

<b>Zeitschrift:</b>	Traverse : Zeitschrift für Geschichte = Revue d'histoire
<b>Herausgeber:</b>	[s.n.]
<b>Band:</b>	22 (2015)
<b>Heft:</b>	2: Par tous les sens = Mit allen Sinnen
<b>Artikel:</b>	La sensorialité hors normes : de la privation à l'exacerbation des sens dans l'ancienne Mésopotamie
<b>Autor:</b>	Rendu Loisel, Anne-Caroline
<b>DOI:</b>	<a href="https://doi.org/10.5169/seals-650782">https://doi.org/10.5169/seals-650782</a>

### Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 23.02.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

---

# La sensorialité hors normes

## De la privation à l'exacerbation des sens dans l'ancienne Mésopotamie

Anne-Caroline Rendu Loisel

### Introduction

Depuis plus d'une vingtaine d'années, l'anthropologie des sens a remis le corps sur le devant de la scène, invitant à considérer la dimension sensorielle et dynamique d'une société: les sens et les concepts qui leur sont associés – variant d'une société à une autre – deviennent un nouvel outil d'analyse, remettant en question l'évidence du naturel et de l'universalité des valeurs. Elle invite à s'interroger sur différents domaines d'expression corporelle dans les rapports entre l'individu et son environnement (naturel, humain ou divin), ou les mécanismes sociaux impliqués dans la régulation des émotions.<sup>1</sup> En Histoire, depuis les dernières décennies du 20e et le début du 21e siècle, les phénomènes sensoriels suscitent un intérêt tout particulier (déjà suggéré par Lucien Febvre) en tant qu'objet d'histoire, avec notamment les travaux d'Alain Corbin. En Assyriologie, Eléna Cassin a proposé en 1968 une analyse du lexique akkadien de la lumière qui émane du corps divin (*melammu, šalummatu*): elle mettait ainsi en avant le caractère proprement sensoriel des relations entre les hommes et les êtres du monde divin. Depuis, la recherche assyriologique n'a cessé d'approfondir cette perspective, tentant de définir la nature du bruit qui dérange dans les récits mythologiques,<sup>2</sup> ou celle de la lumière qui émane du corps divin.<sup>3</sup> La problématique suscite de nos jours un nouvel intérêt.<sup>4</sup> L'analyse de la dimension sensorielle des cultures du Proche-Orient ancien complète notre connaissance des relations que l'individu établit avec son environnement, que celui-ci soit naturel, politique ou social.

Dans la tablette XI de l'épopée de Gilgameš, le roi d'Uruk, parti à la recherche de la vie sans fin, parvient au terme de son voyage. Il est face à Uta-Napištym, le Noé mésopotamien, rescapé du Déluge et de ses eaux dévastatrices qui ravagèrent la terre il y a bien longtemps. Uta-Napištym lui raconte cet épisode mythologique fondamental dans la littérature proche-orientale ancienne, au cours duquel les dieux se mirent en colère contre les hommes. L'équilibre entre les deux groupes fut alors rompu, tandis que des pluies cataclysmiques s'abattaient, immergeant la terre. Puis, les eaux se retirèrent, laissant les villes dévastées et une première

humanité annihilée. Avec son épouse, Uta-napištим est l'unique survivant de la catastrophe. Il lui appartient de rétablir la communication avec le monde céleste, pour des divinités affamées et assoiffées. Dans la tradition proche-orientale, l'humanité a été créée pour subvenir par son travail aux besoins des dieux en apportant des offrandes régulières. Uta-napištим offre aux divinités leur premier repas, inaugurant une nouvelle ère entre les hommes et les dieux:

*u<sub>2</sub>-še-ṣi-ma a-na 4.IM.MEŠ at-ta-qi<sub>2</sub> ni-qa-a / aš<sub>2</sub>-kun sur-qin-nu ina UGU  
ziq-qur-rat KUR<sup>i</sup> / 7 u 7 <sup>dug</sup>A.DA.GUR<sub>5</sub> uk-tin / i-na šap-li-šu<sub>2</sub>-nu at-ta-bak GI  
g̃šEREN u <sup>šim</sup>GIR<sub>2</sub> / DINGIR<sup>meš</sup> i-ṣi-nu i-ri-ša<sub>2</sub> / DINGIR<sup>meš</sup> i-ṣi-nu i-ri-ša<sub>2</sub> DUG<sub>3</sub>.  
GA / DINGIR<sup>meš</sup> ki-ma zu-um-be<sub>2</sub>-e UGU EN SISKUR ip-tah-ru*

«Je dispersai et fis une offrande aux quatre vents. Je disposai le repas sur le sommet d'une montagne et installai sept et sept vases. En dessous de ceux-ci, je mis alors en tas du roseau, du cèdre et du myrte. Les dieux sentirent l'odeur (*t̄šinū irt̄ša*). Les dieux sentirent la bonne (*tābu/DUG<sub>3</sub>.GA*) odeur. Les dieux s'assemblèrent alors comme des mouches autour de l'officiant.» (*Gilgameš XI*, l. 157–163, trad. ACRL)<sup>5</sup>

