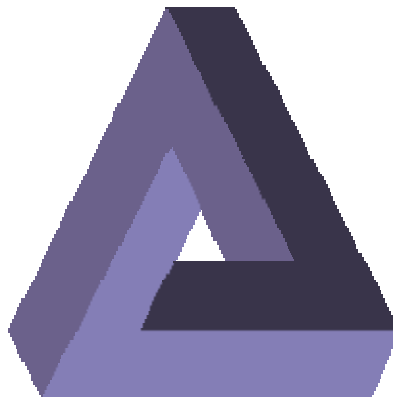


Jacques Henri PREVOST

Petit Manuel d'Humanité



CAHIER 8 – Comme des Flambeaux dans la Nuit

MANUSCRIT ORIGINAL
Tous droits réservés



N° 00035434

C omme des Flambeaux dans la Nuit.

**Heureux ceux qui aspirent à l'esprit,
car le royaume des cieux leur appartient.**
(Sermon sur la Montagne - Béatitudes).

**Voir son non-savoir est sagesse.
Ne pas le voir et se croire savant signifie souffrance.**
(Lao-Tseu).

**J'ai essayé de montrer aux hommes la splendeur de tes œuvres,
dans la mesure où mon esprit limité pouvait saisir ton infini.**
(Johan Kepler).

Certains peuples d'Orient, parmi les contemporains des anciens Egyptiens, nous sont presque familiers. Mais les gens ordinaires, comme vous et moi, ont bien du mal à s'y reconnaître dans toutes les appellations des peuples antiques qu'ils situent mal dans le flou de l'espace oriental. Les livres d'histoire entretiennent parfois cette confusion car ils magnifient généralement les conquérants qui sont souvent des destructeurs, sans assez parler des civilisateurs, ces porteurs de flambeaux qui éclairent la nuit de la connaissance. Les actions des uns et des autres ont changé le monde antique, en faisant le berceau du Judéo-christianisme. Qu'avons-nous gagné ou perdu ? Je vous propose d'essayer ensemble d'y voir un peu plus clair. Au récit des grandes conquêtes qui agitaient le monde antique, on peut avoir l'impression que les grandes plaines d'Asie centrale ont toujours constitué un inépuisable réservoir de barbares qui déferlaient au fil des siècles pour envahir les territoires et détruire les civilisations existantes. Il faut comprendre que les climats ont beaucoup changé entre la fin de l'ère glaciaire et l'Antiquité. La température moyenne de la planète s'est d'abord élevée de plusieurs degrés, dépassant même celle d'aujourd'hui, et puis la Terre s'est refroidie. Certaines régions, actuellement désertiques, accueillait des masses humaines importantes qui ont cherché refuge ailleurs lorsque les conditions se sont modifiées. De leurs confrontations avec les populations déjà en place sont nées les anciennes civilisations asiatiques et indo-européennes dont nous allons un peu parler, et qui sont les suivantes. Elles sont ci-après classées en fonction de leur période d'apparition. Celle-ci est indiquée ainsi que la désignation actuelle des territoires approximatifs qu'elles occupaient.

- Les civilisations de Mésopotamie. (~3500/~3000), Irak actuel, (Sumer, Babylone), et d'Iran, Afghanistan, Pakistan (~2000).
- La civilisation Syrio-phénicienne. (~3500/~3000), Syrie, Liban, Carthage, et Israël, Jordanie, Arabie saoudite, Yémen.
- La civilisation Egéenne ou Grecque, (Crétoise et Achéenne). (~3000/~2500), Crète, Grèce, Albanie, Bulgarie.
- La civilisation Hittite. (~2500/~2000), Turquie, Anatolie.
- La civilisation des Indes. (~2500/~1500). Inde, Birmanie, Thaïlande, Cambodge, Vietnam, et Insulinde.
- La civilisation Chinoise. (~2500/~2000), Chine, Mongolie, Tibet, Corée, et celle des Aïnos au Japon.
- La civilisation Etrusque et Romaine. (~ 1500/~500). Italie, Ibérie, Afrique du Nord.

La civilisation de Sumer. Mésopotamie, Irak.

La civilisation suméro-akkadienne est probablement la plus ancienne des civilisations protohistoriques. Elle est repérée au moins quatre mille ans avant notre ère. Il convient de faire une certaine distinction entre les Sumériens dont l'origine est inconnue, et les Akkadiens de langue sémitique. Il faut aussi prendre en compte

les bouleversements politiques fréquents, et les modifications géographiques telles le recul des côtes dans la région.

La civilisation sumérienne semble être apparue assez soudainement, en Mésopotamie, sur un fond d'organisation pré-urbaine. Son développement est caractérisé par l'invention de l'écriture et de l'architecture. L'apparition de cette civilisation urbaine est tellement soudaine qu'on la pensa importée d'ailleurs. Mais on n'a jamais trouvé cet *ailleurs* nulle part. Il a bien fallu admettre qu'elle est la manifestation de la maturité d'une civilisation locale. L'utilisation de l'écriture débouche sur une organisation complexe de la société. Elle est administrée, de façon méticuleuse et tatillonne, par un Etat monarchique et sacerdotal.

On sait très peu de choses sur les origines des Sumériens dont la langue n'était pas sémitique. On a même imaginé qu'ils étaient les survivants du *déluge*, immense inondation dont on trouve les traces entre le Tigre et l'Euphrate. Les plus vieilles cités du monde ont été trouvées dans le pays de Sumer. El Obeïd, ~4000/~3300, semble être la plus ancienne. A Uruk, ~3300 environ, on a repéré 19 niveaux archéologiques dont 17 appartiennent à la protohistoire. On y constate l'apparition précoce de l'écriture pictographique puis cunéiforme sur tablettes d'argile, et la transformation progressive des villages néolithiques en véritables cités bâties en briques et centrées sur un temple (plus tard sur des ziggourats). Djemdet Nasr, ~3100/2900, est une cité à vocation artistique et commerciale. A Eridu, abandonnée au ~2^{ème} millénaire, on a trouvé 18 sanctuaires superposés. Kish aurait été le siège de la royauté avant Ur. Sur le site de Nippur, ~3100/2500, on voit encore les ruines de temples extrêmement précoces, dédiés à Enlil, Inanna, et Ishtar.

*Qui construit en seigneur vit en esclave,
Qui construit en esclave vit en seigneur.
(Tablette d'argile sumérienne).*

A la légendaire dynastie d'Ur, ou Erech, ~2700, (Gilgamesh), succèdent les rois de Lagash et d'Umma. Vers ~2450, Sumer est englobée dans l'empire akkadien. La civilisation est ensuite partiellement détruite par l'invasion barbare des montagnards du Zagros, les Goutéens, (ou Guti), vers ~2250. Cent ans plus tard, un vassal des Goutéens, gouverneur de Lagash, (*le patesi Gudéa*), relance la civilisation néo-sumérienne. En ~2100, les rois reviennent à Ur puis à Issin et Larsa. Vers ~1700, Hammurabi fonde le premier grand empire de Babylone, dominant Sumer, Märi, et l'Assyrie.

Les Sumériens ont d'abord imaginé un très large panthéon chaotique, peuplé de milliers de dieux et de déesses, ou *Dingirs*. Ils sont la cause et le reflet invisibles des éléments du monde visible. Plus tard, ce panthéon est organisé et rationalisé en système. On y trouve les grandes divinités connues, An, Enlil, Enki, Inanna. On retrouve aussi les divinités sémitiques Adad, Ishtar, Sin, Tammuz, décrites plus loin.

L'eau masculine et l'eau féminine originelles engendrent un Esprit du Monde, d'où émanent le Ciel masculin, An, et la Terre féminine, Ki. Leur union produit une force spirituelle personnalisée, Enlil, l'air ou le souffle du Monde. Les divinités sumériennes anthropomorphes sont des incarnations de forces naturelles. Le roi est le vicaire des dieux. Comme on le voit, la religion est assez intellectuelle. Elle est celle du devenir. Le Monde subit une perpétuelle transformation qui résulte du retour perpétuel de cycles dont chacun donne naissance au suivant. Le serpent est l'une des figures symbolisant cet éternel retour. Il ne faut donc pas s'étonner de le retrouver dans les figures racontant l'épopée de Gilgamesh, le roi d'Unug, (version babylonienne).

La conjonction de masculin et du féminin, et le changement constant sont les véritables moteurs de la vie. Les dieux et les hommes sont sujets aux coups du sort et à la mort, mais celle des dieux n'est pas définitive. Comme les Egyptiens, les Sumériens conçoivent plutôt une survie immensément longue après la mort des hommes, plutôt que l'immortalité. Les morts n'y accèdent pas individuellement, mais, concept particulièrement intéressant, ils progressent par vagues successives. Chacune franchit un seuil conduisant vers une nouvelle étape de la vie, une nouvelle avancée vers l'accomplissement éternel. Cette conception a pu influencer la pensée de Platon. La déesse Inanna, représentée par l'étoile du matin, symbolise la lumière et la vie, l'amour et la fécondité, l'expansion mais aussi de destruction. Comme Ishtar, l'akkadienne, elle était l'objet de cultes fervents.

*Je t'adresse une prière,
Princesse des princesses,
Déesse des déesses.*

*Ô Ishtar, Reine de tous les peuples,
Conductrice de l'humanité.
Tu es la lumière du Ciel et de la Terre.
Ô vaillante fille du Dieu-Lune,
Maîtresse des armes,
Arbitre des batailles.*

*Tu tiens le sceptre et tu décides.
Ô Déesse des hommes,
Tu domines le ciel et la terre,
Ô Dieu des femmes,
dont les desseins sont insondables,
Où se pose avec pitié ton regard,
Le mort revit, le malade guérit.
L'affligé est sauvé de son affliction
quand il contemple ta face.*

La civilisation akkadienne est un peu plus tardive. Elle trouve son origine chez les Amorrites ou Amorrhéens, un peuple sémitique nomade installé au ~3^{ème} millénaire dans le désert de Syrie. Ils s'infiltrèrent en Mésopotamie et fondent, vers ~1700, à Babylone la dynastie d'Hammurabi et de son fils Samsu-Iluna. Ces empereurs nous ont laissé des codes qui montrent une société divisée en trois classes, (maîtres, subordonnés, esclaves). Le droit familial donne aux époux un statut égalitaire. Le droit commercial favorise les marchands. Le droit criminel, quant à lui, est basé sur la loi du talion, un peu aménagée.

Si à l'aide d'un instrument en bronze le chirurgien a ouvert une plaie infectieuse d'un œil et ce faisant sauvé l'œil du patient, il aura droit à dix sicles.

Si à l'aide d'un instrument de bronze etc.. il a provoqué la perte de l'œil du patient, il aura la main tranchée. (Code d'Hammourabi. ~1700).

