



# 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 en ligne

BIFAO 121 (2021), p. 23-63

Marie-Lys Arnette

Deux jeux, un astre, les yeux : sur un plateau de senet biface inédit

## 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

9782724711523	<i>Bulletin de liaison de la céramique égyptienne 34</i>	Sylvie Marchand (éd.)
9782724711400	<i>Islam and Fraternity: Impact and Prospects of the Abu Dhabi Declaration</i>	Emmanuel Pisani (éd.), Michel Younès (éd.), Alessandro Ferrari (éd.)
9782724710922	<i>Athribis X</i>	Sandra Lippert
9782724710939	<i>Bagawat</i>	Gérard Roquet, Victor Ghica
9782724710960	<i>Le décret de Saïs</i>	Anne-Sophie von Bomhard
9782724711547	<i>Le décret de Saïs</i>	Anne-Sophie von Bomhard
9782724710915	<i>Tebtynis VII</i>	Nikos Litinas
9782724711257	<i>Médecine et environnement dans l'Alexandrie médiévale</i>	Jean-Charles Ducène

## Deux jeux, un astre, les yeux : sur un plateau de *senet* biface inédit

MARIE-LYS ARNETTE\*

### RÉSUMÉ

Le présent article est la publication d'un plateau de *senet* fragmentaire, probablement couplé avec un jeu de 33 cases, conservé à l'Institut français d'archéologie orientale (Ifao). L'objet est exceptionnel par bien des aspects : les inscriptions qui le lient à Osiris et à la lune, sa date très tardive, puisqu'un certain nombre d'indices permettent de le situer au début de l'époque ptolémaïque, et sa réutilisation probable à l'époque romaine comme palette à broyer les collyres. L'article réévalue le rôle habituellement attribué au *senet* dans la sphère funéraire et propose une synthèse de l'évolution du jeu au cours du I<sup>er</sup> millénaire, lorsqu'il semble davantage lié aux pratiques astronomiques, au comput du temps et à la médecine.

**Mots-clés :** *senet*, jeux, Osiris, Busiris, lune, astronomie, oracles, ophtalmologie, époque ptolémaïque, époque romaine.

\* Cette recherche a été réalisée dans le cadre du projet financé par le Conseil Européen de la Recherche (ERC) *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* dirigé par Véronique Dasen à l'université de Fribourg (programme de recherche et d'innovation de l'Union européenne Horizon 2020, contrat de financement n° 741520) <locusludi.ch>. Je remercie les participants au séminaire de recherche du projet, en particulier Fabio Spadini, Isabelle Bertrand, Marco Vespa, Ulrich Schädler et Véronique Dasen, pour l'aide qu'ils m'ont aimablement apportée. Un grand merci également à Burt Kasparian, Raphaële Meffre, Lilian Postel, Youri Volokhine, Annik Wüthrich, Dominique Lefèvre, François Leclère, Emmanuel Jambon, Catherine Bouanich, Christian Eckmann, Islam Ezzat et Cédric Larcher. Enfin, je remercie les deux évaluateurs de cet article, pour la finesse de leurs remarques et leurs nombreux apports.

## ABSTRACT

This article is the publication of a fragmentary *senet* board, probably coupled with a game of 33 squares, kept at the Institut français d'archéologie orientale (French Institute of Oriental Archaeology) in Cairo. The object is exceptional in many respects: the inscriptions linking it to Osiris and the moon, its very late date (since a number of clues place it at the beginning of the Ptolemaic period) and its probable reuse in Roman times as a palette for grinding medications for the eyes. The article re-evaluates the role usually attributed to *senet* in the funerary sphere and proposes a synthesis of the evolution of the game during the first millennium, when it seems more related to astronomical practices, calculating time and medicine.

**Keywords:** *senet*, games, Osiris, Busiris, moon, astronomy, oracles, ophtalmology, Ptolemaic Period, Roman Period.



L'INSTITUT français d'archéologie orientale conserve, au sein de son service des Archives et Collections, un plateau fragmentaire de pierre noire gravé sur ses deux faces (Inv. 204). Sur l'une, on reconnaît une grille de *senet*, grâce aux cases 27 à 30 qui sont inscrites<sup>1</sup>; sur l'autre se trouve aussi une grille, qui pourrait être un jeu de 33 cases<sup>2</sup>.

Ce plateau n'apparaît pas dans les études sur les jeux égyptiens. Il n'est pourtant pas entièrement inconnu : il est brièvement mentionné dans un article d'Henri Gauthier, qui y voyait – sans certitude – une « tablette astronomique » d'époque saïte<sup>3</sup>. L'objet avait également suscité l'intérêt de Serge Sauneron, qui eut pour projet de lui consacrer un bref article dans le *BIFAO*, sans doute pour le numéro 55. Pour une raison inconnue, cet article ne fut jamais publié, mais le service des Archives et Collections en possède le tapuscrit (reproduit ici en annexe), ainsi que les relevés et photographies associés, l'ensemble appartenant aux archives Henri Wild<sup>4</sup>. Le texte est relativement descriptif, et S. Sauneron comprend le jeu de *senet* à rebours, la dernière case devenant « la première<sup>5</sup> ». Cette erreur s'explique aisément, d'une part, parce que le sens de lecture à l'intérieur des cases – de droite à gauche – est inversé par rapport à celui de la progression des pions sur cette ligne du plateau – de gauche à droite – et, d'autre part, parce que le nombre de travaux sur le *senet* était extrêmement limité au moment où le savant réalisait son étude<sup>6</sup>.

<sup>1</sup> Les grandes études sur ce jeu ont été conduites par KENDALL 1978 ; PUSCH 1979 ; PICCIONE 1990. Pour des synthèses plus récentes, le lecteur pourra notamment se reporter aux publications suivantes : PICCIONE 2007, p. 54-63 ; CRIST, DUNN-VATURI, DE VOOGT 2016, p. 41-77 ; CRIST, DUNN-VATURI, DE VOOGT 2017, p. 1-2 ; ROMANO *et al.* 2018, p. 74-76 ; CRIST 2020, p. 1-3.

<sup>2</sup> Sur ce jeu, voir en particulier PICCIONE 1990, p. 441-448 ; CRIST, DUNN-VATURI, DE VOOGT 2016, p. 77-80.

<sup>3</sup> GAUTHIER 1912, p. 140-142 et pl. IV. Sur le lien entre le jeu de pions et l'astronomie/astrologie, voir *infra*.

<sup>4</sup> SAUNERON (1954), p. 1-6.


<sup>5</sup> SAUNERON (1954), p. 4.

<sup>6</sup> La principale source de S. Sauneron sur le *senet* est alors NEEDLER 1953, p. 60-75, qui rassemble la brève bibliographie antérieure.

L'objet est exceptionnel, tant par la qualité de sa gravure que par la pierre sombre qui est employée – extrêmement rare pour un plateau de jeu égyptien –, par l'iconographie qu'il porte, par sa probable datation, et par sa seconde vie. Il mérite amplement d'être publié et commenté dans le détail.

## 1. DESCRIPTION GÉNÉRALE

Le fragment mesure 19,5 cm de long, 15,4 cm de large et 1,8 cm d'épaisseur, et il est fait dans une belle pierre noire au grain dense et très fin, et qui a l'apparence du grauwacke ou du schiste<sup>7</sup>. L'étude qu'Islam Ezzat a menée sur cet objet au pôle Archéométrie de l'Ifao (investigation microscopique et analyse spectrométrique<sup>8</sup>) ont permis de montrer qu'il s'agit bien d'un schiste.

L'objet porte sur la **face 1**<sup>9</sup> (fig. 1) trois rangées de quatre cases légèrement plus hautes que larges (environ 4 cm sur 4,5 cm, en fonction des cases), séparées les unes des autres par un bandeau (0,5 cm). Les quatre cases inférieures – 27, 28, 29 et 30 selon la numérotation habituellement donnée aux cases de *senet* – sont décorées et inscrites. Au contraire, la première et la deuxième rangée de cases semblent vierges, et portent de très importantes traces d'usures. La pièce a été très soigneusement coupée dans sa hauteur, amputant le plateau de 18 cases (1 à 6, et 15 à 26) – selon S. Sauneron, « dans des temps relativement modernes<sup>10</sup> », mais il n'apporte ni arguments ni précisions. Sur l'un des petits côtés de la pièce, enfin, se trouve un verrou  en haut relief : il s'agit d'une transposition en deux dimensions du système de fermeture que l'on trouve sur les tiroirs des plateaux-boîtes typiques des *senet* du Nouvel Empire<sup>11</sup>. Complet, le tablier de jeu (hors verrou) devait mesurer 45,5 cm de long environ, correspondant à 10 × 4 cm pour les cases, et à 11 × 0,5 cm pour les petits bandeaux.

Sur la **face 2** (fig. 2) sont également disposées trois rangées de quatre cases non décorées, auxquelles s'ajoute un petit morceau supplémentaire, là où le plateau a été coupé. Les cases sont cette fois strictement carrées (4 cm de côté). Elles se distinguent également de celles de la face 1 par leur disposition : les trois registres sont séparés les uns des autres par deux épais bandeaux horizontaux (0,9 cm), mais les cases elles-mêmes sont collées les unes aux autres latéralement.

<sup>7</sup> Tout comme un fragment de plateau de *senet*, de provenance inconnue, conservé au Musée archéologique national d'Athènes (inv. no λ. 22), CRIST, DUNN-VATURI, DE VOOGT 2017, p. 1-10.

<sup>8</sup> Pour le diagnostic microscopique, un microscope portable Dino-lite (électronique AD 4113T ANMO) et un microscope à lumière polarisante Leica DM2700 P ont été utilisés. Ces outils de diagnostic ont été encadrés par une analyse spectrométrique par spectroscopie infrarouge à transformée de Fourier (Ft-IR) en mode ATR (Attenuated Total Reflexion) à l'aide d'un Nicolet iS5 (ThermoFischer Scientific).

<sup>9</sup> L'appellation recto-verso est à éviter, dans la mesure où elle préjuge d'une prévalence d'une face sur l'autre, ce qui est impossible à déterminer dans le cas présent.

<sup>10</sup> SAUNERON (1954), p. 2.

<sup>11</sup> Par exemple, une boîte conservée au Metropolitan Museum of Art (16.10.475a), PUSCH 1979, II, pl. 47. Voir l'objet sur la base de données du musée : <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/553268?searchField=All&sortBy=Relevance&ft=senet&offset=0&rpp=20&pos=2>, consulté le 8 février 2021. Le verrou est présent dès le Moyen Empire sur les jeux qui revêtent déjà la forme d'une boîte, comme le 58 trous. Voir par exemple un exemplaire daté d'Amenemhat IV et conservé au Metropolitan Museum of Art (26.7.1287a-k), sur la base de données du musée : <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/543867>.





FIG. 1. Face 1, jeu de *senet*, cases 27 à 30.

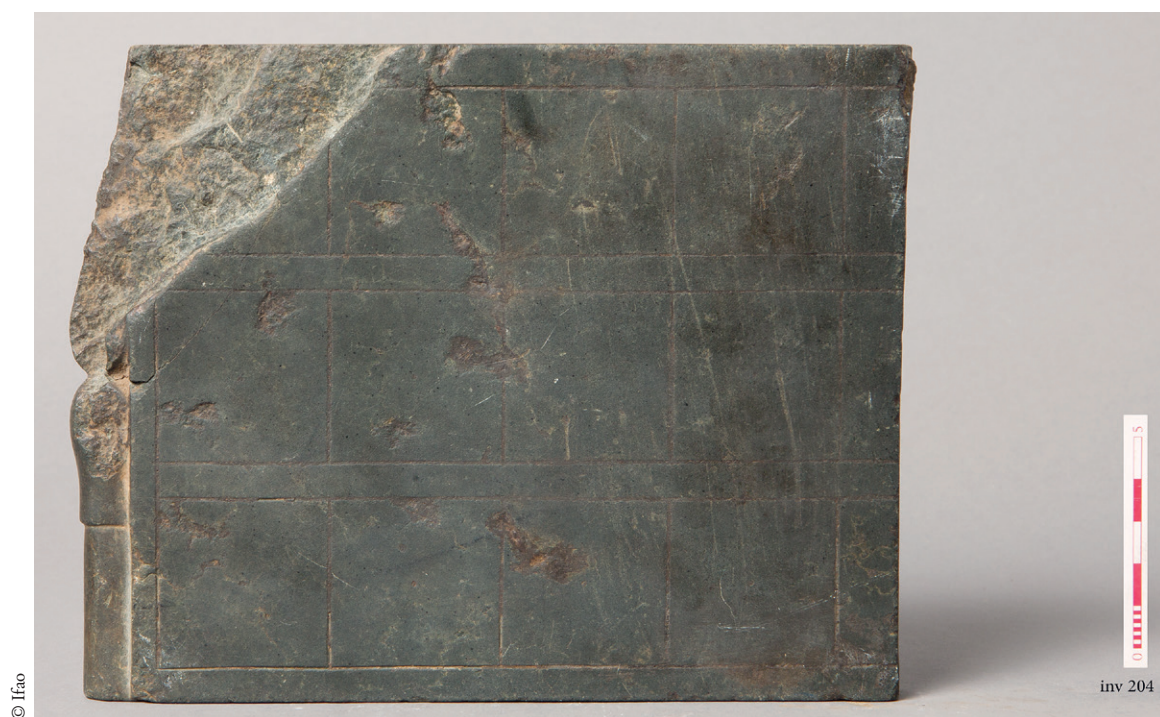


FIG. 2. Face 2, jeu de 33 cases?

S. Sauneron reconnaissait sur cette face un jeu de 20 cases<sup>12</sup>, originaire du Proche-Orient ou peut-être de l'Indus et attesté en Égypte depuis la XVII<sup>e</sup> dynastie<sup>13</sup>. Toutefois, aucun exemplaire n'est attesté en Égypte après la XIX<sup>e</sup> ou la XX<sup>e</sup> dynastie<sup>14</sup>. De plus, les cases de ce jeu, lorsqu'il est couplé à un plateau de *senet*, ne sont généralement pas collées les unes contre les autres, mais se trouvent au contraire séparées par un petit espace<sup>15</sup>, et les registres des cases n'y sont pas non plus divisés par de longs bandeaux, contrairement à ce que l'on voit sur le plateau de l'Ifao<sup>16</sup>. Enfin, certaines cases sont habituellement inscrites, et l'on s'attendrait, pour un plateau de 20, à ce que les deux cases d'angle à gauche, et la case de la rangée médiane à droite, soient marquées<sup>17</sup>.

Il me semble plus probable que le jeu de la face 2 soit un jeu de 33 cases<sup>18</sup>. La division des cases en trois registres séparés par les longs bandeaux correspond bien à ce jeu, et son association avec le *senet* n'aurait rien de surprenant pour un plateau tardif. Bien que le jeu de 33 se caractérise souvent par les cercles gravés dans chacune des cases, ou par des cases circulaires<sup>19</sup>, ou encore par des rosettes figurant dans certaines des cases quadrangulaires<sup>20</sup>, alors qu'ici toutes les cases sont vierges, les mesures du plateau vont aussi dans ce sens. Le jeu de 33 requiert des rangées de 11 cases, c'est-à-dire que le tablier aurait mesuré environ 44 cm de long avant sa découpe, quand le jeu de 20 cases compte 12 cases de long, soit un total approximatif de 48 cm. Considérant les probables 45,5 cm du *senet* sur la face 1, les mesures du jeu de 33 en font, je crois, un meilleur candidat pour la face 2.

Enfin, le coin supérieur gauche de la face 2 est brisé, si bien que la moitié seulement du verrou est visible de ce côté-là. L'ensemble de cette face porte des traces de griffures et raclures, fort différentes des altérations visibles sur la face 1. Il semble bien que le plateau ait reposé pendant un temps certain, du côté de la face 2, sur une surface légèrement abrasive, et que la face 1 ait été usée en raison d'une activité particulière<sup>21</sup>.

<sup>12</sup> SAUNERON (1954), p. 4. Sur ce jeu en Égypte, voir en particulier CRIST, DUNN-VATURI, DE VOOGT 2016, p. 81-102. Sur le plus célèbre des jeux de 20 cases orientaux, le jeu royal d'Ur (BM 120834), voir FINKEL 1991, p. 154-155; SCHÄDLER 1996, p. 4-7; FINKEL 2007, p. 16-32.

<sup>13</sup> PICCIONE 1990, p. 395. Au Nouvel Empire, le jeu de 20 cases et le *senet* se trouvent dos à dos sur une même boîte de jeu. Voir PICCIONE 2007, p. 6.

<sup>14</sup> CRIST, DUNN-VATURI, DE VOOGT 2016, p. 81. L'un des trois plateaux dessinés sur le P. Turin, daté de la XX<sup>e</sup> dynastie, est parfois considéré comme jeu de 20 cases, reproduisant alors le modèle oriental et non son adaptation égyptienne. Voir CRIST, DUNN-VATURI, DE VOOGT 2016, p. 100.

<sup>15</sup> Voir par exemple le plateau BM EA 38429, dans PUSCH 1979, II, pl. 87.

<sup>16</sup> Si cette particularité semble inconnue en Égypte, elle est toutefois attestée au Levant, comme en témoigne notamment un plateau de 20 cases provenant de Tell Gezer, voir DUNN-VATURI 2014.

<sup>17</sup> Merci à l'un des évaluateurs anonymes pour cette remarque.

<sup>18</sup> Voir par exemple le plateau BM 102396, PUSCH 1979, II, pl. 79.

<sup>19</sup> Voir par exemple le plateau UC 2317, CRIST, DUNN-VATURI, DE VOOGT 2016, p. 78, fig. 3.11.

<sup>20</sup> Voir par exemple le plateau Yale University Art Gallery, 1937.161, PUSCH 1979, II, pl. 81. Voir aussi SCOTT 1986, p. 108-109.

<sup>21</sup> Voir *infra*.

## 2. LES CASES DU *SENET*

À partir de la XX<sup>e</sup> dynastie, les plateaux de *senet* ne sont plus figurés sur des boîtes de jeu, mais sur des dalles, comme notre objet<sup>22</sup>. Au même moment, les dieux deviennent le sujet principal des cinq dernières cases<sup>23</sup>, qui se répartissent comme suit : *nfr/nfrw* en case 26 – parfois *sw* à partir de la XXVI<sup>e</sup> dynastie<sup>24</sup> –, Hâpy ou tout autre élément aquatique en 27, trois dieux en 28, deux dieux en 29 et, enfin, Horus sous diverses formes dans la case 30.

Pourtant, le plateau de l’Ifao ne respecte pas exactement ce décor-type, et les divinités présentes ne sont pas non plus celles que l’on trouve habituellement. Les quatre cases décorées restantes, et légendées de courtes phrases<sup>25</sup>, sont ainsi occupées (fig. 3) :

**Case 27.** Cette case montre, sur la gauche, le dieu Ândjty<sup>26</sup>, coiffé de deux tiges enroulées à leur extrémité et équipé d’une canne et d’un fouet. Il est debout sur le signe *spwt*, l’ensemble évoquant peut-être le neuvième nome de Basse Égypte – région de Busiris, aussi citée dans la case 28. Le texte gravé devant lui indique :



*nb psd (?) m j' h*

ou

*nb dp sšp (?) m j' h*

Le maître de la lumière<sup>a</sup> (?) est dans la lune / en tant que la lune.  
(ou)

Le maître de la barque<sup>b</sup> est illuminé (?) par<sup>c</sup> la lune.

- a Le début de la colonne est particulièrement problématique. Il est probable que les *.t* du féminin attribués aux mots *nb* et *psd* soient tous les deux fautifs – cela est courant –, ou seulement présents pour équilibrer graphiquement la colonne. L'épithète *nb psd* est en outre bien connue, notamment attestée pour Harsomtous dans une scène rituelle de la Porte d'Isis (S. Cauville, *Le temple de Dendara : la porte d'Isis*, 1999, p. 46, 14-15 ; LGG III, 636, b). Le terme *psd*, « briller » ou « la lumière » évoque les astres, parfois la lune, et le verbe s'écrit

<sup>22</sup> PICCIONE 2007, p. 58.

<sup>23</sup> Voir PICCIONE 1990, p. 242-249, 452-457 et 2007, p. 58 ; CRIST, DUNN-VATURI, DE VOOGT 2016, p. 46, fig. 3.2 ; CRIST, DUNN-VATURI, DE VOOGT 2017, p. 4, tableau I.

<sup>24</sup> PICCIONE 1990, p. 248.

<sup>25</sup> De la même manière que sur le *senet* ramesside du Royal Ontario Museum (ROM 922.17) et le fragment de plateau conservé au Arizona State Museum (ASM 12496), voir ROMANO *et al.* 2018.

<sup>26</sup> Sur ce dieu, voir principalement FAVARD-MEEKS 1991, p. 451-458 ; PERDU 2004, p. 9-28 ; PERDU 2006, p. 129-166.

- à l'époque ptolémaïque (*Wb* I, 556, 14-558, 4; P. Wilson, *A Ptolemaic Lexikon*, 1997, p. 374), ce qui est très proche de notre graphie, avec le signe rond pour le soleil dardant ses rayons. Toutefois, le *p* du mot *psd* serait alors très étonnement situé en dehors du quadrat.
- b Autre possibilité, le signe *XI* aurait ici la valeur *d*, ce que l'on rencontre à l'époque ptolémaïque : on lirait les trois premiers signes *nb dp*. L'épithète *nb dp* pour « maître de Bouto », c'est-à-dire Horus, est attestée à Edfou (VII, 276, 2) et pour « maître de la barque » (comme ici, sans le *t* final), dans un texte de la chapelle osirienne est n° 3 de Dendara (X, 243, 2; voir *LGG* III, 789c) : la valeur aquatique habituellement attribuée à la case 27 des *senet* conduit à favoriser « barque » plutôt que « Bouto ». Le groupe *nb dp* serait alors suivi du terme *sšp*, qui peut correspondre à un verbe, « éclairer, être illuminé », ou à un substantif, « la lumière » (*Wb* IV, 283, 10-284, 4; P. Wilson, *A Ptolemaic Lexikon*, 1997, p. 322-323). L'expression *sšp m* « être illuminé par » est notamment attestée dans la formule 132B du Livre des Morts. Toutefois, l'absence du déterminatif de la barque rend cette hypothèse moins probable que la première, présentée dans la note précédente.
- c La présence du signe *ZI* qui suit l'oiseau a de quoi troubler, et c'est sans doute la raison pour laquelle H. Gauthier (1912, p. 142) y a vu le faucon d'Horus (suivi dans *LGG* V, 243b). Toutefois, la forme générale du volatile, surtout si on le compare au faucon de la case 30, invite à y voir la chouette *GI7*, valant pour la préposition *m*. Le signe *ZI* se retrouve aussi dans la case 30 derrière le *n* de l'accompli et derrière la préposition *r* : il me semble qu'il sert dans les trois cas à équilibrer les quadrats.

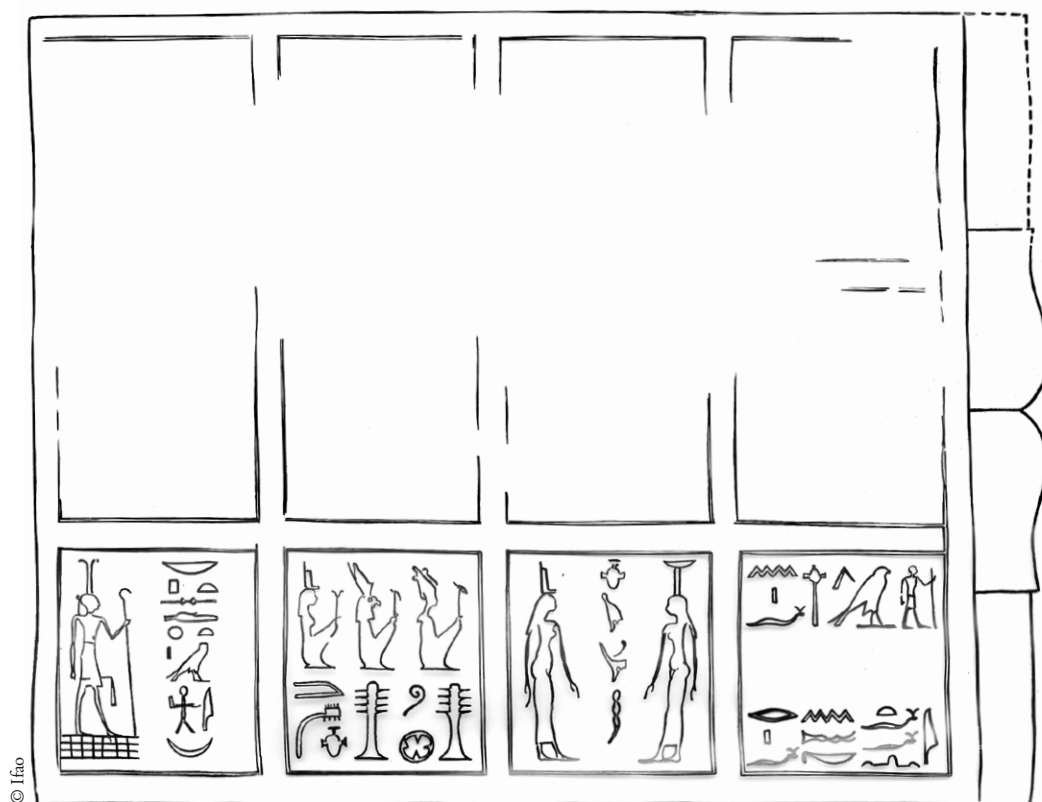



FIG. 3. Face 1 (dessin d'Henri Wild).



La présence du dieu Ândjty, dont les liens avec Osiris sont extrêmement étroits et qui lui est assimilé dans le neuvième nome<sup>27</sup>, est unique sur un plateau de *senet*. Ce n'est pas là la seule particularité de cette case : contrairement aux autres plateaux, son iconographie ne semble pas faire référence à l'eau. S. Sauneron propose que les « marais busirites » puissent très indirectement remplir cette fonction, ou encore le signe sur lequel le dieu est dressé, qui figure un terrain irrigué dont les canaux divisent la terre en petites sections carrées<sup>28</sup>. En fait, ce signe pourrait bien faire écho au plateau de *senet* sur lequel il est gravé : il n'est pas doté de deux registres comme à l'accoutumée  (N 24), mais de trois, imitant peut-être volontairement la disposition des cases du jeu en trois lignes superposées<sup>29</sup>.

La case 27 représente habituellement un danger à éviter, une épreuve à franchir<sup>30</sup>, notamment illustrée par la présence d'un hippopotame sur certains exemplaires<sup>31</sup> : elle serait peut-être de mauvais augure pour le joueur. Le plateau de *senet* du Royal Ontario Museum (ROM 922.17) explicite ainsi cette épreuve : *ḏ.k š n(n) rhnt* « Puisses-tu traverser le lac sans patauger<sup>32</sup> ». Ici, cette notion de danger lié à l'eau n'apparaît pas clairement, mais la mention très hypothétique de « la barque (?) » dans la colonne de texte ferait peut-être référence à une traversée. Christine Favard-Meeks<sup>33</sup> souligne qu'Ândjty, en tant que territoire cette fois, est le lieu de la dérive nocturne du corps du Grand Dieu dans le *spell* 337 des Textes des Sarcophages (CT IV, 331g), et rappelle que l'aspect aquatique de ce territoire est toujours vivace au I<sup>er</sup> millénaire<sup>34</sup> : notre case pourrait être un lointain écho de ce fragment du discours mythique. Plus encore, et si l'on veut bien admettre la datation très tardive de l'objet<sup>35</sup>, l'association d'Ândjty, figure osirienne, de la lune et de sa lumière, semble appartenir à un univers proche de certains textes de Dendara, notamment ceux de la chapelle osirienne ouest n° 3<sup>36</sup>, où se déroulaient les Mystères d'Osiris et où le retour à la vie du dieu vainqueur de la mort est mis en parallèle avec le cycle lunaire<sup>37</sup>.

L'association du jeu de *senet* à la lune, si elle n'est pas tout à fait inconnue, est ici exceptionnellement explicite, puisque l'astre est clairement nommé. Depuis le Nouvel Empire et le *Great Game Text*, la case 1 est la Maison de Thot, dieu lunaire<sup>38</sup> ; le dieu peut aussi apparaître coiffé de son croissant parmi le trio divin de la case 28<sup>39</sup>. Aux époques tardives, commentateurs

27 PERDU 2004, p. 9.

28 SAUNERON (1954), p. 4.

29 On note la même particularité sur l'un des deux plateaux de *senet* dessinés sur le P. Turin 1775, voir CRIST, DUNN-VATURI, DE VOOGT 2016, p. 100, fig. 4.7. On la retrouve dans la version du *Great Game Text* du papyrus JE 58037, remarquée par MÖLLER 1927, p. 49, n. 3. Sur les plateaux de jeu et les terrains agricoles, voir GILBERT 1965, p. 72-78 (l'auteur lui-même rencontre quelques difficultés à distinguer les deux motifs, qu'il rapproche de manière exagérée) ; pour une mise en perspective du cas égyptien, voir les remarques de VAN BINSBERGEN 1997, p. 18-20.

30 Voir par exemple KENDALL 1991, p. 132.

31 Voir par exemple le *senet* de Baltimore, WAG 48. 408, dans PUSCH 1979, vol. 2, pl. 84.

32 NEEDLER 1953, p. 61 ; PICCIONE 1990, p. 252-254 ; ROMANO *et al.* 2018, p. 89, fig. 16b.

33 FAVARD-MEEKS 1991, p. 454 ; pour Ândjty en tant que territoire aquatique, voir aussi p. 456, avec les références.

34 FAVARD-MEEKS 1991, p. 457. Au sujet de la prétendue noyade d'Osiris, voir VERNUS 1991, p. 19-34.

35 Voir *infra*.

36 Pour une synthèse sur cette chapelle, CAUVILLE 1990, p. 75-77.

37 Voir par exemple CAUVILLE 1997a, p. 126 (X, 239) et 1997b, p. 127.

38 Voir DERCHAIN 1962, p. 36-40.

39 Sur le *senet* de Baltimore, par exemple, WAG. 48. 408, dans PUSCH 1979, II, pl. 84 ; ISKANDER 2010, p. 128, tab. 2. Thot est aussi présent dans la case 28 du plateau dessiné sur le P. Turin 1775, voir PUSCH 1979, II, pl. 99 ; PICCIONE 1990, p. 104, fig. 4. Le jeu des 58 trous pourrait lui aussi être en lien avec la lune, voir par exemple NOVACEK 2011, p. 49-50.

et documents égyptiens témoignent aussi du lien qui unit le jeu de pions à la lune. Ainsi, au IV<sup>e</sup> siècle av. J.-C., dans le *Phèdre* de Platon<sup>40</sup>, c'est bien à Theuth qu'est attribuée l'invention « de la science des nombres, le calcul, la géométrie, l'astronomie, les jeux de pions (*petteia*), les dés (*kubeia*), et l'écriture (*grammata*)<sup>41</sup> ». On le voit, le jeu n'est pas ici un simple divertissement, mais répond des arts de l'écrit, des nombres et des corps célestes. Au II<sup>e</sup> siècle, Plutarque rapproche aussi le fait de jouer et la lune dans un passage célèbre de *Sur Isis et Osiris*<sup>42</sup> : c'est en jouant contre Séléné qu'Hermès remporte un peu de sa lumière, lui permettant d'établir les cinq jours épagomènes<sup>43</sup> – et l'on remarque que ce sont justement cinq cases décorées qui terminent le parcours des *senet* post-Nouvel Empire. Relevons toutefois que le texte de Plutarque ne cite pas explicitement le jeu de 30 cases, mais seulement un jeu de pions, désigné comme chez Platon par le terme générique *petteia*<sup>44</sup> : εἴτα παίζαντα Πέττια πρὸς τὴν Σελήνην [...]. Enfin, le P. Oxy. 470<sup>45</sup>, écrit en grec au III<sup>e</sup> siècle de notre ère, expose comment réaliser une clepsydre aux dimensions précises, et comment utiliser un objet dont la nature est moins claire, nommé *pessetêrion*. Ce dernier pourrait attester un développement tardif de l'association entre le *senet* et la lune : pour Peter Piccione notamment, les 30 cases que le document attribue au *pessetêrion* correspondraient à celles du *senet* et, dans le même temps, aux jours du calendrier lunaire<sup>46</sup> – une position réfutée par Stéphanie West, qui n'y voit aucune allusion à un quelconque jeu<sup>47</sup>. Pourtant, la mention des « jetons » (*pessoî*, col. 1, l. 18) laisse peu de place au doute, auxquels s'ajoutent les « chiens » (*kunoî*), que l'on sait par ailleurs désigner les pions<sup>48</sup>, et la mention des « cases » (*chorôn*). