



**HAL**  
open science

## A boire et à manger en images

Luc Bachelot

► **To cite this version:**

Luc Bachelot. A boire et à manger en images. Cahier des thèmes transversaux ArScAn, 2009, IX, pp.439-446. hal-02264067

**HAL Id: hal-02264067**

**<https://hal.science/hal-02264067>**

Submitted on 6 Aug 2019

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## À boire et à manger en images

**Luc BACHELOT**

(ArScAn-HAROC)

(luc.bachelot@mae.u-paris10.fr)

### LA MÉSOPOTAMIE ET LA PRODUCTION ICONOGRAPHIQUE

Les cinq millénaires durant lesquels la culture mésopotamienne s'est développée ont légué à la postérité une iconographie relativement peu abondante notamment si on la compare à celle de l'Antiquité classique, caractérisée par une profusion d'images incomparable. Faire des images dans le contexte mésopotamien est difficile. Cela a été évidemment déterminant pour leur qualité, leur évolution, leur style, leur diffusion, leur capacité à faire émerger des schémas et des thèmes nouveaux. La raison principale de cet état de fait est bien connue, c'est l'absence d'un support favorable à la production iconographique ; la pierre notamment. En Mésopotamie, on le dit et le répète constamment, mais à juste titre, c'est l'argile qui remplace la pierre. Cela n'a pas empêché le développement d'une architecture tout à fait originale, parfois grandiose et a été, par ailleurs, particulièrement favorable à la mise au point et au développement d'un des premiers, sinon le premier, système d'écriture. Ces conditions ont également parfaitement convenu au développement de la poterie, mais ont été fort peu propices à la confection des images complexes. La brique crue, poreuse, absorbe facilement tous les liquides et les techniques utilisées pour fixer de façon durable et pratique une image sur la

terre ne furent suffisamment maîtrisées qu'à basse époque. Il existe néanmoins un certain nombre de peintures murales en Mésopotamie, mais on peut raisonnablement penser que leur nombre était restreint, même si l'on garde à l'esprit que nombre d'entre elles ont disparu en même temps que leur support. Pour des raisons techniques, les peintures sur poterie, qui ne sont pas rares au Proche-Orient ancien, ne présentent, dans la majorité des cas, que des motifs simples, géométriques ou naturalistes mais facilement reproductibles. Les scènes figurées ne sont pourtant pas absentes de la céramique, mais elles apparaissent toujours comme des exceptions et dans des contextes très particuliers.

Cette pauvreté relative de la peinture ou du dessin est cependant compensée par les réalisations spectaculaires des bas-reliefs ornant différents monuments et par les sceaux-cylindres. Mais les premiers ne concernent que les zones proches des massifs montagneux, d'où pouvait provenir la pierre (les contreforts du Zagros et le Tur Abdin) et furent produits durant une très courte période de l'histoire mésopotamienne, celle de la dynastie néoassyrienne notamment (IX<sup>e</sup>-VII<sup>e</sup> s. av. J.-C.) et les seconds, par leur forme et leurs petites dimensions, demeurent des monuments exceptionnels, difficiles à produire. Pour l'ensemble de ces raisons, l'imagerie mésopotamienne est peu abondante et n'a pu bénéficier du dynamisme, de l'évolution des techniques, du renouvellement

rapide des thèmes et des styles que favorise, dans d'autres contextes, la facilité de production. Les thèmes, en nombre restreint, connaissent ainsi une très grande longévité et les styles une évolution lente.

Parce que coûteuse, l'image ne représente que rarement l'anodin, en Mésopotamie. L'investissement consenti ne l'est que pour des motifs auxquels on accordait une importance particulière dans le système des valeurs, des croyances, dans la perception que l'on avait de l'organisation du monde ou de la société. Toutes sont donc généralement porteuses d'une charge symbolique forte. C'est là l'une de leur caractéristique qu'on ne doit jamais ignorer. Celles qui concernent la nourriture n'échappent pas à cette règle et entre ceux qui mangent et ce qui est, ou ceux qui sont, mangés, toutes les combinaisons sont attestées renvoyant aux significations multiples et fondamentales que l'absorption de nourriture peut faire naître. L'iconographie donne à voir assez clairement qui mange quoi... Quelques exemples permettront de voir ce que mangent les dieux, les hommes, les morts et les animaux<sup>1</sup>.

