MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE

BULLETIN
DE L'INSTITUT FRANÇAIS
D'ARCHÉOLOGIE ORIENTALE

en ligne en ligne en ligne en ligne en ligne en ligne en ligne en ligne en ligne en ligne

BIFAO 52 (1953), p. 57-101

Adolphe Gutbub

Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.

Conditions d'utilisation

L'utilisation du contenu de ce site est limitée à un usage personnel et non commercial. Toute autre utilisation du site et de son contenu est soumise à une autorisation préalable de l'éditeur (contact AT ifao.egnet.net). Le copyright est conservé par l'éditeur (Ifao).

Conditions of Use

You may use content in this website only for your personal, noncommercial use. Any further use of this website and its content is forbidden, unless you have obtained prior permission from the publisher (contact AT ifao.egnet.net). The copyright is retained by the publisher (Ifao).

Dernières publications

9782724711264	*La chapelle d'Osiris Ounnefer Neb-djefaou*	Laurent Coulon
9782724711752	*Guide du Caire Islamique*	Hadrien Collet
9782724711660	*Mélanges de l'Institut dominicain d'études orientales 41*	Adrien Candiard (éd.)
9782724711745	*Bulletin archéologique des Écoles françaises à l'étranger (BAEFE)*	
9782724711271	*Du côté de chez Zeus*	Emmanuel Botte (éd.), Hélène Cuvigny (éd.), Michel Reddé (éd.)
9782724711677	*La Description de l'Égypte*	Paul-Marie Grinevald
9782724711714	*La pensée et la pratique pharmacologiques d'Avicenne*	Sylvie Ayari
9782724711899	*BCAI 40*	

© Institut français d'archéologie orientale - Le Caire

JEUX DE SIGNES

DANS

QUELQUES INSCRIPTIONS DES GRANDS TEMPLES

DE DENDÉRAH ET D'EDFOU

PAR

ADOLPHE GUTBUB

Les textes ptolémaïques sont caractérisés par toute une série de procédés d'élégance qui vont de la graphie à la composition littéraire et parmi lesquels on peut citer l'allitération, les orthographes ptolémaïques, la cryptographie, l'emploi des images, les parallélismes d'inscriptions placées symétriquement. Je voudrais étudier, dans cet article, un phénomène qui n'a pas encore retenu suffisamment l'attention et qui me semble pouvoir donner quelques indications sur le caractère même des inscriptions ptolémaïques.

DÉFINITION

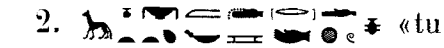
Un passage de l'inscription du bandeau de soubassement gauche dans le trésor du temple d'Edfou (Chassinat, *Temple d'Edfou* II, p. 275) nous fournira un premier exemple. On y lit :

1.  « au bras vigoureux, comme le dieu d'Edfou, au bras puissant comme le Seigneur de Mesent ».

Dans mon étude sur ce texte (*B. I. F. A. O.*, L, 1952, p. 39, commentaire de cette inscription), j'ai relevé la graphie rare de *ṯm3-ʿ*. Suivant l'édition Chassinat, qui donne ensuite le signe du vautour, j'avais proposé la lecture *m ḥw·t*. M. Ch. Kuentz m'a très obligeamment suggéré la lecture *nḥd*, qui est plus satisfaisante (voir en effet Chassinat, *Temple d'Edfou* XII, pl. CCCCXIX). On aura ainsi le parallélisme *ṯm3-ʿ nḥd ḫpš*. On voit que le groupe  du mot *nḥd* veut imiter l'orthographe traditionnelle de *Bḥd·tj*, et c'est ce rapprochement qui a motivé le choix des signes alphabétiques ; il a contribué, en partie du moins, au choix des termes. Ainsi, tandis que

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

le « jeu de mots » tend à rapprocher les sons qui composent les deux mots mis en parallèle, le « jeu de signes » rapproche les signes qui servent à écrire ces deux mots. Un autre exemple (Chassinat, *Dendara* II, p. 166), servira à distinguer le jeu de signes de la cryptographie :

2.  « tu es venue, la Dorée, dans l'odeur de ton parfum, pour recevoir l'ivresse ».

Le jeu de signes porte ici sur les mots *id·t, šsp* et *ṯḫ,* dont l'élément initial est chaque fois le signe de la main. Ici, aucun emploi de cryptographie, tous les mots ont l'orthographe ordinaire en ptolémaïque; tout au plus le signe de la main qui est lu *šsp* est-il différencié des deux autres signes de la main, ce que l'on pourrait mettre au compte d'une dissimilation graphique [1]. L'effet produit est, dans une mesure moindre d'ailleurs et réduite à quelques signes, le même que celui de la cryptographie thématique, mais celle-ci n'est que le déguisement d'un texte déjà établi en écriture ordinaire, le jeu de signes au contraire n'admet pas de transcription « en clair », du moins lorsqu'il est employé seul, sans adjonction de cryptographie. Dans le dernier exemple cité, on pourrait mettre aussi le jeu de signes en rapport avec l'allitération, puisqu'il concourt au même effet que celle-ci, mais transposé dans le domaine des signes.

Le jeu de signes étant ainsi défini, et distingué du jeu de mots, de la cryptographie thématique et de l'allitération, nous allons étudier son emploi dans un certain nombre de textes pris dans les inscriptions des bandeaux du grand temple de Dendérah, les textes des portes du même temple, les inscriptions des bandeaux du grand temple d'Edfou.

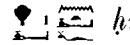
I. JEUX DE SIGNES SIMPLES.

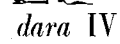
Nous citerons d'abord les exemples dans lesquels le jeu de signes ne porte que sur deux ou trois signes.

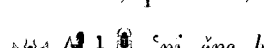
[1] Cf. Posener, *Notes sur la Stèle de Naucratis,* dans *Annales du Service des Antiquités de l'Egypte,* XXXIV (1934), p. 141 à 148; Drioton, *Dissimilations graphiques dans les textes des Pyramides, A. S. A. E.* XLIX (1949), p. 57 à 68.

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

JEUX DE SIGNES PORTANT SUR DEUX SIGNES

3.  *ḥr ḥnk n mwt·f* «à faire l'offrande à sa mère» (Chassinat, *Dendara* IV, p. 148, l. 1, exemple que l'on retrouvera ailleurs).

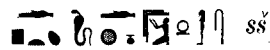
4.  *ʿpj šps ḫwj t3·wj* (il étend ses ailes derrière celui qui l'a engendré) «comme scarabée ailé vénérable qui protège le double pays» (Chassinat, *Edfou* IV, p. 18, l. 11 et 12).

5.  *štj·t ḥr wnm·t·f m imj-wr·f* «le sanctuaire secret à sa droite à son côté ouest» (Chassinat, *Edfou* IV, p. 5).

Il s'agit de la première chambre de Sokaris; le jeu de signes est très net, si on considère que *wnm·t* et *imj-wr* sont synonymes et ne sont employés tous les deux que pour mettre en relief le jeu de signes *štj·t-wnm·t* (voir aussi plus loin les jeux de signes à mot imaginaire). L'explication de ce passage par un jeu de mots : *nrj·t ḥr nrj·f m imj-wr·f* «le sanctuaire est à le protéger à sa droite», est rendue impossible par le contexte.

6.  *sḥ·w* 3 *wp·sn* «trois chapelles s'ouvrent (sur elle)» (Duemichen, *Baugeschichte*, pl. XV).

Le jeu de signes porte ici plutôt sur deux groupes de signes (voir plus loin les jeux de signes par groupement).

7.  *sšp·t dḏn sʿḥ·s* «la Lumineuse, secrète quant à sa forme».

La lecture *sšp·t* ne s'impose pas, on pourrait malgré l'orthographe du mot lire *dp·t* : celle de *Dep* : on aurait alors une simple allitération.

JEUX DE SIGNES PORTANT SUR PLUS DE DEUX SIGNES

8.  *nṯrj·t* (ou *wḏ3·t*), *ir šnw·t, ʿn·t nfr·t* «l'œil divin (ou l'œil Oudjat), qui fait la protection, la Belle jolie» (Chassinat, *Dendara* III, p. 134).

Le triple emploi du signe de l'œil semble évoquer un thème avec trois variantes.

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

Le même thème se retrouve dans l'exemple suivant :

9.  *wbḥ mrtj ʿn·t nb·t inḥ·wj* « éclatante d'yeux, la Belle, dame des sourcils » (Mariette, *Dendérah* III, pl. 63 *a*).

Ici nous n'avons pas les formes diverses d'un même signe, mais des signes appartenant à la même catégorie, les sourcils étant une partie du corps en relation étroite avec les yeux. Un thème dont nous avons deux exemples simples est celui du lion ou de parties de corps du lion.

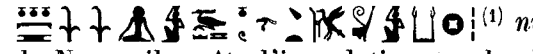
10.  *rw* (ou *mꜣj*) *ḫnj thr pḥ·tj šnʿ nbdw r idbw Ḥr* « lion vaillant, guerrier vaillant (ou en lisant *tḫr pḥ·tj* : « puissant de force ») qui repousse les méchants des rives d'Horus » (Rochemonteix, *Edfou* I, p. 305).

Sur le même thème :

11.  *tj·t·f mj mꜣj wr pḥ·tj* « sa forme est celle d'un lion, grand de force » (*Edfou* IV, p. 18).

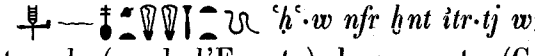
Ici les signes sont le chat, le lion et deux têtes de lion. A cet endroit se placerait notre exemple 2 avec les différentes variantes du signe de la main.

Pour le thème de l'oiseau nous citerons deux exemples :

12. [1] *nw·w nn·f bʿḥ n ꜣḫ·t ḫmꜣ·n·f kꜣ·w* « le Noun, il arrête l'inondation sur le champ, il a créé la nourriture » (Duemichen, *Kalenderinschriften,* pl. CXV).

Le second exemple sera donné plus bas au numéro 16.

Le thème du serpent se trouve dans l'exemple suivant :

13.  *ʿḥʿ·w nfr ḫnt itr·tj wꜣḏ·t* « le bon génie à la tête du temple (ou de l'Egypte), le serpent » (Chassinat, *Dendara* II, p. 164).

Le signe qui a donné naissance au jeu de signes est bien certainement le signe , et le membre de phrase pourrait se traduire : « le bon génie dans les pierres à serpent, le serpent... » Voir plus loin : déterminatif représentatif.

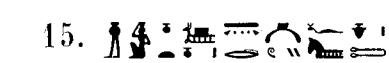
Les trois exemples qui vont suivre, tout en ne portant que sur un petit nombre de signes, ont un caractère plus complexe.

[1] Coll. sur l'original.

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

14.  *ir·tw stj-ḥb n sḫm·w n snw·t* « on offre l'odeur de fête aux dieux de l'Egypte» (Chassinat, *Dendara* IV, p. 6).

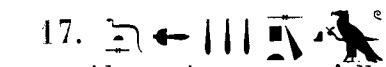
Tout d'abord, notons que le jeu de signes est accompagné de l'allitération. Mais de plus, le jeu de signes que forme le rapprochement de *stj-ḥb* et *snw·t* ne porte pas sur un seul élément, mais sur tout le groupe. Les signes des mots *stj-ḥb* et *snw·t* sont arrangés de façon à former des groupes semblables et placés symétriquement par rapport aux signes qui servent à écrire *sḫm·w n*.

15.  *in·f n·t bi3·t n t3 r 3w·f ḫntš ib·t m nfrw·f* « il t'apporte les merveilles de la terre entière pour que ton cœur se réjouisse de sa beauté» (Chassinat, *Dendara* III, p. 4).

C'est l'analogie des signes *bi3* et *ḫntš* qui a donné lieu ici au jeu de signes. Il y a bien jeu de signes, comme l'indique la lecture de Chassinat, et non jeu de mots avec un mot *bi3* employé dans un sens nouveau, comme le voudrait la lecture de Mariette (cf. Kees, *Opfertanz*, p. 20).

16.  *ʿ3 nrw sʿnḫ·n·s rmṯ m ḫt mt* « grande de terreur, elle a fait vivre les hommes après qu'ils étaient morts» (Chassinat, *Dendara* III, p. 165).

Ce jeu de signes est à rapprocher par son thème de l'exemple 12, ce thème étant celui de l'oiseau. Si l'on admet l'existence du jeu de signes, qui est évident ici, on pourrait voir encore l'influence des signes qui servent à écrire *nrw* et *rmṯ*, la tête de vautour, sur le choix du signe qui sert à écrire ici *ʿnḫ ;* plusieurs signes pouvaient être employés, mais la proximité de signes représentant une tête d'oiseau a déterminé le choix de la tête sur un support, pour écrire *ʿnḫ*. Cette influence sur l'orthographe d'un mot exercée par des signes voisins, on pourra l'appeler attraction. Le passage suivant nous fournira un exemple frappant de ce phénomène.

17.  *dd·t·s mnḫ, mdw·s spd kf3·t n ḥk3w·s ḫpr* « ce qu'elle dit est excellent, ses paroles sont efficaces, la force de son charme se réalise» (Chassinat, *Dendara* II, p. 200).

Cet exemple demande une explication. L'écriture phonétique du mot *kf3·t* est exacte ; notons que le sens ici est un sens étendu, non attesté dans le

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

Wörterbuch ; cf. *Wb.*, V, p. 31, 32. Cependant le déterminatif est celui de *ḫf*ꜣ : « la partie postérieure ». Il ne s'agit pas ici d'une simple confusion, mais d'une attraction sous l'influence du mot qui suit : *ḥk*ꜣ écrit . C'est par une assimilation d'idées que le mot *ḫf*ꜣ a eu les deux déterminatifs de *ḥk*ꜣ. Cette attraction s'explique encore mieux par l'existence d'un mot  *ḫf* « chanter », qui aurait facilité l'assimilation partielle. On pourrait objecter qu'un mot *ḫf*(ꜣ) avec le sens « chant, charme » serait attesté par notre texte. Mais même dans ce cas, la formation de ce mot nouveau serait due dans notre exemple aux circonstances que nous avons décrites.