Les offrandes consistent en substances végétales odoriférantes comme le cèdre et le myrte. La fumée produite a une odeur particulièrement agréable (*tābu* / DUG<sub>3</sub>.GA «bonne»), et les dieux, frôlant l'inanition, ne peuvent résister. La sensation olfactive participe à la restauration d'une communication rompue entre les dieux et la communauté humaine. Un autre texte majeur de la littérature cunéiforme dont la tablette XI de l'épopée de Gilgameš s'inspire fortement, est le récit dit d'Atra-Hasis, autre nom d'Uta-Napištим. Mis par écrit sous le règne d'Ammi-ṣaduqa au 17e siècle avant Jésus-Christ, ce texte rapporte en détails l'épisode diluvien et donne les raisons du cataclysme. Si les dieux ont décidé de détruire les hommes, c'est à cause du bruit que ces derniers produisent, un vacarme né de leurs activités et de leur propre vitalité, mais qui prive les dieux de repos. Ne pouvant supporter ce tapage, les dieux proclament l'annihilation du genre humain et la communication entre les deux groupes est rompue:

[*u<sub>2</sub>-ul il-li-ik-ma 600*].600 MU.HI.A / [*ma-tum ir-ta-pi<sub>2</sub>-iš*] ni-šu im-ti-da / *m[a-tum ki-ma li]-i ša-ab-bu* / *i-na [hu-bu-ri-ši-na] i-lu r̄it̄-ta-r̄a'-da'-ar* / [<sup>d</sup>en-lil<sub>2</sub> *iš-te-me*] *ri-rgi-im-ši-in* / [*is-sa<sub>3</sub>-qar a]-na i-li r̄a'-bu-tim* / [*ik-ta-ab-ta*] *ri-gi-im-a-wi-lu-ti* / [*i-na hu-bu-ri-ši]-na u<sub>2</sub>-za-am'-ma ši-it-ta*

«Il ne s'était pas encore écoulé 1200 ans, que le pays augmenta, et le peuple devint (trop) nombreux. Comme un bœuf, le pays mugissait (*mātum kīma lī'i išabbu*).

Par leur vacarme (*ina hubūrišina*), le dieu fut troublé. Enlil, ayant entendu leur tapage (*rigimšin*), déclara aux grands dieux: «le tapage de l'humanité (*rigim awīlūti*) est devenu trop lourd pour moi. Par leur vacarme (*ina hubūrišina*), je suis privé de sommeil.»» (*Atra-Hasīs I*, l. 352–359, trad. ACRL)<sup>6</sup>

Ces deux passages de la littérature akkadienne illustrent comment les sensations participent à l'élaboration de la communication entre deux groupes distincts. Le dernier met en évidence l'importance de respecter un certain seuil de tolérance, au risque de voir cette communication rompue. Le présent article propose d'analyser les phénomènes sensoriels lorsque ceux-ci interviennent dans la médiation ou la rupture d'un rapport entre individus ou entre communautés. Au-delà d'une simple échelle faible *versus* fort, il s'agira de tenter de retrouver les clés d'interprétation qui interviennent dans ce qui peut être défini comme un bon usage de la sensorialité. Les sens permettent d'interroger sous un angle neuf et original les systèmes de représentations. Toute une configuration sensorielle doit être prise en compte, une combinaison des sensations dont les paramètres relèvent du code d'expression et de valeurs propres à un groupe spécifique.

Parmi les tablettes cunéiformes akkadiennes du 1er millénaire avant Jésus-Christ et en prenant en compte aussi bien les textes littéraires, que les listes de présages ou les documents relevant de la pratique rituelle, plusieurs thématiques peuvent être abordées: les rapports hiérarchiques peuvent être consolidés dans une mise en scène sensorielle auquel participent le bâtiment – palais ou temple – et les matières qui le constituent; les règles sociales du bien vivre ensemble passent par un respect d'un code sensoriel que chacun doit suivre selon son groupe d'appartenance. Et enfin, il convient de prendre en considération un usage dangereux des sensations qui peuvent mettre en contact l'individu avec des entités néfastes comme en témoignent les rituels d'exorcisme.

### **La bonne sensation qui établit la communication**

Dans une lettre trouvée à Mari, grande cité du Moyen-Euphrate au 18e siècle avant Jésus-Christ, un individu s'adresse à son souverain: maintenant que ce dernier a touché son vêtement, il peut désormais sentir la bonne odeur de son seigneur dans sa maison.<sup>7</sup> La flagornerie passe ici par une métaphore olfactive qui peut paraître déconcertante pour nous. Mais l'expression montre aussi comment les odeurs participent à la construction d'un lien personnel entre deux personnes. A l'instar des divinités, le souverain émet une odeur agréable, et l'individu qui la sent se retrouve en position privilégiée. L'expérience suppose une proximité physique et une intimité entre les deux êtres, ce que renforce la précision «dans

ma maison». L'odeur permet ici d'établir une nouvelle relation dans un rapport hiérarchique.

Les sensations mettent en contact physique des groupes et des sphères de nature différente, entre les dieux et les hommes, ou entre le roi et ses sujets. Que l'on soit dans le temps éphémère de l'offrande ou celui de temples bâtis pour l'éternité, les sensations sont sollicitées pour définir un espace qui permettra à la divinité de se manifester. Les matières qui constituent les temples ou les palais ont des propriétés physiques qui permettent de perpétuer les sensations: brillance et éclat des matières précieuses, essences de bois odoriférantes, et cetera. Les inscriptions royales néo-assyriennes et néo-babylonniennes (9e–6e siècles avant Jésus-Christ) témoignent de ce souci qu'ont les rois de construire des lieux aux propriétés sensorielles hors du commun.

Ainsi Sargon II (roi d'Assyrie de 722 à 705 avant Jésus-Christ) a laissé le récit de sa huitième campagne contre son ennemi d'Urartu.<sup>8</sup> A la fin du récit, pour célébrer sa victoire, il fait construire un palais qu'il recouvre de poutres en bois de genévrier (*burāšu*), et rend ainsi l'odeur du palais bonne (*tābu*).<sup>9</sup> L'adjectif akkadien *tābu* possède un champ sémantique particulièrement vaste et est employé pour qualifier tout ce qui est agréable, convenable, bien... Réputées pour leurs facultés odoriférantes,<sup>10</sup> les essences de pin et de cèdre sont aussi utilisées pour le toit. Les rayons du soleil activeront continuellement ces matières et contribueront à diffuser une odeur particulière, signe du caractère exceptionnel de l'espace. Les effets sensoriels sont délibérément recherchés dans l'architecture. Ainsi Sennachérib, successeur de Sargon II, reprend cette idée lorsqu'il entreprend la construction de son *Palais-sans-rival*. Le palais n'est pas un espace définitivement clos. Lieu de vie et d'activités diverses et régulières, il est fréquemment ouvert, même le temps d'un instant, et les portes jouent alors un rôle fondamental, participant à la création d'effets sensoriels spécifiques pour ce lieu hors du commun. Sennachérib fait fabriquer des portes en bois de cyprès dont l'ouverture et la fermeture répétées doivent diffuser une odeur agréable tandis que le métal utilisé complète le tableau sensoriel par des effets de brillance: «Pans de portes de cyprès, dont l'odeur est agréable quand on les ouvre ou les ferme, je les ai fait attacher avec une bande cuivre brillant.»<sup>11</sup>

Nabonide (roi de Babylone de 556 à 539 environ avant Jésus-Christ) cherche également à créer une odeur particulière au bâtiment qu'il construit par l'onction d'huile sur tous les éléments constitutifs de l'architecture du bâtiment, comme le seuil, les verrous, les portes. Ainsi, l'ensemble de l'espace sera caractérisé par une odeur agréable.<sup>12</sup>

Dans ces passages d'inscriptions royales, le souci des rois de la première moitié du 1er millénaire avant Jésus-Christ, n'est pas de construire un simple bâtiment, amas de briques d'argile, mais de créer un lieu original. Il ne s'agit pas saturer

l'espace d'effets sensoriels en tous genres mais d'en trouver la juste combinaison en fonction des objectifs que remplira le bâtiment. Palais et temple doivent donner l'illusion au visiteur de pénétrer dans un lieu qui ne ressemble pas à ceux du quotidien. Les codes sensoriels diffèrent pour ces espaces qui mettent en contact des communautés qui ne se côtoient pas autrement. La sensorialité participe à cette rencontre: les fonctionnaires, courtisans voire simples individus s'avancent dans le palais pour se retrouver face au roi, tandis que la communauté humaine pénètre dans le temple, demeure de la divinité, pour procéder à des rituels variés. Cette mise en scène sensorielle passe par un choix scrupuleux des matériaux, reconnus pour leurs facultés sensorielles, et est un élément supplémentaire dans la mise en scène architecturale de cette rencontre qui se fait expérience. Aux odeurs citées précédemment, il convient d'ajouter les effets visuels et sonores, comme la lumière qui pénètre certaines parties du palais ou encore les bruits que l'on entend ou non, plus on avance vers l'espace principal, qu'il s'agisse de la cella du temple ou de la salle du trône. L'archéologue Augusta MacMahon a mis dernièrement en évidence comment ces effets sensoriels étaient recherchés dans l'architecture. Elle prend comme exemple Dūr-Šarrukīn (actuelle Khorsabad), capitale du roi assyrien Sargon II, construite et habitée entre 717 et 706 avant Jésus-Christ.<sup>13</sup> La cité a été bâtie pour exprimer au mieux les idées de pouvoir et de puissance de l'empire assyrien. Outre la taille des édifices, MacMahon prend en considération les mouvements de l'individu à l'intérieur, son exposition aux zones lumineuses, obscures, bruyantes et silencieuses, qui participent à la création d'une atmosphère particulière.<sup>14</sup>

On crée volontairement des effets sensoriels pour provoquer une réaction (bienveillante) de la part d'une entité appartenant à un groupe social ou d'une nature différente. La combinaison sensorielle est savamment pensée pour être agréable. Rien de brusque, un peu comme un appel lancé et que l'on serait libre de refuser. Le jeu des sensations est à penser dans les deux sens. S'ils invitent l'Autre en le sollicitant par son corps, à l'instar des divinités affamées s'attroupant autour du sacrifice dans l'épisode du Déluge cité plus haut, les phénomènes sensoriels mobilisent également les créateurs de ces effets dans leur propre chair. On se situe dans un va-et-vient constant entre acteur et patient des sensations de sorte que lorsque la communication est établie, c'est une atmosphère, une ambiance générale qui est ressentie par tous. L'officiant qui pénètre dans le temple cherche par les sensations à faire venir une divinité en lui créant un espace qui lui convienne. En retour, la bonne odeur témoigne de la présence de l'Autre et définit l'espace comme étant hors du commun. Mais cet Autre dont on cherche à construire l'environnement sensoriel est en position de supériorité hiérarchique. Les sensations vont contribuer à créer ce rapport invisible.

Les senteurs et éclats créés sont ceux de matières luxueuses qui conviennent aux sphères royales ou divines à qui l'on s'adresse. Ce luxe sensoriel convient aux codes de représentations de ces univers de pouvoir. Ce n'est pas l'individu qui s'en pare, mais le bâtiment qui doit accueillir le dieu ou le roi. L'inverse impliquerait un renversement des valeurs et conduirait à une rupture de communication.