Samsu-Iluna repousse une première invasion des Kassites. Puis ce peuple montagnard du Zagros s'infiltrer en Babylonie et y introduit le cheval et le char de guerre. Après ~1530, son roi Agoum II règne à Babylone. Ils sont assimilés par la civilisation et leur dynastie est abattue en ~1160 par les Elamites qui annexent le pays. La religion Babylonienne reste toujours proche de la religion sumérienne. Ce sont en fait deux phases d'une même religion. Peut-être peut-on cependant considérer que la divination et l'aruspicine deviennent alors des disciplines extrêmement codifiées et systématiques. Elles ont servi de modèles aux pratiques magiques d'autres religions antiques. (Etrusques). Malgré certains succès momentanés, les Elamites furent souvent dominés par Sumer et Akkad. Leur panthéon propose Gal (le Grand dieu), Inshushinak (Seigneur de Suze), Nahhünté (dieu-Soleil), Simut (Messager des dieux), Hupman, Hutran, Pinikir (Déesse pastorale), Adad (Dieu de l'orage), Naana (dieu-Lune), et d'autres, ainsi que les thèmes rémanents du serpent et du lion. Une grande déesse apparaît vers le second millénaire, Kiri-risha, (l'Unique Grande), épouse de Gal.

L'histoire de la Mésopotamie reste mouvementée. Au début de l'âge du fer, elle connaît des invasions hittites puis kassites. Vers ~1200, Nabuchodonosor chasse les Elamites de la Babylonie. L'Assyrie, très puissante, soumet à tribut toutes les villes d'Asie Mineure. Puis les Araméens et les montagnards du Zagros disloquent l'empire. Vers ~1000, cependant, les conquêtes assyriennes reprennent. Un vaste nouvel empire est fondé qui s'étend du Golfe Persique aux confins de l'Egypte. Assurnasirpal II fonde une magnifique capitale à Calach, (Nimroud). Vers ~800, Sargon II fonde sa capitale à Dour-Sharroukin. Sennacherib, fils de Sargon, détruit Babylone et conquiert l'Egypte. Assurbanipal règne sur un immense empire qui va du Nil au Caucase.

Vers ~700, les Chaldéens et les Mèdes envahissent l'Assyrie et détruisent Ninive. L'Empire néo-Babylonien est fondé. Assarhaddon, fils de Sennachérib, reconstruit Babylone. Vers ~600, Nabuchodonosor II s'empare de Jérusalem et déporte les Juifs à Babylone. Il y construit une très haute Ziggourat, *la Tour de Babel*, et un temple à Mardouk. Sémiramis établit les *Jardins suspendus de Babylone*, une des sept merveilles du monde antique. Nabouaïd reconstruit la ziggourat d'Our-Nammou. En ~500, Cyrus le Grand, le roi perse qui avait conquis un empire immense, libère les Juifs en s'emparant à son tour de Babylone qui devient la capitale de l'empire des Achéménides. Darios et Xerxès détruisent la ville en réprimant des révoltes religieuses. Alexandre le Grand la conquiert en ~331. Il en fait aussi sa capitale, mais il meurt avant d'en avoir achevé la reconstruction.

La civilisation de l'Iran antique. Perse, Afghanistan, Pakistan.

L'Iran antique du second millénaire est pastoral, culturellement beaucoup plus proche de l'Inde que de la Mésopotamie urbanisée. Un peu tardivement, vers ~700, la contrée que nous appelons maintenant l'Iran, le *Aryana Vaejō*, ou berceau des Aryens, est envahie par des peuples indo-européens nomades ou semi-nomades, les *Parsu*, apparentés aux Scythes. L'histoire de la *Parsua* est donc nouvelle et différente, et sa philosophie l'est aussi. Elles sont marquées par la figure de Zoroastre, Zartust ou Zarathoustra, qui semble avoir vécu en Afghanistan avant la formation de l'empire achéménide. Il enseignait que trois voies s'ouvrent à qui recherche l'éternelle béatitude.

- La première est celle de l'absorption de la liqueur sacrée, source de vie éternelle, *le haoma divinisé*, (*le soma indien*).
- La seconde est celle de la sagesse enseignée par les upanisads.
- La troisième, qu'il prêche, est celle de l'adhésion à la Justesse et à la Vérité, manifestée en pensées, en paroles, et en actes. En choisissant la Justesse, on refuse l'Erreur. A la Bonne pensée s'oppose la Mauvaise, à l'Esprit Saint s'oppose le Destructeur, et ainsi de suite. L'existence actuelle est régie par des couples opposés d'entités qui se sont substitués à la hiérarchie divine originelle. Il convient donc de la reconstruire.

L'Iran pré-achéménide reconnaissait un panthéon composite, inspiré partiellement par la proximité sumérienne ou akkadienne, mais aussi par les traditions des Scythes, des Mèdes, et l'influence du dualisme indien, (Varuna et Mithra). Il y a un conflit latent entre les deva, du jour et du ciel, et les asura, de l'enfer et de la nuit.

La doctrine de Zoroastre détruit cette construction naturaliste assez hétéroclite. Elle coupe radicalement l'univers en deux sur le seul plan métaphysique, et elle réunit cependant synthétiquement ses parties dans Ahura Mazda. Celui-ci est l'unique créateur, le Bœuf, ou le Seigneur Sage. Il a engendré un Esprit double qui se manifeste sous deux formes jumelles librement choisies, Asa le lumineux, la Justesse, (ou Justice, ou Vérité), et Druj l'obscur, l'Erreur, (ou Mensonge, ou Tromperie). Ils deviendront ultérieurement les jumeaux Ohrmazd et Ahriman, la lumière d'en haut et les ténèbres d'en bas. Dans le dualisme iranien naissant, on distingue déjà radicalement les bons, *les asavan*, et les méchants, *les dregvan*. L'homme bon doit reconstruire son unité originelle pour retourner dans l'unique Ahura Mazda.

Vers ~550, un petit roi local, Cyrus II, se révolte contre les Mèdes qui occupaient son pays, et devient Cyrus le Grand. Il fonde la dynastie perse des Achéménides. Il conquiert le plus vaste empire de l'Antiquité. Son fils Cambyse II fait la conquête de l'Égypte, et ne s'arrête qu'aux portes de Carthage. Avec 40 millions d'habitants, l'empire perse atteint son apogée sous le règne de Darios I^{er}, le Roi des rois. Il s'étend de l'Indus à la Méditerranée, et comprend entre autres, la Syrie-Palestine, la Thrace, la Lydie, la Phrygie, le Cappadoce, l'Arabie du Nord, l'Égypte, et les cités grecques d'Asie Mineure (Guerres médiques - Marathon). Darios fait construire la capitale de Persépolis. L'empire est divisé en satrapies. Le pouvoir civil y est séparé du pouvoir militaire. Chaque peuple peut conserver ses dieux propres, mais la religion officielle est le Mazdéisme, une évolution de la religion fondée par Zarathushtra. Il y a aussi d'autres dieux tels Mithra, Sraosa, Rasnu, au sujet desquels nous ne pouvons nous étendre ici. Xerxès succéda à Darios et fut vaincu par les Grecs.

Dans la religion mazdéenne dont les prêtres étaient les *Mages*, la question de l'origine des entités rivales, Ohrmazd et Ahriman, est passée sous silence. L'homme est un enjeu dans leur duel éternel. C'est pour vaincre définitivement Ahriman, la Ténèbre d'en bas, qu'Ohrmazd, la Lumière d'en haut, crée le monde dans le temps et l'espace. Cette création est spirituelle, la matière n'étant qu'un état second. Après la création des Bienfaisants immortels, le monde matériel est créé en six périodes ou *saisons*, le ciel, l'eau, la terre, les plantes, le *Bœuf premier-né*, le premier homme *Gayōmart*. La *fravasis* de chaque homme peut choisir de demeurer éternellement à l'état spirituel ou de s'incarner pour participer au combat. A chaque acte créateur d'Ohrmazd correspond une création d'Ahriman avec laquelle il attaque toute la création et la dégrade. Et c'est ainsi que l'homme devient mortel.

Le destin complet du monde s'accomplit en quatre périodes ou millénaires. Le millénaire de Zartust (Zarathushtra), commence avec l'histoire que nous connaissons. Le millénaire d'Usetar, son premier fils, finira par l'hiver de Malkus, mythe analogue à celui du déluge. Le millénaire d'Usetarmah, second fils, se terminera en catastrophe. Le millénaire de Sōsyans, troisième fils, sera celui du sauvetage des hommes et de leur retour aux origines. Gayomart ressuscitera le premier puis tous les autres hommes seront jugés par Isatvastar, fils de Zartust. Ils subiront éternellement sur eux-mêmes toutes les conséquences de leurs actes, tandis qu'Ahriman, vaincu, retournera éternellement dans sa Ténèbre.

Alexandre le Grand s'empare de l'empire en ~331, fondant la dynastie des Séleucides. Les Parthes fondent ensuite celle des Arsacides. En 224 ap.J.-C, la dynastie des Sassanides est fondée. Elle donne à la Perse un très grand rayonnement malgré les attaques des Huns, et jusqu'à l'arrivée des Arabes, en 637. Le pays est alors islamisé et intégré à l'empire omeyyade. A partir de 1055, les Turcs, puis les Mongols, puis Tamerlan, envahissent la Perse qui reste souvent sous domination religieuse étrangère. Au 19^{ème} siècle, la Russie, la France, et l'Angleterre, influencent la politique locale. En 1925, avec l'aide occidentale, Riza chah fonde la dynastie des Pahlevi, et la Perse moderne devient officiellement l'Iran.

Manès, ou Mani, naît en Perse où il prêche sa doctrine à partir de 240. Le manichéisme, religion à vocation universelle, est inspiré des mythologies mazdéennes, juives, chrétiennes, et bouddhistes, mais c'est surtout une religion gnostique affirmant un dualisme radical. Dieu est double, à la fois Lumière bonne et Ténèbres mauvaises. Dans le monde actuel, les deux principes s'affrontent. Au cours du combat, des parcelles spirituelles de Lumière sont tombées dans les Ténèbres, dans l'état insupportable du corps matériel. Se ressouvenant de leur origine, elles cherchent à se libérer. Le salut procède de la connaissance. Les hommes doivent donc travailler à se connaître mieux, à reconnaître en eux-mêmes leur âme, cette partie consubstantielle à Dieu. Pour les aider dans leur quête de salut, Dieu leur envoie des prophètes comme Zoroastre, Bouddha, et Jésus, le dernier étant Mani.

Le manichéisme connut des persécutions multiples et impitoyables, autant en Occident qu'en Orient. Il exigeait une morale élevée et une vie austère, avec végétarisme, jeûnes, et abstinences diverses, mais il se répandit pourtant très largement, jusqu'en Chine, en Occident, et en Afrique du Nord. La religion persista très longtemps, jusqu'au 14^{ème} siècle, et trouva des prolongements dans divers mouvements tels ceux des Bogomiles et des Cathares. Quant à Mani, il fut martyrisé et mis à mort par Bahram 1^{er}. Ses successeurs subirent le même sort.

La civilisation syrio-phénicienne, punique, et israélite.

Syrie, Liban, Israël, Jordanie, Arabie saoudite, Yémen, Carthage.

Les rivages de l'Est de la Méditerranée sont restés fertiles et accueillants malgré les importantes variations climatiques associées à la fin de la dernière glaciation. Depuis la plus haute antiquité, de nombreux peuples les ont habités, et ont constitué plusieurs groupes difficiles à identifier. L'archéologue français Cl. Schaeffer y a recherché les traces des anciennes cités, dont Ougarit, (Ras Shamra), qu'il a découverte en 1929, en Phénicie (ou Syrie du Nord). Elle est apparue au Néolithique et a été détruite 1200 ans avant notre ère. On pourrait aussi évoquer les noms de Arvad, Byblos, Béryte (Beyrouth), Sidon, Tyr.

Commençons donc par la vieille civilisation syrio-phénicienne qu'il ne faut pas confondre avec celle des Assyriens. Les mythes de leur cosmogonie ont été révisés au fil du temps. Ils restent globalement importants car ils ont marqué profondément les origines notoirement sémitiques de notre culture actuelle. On constate souvent ici des emprunts de dieux voisins et un certain mélange avec des cultures proches.

A l'origine du Monde, les Syrio-Phéniciens placent un couple divin formé de la déesse mère Thiamat et du dieu Apsou. Thiamat personnifie le chaos primitif et les eaux agitées de l'océan primordial. Apsou représente les calmes eaux douces souterraines. De leur conjonction naissent dix générations successives et imparfaites de couples divins. Ensuite seulement, apparaît An, le Dieu Ciel, le grand fondateur des dynasties divines. Enlil, l'un de ses nombreux enfants, devient El, le Dieu Roi. Entouré d'une cour prestigieuse, il est le grand souverain. Il s'unit à la déesse Ninlil et engendre Enki, le sage, Nergal, le dieu des morts et des enfers, Nanna ou Sîn, le Dieu-Lune, et beaucoup d'autres encore. Sîn s'unit à Ningal et engendre Innana ou Ishtar, la célèbre déesse de l'amour et de la volupté, ainsi que le dieu du Soleil et de la justice, Outou ou Shamash.

Les dieux syrio-phéniciens sont vénérés dans des sanctuaires qui sont leurs palais ici bas. On y pourvoit à tous leurs besoins à travers les soins rendus à leurs statues. Elles doivent être habillées et nourries sur Terre de la façon dont les dieux véritables sont traités dans leur domaine divin. Parmi les dieux empruntés aux Babyloniens, il convient ici d'en distinguer deux, Enki et Mardouk, qui sont les seuls à se préoccuper vraiment des hommes. Les autres n'interviennent que pour les exploiter, les punir, ou en réduire le nombre. Pour cela, la déesse Ereshkigal envoie périodiquement son serviteur Namtar dans le Monde pour y répandre les soixante maladies. Aussi les dieux sont-ils beaucoup plus craints qu'aimés.

El est secondé par son fils, Marduk, et par diverses castes d'assistants hiérarchisés dont les moins favorisés, les Igigis, travaillent pour nourrir les grands dieux, les Announakis, et faire fonctionner matériellement le

Monde. Fatigués, les Igigis cessent le travail. Enki intervient pour les remplacer dans cette tâche ingrate. Les hommes sont fabriqués, et moulés dans de l'argile humectée de la salive des dieux. Pour les animer un dieu est broyé dans la pâte, ce qui transmet à l'homme une parcelle divine. La suite de ce mythe est bien connue. Les hommes deviennent trop nombreux et leur turbulence trouble le repos des dieux. Enki leur envoie alors épidémies, sécheresse et famine. Cela ne suffit pas à calmer les nuisances de cette humanité malfaisante. Enlil, irrité, les noie alors sous les eaux qui envahissent la Terre. Enki intervient encore, mais il ne peut sauver que le seul sage Atrahasis, ou Ziusdra, qui est placé dans un bateau avec un couple de chacun des animaux. C'est notre mythe du Déluge.

*Après que l'inondation eut balayé les terres,
pendant sept jours et sept nuits,
et que le bateau géant eut été secoué
par les tornades et les grands flots,
Outou, le dieu qui épand la lumière
dans le ciel et sur la terre, apparut..
(Tablette akkadienne en terre cuite)*

Il ne faut pas s'étonner de retrouver les mêmes traditions chez des peuples qui occupaient des territoires très voisins et qui puisaient leurs mythes dans le même fonds commun.

C'est avec la découverte des archives royales dans les ruines de Mâri qu'apparaissent les traces d'un antique royaume amorrite. Les inscriptions cunéiformes, rédigées en akkadien, sont datables du milieu du ~3^{ème} millénaire. Les Amorrhéens sont à l'origine de la grandeur de Babylone. Ce peuple sémitique nomade était installé en Syrie, dans une région devenue aujourd'hui désertique.

En plus du panthéon akkadien typique, on trouve à Mâri les noms de divinités plus spécifiques comme la déesse 'Anat, (Ashtart, Astarté), Addou, (Hadad, Ba'al, terrible grand maître, dieu de l'orage), Dagan, (dieu des Philistins, le Dagon de la Bible), Hawran, (dieu guérisseur), Yarakk, (dieu lune), Reshep, (vaillant combattant), et Yam, (irascible prince de la mer), Salim. Les dieux sont les alliés des hommes auxquels ils dispensent la vitalité et la puissance victorieuse dans la guerre. Il semble que les temples contenaient des bétyles ou pierres dressées.

La religion faisait grand cas des paroles extatiques prononcées par les prophètes. C'est intéressant car, ultérieurement, les Hébreux puis l'Islam adopteront cette position à l'égard des paroles inspirées par le dieu. Certaines des divinités ont été adoptées par les Egyptiens à l'occasion de diverses confrontations dont l'invasion des Hyksos au ~27^{ème} siècle. C'est le cas de Seth, (assimilé à Ba'al, le jeune taureau, le dieu de Byblos, puissance de la tempête), de Reshep, et de la triade Qadesh-'Anat-Astarté.

Le cycle du combat victorieux de Ba'al, assisté d'Astarté, contre le dieu de la mer Yam, décrit la lutte du principe bienfaisant contre le principe de désordre et de mort. Le grand dieu El arbitre le combat. Grâce aux massues forgées par Kouthar, le dieu-artisan, Ba'al, fils de Dagan, sauve l'univers du définitif retour au chaos qui avait été accepté par les fils d'El. Mais Ba'al doit ensuite accepter la loi de Mot, (personnification de la Mort), et il meurt. Aidé par la déesse-soleil Shapshou, 'Anat retrouve le cadavre de son frère et le porte sur le Mont Saphon. El ayant enfin pris parti contre le dieu de la mort, elle s'attaque à Mot et le détruit. Après avoir sauvé le Monde, Ba'al, fils du dieu Dagan, ressuscite et retrouve son royaume.

En ce qui concerne d'autres peuples voisins des Hébreux, tels les Edomites, les Ammonites, les Moabites, dont nous trouvons des mentions dans la Bible, force est de constater que nous ne savons pratiquement rien. Outre sa présence évoquée en Egypte, le culte de Ba'al du Saphon est constaté dans les zones d'expansion phéniciennes, comme à Tyr en ~675, où on le trouve mêlé à des cultes égyptiens, au Liban, à Chypre, et à Carthage, au ~3^{ème} siècle, où il a été hellénisé sous le nom de Zeus Kasios. Dans leur expansion vers l'Ouest, les Phéniciens ont progressivement installé des comptoirs puis des colonies sur les rivages méditerranéens, Malte, Sardaigne, Sicile, Baléares, Espagne, Afrique, etc..

La colonie plus importante était Carthage, fondée vers ~1100 en Afrique du Nord. Ici, le couple suprême est constitué de la déesse Tanit et du dieu Ba'al Hammon, les protecteurs de la cité. Ils ne se confondent cependant pas avec les divinités phéniciennes. Au fil des âges, la ville devient le principal adversaire des Grecs et des Romains. Hannibal parvient aux portes de Rome après avoir traversé les Alpes avec ses éléphants. Caton profère ses imprécations, *Carthago delenda est*, et finalement les Romains détruisent la ville après la troisième guerre punique.

Dans tous les lieux où la religion phénicienne s'était propagée, l'usage des sacrifices humains paraît historiquement bien établi, au moins jusqu'à ce que se soient généralisés les sacrifices d'animaux de substitution. Il s'agissait généralement de sacrifices de rachat. Les sacrifices d'enfants, le *molk*, étaient pratiqués, en particulier à Carthage. Cinq cents enfants de familles nobles furent ainsi sacrifiés à Ba'al Hammon (Cronos), en ~310 lorsque la ville fut menacée par les Grecs de Sicile. De jeunes esclaves semblent avoir été parfois substitués aux fils de familles. A la lecture de la Bible, on retrouve ces traditions sémitiques de rachat par le sacrifice du premier-né chez les Moabites et même chez les Hébreux. (Dans la doctrine chrétienne, on peut s'interroger ?).

Les anciens documents araméens semblent montrer que les cultes sémitiques de l'intérieur étaient proches de ceux des provinces côtières. Les religions oubliées du Nord de la péninsule arabique ne nous ont guère connues qu'à travers les condamnations ultérieures du Coran et quelques affirmations d'Hérodote. La civilisation des Arabes du Sud, est celle du royaume de Saba, *l'Arabie Heureuse*. Elle a duré environ mille ans, du ~5^{ème} siècle au 6^{ème} siècle. La religion semble également analogue à celle de Mésopotamie.

La religion d'Israël présente le caractère particulier d'être connue à travers le recueil de traditions qu'est la Bible. Sa rédaction s'est étalée sur près d'un millénaire mais il existe très peu d'éléments extérieurs qui en permettraient le contrôle, sauf quelques rares documents grecs, assyriens, néo-babyloniens, ou égyptiens. La Bible prétend faire remonter l'histoire d'Israël au niveau du second millénaire. Elle contient pourtant des anachronismes qui permettent de douter de son contenu. Certaines fouilles archéologiques montrent pourtant une relative véracité concernant une partie des relations historiques. Les trouvailles montrent aussi que le paganisme survivait en parallèle avec le monothéisme.

Il est certain que cette religion a subi beaucoup d'influences extérieures. C'était la situation de l'ensemble des cultures de cette zone du monde antique. Au-delà de ces courants d'influences, il convient de réaliser ce qui constitue la particularité fondamentale de cette religion. Je parle de l'affirmation de l'identité de la nation d'Israël, dont nous savons qu'elle n'a pas de place ancienne dans l'Histoire. Son dieu n'est pas une entité métaphysique. C'est un dieu vivant qui se tient présent au sein de la communauté, au cœur même de l'Arche d'Alliance.

*Les sacrifices et les coutumes que Moïse établit
étaient entièrement différents
de ceux des autres nations.
(Hécaté d'Abdère, ~3^{ème} siècle).*

A l'origine, les autels des ancêtres des Hébreux sont des pierres brutes dressées, des bétyles. Le culte est très simple. Les patriarches accomplissent un sacrifice, parfois un holocauste ou combustion complète d'une victime mâle, en tout lieu désigné par une vision. Il n'y a ni prêtre ni sacrificateur. Ce n'est qu'après la sortie d'Egypte et la fuite au pays de Madian que le dieu YHWH se révèle à Moïse comme un souverain puissant qui fait alliance avec Israël, son peuple élu, au sommet du Mont Sinaï. Cette alliance consentie par Dieu constitue un élément fondamental de la religion israélite, C'est l'expression religieuse de la souveraineté nationale. En se plaçant par cette alliance, et en tant que peuple choisi (donc supérieur aux autres), sous l'autorité d'un dieu souverain, les Hébreux affirment leur indépendance et se soustraient à l'autorité des rois terrestres.

Un autre élément fondamental est le Décalogue, la Loi dictée par le suzerain YHWH à ses vassaux. Israël ne peut servir qu'un dieu. L'obéissance à la volonté de YHWH est obligatoire et la loi concerne les rites tout aussi bien que tous les domaines de la vie sociale. Parmi ces obligations incontournables, il faut signaler la circoncision des jeunes garçons, un rite de passage par ailleurs assez répandue chez les autres sémites, et le sabbat, repos hebdomadaire rigoureux dont la rupture est très sévèrement punie.

Moi, YHWH ton dieu, je suis un dieu jaloux !

D'autres obligations et croyances diverses existent. Les codes sacerdotaux énoncent des tabous interdisant, par exemple, certains mélanges binaires, laine et lin, et certaines nourritures impures, porc, reptiles, chameau. Les Hébreux croient aux démons et mettent à mort les sorciers. Ils pratiquent la divination. La nécromancie est interdite ce qui montre qu'ils croient aussi en une survie larvaire après la mort dans le monde souterrain du *shéol*.

La tradition religieuse comporte des sacrifices. Le donateur immole lui-même la victime. Le sang et la graisse sont la part de YHWH. Le prêtre répand le sang sur l'autel et y brûle la graisse. On trouve dans la Bible quelques cas de sacrifices humains rituels, Isaac, et la fille de Jephté, mais le Code de l'Alliance semble initialement prescrire de donner à Dieu le premier fils. La Bible évoque aussi de très nombreux massacres d'ennemis de tous âges et de tous sexes. Ils sont globalement dévoués à Dieu, et passés au fil de l'épée, devenant ainsi les victimes sacrificielles d'un atroce rituel, tout à la fois religieux et guerrier.

Israël finit cependant par se donner des rois et par construire des temples. C'est l'avènement de David, vers ~1000, qui marque le début de l'Israël historique. Jérusalem devient la capitale. Israël entre en guerre contre les états voisins, Moab, Aram, Edom, et atteint la Mer Rouge, ce qui lui ouvre les voies maritimes vers l'orient, l'Arabie, l'Afrique, et l'accès aux mines de cuivre et à la richesse. La civilisation s'épanouit sous Salomon. Il est un véritable empereur et construit le somptueux temple de Jérusalem. A cette époque, YHWH est le véritable Ba'al, le seigneur des hommes, ou El, le Très Haut, la puissance qui a créé l'univers. A l'image des princes de ce monde, il est entouré d'une cour céleste de chérubins, de séraphins, d'anges ou envoyés, les Fils de Dieu, (dont Satan et les dieux des autres peuples), et de saints, qui forment son Grand Conseil et chantent ses louanges.

Mais le monde change. Les Mèdes s'emparent d'Assur. Ninive est conquise et l'Egypte attaque Babylone. Josias est tué en venant au secours des Assyriens. Les Egyptiens contrôlent Juda. Nabuchodonosor écrase les Egyptiens en ~609, puis est battu en ~601. Joiaquim croit pouvoir échapper aux Assyriens. En ~597, Nabuchodonosor s'empare de Jérusalem et emmène les Juifs en captivité à Babylone. Après cent ans, ils seront libérés, (plus précisément par Darius, et non par Cyrus), et nous les retrouverons plus tard.

La civilisation égéenne. Crête, Grèce, Albanie, Bulgarie.

L'occupation des environs de la mer Egée débute six mille ans avant notre ère, au néolithique. La civilisation est d'abord repérable en Crète, où l'on repère l'influence de l'Asie Mineure. On y trouve les traces d'un culte de la Terre Mère. Deux mille ans plus tard, débute l'âge du bronze. Les Pélasges envahissent le pays et y introduisent la vigne, l'olivier, la charrue, et la céramique vernissée. Il y a quatre mille ans, on a affaire à la Civilisation dite des Cyclades et de la Crète, marquée par des relations avec Troie, Chypre, l'Egypte. En Crète, c'est la Civilisation Minoenne, la dynastie des Minos qui nous a laissé les ruines du Palais de Cnossos. Puis ce sont les invasions des Ioniens et l'arrivée des Achéens, (Hellènes).

A l'âge du bronze récent, cinq cents ans plus tard, débute la Civilisation Mycénienne. (Mythe d'Idomée). Elle fonde les cités de Mycènes, Argos, Tirynthe, Sicyone, Corinthe, Athènes, Thèbes, Orchomène. Il nous en reste les enceintes cyclopéennes de Mycènes et de Tirynthe. Les Mycéniens connaissent l'écriture. Ils pratiquent le commerce lointain et lancent des expéditions maritimes jusqu'en Grande Bretagne. La région compte de nombreux petits royaumes, souvent en lutte contre les envahisseurs, ou les uns avec les autres, comme dans l'épisode de la célèbre guerre de Troie qui dut avoir lieu à ce moment.

Les Grecs colonisent beaucoup et rencontrent les civilisations voisines telles celles des Hittites ou des Phrygiens dans l'Anatolie voisine. Le Panthéon grec se forme alors par syncrétisme, associant progressivement les antiques cultes de la Terre Mère et ceux des dieux mâles, ouraniens et fulgurants, des Indo-européens. Le patriarcat divin triomphe mais les déesses restent importantes mais elles se spécialisent. La période est marquée par de nombreuses guerres intestines, mais aussi par l'invention *humanitaire de l'esclavage*. Dorénavant, les vaincus ne sont plus systématiquement massacrés mais contraints à la servitude. Vers l'an ~1100, le Moyen Âge Hellénique commence par une invasion doriennne. Elle provoque un grave recul économique et culturel.

Au début de l'âge de fer, une renaissance se manifeste par l'usage de l'écriture alphabétique. C'est probablement à cette époque, vers ~850, qu'Homère écrivit l'Iliade et l'Odyssée. La civilisation grecque se développe tant à l'intérieur qu'à l'extérieur. A l'intérieur, Athènes, gouvernée par les Eupatrides, concurrence Sparte, à la double royauté contrôlée par les Ephores. Il faut ici noter les migrations ioniennes (Chio, Phocée, Samos), la création de la Dodécapole, le développement de la Grèce d'Asie mineure, et en ~776, la fondation des Jeux Olympiques. A l'extérieur, les expéditions grecques aboutissent à la fondation de 80 colonies et comptoirs, dont la Grande Grèce en Italie, la Sicile, et Massilia (Marseille).

Beaucoup d'hommes célèbres nous ont laissés leurs noms et les traces de leurs travaux, tels Hésiode, Thalès, astronome philosophe qui aurait énoncé le *connais-toi toi-même*, Anaximandre, savant philosophe qui affir-

mais que le principe matériel unique était *l'illimité*, Pisistrate, Esope, Sappho, Héraclite d'Ephèse qui fit du *Logos*, le principe du devenir, Pythagore qui donna à la philosophie un objectif, celui de libérer l'âme humaine du *corps-tombeau*, éleva les mathématiques au rang d'une *mystique*, et appela le monde *Cosmos*, Anacréon, Xénophane, Parménide.

Six cents ans avant JC, commence l'époque Classique, le Siècle de Périclès. Athènes, à l'apogée, construit l'Acropole et le Parthéon. La période est propice aux invasions. La Grèce d'Asie mineure est soumise par les Perses, (Cyrus). Il y a d'autres invasions, celle de Darios. (Marathon), puis de Xerxès. Sparte est vaincue aux Thermopyles. Athènes est également conquise, mais Thémistocle vainc les Perses à Salamine. Les Carthaginois et les Etrusques rendent la Sicile. L'empire athénien devient un modèle démocratique. C'est le début de la pensée et de la civilisation grecque classique, avec le renouveau des sciences et des arts. (Philosophie, éthique, législation, science politique, poésie, tragédie, histoire, sculpture, architecture).

On peut citer ici bien des noms célèbres comme Anaxagore qui affirmait que *l'Esprit ou Intellect* est le principe organisateur de la matière, Pindare, Zénon d'Elée inventeur de la *dialectique*, Empédocle qui établit la théorie des *quatre éléments*, imagina les *atomes*, et conçut un Univers régi par *l'amour et la haine*, Sophocle, Euripide le tragédien, Protagoras pour qui *l'homme était la mesure de toute chose*, Critias qui disait que *les religions étaient inventées pour effrayer les hommes*, Démocrite qui pensait que la nature, *née du hasard et de la nécessité*, était éternelle, incréée, et sans finalité, et qui appela l'homme *Microcosme*, Cratino, Hérodoté, Xénophon.

Deux cents ans plus tard, vers ~400, c'est l'époque Hellénistique et Macédonienne qui nous a laissé l'Acropole de Pergame, la Victoire de Samothrace, la Vénus de Milo. Athènes et Sparte rivalisent (Guerre du Péloponnèse). Sparte cède alors la Grèce d'Asie aux Perses. La pensée philosophique grecque, (Platon), est à son apogée. Puis un semi-barbare, riche et ambitieux, Philippe II de Macédoine, devient le maître de la Grèce. Son fils, Alexandre dit le Grand, établit un immense empire comprenant la Grèce, l'Egypte, et l'Asie occidentale jusqu'à l'Indus. Il fonde Alexandrie, Antioche, Pergame et 70 autres villes. Après sa mort, son empire est partagé entre ses lieutenants. Cela entraîne la formation de divers royaumes, l'Egypte des Lagides, la Syrie des Séleucides, la Macédoine, la Grèce des Antigonides, le Royaume du Pont, le Royaume de Pergame des Attalides. La culture grecque est fortement modifiée. Les influences des philosophes et celle des savants deviennent encore plus importantes. L'Hellénisme naît alors de la rencontre du classicisme grec et des civilisations orientales. Au fil du temps, la religion évolue énormément. L'Orphisme, le Néoplatonisme, le Gnosticisme et les Cultes à Mystères apparaissent.

Parmi les grands hommes du temps, on peut évoquer Aristophane et ses comédies satiriques, Arcésilas, Callimaque, Démosthène, Thucydide, Isocrate, Socrate, fondateur de *l'Ethique*, libérateur de l'esprit humain, Diogène le Cynique, Epicure, Euclide à qui l'on doit probablement les bases de la géométrie, Apollonios de Rhodes, Archimède de Syracuse, inventeur de génie, Zénon de Cittium qui fonda le stoïcisme, Aristarque de Samos qui sait déjà *que la Terre tourne sur elle-même et qu'elle décrit une orbite autour du Soleil*, Hippocrate, le médecin rationnel, Aristote qui fut un véritable *géant de la pensée*, dont les travaux (reconstruits) marquèrent toute la suite de la philosophie et de la théologie.

Il faut, bien sur, citer ici Platon dont les concepts philosophiques et politiques forment encore aujourd'hui la base de beaucoup de théories. Platon naît à Athènes, en ~428, dans une famille aristocratique. Agé de vingt ans, il rencontre Socrate et se lance dans la philosophie et dans l'action politique, ce qui lui attire quelques ennuis. Platon décrit d'ailleurs plus tard, dans *Les Lois*, un état immuable, organisé et dirigé par les philosophes, qui m'apparaît assez horrible. Cependant, ami des Pythagoriciens, il croit à la transmigration et à l'éternité des âmes. Il fonde une école, l'Académie, près du village d'Acadèmos, et se met à enseigner. Il écrit au moins trente-cinq dialogues pour exposer sa pensée.