Les jeux de signes simples portent donc soit sur deux signes, ce qui est la forme la plus simple de ce phénomène, et dans ce cas ils sont dans le domaine des signes, les équivalents exacts des jeux de mots — soit sur trois signes, alors ils sont à rapprocher ou de la cryptographie thématique, ou de l'allitération. Parfois les jeux de signes sont accompagnés de l'allitération : ils peuvent mettre en rapport des groupes de signes ou être associés à des phénomènes d'attraction. Nous allons voir plus en détail les phénomènes d'attraction.

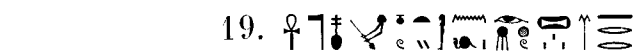
II. L'ATTRACTION.

Nous avons expliqué ce phénomène à propos des exemples 16 et surtout 17 ; il reste à en donner quelques autres.

A. L'attraction peut d'abord se faire sur des phonogrammes.

18.  *im*ꜣ *ib·k r nsw·t bi·tj mj im*ꜣ *ib n Ḥr m mw ỉpw* « que ton cœur se réjouisse du roi de Haute et Basse Egypte comme le cœur d'Horus se réjouit de cette eau... » (Rochemonteix, *Edfou* I, p. 463).

Par attraction, le mot *mj* est écrit *mr*, mot qu'on est habitué à trouver derrière le cartouche.

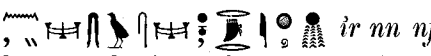
19.  *ʿnḫ nṯr nfr ḥntj n Rʿ irj* ꜣḫw *m T*ꜣ *Rr* « vive le dieu bon, image de Rê, qui fait des choses utiles à Tarer » (Chassinat, *Dendara*, IV, p. 4).

Le mot ꜣḫw, écrit ordinairement avec , est rattaché ici à la racine *i*ꜣḫ « briller », par influence du signe qui évoque le mot *i*ꜣḫw « le brillant » ;

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

le déterminatif du mot *ỉ;ḫw,* comme le montre le contexte, indique bien qu'il s'agit ici du mot signifiant « choses utiles ».

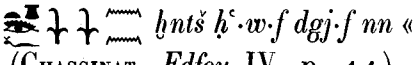
B. L'attraction peut se faire sur le déterminatif, comme le montre l'exemple suivant :

20.  *ỉr nn nfj n ws·n·f r dr ỉ;ḫw* « qui fait ceci et cela sans fin jusqu'aux extrémités de la terre » (Chassinat, *Edfou* IV, p. 17).

Le mot *ws* « cesser » a eu deux déterminatifs, l'un , qui convient à des mots comme *wsj* « fenêtre », par attraction de *nfj,* l'autre , par attraction de *ỉ;ḫw.* Il est vrai, comme me l'a fait remarquer obligeamment M. Charles Kuentz, que l'idée de durée suggérée par le sens de *wsj,* pourrait avoir amené le groupe de déterminatifs . Toutefois, les exemples attestés de *wsj* n'ont sur les monuments que le déterminatif . L'exemple *Pap. Rhind* I, 9 B, comporte nos deux déterminatifs, mais il est postérieur en date à notre texte. Un passage du *Papyrus Leyden,* J, 32, 4, 2 montre la graphie . Il existe donc des orthographes de ce genre. Encore faut-il admettre une influence des graphies démotiques sur les inscriptions monumentales ptolémaïques, beaucoup plus conservatrices. Les graphies démotiques pourraient alors avoir facilité notre phénomène d'attraction.

C. L'attraction peut influencer la forme d'un signe.

Dans l'exemple :

21.  *ḫntš ḥ·w·f dgj·f nn* « ses membres se réjouissent de voir cela » (Chassinat, *Edfou* IV, p. 11),

on peut d'abord noter le groupement qui est une écriture normale de *ḥ·w·f,* mais dans lequel le groupement du signe représentant le pronom *f* avec les trois signes du morceau de viande pour écrire *ḥw* tient à la fois de la cryptographie et du jeu de signes par groupement (voir plus loin). Mais on voit aussi que ce groupement de quatre signes identiques influe sur le signe servant à écrire *ḫntš;* en effet, parallèlement aux quatre signes du morceau de viande, le signe *ḫntš* comporte quatre excroissances qui ne lui sont pas ordinaires. Si l'explication que nous donnons de la forme particulière du signe *ḫntš* est exacte, il faudra remarquer que cette nouvelle

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

forme du signe a remplacé souvent l'ancienne, comme le montrent les graphies de ce mot dans le tome IV du *Temple d'Edfou*.

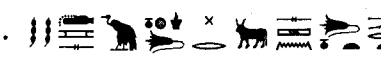
D. Enfin l'attraction peut défigurer l'orthographe d'un mot pour le rendre semblable à un autre mot connu :

22.  *n wn m p;d·sn mj š;·n Isdn r·f* « sans faute dans leur mesure, comme Isden l'a décidé à leur sujet» (Chassinat, *Edfou* II, p. 196).

Ici le mot *p;d* « mesure d'encens» évoque en même temps l'idée de « séparer», ce qui provoque la graphie inhabituelle de *š;* « décider», comme s'il s'agissait du mot *šˁ* « couper». Ce dernier exemple montre bien le caractère de l'attraction : il ne peut s'agir d'un jeu de signes ordinaire, car à première vue, il n'y a pas de rapprochement entre deux signes ou deux groupes de signes; ce rapprochement n'existe que virtuellement. D'autre part la graphie de *š;* est possible d'après les principes de l'écriture ptolémaïque, ce n'est que parce que telle orthographe est ordinaire pour le mot *š;*, telle autre pour *šˁ* que l'on peut parler d'attraction.

La graphie en question, une fois admise grâce à notre jeu de signes, pourra ensuite être employée de façon indépendante. Ainsi, dans les textes qui se trouvent sur les montants des portes des chapelles qui entourent le sanctuaire, nous retrouverons plusieurs fois la graphie  (Rochemonteix, *Edfou* I, p. 110, l. 13; ou , *Edfou* I, p. 158, l. 7; *Edfou* I, p. 264, l. 5, nous montre une graphie qui combine l'ancienne orthographe à la nouvelle). Tous ces passages sont du règne de Ptolémée VI Philométor, donc de la même époque que l'exemple qui nous occupe.

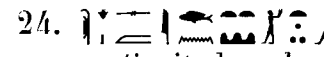
L'attraction s'exerce donc sur des phonogrammes, sur des déterminatifs, sur la forme d'un signe, sur toute la graphie d'un mot. Notons que dans un cas concret, il peut souvent être malaisé de déterminer si l'on a affaire à un jeu de signes, ou à une simple attraction, ou aux deux phénomènes combinés. Ainsi dans l'exemple :

23.  *ndm id·t·s m nḥb wr nb·t sšn n mr ;w it·s n m;;·s* « doux est son parfum dans le grand lotus,

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

dame du lotus du lac, son père se réjouit de la voir» (Chassinat, *Dendara* II, p. 164).

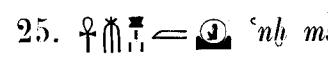
On peut considérer le déterminatif de *ỉw* comme dû à un phénomène d'attraction, puisque *ỉw*, sans son complément *ỉb*, peut avoir le sens de se réjouir et n'est pas accompagné du déterminatif du lotus : (cf. *Wb.*, I, p. 4, nos 5 et 6, et Mariette, *Dendérah* III, 67 *a*). Mais, vu le sens de *ỉw*, il est plus normal de penser que le mot a son déterminatif possible et on aura donc affaire à un jeu de signes. Enfin dans l'exemple :

24.  *šms·ỉb·s m ỉn·t ʿn·tjw ḫnmw n ḏ·t·s* « qui se réjouit dans la vallée de l'oliban, le parfum est à son corps... » (Chassinat, *Dendara* IV, p. 7),

il n'est pas clair s'il s'agit d'un jeu de signes, d'une attraction, ou d'un phénomène de cryptographie thématique, puisque la graphie  existe dans d'autres passages; il est donc plus naturel de voir dans notre exemple un jeu de signes.

III. DÉTERMINATIF OU IDÉOGRAMME REPRÉSENTATIF.

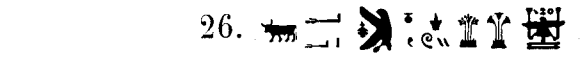
Nous expliquerons le phénomène en question d'après un exemple simple, (Chassinat, *Dendara* V, p. 44).

25.  *ʿnḫ msḫ*; *m ȝḫ·t* « brillant d'éclat dans l'horizon ».

L'idéogramme de l'horizon représente en fait tout le sens du membre de phrase, puisqu'on voit le dieu dans le disque qui se lève à l'horizon. C'est donc ici non un mot, mais le sens général de la phrase, qui influe sur la forme du déterminatif ou de l'idéogramme. On peut distinguer plusieurs cas :

A. Dans notre exemple 25, le signe en question — c'est ici un idéogramme — sert pour ainsi dire de déterminatif à la phrase, l'explication complète du signe se trouve donc dans le membre de phrase qui le précède. D'autres exemples du même genre sont :

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

26.  *dwn ʿ·wj r mkj·n·f bi;·wj mj Bḥd·tj* « étendant ses deux ailes pour protéger l'Egypte comme le dieu d'Edfou » (Chassinat, *Edfou* II, p. 275, cf. notre article *B. I. F. A. O.*, 1952, p. 37-38).

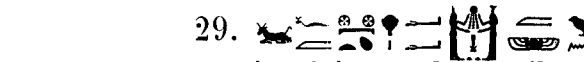
Nous avons des phénomènes d'attraction comme celui de *bi;·wj* (confondu avec *b;·wj* « le lieu de combat des taureaux » *Wb.*, I, p. 415) sur la graphie de *dwn,* écrit par le signe du taureau, qui se lit aussi *ṯwn,* l'attraction du signe se lisant *Bḥd·tj* sur le signe qui se lit *mj,* lui donnant la graphie  *mr,* le jeu de signes apparent des signes des plantes *bi;·wj-Bḥd·tj.* Mais ce qui nous intéresse spécialement ici, c'est que le signe qui se lit *Bḥd·tj* résume toute la proposition : le faucon étend ses ailes pour protéger les deux plantes symboliques qui représentent le Double pays. Pour rendre le signe intelligible, on lui ajoute la légende *Bḥd·tj,* qui est la lecture du signe.

27.  *ḫpr sj mw·t·f m ʿḥ;·t ḫr·f r ḫwj ḫ·w·f* « sa mère prend forme sur (?) la galère qui le porte pour protéger ses membres » (Chassinat, *Edfou* IV, p. 18).

Ici le déterminatif de *ʿḥ;·t* résume même tout un passage : « sa forme de faucon ressemble à un harponneur qui sort le bras pour égorger Nehes dans la Place du carnage ». Les trois exemples suivants auront un même thème :

28.  *ʿpj wr n ktm·t wṯs·sw r ḫr·t ḫr ʿ·wj sn·tj m Bḥd·tj s;b šw* « le grand scarabée ailé d'or qui s'élève dans le ciel sur les bras des deux sœurs comme dieu d'Edfou, bigarré de plumes » (Chassinat, *Edfou* IV, p. 2 et 3).

Un exemple presque identique se trouve dans Chassinat, *Edfou* III, p. 85 :

29.  *wbn·f m nw* (ou *m nw·t*) *ḫr ʿ·wj sn·tj m ʿpj wr n ktm·t* « il est né dans le ciel sur les bras des deux sœurs comme grand scarabée ailé d'or ».

Nous voyons qu'ici, comme dans l'exemple 26, l'idéogramme représentatif a reçu comme légende les signes phonétiques qui en facilitent la lecture. Dans le cas présent, nous pouvons constater de plus que l'écriture permet

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

d'indiquer trois conceptions différentes de la naissance du soleil : celle comme petit veau qui naît de la vache céleste, celle de l'astre que les deux Merit, identifiées à Isis et Nephthys, se passent l'une à l'autre, et les deux conceptions attribuées au disque ailé. Certainement que ces assimilations qui sont d'ordre théologique, ont été à l'origine de ces graphies compliquées.

B. Un dernier exemple sur le même thème nous montrera que le phénomène que nous décrivons en ce moment, peut se produire dans un sens différent de celui des exemples précédents, c'est-à-dire que le signe complexe est donné d'abord, et est suivi d'une phrase qui l'explique, de même que les compléments phonétiques peuvent suivre un idéogramme : Rochemonteix, *Edfou* I, p. 22, nous lisons :

30.  *ḫj·f ḥr·t tp dwȝ rdj·f sw rᶜ nb ḥr ᶜ·w* (= *ᶜ·wj*) *sn·tj* « il parcourt le ciel le matin, il sort tous les jours sur les bras des deux sœurs ».

La seconde proposition est pour ainsi dire la légende du signe que nous lisons *dwȝ* « le matin ». Notons de plus le jeu de signes *rᶜ nb—sn·tj*, qui place symétriquement par rapport à *ḥr ᶜ·wj*, d'une part le dieu soleil et le dieu lune, de l'autre Isis et Nephthys.

C. Le dernier exemple de déterminatif représentatif nous montrera le signe en question à la fois précédé et suivi du texte explicatif.

31. 

ỉwn·w 24 *ḳȝ·wt m ḳȝb·f mj ỉfdw sḫn·w pt hȝj·t·sn nb ᶜpr·tw m ḫȝ-bȝw·s mj hȝj·t ḥr bȝw* « les 24 colonnes élevées en son intérieur comme les quatre piliers du ciel, tous leurs toits décorés d'étoiles comme le ciel avec les étoiles (*les Bas*) » (Duemichen, *Baugeschichte* XLII-XLIII).

