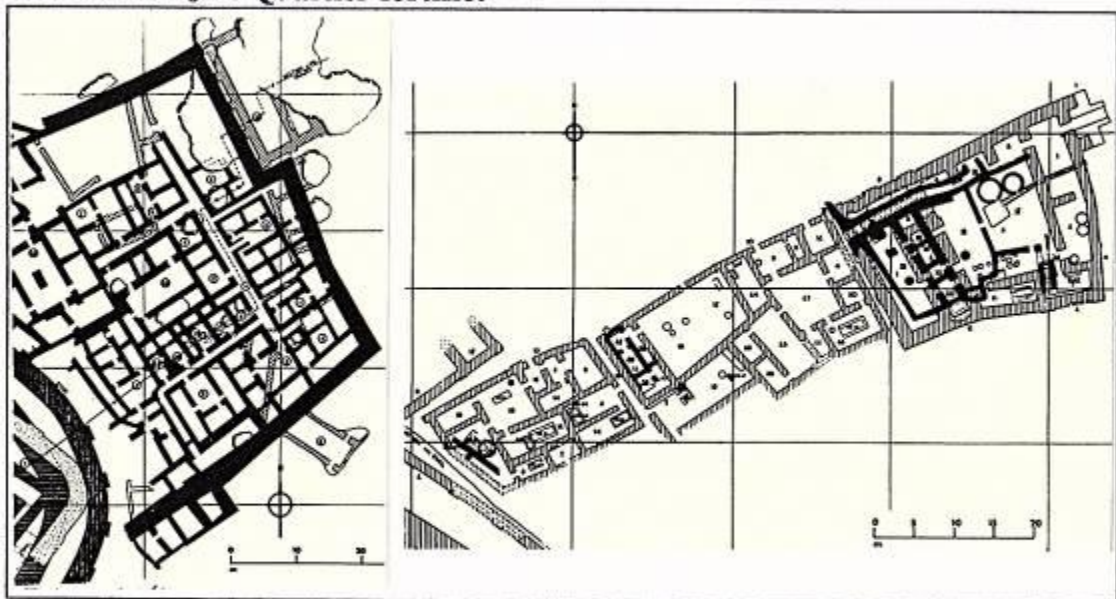
0.3. KHAFADJÉ : Quartier fortifié.

Figure 1.104 : A gauche, KHAFADJÉ, plan d'un quartier fortifié. (D'après LAMPL, (1.17), figure 59).

Figure 1.105 : A droite, KHAFADJÉ, plan d'un quartier près du temple ovale. (D'après LAMPL, (1.17)).

Au nord-est du temple ovale (première époque dynastique), un quartier est organisé en blocs très serrés et a certainement été construit dans un but particulier. On y retrouve cette volonté d'économiser l'espace dans un plan quasi orthogonal mais sans concept délibéré de planification.

0.4. TELL ASMAR : Temple d'ABU.

Près de KHAFADJÉ, deux autres villes de l'époque dynastique archaïque ont été explorées. Dans la première, TELL ASMAR (ancienne ASHUNNAK) le temple d'ABU semble avoir acquis une importance particulière.

Au temps de MÉSILIM, trois cellae sont groupées autour d'une cour presque quadrangulaire avec un vestibule, l'escalier, une pièce réservée aux ablutions et une autre pour les prêtres. Au lieu des angles, ce sont ici les côtés qui sont orientés. Plus encore que dans le temple de SIN, à KHAFADJÉ, le temple est complètement encastré dans le bâti urbain.

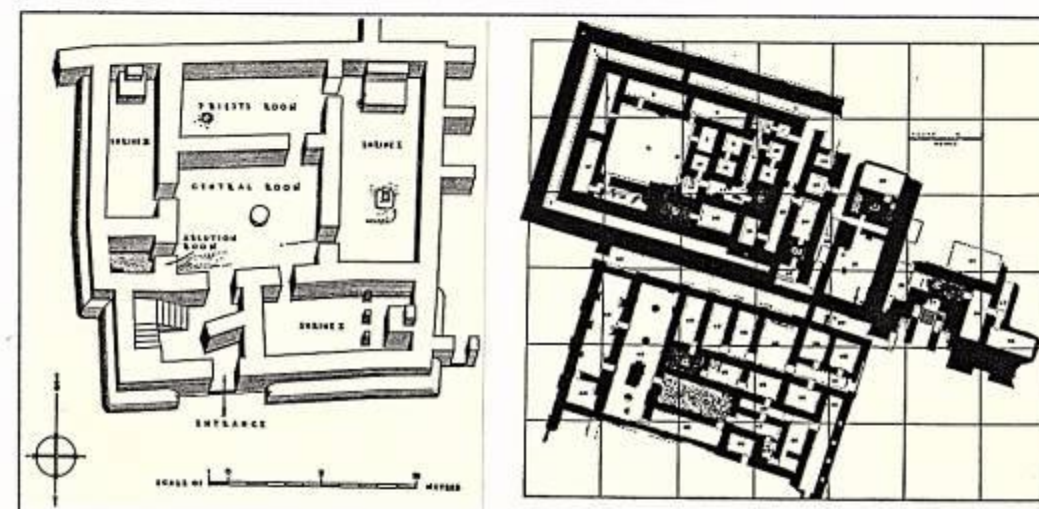


Figure 1.106 : A gauche, TELL ASMAR, plan du temple d'ABU de la période de MÉSILIM. D'après DELOUGAZ et LLOYD, dans HIRMER, (1.14).

Figure 1.107 : A droite, plan du palais de KISH, de la période de MÉSILIM. D'après DELOUGAZ et LLOYD, dans HIRMER, (1.14).

0.5. KHURSANGKALAMA : Palais de Kish.

Un ensemble architectural mystérieux, appelé à tort "palais de KISH", est en fait situé de l'autre côté du fleuve par rapport à la ville de KISH (nom moderne : EL OHEIMIR). Palais, temple, entrepôt? De grandes pièces rectangulaires entourent trois côtés de cette construction, les pièces du sud-est, plus petites, étant par contre disposées de façon irrégulière. Le mur d'enceinte, très épais, semble suggérer qu'il s'agissait plutôt d'un palais bien que l'ensemble du bâtiment restant, qui n'a pas été emporté par les crues, ne comprenne aucun local d'importance notoire, soit une salle du trône, soit une pièce de réception. La construction rappelle le palais akkadien impérial de TELL BRAK. Les murs étaient recouverts d'un crépi blanc et on a retrouvé au nord de l'entrée principale les restes d'une frise historique incrustée, décorée de prisonniers enchaînés, dans le style de la période de MÉSILIM.

C.2. Période de Fara/OUR I (-2.900 à -2.460).**Maison à MARI.**

D. Les autres arts de cette période.

La civilisation sumérienne archaïque a atteint des sommets à peine concevables dans le bas-relief et surtout dans la statuaire. On s'étonne, en effet, qu'une telle perfection ait pu apparaître aussi subitement sans qu'un stade d'élaboration ait permis son éclosion. Il y manque sans doute la découverte d'oeuvres de périodes antérieures.

* Pour les bas-reliefs : une "stèle de chasse" (musée de Bagdad), à deux registres, supérieur et inférieur, annonce les grands thèmes de l'art assyrien.

Un "vase de culte", retrouvé à Ourouk, fait intervenir, de bas en haut, des motifs végétaux, puis un défilé d'animaux domestiques; ensuite un cortège de porteurs d'offrandes sous une scène culturelle complexe où le roi se présente devant une divinité qui pourrait être INANNA, suivie de ses symboles.

* Pour la statuaire : la "tête féminine" a été retrouvée à Ourouk.

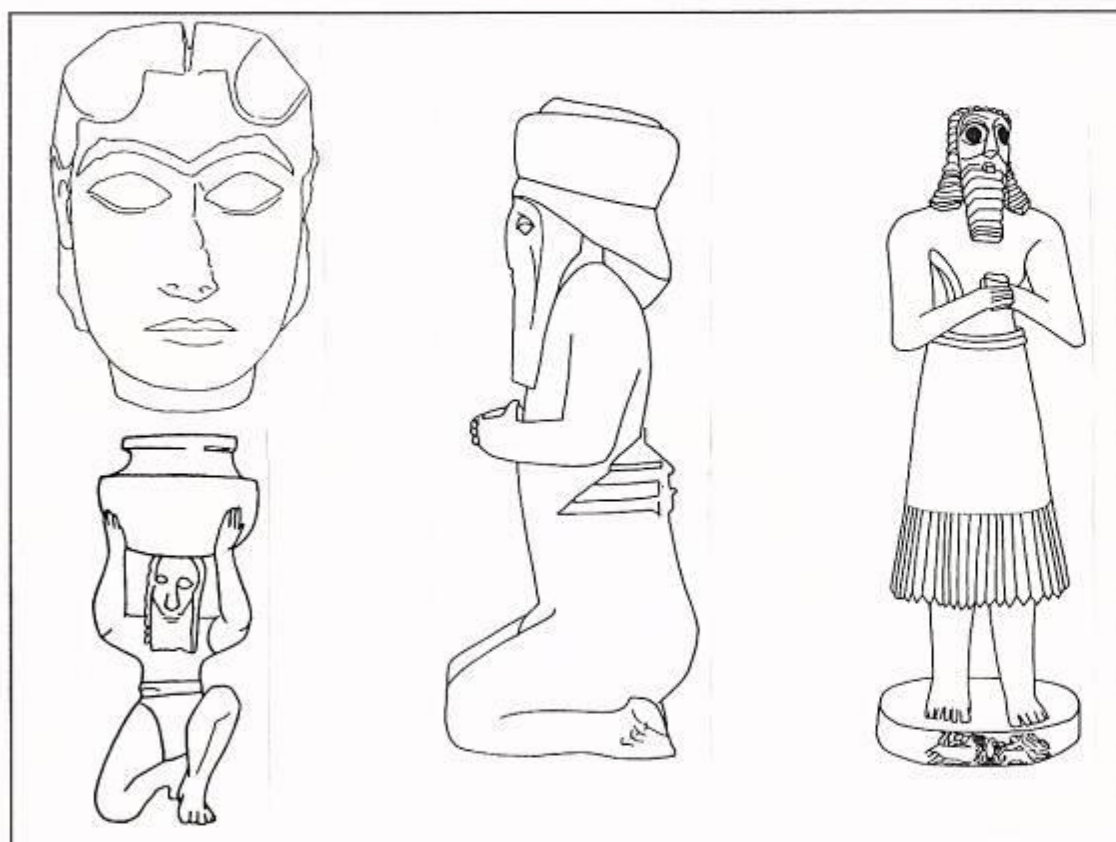


Figure 1.108 : A gauche, en haut : statue en calcaire dite "tête féminine" provenant de WARKA (ancienne OUKOUK) au sud de l'IRAK et datée de -3.000.

A gauche, en bas : génie porteur de vase, calcaire, h. 0,10 m, vers -2700, Tell Agrab, Musée de Chicago.

Au centre, génie porteur de vase, h. 0,21 m, vers -2700, Tell Asmar, temple carré d'ABU, Musée de Bagdad.

A droite, grand adorant, gypse, h. 0,72 m, époque des dynasties archaïques, vers -2700, Tell Asmar, Musée de Bagdad. (AMET, 1.03, p. 117 et 118).

Si l'on fait abstraction de ses mutilations et en imaginant les yeux incrustés de coquilles blanches à la place des orbites vides ainsi que les sourcils qui ont disparus, alors cette oeuvre apparaît comme un réel chef-d'oeuvre de finesse et de sensibilité artistique. Le modelé des joues, du menton, le dessin de la bouche en font une exceptionnelle réussite qui n'a rien à envier aux réalisations du début de l'époque classique grecque.

"L'adorant de KHAFADJÉ", haut de 53 cm, atteste, par ailleurs, la maîtrise des bronziers sumériens dès la première moitié du -III^e millénaire.

Quant à l'art funéraire, le luxe du mobilier funéraire des tombes royales témoigne autant de la richesse de la civilisation sumérienne de l'époque classique que de la perfection de son art. Le célèbre "étendard d'our" (-2.000, British Museum), est une véritable mosaïque, où des scènes d'offrandes, de festin, sur l'une des faces, de guerre sur l'autre, sont réalisées avec des personnages découpés dans des coquillages, puis assemblés avec des fragments de pierres pour remplir les vides.

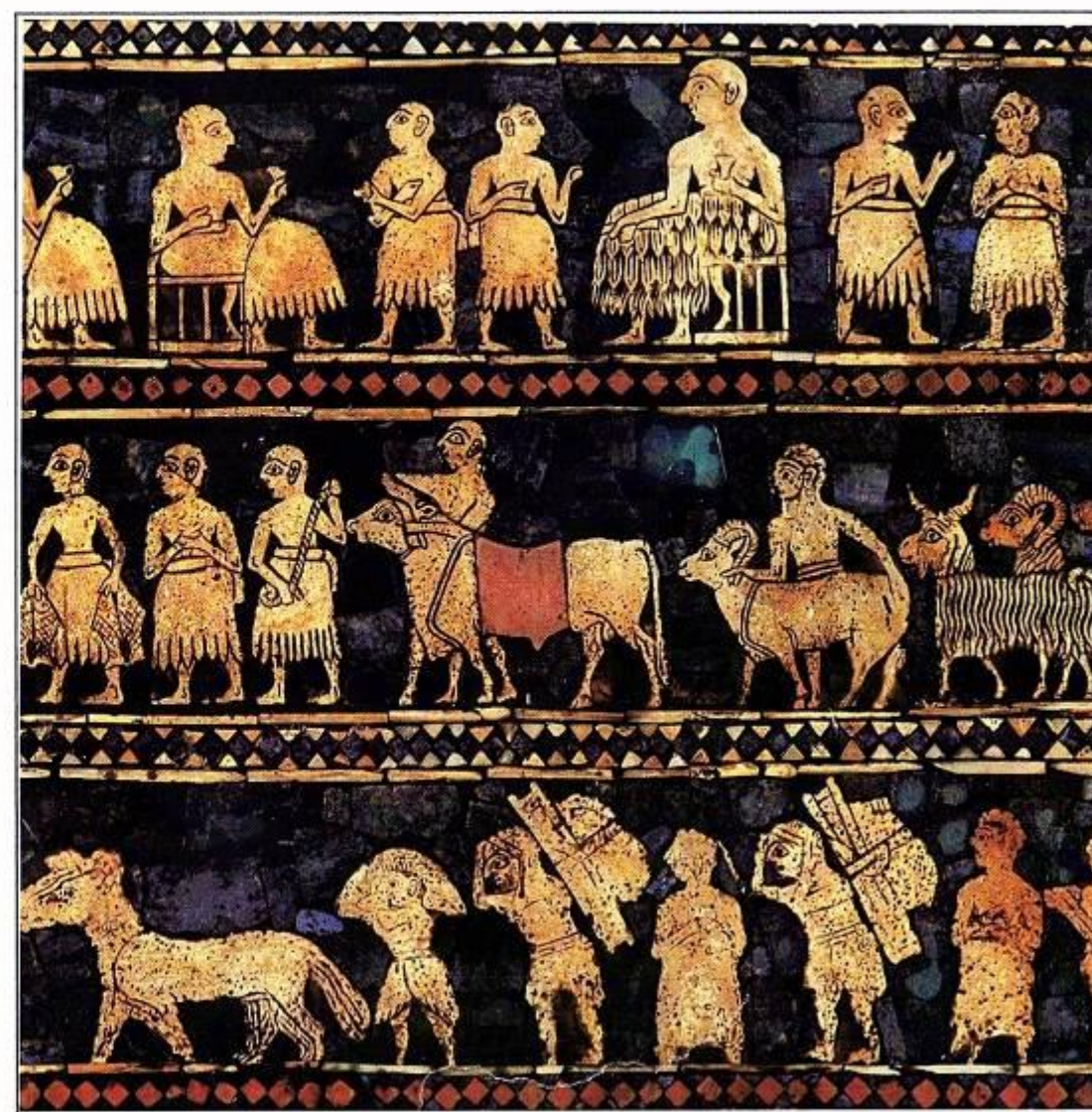
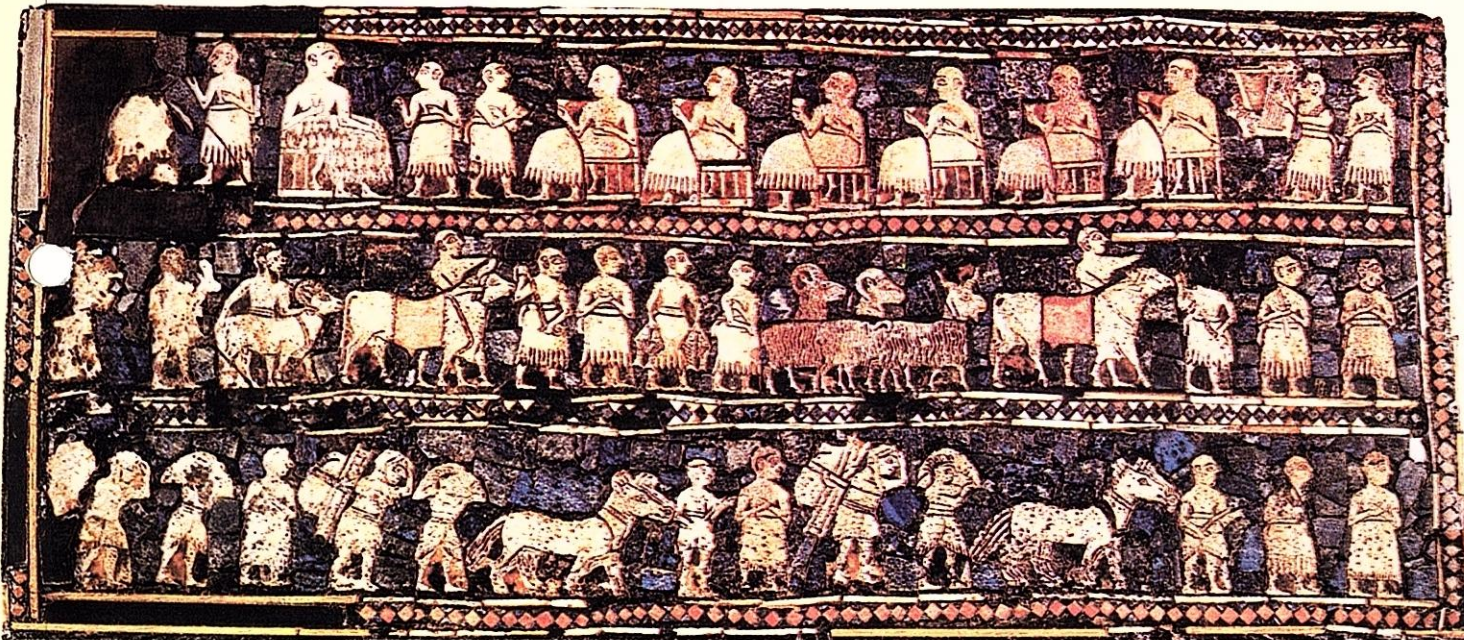
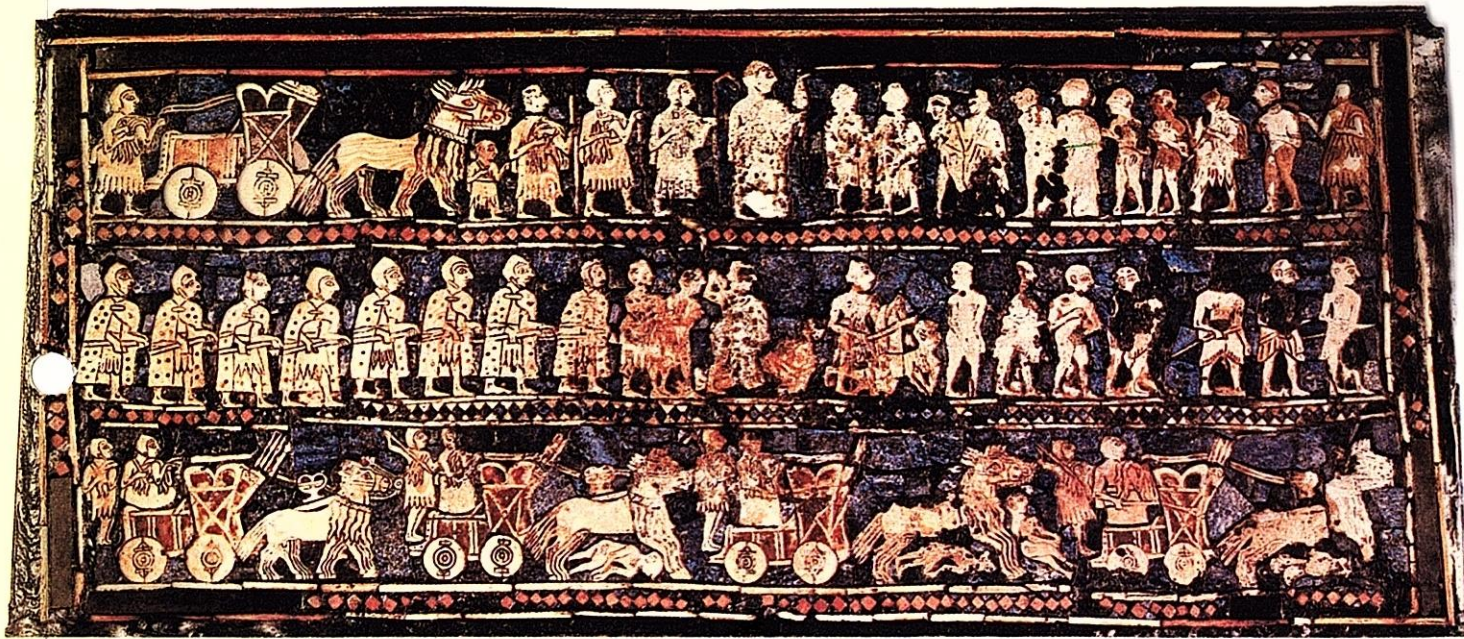
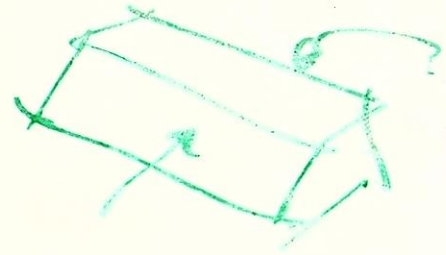
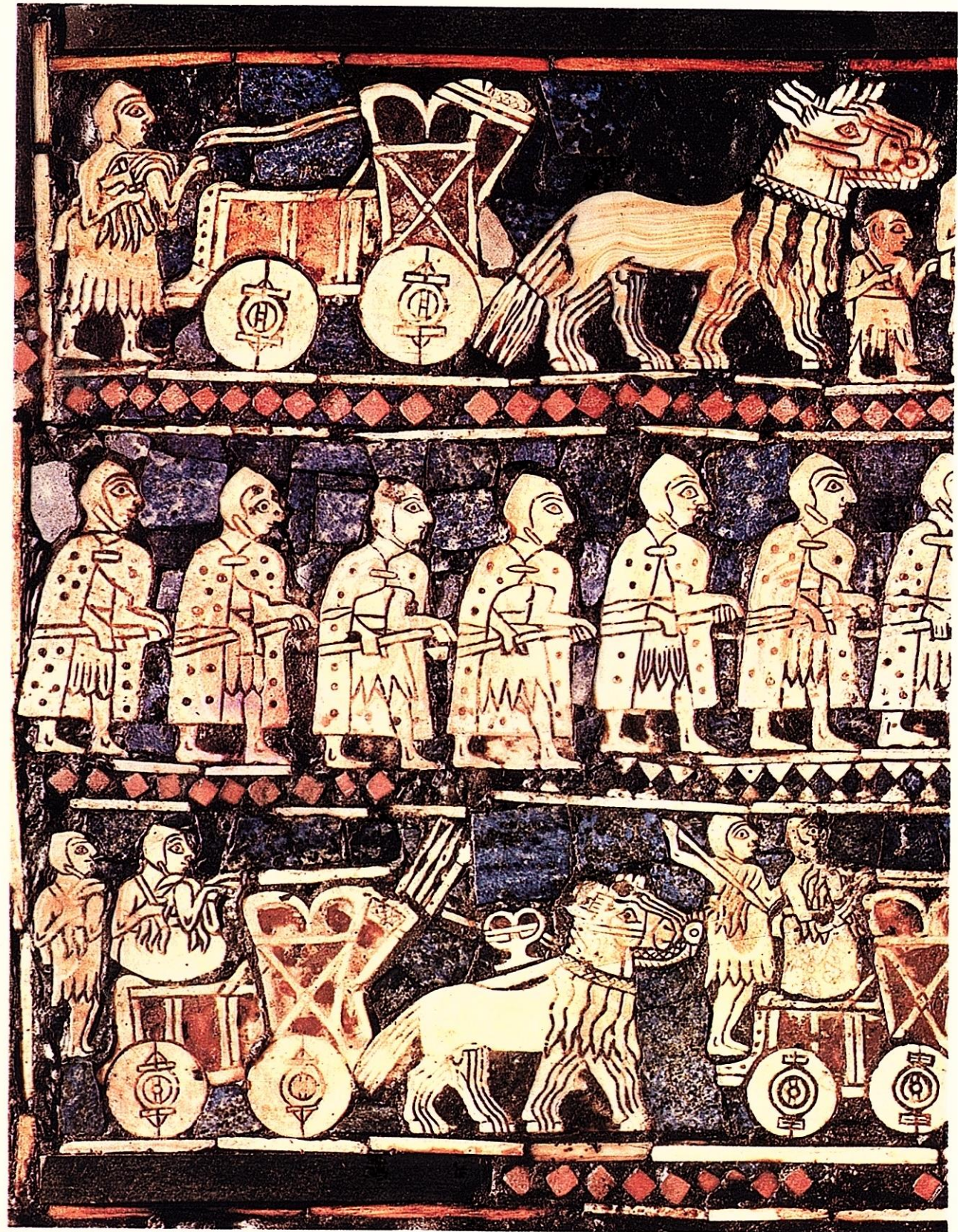


Figure 1.109 : L'"étendard d'OUR" provenant de la ville du même nom, au sud de l'IRAK et datée de -2.000.