Le système de Platon synthétise différentes doctrines comme celles de Socrate, d'Héraclite, de Parménide, et de Pythagore. Il pense que les êtres, perpétuellement changeants, qui peuplent ce monde visible et intelligible sont des copies impermanentes qui reproduisent des modèles universels, fixes et immuables, lesquels se situent dans un autre Monde, celui des Formes ou des Idées qui existent par et en elles-mêmes. Au sommet de ces Essences, Platon place le Bien, le Beau, le Juste. Les Idées ont été aperçues par l'âme, à l'origine. Grâce au vague souvenir, à la réminiscence, qu'elle en a gardé, l'âme éternelle peut reconnaître les pures Idées, même lorsqu'elle est prisonnière d'un corps matériel impur. Elle désire escalader le ciel pour retourner les contempler. Pour vous donner une très petite idée de la formulation de ces philosophies antiques, je vous

propose un court extrait d'un ouvrage de Platon qui imagine, sur ce sujet, un dialogue entre Socrate et Parménide.

Supposons, dit Parménide, que quelqu'un d'entre nous soit le maître ou l'esclave d'un autre. Il n'est certainement pas l'esclave du maître en soi, de l'essence maître, et, s'il est le maître, il n'est pas le maître de l'esclave en soi, de l'essence esclave. Mais, comme il est homme, c'est d'un homme qu'il est esclave ou maître. Quant à la maîtrise en soi, c'est par rapport à l'esclavage en soi qu'elle est ce qu'elle est. De même, l'esclavage en soi est l'esclavage de la maîtrise en soi. Mais les réalités de notre monde n'ont pas d'action sur celles de là-haut, ni celles-ci sur nous. C'est à elles-mêmes qu'ont rapport ces réalités de là-haut, et celles de notre monde ont de même rapport à elles-mêmes. Ne comprends-tu pas ce que je dis ? Je comprends parfaitement, répondit Socrate.

En ~200, les Romains arrivent et Flaminius vainc Philippe V de Macédoine en ~197. La Grèce devient romaine en ~146. Athènes est prise par Sylla et l'Egypte ptolémaïque est soumise par Octave. Grâce à l'ingéniosité d'Archimède, Syracuse résiste trois ans au siège des Romains. Un soldat tue le savant à la prise de la ville. La civilisation grecque et la romaine se fondent. Profondément marquées par les nouvelles philosophies et le Christianisme naissant, elles s'influencent fortement jusqu'à se confondre. Citons ici, pour exemple, les noms d'Epictète et de Plutarque. En 381, l'empereur Théodose 1^{er} proscrie le paganisme et les cultes traditionnels. C'est la fin de la culture et de l'Antiquité grecque. Les Jeux Olympiques sont célébrés pour la dernière fois en 383.

La philosophie et la pensée grecques nous sont plus proches que sa religion dont les aspects variés ne nous sont généralement connus qu'à travers l'imagerie pittoresque de sa mythologie. La réalité archéologique est plus complexe, mais nous ne pouvons pas ici entrer dans un détail qui nous mènerait trop loin. On y distingue.

- Un fonds indigène préhellénique, hérité des cultes naturalistes du Néolithique, (*Déméter, Poséidon, puis Zeus Foudre, Hermès, Thétis*). Les pratiques sont souvent liées à des cultes agraires des climats et des saisons, et à des rites sexuels de fécondité, (magie sympathique).
- Des apports minoens qui, en raison du raffinement de la civilisation crétoise, ont introduit des valeurs de spiritualité, (*Athéna, Héra, Héraclès, certains aspects de Dionysos*).
- Des emprunts faits aux voisins orientaux, Anatolie, Cilicie, Chypre, Syrie du Nord, Lydie, (*Apollon, Artémis, Aphrodite, Héphaïstos*).
- Des influences liées aux conflits internes avec les Thraces et les Phrygiens. (*Arès, Silène, d'autres aspects de Dionysos*).
- Quelques survivances indo-européennes, (*Zeus Souverain, Vesta peut-être, les Dioscures Castor et Pollux, Pallas*).
- Des innovations nombreuses et typiquement achéennes, qui ont donné à cette religion son caractère propre. Citons en exemple les pratiques liées à la cité. Chacune a ses propres dieux qui diffèrent de ceux des cités voisines, tels Zeus Polieus et Athéna pour Athènes. Ils protègent la ville. La religion a un rôle civique très important. Elle doit veiller attentivement à ce que les dieux ne soient pas irrités par le comportement des citoyens. Elle doit aussi restaurer leur bienveillance après un méfait ou un sacrilège.

On ne peut pas développer ici le détail des cultes, la mantique (ou science des présages), l'importante mythologie, et toutes les légendes par ailleurs assez connues. Restons-en à l'idée que les cultes grecs ont d'abord été une religion d'état, ressource utilitaire de principes fédérateurs à l'intérieur de la Cité. Les pratiques obligatoires unifiaient les comportements des différentes classes sociales et des éléments familiaux. De même, à l'extérieur, elles ont largement contribué à favoriser la culture panhellénique. En corrélation avec l'expansion économique, l'évolution des idées philosophiques, et la transformation politique, l'autonomie intellectuelle et l'indépendance individuelle à l'égard de l'Etat ont été ensuite encouragées. Les Grecs ont alors délaissé les vieux dieux auxquels ils ne croyaient plus. Ils se sont tournés vers les cultes étrangers, mystiques ou extatiques, égyptiens ou asiatiques, dont nous avons parlé au précédent chapitre. Nous en parlerons un peu plus loin.

On peut être intéressé par le destin du pays au-delà de la période étudiée. Après la division de l'Empire Romain, la Grèce est intégrée à l'Empire Byzantin. Elle subit des invasions barbares, (Goths, Slaves, Albains, Valaques), puis arabes, bulgares, normandes, latines, vénitiennes et génoises. L'Académie est fermée par Justinien en 529, et les maîtres antichrétiens de la philosophie hellénique sont définitivement interdits d'enseignement. La féodalité s'installe. (Royaume de Thessalonique, Principauté de Morée, Duché

d'Athènes, puis reconquête byzantine et despotat de Mistra). La Grèce est conquise par les Turcs à partir de 1391. Pendant quatre siècles, la population est réduite à un cruel servage. Les Grecs se constituent en communauté religieuse autour du patriarcat de Constantinople et la diaspora établit des foyers culturels en Méditerranée. La Grèce se révolte contre la féodalité ottomane lorsque l'empire ottoman est sujet à des luttes intestines. Au 19^{ème} siècle, après bien des péripéties et des massacres, la Grèce redevient autonome puis indépendante en 1832 par le traité de Constantinople. (Voir annexe historique).

La civilisation hittite et anatolienne.

L'influence séculaire des Hittites est extraordinairement importante. Ils occupaient l'espace de la Turquie actuelle. A l'époque néolithique, cinq mille ans avant notre ère, un peuple y était déjà installé, dont on ne sait pas grand chose. On a retrouvé les ruines de certaines cités, à çatal Höyük et à Hacilar. Il semble qu'ils pratiquent alors un culte de la Déesse Mère, dont ils ont laissé des statuettes sous le triple aspect d'une jeune fille, d'une mère accouchant, et d'une femme âgée. Un triple dieu secondaire, masculin et analogue, leur est associé, ainsi que des animaux tels les léopards et les taureaux.

A l'âge du cuivre, des Cités-Etats apparaissent en Cappadoce, liées avec l'Assyrie qui y avait établi des comptoirs commerciaux. On constate alors la présence des Hattis, dont la civilisation est apparue à l'âge du bronze, à l'époque de la première fondation de la ville de Troie. Constituée de trois cités confondues, Dardana, Troie, et Ilion, la ville fut détruite et reconstruite plusieurs fois. (Neuf structures superposées ont été mises à jour par Schliemann). Puis les Hattis sont vaincus par les Hittites, des indo-européens qui ajoutent les Dieux ouraniens du ciel, de l'orage, et du tonnerre, au panthéon hattien. Il y a aussi des dieux solaires et lunaires. Ces divinités sont également représentés en association avec le taureau, et apparentés à Zeus. D'une façon générale, elles ont toutes le caractère d'une association de couples masculin/féminin. Cette caractéristique perdure au-delà de l'évolution de la religion, au fil des âges, et sous les influences des peuples voisins. Les dieux hittites sont les protecteurs des rois, même après leur mort, et les rois sont leurs prêtres.

*Dieu de l'orage, mon Seigneur, je n'étais qu'un mortel.
Et pourtant mon père était le prêtre
de la déesse solaire d'Arinna et de tous les dieux.
Mon père m'a engendré, mais toi, Dieu de l'orage,
tu m'as enlevé à ma mère et tu m'as élevé.
Tu m'as fait prêtre de la déesse solaire d'Arinna
et de tous les dieux.
Dans le pays hittite, tu m'as fait Roi.*

Il y a quatre mille ans, les royaumes hittites se rassemblent en un empire. Ils utilisent une écriture cunéiforme mésopotamienne, mais usent aussi des hiéroglyphes. Au début de l'âge du fer, l'empire englobe toute l'Asie Mineure, la Syrie et la Palestine, entrant en concurrence fréquente avec l'Egypte. Vers ~1200, l'Empire est détruit par l'un des *Peuples de la Mer*, les Moushki, qui importent leurs mœurs et leurs dieux. Ils viennent de Thrace ou de Macédoine et créent le Royaume de Phrygie. Fuyant les invasions, les Grecs Achéens ou Mycéniens colonisent alors la région. C'est l'époque probable de la légendaire guerre de Troie. Les héros troyens tels Priam, Hécube, Paris, Hector, Andromaque, décrits par Homère dans l'Iliade, étaient donc des Hittites ou des Phrygiens.

Sous l'influence grecque, de nouveaux royaumes sont fondés en Phrygie et en Lydie. On y retrouve l'image de l'antique déesse mère, associée aux fauves, sous la forme d'une grande divinité phrygienne appelée Kubala ou Kybele, la grande mère des dieux, la redoutable et castratrice Cybèle. (Sous le nom de Bona Déa, elle fut ultérieurement adorée sur le Mont Palatin par les Romains qui adoptaient facilement tous les dieux disponibles). Avec la conquête par les Mèdes de Cyrus II en ~546, la région entre sous la domination perse. L'Empire est conquis par Alexandre le Grand, puis partagé à sa mort. Les états du Nord s'érigent en états indépendants. (Bithynie, Cappadoce, Paphlagonie, Pont). La Syrie contrôle l'Anatolie. Les Galates fondent le royaume de Galatie. Pergame devient un royaume hellénistique puissant. L'Epoque Romaine commence vers ~190. Le roi de Pergame, Attale III, lègue d'ailleurs son royaume à Rome. Les Romains créent les provinces d'Asie (en Anatolie), de Bithynie, Cilicie, Galatie (Isaurie, Lycaonie, Psidie), Pamphylie et Cappadoce, et fondent Constantinople à la place de la vieille Byzance. Constantin en fait sa capitale chrétienne en l'année 330.

Les tribulations du pays ne sont pas terminées. A la division de l'Empire Romain, il est intégré à l'Empire d'Orient. Constantinople devient le centre intellectuel de l'hellénisme chrétien. L'Empire est menacé par les invasions arabes islamisantes et barbares. En 1054, éclate la crise du Schisme d'Orient. Après la défaite romaine de Manzikert, les Mongols de Genghis Khan commencent une conquête terrifiante. Ils massacrent les Latins et les Musulmans, et dressent des pyramides de têtes coupées devant les villes détruites. Les Turcs s'infiltrèrent en masse, provenant de l'empire des Tatars en Asie centrale. En 1204, sous la pression de Venise, Constantinople est reprise par les Croisés. L'Empire Byzantin devient l'Empire Latin de Constantinople.

Ensuite, les Mongols arrivent et divisent l'Anatolie en petites principautés turques dont celle des Osmanlis ou Ottomans. Mehmet II reprend Constantinople en 1453. Il occupe le Péloponnèse, l'Albanie, la Bosnie, la Moldavie. Même la puissante Venise doit payer tribut. Bâyezid combat les Mamelouks en Egypte. Sélim 1^{er} commence la conquête de tous les pays d'Islam, Anatolie orientale, Azerbaïdjan, Sicile, Kurdistan, Syrie, Palestine, et Egypte. Soliman dit le Magnifique attaque l'Autriche mais échoue devant Vienne. Pour célébrer ironiquement cet échec, les Viennois inventent le croissant des pâtisseries et croquent du Turc au petit déjeuner. Mais Soliman conquiert l'Iraq, l'Arabie, l'Afrique du Nord sauf le Maroc, puis Belgrade, Rhodes, la Hongrie, la Transylvanie. Cet Empire immense, prospère et renommé, devient le grand Empire Ottoman. Il ne prend fin qu'au 20^{ème} siècle.

Comme on le voit, l'influence politique, économique, culturelle, et religieuse, de la civilisation des Hittites, et de leurs successeurs, a été considérable, à travers les âges. A l'époque qui nous intéresse, parés bien des échanges avec les Mésopotamiens, les Phéniciens et les Egyptiens, les Grecs l'avaient profondément marquée. Les Romains occupaient le pays, mais sa culture restait mélangée, résultat étonnant du brassage continu qui caractérisait déjà le destin des populations de cette région du monde.

La civilisation des Indes.

Le territoire des Indes actuelles est occupé depuis le Néolithique, vers 5500 ans avant notre ère. L'âge du cuivre y apparaît vers ~3500. En ~2500, c'est le début de l'âge du bronze. La vieille civilisation de l'Indus fonde les cités de Mohenjo-Däro, (Sind), Harappä, (Pendjab), où l'on a découvert des statuettes et des sceaux. Puis, vers ~1500, c'est l'invasion des Ariens et l'âge du fer. On exploite le fer météoritique et les gisements souterrains. C'est de ce temps que datent les textes sacrés du Véda attribués à Rama, le Brahmanisme attribué à Khrisna, et le système des castes.

La religion du Véda est la forme la plus ancienne des religions de l'Inde. Elle semble avoir été apportée par les envahisseurs ariens, et présente des analogies avec les plus vieux cultes iraniens. On y retrouve la foi en deux sortes de divinités, (*les daivas* et *les assuras*), le culte du feu, les sacrifices d'animaux, l'offrande du soma. La religion védique manifeste aussi des caractères propres. Elle se fonde sur un corpus de textes abondants et variés, dont les quatre Védas, (Rig-Véda, Yajur-Véda, Sâma-Véda, Atharva-Véda).

La mythologie est très élaborée. Les trente-trois dieux sont des êtres actifs, très sensibles aux offrandes. En arrière-plan, on trouve le Dyaush Pitar, le Dieu-Père, (et la Déesse Terre). La divinité se rapproche avec Varuna, et Mithra, les redoutables législateurs cosmiques. Le Dieu central est Indra, le vainqueur foudroyant, conquérant du Soleil. Il existe aussi des dieux d'une autre nature, comme Agni, le feu universel, et Soma qui personnifie la liqueur sacrificielle. Le culte védique repose sur le sacrifice, l'offrande consistant en produits de l'agriculture, ou de l'élevage, partiellement brûlés et partiellement consommés par l'assemblée, par l'immolation d'un bouc qu'on étouffe, ou par oblation de soma, suc rituellement tiré d'une plante médicinale. D'autres rites védiques ont plutôt les caractères de pratiques magiques ou divinatoires privées.

Plus récents, les Upanishads, dont la Bhagavad-gïta, tendent vers une réflexion ésotérique. Un principe unique est à l'origine du Monde, *Brahman*, l'Âme universelle. La seule vérité libératrice est celle par laquelle l'individu reconnaît que *Atman*, son âme individuelle réelle, est identique au principe universel.

Tat tvam asi - Tu es cela !

Après ce trop bref exposé sur les religions anciennes de l'Inde, reprenons le récit historique. Darios 1^{er} et les Perses envahissent le pays. Vers ~500, le Bouddha historique apparaît dans l'art bouddhique primitif. On édifie des colonnes à chapiteaux sculptés avec des bas-reliefs naturalistes. Les premiers stûpas sont élevés. Des sanctuaires rupestres sont créés à Bhâjâ, Nasik et Ajanta.

C'est le début du Jāinisme et du Bouddhisme. Vers ~400, Alexandre le Grand de Macédoine conquiert temporairement le pays. Pendant cette époque qui est appelée gréco-bouddhiste, l'effigie de Bouddha apparaît. Le Royaume d'Asoka protecteur du Bouddhisme est fondé ainsi que les dynasties Sunga et Kānva. La doctrine bouddhique diffère énormément des religions védiques. Elle est établie sur une base simple qui est la formulation des *Quatre Saintes Vérités*, dont voici un résumé.

1. *Voici, ô moines, la vérité sainte sur la douleur. La naissance est douleur, la vieillesse est douleur, la Maladie est douleur, (...), en résumé, les cinq sortes d'objets d'attachement sont douleur. (Les cinq éléments du Moi, le corps, les sensations, les représentations, les formations, et la connaissance).*
2. *Voici, ô moines, la vérité sainte sur l'origine de la douleur. C'est la soif qui conduit de renaissance en renaissance, accompagnée de la convoitise et du plaisir, (...), la soif de plaisir, la soif d'existence, la soif d'impermanence.*
3. *Voici, ô moines, la vérité sainte sur la suppression de la douleur, l'extinction de cette soif par l'anéantissement complet du désir, en y renonçant, en s'en délivrant, en ne lui laissant pas de place.*
4. *Voici, ô moines, la vérité sainte sur le chemin qui mène à la suppression de la douleur. C'est le chemin sacré à huit branches qui s'appellent la foi pure, la volonté pure, l'application pure, les moyens d'existence purs, la méditation pure.*

Nous reparlerons du Bouddhisme en étudiant la civilisation chinoise. Pour l'instant, voyons un mouvement qui en est indépendant, le Jinisme. Il aurait été fondé par le réformateur Pārsva, fils d'un roi de Bénarès. Parvenu à la connaissance suprême par la méditation et l'ascèse, ce prophète aurait fait connaître la Loi à ses nombreux disciples, avant de se laisser mourir de faim. La doctrine Jāina comporte trois fondements, les trois joyaux de la connaissance, de la foi, et de la conduite. La connaissance est l'attribut essentiel de l'âme. Elle repose sur les perceptions sensorielles qui permettent de comprendre les véritables natures de l'espace et du temps. Les âmes, éternellement vivantes, existent en nombre infini. Ces entités spirituelles habitent les organismes corporels auxquels elles sont liées. Les organismes possèdent plusieurs corps plus ou moins subtils, le corps physique des hommes et des animaux, le corps de transformation des dieux et des démons, le corps de transfert qui permet à certains hommes d'agir à distance, le corps ardent qui donne l'énergie, et le corps karmique qui contient le poids du passé.

L'âme peut s'incarner dans les êtres mobiles d'espèces différentes mais aussi dans des être immobiles. C'est le corps karmique, construit par les actes, qui cause la servitude de l'âme, (pure de nature), tant qu'elle est attachée à un organisme corporel, (impur de nature). Les liens de l'âme sont les passions engendrées par le karma. Pour libérer l'âme, il faut se détacher des passions, ce que permet la seule religion. A la mort, l'âme libérée de la matière karmique rejoint le sommet de l'univers. Dans le cas contraire, elle reste dans le corps karmique puis se réincarne dans une nouvelle existence, humaine, divine, animale, ou infernale.

Le monde ultra cosmique illimité entoure le cosmos où vivent les âmes. Celui-ci est composé de trois mondes, le supérieur, le médian où vivent les hommes et les animaux, et l'inférieur. Ce dernier comprend sept régions superposées dont les plus profondes sont des lieux infernaux peuplés par les âmes des criminels. Le monde médian des hommes tourne autour du Mont Méru qui en traverse la base. Les dieux stellaires vivent aussi dans le monde médian où sont également les astres. Le monde supérieur commence au-delà des étoiles. Il est symétrique du monde inférieur mais ses sept régions sont de pure beauté. De merveilleuses divinités y habitent, qui échappent aux lois temporelles.

Le temps régit le monde médian qui tourne en reproduisant indéfiniment des conditions périodiques analogues. Dans chaque période, le Jāinisme distingue deux phases, ascendante dans le bonheur et descendante dans le malheur, avec chacune six degrés. Nous sommes dans le Kali-Yuga, à la fin du cinquième degré de la phase descendante, l'âge de discorde et d'hypocrisie. Au cours de cet âge de fer, la véracité, la pureté, la clémence, la miséricorde, tous les principes de spiritualité, la mémoire, la durée de vie et la force physique se dégraderont progressivement jusqu'à disparaître presque complètement à la fin du cycle.

Le Jāina s'engage à respecter cinq interdits, ne pas nuire aux êtres vivants, ne pas mentir, ne pas voler, ne pas manquer à la chasteté, ne pas s'attacher aux biens matériels. Les laïcs prononcent des vœux complémentaires qui les préparent à la vie religieuse. Par l'observance très rigoureuse des règles, les moines s'appliquent à détacher les liens du Karma pour libérer leurs âmes de la servitude et de la transmigration.

A l'époque de l'apparition du Bouddhisme et du Jāinisme, les deux civilisations, grecques et indiennes, se rencontrent. Elles s'influencent mutuellement. Puis, en ~300, Chandragupta fonde la dynastie des Maurya et

repousse les Grecs. L'Inde est envahie par les Scythes. Le Royaume hellénistique de Kushānaest est fondé, suivi d'un Empire dans le Deccan. L'époque Indo-Scythe se termine au 4^{ème} siècle. Vers +400, au-delà de la période qui nous intéresse, l'Empire Gupta est réunifié. Un âge de rayonnement culturel commence qui ne finira que vers 1200. C'est l'ère de l'art bouddhique et brahmanique dravidien et de la peinture rupestre. L'architecture extérieure est en pierre. Elle est accompagnée d'une statuaire souple et harmonieuse, parfois monumentale. Au 6^{ème} siècle, c'est l'invasion des Huns Hephthalites. Vers le 11^{ème} siècle, les sanctuaires rupestres sont abandonnés. On entre dans le Moyen Age indien. Les temples complexes sont en pierre, et décorés de peintures murales, avec des toits pyramidaux ou curvilignes. On élève des sculptures décoratives et érotiques en pierre ou en bronze.