## 1 - LES DIEUX MANGENT LES ANIMAUX...

... que les hommes leur offrent. Mais pour cela, il convient évidemment d'abord de les élever, les faire prospérer et donc les nourrir. La nourriture des troupeaux et donc une des nécessités qui s'imposent aux hommes pour nourrir les dieux. Ainsi l'un des thèmes iconographiques privilégiés pour les hautes époques est-il celui du « troupeau sacré ». Tel est ce qui est représenté sur le sceau-cylindre présenté (Fig. 1). Il provient de la région d'Uruk, en Mésopotamie du sud, mais acquis sur

le marché des antiquités, son lieu de découverte précis est inconnu. Les dimensions mêmes de l'objet ainsi que son iconographie et le style de la représentation permettent de le dater de la période d'Uruk (fin du IV<sup>e</sup> millénaire av. J.-C.).

Un homme, en position centrale et formant axe de symétrie, nourrit deux taureaux situés de par et d'autre de ses côtés. Les deux animaux dressés sur leurs pattes postérieures s'apprêtent à manger les « rosettes » situées aux extrémités des branches tendues par l'homme. Ces représentations schématiques de fleurs sont le symbole de la déesse INANNA (en sumérien) ou Ishtar (en akkadien), déesse de l'amour, véritable reine de la ville d'Uruk. La scène se déroule dans un espace délimité par deux hampes bouclées, symboles du temple de la déesse INANNA (cette représentation évoque les constructions en roseau utilisées dans la région jusqu'à l'époque actuelle, les *Mudhif*). La déesse est donc symboliquement présente par les rosettes et par le lieu même où elle siège : son temple. À ce principe féminin est associé le principe masculin, qui se manifeste ici par la présence de l'homme qui nourrit les animaux. Ce dernier a été considéré par certains auteurs comme étant la représentation du prince ou du roi, dans l'exercice de ses fonctions religieuses ; EN (en sumérien) que l'on traduit parfois par « seigneur ». Il porte une jupe en filet, considérée comme étant habituellement un vêtement de culte. Bien qu'aucune mention de son nom ne permette de l'identifier à un personnage divin, d'autres spécialistes ont vu en cette figure une représentation du dieu Tammuz : l'amant de la déesse INANNA. Dieu qui mourrait chaque été pour renaître à chaque printemps. Ces deux interprétations sont justifiables.

L'ensemble illustre, en tout cas, la régénérescence de la nature, le perpétuel recommencement de la vie. L'union du principe féminin (représenté ici par la déesse INANNA) et du

1 - On trouvera un choix important d'images illustrant toutes les activités liées à la nourriture dans le *Dossier de l'Archéologie* n° 280 (2003) « Banquets et fêtes au Proche-Orient ancien ».



Fig. 1 - Sceau-cylindre de l'époque d'Uruk ; roi nourrissant deux bovidés



Fig. 2 - Vase en pierre de la période d'Uruk (3300-3000 av. J.-C. Musée de Bagdad (d'après Aruz 2003 : 24)

principe masculin (le roi ou le dieu DUMUZI) sont gages d'abondance et de prospérité : la présence du veau, situé entre les deux hampes bouclées, et celle des jarres de stockage, sous le veau, en portent témoignage. Elle est bien sûr à rapprocher de celle qui orne le vase d'Uruk (Fig. 2) qui met également en scène une des modalités du culte de la

fécondité. Les représentations de l'« arbre sacré », omniprésentes dans le programme iconographique du palais assyrien d'Ashurnasirpal (IX<sup>e</sup> s. av. J.-C.) à Kalkhu, deux mille cinq cents ans plus tard, en sont une autre !

### ...DES FRUITS ET LÉGUMES

Une plaque fragmentaire (Fig. 3a et 3b) de calcaire, de 31 cm de diamètre, faisant probablement partie d'un moule pour la confection d'un relief en bronze, représente sans doute le roi akkadien Naram-Sin (2220-2184 av. J.-C.), assis en face de la déesse Ishtar. Les deux personnages sont face à face au sommet d'une plate-forme ou d'une tour. Ishtar, avec des armes sortant de ses épaules, est représentée en tant que guerrière. Elle est assise sur un trône en forme de lion, ou orné de représentations de lions. De sa main droite, elle tient le poignet du souverain portant un casque à cornes. La position assise de ce dernier est tout à fait inhabituelle dans l'iconographie mésopotamienne, un humain, fût-il roi, devant toujours se tenir debout devant une

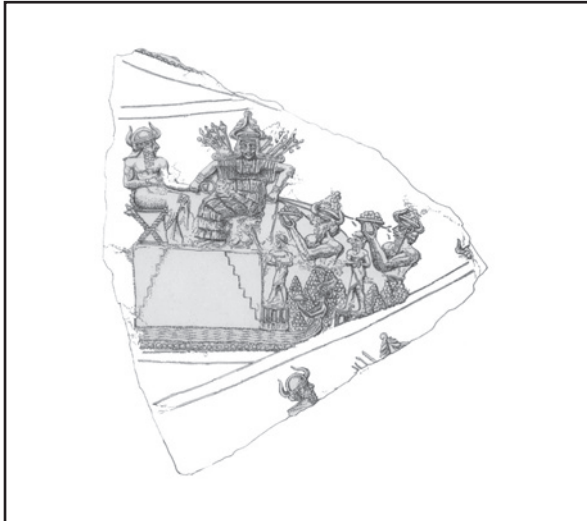


Fig. 3a - Dessin d'un moule en pierre fragmentaire (col. privée) Ishtar et Naram-Sin (2210-2184 av. J.-C.) (d'après Aruz 2003 : 106).

divinité lorsqu'elle est assise. Le casque à cornes et l'identité des positions des deux personnages indiquent que l'homme en face de la déesse est représenté comme son égal. On reconnaît là la figure de roi Naram Sin qui revendiquait un statut divin. La déesse Ishtar tient de la main gauche quatre cordes attachées au nez d'hommes et de dieux : tous ennemis défaits du roi. Les cordes passent derrière Ishtar et sont fixées à un anneau tenu par Naram Sin. Les rois vaincus quant à eux sont représentés debout sur leur cité. On remarque également la présence de deux dieux-montagnes qui sortent de leur montagne et tiennent des coupes ou des plats remplis des victuailles, essentiellement des fruits, qu'ils doivent offrir à Naram Sin. Cela signifie que le souverain a conquis ces régions montagneuses mais également qu'il les contrôle et les administre avec l'aide de la déesse, qui, en quelque sorte, le «tient par la main». Sans doute, les autres scènes gravées sur les parties manquantes de l'objet, faisaient-elles référence à d'autres régions conquises par le roi. Il est remarquable en tout cas de constater que le butin est composé de nourriture. Cette dernière



Fig. 3b - Moule en pierre fragmentaire (col. privée) Ishtar et Naram-Sin (2210-2184 av. J.-C.) (d'après Aruz 2003 : 106).

apparaît ainsi comme étant le symbole même de la région soumise.