### **Les sensations non maîtrisées: lorsque la communication est rompue**

C'est parce qu'ils ont fait trop de bruit que les hommes ont dérangé les dieux privés de sommeil et que ces derniers ont préféré les annihiler plutôt que d'en supporter davantage. L'activité des hommes s'est fait vacarme (*hubūru*) à partir du moment où elle a pénétré un espace interdit. Au-delà de cette description de la première pollution sonore de l'humanité, la sensation est perçue négativement car il n'y a pas de volonté d'établir une communication avec ceux qui reçoivent et ressentent cette sensation. La communication, même sensorielle, suppose un aller-retour entre deux individus ou groupes. Chaque communauté évolue dans un système de concepts et de croyances partagés par ses membres. Quelqu'un d'extérieur à ce groupe ne peut pas imposer sa sensorialité ou usurper les codes sensoriels d'un groupe auquel il n'appartient pas.

Une sensation mal placée, mal contrôlée, peut troubler la coexistence de deux communautés de nature différente et qui, jusque-là, vivaient en parallèle. Dans la douzième tablette de l'épopée ninivite du roi d'Uruk, Gilgameš expose à son ami Enkidu les règles à suivre pour ne pas être remarqué dans les enfers. Sinon, Enkidu y serait retenu captif et ne pourrait revenir sur la terre des vivants.

šum-ma a-na KI-tim [tur-rad] / a-na a-ši-ir-ti-ia<sup>1</sup> [lu-u<sub>2</sub> ta-šad-da-ad] / šu-ba-ta za-ka-a [la tal-tab-biš] / ki-ma u<sub>2</sub>-ba-ra-ta-ma u<sub>2</sub>-a-ad<sup>2</sup>-d[u-ka] / ša-man pu-u<sub>2</sub>-ri ta-a-ba la tap-pa-ši-i[š] / a-na i-ri-ši-šu i-pah-hu-ru-ka / til-pa-na a-na KI-tim<sup>3</sup> la ta-na-suk / ša i-na til-pa-na mah-šu i-lam-mu-ka / šab-bi-tu a-na ŠU.II-ka la ta-na-aš<sub>2</sub>-ši / e-ṭem-mu i-ar-ru-ru-ka / še-e-ni ina GIR<sub>3</sub>.MIN-ka la ta-še-ni / ri-ig-mu ina KI-tim la ta-šak-kan / aš<sub>2</sub>-šat-ka ša<sub>2</sub> ta-ram-mu la ta-na-ši[q] / aš<sub>2</sub>-šat-ka ša<sub>2</sub> ta-ze-ru la ta-mah-haş / ma-ra-ka ša<sub>2</sub> ta-ram-mu la ta-na-šiq / ma-ra-ka ša<sub>2</sub> ta-ze-ru la ta-mah-haş / ta-az-zi-im-tu<sub>4</sub> KI-tim i-[š]ab-bat-ka

«Si tu descends dans les Enfers, prête attention à mon conseil! Tu ne dois pas porter de vêtement propre: ils te reconnaîtraient comme un étranger! Tu ne dois pas t'enduire d'huile de la flasque: à son odeur, ils s'assembleraient autour de

toi! Tu ne dois pas lancer avec un arc dans les Enfers: ceux frappés par l'arc t'encercleraient! Tu ne dois pas porter de sceptre dans ta main: les ombres trembleraient devant toi! Tu ne dois pas porter de sandales à tes pieds: tu ne dois pas faire (littéralement «placer», *šakānu*) de bruit (*rīgmu*) dans les enfers! Tu ne dois pas embrasser la femme que tu aimes! Tu ne dois pas frapper la femme que tu hais! Tu ne dois pas embrasser le fils que tu aimes! Tu ne dois pas frapper le fils que tu hais: car la plainte des Enfers te saisirait!» (*Gilgameš* XII, l. 11–27, trad. ACRL).

Les indications de *Gilgameš* sont explicites: pour pénétrer dans cet univers particulier, il faut rejeter sa condition d'être vivant et agir comme un mort en renonçant à embrasser ou battre la femme et l'enfant que l'on aime ou que l'on hait, à jouer, et ce qui nous intéresse directement, à être quelqu'un que l'on pourrait voir, entendre et sentir. On doit rejeter les vêtements aux couleurs bariolées et luxueux, le parfum ou encore le port de sandales dont le bruit lors de la marche attirerait immédiatement l'attention. Les sensations marquent ici une intrusion illicite d'un vivant parmi les morts. La bonne odeur, les vêtements propres ou encore le bruit produit par une sandale sur le sol pendant la marche, l'ensemble constitue la carte d'identité sensorielle du vivant. Ces paramètres vont à l'encontre de ceux qui résident dans le monde des morts.

D'autres textes décrivent le monde des morts comme une demeure sinistre, plongée dans l'obscurité et la poussière.<sup>15</sup> Mais c'est un rejet de la lumière du monde du vivant plutôt qu'un milieu totalement privé de sensations. Des discussions peuvent y être entendues et le lieu semble particulièrement animé, comme en témoigne la suite de cette même douzième tablette de l'*épopée de Gilgameš*. La proscription des sensations ne porte pas sur une intensité mais sur ce qui est socialement acceptable dans cet univers infernal, régi par ses propres règles.