Le signe , qui représente quatre femmes soutenant le ciel orné de cinq étoiles, sert d'idéogramme représentatif à l'expression *mj ỉfdw sḫn·w pt*, ou plutôt c'en est une représentation concise, mais en même temps ce signe

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

est expliqué par l'expression suivante, parlant de la décoration des toits. Notons la présence d'un thème, celui des étoiles : il se montre outre dans les mots *ḥ;-b;·w·s* et *(ḥr) b;w,* formant jeu de mots, dans les étoiles qui ornent le ciel soutenu par les quatre personnages, enfin, dans l'écriture du nombre 24, on s'est arrangé de façon à faire apparaître aussi le signe de l'étoile qui sert à écrire le nombre 5.

Pour le déterminatif représentatif lui-même, nous voyons deux explications : on peut faire remarquer que le déterminatif ou idéogramme est souvent accompagné de compléments phonétiques, dans les exemples 26 et 29, ou d'un autre déterminatif comme dans l'exemple 30, où le signe de l'est suggère l'idée de matin. On pourrait penser alors que ce serait un procédé de la peinture ou du bas-relief égyptiens, qu'on aurait imité dans l'écriture, le déterminatif représentatif n'étant qu'un petit tableau dont le reste de la phrase constituerait la légende. Mais on pourrait songer aussi au phénomène de l'attraction qui serait exercée non par un signe, mais par le sens général de la phrase, provoquant des variations matérielles sur le signe en question. Tous les éléments de la phrase sont ainsi groupés pour former une synthèse dans un seul signe.

IV. JEUX DE SIGNES PAR GROUPEMENTS.

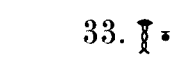
Nous allons voir maintenant des phénomènes de groupements différents, d'ordre plutôt distributif ou décoratif.

A. Quelques groupements ne font qu'aligner ou disposer d'une certaine manière des signes.

32.  *nṯr nfr nw·w n 'Iwn·t* « le dieu bon, enfant d'Iounit » (Chassinat, *Dendara* III, p. 134).

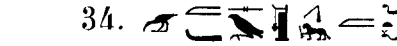
Les orthographes ordinaires de *nw·w* sont  ou . L'emploi de ce mot à cette place et la disposition du *n* du génitif sous le signe de l'enfant qui a devant lui les trois vases, permet à la fois un effet d'allitération et de groupement ressemblant assez à celui produit dans l'exemple 27 par les quatre signes du morceau de viande. Un exemple plus net est le suivant :

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

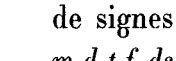
33.  *wꜣḥ n nḥḥ* « stable pour l'éternité » (Chassinat, *Edfou* III, p. 87).

La position particulière des signes *wꜣḥ* et des deux *ḥ* autour du signe du vase et du soleil est évidente.

Le même texte nous fournit un autre exemple :

34.  *gmḥsw wṯs nḫꜣḫ ḥsꜣ šnᶜ m ḏ·t·f ḏs·f ḏd m rꜣ·f* « le Rapace, qui lève le flabellum, le terrible menaçant en son propre corps, qui parle de sa bouche ».

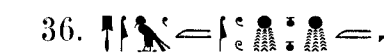
On ne peut apprécier la signification de ce jeu de signes qu'en replaçant ce morceau de phrase dans son contexte. Il fait partie des inscriptions des bandeaux du pronaos. Il serait trop long ici de montrer l'emploi de certaines formules dans des contextes assez analogues ; remarquons simplement que l'expression *ḥsꜣ šnᶜ m ḏ·t·f ḏs·f* (*Edfou* III, p. 88) est employée dans un autre contexte, que l'expression *ḏd m rꜣ·f* est donc surajoutée ici ; la formule *ḥsꜣ šnᶜ m ḏ·t·f ḏs·f* elle-même y est mise en rapport avec *ꜥbᶜ m nfrw·f ;* ceci suffira pour montrer que la suite *m ḏ·t·f ḏsf ḏd m rꜣ·f* est composée spécialement pour notre jeu de signes. Pour le sens, elle est une adaptation d'une formule déjà ancienne *ḏd m rꜣ·f, ỉr m ᶜ·wj·fj* « qui parle de sa bouche, qui agit de ses bras » (cf. *Wb.*, V, p. 619, n° 3). En effet le signe  peut aussi avoir la lecture *ꜥm* et un passage d'*Edfou* III, p. 88, *ꜥm ḏ·t* « qui saisit le phallus » dans un contexte analogue à celui de notre exemple, semble indiquer qu'on avait compris notre passage aussi dans ce sens. Le signe  est donc amené, par attraction après *wṯs nḫꜣḫ* par l'aspect du signe, celui d'un lion qui tient ou élève le signe *ḥs,* sinon par une de ses lectures possibles. En même temps c'est lui qui permet d'adapter notre formule à une formule ancienne, qui donnera l'occasion à notre jeu de signes. Remarquons enfin que notre jeu de signes par groupement relie les deux parties de notre proposition *ḥsꜣ šnᶜ m ḏ·t·f ḏs·f — ḏd m rꜣ·f* de même que le signe qui se lit *ḥsꜣ šnᶜ* est relié par attraction à la phrase précédente.

35.  *wꜣḏ·tj·f m gs-dp·t·f* « ses serpents uréus sont en sa protection » (Rochemonteix, *Edfou* I, p. 369).

Cet exemple est intéressant par son intention cryptographique ; en effet, on serait tenté de lire *wꜣḏ·tj·f (m)m tp·f* « ses serpents uréus sur sa tête »,

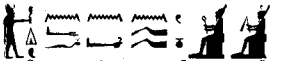
BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

ce qui est impossible, vu les deux *m* et la phrase précédente : « son ennéade est autour de lui ». Les groupes *(w;d·tj)·f m* et *gs·dp·t·f* sont nettement mis en parallèle, c'est ce qui explique la suppression du trait de *gs,* et la suppression du déterminatif de *dp·t*.

36.  *s;b šw b;·f m šw wbn m ḫr·t* « le Bigarré de plumes, son Ba est la lumière qui brille dans le ciel » (Chassinat, *Edfou* II, p. 87).

Nous avons d'abord le jeu de mots de *(s;b)šw* « (le Bigarré de) plumes » et *šw* « la lumière » ; ce jeu de mots se traduit par des signes identiques, celui de la plume. Mais nous avons deux groupes analogues qui sont rapprochés, les déterminatifs de *šw* et de *wbn* étant identiques, et les deux *w* de *šw* et les deux vases de *wbn* étant groupés d'une façon analogue avec les déterminatifs respectifs.

B. Les groupements dont nous avons parlé jusqu'à présent étaient de simples alignements ; il s'en trouve de plus compliqués.

37.  *rdj·f ḫpš n ʿ·f, nḫt n ḫpš·wj·f nsw·t-bi·tj* « il donne la force à son bras, la vigueur à ses bras, au roi de Haute et Basse Egypte » (Chassinat, *Edfou* IV, p. 18).

Traitons tout de suite les questions accessoires : le premier signe est un déterminatif représentatif pour le premier membre de phrase, puisqu'il représente l'action de donner le *ḫpš,* ce mot désignant par rébus *ḫpš* « la force » ; ceci est évident, car le signe est bien accompagné des mots *rdj·f* qui sont groupés avec le signe de l'homme qui tend l'épée, en guise de légende. Nous avons ensuite trois groupes commençant par le . Le mot *nḫt,* pour donner un groupe analogue aux autres, est écrit uniquement avec le *n* et le bras armé ; nous avons donc deux bras qui correspondent à peu près aux deux cuisses ; en fait ce sont plutôt le *ʿ* et le *f* qui sont symétriques avec le groupe des deux cuisses. Notons que dans les mots, il y a une sorte de chiasme puisque le dieu donne *ḫpš* « la force » au bras du roi, et la vigueur à ses cuisses *(ḫpš·wj)* ; enfin le dieu debout, couronné de la double couronne se

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

tient devant deux personnages assis, dont l'un porte la couronne blanche, l'autre la couronne rouge; il y a donc opposition et jeu de signes par groupement de l'une de ces figures avec les deux autres. Ces signes de personnages encadrent le tout à la manière d'un tableau, les signes intermédiaires n'étant que ce que le dieu donne au roi; il faut remarquer que le signe du dieu n'est que le support du signe *ḥpš*, et n'a pas de lecture propre, ce qui dans ce cas encore nous montre qu'il y a jeu de signes. Nous n'avons donc pas un alignement, mais un groupement savant des signes entre les signes extrêmes.

Le thème des plantes symboliques se trouve dans deux exemples :

38.  *wꜣḏ tꜣ·wj m wꜣḏ·s n ʿnḫ* « qui rend florissant le Double pays par son sceptre de vie» (Mariette, *Dendérah* III, p. 63).

39.  *wꜣḏ tꜣ·wj m wꜣḏ·s n ʿnḫ, wn·n·ṯ ḥr·ṯ m ꜣḫ·t ỉꜣb·t·t* « qui rend florissant le Double pays de son sceptre de vie, lorsque tu découvres ta face dans l'horizon oriental» (Chassinat, *Dendara* III, p. 134).

Notons d'abord un jeu de mots : *wꜣḏ tꜣ·wj m wꜣḏ·s n ʿnḫ*, un jeu de signes: *wꜣḏ-tꜣ·wj*, mais les signes sont groupés des deux côtés de la préposition *m*, deux signes du papyrus étant symétriques, le *s* correspondant à la plante du sud. Dans l'exemple 38, tous les signes sont soit des plantes symboliques, soit des signes prophylactiques, soit des couronnes, le tout groupé autour du signe *m*, qui est choisi lui aussi comme signe haut. Dans l'exemple 39, le groupe de signes hauts est plus restreint, le *m* qui en forme le centre étant un signe horizontal; on a ensuite attraction sur le signe *ʿnḫ* « la tête» par le signe de la face (la comparaison des deux exemples le montre bien). Comme notre exemple 39 provient d'un montant de porte, donc d'une inscription verticale, l'édition Chassinat ne nous permet pas de connaître la disposition exacte des signes, il est donc très probable que c'est la disposition en colonne verticale qui a fait que la suite des signes hauts a été interrompue. L'exemple suivant provient du même montant de porte, et il est tel que, bien que l'original soit donc en colonne verticale, l'effet est maintenu par la transcription en ligne horizontale :

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

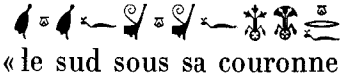
40.  *ḥn·t nṯr·w nb·w, Rᶜ·t nb·t tȝ·wj, nb·t ḥḏḏ·wj* « souveraine de tous les dieux, Rat, dame du double pays, dame de la lumière » (Chassinat, *Dendara* III, p. 134).

Nous avons ici deux groupes avec comme premier signe le lion, encadrés par deux vaches.

Un thème qui a servi beaucoup aux jeux de signes par groupement est celui des couronnes. Nous en avons plusieurs exemples :

41.  *ᶜnḫ nṯr nfr ḥḳȝ nb ḥḏ·t ḫnm n·t m wp·t·f nsw·t-bi·tj* « vive le dieu bon, le souverain, seigneur de la couronne blanche, qui porte la couronne rouge sur sa tête, le roi de Haute et Basse Egypte... » (Chassinat, *Dendara* II, p. 203).

Nous avons d'abord le jeu de signes : couronne blanche, couronne rouge, roi de Haute et Basse Egypte (écrit par attraction par la double couronne). Nous avons ensuite le jeu de signes *ḫnm-wp·t*. La couronne blanche et la couronne rouge sont symétriques par rapport au signe *ḫnm ;* il y a symétrie, défectueuse il est vrai, entre *m* et *nsw·t-bi·tj* par rapport à *wp·t ;* il y a donc deux groupes analogues reliés par le jeu de signes *ḫnm-wp·t*. Remarquons enfin que la disposition de signes permettrait la lecture : la couronne blanche s'unit à la couronne rouge sur sa tête, la double couronne.

42.  *šmᶜ ḫr ḥḏ·t·f, mḥw ḫr n·t·f tȝ·wj ḫr sḫm·tj·f* « le sud sous sa couronne blanche, le nord sous sa couronne rouge, le double pays sous sa double couronne » (Chassinat, *Edfou* II, p. 28).

Il y a jeu de signes : *šmᶜ-ḥḏ·t, mḥw-n·t,* les couronnes étant chaque fois symétriques par rapport à la préposition *ḫr ;* la fin de la phrase rompt cet arrangement symétrique ; nous trouvons le jeu de signes, avec le même sens, poussé jusqu'au bout, dans (Chassinat, *Edfou* III, p. 88) :

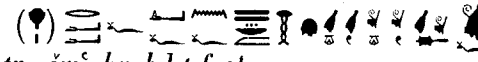
43.  .

Ici les couronnes sont toutes à la partie supérieure, la partie inférieure étant occupée par l'inscription répétée trois fois : *ḫr·f,* les signes qui la composent étant pour ainsi dire le support des couronnes : nous avons d'abord

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

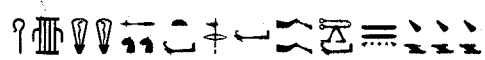
deux couronnes blanches, puis deux couronnes rouges, puis une blanche et une rouge, et enfin la double couronne. Rappelons qu'il ne s'agit pas ici de cryptographie thématique, mais de jeux de signes comme dans l'exemple 42, auquel s'ajoute le jeu de signes *t3·wj-sḫm·tj*.

C. Groupements par opposition.

44.  *ḥr r3·ᶜwj·f dj·f n·f t3·wj nb m w3ḥ-tp, šmᶜ ḥr ḥd·t·f* etc., « pour son œuvre, il lui donne tout pays (*t3·wj* pour *t3*, assez fréquent en ptolémaïque) en soumission, le sud sous sa couronne blanche » etc. (Chassinat, *Edfou* III, p. 88).

La première partie, celle que nous avons omise d'abord, puisqu'elle ne développait pas le thème des couronnes, est composée, sauf la préposition qui l'introduit et la dernière expression, uniquement de signes horizontaux longs. Je ne crois pas qu'il faille chercher des jeux de signes dans cette première partie, mais ce qui est net, c'est l'opposition des signes horizontaux du début avec les groupes de couronnes qui avec leurs supports donnent des groupes verticaux; les deux séries sont introduites par les signes *ḥr* et *tp* qui se correspondent, et elles sont disposées des deux côtés du signe *w3ḥ*. Le dernier exemple sur ce thème des couronnes sera donné au numéro 46.

L'exemple que nous allons citer maintenant a ceci de curieux que les groupements se font moins par affinités de signes que par le nombre de signes de chaque groupe.

45.  *ḥḳ3 ḥnt ỉtr·tj ᶜ3 pḥ·tj wsr ḥpš·wj ỉṯ t3·wj ỉdb·w m sḫr·f* « le souverain à la tête de l'Egypte, grand de puissance, puissant de force, qui prend possession du double pays et des rives d'après son plan » (Chassinat, *Dendara* IV, p. 1).

Nous voyons dans cet exemple toute une série de duels : *ỉtr·tj, pḥ·tj, ḥpš·wj, t3·wj,* tous écrits par l'idéogramme répété; l'un au moins de ces duels, *pḥ·tj,* ne devait plus être senti comme tel; la fin de la proposition cependant, se termine par deux groupes de trois signes : le premier, *ỉdb·w,* est un pluriel, l'autre : *sḫr,* une graphie ptolémaïque bien connue. Nous avons ainsi deux groupements opposés, l'un de duels, l'autre de pluriels. On peut aussi

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

voir dans ce passage du duel au pluriel moins une opposition qu'une amplification du rythme des signes.

Nous avons vu des groupements par opposition, l'un opposant des signes verticaux à des signes horizontaux, l'autre des groupes de trois signes à des groupes de deux; nous avons enfin un exemple dans lequel une opposition par la pensée produit une dissimilation :

46.  *wṯs nfr·t, rmn n·t, ṯnj ḥ;·t·f m sḫm·tj, nsw·t-bi·tj, nb t;·wj* « qui élève la couronne blanche, qui porte la couronne rouge, qui distingue son front de la double couronne, le roi de Haute et Basse Egypte, seigneur du Double pays » (Chassinat, *Dendara* III, p. 102).

Le thème est celui des couronnes, comme dans les exemples 41 à 44 : nous voyons que les possibilités de ce développement ne sont pour ainsi dire pas exploitées ici, le développement est interrompu par l'expression *ṯnj ḥ;t·f,* qui permet cependant d'introduire une autre couronne, celle des deux plumes avec le disque sur les cornes. Mais ce qui nous intéresse ici, c'est l'opposition par les signes de *sḫm·tj-nsw·t-bi·tj,* qui pourraient être écrits tous les deux par la double couronne; l'opposition produit une dissimilation qui n'est pas cependant la dissimilation ordinaire de deux déterminatifs ou de deux idéogrammes dans deux mots identiques. Nous avons affaire ici à un phénomène opposé à celui de l'attraction, une dissimilation par jeu de signes. Nous avons donc d'abord l'interruption du thème normal des couronnes par le signe *ṯnj,* ensuite la dissimilation-opposition *sḫm·tj-nsw·t-bi·tj.*

V. JEUX DE SIGNES DANS DES TEXTES PARALLÈLES.

Les jeux de signes ne se font pas uniquement entre des mots assez rapprochés d'un même texte, ils peuvent se faire dans des inscriptions parallèles, par exemple dans deux mots symétriques, l'un se trouvant au montant droit, l'autre au montant gauche d'une porte. Un exemple simple est celui que nous donnent les montants extérieurs de la porte de la deuxième chambre Est dans le grand temple de Dendérah (Chassinat, *Dendara* II, p. 98 et 99).

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

Les textes en question commencent respectivement par :

47.  et *ḏd mdw ỉ;w n·ṯ* « à réciter, gloire à toi » et *ḏd mdw nfr·wj ḥr·ṯ* « à réciter, combien belle est ta face ».

Le parallélisme des inscriptions est ici uniquement dans les signes, les trois premiers de chaque inscription étant le babouin, le signe *w*, et les deux traits du duel. Remarquons que simultanément, il y a dissimilation, les deux babouins étant, l'un accroupi, l'autre debout et les bras en adoration (précisément dans le mot qui ne signifie pas « adoration, gloire »; le babouin de *ỉ;w* étant le babouin accroupi, par dissimilation avec son déterminatif); les *w* sont l'un le poussin, l'autre la corde enroulée.

Un deuxième exemple se trouve dans Chassinat, *Dendara* III, p. 133. C'est le début de deux textes sur les montants extérieurs de la porte de la deuxième chambre ouest :

48. et *nfr·wj ḥr·ṯ* « combien belle est ta face » et *ḏd mdw ỉnḏ ḥr·ṯ* « à réciter : salut à toi ».

Ici encore, dissimilation des deux babouins, l'un assis, l'autre debout, celui-ci les bras en adoration, l'autre tenant le bâton *mdw*. Au groupe *wj* correspond plus ou moins bien le signe *ỉnḏ*, le groupe *ḥr·ṯ* se retrouve identique dans les deux inscriptions.

L'exemple le plus curieux est certainement celui que nous trouvons en conclusion dans les inscriptions des bandeaux de soubassement dans la salle de Min du temple d'Edfou (Rochemonteix, *Edfou* I, p. 391).

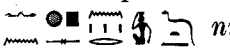
49. Côté droite :

Côté gauche :

droite : *rdj·n·f ỉb·f r·s gs·f r gs·s, n nwr* « il lui a donné son cœur, sans s'éloigner d'elle (lit. son côté à son côté) à jamais » (lit. sans cesse).

gauche : *nḫm s; Rʿ* (Pt.) *m ỉḫ·wt nb bỉn ḏw, n ḫpr·sn r·f ḏ·t* « protège le fils de Rê Ptolémée de toutes choses mauvaises et impures, elles ne lui arriveront pas éternellement ».

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

Les expressions qui constituent le jeu de signes sont :  *n nwr* et  *nn ḥpr·sn r·f ḏ·t.* L'expression *n nwr,* « sans cesse », est une expression bien connue dans les textes ptolémaïques; le déterminatif vient d'un ancien sens déjà attesté dans les textes des Pyramides : « trembler sous un fardeau ». Le *n* de *nwr* a été associé avec pour former dans l'écriture *nn,* parallèle à *nn* dans l'autre inscription. De même le *s* du pronom *sn* dans la deuxième inscription a été séparé, de sorte que nous avons qui en écriture ptolémaïque est l'équivalent exact de . Dans la seconde inscription, il n'y a que les groupes et , qui viennent s'intercaler ou s'ajouter. L'expression adverbiale *ḏ·t* s'expliquerait bien après *n nwr;* il ne reste que le groupe qui est absolument inexplicable dans la lecture *nn...nwr ḏ·t.* On est donc arrivé, avec les signes les plus ordinaires, à créer deux membres de phrases presque identiques à la vue, tout en ayant une lecture et un sens tout différents. Remarquons qu'ici, l'explication de nos deux passages par un jeu de signes est absolument certaine. Comme l'expression *n nwr* a ici une orthographe nettement établie, nous ne pouvons expliquer le jeu de signes que par une attraction d'une inscription à l'autre.

VI. JEUX DE SIGNES COMBINÉS AVEC DES JEUX DE MOTS.

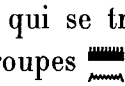
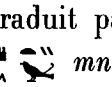
Jusqu'à présent, nous avons considéré les jeux de signes seuls, leurs différentes façons de se manifester; dans les quelques exemples qui suivent, la combinaison avec des jeux de mots ne signifiera pas que les deux phénomènes auront lieu chacun séparément dans un même passage, mais que le jeu de mots sera un des facteurs dans la formation du jeu de signes.

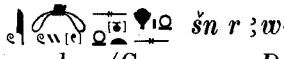
50.  *inḏ ḥr·k ḫprj, ḫpr wˁ, ir p·t ḳm; t;* « salut à toi, Khepri, qui existe seul, qui a fait le ciel, qui a créé la terre » (Chassinat, *Edfou* III, p. 345).

Les deux premiers signes du scarabée ne sont que la conséquence du jeu de mots *ḫprj-ḫpr wˁ*, mais ils entrent dans la série des trois scarabées, qui ne s'explique que par un jeu de signes : *ḫpr-t;*. Nous avons ainsi un jeu de signes de trois signes.

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

51.  *dr mn·t m ib n nb·t mnj·t* « éloigner le mal du cœur de la dame de la Menat» (Chassinat, *Dendara* III, p. 131).

Il y a naturellement jeu de mots *mn·t-mnj·t,* marquant d'ailleurs une opposition qui se traduit par une opposition des déterminatifs. Mais l'identité des groupes  *mn·t-*  *mnj·t* qui ne s'explique pas par une homonymie parfaite, montre bien qu'il y a jeu de signes, ici par groupements analogues.

52.  *šn r ;w·(·f) sḫn·tj ḥr šn·s* « la terre entière repose sur son cercle» (Chassinat, *Dendara* II, p. 106).

šn « la terre» sens dérivé de *šn* « le cercle», forme jeu de mots avec *šn,* « le cercle». Comme le ptolémaïque confond souvent , et ●, les sons qu'ils représentent étant souvent les mêmes, il y a jeu de mots aussi avec *sḫn,* ce qui permet la graphie  pour *sḫn·tj*. Nous avons donc un jeu de signes avec trois fois le signe ⌀. Notons que le groupe  peut être lui-même un jeu de signes, mettant en rapport ⌀ avec et que l'on a pu vouloir opposer à .

VII. JEUX DE SIGNES COMPORTANT UN MOT IMAGINAIRE.

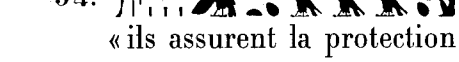
Dans les exemples précédents nous avons toujours supposé que le jeu de mots précédait le jeu dè signes, ce qui n'est pas toujours évident. Nous avons certainement le rapport contraire dans les exemples qui vont suivre, dans lesquels l'un des mots qui servent au jeu de signes est purement imaginé; le jeu de signes en question repose dans ce cas non sur une analogie, mais sur une opposition qui se traduit par une dissimilation des signes.

53.  *nṯr·t ḥr ḫbj ib; mj r^ᶜ nb* « la déesse y danse et saute tous les jours» (Duemichen, *Baugeschichte,* pl. XLI).

Cet exemple ne fait pas encore intervenir un mot imaginaire, mais peut illustrer le passage aux exemples suivants. Le signe de la lune a des valeurs multiples : *i^ᶜḥ, ỉwn, ỉbd, nb, ḫbj;* il entre couramment dans une des manières

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

d'écrire le mot *ḫbj* « danser », qui, d'après le *Wb.*, III, p. 20 s'écrit , gr.  et ,) avec les déterminatifs tels que ,  etc. Ceci correspondrait exactement à notre orthographe . On aurait donc deux fois le même mot *ḫbj,* sous deux graphies différentes, et nous aurions un exemple de jeu de signes comportant un mot imaginaire; notons en outre que la présence du signe de la lune dans *ḫbj* s'expliquerait par attraction du signe de la lune dans *rᶜ nb.* Mais il faut remarquer que dans notre exemple, la répétition du même mot serait possible d'après le sens « la déesse y danse, y danse tous les jours ». On aurait donc un simple fait de dissimilation graphique. En fait, nous avons ici l'expression fréquente *ḫbj ỉbˀ* « danser et sauter », formée de deux verbes synonymes. Le signe de la lune entre comme déterminatif dans le mot *ỉˀb·t* « l'œil gauche », expression qui s'emploie aussi pour désigner la lune. Le passage du déterminatif de *ỉˀb·t* au phonogramme *ỉˀb,* et selon la phonétique ptolémaïque [1] à la valeur *ỉbˀ* ou *ỉb* est facile, ce qui nous assure la lecture *ỉbˀ*, que nous avons ici. Il faut cependant observer que la lecture *ḫbj* est courante, tandis que la lecture *ỉbˀ* n'est pas attestée jusqu'à présent; elle ne le sera pas dans les cas où le mot *ỉbˀ* est employé seul, puisque la lecture *ḫbj* sera toujours possible, et ce n'est que dans notre exemple qu'elle s'impose, par l'opposition au mot *ḫbj* écrit par ses signes alphabétiques et l'emploi dans une expression stéréotypée : *ḫbj-ỉbˀ*.

54.  *whm·sn mkˀ·t nb·t nṯr·w ḥn·t nṯr·w* « ils assurent la protection [2] de l'or des dieux, de la souveraine des dieux » (Duemichen, *Kalenderinschriften* CXIV).

Nous ferons remarquer d'abord, indépendamment du sens, le jeu de signes par groupement : *nb·(t) nṯr·w—ḥn·t nṯr·w, ḥn·t* correspondant bien pour la forme du signe à *nb·t,* donnant cependant l'apparence d'une dissimilation. Nous avons le même phénomène en ce qui concerne les signes des deux mots se lisant *nṯr·w.* Or dans le cas de *nb·t—ḥn·t,* il y a emploi de deux mots différents, qui peuvent être mis en parallèle à la fois pour le sens et pour les signes; en effet  peut être lu *nb·t* « la dame » correspondant à

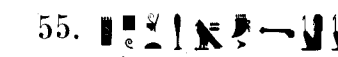
[1] Cf. Junker, *Grammatik der Denderatexte,* § 4.