## 2 - LES HOMMES MANGENT LES ANIMAUX

Dans toute société, la nourriture prise en commun renforce les liens et la solidarité des membres du groupe. La commensalité a un effet constituant et reconstituant. Elle se présente non seulement comme activité collective, mais manifeste aussi l'adhésion à un groupe et aux valeurs, principes et idées qui le fondent. Dans les différents contextes religieux, la manifestation de la solidarité et de l'union sous cette forme sont multiples : dans le monde chrétien, il s'agit de la Cène où Jésus au milieu de ses apôtres partage avec eux son dernier repas. Situation reprise et célébrée régulièrement sous la forme de la Communion. Le repas du Shabat dans la religion juive, ou le repas de la rupture du jeûne en période de Ramadan dans l'Islam, qui vaut autant sinon plus que le jeûne lui-même, témoignent aussi de ce processus. Dans ce dernier, l'homologie est patente entre le processus individuel de la reconstitution d'énergie par l'absorption de nourriture et le processus collectif du renforcement du corps social par le banquet. C'est la raison pour laquelle on



Fig. 4 - Plaque en terre cuite de Khafadjah, temple de Sin (+ 2550-2400 av. J.-C.), scène de banquet (d'après Aruz 2003 : 73).

trouve des représentations de banquet dans les différents lieux où se tisse et se maintient le lien de la communauté et dans les temples notamment. Ainsi, a-t-on trouvé dans certains d'entre eux ou dans leur environnement immédiat, des plaques de terre cuite mesurant 10 à 12 cm de côté et représentant un banquet. Perforées en leur centre, elles faisaient partie, selon certains auteurs, du dispositif de fermeture des portes. Probablement fixées au mur, elles ont pu être utilisées comme des *ex voto* offerts par des fidèles. Sur l'exemple présenté ici (Fig. 4) Khafadje, temple de Sin, (2500-2400 av. J.-C.), la présence des plantes tenues par les deux femmes du registre supérieur suggère une cérémonie associée à un culte de la fertilité<sup>2</sup>.

On ne peut ignorer ici la scène emblématique du banquet en Mésopotamie qui est représentée sur l'étendard d'Ur<sup>3</sup>. Il s'agit de l'une des scènes les plus reproduites et les plus commentées de l'art

du Proche-Orient ancien. Elle est exceptionnelle par sa facture qui met en œuvre des matériaux précieux ou semi-précieux ainsi que par le contexte dans lequel elle fut trouvée : l'une des tombes royales d'Ur. Il s'agit de l'image du banquet qui fut peut-être organisé après la victoire, représentée sur un autre panneau du même objet (coffre ou caisse de résonance d'un instrument de musique). On a également proposé de rapprocher cette représentation des scènes de *kispu* ou banquet funéraire. On peut admettre, en effet, que dans l'un et l'autre cas, il s'agit de resserrer les liens mis à mal par les déchirements causés dans la société par la guerre ou dans les familles par la perte d'un proche.

### 3- LES MORTS QUI MANGENT

La documentation archéologique et notamment la présence, dans certaines tombes du troisième millénaire, d'un gobelet dans la main du défunt témoigne que le mort pouvait être nourri ou se nourrir<sup>4</sup>. Mais en Mésopotamie, jamais une telle situation n'a fait l'objet d'une représentation iconographique. Néanmoins les images interviennent à un autre niveau dans la nourriture des morts. Ce sont elles-mêmes qui sont consommées et ingérées par le défunt pour peu que l'on accepte l'équivalence établie depuis longtemps par l'anthropologie entre «voir» et «manger». Dans les deux cas, il s'agit, en effet, d'incorporer ce qui vient de l'extérieur, cette absorption étant évidemment essentielle au maintien de la vie. C'est dire l'importance symbolique des images ornant les poteries déposées dans les sépultures.

2 - Wilson 2003 : 73.

3 - Cf. l'analyse de cette image dans l'article de L. Bachelot dans ce volume sur « Le matériel funéraire lié à la nourriture (des morts ?) », Fig. 4.

4 - Cf. Luc Bachelot, dans ce volume, « Le matériel funéraire lié à la nourriture (des morts ?) ».



Fig. 5a - Fragment 1 de la « Stèle des vautours », Tello (+ 2550-2400 av. J.-C.) (Musée du Louvre).