Hors de son groupe social ou au sein d'une communauté étrangère, une sensation qui peut paraître banale est un élément interdit. Certains présages du 1er millénaire avant Jésus-Christ vont dans ce sens. La série *Šumma ālu ina mēlē šakin*, «Si une ville est installée sur les hauteurs»,<sup>16</sup> est un important traité de divination au 1er millénaire avant Jésus-Christ. Dans sa version standardisée, elle est constituée d'au moins 120 tablettes, chacune regroupant de façon thématique plus d'une centaine de présages. Dépassant la dizaine de milliers, les présages de ce traité concernent des phénomènes perceptibles dans la vie quotidienne. Ils traitent aussi bien du monde animal que du domaine architectural, végétal, social, et cetera. *Šumma ālu* peut alors être considéré comme une «encyclopédie» de l'environnement physique et sensible, naturel et humain, dans la Mésopotamie ancienne du 1er millénaire avant Jésus-Christ: observation

d'une ville – qu'elle soit sur une colline, dans la plaine, et cetera – construction des maisons avec les matériaux –, comportement animal, apparences d'un feu, mais aussi comportements des hommes, aussi bien dans la prière que lors de rapports sexuels. En déchiffrant les signes omieux inscrits par les dieux dans la nature, l'individu prétend non seulement prédire son avenir, mais aussi comprendre le monde et son organisation. Les présages permettent d'identifier le lexique employé dans les descriptions des phénomènes sensoriels et aussi comprendre les concepts qui leur sont associés grâce aux interprétations qui en sont données.<sup>17</sup>

Les tablettes de la série *Šumma ālu* qui traitent de la maison font intervenir les paramètres sensoriels dans le processus interprétatif qui lie la protase (le signe omieux), à l'apodose (l'interprétation).<sup>18</sup> Les rapports sociaux s'expriment à travers l'emploi de matières particulières en architecture, comme en témoignent certains présages de la tablette VI consacrée à la maison:

DIŠ E<sub>2</sub> ši-kin-šu<sub>2</sub> ana ki-di-a-nu ša-pu E<sub>2</sub> BI ŠUB-di  
 DIŠ E<sub>2</sub> si-kin-šu<sub>2</sub> ne-e-eh E<sub>2</sub> BI DINGIR TUK-ši  
 DIŠ E<sub>2</sub> ši-kin-šu<sub>2</sub> šu<sub>2</sub>-u<sub>2</sub>-uh E<sub>2</sub> BI ul u<sub>2</sub>-lab-bar  
 DIŠ E<sub>2</sub> ši-kin-šu<sub>2</sub> na-a-as ŠA<sub>3</sub> DUR<sub>2</sub> BI DUG<sub>3</sub>.GA  
 DIŠ E<sub>2</sub> ši-kin-šu<sub>2</sub> sil-la-ni ŠA<sub>3</sub> DUR<sub>2</sub> BI DUG<sub>3</sub>.GA  
 DIŠ E<sub>2</sub> ši-kin-šu<sub>2</sub> KUR<sub>2</sub>.KUR<sub>2</sub>-ir EN-šu ina-kir  
 DIŠ E<sub>2</sub> ši-kin-šu<sub>2</sub> sa-dir EN-šu u<sub>2</sub>-lab-bar

«Si la structure de la maison est éclatante (*šaBû*) sur l'extérieur, cette maison sera abandonnée.

Si la structure de la maison est calme (*nâhu*), cette maison sera chanceuse (littéralement. «aura un dieu»).

Si la structure de la maison est plaisante (*sâhu*), cette maison ne deviendra pas vieille.

Si la structure de la maison est méprisable, ses habitants seront contents.

Si la structure de la maison est sombre/ombrageuse (*sillānû*), ses habitants seront contents.

Si la structure de la maison change sans cesse, son propriétaire changera/sera hostile.

Si la structure de la maison est constante, son propriétaire vivra vieux.» (*Šumma ālu* VI, l. 1–7, trad. ACRL)

Dans le premier présage, le verbe employé pour «être éclatant» appartient à une racine *šaBû* qui définit les effets aussi bien visuels que sonores: suivant les contextes, il peut décrire une lumière intense, un vacarme, ou encore

l'obscurité générée par un nuage particulièrement opaque. Avec *šaBû*, on décrit des phénomènes denses. L'emploi de *šiknu*, «apparence, structure», inviterait à comprendre dans ce passage la description de l'aspect visuel de la maison, même si on pourrait envisager qu'il s'agit de l'ambiance générale de la demeure. Dans la logique d'opposition qui caractérise souvent le système divinatoire mésopotamien, le verbe *nâhu*, «être calme, tranquille», est ensuite employé, le présage amenant cette fois à une interprétation heureuse. Puis de nouveau, la maison d'un individu agréable à regarder (du verbe *ṣâhu*, «rire») est un signe funeste. La brillance, l'éclat visuel de la demeure qu'occupe l'individu est donc de mauvais augure, tout comme l'est la présence de bruit. Les matériaux précieux sont réservés au temple et au palais, et il n'est pas de bon augure qu'un simple particulier s'octroie ce privilège.

### **La sensation sous contrôle**

Il existe aussi des cas où l'on cherche à produire une sensation spécifique, non pour établir une communication positive ou agréable, mais pour exercer un contrôle sur un individu ou une entité. C'est ce que nous montrent certains rituels d'exorcisme du 1er millénaire avant Jésus-Christ qui visent à utiliser le démon Pazuzu pour chasser la méchante démone Lamaštū. Mais le recours à Pazuzu suppose aussi de se protéger pour éviter que celui-ci ne se retourne contre l'individu. C'est ici que le contrôle de la vision joue un rôle primordial dans le rituel.

Démon babylonien et assyrien du 1er millénaire avant Jésus-Christ, Pazuzu<sup>19</sup> n'est pas uniquement la star du film hollywoodien *l'Exorciste* de 1973. Il est aussi une des entités les plus populaires de son époque. Il était convoqué dans les rituels d'exorcisme pour lutter contre la démone Lamaštū, celle qui s'attaque aux femmes enceintes et aux nourrissons. Représentant un vent violent détruisant la nature et les hommes, Pazuzu permettait de soigner le mal par le mal. Pazuzu est représenté sur des statuettes ou des amulettes, la plupart remontant au 7e–6e siècles avant Jésus-Christ. L'archéologie a mis au jour une grande quantité de ces figurines qui le représentent soit en entier, soit simplement par la partie de son corps la plus caractéristique: sa tête.

Son visage est un mélange de traits anthropomorphes et thériomorphes. Il porte des cornes de chèvre, une mâchoire de chien. Il laisse sortir sa langue et montre les dents. Petit, son corps est celui d'un chien, presque famélique. Suivant les représentations, il peut avoir des cuisses humaines ou animales, des talons d'oiseaux, des épaules humaines et des bras se finissant en griffes de prédateur. Il est doté de deux paires d'ailes dans son dos et d'un pénis en érection se finissant par une tête de serpent. Il peut en outre être pourvu d'une

queue de scorpion. Les traits descriptifs de son corps ne lui sont pas spécifiques mais sont partagés avec d'autres entités démoniaques hybrides. Ce n'est pas le cas de son visage et de sa tête qui lui restent spécifiques. La majorité des figurations sous forme de statuettes se limite à cette tête qui est utilisée *par pro toto* pour ce démon. La complexité de ses traits ne renforce pas seulement l'apparence féroce du démon, mais aussi son individualité, avec une identité physique et faciale qui lui est propre.

Les têtes de Pazuzu sont faites en pierre, en métal, en verre, en fritte ou en corne, mais le plus souvent en argile. Produites vraisemblablement en masse, ces têtes fonctionnent comme des amulettes, pouvant être fixées à un sceau-cylindre ou une fibule.<sup>20</sup> La tête convoque l'agent démoniaque sur la scène rituelle. Pazuzu apparaît fréquemment avec la démone qu'il doit combattre, Lamaštu. C'est parce qu'il est le chef de ces démons qu'il a l'autorité nécessaire pour rappeler la démone à l'ordre et la renvoyer dans les enfers. Pazuzu apparaît généralement au dos des amulettes faites contre Lamaštu. Il regarde directement le spectateur tandis que ses pattes tiennent l'amulette.

Avec Pazuzu on a affaire à la représentation d'un être ambigu: s'il est convoqué comme aide pour l'officiant, il n'en reste pas moins un démon particulièrement dangereux et puissant. C'est pourquoi, les têtes de Pazuzu ne sont pas visibles de celui qui les porte autour du cou. Le visage du démon est dirigé vers l'extérieur. Le porteur cherche non seulement à combattre et éloigner les démons malfaisants, mais aussi, du même coup, il doit éviter que les forces destructrices du démon Pazuzu ne se retournent contre lui. Tout repose sur la visibilité de la face et la frontalité de celle-ci. On rejoint alors le principe de l'*apotropaion*.

Sur plusieurs amulettes, Pazuzu apparaît aux côtés d'autres entités démoniaques, l'«homme-lion» et le «héros» – Ugallu et Lulal – qui sont convoquées en tant qu'entités protectrices pour contrôler Pazuzu. Ugallu et Lulal peuvent être représentés au dos des têtes de Pazuzu. Ces entités n'étaient alors visibles que de celui qui portait la figurine et qui savait qu'il maîtrisait ainsi Pazuzu pour que celui-ci ne se retourne pas contre lui.

## Conclusion

Qu'il s'agisse de l'odeur de l'offrande, de l'éclat de matières luxueuses, ou d'un regard que l'on façonne sous la forme d'amulette, les sensations se font vecteur de communication entre des groupes ou des individus distincts. L'enjeu est de pouvoir les maîtriser pour garantir une bonne interaction et une bonne entente respective. Si la vue est importante et fréquemment mise en scène dans la littérature akkadienne, elle semble répondre aux mêmes fonctionnements que d'autres sens.

Il est rarement question d'un sens qui crée un espace mais d'une configuration sensorielle, de sorte que les sensations, pour être pleinement saisies, doivent être envisagées dans leurs rapports les unes avec les autres.

Les tablettes cunéiformes de la première moitié du 1er millénaire avant Jésus-Christ permettent d'envisager la perception pour mieux comprendre les rapports entre les individus et entre les communautés entre elles. Les interactions sensorielles témoignent de l'existence de codes par rapport à ce qui est supportable, tolérable ou acceptable face à ce qui ne serait pas autorisé pour des personnes étrangères à un groupe.

La dimension sensorielle et dynamique d'une culture, même ancienne, doit être prise en compte dans nos approches historiques: les sens et les concepts qui leur sont associés – variant d'une société à une autre – deviennent un nouvel outil d'analyse, remettant en question l'évidence du naturel et de l'universalité des valeurs. Elle invite à s'interroger sur différents domaines d'expression corporelle dans les rapports entre l'individu et son environnement ou les mécanismes sociaux. Entre l'intime et le codifié, l'intériorisation et le partage, la perception est un prisme par lequel les membres d'une société donnent du sens au monde qui les environne, le traduisent, l'interprètent et se l'approprient.