Vie pastorale
paix - tranquille

Etendard d'Ur. (Our).



456

Par.3 : Epoque dynastique classique.

A. Période akkadienne impériale (-2.460 à -2.290).

A.1. Contexte général.

AKKAD (du sémitique Akkadû, forme préférable à la transcription Agadé) désigne à la fois une "ville de royauté" du -III^e millénaire et la partie nord de la Babylonie. Du nom de la cité dérive le terme *akkadien* qui sert à qualifier la dynastie royale d'AKKAD, la population sémitique établie à cette époque en BABYLONIE (Moyen Euphrate) ainsi que son langage. Cette dynastie mal connue, dont la capitale n'a pas été retrouvée, doit être placée avec vraisemblance vers -2.325 à -2.160. Vainqueur des Sumériens, SARGON l'ANCIEN, petit chef de guerre sémitite, impose son autorité à toute la Mésopotamie, fait campagne contre les montagnards de l'ELAM, puis, se retournant vers l'ouest, conquiert le LIBAN actuel. Il régnera pendant cinquante ans sur un premier empire (en fait un grand royaume) qui s'étendait du Golfe persique à la Méditerranée. Ses successeurs eurent l'intelligence de s'inspirer des moeurs et des idées des Sumériens. Mais la décadence fut rapide surtout lorsque les GOUTIS déferlèrent des hautes vallées en balayant les princes d'AKKAD. Une partie du pays de SUMER (OUMMA, OUR et LAGASH) échappa toutefois à l'occupation. LAGASH, bien que vassale des GOUTIS, connut même, sous le règne de GOUDÉA, une ère de magnifique prospérité qui marque l'apogée de l'art sumérien.

A.2. Architecture.

0.1. TELL ASMAR, temple d'ABU.

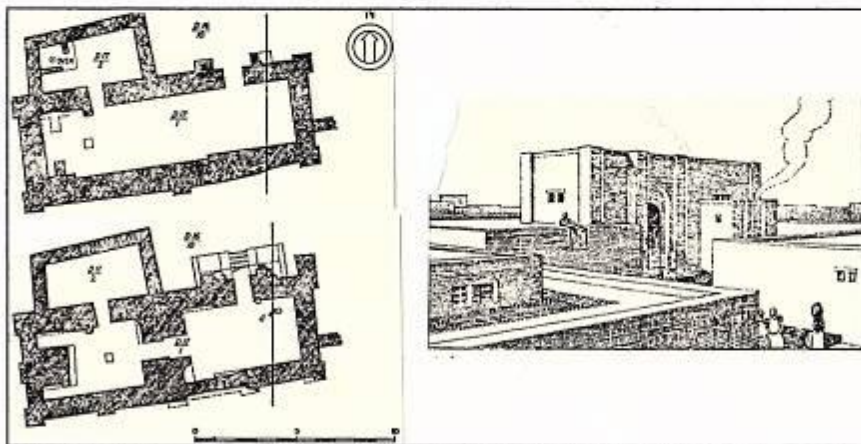


Figure 1.110 : A gauche en haut, TELL ASMAR, plan du temple d'ABU à la fin de la période dynastique archaïque. En bas à gauche, sous la période akkadienne impériale. A droite, restitution du temple du nord-est. D'après DELOUGAZ et LLOYD, dans HIRMER, (1.14).

0.2. TELL BRAK : palais de NARAMSU'EN d'AKKAD.

La seule entrée flanquée de portes se trouve à l'ouest et les quatre grandes cours sont cernées de rangées de pièces étroites et longues, à peu près de mêmes dimensions. Avant que ce bâtiment ne fut détruit par un incendie, il a dû être abondamment pillé car peu d'effets de son inventaire ont été conservés.

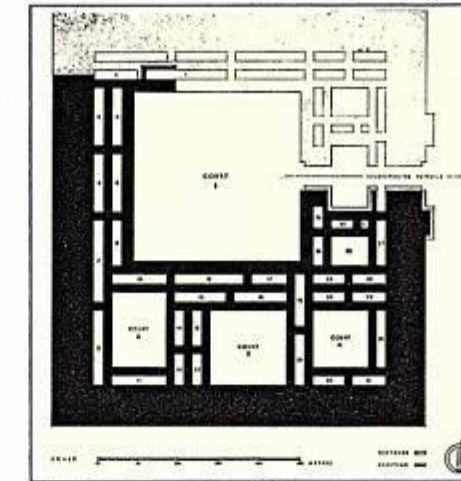


Figure 1.111 : TELL BRAK : palais de NARAMSU'EN d'AKKAD. D'après MALLOWAN, dans HIRMER, (1.14).

A.3. Les autres arts de la période akkadienne.

Avec la tête de bronze, retrouvée à NINIVE (musée de BAGDAD), et représentant le portrait présumé de SARGON d'AKKAD (période akkadienne impériale II/III, vers -2.415 à 2.290), l'art de la statuaire atteint une rare qualité. Façonnée en bronze, grandeur presque nature (36,6 cm), on peut considérer cette statue comme un chef-d'oeuvre de cette période. Outre quelques analogies avec le modèle sumérien (notamment dans l'arrangement des cheveux), les traits du visage et le style dénotent l'introduction d'un élément sémitique dans l'art mésopotamien de cette période.

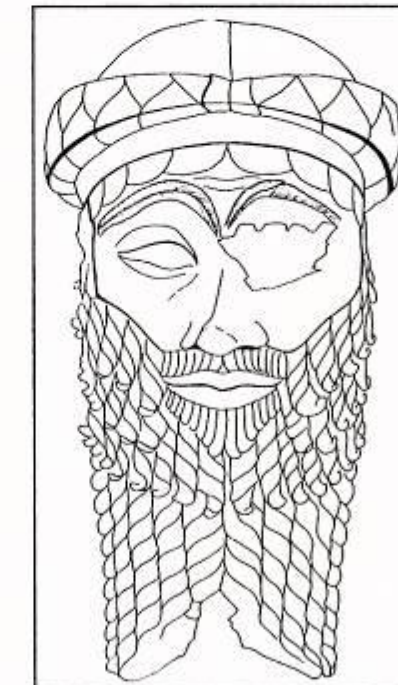


Figure 1.112 : Portrait présumé de SARGON d'AKKAD. D'après Encyclopaedia. universalis.

Des exemples de sceaux-cylindres de la période akkadienne, décorés dans la glyptique, attestent de la qualité de l'exécution ainsi que de la richesse des thèmes traités : sujets religieux et thèmes mythologiques, jusqu'à des représentations d'êtres fantastiques (-2.300, environ) (BAGDAD, IRAQ museum).

B. Période de GOUDÉA, d'OUR III/Isin (-2.290 à -2.040) et restauration du royaume sumérien (-2.150 à -2.000).

B.1. Contexte général.

Après 125 ans d'une domination exécrée, les GOUTIS furent renversés par un chef sumérien, OUTOUHÉGAL qui rétablit l'hégémonie de SUMER sur les "quatre régions" : SUMER, AKKAD, SOUBARTOU (Haut Euphrate) et AMOURROU (Haute Syrie) et dota ses états d'une remarquable organisation. L'empire néo-sumérien (-2.150 à -2.000) fut bâti par OUR-NAMMOU, premier souverain de la III^e dynastie d'OUR. Sur le plan pratique, il a mis en place une administration très puissante, pointilleuse et tatillonne, très révélatrice de la volonté centralisatrice du nouvel et dernier empire sumérien.

"L'administration royale veillait à l'entretien des routes que sillonnaient les courriers et les caravanes, à celui des canaux où des flotilles de barques transportaient blé et fruits. Le long des canaux, des greniers servaient à emmagasiner le produit des taxes, toutes perçues en nature. Aux alentours des villes, les vergers et les palmeraies étaient en pleine exploitation. Dans les cités, la population ouvrière se pressait nombreuse."

Forgerons, orfèvres, tisserands, teinturiers et vanniers, font l'objet de fréquentes mentions dans les documents de l'époque" (SEVERIN, (1.43), p. 13 et 14).

Sous la poussée des Elamites à l'est et d'une seconde vague de peuples Sémites à l'ouest, les Sumériens, anéantis ou absorbés par leurs vainqueurs, disparurent de l'histoire. Toutefois, dans le domaine religieux, artistique et social, l'empreinte de SUMER survécut, marquant profondément la civilisation sémitique (SEVERIN, 1.43, p. 14).

B.2. Caractères urbains et architecturaux.

0.1. OUR.

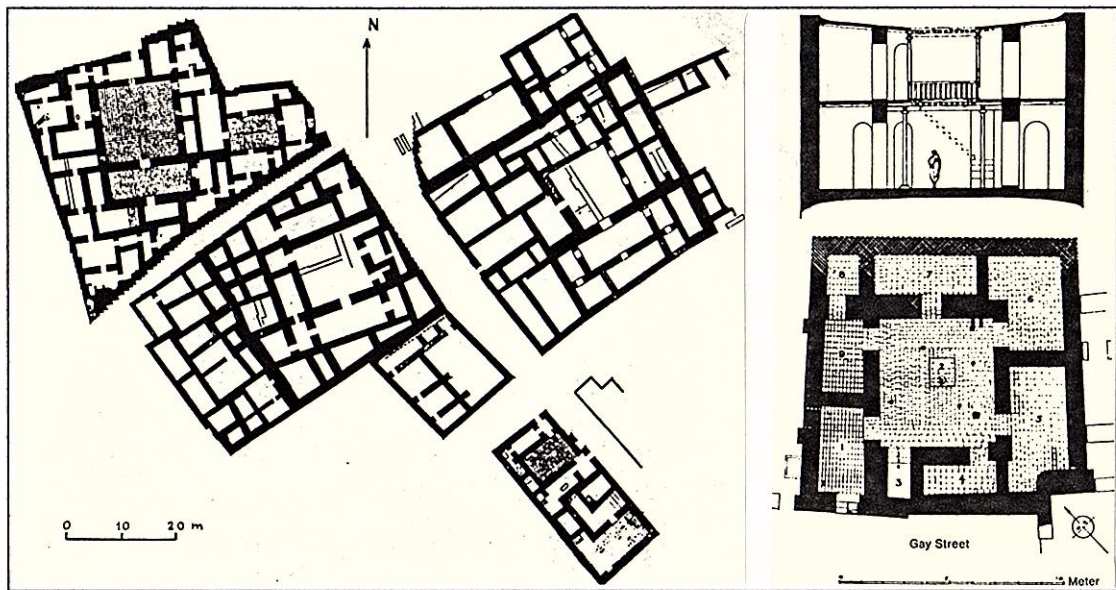


Figure 1.113 : OUR, quartier de l'époque -600. D'après LAVEDAN, (1.18).

Figure 1.114 : OUR, maison à patio de l'époque -2.000. D'après WOOLLEY, (1.48).

1.1. L'histoire et le site.

Cité d'ABRAHAM située sur l'EUPHRATE, elle fut très prospère surtout entre -2.112 et -2.015. Ruinée lorsque l'EUPHRATE changea de lit, elle fut reprise par NABUCHODONOSOR II (empire néo-babylonien) vers -600. On a estimé sa population à environ 30.000 habitants (densité 300 à 450 hab./Ha).

1.2. La ville dans son ensemble.

La cité devait être comparable à une cité nord-africaine actuelle : rues étroites de 2 à 3 m de largeur, maisons à deux ou trois niveaux, avec terrasses, cours intérieures et la ziggourat qui dominait l'ensemble comme un minaret. On notera sur le plan général : la forme ovale du contour, la forme orthogonale de l'ensemble fortifié central contenant palais et temples. L'enceinte extérieure atteignait une épaisseur de 30 m.

1.3. Les quartiers et les habitations.

Les fouilles partielles ont révélé un quartier ancien du -II^e millénaire (dynastie de LARSA). Les caractères d'urbanisme spontané (non concerté) sont évidents : forme générale irrégulière, pas de rues droites et larges, ruelles non pavées dont le tracé est dicté par les accidents de terrain, beaucoup d'impasses qui permettent d'accéder aux maisons situées au milieu des îlots. Le quartier plus tardif du -VI^e siècle (sous NABUCHODONOSOR II, époque néo-babylonienne), au contraire, présente des rues plus larges et coupées à angle droit.

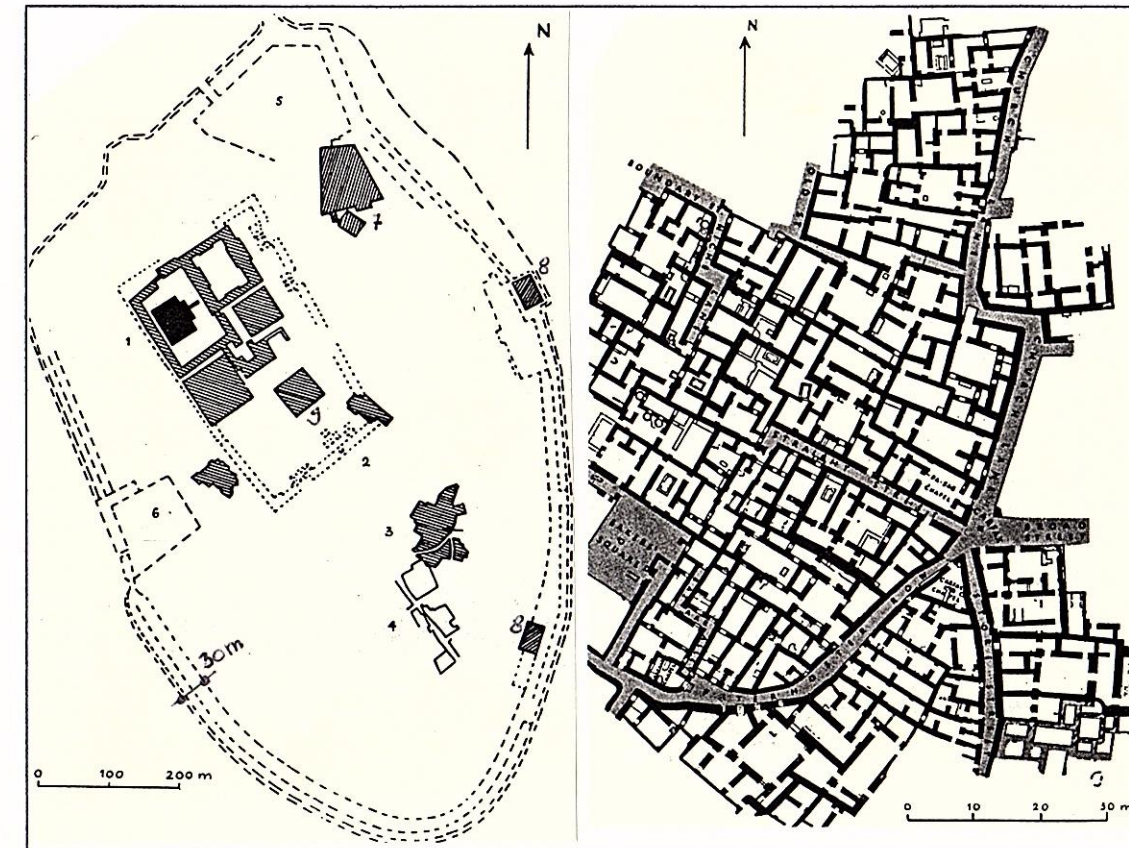


Figure 1.115 : OUR, schéma d'ensemble. 1. Ensemble orthogonal des palais et temples avec la ziggourat; 2. Tombes royales; 3. Quartier de l'époque de LARSA; 4. Quartier néo-babylonien; 5. Port nord; 6. Port ouest; 7. Palais babylonien récent; 8. Enceinte et bastions; 9. Palais ECHURSAG. D'après LAVEDAN, (1.18).

Figure 1.116 : OUR, quartier de l'époque de LARSA (-2.000). D'après LAVEDAN, (1.18).

On peut remarquer une discordance entre le parcellaire de certaines maisons (plus spécialement la direction de leurs murs) et la rue; cette discordance suggère une percée, après coup, dans un quartier déjà bâti, sans doute une opération de voirie pour améliorer la circulation et obtenir une voie droite ainsi que des carrefours à angle droit.

La maison à patio explique le caractère fermé des rues dans les villes mésopotamiennes. La maison individuelle comprend une cour centrale (qui tendra progressivement vers un plan carré) entourée de locaux sur deux niveaux : espaces de vie au rez et chambres à l'étage. Ce modèle n'a jamais disparu en Orient. Jusqu'à nos jours, en Afrique, en Asie et même en Amérique latine, la tradition de la maison à patio a été maintenue.

1.4. Zone de palais et sanctuaire.

Au centre de la ville, une autre enceinte fortifiée, de forme quadrangulaire, contenait un ensemble d'édifices monumentaux de représentation et destinés à des fonctions diverses : palais de justice, forteresse, palais-résidence des prêtres et du roi, sanctuaire, temples. Un verrouillage était possible d'une cour à l'autre. Ainsi, la ziggourat se trouve-t-elle dans une vaste cour carrée, elle-même précédée d'une avant-cour, également fortifiée.

Dans la partie sud-ouest, le palais de la troisième dynastie comporte : un carré de base, une symétrie partielle et des diagonales orientées, comme la plupart des temples. Bloc voué aux cérémonies royales, constitué d'une cour plus ou moins carrée qui donne accès, par une grande porte médiane, à une première salle, laquelle conduit par des portes décentrées à une deuxième salle allongée, parallèle à la précédente, bordée de pièces secondaires et qui servait de salle du trône. Cette formule, promise à un grand développement à l'époque suivante, se retrouve par exemple dans le palais de TELL ASMAR, (voir plus loin).

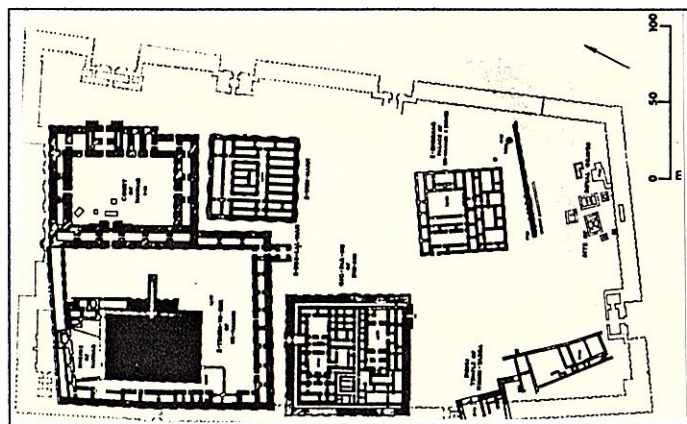


Figure 1.117 : OUR, en CHALDÉE, IRAK actuel. Plan de la zone centrale avec édifices de représentation. D'après LAMPL, (1.17).

OUR-NAMMOU, le fondateur de la III^e dynastie d'OUR, a édifié dans de nombreuses villes de son royaume, telles OUR, ERIDOU, OUROUK et NIPPOUR, des ziggourats auxquelles, pour la première fois, est conférée la forme caractéristique à degrés. Comme on l'a vu, il s'agit vraisemblablement de l'évolution de l'ancienne plate-forme des temples antérieurs. Comme à ERIDOU, les ziggourats ont été érigées en un endroit jadis sacré à la suite de reconstructions répétées de temples, entraînant une élévation du terrain. Ainsi, par exemple, le temple construit sur la ziggourat d'OUR-NAMMOU à ERIDOU, peut être considéré comme le successeur du petit sanctuaire rectangulaire préhistorique (voir "les débuts de l'architecture monumentale" au néolithique).

La ziggourat semble donc avoir représenté la forme normale du grand sanctuaire urbain en lui conférant une apparence nouvelle par un développement imposant en hauteur. La ziggourat d'OUR (-2.113 à -1.048) est la première ziggourat classique et la mieux conservée de toute la basse Mésopotamie avec celle d'OUROUK.

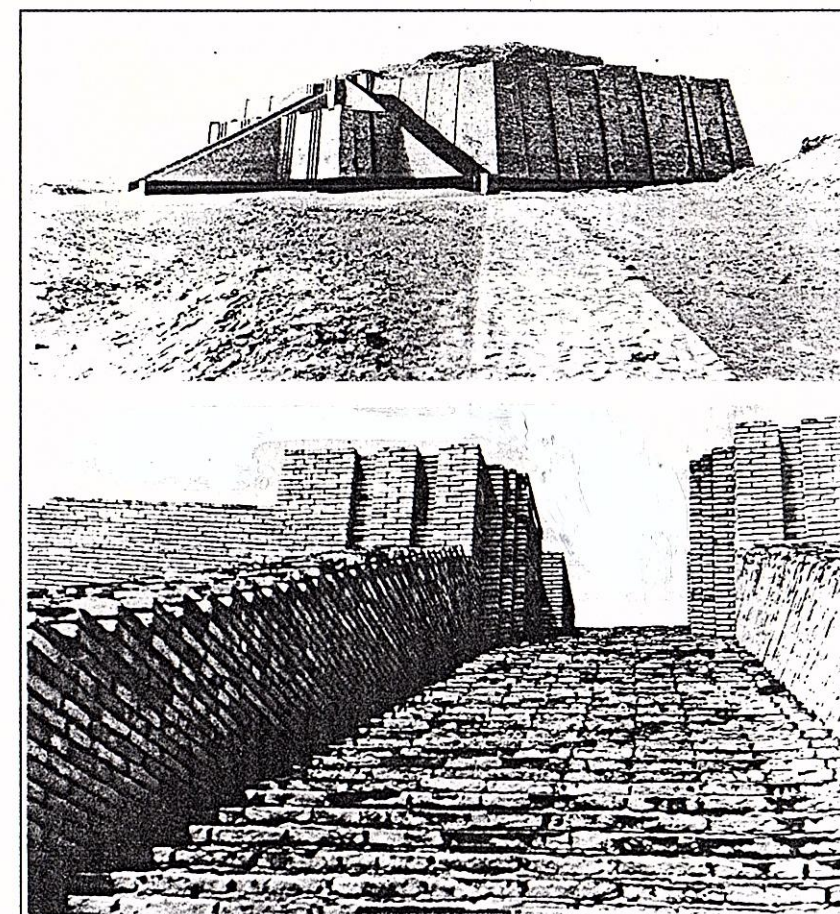


Figure 1.118 : OUR en CHALDÉE, IRAK actuel. Ziggourat restaurée par NABUCHODONOSOR Ier (-1.129 à -1.106); elle s'élève encore aujourd'hui à 20 m au-dessus du sol. D'après Enc. universalis.

Figure 1.119 : OUR en CHALDÉE, IRAK actuel. Ziggourat, escalier d'entrée. D'après Enc. universalis.

Construite par les rois de la troisième dynastie d'OUR, OUR-NAMMOU et SHULGI (-2.111 à -2.046), en l'honneur du dieu SIN (NANNA), la ziggourat était constituée de trois terrasses superposées. A la base, l'emprise au sol était de 62 x 43 m et la première terrasse atteignait sans doute 11 m de haut. Englobant les restes d'un édifice antérieur, elle était faite de briques crues renforcées de grosses assises de roseaux et rudentées de roseaux tordus. Ce massif énorme de briques crues était recouvert d'un parement de briques cuites. Trois hauts escaliers avec de forts bastions mènent au premier niveau et passent sous un portail jadis peut-être couvert d'une coupole. Un quatrième escalier menait aux deuxième et troisième niveaux. Au sommet du troisième étage, se dressait un temple dont rien n'a été retrouvé (sauf quelques fragments d'ornements émaillés) mais dont l'existence est assurée par les textes. Peut-être ce temple, accessible par un des escaliers en volée droite, ne servait-il qu'en certaines occasions très précises, pour des mariages sacrés ou les fêtes du nouvel an, (CHÂTELET).