#### 4- LES ANIMAUX MANGENT LES HOMMES

Que dans la marche de l'univers, telle que la concevaient les Mésopotamiens, les dieux dussent être nourris par les hommes et les hommes se nourrir, des animaux notamment, n'excluait pas que ces derniers puissent à leur tour consommer les hommes. Il en allait de l'équilibre des forces naturelles. C'est ce qui peut se voir sur l'un des fragments de la stèle dite des vautours (Fig. 5a) qui fut retrouvée à Tello et sur laquelle les ennemis défaits du roi Eannatum sont becquetés par des vautours. Sur un autre fragment du même monument (Fig. 5b), le souverain se montre en vainqueur absolu, tenant un aigle et un filet dans lequel se trouvent pris ses ennemis. Cette scène montre comme on l'a justement souligné, que « ce qui se passe sur la terre est seulement un reflet de la volonté des dieux »<sup>5</sup>.

En guise de conclusion : quelques remarques

5 - Hansen 2003 : 190.

sur la place des hommes dans l'univers.

Depuis la publication de l'ouvrage fameux de Lévi-Strauss *Le cru et le cuit*, on ne cesse de rappeler que l'entrée dans la culture se fait quand sont mises au point les techniques culinaires et notamment la cuisson. La proposition a été reprise et développée pour l'Antiquité classique par J.-P. Vernant, ainsi que pour la Mésopotamie par J. Bottéro. Ainsi, la cuisine apparaît-elle comme le propre des hommes qui en cela se distinguent des animaux sensés ne pas être capables de la faire.

Dans l'épopée de Gilgamesh, Enkidu passe du statut de quasi animal à celui d'homme après qu'il ait connu une femme et qu'il ait appris à faire la cuisine. En effet, l'homme pour subsister ne se contente plus d'absorber la nourriture dans l'état où la nature lui offre. Il la prépare, l'accommode de diverses façons pour la rendre à la fois plus plaisante à consommer et plus conforme à ses capacités d'absorption. L'ensemble des tâches qu'il doit pour ce faire accomplir correspond à un travail important. Celui-ci commence d'ailleurs bien avant la préparation des mets et des repas, avec les travaux agricoles et la mise au point des



Fig. 5b - Fragment 2 de la « Stèle des vautours », Tello (2550-2400 av. J.-C.) (Musée du Louvre).

techniques qui lui sont nécessaires pour obtenir les denrées dont il a besoin. Pour parvenir à ce résultat, les hommes doivent donc travailler. C'est là une condition considérée comme les distinguant radicalement des animaux. En effet, dans la tradition de pensée occidentale du moins, l'animal est tout simplement ce qui est vivant et ne saurait travailler pour se nourrir. Ainsi Prométhée, puni d'avoir dérobé le feu à Zeus, doit durement travailler pour extraire de la terre sa nourriture.

Pourtant l'opposition des natures humaine et animale ne fut peut-être pas toujours conçue de cette façon. Sur certaines œuvres, en effet, des animaux sont représentés dans des attitudes

humaines, s'adonnant à toutes sortes d'activités traditionnellement dévolues aux hommes dont la cuisine. Ils se tiennent debout, se servent de leurs pattes comme les hommes se servent de leurs mains. C'est le cas notamment de la scène représentée sur la table d'un instrument de musique, probablement une grande lyre trouvée dans l'une des tombes royales d'Ur, où l'on voit des animaux s'activer à la préparation de quelque banquet, notamment dans le deuxième registre de la composition.



## BIBLIOGRAPHIE

- HANSEN D. 2003 « Art of the Akkadian Dynasty ».  
*In* ARUZ J. (ed) *Art of the first Cities : 189-238*. New York, The Metropolitan Museum of Art.
- WILSON K. L. 2003. Wall Plaque with banqueters and musicians. *In* ARUZ J. (ed) *Art of the first Cities : 73*. New York, The Metropolitan Museum of Art.