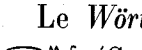
[2] *whm mkˀ·t* est employé ici comme verbe composé avec un complément direct.

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

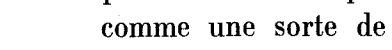
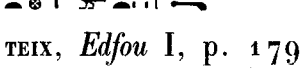
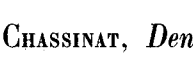
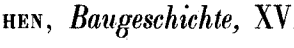
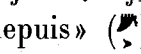
ḥn·t « la souveraine, et ▾ peut désigner le vase pour les lingots d'or, très voisin pour le sens de  « l'or, le collier ». Le jeu de signe est donc très facile pour ces deux mots, mais comment faut-il interpréter leurs compléments respectifs. Le premier groupe se lit nécessairement *nb·(t) nṯr·w,* mais le second est aussi le titre très fréquent des déesses : *ḥn·t nṯr·w*. Avons-nous simplement une dissimilation graphique? La seconde série des trois signes pour désigner les dieux demande à être expliquée et donnera lieu à notre paragraphe VIII (voir plus loin). Nous y montrerons que nous avons affaire ici à une opposition graphique. Une dernière remarque doit être faite : du point de vue stylistique, nous avons le parallélisme des expressions *nb·t nṯr·w ḥn·t nṯr·w,* qui est peu satisfaisant et de plus parfaitement inutile. L'opposition des deux expressions demanderait un mot nouveau comme complément de *ḥn·t;* ce mot nouveau est purement fictif, puisqu'il n'est distingué du mot *nṯr·w* que par l'opposition graphique. On peut donc parler ici de jeu de signes comportant un mot imaginaire.

Ce phénomène sera mieux illustré par l'exemple suivant :

55.  *ʿḥ pw n ḥm Ḥr ỉḫ·tj ḏr bỉḫ r mn ḥn·tj* « c'est le palais de la Majesté d'Harakhté, depuis le début jusqu'à l'éternité » (Chassinat, *Edfou* II, p. 195).

Le *Wörterbuch,* dans les *Belegstellen,* cite cet exemple avec le passage  (Chassinat, *Edfou* VII, p. 247, Schenkungsurkunde = Brugsch, *Thesaurus,* p. 838) comme exemple de l'expression *r ḏr bỉḫ r mn* (*m*); le sens de ce passage est certain. Remarquons d'abord que nous avons ici un jeu de signes par groupement, et spécialement par l'emploi du duel (*ỉḫ·tj*  *ḥn·tj* : voir exemple 45). Mais il s'agit d'expliquer l'emploi des deux signes . Ecartons d'abord l'explication du groupe des deux signes comme s'il s'agissait d'un nom : en effet, *ḏr bỉḫ* n'est pas attesté comme préposition; *ḏr bỉḫ* est employé comme adverbe, ou comme un complément au génitif (donc toute l'expression peut être employée comme une sorte de substantif). L'expression en question n'est jamais employée comme une préposition composée : nous pouvons donc dire que le duel dans le groupe  est purement fictif, et qu'il n'est amené que par attraction de Harakhté et *ḥn·tj*. On peut trouver cependant une explication à cette graphie : *ḏr bỉḫ*

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

peut, dans un emploi tout différent de celui que nous avons ici, être pris comme une sorte de substantif :  « l'endroit des Durables depuis qu'il y a un temps primordial » (Chassinat, *Edfou* VI, p. 11),  « le trône sur son sol depuis le commencement » (Rochemonteix, *Edfou* I, p. 179), ou Chassinat, *Dendérah* II, p. 2 :  « selon leurs fondations, certes, d'autrefois ». Nous voyons dans ce dernier exemple que l'expression entière est déterminée par le signe du soleil. Or avec son sens de « temps ancien », cette expression est très voisine de l'expression *dr p;·t,* et équivaut à *p;w·tj*. Or l'expression *dr p;·t* peut être aussi déterminée par le signe du dieu : (Duemichen, *Baugeschichte,* XVII)  « l'horizon de Son Ka depuis le temps primordial ». Ceci nous explique pourquoi on a pu déterminer notre expression *dr b;ḥ* par le signe du dieu, et vu l'expression équivalente *p;w·tj* et l'attraction des duels *;ḥ·tj* et *ḥn·tj,* répéter le signe. On a donc, graphiquement, l'opposition « depuis » ()  « jusqu'à » () , comme si était un nom au duel. Il est clair qu'il ne s'agit ici que d'un mot imaginaire et que l'opposition entre et est purement graphique. Nous avons ainsi un jeu de signes qui comporte un mot imaginaire.

VIII. OPPOSITIONS GRAPHIQUES [1].

Les Exemples :

A. Comme exemples [2] du mot *nṯr·w* « les dieux », écrit par trois oiseaux autres que les faucons, nous citerons à Dendérah trois exemples ; nous y voyons chaque fois trois variétés d'oiseaux.

a)  « les dieux et les déesses font sa protection » (Mariette, *Dendérah* III, pl. 70).

[1] Pour rendre intelligible notre jeu de signes 54 nous sommes amenés à placer ici un développement montrant l'existence et le sens des oppositions graphiques, c'est-à-dire de graphies distinctes, mais sans distinction de sens, pour deux ou plusieurs mots, sans que cette distinction dans la graphie corresponde à des mots nouveaux.

[2] Par la suite, nous désignerons les exemples de tout ce développement par les lettres minuscules.

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

b)  [1] « la place de joie des dieux et des déesses, on danse chaque jour lorsqu'elle vient, la fille de Rê » (Duemichen, *Baugeschichte,* XXXVII, l. 3 et 4).

c) 

« c'est Behedetet qui protège les temples des dieux, tout temple est inscrit à son nom » (Mariette, *Dendérah* I, pl. XIX).

B. Exemples où le signe de l'oiseau est répété trois fois : tous ces exemples, sauf l'exemple qui donne lieu à ce développement, proviennent du temple d'Edfou. Les exemples où le signe du faucon debout sur la hampe est répété sont très fréquents et n'offrent pas d'intérêt; ceux qui comportent la répétition du faucon accroupi se lisent soit *nṯr·w,* soit *gmḥs·w* et n'entrent pas en ligne de compte. Restent donc ceux qui comportent le signe de l'ibis ou l'oiseau .

Avec l'ibis nous citerons :

d)  « les vivants vivent de voir Sa Majesté, les dieux se réjouissent de voir ses rayons » (Chassinat, *Edfou* V, p. 8).

Remarquons que dans cet exemple les oiseaux ne sont pas accroupis sur une hampe.

e)  « le dieu grand, à la tête du double pays et des rives, le grand des dieux » (Chassinat, *Edfou* V, p. 9).

f)  « c'est le trône de Rê et d'Horus, lorsqu'ils sont assis sur le trône, le premier des lieux (l'Egypte) du seigneur des lieux sacrés (= Horus), le supérieur des dieux, la dame des villes, la grande de place du grand des dieux » (Chassinat, *Edfou* VII, p. 23).

(Voir plus haut  « le château de l'Horus des Horus, [appartenant à] l'Horus des Horus, le supérieur des dieux, en sa forme de Rapace. Seigneur des Rapaces »).

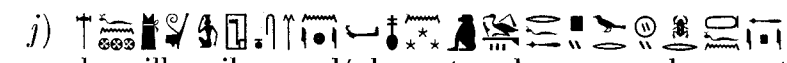
[1] Coll. sur l'original.

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

g)  « on inscrit les murs en son intérieur en gravure excellente au grand nom de Sa Majesté et des figures des dieux et des formes des déesses saintes à Irakhou» (Chassinat, *Edfou* VII, p. 6).

h) Il faut placer ici l'exemple du temple de Dendérah que nous essayons d'expliquer.

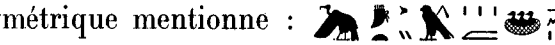
i)  « à dire, salut à toi la Grande, aux noms nombreux, ... de tout dieu est en elle, la mère divine, tous les dieux sortent d'elle en son nom... de Mout» (Chassinat, *Edfou* V, p. 332).

j)  « il a protégé les villes, il a gardé leurs temples comme bon protecteur des dieux, les dieux disent à son sujet «le grand scarabée, le grand scarabée», son nom est devenu scarabée» (Chassinat, *Edfou* VII, p. 22).

Remarquons que dans les exemples *i*) et *j*) le pluriel est marqué non par la répétition du signe, mais par les trois traits du pluriel.

Avec l'oiseau , je citerai un exemple :

k)  « le dieu d'Edfou, le dieu grand, seigneur du ciel, le bigarré de plumes, sortant de l'horizon, à la tête du sanctuaire du nord, le roi des Bah (?)[1] à la tête de Nedjem-Anekh, qui inonde Edfou de sa beauté» (Chassinat, *Edfou* VIII, p. 1).

L'inscription symétrique mentionne :  « qui protège les rapaces dans leur nid».

Le temple d'Edfou nous donne enfin un type composé, où l'un des signes n'est plus l'oiseau, mais le chacal :

l)  « Maat vient du ciel vers la terre, elle s'unit avec tous les dieux» (Chassinat, *Edfou* V, p. 85).

[1] Kees, *Opfertanz,* p. 115 sqq. et p. 11 sqq.

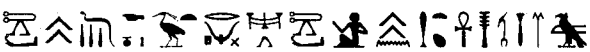
BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

m)  « à dire : ces dieux grands et puissants, les deux collèges réunis en un» (Chassinat, *Edfou* VI, p. 276).

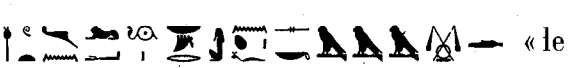
Ces deux exemples, qui comportent un signe autre que ceux des oiseaux, ne nous occuperont pas tout d'abord.

EXPLICATIONS ET LECTURES

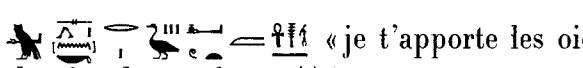
Dans les exemples *a*), *b*), *c*), on pourrait penser aux oiseaux qui dans la « course à l'oiseau» sont perchés sur les sceptres que porte le roi. Ce sont au Nouvel Empire le faucon, le vautour (?), l'ibis, mais dans les représentations ptolémaïques nous n'avons chaque fois qu'une sorte d'oiseau : à Edfou, les oiseaux sont du type  (Chassinat, *Edfou* II, pl. XXX *b*), à Dendérah ils sont du type . Or seul le texte de Dendérah parle de ces oiseaux : (Chassinat, *Dendara* III, p. 5).

n)  « prendre les hepet. A dire : j'ai saisi l'oiseau *ỉḫ·t* pour ouvrir la route, je prends le hepet pour Sa Majesté, les sceptres *ʿnḫ ḏd wȝs wȝḏ* en mon poing, les oiseaux *bʿḫ* sont assis sur leurs têtes (des sceptres)».

Faut-il en rapprocher la scène que nous trouvons dans Chassinat, *Edfou* II, p. 14, et où le choix des trois oiseaux, faucon, vautour, ibis, indiquerait l'idée de totalité chez les messagers de Rê, comme elle est exprimée dans le décret même qu'ils doivent annoncer à tous les dieux :

o)  « le décret de Rê, le maître de l'univers, pour son fils à tous les dieux» [1].

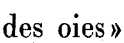
Un autre texte, accompagnant la « course à l'oiseau» (Chassinat, *Edfou* V, p. 188), mentionne les oiseaux sous forme d'oies, bien que le bas-relief ait remplacé les sceptres avec les oiseaux par le symbole ,

p)  « je t'apporte les oies, afin que tu sois gratifié de vie, durée, force» [2],

tandis que la grande fête d'Horus d'Edfou mentionne après le « lancer

[1] Kees, *Horus und Seth als Götterpaar,* I, p. 36. — [2] Cf. Kees dans *Ä. Z.,* LII, p. 63.

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

des oies» :  (Chassinat, *Edfou* V, p. 125). Kees, dans *Horus und Seth als Götterpaar* I, p. 37 note 1, interprète ce passage comme faisant allusion encore à la « course à l'oiseau». Il semblerait alors qu'à l'époque ptolémaïque, les deux scènes aient été mises en rapport l'une avec l'autre, d'où une contamination de l'une par l'autre : Chassinat, *Edfou* II, p. 14, le « lancer des oiseaux» ne comprend que trois oiseaux et ce sont ceux qui dans Lepsius, *Denkmäler* III, 57 *b* se trouvaient sur les sceptres dans la scène de la « course à l'oiseau»; d'autre part, si « l'essor des oiseaux» qui avait lieu lors de la veillée d'Osiris à Dendérah [1] comprend bien quatre oiseaux, qui selon l'usage du Nouvel Empire sont interprétés comme les quatre fils d'Horus, le dieu Anubis qui du côté droit préside à cet épisode de la cérémonie, tient dans la main le symbole  qui est en rapport avec la « course à l'oiseau». Peut-on de ces faits conclure qu'à l'époque ptolémaïque, il y avait une interprétation déterminée du groupe des trois oiseaux, et pourrait-on en déduire une lecture de ce groupe, comme semblerait le suggérer notre exemple *n*)?

DISCUSSION

Ecartons d'abord une objection : le groupe des trois oiseaux de l'écriture  n'est pas le même que celui des représentations . Outre des différences dans l'ordre de succession, nous avons dans la graphie un oiseau du type , dans les représentations le vautour. Cette différence est cependant bien naturelle, le groupe des trois oiseaux dans l'écriture désigne souvent des dieux, à l'exclusion des déesses, et ne permet donc pas la présence du vautour. Or comme le groupe n'est pas nettement défini dans les représentations, il n'est pas interdit de penser que la graphie rappelle le groupe des oiseaux des représentations.

Représentations :

C'est le groupe des oiseaux dans les représentations que nous allons examiner d'abord : dans la « course à l'oiseau» [2], les oiseaux ne sont pas toujours

[1] Moret, *Du caractère religieux de la royauté pharaonique*, p. 104; *L. D.*, IV, 57 *a*.

[2] Kees, *Opfertanz der ägyptischen Könige* et *Nachlese zum Opfertanz der ägyptischen Könige* (*Ä. Z.*, LII, p. 61 sqq.).

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

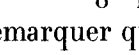
représentés sur la tête des sceptres, plusieurs fois aussi, ils sont détruits. La seule représentation ancienne qui les donne se trouve à Kumneh (Lepsius, *Denkmäler* III, 57 *b*); elle montre sur les sceptres l'ibis, la chouette , le vautour. A l'époque ptolémaïque, les sceptres sont au nombre de quatre : à Dendérah, exemple *n*), les oiseaux sont des faucons debout; remarquons que l'ordre de succession des sceptres n'est pas le même dans les deux scènes symétriques d'Edfou (planche au trait XXX *b*), les oiseaux sont du type  (?). Nous ne constatons donc aucune unité de conception dans ces représentations. Déjà sous la XVIII[e] dynastie, on rencontre les quatre sceptres de cette scène; c'est cette conception qui prévaut à l'époque ptolémaïque. D'autre part, à la même époque, les oiseaux sur les têtes des sceptres ne sont pas différenciés; mais ils reproduisent tantôt un type, tantôt un autre. Les quatre faucons à Dendérah pourraient bien faire allusion aux quatre fils d'Horus du « lancer des oiseaux ». Les oiseaux du type de leur côté pourraient reproduire l'oiseau que le roi offre de l'autre main. Nous n'avons donc pas affaire à un type très défini, mais à des variantes que l'on emploie selon le besoin. La même conclusion se dégage de l'examen que l'on peut faire de la scène de « l'essor des oiseaux ». D'abord pour le nombre des oiseaux nous ferons la remarque suivante : au Nouvel Empire, on lançait quatre oiseaux, des oies, considérés comme les quatre fils d'Horus; ces oies sont du type *sr*, mais il est possible que ce ne soit qu'une désignation générique pour les quatre sortes d'oies mentionnées dans les textes des Pyramides [1]. A l'époque ptolémaïque nous retrouvons la scène sous la même forme, décrite dans le texte, Chassinat, *Edfou* V, p. 125 et *Edfou* V, p. 132; ce dernier texte mentionne l'identification des oies avec les quatre fils d'Horus; nous trouvons encore cette conception à Dendérah, où cette scène se trouve associée aux veillées d'Osiris (Lepsius, *Denkmäler* IV, 57 *b*). Mais à deux autres endroits le nombre des oiseaux envoyés est de trois seulement (Chassinat, *Edfou* II, p. 14 et 15), et à la porte d'Evergète à Karnak [2], ce sont le faucon, le vautour et l'ibis.

[1] Cf. Gauthier, *Les Fêtes du dieu Min*, p. 220 à 222.

[2] Champollion, *Notices descriptives*, II, p. 209.

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

Groupes des oiseaux dans l'écriture

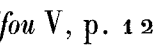
Dans l'écriture nous avons aussi des types assez variables : nous avons classé nos exemples d'après ces types. Dans les exemples *a*) à *c*) nous avons le groupe d'oiseaux différents, mais dans *a*) ce sont des oiseaux debout, dans *b*) des oiseaux accroupis, dans *c*) le faucon est debout, les deux autres accroupis. L'ordre de succession des deux derniers signes n'est pas toujours le même, dans *b*) et *c*) nous avons l'ordre faucon, ibis, oiseau *bʿḥ* (ou *ỉ;ḥ*), dans l'exemple *a*) faucon, oiseau *bʿḥ*, ibis. On pourrait considérer les groupes qui commencent par le signe du faucon comme des variantes du groupe *nṯr·w*, les deux derniers signes du groupe étant changés par dissimilation graphique. Mais même si primitivement il en avait été ainsi, il faut remarquer que nous avons aussi les groupes  et  qui sembleraient supposer au contraire un groupe primitif à trois signes différenciés, dont on aurait généralisé soit le premier signe pour former le groupe des trois faucons, soit le deuxième ou le troisième signe pour former le groupe des trois ibis [exemples *d*) à *j*)], ou celui des trois oiseaux *bʿḥ* (exemple *k*). Enfin, remplaçant le dernier signe par le chacal, on a créé le groupe [exemples *l*) et *m*)], ou par généralisation du dernier signe le groupe des trois chacals (à la fin de l'exemple *f*).

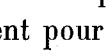
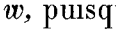
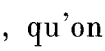
Dans l'écriture, comme dans les représentations des scènes, nous avons affaire à des formations variées, qui ne permettent pas de définir des groupes bien nets, ni de décider si la dissimilation a créé les groupes différenciés ou si l'assimilation a créé les groupes à signes répétés.

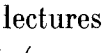
Lectures

Nous retrouverons la même incertitude dans les lectures que l'on peut proposer. Dans la course à l'oiseau, nous avons une seule représentation qui désigne d'une façon précise les oiseaux perchés sur les sceptres (exemple *n*) ; or le terme de  y est donné à des oiseaux qui sont figurés comme des faucons : nous avons encore la désignation de notre texte *p*), de même que le texte d'*Edfou* V, p. 125 ; s'il est vrai que les deux passages s'appliquent bien à notre scène, on aurait donc encore les termes de  et de . La variété est la même pour désigner les oiseaux du « lancer des oiseaux ».

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

Le Nouvel Empire parlait des oies *sr*. Nous retrouvons ce terme, à propos du « lancer des oiseaux » (*Edfou* V, p. 125) : . Mais le calendrier des fêtes d'Hathor à Edfou (Chassinat, *Edfou* V, p. 358), ainsi que la description de la fête (Chassinat, *Edfou* V, p. 132), parlent des oies *ʿpr* [1]; les scènes où ne sont représentés que trois oiseaux (Chassinat, *Edfou* II, p. 14 et Champollion, *Notices descriptives* II, p. 209), ne font que nommer les trois oiseaux séparément ou en donner une interprétation symbolique. Donc pour l'une et l'autre représentation, nous n'avons pas de désignation unique pour le groupe des oiseaux.

Dans l'écriture, nous avons trois cas pour lesquels nous pouvons proposer une lecture : l'exemple *h*) donne assez probablement pour  la lecture *nṯr·w*, puisque employé dans la formule : *ḥn·t nṯr·w*. L'exemple *k*) donne pour le groupe  la lecture *bʿḥ·w*, à cause du jeu de mots avec , si vraiment il y a jeu de mots et pas seulement jeu de signes. Enfin l'exemple *g*) semble nous donner une autre lecture pour le groupe des trois ibis; en effet celui-ci est opposé au groupe ; or un texte (Chassinat, *Edfou* VI, p. 278) nous fournit le titre  *wsr·t ḥn·wt* qui nous donne le correspondant exact de notre second groupe, qui se lira *ḥn·wt;* par souci de symétrie, on sera amené à considérer le groupe  comme un seul mot, qu'on pourra lire *ir·w* « les formes » ou de préférence *sʿḥ·w*, vu la possibilité du jeu de mots *sʿḥ·w* « les nobles » *ḥn·wt* « les dames nobles ». Ceci indiquerait deux lectures pour le groupe des trois ibis; un texte que nous citerons plus tard, montrera que le groupe  peut se lire aussi *nṯr·w*. La plupart des exemples cités admettraient donc la même lecture. Il ne se dégage donc pas de conclusion générale pour la lecture de ces groupes.

Ainsi on ne peut constater aucune correspondance nette entre les groupes et leurs lectures : la lecture *bʿḥ* peut par exemple s'appliquer au groupe  (exemple *k*), mais désigne aussi avec la graphie  (exemple *n*) les quatre faucons sur les sceptres. Or si ces différentes graphies sont pour ainsi dire indifférentes à la lecture, elles ne sont pas employées indifféremment; en général elles marquent une opposition, ou elles expriment une idée de totalité; enfin elles peuvent être amenées par une attraction.

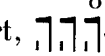
[1] Cf. Alliot, *Le culte d'Horus à Edfou au temps des Ptolémées,* I, p. 236, note 5.

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

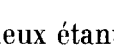
Dans l'exemple *k*), nous avons l'attraction de  qui amène le groupe , mais en même temps opposition avec les  de l'inscription symétrique. L'exemple *g*) comporte peut-être une attraction dans les idées de  qui faisant penser au dieu Thot, amène le groupe des trois ibis. L'idée de totalité est exprimée dans les exemples *a*), *b*) et *c*); *i*) et *m*). Dans les exemples *l*) et *m*) cette idée est spécifiée respectivement par les expressions *nb* et *dmḏ m wˁ·t;* dans les exemples *a*) et *b*), nous avons l'expression *nṯr·w nṯr·wt;* enfin dans l'exemple *c*) l'idée de totalité est prouvée par l'expression parallèle *nṯr·w nb·w*. Remarquons que nos exemples *a*), *b*), *c*), *l*), *m*) sont précisément ceux dans lesquels les signes des oiseaux sont différenciés. Nous pouvons observer de plus que la scène du « lancer des oiseaux », qui comprend le lancer du faucon, du vautour, de l'ibis accompagne le décret de Reˁ, le maître de l'univers pour son fils à tous les dieux : *nṯr·w dmḏ*.

Les autres exemples expriment tous une opposition : *i*) ... (notons le groupe purement graphique : faucon, vautour, ibis qui ressemble à celui du « lancer des oiseaux » à trois oiseaux), *j*)  avec association babouin, ibis, *h*) opposé à , *e*) le groupe des ibis encore opposé au groupe des faucons, qui figure plus haut dans le texte, enfin l'exemple *f*) avec la même opposition. Seul l'exemple *d*) ne permet pas une explication par opposition.

Or comme nous l'avons montré plus haut, il ne peut être question d'une opposition de lecture ou dans les mots : ce sont donc des oppositions purement graphiques. L'existence des oppositions graphiques étant ainsi prouvée, une dernière question se pose : ces oppositions ne peuvent-elles pas se réduire à la dissimilation graphique?

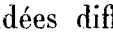
C'est un texte de la porte sud du téménos à Edfou (Chassinat, *Edfou* VIII, p. 153) qui nous donnera la réponse à cette question. On y voit l'exhortation ..., s'adresser, en seize colonnes, à tous les dieux, aux hommes, aux bêtes, aux champs. Les dieux sont répartis en huit catégories, résumées dans une neuvième colonne : ce sont les dieux des quatre parties de l'univers : le ciel, la terre, la Dat, le Noun, et les dieux des quatre directions du ciel; or ils sont désignés de la façon suivante : , d'une part, , , de l'autre,

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

tous ces dieux étant repris par . On constate d'abord, ce que nous avons montré plus haut pour les autres exemples, le caractère peu systématique de la répartition des signes pour les différents dieux. Les  sont dieux de la terre; avec une légère modification du signe, les  sont les dieux de l'orient; les  sont dieux du ciel mais aussi de l'occident; les  sont dieux dans la Dat, et ce signe sert aussi à désigner les dieux en général. Tous ces signes se lisent certainement *nṯr·w*, vu leur emploi variable, et la nécessité de leur donner un complément pour les préciser. Mais nous voyons qu'ils sont employés dans des oppositions particulières : il est d'abord clair qu'il y a deux séries de dieux, les dieux des quatre parties de l'univers, les dieux des quatre directions du ciel; mais dans chaque série prise isolément, le même signe ne se retrouve pas deux fois, bien qu'il puisse y avoir le même signe dans la série des dieux de l'univers et celle des dieux des quatre directions. Les oppositions n'ont lieu qu'à l'intérieur de la même série : ainsi les  ne sont pas nécessairement les dieux du sud, il le sont ici, par une convention établie pour l'emploi dans ce contexte défini. On pourra naturellement trouver des raisons pour tel ou tel emploi particulier : le faucon dieu du ciel, tandis que les oiseaux désigneront les dieux de la terre; le chacal, dieu du séjour des morts, enfin l'ibis de Thot d'Hermopolis, pour les dieux de l'eau primordiale.

Beaucoup plus curieuse est la répartition des signes pour les dieux des directions du ciel. Si encore l'attribution de l'ouest au faucon Horus est ancienne, sans être nécessaire, elle s'explique par le fait que le dieu de l'ouest Ha est une forme d'Horus. Mais pour les autres cas, la répartition ne semble pas claire : faut-il penser aux étoiles circumpolaires pour les dieux du nord dont la graphie est les trois étoiles? Ou pourquoi les oiseaux *bꜥḥ* désignent-ils les dieux de l'Est? Je crois qu'il faut chercher l'explication de ces associations tout ailleurs; et en même temps le caractère des jeux de signes en question en sera éclairci. Si nous examinons l'ensemble des deux groupes de dieux, nous constatons qu'à partir des dieux de l'ouest, l'ordre de succession est le même qu'au début, c'est-à-dire les faucons, les oiseaux *bꜥḥ*, les chacals; nous avons donc tout simplement une liste de six signes, suivie des trois premiers signes de cette liste. Ceci donne une répartition curieuse des signes dans le deuxième groupe, étant donné que l'on pouvait

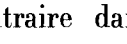
BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

reprendre pour la deuxième série de dieux les mêmes signes que dans la première. Une explication peut être donnée de ce fait : l'ancien ordre de succession des directions du ciel, pour les rites du couronnement est : ouest, est, sud, nord, comme le montre la proclamation aux dieux de l'ouest, de l'est, du sud et du nord dans les textes des Pyramides. Il est donc clair que l'ouest sera attribué à Horus (le premier signe de la première série), le reste de la série reproduisant le début de la première série. Mais à l'époque tardive, pour la même cérémonie du couronnement [1], et au Nouvel Empire pour le « lancer des oiseaux » [2], l'ordre des points cardinaux est : sud, nord, ouest, est (au Ramesséum : sud, nord, est, ouest, probablement par erreur) ; cet ordre se retrouve dans cette scène, Chassinat, *Edfou* V, p. 123. On a suivi cet ordre aussi dans le texte qui nous occupe, mais pour donner aussi la préséance à l'ouest, selon l'ancienne tradition, on a repris la suite des signes avec l'ouest, comblant la lacune ainsi laissée par des signes provenant d'un ordre d'idées différent :  et . C'est donc pour concilier ces deux ordres de succession traditionnels que l'on a réparti les signes d'une façon aussi curieuse entre les différentes catégories de dieux. En même temps, nous voyons la grande influence des spéculations théologiques sur le choix des signes pour la première série, et l'allusion à des traditions de rites dans la seconde. Les rites auxquels il est fait allusion ici sont ceux du couronnement, et en particulier du « lancer des oiseaux ».