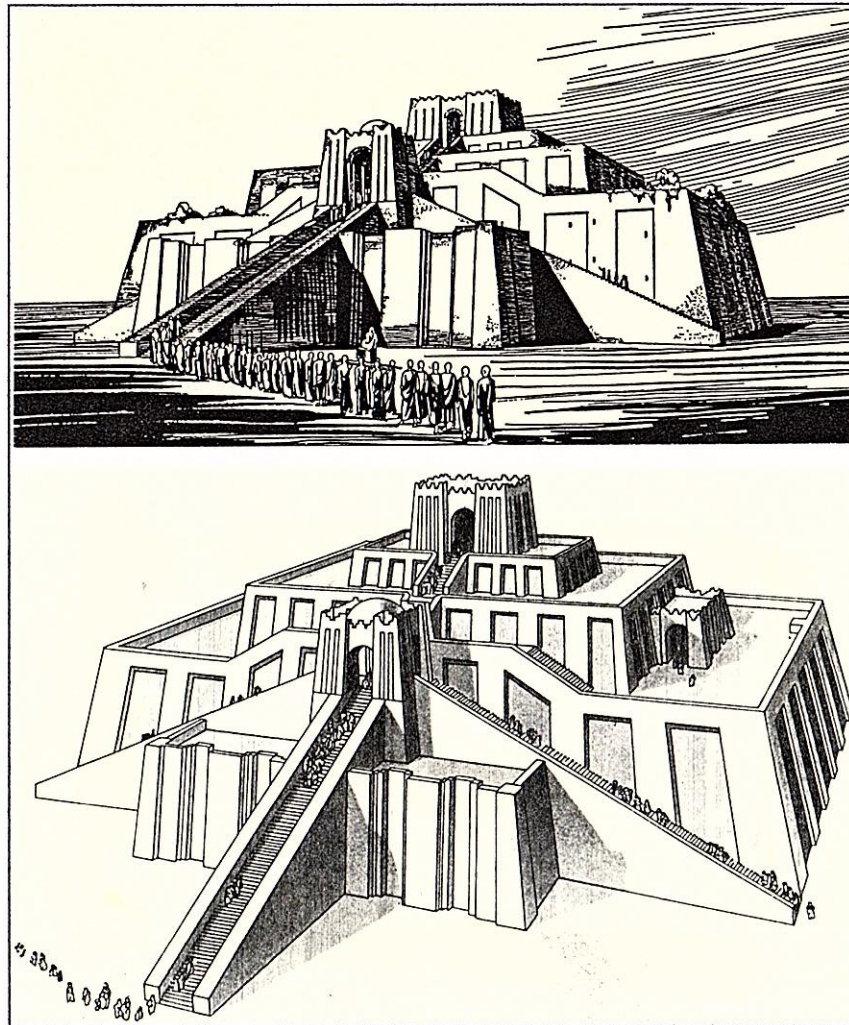


Figure 1.120 : OUR, en CHALDÉE, IRAK actuel. Restitution de la ziggourat du dieu-lune NANNA. D'après WOOLLEY, (1.48).

Figure 1.121 : OUR, en CHALDÉE, IRAK actuel. Restitution de la ziggourat du dieu-lune NANNA. Les créneaux et les coupes sont très hypothétiques. D'après GRAND. ATLAS, (03).

Au pied de la ziggourat s'étendait un temple qui lui était étroitement associé et où un culte était pratiqué quotidiennement.

0.2. OUROUK.

2.1. L'histoire et le site.

Le mur d'enceinte, long d'environ 9,5 km, a été érigé, à son stade le plus ancien, vraisemblablement à la période de MÉSILIM et réparé à plusieurs reprises au cours de l'histoire mouvementée de cette cité. On a retrouvé à l'intérieur de la ville les restes d'époques très diverses. Le "temple blanc" et tout ce qui le précède, sur la haute terrasse d'ANOU entre les deux collines, appartient, on l'a vu, à l'époque sumérienne archaïque.

Tout à fait à l'ouest, tout à côté du mur d'enceinte, se situe le palais de SINKASHID, de la période de LARSA. Dans toute la partie sud, du sud-ouest au sud-est, la surface est toujours jonchée de restes de l'époque des PARTHES. D'immenses temples perses de l'époque des SÉLEUCIDES ont été retrouvés sur les deux collines à l'ouest (HIRMER, (1.14)).

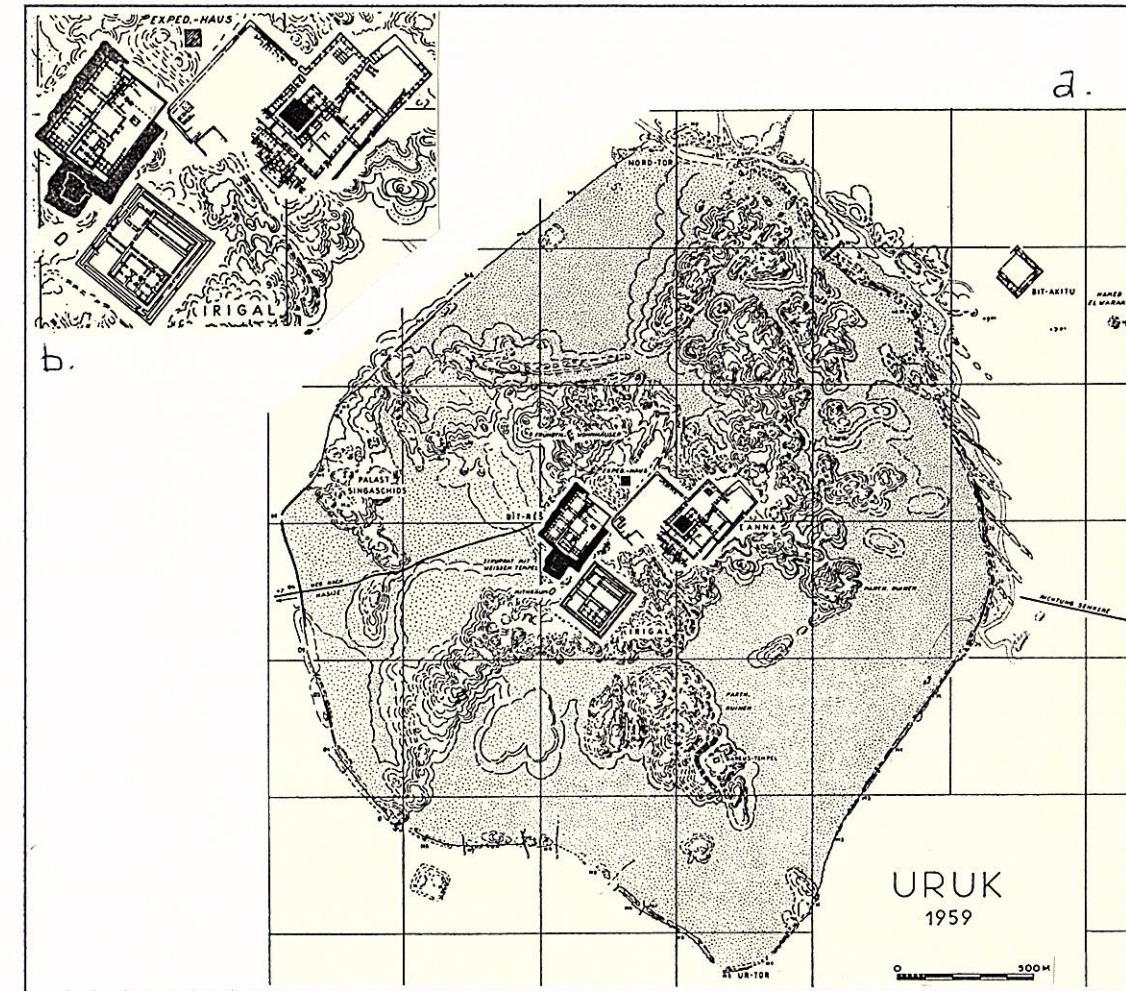


Figure 1.122 : OUROUK, plan général de la ville en (a) et détail du quartier d'EANNA en (b), avec la ziggourat à l'est des restes séleucides. D'après LENZEN dans HIRMER, (1.14).

2.2. La ville.

Le type sumérien se distingue encore ici par la forme ovale du contour et un centre fortifié quadrangulaire, contenant palais et sanctuaires.

2.3. Le quartier d'EANNA.

Sur de hautes terrasses sumériennes archaïques et dynastiques archaïques du quartier d'EANNA, OUR-NAMMOU a fait ériger un bloc immense d'argile comprenant des couches intermédiaires de roseaux et de paille, traversées par des canaux horizontaux avec cordes de roseaux en guise de chaînage. De même qu'à OUR, les restes qui existent encore aujourd'hui ne datent pas seulement de la III^e dynastie d'OUR mais laissent apparaître des traces de rénovation et de modifications ultérieures.

Contrairement à OUR, la surface de la ziggourat n'était pas limitée seulement à un coffrage en briques cuites, mais était, en outre, recouverte d'un enduit d'argile. Par ailleurs, la ziggourat n'était pas à degrés. Elle constituait une sorte d'immense terrasse située à 14 m au-dessus du niveau contemporain de la cour.

0.3. NIPPOUR (NIFFAR).

3.1. L'histoire et le site.

Le centre culturel et religieux est sumérien. La ville perdra de son importance pendant le second millénaire avant J.-C., à cause de BABYLONE. Elle fut cependant habitée jusqu'au X^e siècle de notre ère. En dehors des murs, on a retrouvé des maisons et des jardins.

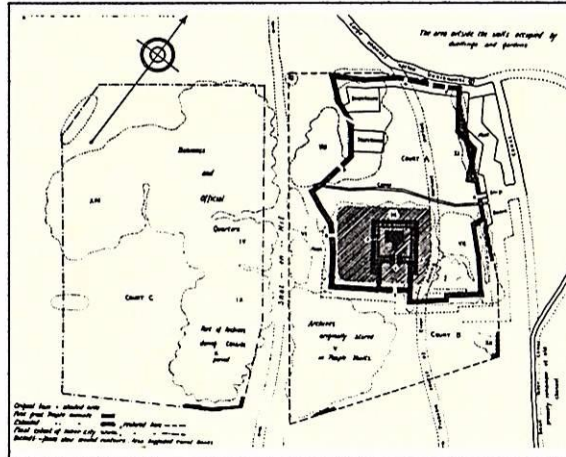


Figure 1.123 : Plan de la ville de NIPPOUR. D'après LAMPL, (1.17).

3.2. Le plan.

On peut noter sur la figure la ville d'origine, en strié à droite au centre. La ligne noire représente la limite de la première enceinte du grand temple.

0.4. TELL ASMAR.

4.1. Le contexte

Les origines de l'antique ESHOUNNA ou ASHUNNAK, située dans la vallée de la DIYALA (affluent du Tigre et de l'Euphrate), remontent à l'époque dynastique archaïque. Sous le règne de la troisième dynastie d'OUR, cette ville fut élue résidence du gouverneur et, après sa chute, devint la capitale de WARUM, pays situé dans le triangle formé par la DIYALA et le TIGRE. Vers la fin de la période de LARSA, elle s'imposera, à la suite de la conquête d'ASSUR, comme l'une des grandes puissances qui feront partie de l'empire de HAMMOURABI de BABYLONE. Mais TELL ASMAR fut d'abord une ville de province comparable à celle d'OUR.

4.2. Temple dédié à SHUSU'EN et palais du gouverneur.

a. Contexte.

Le bâtiment le plus ancien mis à jour est un temple que le gouverneur fit édifier pour le culte de son souverain, le roi SUSHU'EN d'OUR. Une telle déification du roi aboutissant à la vénération du souverain est attestée pour la première fois pendant la période akkadienne impériale, pour disparaître ensuite après la période de LARSA. Le fils d'ITURIA, ILSHULYA, sous le règne duquel ASHUNNAK acquit son indépendance et qui se fit appeler de ce fait le "puissant roi du pays de WARUM", fit construire à côté du temple un palais en matériaux bien plus légers.

b. Description.

De plan carré de 28 x 28 m, avec des murs épais de 3 m en briques d'argile, le temple possède une entrée flanquée de deux tours sur le côté sud-ouest. En passant par un vestibule, on était conduit vers une cour centrale et de là vers une cella construite en largeur, dont la niche cultuelle était située directement en face de la porte. Autour de la cour s'ordonnaient des pièces plus petites et une cage d'escalier.

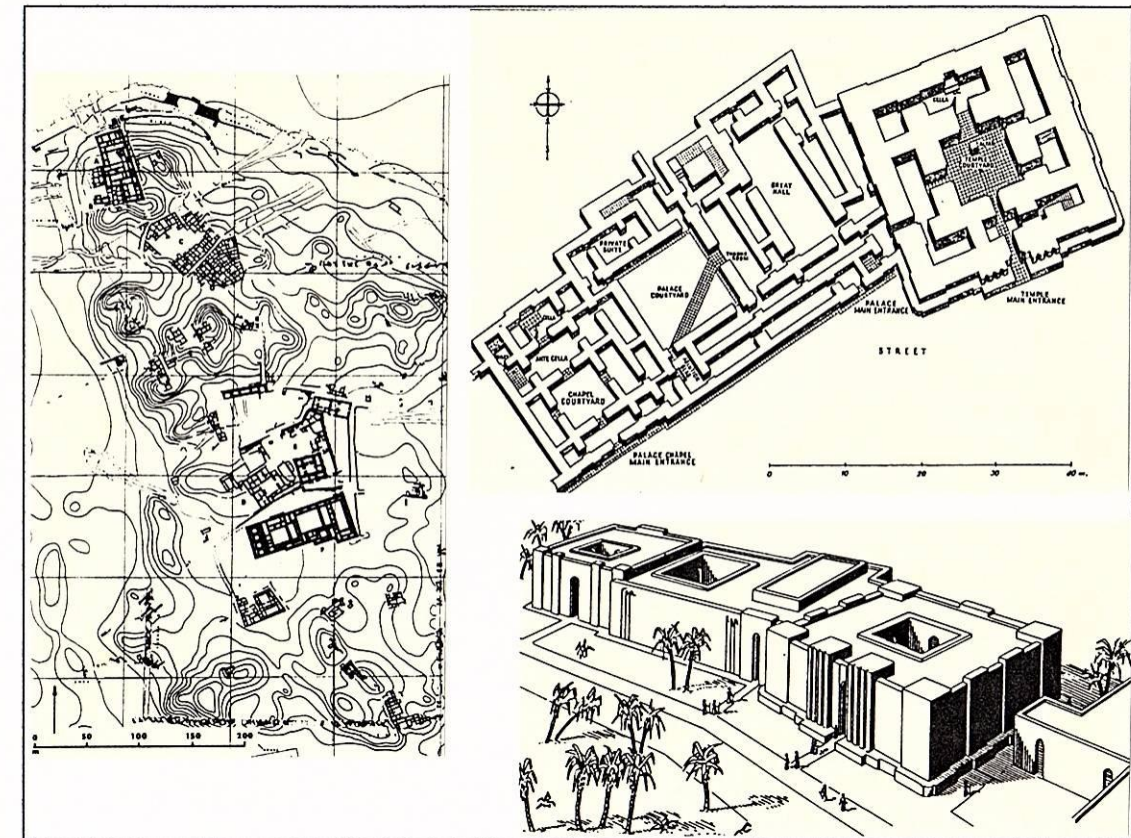


Figure 1.124 : Plan de la ville de TELL ASMAR. D'après LAMPL (1.17).

Figure 1.125 : Plan du temple SHUSU'EN et du palais du gouverneur, ce dernier de type babylonien, TELL ASMAR. D'après HIRMER, (1.14).

Figure 1.126 : Restitution du temple SHUSU'EN et du palais du gouverneur, TELL ASMAR. D'après HIRMER, (1.14).

Le palais, édifié au sud-ouest du temple, contient tout d'abord une chapelle à l'extrémité du complexe. Elle comporte une cella assez large, précédée d'une ante-cella. L'entrée donnant sur la rue mène exactement dans l'axe, vers la niche de culte, en passant par la cella.

Le palais proprement dit se trouve ainsi entre les deux édifices précédents. On peut y accéder aussi bien en partant de la chapelle, de la rue ou du temple. Dans les deux premiers cas, le chemin traverse la même pièce réservée aux ablutions; lorsqu'on vient du temple, on passe aussi devant un local pavé, réservé aux ablutions. Un chemin également pavé conduit vers le côté nord-est de la salle du trône, en traversant la grande cour. Du côté nord-ouest, cette salle se trouve, par l'intermédiaire d'un petit local, en rapport avec une cage d'escalier. Derrière la salle du trône, on trouve une pièce longue ainsi qu'une petite et étroite, par laquelle on peut pénétrer dans une cour intérieure. Cette disposition : salle du trône située entre avant-cour et cour intérieure, en relation avec une cage d'escalier, se retrouvera dans l'époque néo-assyrienne (HIRMER, (1.14)).

B.3. Les autres arts néo-sumériens.

Des clous en bronze, en forme de statuette et munis d'inscriptions cunéiformes, étaient placés dans les fondations des constructions et voués à la déesse de l'amour NANNA. Ils révèlent la subtilité nouvelle des visages du XXIII^e siècle avant J.-C.

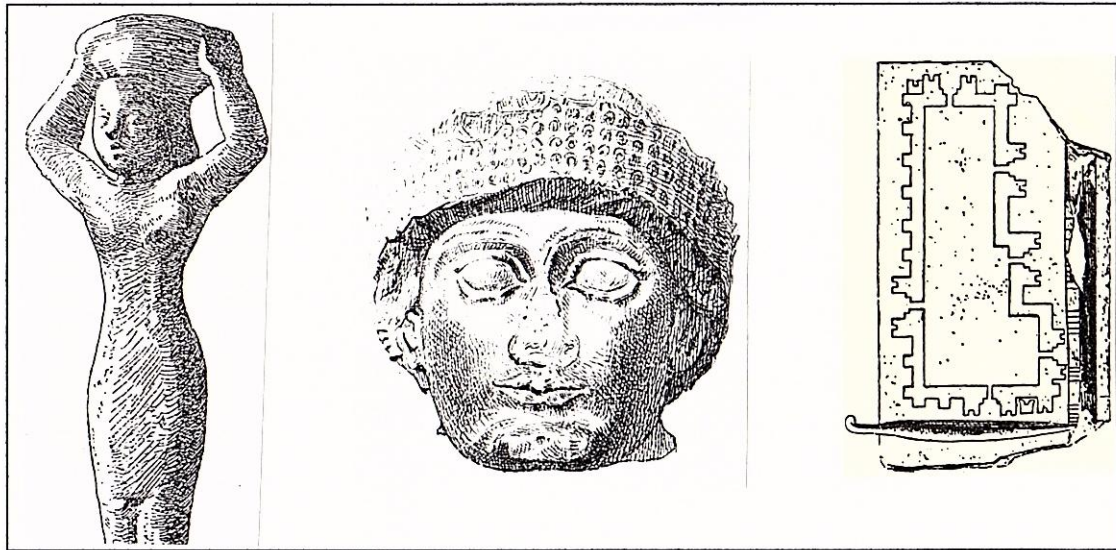


Figure 1.127 : A gauche, bronze sumérien, vers -2.500. D'après CHIPIEZ, (1.34).

Figure 1.128 : Au centre, le roi GOUDÉA, art néo-sumérien, -XXI^e siècle. D'après CHIPIEZ, (1.34).

Figure 1.129 : A droite, une cité sumérienne, détail de la statue de GOUDÉA provenant de TELLO, vers - 2.000. D'après BENEVOLO, (07).

D'après les inscriptions retrouvées dans le palais et le temple de LAGASH, GOUDÉA régnait alors sur 216.000 sujets. La série de "GOUDÉA" (Louvre), gouverneur de LAGASH, constitue un ensemble de variations sur un même thème datant de -2.100 et correspondant à la renaissance sumérienne, appelée aussi l'"époque de GOUDÉA". Le retour à certains éléments plastiques sumériens est très net dans l'emploi du matériau, la diorite (pierre très dure), ainsi que dans la lourdeur statique du modelé du visage. Le visage est entouré d'une sorte de turban en étoffe ou en laine. La loi de frontalité est très présente. L'individu représenté est comme ramené sur lui-même. Aucun membre ne se dégage de la masse formée par le corps, ni jambe, ni bras alors que l'effort de l'époque sumérienne classique portait sur une meilleure situation du corps humain dans l'espace. Majesté, force émanente, harmonie du modelé et des formes, tout cela concourait, dans la plupart des statues sumériennes, à un sentiment de perfection. Bientôt, les néo-sumériens condamneront les études du corps, les tentatives pour l'affranchir de la matière et pour le mettre en mouvement dans l'espace. La rigidité sera désormais la caractéristique principale des statues, avec un hiératisme assez conforme au but recherché. Le pouvoir grandissant des prêtres en matière de création de la forme humaine a peut-être conduit les artistes à se conformer à des règles de plus en plus strictes et traditionnelles dans la statuaire, à l'inverse d'autres spécialités artistiques (PEYRE dans CHÂTELET, (51)).

C. Période de LARSA (-2.040 à -1.870) et royaumes amorites.

C.1. Contexte général.

Entre l'effondrement de la III^e dynastie d'OUR et le processus d'unification réussi par le roi de BABYLONE, HAMMOURABI, la Mésopotamie a vécu une vie assez tumultueuse du fait des rivalités qui ont opposé les royaumes et principautés constitués autour des grandes métropoles. Pourtant, cette période a été d'une intense activité économique, d'où une vie de cour brillante favorable à une féconde activité artistique (par exemple à MARI). Au début du deuxième millénaire avant J.-C., LARSA est la capitale d'un royaume amorite. Elle sera conquise par HAMMOURABI en -1.761. L'arrivée en mésopotamie, par vagues successives, de tribus sémites venues de l'ouest va renforcer les aspects proprement akkadiens. Comme autrefois les akkadiens, ces nouveaux arrivants vont bientôt prendre le pouvoir grâce d'abord à la dynastie de LARSA, puis à celle de BABYLONE.

C.2. Caractères urbains et architecturaux.

0.1. ISHTSHALI : Temple de la déesse ISHTAR.

1.1. Contexte.

La ville de NERIBTUM (nom moderne ISHTSHALI, à l'est de BAGDAD) appartenait au territoire indépendant d'ASHNUNNA. C'est probablement sous le roi amorite IBIQ-ADAD II, dans la seconde moitié du XIX^e siècle avant J.-C., qu'un ensemble monumental de trois temples a dû être construit.

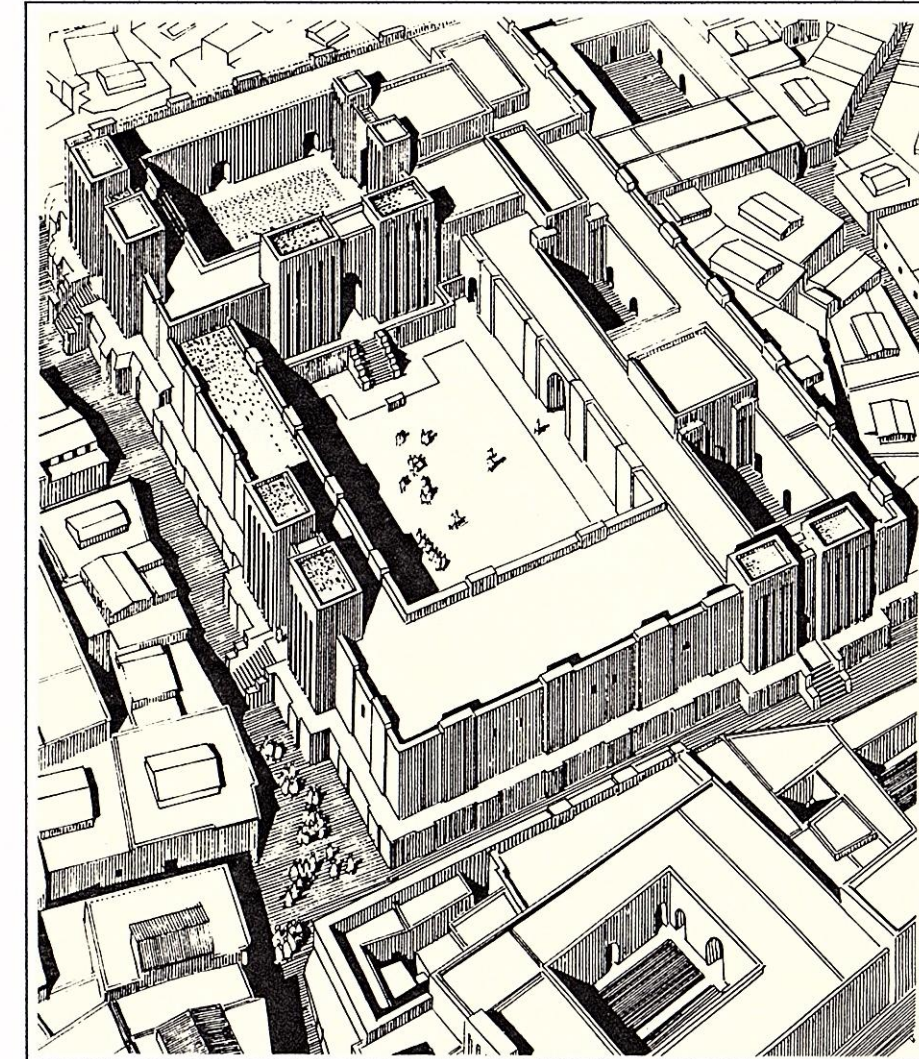


Figure 1.130 : ISHTSHALI, temple d'ISHTAR-KIKITUM. Restitution. D'après GRAND ATLAS, (03).