Au 13^{ème} siècle, Mahmūd le Ghaznévide commence la conquête musulmane qui est achevée par le prince Muhammad de Ghor. L'Epoque musulmane est marquée par l'invasion de Tamerlan en 1398. Le sultanat de Delhi est morcelé. L'influence islamique est très importante. Les palais, citadelles, tombeaux, minarets et mosquées, sont d'inspiration persane. La sculpture décline. En 1498, le pays est visité par Vasco de Gama. Bäber fonde l'empire moghol, et l'Inde est à nouveau morcelée. Au 19^{ème} siècle les Anglais la colonisent. La Compagnie des Indes est fondée. Victoria devient impératrice. Les Français se contentent de quelques comptoirs commerciaux. Puis c'est Gandhi, la non-violence, la séparation du Pakistan, et enfin l'indépendance.

La civilisation chinoise.

La civilisation néolithique est repérable en Chine, cinq mille cinq cents ans avant notre ère. L'âge du cuivre lui succède trente siècles plus tard, avec la dynastie problématique des Xia (ou H'ia). Il n'existe aucun écrit antérieur à la dynastie des Shang, ou des Yin, vers ~1500. Nous ne disposons que des données archéologiques. L'âge du fer débute vers ~1000 avec la dynastie des Zhou (ou Tchéou). Entre ~770 et ~476, on identifie la période dite des Printemps et Automnes. C'est l'époque des grands sages comme *Confucius, (K'ung - tsu le philosophe)*, dont la philosophie nous est parvenue à travers les travaux ultérieurs des lettrés, *et Lao tseu, (Lao Tzu, le fondateur du Taoïsme)*.

L'action parfaite opère sans laisser de trace. (Lao Tseu)

C'est ensuite la période des Royaumes combattants. On construit la *Grande Muraille*. Longue de mille kilomètres, et visible de la Lune, elle est alors destinée à protéger l'Empire des invasions des Mongols. Ce qui nous est parvenu de l'antique mythologie chinoise est assez incertain. Les légendes ont été déformées et se confondent avec des données pseudo historiques. Il semble qu'au-delà des récits mythiques de la fondation des premières dynasties, l'on puisse identifier une divinité féminine appelée Hi-ho, mère de dix soleils qui illuminaient alternativement la Terre. De même, on parle de la déesse des douze lunes, Heng-ngo, qui a dérobé l'élixir d'immortalité dont disposait l'archer Yi, son époux. Le Soleil et la Lune s'opposent comme de grands principes cosmiques complémentaires, le feu et l'eau, la lumière et l'ombre, l'activité et la passivité, le Yin et le Yang.

Le mythique Yu rend la Terre habitable en ouvrant au Fleuve Jaune un chemin vers la mer, au travers des montagnes. Niu-koua fixe les quatre points cardinaux et attache le Ciel à la Terre. Puis elle commence à modeler les hommes. Elle fait les nobles de lourde terre jaune. Mais, fatiguée, elle se sert ensuite de boue molle pour façonner les hommes ordinaires. Enfin, l'Auguste Seigneur du Ciel charge Tchong-Li de couper toute communication avec la Terre, afin que les esprits et les dieux ne puissent plus descendre. Beaucoup de vieux mythes chinois sont liés au feu et à l'art des fondeurs. La fonte est une opération religieuse et alchimique qui exige des sacrifices humains.

Les cinq rois, célestes et légendaires, sont aussi des puissances transcendantes qui règnent sur le monde originel. On retrouve leurs traces dans les tableaux des correspondances entre les élémentaux, (Bois, Feu, Terre, Métal, Eau), les orient, (Est, Sud, Centre, Ouest, Nord), les saisons et les couleurs. Les cultes des ancêtres et les opérations divinatoires sont des privilèges royaux. Les cérémonies, codifiée et systématisées, sont accompagnées de sacrifices humains et animaux pratiqués en nombre très important. On sacrifie également de nombreuses personnes avant de commencer la construction des édifices, temples et palais.

L'éclosion de la philosophie chinoise se fait au moment même de la grande évolution des autres civilisations antiques. Cette étonnante convergence pourrait démontrer que des contacts culturels soutenus existaient entre ces peuples géographiquement distants. Si l'on n'admet pas cela, la simultanéité des évolutions culturelles pose un vrai problème de causalité. A qui, ou à quoi, est due cette apparition gé-

néralisée, en divers lieux, en un même temps ? Certains penseurs n'hésitent pas à lui attribuer une origine soit divine soit extra-terrestre.

Après le Confucianisme apparaît le Tao Te King, la doctrine fondée par Lao Tseu. La cosmogonie taoïste décrit le Tao céleste, l'ordre naturel, manifesté par le ciel, la rotation du Soleil et des étoiles, et la succession des nuits, des jours et des saisons. Il y a également deux aspects complémentaires dans le Tao, le clair et l'obscur, le chaud et le froid, l'actif et le passif, le Yin et le Yang. Dans le Taoïsme métaphysique, le Tao, *le chemin, la voie*, est la grande Mère, celle qu'on ne peut nommer, la femelle mystérieuse qui est source de toute vie. Tous les êtres dont les hommes, sont ses enfants. La connaissance parfaite consiste à faire le vide de toute pensée et de toute notion. Voici un aperçu de l'enseignement fondamental de Lao Tseu.

Le salut véritable est le retour dans le sein du Tao.

*Le Monde ordinaire et la société humaine
ne sont pas le milieu originel des hommes.
Ceux-ci sont appelés à transmuter leur être mortel
pour devenir des génies immortels
et rejoindre leur monde véritable,
le monde divin du Tao.*

La roue du temps tourne aussi en Chine. Vers ~200, c'est la dynastie des Qin, puis celle des Han. On distingue la dynastie des Xin, 1^{ers} Han antérieurs ou occidentaux, la fondation de la dynastie des Hsin par l'usurpateur Wang Mang, puis la dynastie des Han postérieurs ou 2^{èmes} Han orientaux. L'époque est marquée par l'apparition du Bouddhisme. Le Bouddha chinois fut un temps confondu avec Lao Tseu divinisé. En 166, l'empereur lui-même offrait simultanément des sacrifices à Houang-Lao, (la principale divinité taoïste des Han), et au Bouddha, confondu avec elle. Hiao-wou-ti, un autre empereur, officialise les cinq interdits bouddhistes empruntés au Jaïnisme.

*Ne pas attenter à la vie. Ne pas mentir. Ne pas voler.
Ne pas être luxueux. Ne pas absorber d'alcool.*

Pendant la période des Trois Royaumes, (Wei, Shu, Wu), les communautés bouddhistes sont exemptées d'impôts et de corvées. Ce statut engendre une rivalité latente entre les religions. En 265, l'empire est encore réunifié, puis les grandes invasions barbares arrivent. Elles divisent la Chine entre les dynasties du Nord et celles du Sud. C'est le Moyen Âge chinois. Dans le Sud, les Jin orientaux émigrés fondent une communauté (connue comme la dynastie du Sud, Liu Song, Qi du Sud, Liang, Chan). Elle est établie par des élites qui pratiquent une religion métaphysique, syncrétique et intellectuelle, mêlant le Gnosticisme au Taoïsme. Le Bouddhisme est introduit à la cour impériale de Nankin. Les exemptions de corvées favorisent la multiplication des monastères. Cela engendre des conflits durables entre l'église bouddhique et l'Etat théocrate confucéen.

Au Nord, chez les Jin occidentaux, on note un intérêt croissant envers la philosophie, l'étude des mystères, la gnose manichéenne. Les textes bouddhiques se multiplient et les cultes s'enrichissent par des échanges avec l'Inde. Le Nord est entre les mains de barbares, Huns, Tibétains, (Wei du Nord, Qi du Nord, Zhou du Nord), et de despotes parfois sanguinaires. Le Bouddhisme intéresse pourtant ces princes. Ils favorisent les moines qui développent alors la magistrale philosophie de la Voie Moyenne, très remarquable courant de pensée voisin de la Gnose chinoise des Mystères. Une réaction anti-bouddhique encouragée par les Taoïstes et les Confucianistes, provoque de grands massacres et destructions. Cette oscillation périodique du pouvoir religieux se reproduit jusqu'à la réunification de la Chine par la Dynastie des Sui, (Souei), en 581, sur la base de l'unité religieuse entre les Bouddhistes du Nord et du Sud.

Une autre histoire de la Chine commence. La dynastie des Tang, ou Grands Zhou, est fondée en 618 et ne prend fin qu'en 907. La Chine devient le plus brillant empire du Monde. Les lettrés diffusent le Bouddhisme et finissent par le fondre avec une réforme du Confucianisme. La civilisation chinoise est marquée par un grand raffinement intellectuel souvent associé à une cruauté extrême. L'enseignement de la philosophie, par exemple, est un dangereux métier. L'Empereur en personne reçoit les candidats au mandarinat. Il entend lui-même leurs thèses, au bord d'un précipice escarpé. Les philosophes convaincants reçoivent leurs diplômes honorifiques des mains impériales, mais ceux qui déplaisent sont immédiatement précipités dans le gouffre, sur un signe de tête du souverain.

En 655, l'usurpatrice Wou devient impératrice. C'est la seule femme qui ait jamais occupé un trône chinois. Sa ferveur bouddhiste est extrême et elle fait ériger de nombreux monuments. Sa chute déclenche une longue guerre de religions. Une sévère réglementation des cultes est lancée, suivie d'un mouvement iconoclaste qui détruit un patrimoine inestimable. L'empire corrompu se divise et s'effondre. Après 907, les Cinq Dynasties du Nord, (Liang postérieurs, Tang postérieurs, Jin postérieurs, Han postérieurs, Zhou postérieurs) commencent à subir des infiltrations barbares. Elles vont progressivement s'accroître.

Au Sud, se forment les dix petits royaumes, (Shu, Shu postérieurs, Nanping, Chu, Wu, Tang méridionaux, Wu-Yue, Min, Han du Sud, Han du Nord), qui accueillent le clergé émigré. Les Song du Nord et du Sud rétablissent l'unité politique. apparaît et transforme la culture chinoise. Dans le Nord, les barbares fondent la dynastie des Liao, (Liao), et les Tibétains celle des Si-Hia. L'invasion des Jou-tchen, (les futurs Mandchous), provoque une nouvelle émigration. Les désenchantés se tournent vers la philosophie poétique bouddhiste du Tch'an, (qui deviendra le Zen japonais).

Comme en Turquie, les Mongols de Temüjin, (le dévastateur Genghis Khan), commencent la sanglante conquête de la Chine. Tout ce qui vit est massacré, y compris les chiens et les chats. Genghis Khan se présente comme un justicier purificateur et unificateur de la société. Le pays est ensuite soumis, du Nord au Sud, par Khoubilai qui fonde la dynastie des Yuan. Il accueille pendant plusieurs années le vénitien Marco Polo qui explore la Chine et la Mongolie. Le Khan organise la domination des lamas Tibétains sur le clergé chinois. A partir de 1368, la dynastie des Ming est établie. Les luttes religieuses reprennent jusqu'à ce qu'une relative fusion des trois religions rivales soit enfin réalisée. Puis, en 1644, c'est la dynastie mandchoue des Qing, ou Ts'ing, qui rétablissent la lamasation de la religion. Malgré la haute spiritualité de la philosophie tch'ang, les hérésies et les sociétés secrètes se multiplient et le clergé se paillardise. Finalement, inspirés par les idées rationalistes européennes, les intellectuels fomentent la révolution républicaine de 1911.