#### Notes

- 1 Figures de proue de l'anthropologie des sens, Constance Classen et David Howes (*Ways of Sensing. Understanding the Senses in Society*, Londres 2014), ou Paul Stoller (*The Taste of Ethnographic Things: The Senses in Anthropology*, Philadelphia 1989), invitent à une approche plus «sensorielle» des cultures étudiées.
- 2 Giovanni Pettinato, «Die Bestrafung des Menschengeschlechts durch die Sinflut», *Orientalia Nova Series* 37 (1968), 165–200; Anne Drafkorn Kilmer, «The Mesopotamian Concept of Overpopulation and Its Solution as Reflected in the Mythology», *Orientalia Nova Series* 41 (1972), 160–177; Piotr Michalowski, «Presence at the Creation», in Tzvi Abusch, John Huehnergard, Piotr Steinkeller (éd.), *Lingering over Words. Studies in Ancient Near Eastern Literature in Honor of William L. Moran*, Atlanta 1990, 381–396; Veronika Afanasieva, «Der irdische Lärm des Menschen (nochmals zum Atramhasīs-Epos)», *Zeitschrift der Assyriologie* 86 (1996), 89–96. Voir encore Yagmur Heffron, «Revisiting «Noise» (*rīgmu*) in Atra-Hasīs in Light of Baby Incantations», *Journal of Near Eastern Studies* 73 (2014), 83–93.
- 3 Voir dernièrement Shawn Zelig Aster, *The Unbeatable Light. Melammu and Its Biblical Parallels* (Alter Orient und Altes Testament 384), Münster 2014.
- 4 Ainsley Dicks (Université de Yale) a soutenu une thèse (en cours de publication) sur la vision en Mésopotamie, dans une perspective lexicographique diachronique à partir du vocabulaire sumérien essentiellement.
- 5 Pour les passages tirés de l'épopée de Gilgameš, nous suivons ici l'édition d'Andrew R. George, *The Babylonian Gilgamesh Epic. Introduction, Critical Edition, and Cuneiform Texts*, Oxford 2003, ici 712 s.
- 6 Pour l'édition du texte d'Atra-Hasīs, nous renvoyons à Wilfred G. Lambert, Alan R. Millard, *The Babylonian Story of the Flood, with the Sumerian Flood Story*, Winona Lake 1998 [1969], ici 66.

- 7 *eriš bēltya tābam ina bīt̄ya esin* (M.8426+M9046, l. 9'-10', texte réédité par Nele Ziegler, «Ein Bittbrief eines Händlers», in Thomas Weigend, Georg Küpper (éd.), *Festschrift für Hans Joachim Hirsch zum 70. Geburtstag am 11. April 1999*, Berlin 1999, 479–488).
- 8 Voir: Albert Kirk Grayson, *Assyrian Rulers of the Early First Millennium BC II (858–745 BC)* (Royal Inscriptions of Mesopotamia. Assyrian Period III), Toronto 1996; *editio princeps* dans François Thureau-Dangin, *Une relation de la huitième campagne de Sargon* (714 av. J.-C.) (Textes Cunéiformes du Louvre 3), Paris 1912 (abrégé ici en TCL 3).
- 9 *gušūrē burāši ušallilšima iriša uṭṭib* (TCL 3, l. 211, voir note 8).
- 10 *ša erišina kīma hašurri izâqa libbuš*, «(les poutres de pins) dont l'odeur comme le cèdre-hašurru, soufflait à l'intérieur» (TCL 3, l. 246, trad. ACRL, voir note 8).
- 11 *dalāti šurmēni šīrāti ša ina petē u tāri erēssin tābu meser siparri namri urakkisma* (*Cylindre Sennacherib* 001, l. 81, trad. ACRL), transcription disponible à <http://oracc.museum.upenn.edu/rinap/> sous Cylinder Sennacherib 001.
- 12 *sippū šigārīt mēdilū u dalāti igulā uṭahidma... simat bīti umalla irišu tābi*. «J'ai fait couler de l'huile... sur le seuil, le verrou, les barres et les portes (lit. j'ai fait dégouliner le seuil avec de l'huile...) et j'ai rempli les dépendances du temple d'une bonne odeur.» VAB 258 ii, l. 14, trad. ACRL, *Vorderasiatische Bibliothek*, Leipzig, cité dans le *Chicago Assyrian Dictionary*, vol. E (1958), 280.
- 13 Augusta MacMahon, «Space, Sound, and Light: Toward a Sensory Experience of Ancient Monumental Architecture», *American Journal of Archaeology* 117/2 (2013), 163–179.
- 14 On pensera également à la salle du trône et son système d'accès depuis la cour du palmier, en passant par le *papāhu* avec la statue de la déesse au vase aux eaux jaillissantes, dans le palais d'époque amorrite de la ville de Mari. Jean-Claude Margueron, *Mari, Métropole de l'Euphrate*, Paris 2008, 322–329, 476–480.
- 15 *a-na KUR.NU.GI<sub>4</sub> qaq-qa-ri [lā tāri] / Inana DUMU.SAL <sup>4</sup>30 u<sub>2</sub>-zu-un-ša<sub>2</sub> / iš-kun-ma DUMU.SAL <sup>4</sup>30 u<sub>2</sub>-zu-u[n Ša<sub>2</sub>...] / a-na E<sub>2</sub> e-te-e šu-bat <sup>4</sup>Ir-[kal-la] / a-na E<sub>2</sub> ša e-ri-bu-šu<sub>2</sub> la a-š[u...] / a-na har-ra-ni-ša a-lak-ta-ša<sub>2</sub> la ta-a-a-[rat] / a-na E<sub>2</sub> ša e-re-bu-šu<sub>2</sub> zu-um-mu-u<sub>2</sub> n[u-u<sub>2</sub>-ra?] / a-šar SAHAR.HA<sub>2</sub> bu-bu-us-su-nu a-kal-šu-nu ti-i[t-tu] / nu-u<sub>3</sub>-ru ul im-ma-ru ina e-tu-ti aš<sub>2</sub>-[bu] / lab-šu-ma GIM iš-su-ri šu-bat ga[p-pi] / UGU GIŠ.IG u GIŠ.SAG.KUL ša<sub>2</sub>-bu-uh ep-ru*. «Au pays-sans-retour, domaine d'Ereškigal, Ištar la fille de Sîn, prêta attention/décida de se rendre. Elle décida de se rendre, la fille de Sîn, en la demeure obscure, la résidence d'Irkalla, en la demeure où ceux qui y sont entrés ne ressortent jamais, par le chemin à l'allée sans retour, en la demeure où ceux qui y sont entrés sont privés de lumière, où la poussière est leur subsistance et l'argile leur pain. Affalés dans les ténèbres, ils ne voient pas la lumière, revêtus comme les oiseaux d'un vêtement de plumes, tandis que sur les verrous et les vantaux s'entasse la poussière.» *Descente d'Ištar* (Cuneiform Texts of the British Museum 15), Londres 1902, pl. 45, K. 162, l. 1–11, trad. ACRL. Pour la traduction et le commentaire de ce texte, voir Jean Bottéro, Samuel Noah Kramer, *Lorsque les dieux faisaient l'homme. Mythologie mésopotamienne*, Paris 1989, 276–295. Voir aussi Pirjo Lapinkivi, *The Neo-Assyrian Myth of Ištar's Descent and Resurrection* (State Archives of Assyria Cuneiform Texts 6), Helsinki 2010.
- 16 Premiers mots du premier présage conformément à la tradition babylonienne pour nommer les œuvres. Pour une présentation de *šumma ālu*, voir: l'introduction dans Sally M. Freedman, *If a City Is Set on a Height. The Akkadian Omen Series Šumma ālu ina mēlē šakin*, vol. 1, tablets 1–21 (Occasional Publications of the Samuel Noah Kramer Fund 17), Philadelphie 1998; vol. 2, tablets 22–40 (Occasional Publications of the Samuel Noah Kramer Fund 19), Philadelphie 2006.
- 17 Pour la perception sonore dans *Šumma ālu*, voir Anne-Caroline Rendu Loisel, «Peut-on définir le paysage sonore dans les textes cunéiformes de l'ancienne Mésopotamie? Enjeux et méthodes autour des textes divinatoires», in Sybille Emerit, Sylvain Perrot, Alexandre Vincent (éd.), *Le paysage sonore de l'Antiquité. Méthodologie, historiographie et perspectives*, Caire (à paraître).