1.2. Description.

Ce grand ensemble religieux rectangulaire mesure plus de 100 x 67 m. Sur un socle en briques cuites se dressent, en réalité, trois temples distincts de plan babylonien. Chacun de ces trois temples dispose d'une cour propre. Ils sont répartis sur deux des côtés d'une grande cour rectangulaire. A l'ouest se trouve le sanctuaire d'ISHTAR KIKITUM (forme locale d'ISHTAR), composé d'une cour avec des pièces attenantes, une large ante-cella accessible dans l'axe du grand portail, avec le Saint des Saints disposé de la même façon. Au côté nord-ouest de la grande cour, deux autres temples s'alignent l'un derrière l'autre.

Celui du nord-est possède une simple cella conçue en largeur, tandis que le deuxième (pour la première fois?) possède une cella construite en longueur, telle qu'on la trouvera, par la suite, dans les temples assyriens.

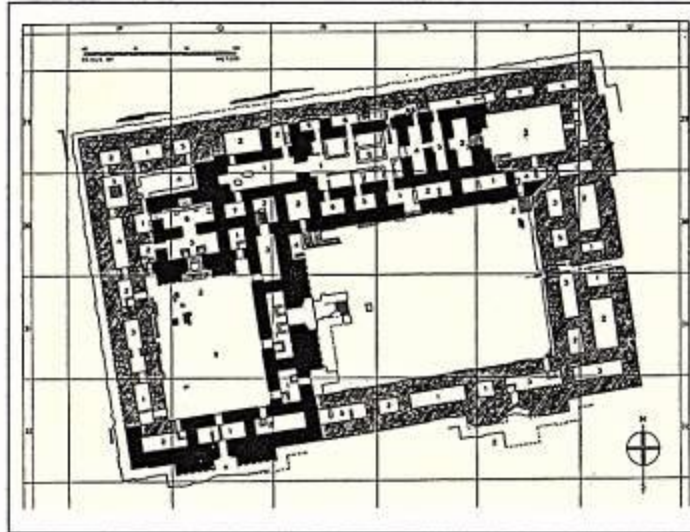


Figure 1.131 : ISHTSHALI, temple d'ISHTAR-KIKITUM. Plan général. D'après HIRMER, (1.14).

0.2. SHADUPPUM : Ville planifiée.

2.1. Contexte.

SHADUPPUM, qui a pu être mise à jour dans la colline actuelle de TELL HARMAL (près de BAGDAD), était une petite ville (inachevée?) à la topographie irrégulière, de la période de ISIN-LARSA (-2.025 à -1.763). Elle servait de centre administratif fortifié à un district du territoire souverain d'ASHUNNA, aux temps de son indépendance.

2.2. Description.

De forme quadrangulaire, avec une diagonale d'environ 150 m, la ville était entourée d'une épaisse muraille. On ne pouvait y pénétrer que par une seule porte et elle était traversée de rues droites. Une artère principale allait de la porte vers l'ouest.

A sa droite, on a trouvé un bâtiment imparfaitement connu avec, derrière lui, le temple le plus grand de la ville (jusqu'à nouvel ordre). Il a un vestibule conçu en largeur, d'où l'on peut aboutir tout droit à une large ante-cella (gardée, comme dans le vestibule, par deux lions en terre cuite), puis à une cella, après avoir traversé une cour rectangulaire. Au nord de la cour, se trouve encore un sanctuaire secondaire, plus petit mais équipé d'un large vestibule et d'une vaste pièce principale. De l'autre côté de la rue, en face, on reconnaît une maison du type maison-cour, assez carrée. A l'est, près de l'artère principale, s'étend d'abord un petit temple à grande pièce et large cella; on trouve ensuite une série de pièces comme emboîtées les unes dans les autres. Enfin, dans le quartier sud-est de la ville, est situé un temple double dont les deux parties sont conçues de façon semblable à celle du premier sanctuaire de ce bloc.

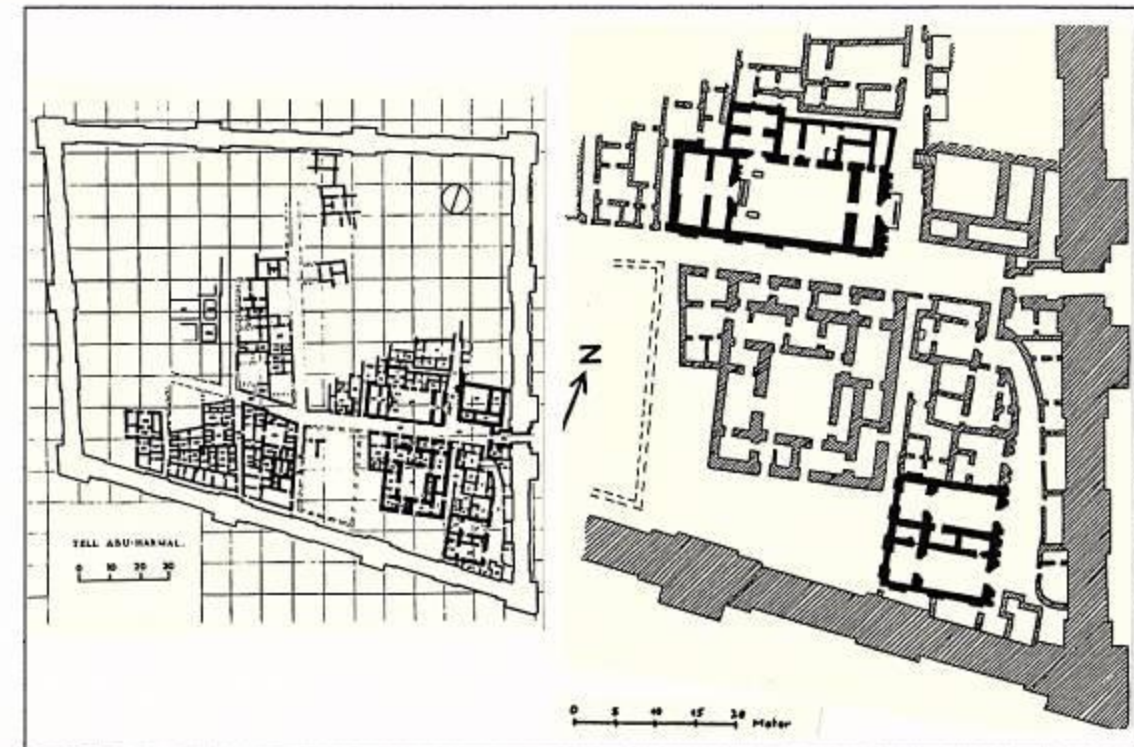


Figure 1.132 : SHADUPPUM (TELL HARMAL). Plan général. D'après LAMPL (1.17).

Figure 1.133 : SHADUPPUM (TELL HARMAL). Détail du quartier sud-est. En noir, les deux temples. D'après TAHA BAQIR dans HIRMER, (1.14).

0.3. LARSA : Temple de SHAMASH.

3.1. Contexte.

Le temple principal de la ville, dédié au dieu-soleil SHAMASH, est encore incomplètement exploré. Sur la figure, les murs en gris ont fait l'objet d'une fouille approfondie (1969 à 1978). Les zones hachurées ont été observées sur vues aériennes (différences de couleur de la terre de surface, avivées par l'évaporation consécutive à de fortes pluies). Les hachures espacées et les lignes en pointillé sont des restitutions.

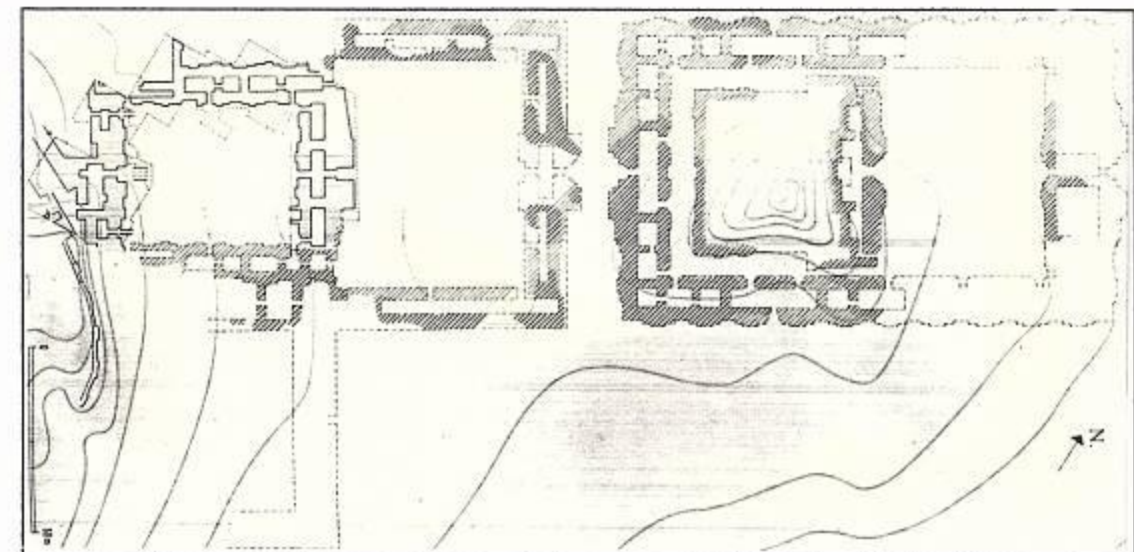


Figure 1.134 : LARSA, IRAQ, temple de SHAMASH. D'après Grand Atlas, (03).

3.2. Description.

Le témenos rectangulaire entourant la ziggourat (à droite des cours) n'est pas daté mais son alignement parfait avec le reste des bâtiments laisse penser qu'il s'agit des mêmes périodes que les autres parties : début du -XVIII^e siècle à la fin du -XI^e. L'ensemble actuellement connu mesure plus de 277 m de long.

0.4. MARI : Palais de ZIMRI-LIM.

4.1. Contexte.

La ville de MARI, connue comme ayant été le siège de la X^e dynastie (entre le déluge et -2.470) fut découverte sur la rive droite de l'EUPHRATE, à 11 km de la frontière irakienne par l'archéologue A. PARROT en 1933. Les fouilles ont révélé des temples, des palais, des quartiers d'habitations et des nécropoles. Les plus anciens vestiges remontent au -IV^e millénaire.

MARI a connu, dans son histoire, deux grands moments de prospérité et d'éclat :

* d'abord entre -2.800 et -2.450 (période pré-sargonique), La première ville a été pillée et incendiée vers -2.470, probablement par le roi sumérien d'OUROUK. Le palais de cette époque (situé sous celui du -XVIII^e siècle) comportait une zone sacrée de quelques 2.000 m² et comprenait une chapelle palatiale avec des installations rituelles et sacrificielles.

* ensuite, une période vers -1.800. Un nouveau palais fut construit sur les débris aplanis de la résidence pré-sargonique. Le dégagement de ce palais, dans un état de conservation remarquable, a fourni une connaissance tout à fait exceptionnelle de l'architecture royale de l'époque amorite. A ce moment, le palais devient le centre d'un état rivalisant avec BABYLONE et ASSUR. Ses dimensions et sa complexité en font le plus magnifique ensemble de tous les palais de la mésopotamie ancienne.

La ville sera occupée et détruite par HAMMOURABI (vers -1.700). Tout l'aménagement du niveau inférieur et le matériel abandonné par le vainqueur ont été retrouvés : le système d'évacuation des eaux usées, les salles de bains, les fours à gâteaux et à pains, les cuisines, le service des moules à gâteaux, les magasins où étaient entassées les jarres qui avaient contenu le grain, l'huile, la bière ou le vin, sans parler des archives administratives, quelque 25.000 tablettes cunéiformes (écriture en forme de clous).

Enfin, les assyriens installeront à MARI une garnison militaire jusqu'en -600. MARI aura donc vécu près de 4.000 ans et aura été, de par sa position stratégique, une ville de relations internationales, dès le début de son existence.

4.2. Description.

La partie la plus ancienne, au sud de la grande cour (131), a été agrandie ou modifiée au hasard des circonstances. Les communs (15) sont placés en désordre. On trouve encore : la salle d'audience (3), une cour avec salle d'appartements (11) et le temple (12). Le bloc officiel plus récent, à l'ouest, repose sur un plan soigneusement établi et une disposition des espaces mûrement réfléchi.

Le cœur du palais est formé par deux grandes cours (131 et 106) auxquelles on accède à partir de l'unique entrée au nord en passant successivement par une loge à portail, une cour antérieure et une pièce large dont les portes se font vis-à-vis. Au côté sud de la première cour se trouve une pièce conçue en longueur avec un podium que l'on peut appeler la salle du trône (3). Ses peintures murales traitent de sujets historiques. Le chemin traverse deux chambres, la pièce des archives (115) mène à la grande cour (106), dont les fresques murales représentent des scènes de culte et de sacrifice. A son côté sud, se trouve en correspondance, un grand sanctuaire, composé d'une pièce large (64) avec un podium et une pièce en longueur située derrière (65), au petit côté de laquelle est rattaché le Saint des saints surélevé (66). A l'est, au nord et à l'ouest, différentes maisons-cours cement ce centre. Dans l'angle nord-ouest, on trouve la partie résidentielle de la famille souveraine.

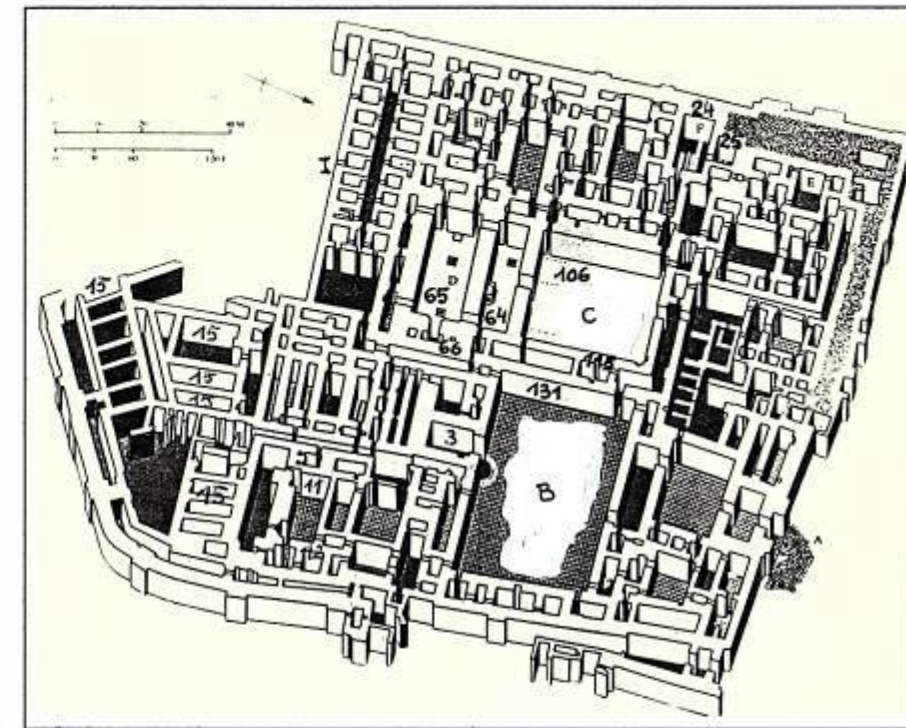


Figure 1.135 : MARI, IRAQ, palais de ZIMRI-LIM. Perspective axonométrique. A. Entrée principale; B. Grande cour; C. Cour aux peintures; D. Salle du trône; E. Chambre du roi; F. Ecole des scribes; G. Quartier de l'intendance; H. Four; I. Quartier des magasins. D'après PARROT, (1.29).

Les deux pièces avoisinantes (24 et 25) sont équipées de bancs et ont peut-être servi d'école ou de salles de travail aux scribes du palais. Dans l'aile sud du bâtiment se trouvent des magasins et des pièces à usage domestique. (PARROT, (1.29)).

Un étage destiné à l'habitation des hommes surmontait un rez-de-chaussée voué aux réserves ou aux tâches domestiques, sauf dans le secteur officiel. Autant le niveau inférieur devait être clos pour permettre la conservation des denrées alimentaires, autant l'étage devait être relativement ouvert, de façon à assurer la lumière et l'aération. On peut penser qu'il existait à l'étage des galeries de circulation. Quant au bois, il jouait sûrement un très grand rôle dans les superstructures.

Le bloc officiel, dont le plan est hérité de l'époque néo-sumérienne, se présentait avec une solennité particulière : la cour d'honneur revêtue de plâtre avait des murs ornés de riches peintures; un vestibule avec son podium magnifiquement décoré était sans doute surmonté de la statue de la "déesse au vase jaillissant" (musée d'ALEP) qui devait apparaître dans la pénombre de la porte; une salle du trône, enfin, longue de 25 m, large de 11 m et haute de 12 à 15 m, était pourvue de claires-voies qui dispensaient, au travers des poutres, une lumière tamisée. La solennité qui devait se dégager de ce lieu devait correspondre au véritable rituel qui réglait la vie du roi et ce bloc officiel était en quelque sorte le temple où se déroulaient le cérémonial royal, les réceptions d'ambassadeurs, les banquets et les fêtes. Solennité, majesté et un art certain pour ménager les effets et les transitions s'alliaient au luxe des matériaux employés : le plâtre de la cour 106, les lambris de bois ou les tapisseries dans la salle du trône, bref, un raffinement que mettent bien en valeur la richesse et la variété du décor pictural qui a été retrouvé.

4.3. Peintures murales.

Des scènes de sacrifice, d'offrande aux souverains, des commémorations de victoires ou de la puissance des princes attestent de la multiplicité et de l'originalité d'un décor où le mode de composition se fait en registres superposés et dans lequel les personnages ont des hauteurs établies selon la hiérarchie, comme en EGYPTÉ. La valeur symbolique des autres thèmes représentés - transmission du pouvoir ou rencontre du roi et de sa divinité, thème de la fertilité exprimé par deux divinités tenant des vases d'où jaillissent des flots d'eau, des poissons et des plantes, - se conjugue de façon fort heureuse avec des thèmes naturalistes : mythe des êtres hybrides, l'oiseau volant dans le ciel parmi les palmiers avec les riches régimes de fruits que les hommes s'apprentent à cueillir.

4.4. Sculpture.

La statuaire amplifie les tendances déjà perceptibles à l'époque néo-sumérienne et dont rendent compte certaines statues comme celle d'ISHTUP-ILUM de MARI, avec souvent une recherche assez poussée des détails gravés qui peut confiner à un certain maniérisme. Quant à la "déesse au vase jaillissant", elle manifeste, par un certain modelé du visage, une grâce à laquelle les autres oeuvres ne nous préparent pas. Une lointaine préfiguration des "Courtoi" et des "Corè" de la GRÈCE archaïque est perceptible également dans d'autres oeuvres telles que la "tête d'une adorante" (ALEP).



Figure 1.136 : A gauche, MARI, "Le prince ISHTUP-ILUM", début du -II^e millénaire, musée d'ALEP. D'après Encyclopaedia universalis.

Figure 1.137 : A droite, MARI, "La déesse au vase jaillissant", -XVIII^e siècle, musée d'ALEP. D'après Encyclopaedia universalis.

Par.4 : Ancien empire babylonien (-2.000 à -1.500).

A. Généralités.

La civilisation sumérienne est progressivement remplacée, à partir de - 1.894, par ce qui deviendra un empire sous HAMMOURABI : la Babylonie (appelée aussi "Chaldée"). A ses débuts, HAMMOURABI hérite d'un territoire fort limité : **Babylone, Dilbat, Sippar, Kish et Borsippa**. Grâce à la neutralité bienveillante d'un roitelet assyrien, il constitue petit à petit un état avec lequel il faudra compter. Il abat successivement ses rivaux et ses alliés, notamment le roi de **Mari**, ZIMRI-LIM et saccage la célèbre ville. A la fin de sa vie, il aura réuni sous son sceptre, de la Méditerranée au golfe Persique, les régions du Proche-Orient qui constituent "le croissant fertile". Après sa mort, ses successeurs ne parviendront pas à maintenir la cohésion de l'empire qui s'effritera très vite : crise économique, pression des Kassites (montagnards de l'Iran), du royaume des Hittites, des Hourrites et des Egyptiens qui tous allaient se manifester sur la scène du Proche-Orient. Toutefois, la ville de **Babylone** aura été le centre d'un empire puissant.

On doit au roi HAMMOURABI le développement du commerce, d'une part vers le nord pour y chercher la pierre et d'autre part, vers l'ouest pour s'approvisionner en bois et en métal. Voulant unifier tous ses peuples - Elamites, Sumériens, Sémites, Goutis, Amorrites, Kassites - il établit comme dieu suprême, MARDOUK, dieu de Babylonie. Il impose comme langue officielle l'*akkadien*. Enfin, il fait rassembler en un seul code ou recueil de lois (code d'HAMMOURABI), les antiques traditions sumériennes relatives à l'organisation de la famille, la propriété, le travail, le commerce, l'armée, les tribunaux, etc. dont voici un extrait :

"Si un homme a négligé de fortifier sa digue, si une brèche s'est produite et si le canton a été inondé, l'homme sera condamné à restituer le blé qui a été détruit par sa faute. S'il ne peut le restituer, il sera vendu ainsi que ses biens. Si un fils a frappé son père, on lui coupera les mains. La tenancière d'un débit de boissons qui vend au-dessus du prix légal sera noyée. La femme qui assassine son mari, pour épouser un autre homme, sera empalée."

Enfin, pour unir les habitants d'un pays où l'irrigation est question vitale, il fait construire un grand canal destiné à valoriser la zone marécageuse de la Basse-Mésopotamie. S'amorçant à l'Euphrate au-dessous de **Kish**, le canal descendait vers **Oumma, Larsa**, puis se dirigeait vers le golfe Persique.

B. Architecture et urbanisme.

La ville de **Babylone** de cette époque nous est inconnue. Celle que nous connaissons est la ville de NABUCHODONOSOR (-600), celle qu'HÉRODOTE a visitée et qui deviendra la capitale superbe et orgueilleuse de l'empire néo-babylonien, du -IV^e au -II^e siècle. Il sera sans doute impossible d'atteindre un jour les couches archéologiques sous les ruines de la **Babylone** tardive. Sous le niveau néo-babylonien, une nappe d'eau rend impossible toute investigation souterraine.

C. Les autres arts.

L'art du bas-relief continue à être utilisé. Cependant, nous ne possédons pas de grandes compositions de cette période.

La fameuse stèle en diorite dite du "Code d'HAMMOURABI", retrouvée à Suse et datant de l'époque -1.800 à -1.750, témoigne de la maîtrise habituelle dans ce mode d'expression. Une scène emblématique couronne cette borne de 2,25 m. Le dieu soleil SHAMASH (également dieu de la Justice, de la Vérité, de la Lumière, inspirateur et gardien du code), coiffé d'un turban, vêtu d'une robe de laine à plis superposés, tend un rouleau de "lois" au roi HAMMOURABI qui, par respect ou en attitude de prière, se voile la face. Ce bloc de basalte noir est rempli, sous la partie sculptée, de 3.500 petites lignes verticales (écriture cunéiforme) qui contiennent des extraits du fameux code.

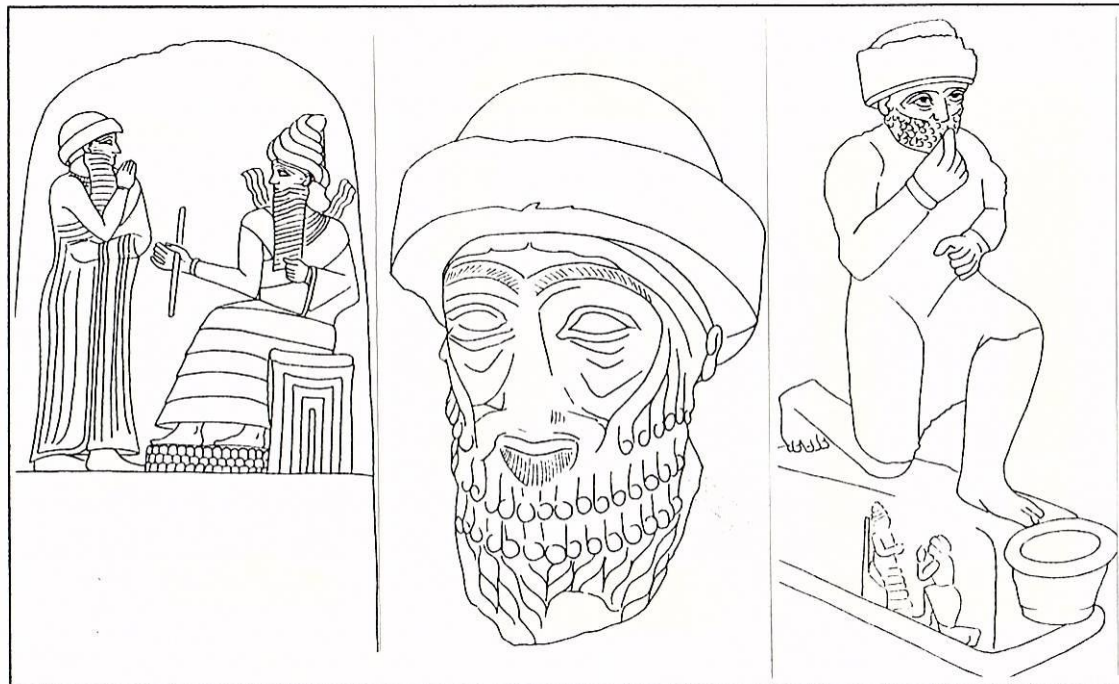


Figure 1.108 : A gauche, stèle en diorite dite du "code d'HAMMOURABI". Suse. Musée du Louvre, Paris. (AMIET, 0.3, p. 107).

Figure 1.109 : Au centre, portrait présumé d'HAMMOURABI, en diorite, h. : 15 cm. Suse. Musée du Louvre, Paris. (AMIET, 0.3, p. 129).

Figure 1.110 : A droite, bronze d'HAMMOURABI (-1.792 à -1.750), en bronze et or, h. : 19,5 cm. Larsa. Musée du Louvre, Paris. (AMIET, 0.3, p. 129).

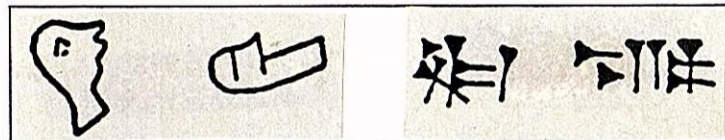


Figure 1.111 : Passage de la représentation idéographique du mot "tête" à la représentation symbolique puis à l'écriture cunéiforme (du -IV à au -Ier millénaire).

Par.5 : Civilisation assyrienne.

(-1.275 à -538).

A. Généralités et contexte.

A.1. Contexte socio-politique.

La civilisation assyrienne est celle d'un peuple sémitique fixé sur les hauts plateaux de la moyenne vallée du Tigre, dans la région de l'actuelle Mossoul, en Irak. Des influences diverses ont contribué à la former : celle des Sumériens d'abord, inventeurs et propagateurs de nombreuses techniques et institutions, grâce à leurs marchands qui traversaient tout le pays pour se rendre dans le Caucase. Plus tard, les contacts avec les Babyloniens renforcent les traits communs des deux ethnies, notamment le langage. Enfin, les Hourrites et les Hittites voisins ont introduit chez les Assyriens des usages et des institutions non sémitiques.

Peuples de montagnards rudes et vigoureux, guerriers cruels et redoutables, les Assyriens, longtemps confinés sur les terrasses qui descendent des monts Zagros à la rive gauche du Tigre, se sont révélés comme le peuple le plus belliqueux du Proche-Orient ancien. En réalité, ils se sont constitués moins des empires que d'immenses terres de pillages et de déportations. Despotisme farouche et implacable, ils ont dominé par la terreur; aussi, à chaque changement de règne, les peuples asservis se révoltaient, ce qui avait pour conséquence le lancement de nouvelles expéditions militaires car les Assyriens avaient deux objectifs stratégiques : le premier était de fermer le couloir de Karkemish qui commandait au nord la route des invasions; le second, de garder une porte ouverte vers le golfe Persique et la Méditerranée. Ainsi, le rêve de domination "universelle" relevait-il, en réalité, de la main mise sur le fameux croissant fertile. Presque chaque année, au début du printemps, les Assyriens entreprenaient, pour se maintenir en forme, une expédition guerrière contre les peuples voisins. Pratiquant la tactique de la "terre brûlée", ils ravageaient systématiquement le pays ennemi, incendiant villes et forêts, détruisant les récoltes, parfois massacrant et déportant les populations. Impitoyablement cruels, ils avaient la réputation d'empaler, d'écorcher les vaincus. Quoique représentants des dieux, leurs rois n'étaient pas, loin s'en faut, adorés comme les pharaons d'Égypte ! Aux peuples vaincus, les Assyriens apportaient non le pardon mais d'effroyables représailles. Une inscription de -884, nous en fait le récit : "Avec la multitude de mes troupes, par un choc impétueux comme la tempête, je m'abattis sur la ville et je la conquis. Six cents de leurs guerriers, je passai au fil de l'épée; trois mille prisonniers, je livrai aux flammes et je n'en laissai pas un seul en vie pour servir d'otage. Leurs corps, je les entassai en monceaux; HULAI, leur gouverneur, je l'écorchai; sa peau, sur la muraille je l'étendis. La ville de Têta était entourée de trois remparts; par bataille et carnage, je donnai l'assaut à la cité et la conquis. Je fis un grand nombre de prisonniers vivants; aux uns je coupai les mains et les doigts; à d'autres, le nez et les oreilles; à beaucoup, j'enlevai la vue. Je fis un tas des vivants et un autre tas avec les têtes; je liai les têtes aux ceps de vigne de la cité. Leurs jeunes gens et leurs jeunes filles, je les jetai dans le feu. J'ai détruit la ville, je l'ai dévastée et livrée aux flammes. Sur les ruines, mon visage s'épanouit, dans l'assouvissement de mon courroux, je trouve mon contentement" (SEVERIN, 1.43, p. 20).

A.2. Chronologie.

Pendant longtemps, l'Assyrie fut réduite aux campagnes dépendant d'une cité qui portait le nom de son roi divin, le dieu ASSOUR. D'abord englobée dans l'empire mésopotamien que les rois de la ville sémitique d'**Akkad** dirigent au -XXIII^e siècle, la ville, dont la terre est peu fertile, renonce à développer son agriculture et, dès le -III^e millénaire, s'adonne au commerce (notamment avec l'Anatolie). L'enrichissement d'Assour se remarque aux constructions nouvelles de -1.975 environ. La prédominance commerciale d'Assour s'affermi en effet du -XX^e au -XVIII^e siècle. Après des guerres civiles et des dominations étrangères (-XVIII^e au -XV^e siècle), le premier empire d'Assour se traduit par la formation du peuple assyrien (-XIV^e au -XIII^e siècle) (*Encyclopaedia universalis*).

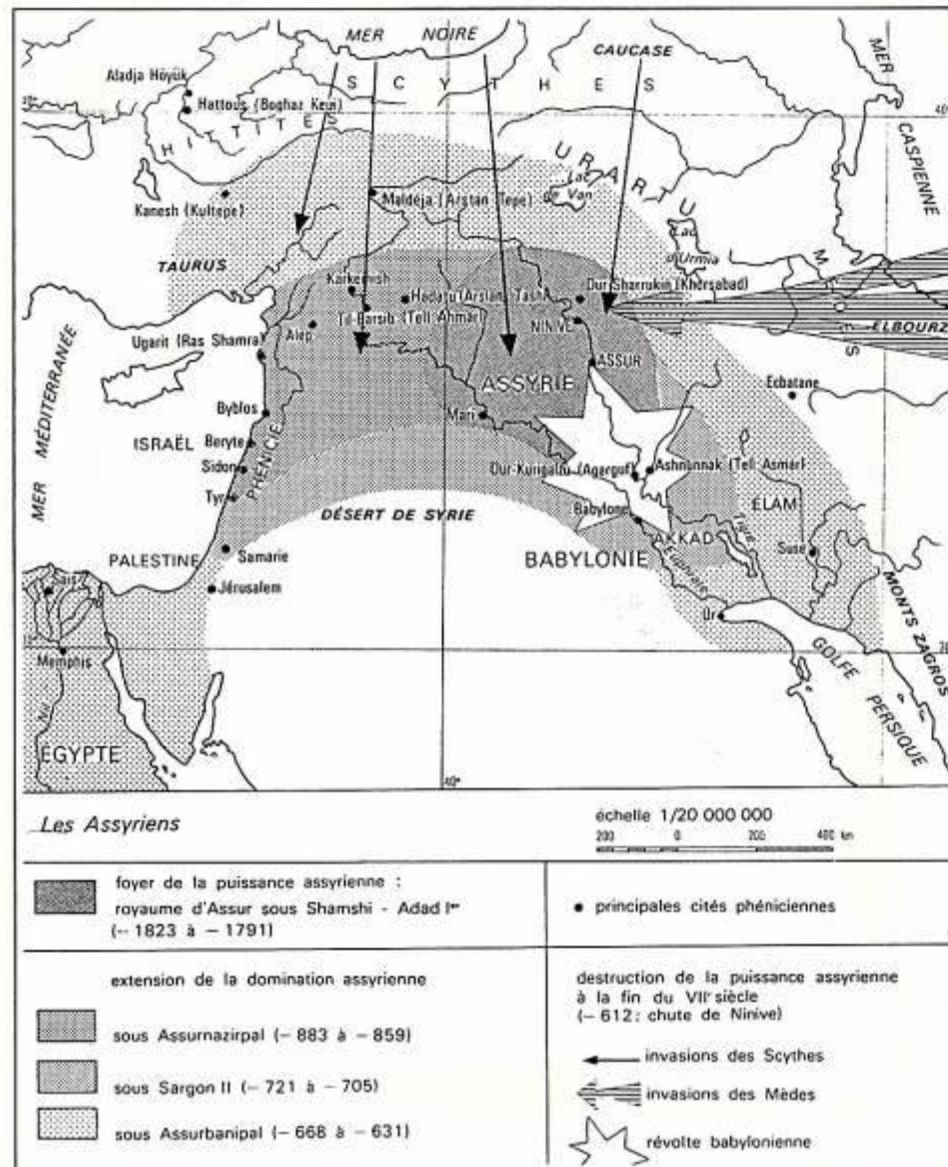


Figure 1.112 : Foyer et extension de la domination assyrienne. (*Encyclopaedia universalis*, "ASSYRIE", p. 235).

L'expansion assyrienne reprend sous ASSOURNAZIRPAL, dit "le cruel" (-884 à -860). Dévastant tour à tour la Syrie, le Liban et la Phénicie, il quitte Assour, la capitale de ses ancêtres, pour se fixer à Ninive, sur le haut Tigre.

L'avènement de SARGON II inaugure pour l'Assyrie une période d'apogée qui se prolongera pendant plus d'un siècle. Ce roi réorganise ses armées et invente une arme nouvelle, la cavalerie, jusque là inusitée dans l'art militaire. Par sa mobilité, son choc terrifiant et l'imprévu de son intervention, la cavalerie assyrienne s'assura partout la maîtrise des champs de bataille. Des répressions sanglantes mirent fin à toute tentative d'insurrection, de la Palestine jusque **Babylone**. La paix régnait enfin. Désireux de transmettre à la postérité le souvenir de sa puissance et de sa gloire, SARGON fit alors construire **Khorsabad**, une nouvelle ville royale munie d'une citadelle et d'un palais gigantesques.

Après quelques revers et diverses conquêtes - notamment la basse-Egypte sous ASARHADDON (-681 à -669) - attribués aux fils de SARGON, une nouvelle apogée est atteinte sous ASSOURBANIPAL III, dit "le savant", (-669 à -631). Cette fois, les armées assyriennes ne se contentèrent pas d'envahir le Delta du Nil. Ils poussèrent jusqu'à **Thèbes** et mirent la ville à sac (-663). De cette exécution impitoyable, **Thèbes**, la ville au glorieux passé, ne se relèvera jamais. A **Babylone**, le propre frère du roi, nommé gouverneur du pays, préparait avec l'Élam une coalition contre l'Assyrie. Le roi, averti à temps, tomba sur les rebelles; son frère, cerné dans **Babylone**, mit le feu à son palais et périt dans les flammes. L'Élam à son tour fut ravagé. **Suse** vit ses temples détruits, les tombeaux de ses rois violés, les statues de ses dieux emportées. Le roi ASSOURBANIPAL rentra à **Ninive** en triomphateur sur un char traîné par quatre rois vaincus. Tout le Proche-Orient, de la mer Noire au Nil et au golfe Persique, lui obéissait. Quelques dernières rébellions et incursions barbares une fois contenues, il fit construire à **Ninive** un palais immense et attacha son nom à la fondation d'une bibliothèque fameuse, retrouvée depuis et conservée au British Museum à Londres.

L'histoire assyrienne se termine en syncope: quatorze ans après la mort d'ASSOURBANIPAL (-612), les capitales assyriennes sont anéanties et l'Assyrie disparaît. Après la chute de **Ninive** en -612, sous les coups de la coalition des Babyloniens et des Mèdes, tous les territoires assyriens passent sous la domination des rois babyloniens.

A.3. Généralités sur l'art et la civilisation.

Ce caractère belliqueux et cruel des peuples assyriens se retrouve dans les oeuvres d'art, notamment dans les bas-reliefs représentant des scènes de chasse et de guerre; ainsi que dans leur droit pénal, le plus rigoureux de l'Orient ancien, et jusque dans la condition de la femme, la plus sévère également (*Encyclopaedia universalis*).

L'absolutisme patriarcal des débuts se transforme en despotisme absolu d'un Etat militaire théocratique. La guerre devient une "industrie nationale".

B. Villes et architecture.

La plupart des souverains assyriens furent de grands bâtisseurs. Ils laissèrent des palais impressionnants et de nombreuses villes-résidences qui furent successivement :

- * **Assour**, première ville-Etat (jusque vers -2.025),
- * **Nimroud**, l'antique **Kalkhou**, connue dans la bible sous le nom de **Kalakh**, au sud de **Mossoul**, et où furent dégagées les ruines du palais d'ASSOURNAZIRPAL, (-883 à -859),
- * **Khorsabad (Dour-Sharrouken)**, à seize kilomètres au nord-est de **Mossoul**, qui devint la capitale nouvelle de SARGON II (-721 à -705),
- * **Ninive**, sur la rive orientale du Tigre, en face de l'actuelle **Mossoul**, qui devint la résidence de SENNACHÉRIB (-705 à -681). ASSOURBANIPAL (-668 à -626) y bâtit également sa résidence.

L'urbanisme des Assyriens, plus rigoureux que celui des Sumériens, repose sur la pratique de l'état militaire. Les édifices publics sont souvent groupés à la périphérie des villes et communiquent avec les murs de la ville et la voie navigable (*Atlas, 0.2, p. 87*). L'introduction de la rue comme principe d'ordre crée la possibilité d'un aménagement concerté.

B.1. ASSOUR.

0.1. Histoire et contexte.

La ville d'Assour, première capitale du monde assyrien, se trouve sur un contrefort septentrional des montagnes Hamrin. A l'est et au nord du site, le terrain descend de façon assez abrupte vers le Tigre et vers l'un de ses bras, de telle sorte que la ville était naturellement bien fortifiée de ce côté-là. Il ne restait plus qu'à protéger le côté sud tourné vers les terres par un mur qui conduit, en une large courbure, du bras du Tigre jusqu'au fleuve lui-même. Ce mur existait déjà à la période assyrienne ancienne. Pendant la période médio-assyrienne, une ville nouvelle, au sud, a été incluse à l'enceinte existante (*HIRMER, 1.14*).

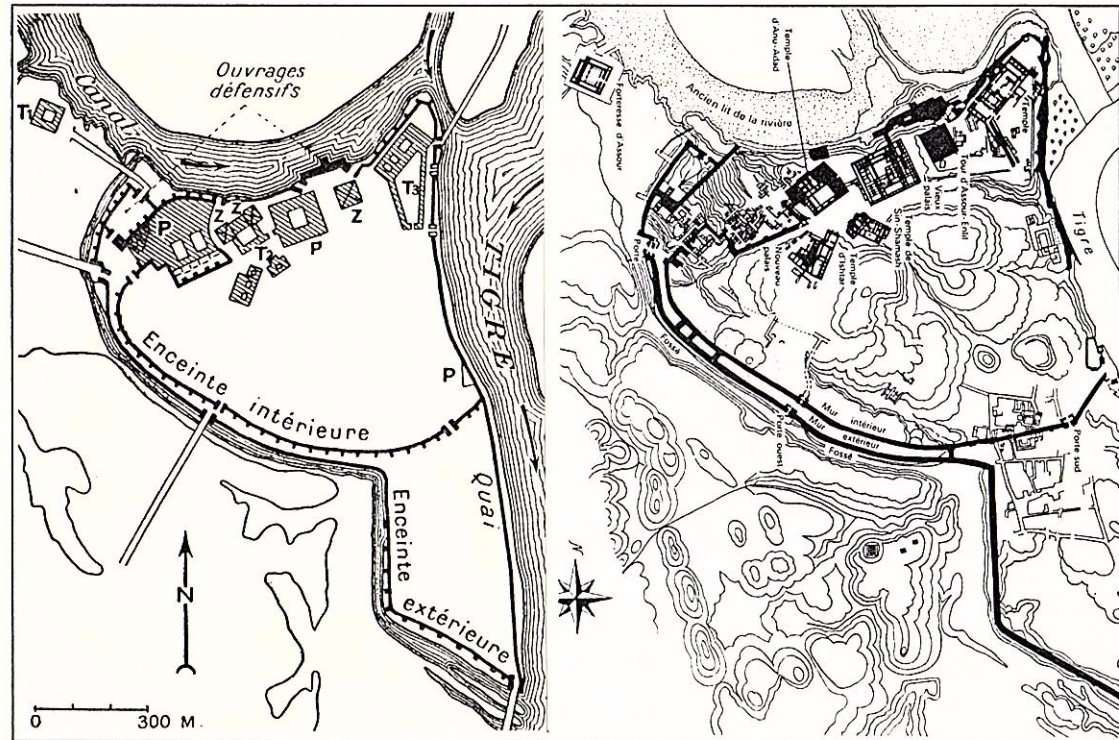


Figure 1.113 : A gauche, la ville d'Assour, peu avant sa destruction à la fin du -VII^e siècle (*Histoire des civilisations, PUF, tome 1*).

P, palais; T1, "Bît -Akitou", maison de campagne du dieu ASSOUR ou "maison du nouvel an"; T2, ensemble de quatre temples, dont l'un à deux ziggourats; T3, grand temple du dieu ASSOUR ou "maison montagne des pays"; Z, grande ziggourat consacrée d'abord à ENLIL, puis à ASSOUR.

Figure 1.114 : A droite, la ville d'Assour, plan général (*ANDRAE dans AMIET, 1.02*).

0.2. Description.

La maison des fêtes, située hors de la ville, n'a été construite que sous le règne de SENNACHÉRIB (-704 à -681). Elle jouait un rôle essentiel dans le cadre des cérémonies du Nouvel An qui comprenaient une procession de divinités à la fois sur terre et sur l'eau.

Tandis que la population habitait dans les quartiers urbains du sud, la partie nord, plus élevée, était réservée aux bâtiments officiels tels que les sanctuaires et les palais. En position dominante, sur l'arête du rocher, se trouvait le temple d'ASSOUR, dieu de la cité. En allant vers l'ouest, on découvrait tout d'abord l'immense ziggourat à deux niveaux avec escalier central perpendiculaire, puis le vieux palais (modifié jusque l'époque médio-assyrienne), l'ensemble des quatre temples et enfin, le "nouveau palais", édifié entre -1.241 et -1.205.

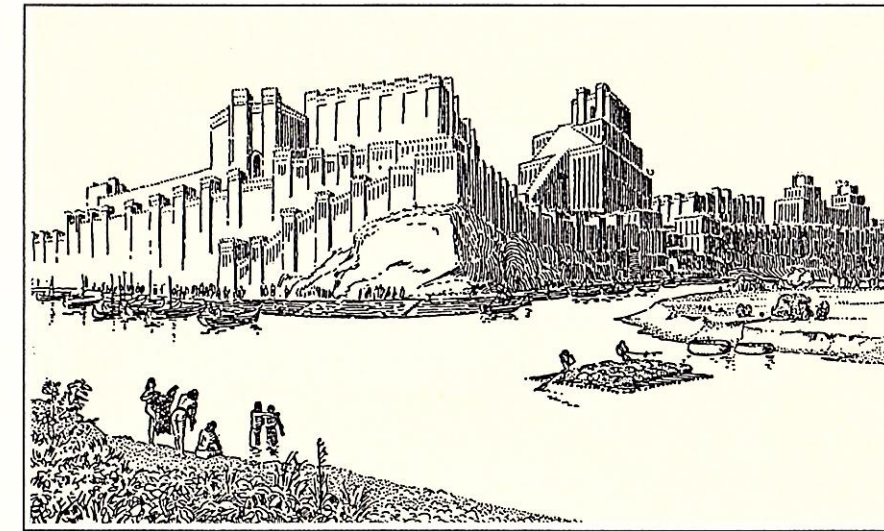


Figure 1.115 : Assour, à la période néo-assyrienne. Restitution de la pointe rocheuse méridionale. En position dominante sur l'arête du rocher, entre le fleuve et son affluent, le temple d'ASSOUR; à l'arrière-plan, la ziggourat, le vieux palais et le temple double (*HIRMER, 1.14*).

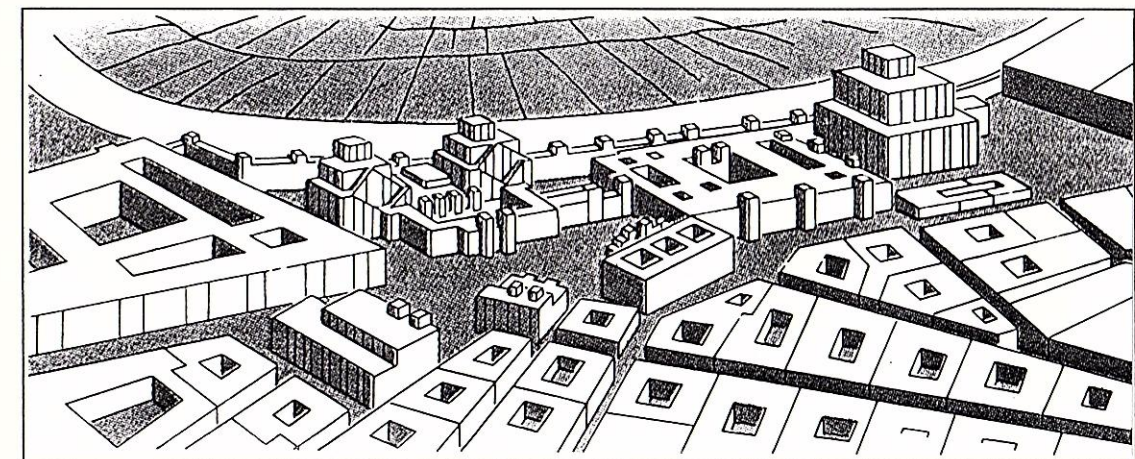


Figure 1.116 : Assour, restitution du quartier méridional. De droite à gauche, le temple d'ASSOUR; la ziggourat, le vieux palais, le temple double et le nouveau palais (*Atlas, 0.2, p. 86*).

L'architecture massive, monumentale, avec des murs qui paraissent impénétrables, est faite de masses cubiques et d'une superposition horizontale de volumes. La ville prend ainsi l'aspect d'une pyramide de cubes plus ou moins étendue. L'aspect militaire et fortifié apparaît aussi nettement dans la muraille ponctuée de tours crénelées ou dans les portes de la ville que dans les bâtiments publics.

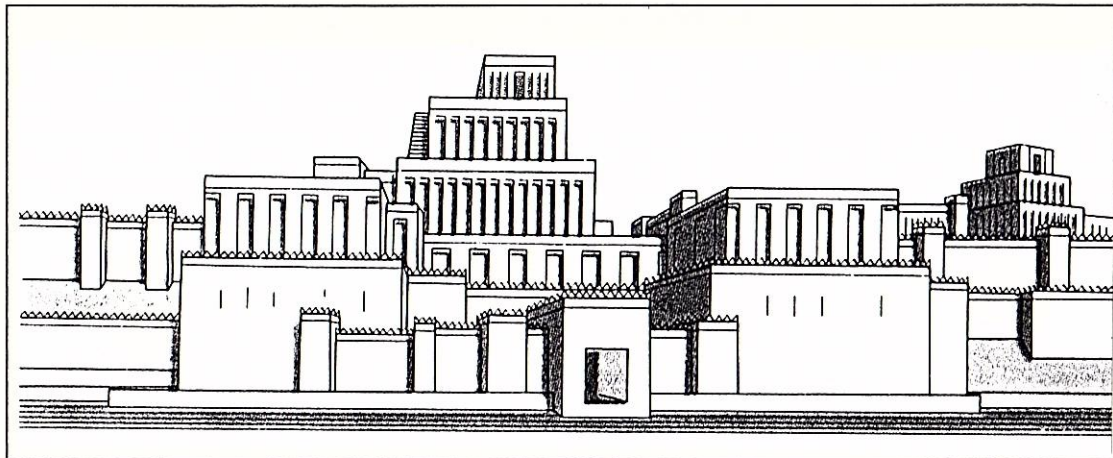


Figure 1.117 : Assour, à la période néo-assyrienne. Restitution côté nord-est (Atlas, 0.2, p. 82).

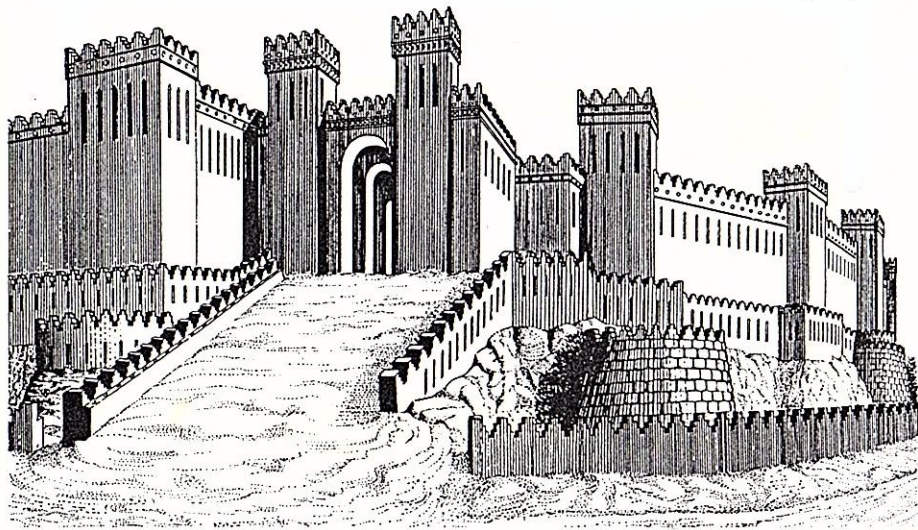


Figure 1.118 : Assour, une porte de la ville (ANDRAE dans AMIET, 1.02).

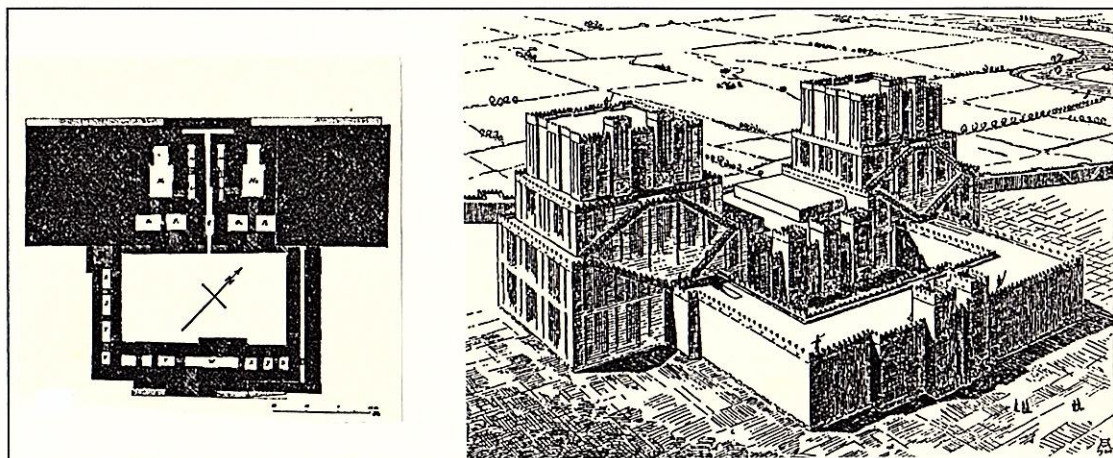


Figure 1.119 : Assour, plan du temple double d'ANOU et ADAD (ANDRAE dans HIRMER, 1.14).

Figure 1.120 : Assour, restitution du temple double (ANDRAE dans HIRMER, 1.14).

Avec ses étagements successifs et malgré la présence de traits encore archaïques dans sa structure d'ensemble, la ville d'Assour devait exprimer, de manière impressionnante, les symboles de force et de puissance.

Le temple double, dédié à ANOU et ADAD est situé entre deux ziggourats massives. Deux cellae longues se trouvent côte à côte, avec de profondes niches cultuelles et des ante-cellae conçues en largeur. Cette partie du temple est précédée d'une cour rectangulaire, entourée d'une suite de pièces dont le local le plus grand, situé au sud-est, sert de portail de telle façon que ses deux entrées, défendues par des tours, ne soient pas en vis-à-vis. Cette entrée en chicane interdisait aux regards de pénétrer à l'intérieur du temple, à partir de la rue.

B.2. NIMROUD.

0.1. L'histoire et le site.

Ancienne capitale d'ASSURBANIPAL II (-883 à -859) située à 30 km au sud de Ninive, la Kalakh de la Bible a été découverte à l'endroit aujourd'hui appelé Tell Nimrod (ou Nimroud). Son gigantesque palais demeura le prototype et le modèle de toutes les constructions royales ultérieures.

0.2. La ville dans son ensemble.

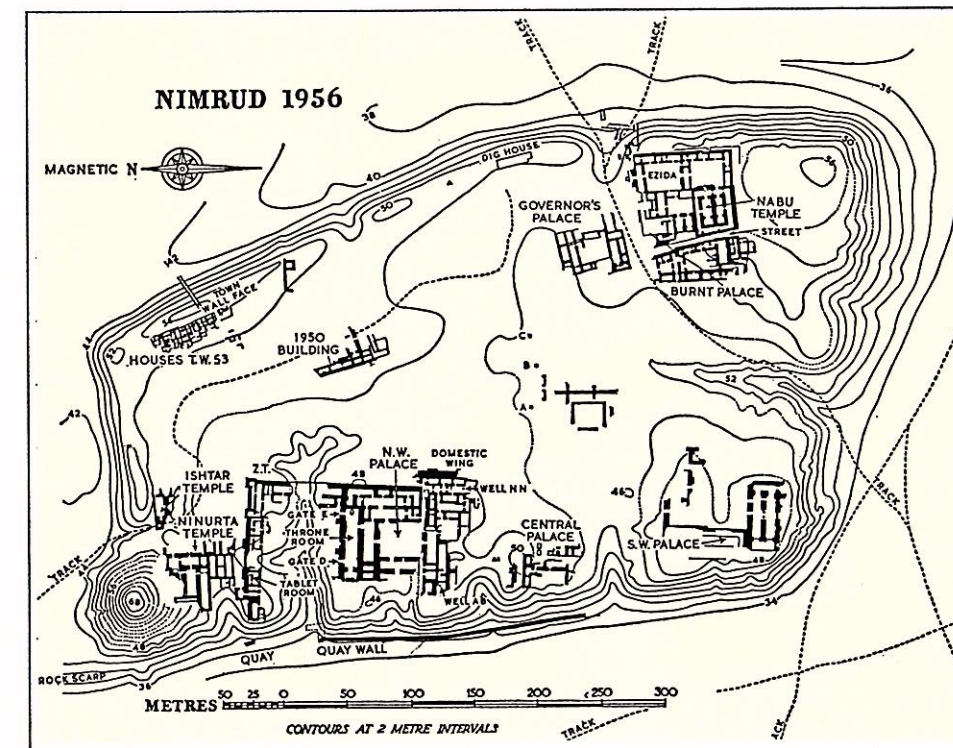


Figure 1.121 : Kalakh, plan de l'acropole à la période néo-assyrienne (MALLOWAN, dans HIRMER, 1.14).

Les immenses palais bordaient la rive orientale du Tigre qui poursuit aujourd'hui son cours à une assez grande distance à l'ouest de la cité. Une haute terrasse portait l'ensemble des édifices au-dessus du fleuve, vers lequel descendaient des escaliers monumentaux.

Les fouilles ont révélé une ziggourat à l'angle nord-ouest de l'acropole avec, à ses pieds, une zone de temples et plusieurs sanctuaires.

Immédiatement au sud, se rattache le palais d'ASSURBANIPAL II (-883 à -859). La salle du trône avec un podium et une niche de gardien sur la façade d'entrée subsiste. Encore au sud de ce bâtiment se trouve le "palais central" de SALMANASAR III, suivi ensuite, dans l'angle sud-ouest, du palais d'ASARHADDON (-680 à -669). Dans l'angle sud-est se tient le "fort" de SALMANASAR III (-858 à -824). Ce complexe, de forme trapézoïdale, s'étendait sur une superficie de trente hectares. Il contenait, outre trois énormes cours destinées apparemment à des parades militaires, des ateliers, des magasins et le logement du souverain.

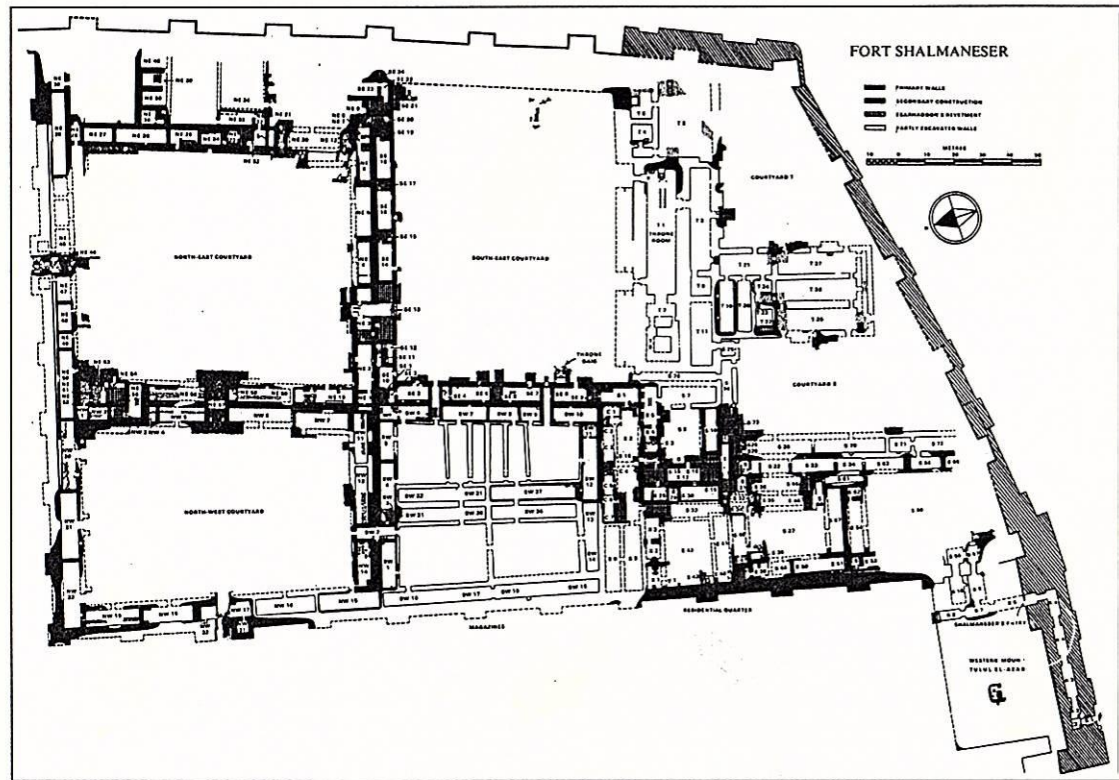


Figure 1.122 : Nimroud, plan du "fort SALMANASAR", -IX^e siècle (PARROT, 1.31).

Dans la partie sud-est encore, les restes supérieurs font partie du palais du dernier roi d'Assyrie à côté d'un temple dédié à NABOU avec deux cellae en longueur et finalement le "burnt palace", avec différents bâtiments administratifs.

B.3. DOUR-SHARROUKIN (KHORSABAD), sous Sargon II.

0.1. L'histoire et le site.

Edifiée de -713 à -707, cette nouvelle ville fut abandonnée, inachevée, dès la mort de son fondateur, le roi SARGON II, en -705. Elle témoigne, de façon exemplaire, de la pensée urbanistique et architecturale des Assyriens, SARGON II pratique ici un urbanisme typiquement militaire et tente de réaliser la forme idéale d'une ville-résidence de grand roi.

0.2. La ville dans son ensemble.

La figure de base est quadrangulaire et mesure 1.700 x 1.685 m (le carré parfait n'a sans doute pas été obtenu par insuffisance des connaissances topographiques).

La passion assyrienne pour la symétrie est particulièrement apparente ici, malgré l'approximation des angles droits. On ignore si le réseau quasi orthogonal de rues, qui aurait été le principe d'ordre essentiel de la composition urbaine, a jamais été construit. Les angles du carré correspondent plus ou moins aux points cardinaux, ce qui prolonge l'orientation de certaines zones sacrées sumériennes (voir la ville d'Our). Une énorme enceinte protège cet enclos de plus ou moins 300 ha. Ces remparts ont manifestement un caractère militaire. L'enceinte est percée de sept portes. Le caractère militaire est encore accentué par l'intégration dans la muraille périphérique de deux zones, elles-mêmes fortifiées de façon indépendante : l'arsenal (8) et le palais de SARGON (10) lui-même entouré d'un complexe fortifié, la citadelle (9) comprenant un ensemble de trois temples avec résidences princières. Ces deux points stratégiques dominent la ville et les alentours.

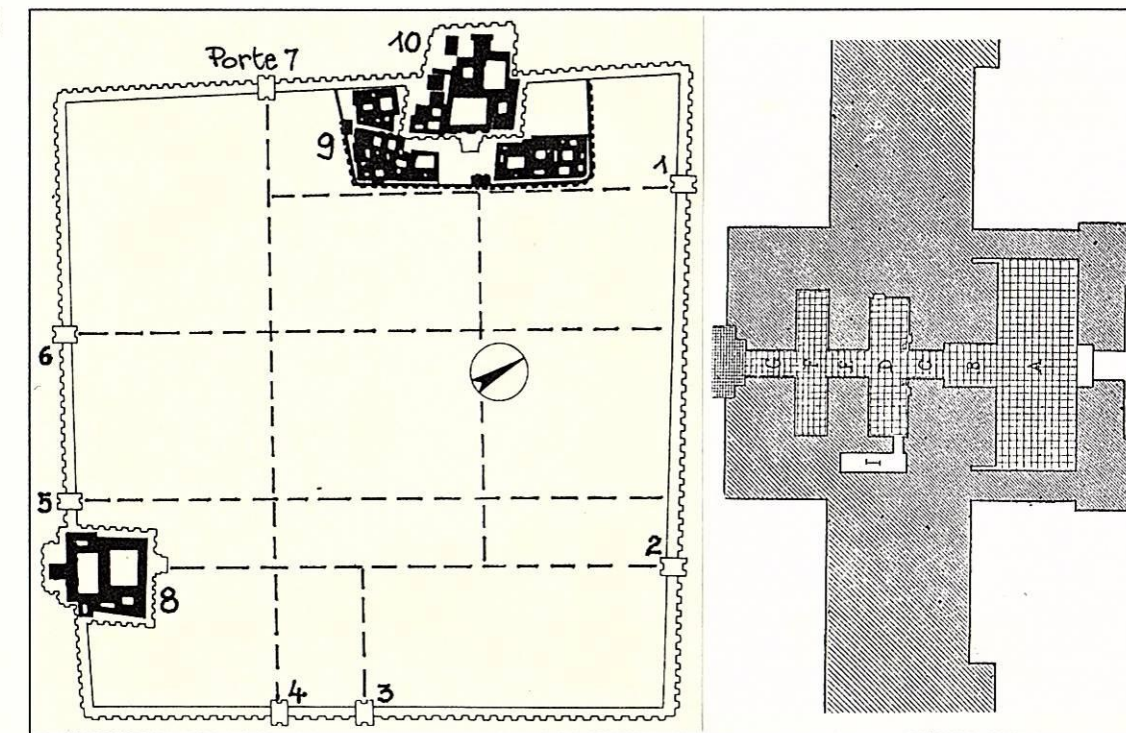


Figure 1.123 : Plan général de la ville de Dour-Sharroukin (Khorsabad), construite sous SARGON II (NORWICH, 36).

Figure 1.124 : Plan d'une porte simple de la ville de Dour-Sharroukin (Khorsabad), (CHIPIEZ, 1.34).

Le plan des portes fortifiées laisse supposer (CHIPIEZ, 1.34, p. 484) leur rôle important aussi bien politique, judiciaire et économique que social. Les populations urbaines asiatiques n'ont, en effet, jamais connu la vie municipale telle que pratiquée en Occident, soit sur l'agora comme en Grèce, soit sur le forum pendant l'Empire romain. Ceci explique probablement l'aménagement de deux grandes salles à l'intérieur de ce bâtiment.

0.3. La citadelle.

Elle comprend le palais de SARGON II installé sur une haute terrasse et formant un bastion indépendant solidement fortifié qui avance en dehors des murailles.

La zone fortifiée entourant le palais est constituée de bâtiments abritant les troupes, la chancellerie et les hauts dignitaires.

On y trouve également le temple de NABU (H) et les résidences princières (L).

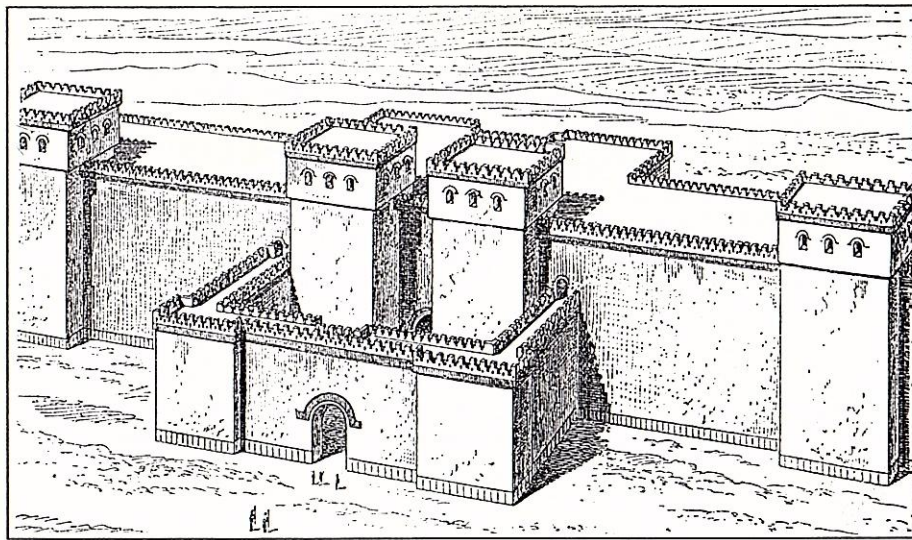


Figure 1.125 : Restitution d'une porte simple de Dour-Sharroukin (Khorsabad), (CHIPIEZ, 1.34).

Cet ensemble, d'un caractère militaire très net, était accessible par deux portes monumentales (A et B). L'Assyrie étant un état militaire absolu, il n'est pas étonnant de retrouver dans une même enceinte fortifiée à la fois la résidence du souverain, le centre du pouvoir politique, le centre administratif, le palais de justice ainsi que les fonctions officielles et religieuses.

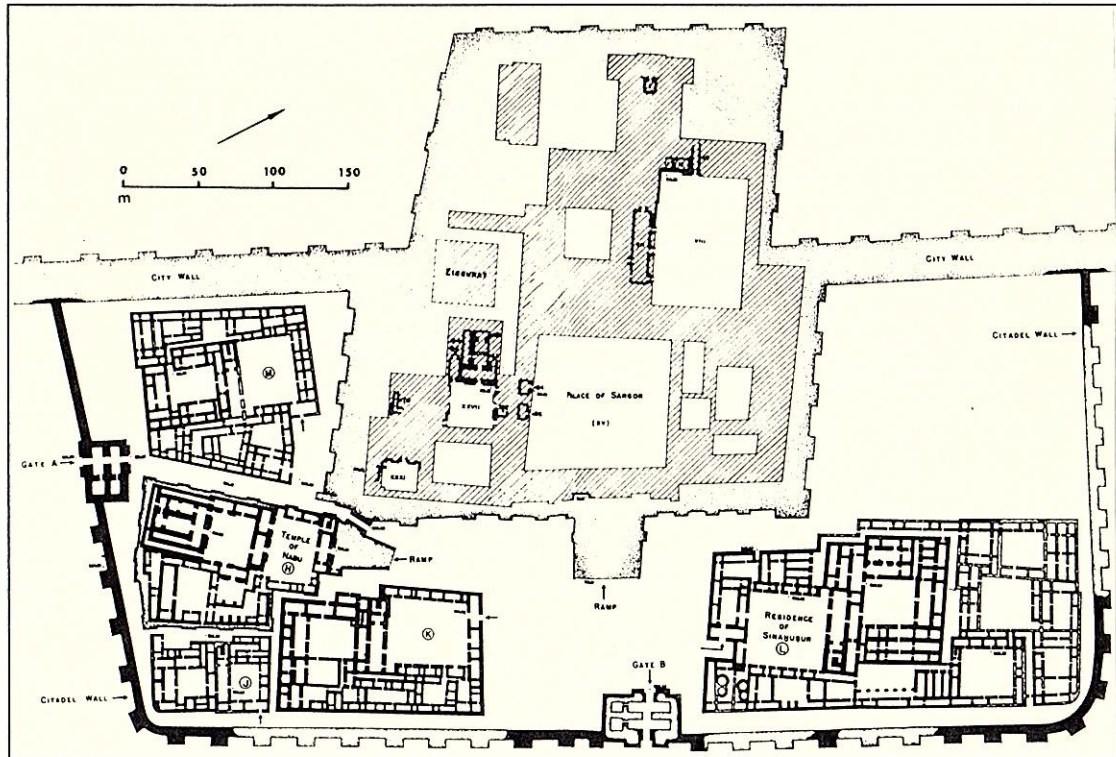


Figure 1.126 : Plan général de la citadelle de Dour-Sharroukin (Khorsabad), construite sous SARGON II (FLETCHER, 14).

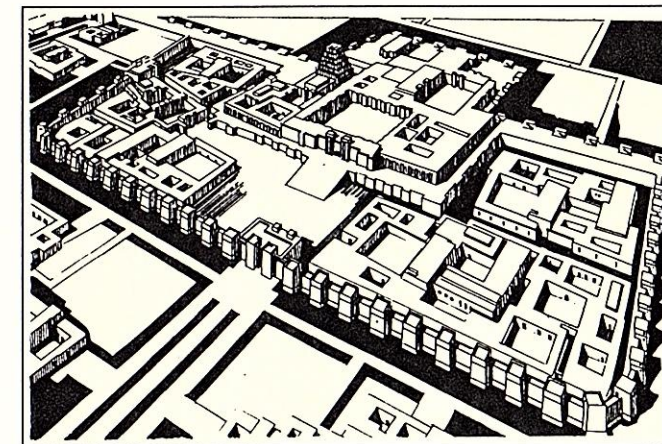


Figure 1.127 : Restitution de la citadelle de Dour-Sharroukin (Khorsabad), (NORMICH, 36).