Lorsque le jeu de signes s'étend sur des mots d'inscriptions parallèles, il est possible de former des séries de quatre éléments, de faire allusion ainsi aux quatre directions du ciel, et de leur attribuer les signes nécessaires selon les associations d'idées prises à la spéculation théologique sur ce sujet. Mais lorsqu'on a affaire à une inscription unique, on pouvait appliquer ce schéma pour écrire le pluriel. Il fallait donc limiter le choix à trois signes, et nous avons le groupe des trois oiseaux. Dans le rite du « lancer des oiseaux », le choix s'est porté sur le faucon, le vautour, l'ibis, et la représentation de la porte d'Evergète à Karnak nous indique les spéculations qui s'attachent à ce choix, ou peut-être aussi, qui l'ont motivé : le faucon, c'est Hou et Sia, le vautour, Nekhbet et Ouadjit, l'ibis, la Vue et l'Ouïe. Le

[1] Naville, *Festival hall of Osorkon*, II, pl. 2. — [2] Gauthier, *ouvrage cité*, p. 217.

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

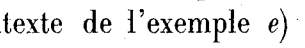
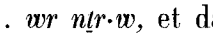
groupe de l'écriture s'est fixé de manières différentes selon les besoins : à Dendérah nous trouvons le groupe faucon, ibis, oiseau *b'ḥ ;* ce dernier oiseau, lorsqu'il est debout dans notre exemple *c*), peut bien être l'oiseau *bnw,* le phénix. L'interprétation du groupe n'est pas absolument évidente ; on pourrait penser que, comme nous le verrons plus loin, Horus et Thot symbolisent l'opposition nord-sud, et comme on a ajouté le phénix, symbolisant les âmes d'Héliopolis, on aurait donc les âmes de Pe, de Nekhen et d'Héliopolis, Thot ayant été pris pour le sud, parce que l'on ne voulait que des signes d'oiseaux dans le groupe. L'opposition des âmes de Pe et de Nekhen se retrouve au contraire dans le groupe  qui est spécial à Edfou (exemple *l*) et *m*). Thot représente alors les dieux de l'Ogdoade.

Que cependant le groupe préféré à Dendérah était aussi connu à Edfou, nous en avons la preuve par les débuts des inscriptions des bandeaux de soubassement sur les colonnes de la cour à Edfou (Chassinat, *Edfou* V, p. 201 sqq.). Il s'agit de la graphie pour *nṯr* dans la formule *'nḫ nṯr nfr :* ceci nous prouve qu'il s'agit une fois de plus d'oppositions graphiques et non de lectures différentes, puisque la lecture *nṯr* y est certaine. Nous avons du côté droit la suite : 1  ; 2  ; 3  ; 4  ; 5  ; 6  ; 7  ; 8  ; 9  ; 10  ; 11  ; 12  ; 13  ; 14 ; 15  ; 16  ; ce sont donc quatre séries de quatre signes ; le groupe des trois oiseaux se retrouve dans la première, la troisième et la quatrième série ; notons que la première et la quatrième séries sont presque identiques. Du côté gauche (voir Chassinat, *Edfou* V, p. 252 sqq.) la première série reproduit celle du côté opposé, de même la troisième, les deux autres sont plus irrégulières. On voit donc que le groupe des trois oiseaux, réparti ici sur des inscriptions parallèles, était un groupe nettement établi. Notons que nous avons ici un jeu de signes dans des inscriptions parallèles (voir plus haut). Mais au lieu d'avoir seulement deux inscriptions symétriques, nous en avons toute une série ; et au lieu d'avoir une attraction entre deux signes représentant des mots différents (cf.  *nfr* et  *i* dans *i;w*) nous avons opposition graphique des signes représentant un même mot (*nṯr*). Que le groupe des trois oiseaux donne lieu à d'autres combinaisons, un exemple du temple d'Edfou nous en fournit la preuve :

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

q)  « les dieux et les déesses jubilent à Son Ka » (Chassinat, *Edfou* V, p. 277).

Ici on a créé un groupe symétrique, mais d'ordre purement décoratif, et sans interprétation possible.

L'opposition graphique, comme nous l'avons vu, peut jouer dans les trois signes du mot *nṯr·w*, elle peut jouer dans des inscriptions symétriques, elle peut jouer lorsque le mot *nṯr·w* revient plusieurs fois de suite dans la même inscription. La suite faucon, ibis, chacal se trouve dans l'exemple *c*). La suite faucon, vautour, ibis du rite ptolémaïque du « lancer des oiseaux » se retrouve dans le contexte de l'exemple *e*)  *nsw nṯr·w nṯr·wt... wr nṯr·w,* et dans l'exemple *e*)  *mw·t nṯr, nṯr·w...*, suite purement graphique.

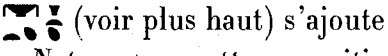
Enfin, comme nous l'avons déjà dit, d'autres oppositions sont possibles, et nous reviendrons à notre exemple de départ de ce paragraphe, l'exemple *h*) où nous avons l'opposition . Nous avons montré l'existence de l'opposition graphique dans tout ce paragraphe ; il ne s'agit plus que de l'appliquer ici ; un exemple du temple d'Edfou nous en donnera l'explication :

r)  « les dieux du pays du nord à sa droite sont à faire sa protection, les dieux du pays du sud à sa gauche de même » (Chassinat, *Edfou* VII, p. 24).

Cet exemple nous donne une preuve définitive de l'existence de l'opposition graphique : sans elle, il ne serait pas possible d'expliquer pourquoi le nord est nommé avant le sud. Tout est clair lorsqu'on interprète le signe du faucon par Horus, celui de l'ibis par Thot. Les scènes dans lesquelles interviennent Horus et Thot, par exemple l'union des deux pays, la purification du roi [1], attribuent à Horus le nord, à Thot le sud ; mais comme Horus est le dieu le plus éminent, il figure à droite du roi [2], et donc dans notre jeu de signes, il sera figuré le premier, d'où l'ordre inhabituel dans lequel sont nommés les deux pays. L'allusion aux scènes de couronnement ou de purification est donc évident ici. Nous aurons aussi la même oppo-

[1] Kees, *Horus und Seth als Götterpaar* I, p. 27. — [2] Kees, *op. cit.*, p. 10.

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

sition dans notre exemple *h*); mais elle est purement graphique, puisque les deux groupes de signes se lisent simplement *nṯr·w;* au jeu de signes (voir plus haut) s'ajoute donc l'opposition graphique .

Notons que cette opposition se retrouve dans d'autres textes, ainsi (Chassinat, *Edfou* V. p. 29) :

s)  *nb nṯr·w ḥrj nṯr·w,* «seigneur des dieux, supérieur des dieux». Signalons ici le jeu de signes *nb-n_r·w*.

Dans notre exemple *h*), il faut noter que le contexte rituel et mythologique de notre opposition graphique n'est pas sans rapport avec le sens général du texte : en effet le passage précédent parlait des enseignes qui ouvraient le chemin et chassaient les ennemis; la scène qui suit dans le cérémonial royal celle de la sortie royale avec les enseignes est bien celle de la purification, à laquelle il n'est fait allusion ici que par notre jeu de signes par opposition graphique.

Pour résumer ce qui a été dit sur l'opposition graphique, nous dirons que ce procédé consiste à distinguer deux ou plusieurs mots par leur écriture, suggérant des distinctions de sens réelles ou plus souvent fictives, sans que cela se traduise par des lectures différentes.

Dans le développement qui précède, qui tendait à établir l'existence des oppositions graphiques et à en expliquer le fonctionnement, nos exemples étaient tirés surtout des derniers tomes du *Temple d'Edfou,* ce qui était justifié du fait qu'ils étaient plus rapprochés dans le temps de l'exemple du temple de Dendérah qui servait de point de départ à notre développement. Il est certain que bien d'autres exemples du groupe des trois oiseaux pourraient être cités; si nous en ajoutons quelques-uns ici, ce n'est pas pour en compléter la liste, ce qui demanderait une recherche spéciale, mais parce que ces exemples nous paraissent fournir quelques explications complémentaires sur nos jeux de signes.

Sauf deux, tous les exemples que nous citerons encore seront tirés des textes de l'Ouabit du temple d'Edfou. Nous avons d'abord quelques exemples du mot *nṯr·w* écrit avec trois oiseaux différents, l'un des signes pouvant être aussi le chacal.

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

Rochemonteix, *Edfou* I, p. 413 :



« habiller la grande ennéade, revêtir la petite ennéade, les dieux grands du grand siège ».

Edfou I, p. 416 :



« le grand scarabée ailé s'y trouve, à la tête des temples, en protection de ses enfants, en sa forme de Rê, le supérieur des dieux ».

Edfou I, p. 410 :

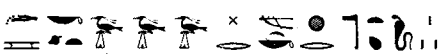


« est vivant le grand scarabée, qui sort du champ d'Ialou, splendide lorsqu'il vient de l'est, le seigneur des dieux, Rê (ou : supérieur ?) des dieux ».

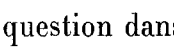
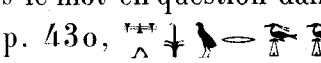
Ces trois textes nous donnent des exemples du groupe de trois oiseaux ou du groupe de deux oiseaux plus le chacal pour désigner le pluriel du mot *nṯr*. Nous constaterons que ce groupe est encore moins fixé qu'à l'époque des textes de Dendérah : il semble être en voie de formation.

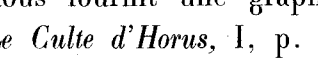
Le groupe le plus fréquent pour désigner les dieux dans l'Ouabit du temple d'Edfou est le groupe . La lecture *nṯr·w* en est assurée par les exemples suivants :

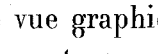
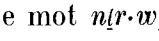
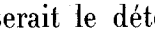
Edfou I, p. 435 :  « Horus repose dans le château du faucon, les dieux et les déesses... son honneur ».

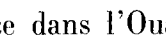
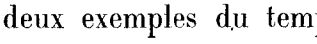
Edfou I, p. 432 :  « ton parfum est doux auprès des dieux, ton amour auprès des déesses », où le mot *nṯr* est opposé à *n_r·wt ;* dans *Edfou* I, p. 436, notre groupe entre dans l'expression *ns·t nṯr·w,* un des noms du temple d'Edfou ; dans *Edfou* I, p. 412, nous avons opposition entre  et  : « le scarabée auguste, le supérieur des dieux, le faucon divin ».

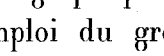
BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

Nous retrouvons le mot en question dans *Edfou* I, p. 418, dans  et dans *Edfou* I, p. 430,  *ḥrj sw r nṯr·w*.

Un exemple nous fournit une graphie particulière, *Edfou* I, p. 415 (cf. M. Alliot, *Le Culte d'Horus,* I, p. 346) :  « hâtez-vous en portant Rê, l'aîné des dieux, le supérieur des dieux ».

Ici nous avons du point de vue graphique la suite  ; curieuse est aussi la graphie  pour le mot *nṯr·w,* le premier signe étant pour ainsi dire le phonétique dont  serait le déterminatif.

Mais pourquoi la fréquence dans l'Ouabit d'Edfou du groupe  ? Nous avons vu dans ce paragraphe sur les oppositions graphiques que ce groupe pouvait désigner spécialement les dieux de la terre. Ceci nous est confirmé par deux exemples du temple de Philæ, Bénédite, *Temple de Philæ,* p. 102 :  repris presque identiquement à la page 110 :  « la Vénérable, sortie de Nout, la souveraine des dieux du ciel, la dominatrice des dieux de la terre, et la dame de l'univers des dieux de la Dat ».

Ces exemples du temple de Philæ, qui sont de l'époque d'Auguste, nous montrent que ces oppositions graphiques sont devenues d'usage général dans les temples. Mais l'emploi du groupe  dans l'Ouabit du temple d'Edfou peut avoir une signification particulière ; ce sont les formes terrestres des dieux, leurs statues, qui y sont exposées au soleil ; c'est ce que veut rappeler la graphie spéciale du mot *nṯr·w* dans ce lieu du temple.

Un texte accompagnant une scène de l'Ouabit nous fournira un commentaire de l'époque (*Edfou* I, p. 433) :



« il est monarque de la terre entière, ses habitants lui sont soumis ; il est roi (de Haute et Basse Egypte) des dieux et des hommes... ».

Les deux textes se trouvent dans les inscriptions qui encadrent la scène, donc dans des inscriptions parallèles. Nous avons ici un jeu de signes. En

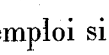
BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

effet « l'oiseau  sur son socle... qui repose sur l'eau», traduction suggérée par les signes, est une définition assez exacte du signe , qui désigne les dieux de la terre dans l'inscription parallèle.

Faisons d'abord une remarque sur le type de l'oiseau : notre texte montre que l'oiseau  pouvait bien être mis en rapport avec l'oiseau , et nous avons déjà constaté dans notre développement sur les oppositions graphiques une certaine incertitude dans l'emploi des deux signes.

Mais c'est surtout le genre de jeu de signes qui nous semble intéressant : nous avons affaire ici à un jeu de signes dans des textes parallèles; mais le jeu de signes n'est pas complètement exprimé dans les signes mêmes : le groupe  est pour ainsi dire le déterminatif représentatif de l'expression parallèle, *t; ḥr ndb·f imj·(w)·f ḥtp ḥr mw*. Or ce rapprochement ne peut être fait que par la pensée; nous pourrons donc parler d'un jeu de signes implicite.

Enfin, du point de vue du sens, notre texte met en relation d'une façon bien nette notre groupe d'oiseaux avec la terre, il veut même donner l'explication de cette relation, et ceci par un jeu de signes, qui devient ici moyen d'expression.

L'emploi si fréquent dans l'Ouabit du temple d'Edfou du groupe  permet même de penser que le terme  de notre exemple *n*) pour désigner les oiseaux perchés sur les sceptres dans la « course à l'oiseau» n'est pas nécessairement à lire *bʿḥ*, mais admettrait aussi bien la lecture *nṯr·w*, ce qui mettrait en doute l'existence du mot *bʿḥ* pour désigner des oiseaux, mot qui n'est attesté qu'à l'époque grecque, et uniquement par notre exemple. Le signe  ne représente pas une sorte d'oiseaux différente du héron (cf. G. Lefebvre, *Grammaire de l'égyptien classique*, p. 393, n° 32), mais un héron perché, d'où l'idée d'inondation, d'où la lecture *bʿḥ* qui désigne l'inondation. Dans notre exemple *k*) nous aurions donc bien un jeu de signes et non un jeu de mots, si la lecture *bʿḥ* est à éliminer.

La notion de jeu de signes implicite nous donnera enfin l'explication pour un passage d'un texte qui se trouve sur le montant droit de la porte de la chapelle du trône de Ra à Edfou (*Edfou* I, p. 282) :  *s·t pr b; n Rʿ r p·t ʿḥ pw n Ḥr-ỉḫ·tj m sp tpj ḏr wḥʿ t;* « le siège d'où Rê monte au ciel, le palais d'Harakhté au temps primordial depuis la création de la terre».

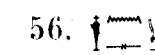
BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

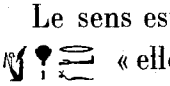
Les signes ◎ et ● sont des variations matérielles respectivement de Ⓦ et de ⊜. Mais leur emploi ici s'explique : en effet, tout le passage parle des manifestations des dieux de la lumière; nous sommes dans la chapelle du trône de Ra. Le *ba* de Rê dont parle le début de notre exemple, c'est le soleil; Harakhté est un dieu solaire. Nos deux signes ◎ ● ensemble forment le mot *ḥ;j·tj* ou *dbn·tj*, « les deux luminaires ». Tous ces rapprochements n'étant faits que par la pensée, nous pouvons bien parler de jeu de signes implicite dans notre exemple.

IX. JEUX DE SIGNES COMPLEXES.

Nous avons étudié jusqu'à présent les divers phénomènes que l'on peut grouper sous la désignation de « jeux de signes », le jeu de signes simple, l'attraction, le déterminatif ou l'idéogramme représentatif, les jeux de signes par groupement, les jeux de signes dans des textes parallèles, les jeux de signes combinés avec des jeux de mots, les jeux de signes comportant un mot imaginaire, les oppositions graphiques : il est clair, et les exemples que nous avons montrés précédemment nous l'ont prouvé, que ces phénomènes ne se rencontrent pas toujours à l'état pur, et que l'on peut avoir dans un même jeu de signes plusieurs de ces influences à la fois.

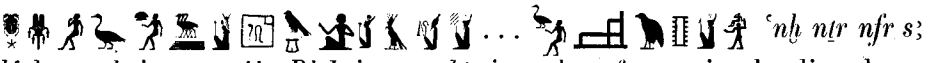
Quelques exemples entre autres nous suffiront :

56.  *ḥs·n·s bi·tj ḥr k;·t km·n·f* « elle a loué le roi (de Basse-Egypte) pour le travail qu'il a accompli » (Mariette, *Dendérah* IV, pl. XXII *b* = Duemichen, *Baugeschichte* XXIX 1. 1-4).

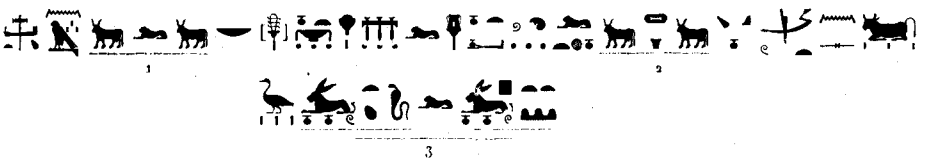
Le sens est tout naturel et rendu certain par le passage parallèle :  « elle a récompensé le roi (de Haute-Egypte) pour son œuvre ». Notons d'abord qu'il y a bien jeu de signes entre les déterminatifs de *bi·tj* et le signe qui sert à écrire *k;·t*. Mais de plus ce dernier signe est un double rébus : en effet le mot *k;·t* s'écrit, pour une raison non encore élucidée, par le signe de l'abeille; or l'abeille entre dans l'écriture du mot *bi·tj* : « le roi de Basse-Egypte »; on a employé ici l'idéogramme qui sert à écrire le roi de Basse-Egypte pour remplacer le signe de l'abeille, qui est lui-même une graphie ptolémaïque du mot *k;·t*. On voit d'abord que le procédé

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

qui a amené cette graphie est complexe, à deux degrés pourrait-on dire; d'après notre terminologie, on pourra parler d'un phénomène d'attraction dû à la graphie de *bi·tj*. Enfin on a un groupement symétrique des deux signes par rapport au signe de la face. Nous noterons donc à propos du même passage : jeu de signes par attraction sur deux signes dont l'un forme rébus, et groupement symétrique.

57.  *ʿnḫ nṯr nfr s;*
sḫʿ-b;w·s ḥrj-ns·t n Ḥr Bḥd·tj nsw·t-bi·tj... sḫt·n·f... « vive le dieu bon, fils de Sekhabaous, successeur d'Horus d'Edfou, le roi de Haute et Basse Egypte..., il a construit... ».

Nous relevons d'abord deux thèmes, celui de l'enfant, *s;* (*s*)*ḫʿ sḫt,* et celui des couronnes, *n Ḥr Bḥd·tj nsw·t-bi·tj*. Si nous prenons simplement l'expression *s; sḫʿ-b;w·s,* nous voyons le jeu de signes des deux enfants, l'attraction de l'oie *s;* sur les oiseaux du mot *b;w,* les signes de l'enfant et des oiseaux étant alternés. Mais de plus, il faut remarquer que le signe de l'oie, suivi d'ailleurs par celui de l'enfant, dans le mot *sḫʿ*, se lit couramment *s;* « le fils », mot qui dans notre texte, par opposition, est écrit par l'idéogramme. De même l'expression que nous lisons *ḥrj-ns·t n Ḥr Bḥd·tj* comporte un jeu de signes complexe; les consonnes *ḥ* et *r* du mot *ḥrj,* représentées respectivement par le signe du château et le signe du serpent, sont accompagnées d'un déterminatif phonétique, le signe du faucon, qui peut avoir été amené aussi par attraction du signe du faucon qui sert à écrire le mot *Ḥr Bḥd·tj*. Mais de plus, le faucon sur le trône symbolisé par le signe *ns·t* peut très bien être un déterminatif représentatif du successeur du dieu, le *ḥrj·ns·t,* qui est bien l'Horus tel ou tel. Enfin c'est déjà dans l'expression *ḥrj-ns-t n Ḥr Bḥd-tj* que commence le thème des couronnes, et tous nos jeux de signes sont groupés et unis par les signes qui entrent dans le thème de l'enfant.

58. 

nḏ·t·t n nṯr·w nb·w nb·t sšš n nb ḥr ṯḥn nb·t sḫm n mfk nb·t tḫ nb·t t; nb·t ḥnḳ·t sm;·tw n·s ḫrj·t r;·w Wn·t nb·t Pwn·t, « la protectrice de tous les

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

dieux, dame du sistre d'or et de faïence, dame du sistre de turquoise, dame de l'ivresse, dame du pain, dame de la bière, on tue pour elle les victimes et les oies, Ounout, dame de Pount» (Chassinat, *Dendara* III, p. 165).

Nous avons d'abord jeu de signes entre les groupes 1 et 2 (*nb·w* et *nb·t t*; *nb·t*) : ce sont des groupes analogues, les deux vaches étant symétriques par rapport à un signe médian; mais de même les groupes 1 et 3 sont analogues, étant formés d'un signe médian, le lion couché, encadré de deux signes ou de groupements analogues, dans le groupe 1 les deux vaches, dans le groupe 3 *Wn·t Pwn·t*. Le groupe 1 fait donc partie de deux jeux de signes par groupement analogue : avec le groupe 2 par les éléments extrêmes, avec le groupe 3 par l'élément médian. Remarquons que le groupe 3 occupe beaucoup plus de place que les deux autres, de sorte que l'on peut parler d'un procédé d'amplification. Mais ce qui nous intéresse encore, c'est le groupe 3, qui forme jeu de signe par lui-même : en effet, les éléments extrêmes posés comme analogues selon le schéma des groupes 1 et 2 sont  et . L'intention d'y voir une analogie est certaine, elle ressort de l'orthographe particulière de ces deux mots, le signe du vase redoublé et le *w* pour donner davantage de signes semblables dans les deux mots, de plus la place du *p* dans *Pwn·t*. Le résultat de cette assimilation est certain et curieux : alors que par les sons il était assez difficile de créer un jeu de mots Ounout-Pount, les signes, placés convenablement, permettent ce rapprochement, et suggèrent l'éthymologie de Pount comme issu de Ounout. Remarquons que l'effet final du groupe 3 est préparé habilement par les jeux de signes précédents, sans lesquels il pourrait passer inaperçu.

X. JEUX DE SIGNES ET AUTRES PROCÉDÉS DE STYLE.

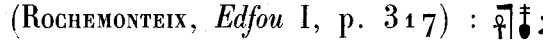
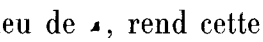
Les jeux de signes, outre les différentes variétés que nous avons étudiées au début, jeu simple, attraction, déterminatif représentatif, jeu par groupements, jeu dans textes parallèles, jeu de signes combiné avec jeu de mots, opposition graphique, jeu de signes comportant un mot imaginaire, donnent lieu à des combinaisons multiples. C'est un véritable procédé de style, qu'on

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

ne peut pas négliger dans l'interprétation du texte. Dans l'exemple 58, nous avons vu que le jeu de signes produit un effet d'amplification. Dans d'autres cas, il crée des oppositions ou des parallélismes. Cet élément de style peut s'ajouter à d'autres procédés, par exemple pour souligner un effet d'accumulation.

59.  *ḥr kꜣwt ḥḏ·t ḥr rmn nfr·t ḥr wḏs ḥp·t n nṯr ʿ.*, *sw m nb·t ḥḏ·t ḫnt ḥ·t wʿb* « portant la couronne blanche, soutenant la « belle », soulevant la couronne pour le dieu grand, elle est la dame de la couronne blanche, à la tête du château de purification » (Chassinat, *Dendara* III, p. 106).

L'effet d'accumulation est rendu bien plus sensible par la répétition du déterminatif de la couronne blanche, qui apparaît ainsi quatre fois.

Il est évident que le jeu de signes peut être uni à n'importe quel autre procédé de style, les expressions imagées, l'allitération et bien d'autres. Nous avons signalé d'autre part des cas où des jeux de signes sont eux-mêmes moyen d'expression. Nous avons déjà vu dans l'exemple 58 qu'un jeu de signes pouvait suggérer une éthymologie : celle de Pount expliquée par la déesse Ounout. Un autre voudra suggérer l'assimilation de deux déesses : (Rochemonteix, *Edfou* I, p. 317) :  *ʿnḥ nṯr nfr wtṯ n Spḏ·t, rr·tj ḥr mn·tj n ʿnḳ·t* « vive le dieu bon, mis au monde par Sothis, élevé sur les genoux d'Anoukis ». Le parallélisme des expressions voudrait déjà suggérer l'identité de Sothis et d'Anoukis, le jeu de signes , en employant au lieu de , rend cette intention beaucoup plus évidente.

CONCLUSION

Le jeu de signes est un phénomène fréquent dans les textes des temples ptolémaïques : il présente un certain nombre de variétés bien définies, qui donnent lieu à des combinaisons multiples. Son emploi peut être celui d'un procédé de style, parfois purement extérieur, et dans ce cas, il sera d'ordre purement décoratif, rejoignant dans son effet les nombreux jeux d'écriture qui remplissent l'écriture ptolémaïque ordinaire et qui peuvent aller jusqu'à la cryptographie. Mais par sa définition même, il tend, comme le jeu

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net

de mots, à devenir moyen d'expression, et on voit alors les graphies prendre de l'importance pour le sens. Cette influence de l'écriture sur le sens est naturellement limitée à des procédés bien définis, elle est limitée aussi dans son emploi. Elle n'en est pas moins réelle, et lorsqu'on songe au nombre des procédés de style que l'on rencontre dans les textes ptolémaïques, on aura une idée du travail qu'il fallait pour les rédiger.

BIFAO 52 (1953), p. 57-101 Adolphe Gutbub
Jeux de signes dans quelques inscriptions des grands temples de Dendérah et d'Edfou.
© IFAO 2026 BIFAO en ligne https://www.ifao.egnet.net