- 18 Pour une présentation du système divinatoire, on se reportera à: l'introduction par Amar Annus, «On the Beginnings and Continuities of Omen Sciences in the Ancient World», in Amar Annus (éd.), *Divination and Interpretation of Signs in the Ancient World* (Oriental Institute Seminars 6), Chicago 2010, 1–18; Ann Kessler Guinan, «Social Constructions and Private Designs: The House Omens of Šumma ālu», in Klaas R. Veenhof (éd.), *Houses and Households in Ancient Mesopotamia. Papers Read at the 40e Rencontre Assyriologique Internationale, Leiden July 5–8 1993*, Istanbul 1996, 61–68; Ann Kessler Guinan, «Erotomancy: Scripting the Erotic», in Simo Parpola, Robert M. Whiting (éd.), *Sex and Gender in the Ancient Near East*, Helsinki 2002, 185–201.
- 19 Nils P. Hessel, «Evil Against Evil. The Demon Pazuzu», *Studi e Materiali di Storia delle Religioni* 77 (2011), 357–358; Idem, *Pazuzu. Archäologische und Philologische Studien zu einem Altorientalischen Dämon* (Ancient Magic and Divination IV), Leiden 2002.
- 20 Si celles de petites dimensions étaient portées autour du cou, les représentations plus grandes de la tête de Pazuzu pouvaient être suspendues au mur pour protéger les pièces et les entrées des maisons, dans un but apotropaïque.

## **Zusammenfassung**

### **Die Sinnlichkeit ausserhalb der Norm. Vom Entzug zur Schärfung der Sinne im alten Mesopotamien**

Die Keilschriften des alten Mesopotamien zeugen von einer gewissen Spannung in der Konzeption von Sinnlichkeit. Ob die Sinnesanreize fast schon übersättigt oder im Gegenteil auf das geringste Niveau reduziert sind: Plurisensorialität erlaubt die Konstruktion und Etablierung einer Kommunikation mit dem «Anderen», ob es sich dabei um einen Mitmenschen, einen Gott oder einen Toten handelt. Die Sinne sind in einem Spiel von Korrespondenzen und metaphorischen Assoziationen untrennbar miteinander verbunden. Der vorliegende Artikel kombiniert eine philologische und eine anthropologische Perspektive und kann damit zeigen, wie in unterschiedlichen Situationen ein oder mehrere Sinne als Vermittler in einer Kommunikation dienen oder umgekehrt Angst auslösen und den Austausch unterbinden. Der Artikel stützt sich dabei auf rituelle, prophetische und literarische Texte des 2.–1. Jahrtausends vor Christus.

*(Übersetzung: Anja Rathmann-Lutz)*