0.4. LE PALAIS.

Le palais de SARGON était à moitié engagé dans l'enceinte fortifiée de la ville. Pour le protéger de l'humidité de la plaine et des crues du fleuve, on l'avait construit sur une terrasse en briques crues de quatorze mètres d'élévation, à laquelle on accédait par des rampes et par des escaliers. Les murs extérieurs, masses d'argile mélangée de paille ou "armée" de tresses de roseaux formant chaînage, avaient vingt-quatre mètres d'épaisseur et autant de hauteur. Ils étaient flanqués de grandes tours rectangulaires, ouvrages défensifs formant saillie. Sept portes donnaient accès au palais, portes basses, véritables tunnels creusés à travers l'épaisse muraille. Pas d'étages; pas de fenêtres. Le pays n'ayant ni pierre à bâtir, ni bois de construction, mais rien que de l'argile et du bitume (asphalte), on ne pouvait, sans danger pour la résistance de l'ensemble, ménager trop d'ouvertures dans l'édifice, ni donner trop d'ampleur aux appartements que recouvraient des toits en terrasses.

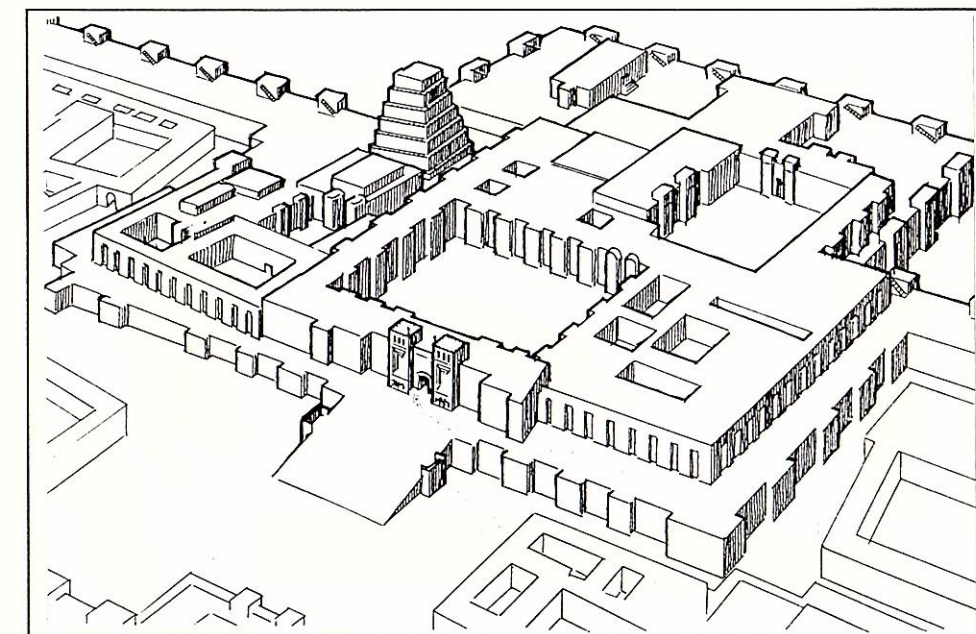


Figure 1.128 : Restitution du palais de Dour-Sharroukin (Khorsabad), (NORMICH, 36).

Le jour pénétrait dans les deux cents chambres du palais uniquement par les portes qui s'ouvraient sur des cours intérieures. L'ensemble de ce palais-forteresse qui abritait près de dix mille personnes - tel le palais de Versailles - avait un aspect sévère et massif. Le palais de **Khorsabad** couvrait dix hectares et comprenait trois corps de bâtiments bien distincts : les communs, les appartements royaux, le temple. La partie des communs ou *khan* était réservée aux serviteurs et aux hôtes; à chacune des chambres s'annexait une salle de bain. Elle contenait aussi la maison du trésor, les greniers, les magasins, les cuisines et les écuries (SÉVERIN, 1933, p. 22 et 23). Le palais, les temples et la ziggourat formaient une couronne, symbole de la "grâce divine" du roi conquérant.

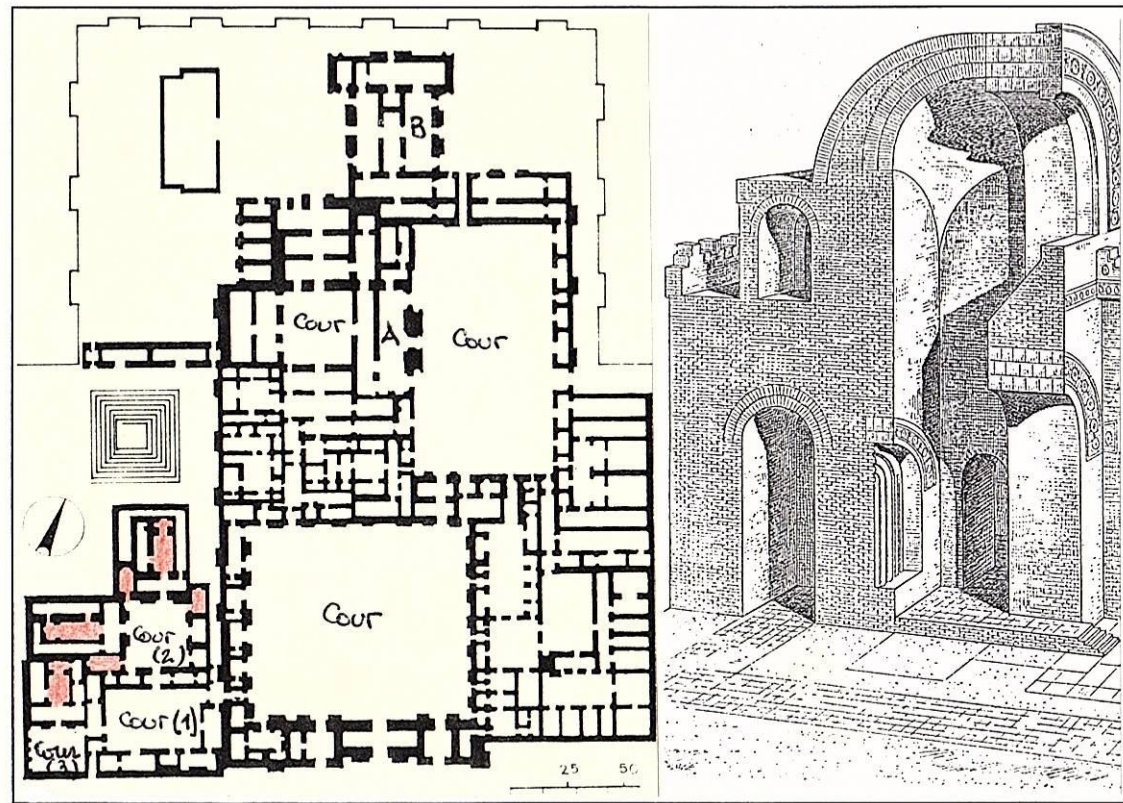


Figure 1.129 : Plan du palais de SARGON II dans la ville de Dour-Sharroukin, (MANSELL, 32).

Figure 1.130 : Restitution d'une salle d'un palais à Khorsabad (CHIPIEZ, 1.34).

Le palais proprement dit avait son centre constitué par : la salle du trône (A) et les appartements royaux (B) somptueusement décorés. A côté du palais, placée comme le campanile à côté des églises italiennes, la ziggourat de 42m de haut et de 7 étages était surmontée de la chapelle du dieu. Chacun des sept étages était consacré à l'un des astres du ciel et peint à sa couleur. Du noir à l'or, le blanc, le pourpre, le bleu, le vermillon et l'argent zébraient d'un chatoiement varié l'ascension de la tour. Ce complexe réunit trois cours, trois temples et trois chapelles. Il fut rattaché au palais vers -710 pour honorer une triade de dieux. Une grande cour (1) à l'Est dessert les accès, permet d'aménager des offices et offre une place suffisante aux préparatifs du cérémonial. Des deux cours de temples quasi carrées (2 et 3), la plus petite au Sud avec son temple forme la succession typique : cour, passage transversal, cella en longueur, sanctuaire. La plus grande (2) au Nord fait partie d'une installation double dans laquelle sont jumelés chaque fois un temple et une chapelle latérale.

Les appartements royaux étaient somptueux. Des peintures murales ornaient les parois. Les couleurs éclatantes, bleu, rouge et blanc, rehaussaient les frises de taureaux et de génies ailés, alternés de motifs géométriques.

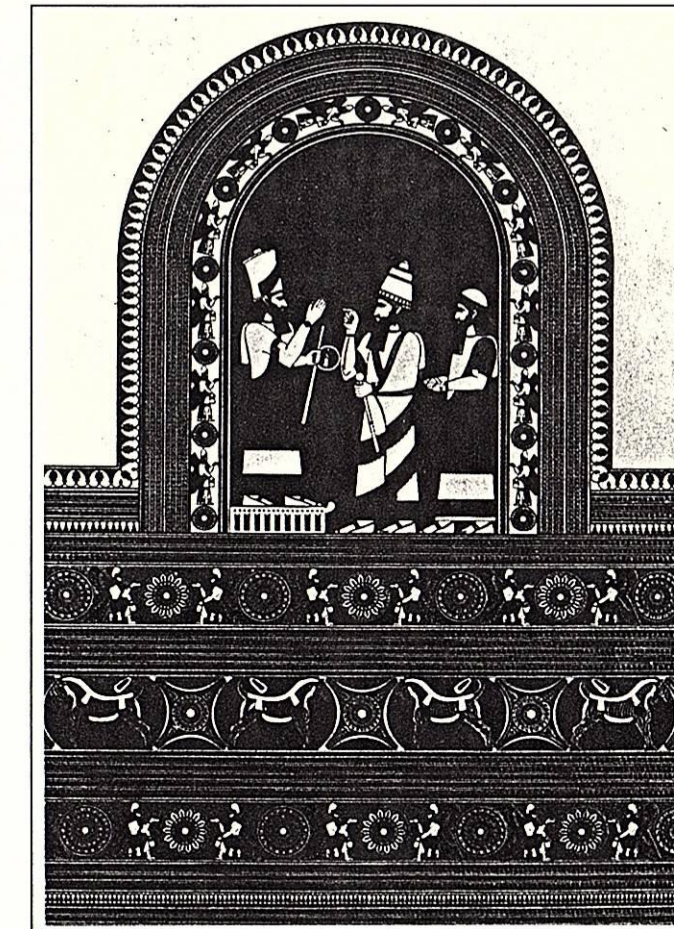


Figure 1.131 : Peinture murale d'un petit palais de la citadelle, Khorsabad, (NORMICH, 36).

Face à l'entrée monumentale que décoraient des taureaux ailés à figures humaines (génies protecteurs), encadrant les statues gigantesques du héros GILGAMESH (l'HERCULE assyrien) étouffant un lion dans ses bras musclés, se dressait le palais royal proprement dit.

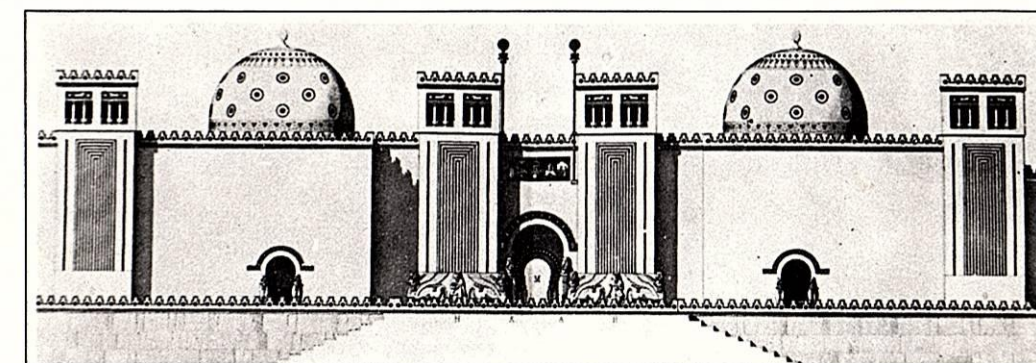


Figure 1.132 : Restitution de la porte principale du palais de la ville de Dour-Sharroukin (Khorsabad), (RUDEL, 49, p. 23).

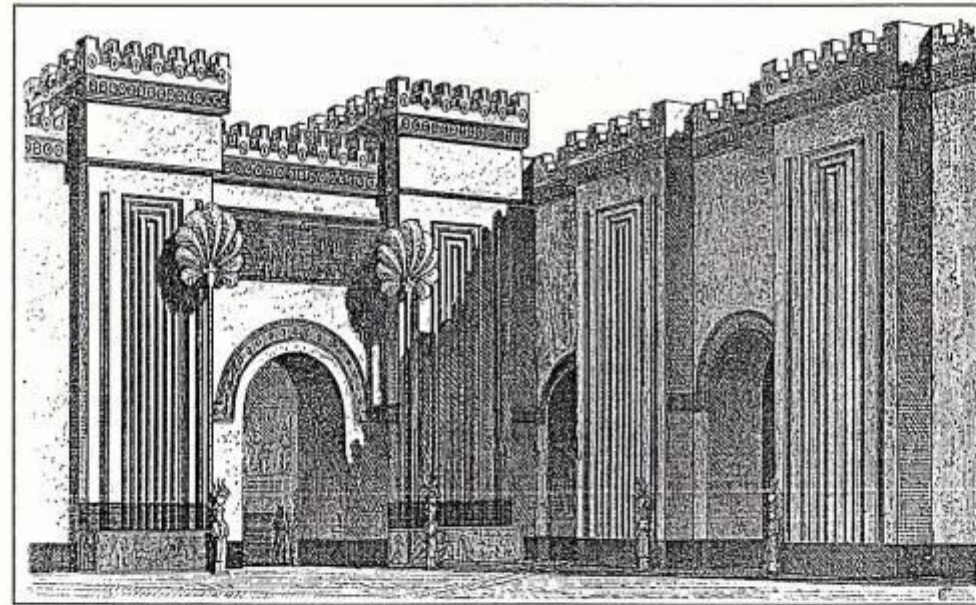


Figure 1.133 : Restitution d'une cour du palais de Dour-Sharroukin (Khorsabad), (CHIPIEZ, 1.34).

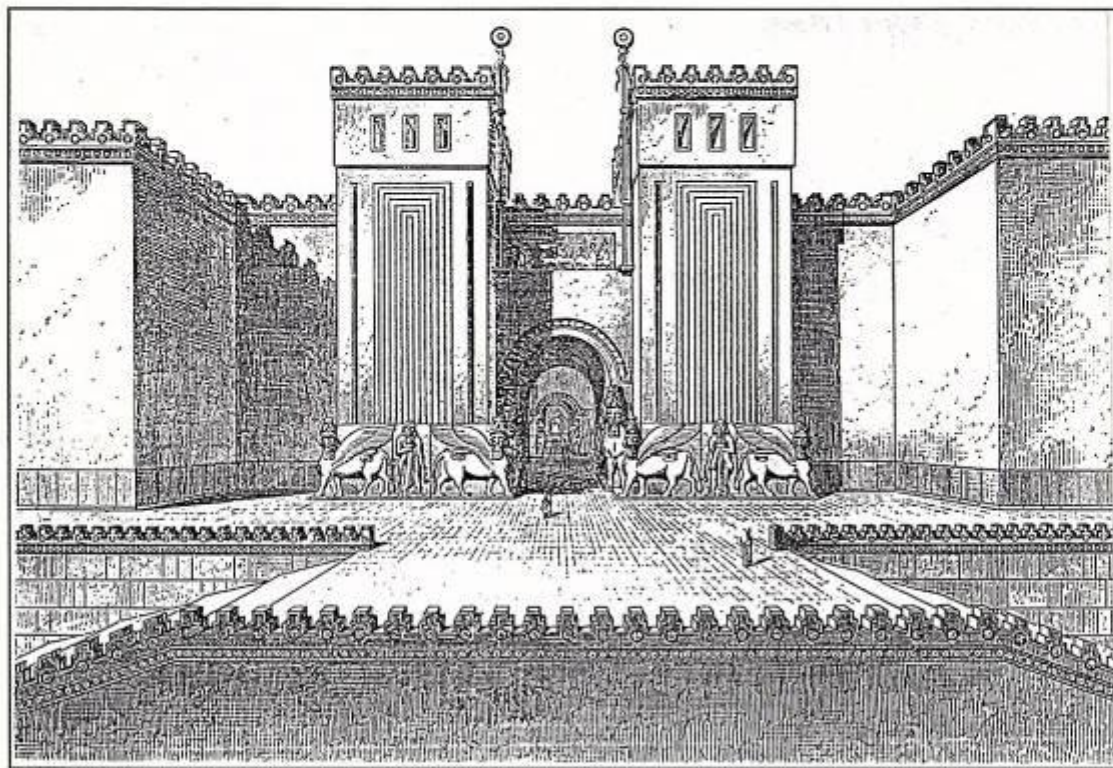


Figure 1.134 : Entrée du palais de SARGON II, ville de Dour-Sharroukin, détail, (CHIPIEZ, 1.34).

Les portes étaient recouvertes de bronze doré; les murs revêtus de briques émaillées multicolores, de riches tapis ou de bas-reliefs sculptés dans des plaques d'albâtre. Mis bout à bout, ces bas-reliefs, dont bon nombre ornent aujourd'hui les musées de Paris et de Londres, atteindraient six kilomètres de développement. Ils représentent des scènes de la vie du roi : l'audience royale, le festin, la chasse aux lions, la guerre.

Les sculpteurs assyriens y révèlent surtout, avec l'extraordinaire souci de l'exactitude et du détail, leur merveilleux talent d'animaliers.

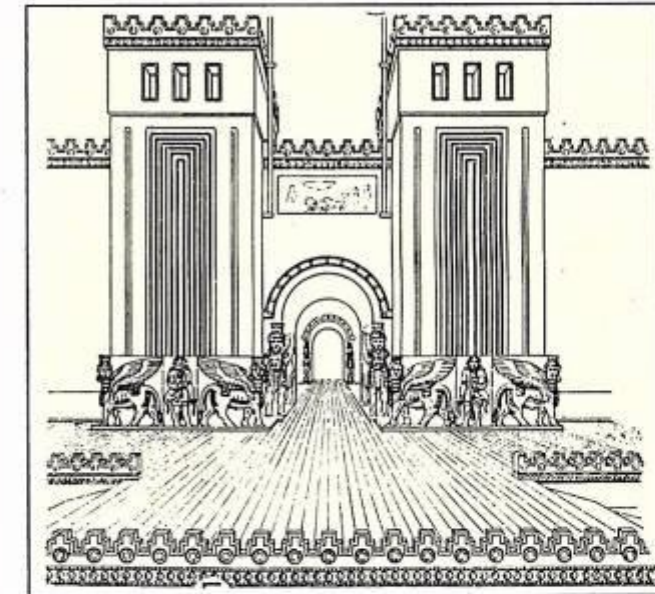


Figure 1.135 : Entrée du palais de SARGON II, (FLETCHER, 14)

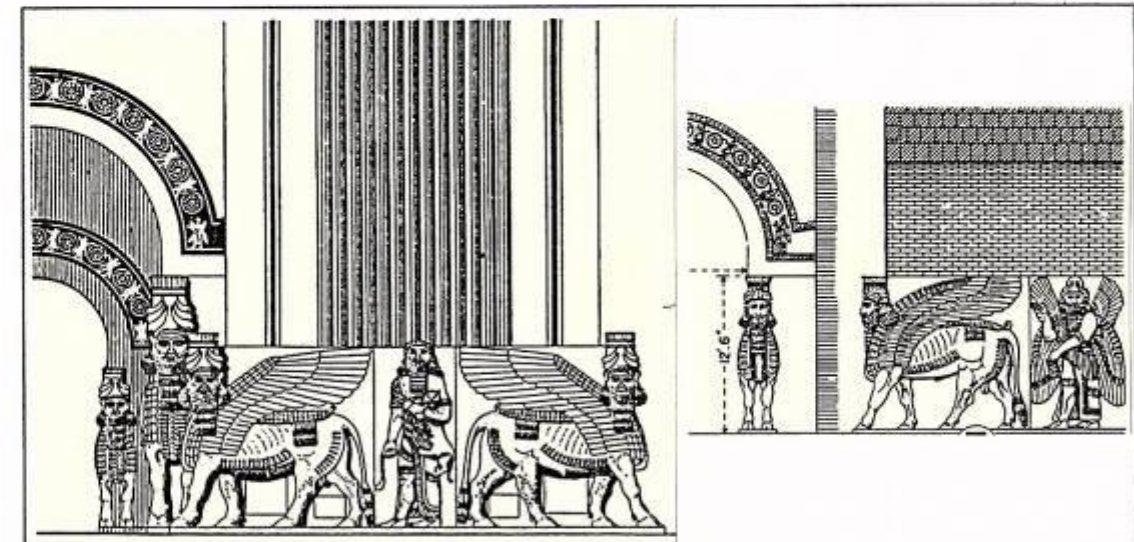


Figure 1.136 : Taureaux assyriens du palais de la ville de Dour-Sharroukin, (NORMICH, 36, à gauche et FLETCHER, 14, à droite).

B.4. NINIVE, capitale des successeurs de SARGON II (-704 à -626).

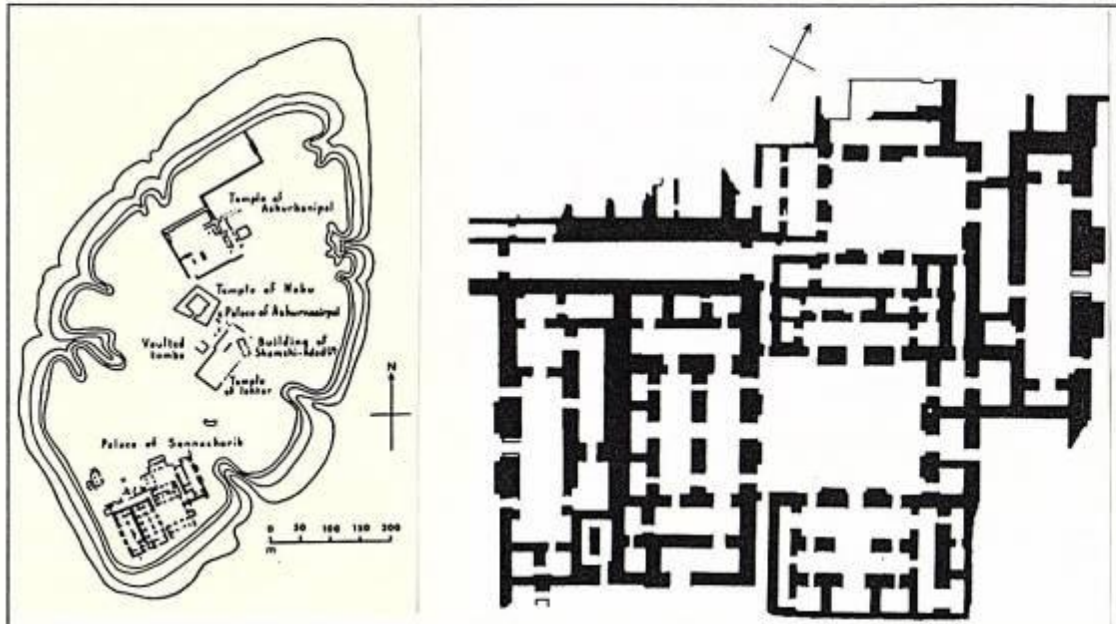


Figure 1.136 : Plan de la ville de Ninive (NORMICH, 36).

Figure 1.137 : Plan du palais de sennachérib, début -VII^e siècle, Ninive (NORMICH, 36).

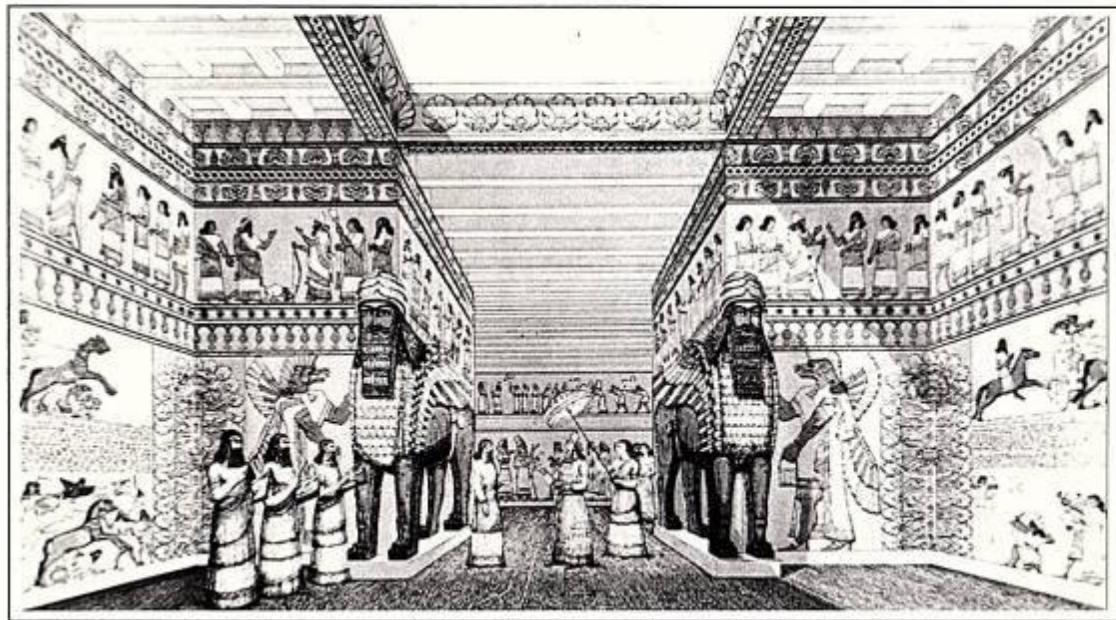


Figure 1.138 : Restitution du palais de Ninive (HABENSTREIT, 28).

La ville de **Ninive** se trouve vis-à-vis de l'actuelle ville de **Mossul**, sur la rive gauche du Tigre. A la période néo-assyrienne, elle s'étendait sur une longueur de 4,2 km et une largeur de 2,1 km. Le territoire de la cité est traversé par le fleuve Khosr venant des montagnes. SENNACHÉRIB (704-681) construisit la ville.

Sur la colline il édifia son palais sud-ouest, tandis qu'ASARHADDON construisit un palais royal sur une colline plus petite et qu'ASSURBANIPAL résida d'abord au palais sud-ouest de SENNACHÉRIB pour déménager ensuite dans son palais nord, nouvellement bâti. Les fouilles se sont jusqu'à présent limitées aux deux monticules les plus élevés et aux portes de la ville, tandis que le restant de la cité reste encore non étudié.

C. Autres arts assyriens.

La sculpture et surtout le bas-relief sont assurément, avec l'architecture, les arts où les Assyriens ont particulièrement brillé. Il ne s'agit plus de faire des petites plaques décoratives ou des stèles, mais plutôt de sculpter d'énormes dalles, hautes parfois de 3 ou 4 m, qui servaient de décor dans les salles officielles, les portes fortifiées ou certaines cours de palais. On voit à cette technique du bas-relief, non pas une origine mésopotamienne, mais plutôt un emprunt à l'Empire hittite avec la différence que celui-ci utilisait les orthostates comme partie intégrante de l'architecture en assurant la solidité de l'ensemble, alors qu'en Assyrie, ils ne forment qu'un placage dont l'intérêt technique se limite à empêcher l'érosion à la base des murs.

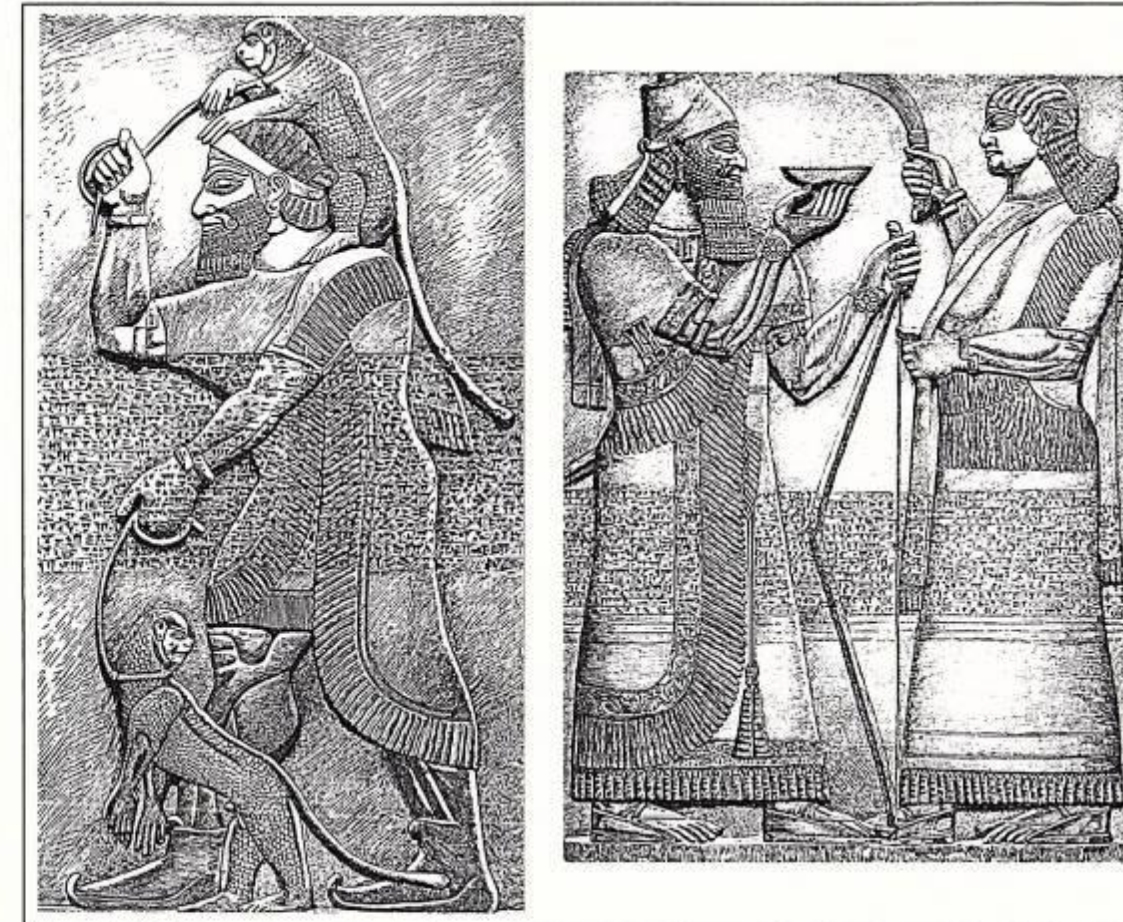


Figure 1.139 : A gauche, tributaires amenant des singes, hauteur, 2,40 m, bas-relief assyrien de la première période (CHIPIEZ, 1.34).

Figure 1.140 : A droite, ASSOURNAZIRPAL offrant une libation, hauteur, 2,31 m, bas-relief assyrien de la première période (CHIPIEZ, 1.34).

La première période se situe au -IX^e siècle et est caractérisée par la sobriété des thèmes et de la composition. Les bas-reliefs d'ASSOURNAZIRPAL retrouvés à **Nimroud** (British Museum) montrent des personnages qui occupent toute la hauteur du registre avec équilibre des masses et symétrie. Les thèmes consistent en des scènes rituelles où, par exemple, le roi ou des génies à têtes de rapaces accomplissent des onctions rituelles de part et d'autre d'un arbre stylisé. Viennent ensuite les scènes des grandes actions du souverain, comme celle où le roi, monté sur son char, combat de façon symbolique contre ses ennemis.

La deuxième période est illustrée par les grandes oeuvres retrouvées dans le palais de SARGON II à **Dour-Sharrouhin** (fin-VIII^e siècle). Le modelé renforcé des grands taureaux ailés à tête humaine, les personnages mythologiques porteurs de lion, les génies ailés, les scènes plus narratives, tout participe à une recherche du monumental en rapport avec l'architecture. Un art triomphaliste, en somme, qui rend compte d'un empire en phase d'expansion (CHÂTELET, 51).

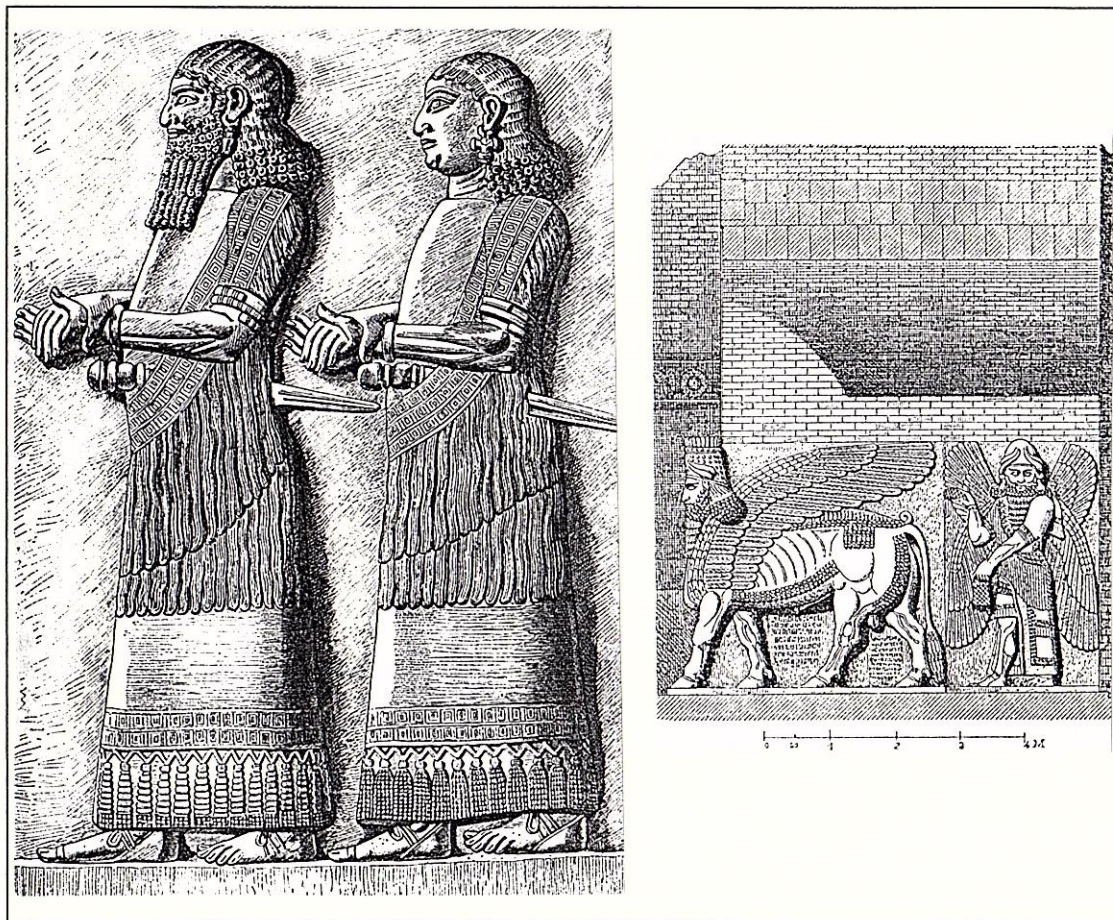


Figure 1.141 : Bas-relief assyrien (deuxième période), hauteur, 2,83 m, Louvre (CHIPIEZ, 1.34).
Figure 1.142 : Khorsabad, porte ornée avec taureau ailé bas-relief assyrien de la deuxième période (CHIPIEZ, 1.34).

Les compositions assyriennes font souvent intervenir, à cette époque, les associations suivantes : corps d'homme - tête d'aigle; corps d'homme - tête de lion; corps de lion - tête d'homme; corps de taureau - tête d'homme. Une synthèse réunit tous ces éléments dans les taureaux ailés du palais de **Khorsabad** qui jouaient le rôle de montants de portes et où on reconnaît : la tête d'homme, les ailes de l'aigle, le poitrail du lion et le corps du taureau.

La signification de ces compositions reste une énigme. On peut juste mettre en parallèle l'iconographie chrétienne qui symbolise les quatre dépositaires de la Révélation évangélique : l'homme, le taureau, l'aigle et le lion que l'on voit sur certains tympans des églises romanes. De la même façon, une statue de KARKÉMISH montrant un dieu barbu assis, trônant sur un bloc et accosté de deux lions grimaçants qui sont domptés par un homme à tête de rapace, a été comparée à une vision d'ÉZÉCHIEL dans la bible.

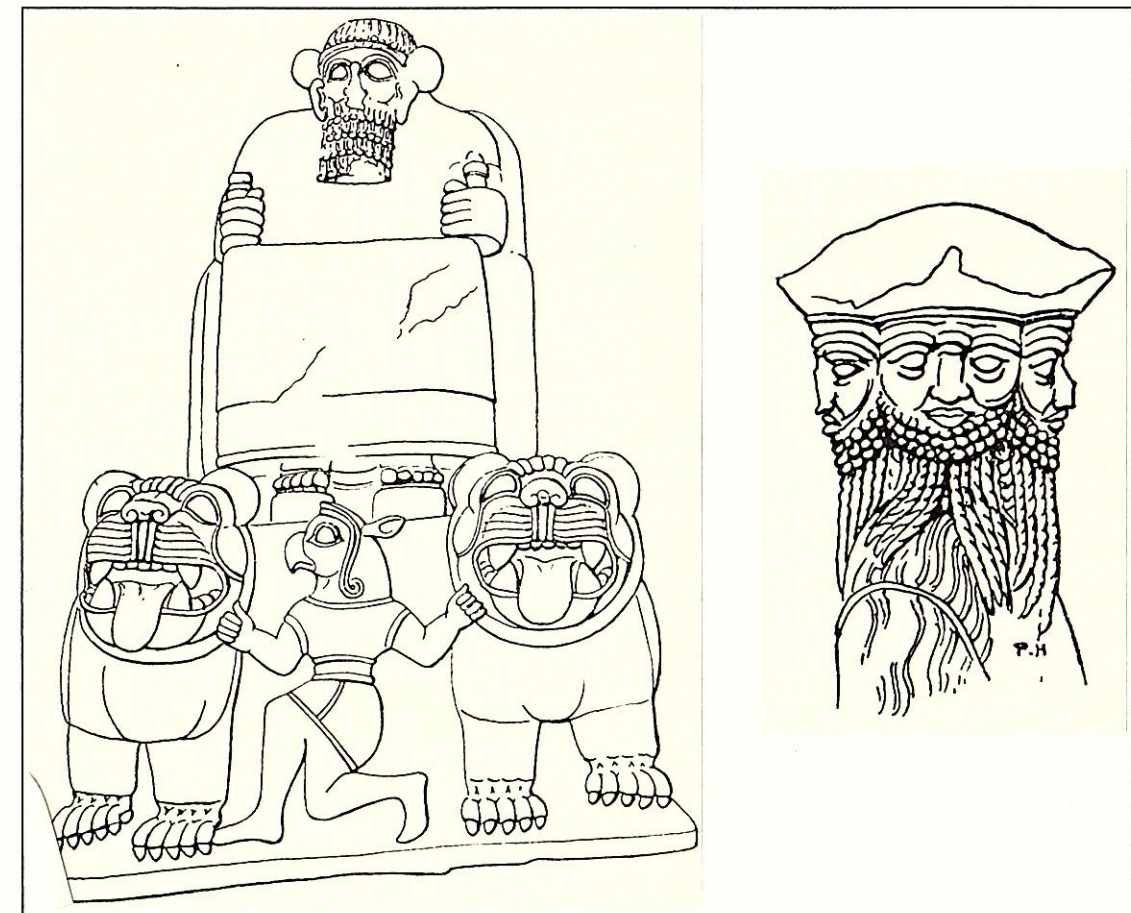


Figure 1.143 : Statue de KARKÉMISH, palais de SARGON II, ville de Dour-Sharroukin (Khorsabad), (NORWICH, 36).

Figure 1.144 : Personnage à quadruple face, palais de SARGON II, ville de Dour-Sharroukin (Khorsabad), (NORWICH, 36).

La troisième période couvre approximativement le -VII^e siècle, au milieu duquel le roi ASSOURBANIPAL est le dernier des grands souverains de la dynastie de SARGON à avoir dominé le monde oriental. On constate alors un refus du monumental dans l'art du relief : ce souverain cultivé et amoureux des lettres semble avoir préféré des scènes plus narratives et moins solennelles. Les grands thèmes restent cependant les mêmes : campagnes militaires et chasses royales, formées souvent de petites actions dont on ne voit pas toujours le lien qui les unit. Un détail montre, par exemple, le roi ASSOURBANIPAL, vêtu d'une longue tunique et coiffé d'une haute tiare, une fleur dans chaque main et abrité d'un parasol brodé, debout sur son char à côté d'un cocher qui tient les rennes et derrière lequel suivent des porteurs et des guerriers.

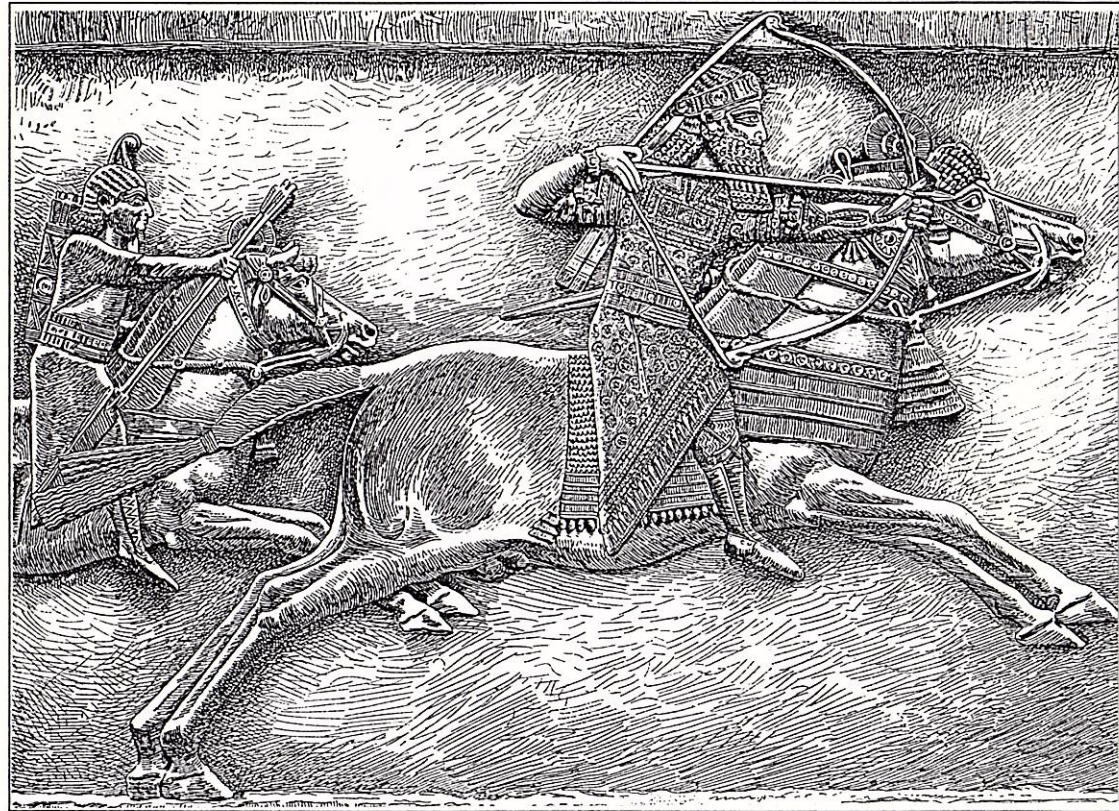


Figure 1.145 : ASSOURBANIPAL chassant, bas-relief assyrien de la troisième période (CHIPIEZ, 1.34).

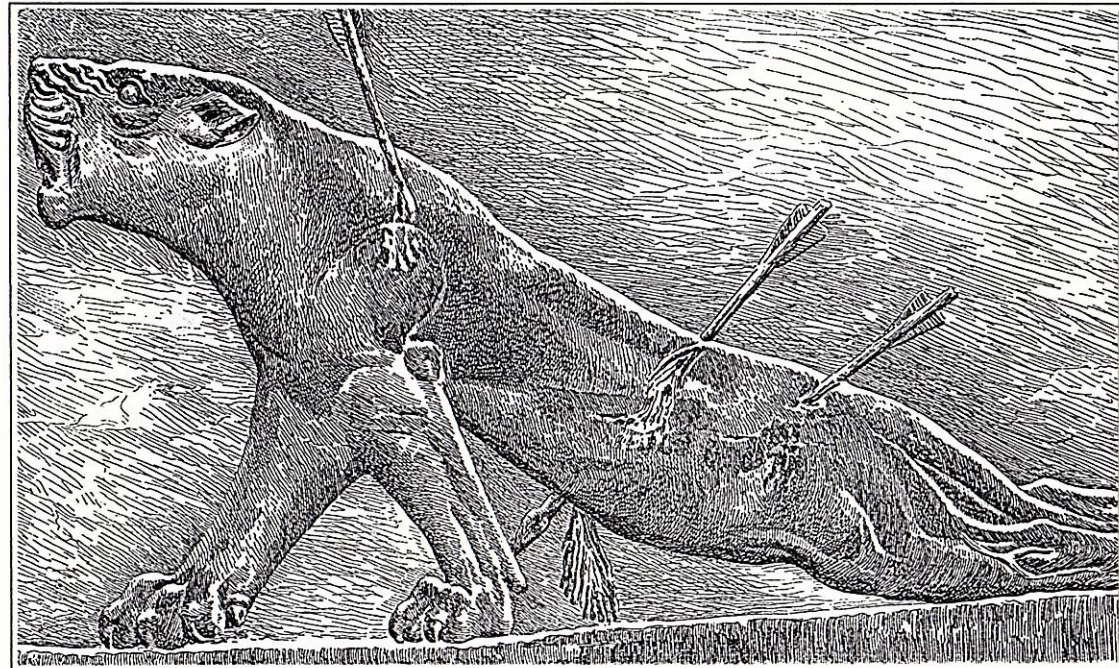


Figure 1.146 : "La lionne blessée", bas-relief assyrien de la troisième période (CHIPIEZ, 1.34).

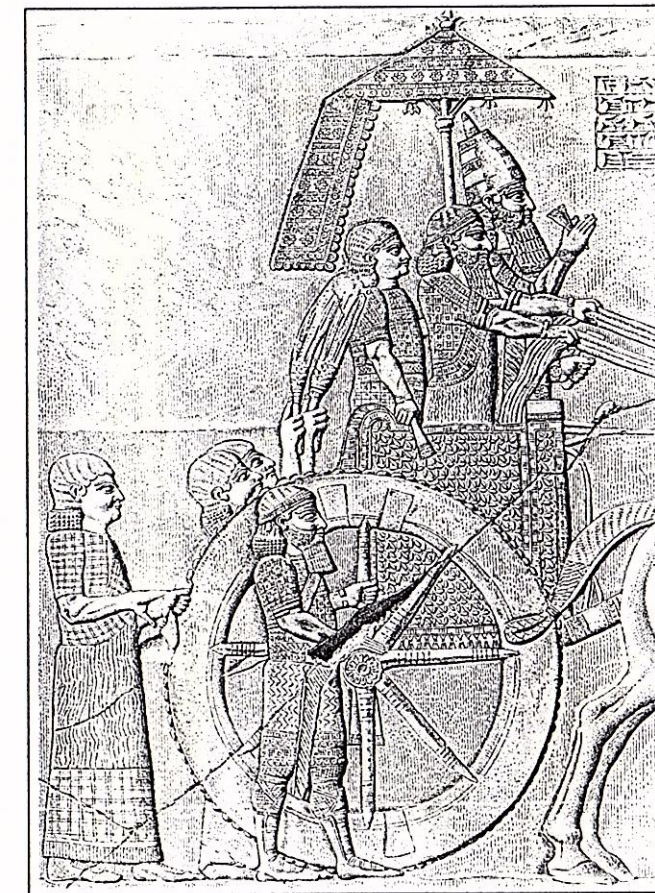


Figure 1.147 : ASSOURBANIPAL sur son char, (-650), bas-relief assyrien de la troisième période, Musée du Louvre (CHIPIEZ, 1.34).

Un autre détail montre le roi chassant. La précision de la scène apporte une série de détails : ni selle, ni étriers; vêtement fait de mailles de métal; queue du cheval tressée et nouée par un ruban; collier de verroterie passé autour du cou de l'animal; mors et bride d'une très grande richesse. On remarquera avec quel succès le sculpteur a représenté ici la tension musculaire du cheval qui s'enlève du sol et s'allonge dans le galop (SÉVERIN, 1.43).

L'art animalier atteint son apogée avec "la lionne blessée". Mouvement et réalisme des attitudes sont d'une puissance remarquable. Ici, une des trois flèches qui ont atteint la lionne lui a brisé la colonne vertébrale, à la hauteur des reins; toute la partie postérieure du corps est paralysée; impuissantes, les pattes de derrière traînent à terre, mais l'animal se raidit sur celles de devant que la vie et le mouvement n'ont pas abandonnées : il tend le col et la tête pour faire face à l'ennemi, jusqu'au dernier moment.