Les civilisations étrusque et romaine.

Ces civilisations peuvent apparaître comme relativement plus récentes que les précédentes. Il semble que, vers le ~25^{ème} siècle, la péninsule italienne ait été peuplée de Ligures dont on sait très peu de choses. Au ~13^{ème} siècle, on constate la présence des Etrusques, ou Toscans. Hérodote prétend qu'ils sont venus de Libye. Ils pourraient plutôt être le résultat d'une symbiose entre divers peuples locaux et orientaux. Les Etrusques ont établi une civilisation remarquable qui reste assez mal connue car leur écriture n'est pas bien déchiffrée.

Heureusement, les auteurs latins en ont beaucoup parlé. Elle était surtout urbaine, assez épicurienne, et spécifiquement marquée par la place importante tenue par les femmes. Organisés en une sorte de vague fédération, les Etrusques ont fondé de nombreuses villes parmi lesquelles on citera Rome, fondée au ~7^{ème} siècle, Cerveteri, héritée des Phéniciens, à laquelle ont été joints les ports étrusques d'Alsio et de Pyrgi, Véies, au N.-O de Rome, sa grande ennemie, Tarquinia, dans le Latium, la patrie des Tarquins. En Toscane, ils fondèrent Arezzo, Cortone où subsiste une enceinte, Chiusi où l'on a découvert la nécropole dite du singe, Volterra, (Velathri), près de Pise, datant du ~9^{ème} siècle. En Ombrie, on leur doit Pérouse, Todi, Orvieto où se trouve une autre nécropole étrusque, et d'autres. Rome fut gouvernée par des rois étrusques de ~616 à ~509.

La religion étrusque était essentiellement divinatoire. Elle pratiquait l'art antique de *la mantique* comme les Egyptiens et les Chaldéens. Elle fut influencée par l'Orient archaïque et différait nettement des religions grecques et romaines, y compris par son panthéon particulier qui était inspiré des panthéons babylonien et phénicien, et organisé en triades divines. *On a découvert que c'était une religion révélée.* On y trouve des génies tel Tagés, petit fils de Jupiter, et des devineresses comme Vegoia, qui étaient chargés de transmettre un message divin aux hommes.

Une autre surprise fut de découvrir qu'elle était fondée sur des livres sacrés. Il y avait trois groupes de livres. Le premier concernait l'aruspicine, et même plus précisément l'exitispicine, ou ensemble des techniques divinatoires liées aux sacrifices, (Examen des attitudes, des viscères des victimes, de la couleur de la flamme et de la fumée des bûchers, et autres indices). Ces pratiques sacerdotales et divinatoires, d'inspiration divine, ressemblaient à celles des devins babyloniens, et comme eux, les haruspices toscans utilisaient des maquettes précises de viscères d'animaux pour se préparer minutieusement à leur fonction.

Les rites et les pratiques, qui permettaient de modifier éventuellement un destin défavorable ou funeste, étaient précisément codifiés. Les livres du second groupe enseignaient la divination par l'observation de l'aspect des éclairs de foudre. Le ciel était partagé en seize parties déterminées par les quatre points cardinaux et l'axe Nord/Sud. L'observateur se plaçait face au Sud. Les indices étaient favorables à l'Orient, et défavorables à l'Occident. La signification des éclairs et du tonnerre était définie pour chaque jour de l'année. Onze sortes de foudres étaient associées aux différents dieux toscans concernés, dont les maladroitesses approximations romaines étaient Jupiter, Junon, Mars, Saturne, et Minerve. Ces livres expliquaient la signification des prodiges et des phénomènes extraordinaires rencontrés dans la nature. Tout était soigneusement réparti et catalogué, plantes, animaux, ou événements insolites. Les livres du troisième groupe réglaient la répartition des terres et des propriétés entre les membres des communautés, selon un code très rigide et précis. Ils régissaient également la disposition et l'orientation des différents édifices.

L'importance des nécropoles, et les marques des rites funéraires laissent penser que la mort et l'au-delà étaient des préoccupations majeures des populations étrusques. Les livres sacrés enseignaient que le sang des sacrifices et l'observance des rites permettaient d'accéder à une forme d'immortalité, paradisiaque ou infernale, selon les pratiques, les cas, ou les époques. En réponse aux inquiétudes face au destin, la religion étrusque visait à maîtriser la connaissance de l'avenir et de la volonté divine. Elle proposait aussi d'influencer le cours des choses, en tentant d'apaiser les dieux par des rites et des sacrifices, et en organisant très soigneusement les éléments de la vie civile.

Des vieilles villes toscanes, peu d'édifices ont subsisté. On croit pourtant que les temples étaient construits par groupes de trois, correspondant aux triades honorées, et que ces groupes étant disposés aux points cardinaux, où étaient placées les quatre portes des cités géométriques. Les objets de pierre sculptée, de céramique, ou de terre cuite, ainsi que les bijoux d'or, d'argent, ou d'ivoire, témoignent d'une bonne habileté technique et d'une grande richesse artistique. Les Etrusques furent vaincus par les Grecs à Cumes en ~474, puis chassés de Rome. Prédécesseurs des Romains, ils furent définitivement vaincus par ceux-ci en ~350. Ils influencèrent cependant largement leurs arts, leur architecture, et surtout leur urbanisme.

Un autre peuple, celui des Samnites, était établi dans l'Italie centrale au ~5^{ème} siècle. Après les trois guerres samnites, dont seule la seconde fut perdue par les Romains, (qui durent passer sous le joug humiliant des *fourches caudines*), ils se soumirent en ~295. Ils nous sont connus par l'épisode de l'enlèvement des Sabines, (qui étaient samnites), par les compagnons de Romulus, après la fondation de Rome en ~735. Un traité mit fin au conflit, unissant définitivement les deux peuples.

La légende de la fondation de Rome par Romulus, en droit divin et en liaison avec l'Énéide, fut écrite huit cents ans après la véritable fondation de la ville. Elle est trop connue pour qu'on la rapporte ici. Après Romulus, des rois sabins, latins, et étrusques se seraient succédés jusqu'à la révolte des nobles et la proclamation de la république en ~509. Au plan archéologique, la première fondation de la ville par les Etrusques semble dater de la fin du ~7^{ème} ou du début du ~8^{ème} siècle. Elle aurait consisté en une fédération des petites cités établies sur les sept collines. A partir du ~20^{ème} siècle, la péninsule des Ligures avait subi plusieurs vagues d'invasions indo-européennes, suivies des incursions influentes des Grecs et des Phéniciens. De ce brassage de peuples, de cultures, de langues, et de techniques, sont nés ces Latins qui dominèrent le Bassin Méditerranéen pendant plus de mille années.

La quête de la conscience réunit la religion et la science.

Arrivés à ce point de notre recherche, nous constatons que cette étude des interminables tribulations des peuples de l'antiquité, et celle corrélative de l'évolution des religions primitives ne nous a pas vraiment instruits, tout au moins en ce qui concerne les causes de l'apparition du phénomène religieux, *en soi*, (comme disait Platon). Nous avons vu les peuples faire couler des flots de sang pour imposer leur loi et parfois leur foi. Nous avons vu les empires et les civilisations naître, croître, et mourir. Nous avons vu aussi apparaître beaucoup de doctrines et de systèmes qui prétendaient expliquer l'Homme et le Monde. Elles ont brillé pour un temps comme des flambeaux éclairant un moment la nuit de la connaissance, puis elles se sont éteintes, ne laissant que leurs cendres dans la poussière des siècles. Nous y avons cependant retrouvé les origines de quelques héritages qui ont servi de base aux fondations de certaines de nos croyances, ou de nos religions modernes. Mais nous n'avons pas encore compris d'où provient l'appel, ou la pulsion, ou les deux à la fois, qui, tantôt abaissent le regard de l'homme vers les mirages de la nature, et tantôt le lui font lever vers les mystères du ciel.

La quête de la conscience, «la con-science», réunit la religion et la science, c'est-à-dire les objectifs des deux stades antérieurs de la recherche occidentale.(...) La religion recherchait le lien, la science recherche la connaissance. Avec la nouvelle vision du monde, c'est une connaissance où le lien a sa place qui sera recherchée. (Edward Edinger).

Tous les hommes ont la manie tenace d'enfermer dans un appareil conceptuel compliqué et extrêmement détaillé, leur cheminement spirituel progressif et toutes les révélations lumineuses qu'ils reçoivent. Cela en altère profondément la valeur. Cette manie du détail cosmogonique est commune à tous les penseurs et à tous les fondateurs de philosophies ou de religions. Malgré mes efforts, je n'y échappe pas moi-même, comme le lecteur l'a probablement déjà constaté.

La vraie connaissance est simple et claire.

Les chercheurs que nous sommes doivent donc mener une lutte constante pour éviter ce redoutable écueil. Il est formé par la rationalisation excessive des révélations intuitives concédées par l'intelligence universelle. Il ne s'agit pas de construire un système rationnellement universel, mais seulement essayer d'arriver à la vraie connaissance, laquelle ne peut évidemment être que simple et lumineuse. Nous avons déjà bien cherché mais il semble encore que cette compréhension, simple et lumineuse continue à nous boudier. Il nous faudra donc poursuivre la recherche, sans oublier de suivre Edinger, en donnant au lien sa place véritable.

Plutarque nous raconte qu'il y avait à Saïs, en Egypte, un temple consacré à Isis, la fille du Soleil, la mère universelle. Il s'y trouvait une mystérieuse statue de la déesse au visage voilé. Sur le fronton, on pouvait lire un premier et important message.

**Moi, Isis, je suis tout ce qui a été, ce qui est, et ce qui sera.
Aucun mortel ne m'a jamais dévoilée.**

Les Egyptiens comprenaient clairement qu'entre le moi de chaque homme, (son âme temporelle), et la connaissance de la réalité divine, (son âme véritable), un voile épais est toujours jeté. Ce voile est celui posé par la raison. La réalité n'est dévoilée qu'à celui qui vit dans la conscience éclairée par la grâce de Dieu. Pour celui-ci, aucune illusion n'a plus cours. Il perçoit seulement, à l'intérieur comme à l'extérieur de lui-même, la simple et éblouissante réalité de l'universelle manifestation divine. La conscience naturelle ordinaire projette sur l'écran du monde ses propres illusions scintillantes et les considère comme la seule réalité. Ce monde illusoire de formes attirantes et d'images chatoyantes, c'est notre fascinant monde ordinaire, la Mâyä brillante du Veda hindou. C'est le message éternel que les anciens Egyptiens nous envoient du fond des âges, avec une instante invitation à méditer. Sachez aussi que sous la statue voilée, on lisait une autre devise ésotérique et grandiose, un autre important message d'Isis qui mérite aussi d'être longuement réfléchi.

Le fruit que j'ai généré, disait Isis, est le Soleil.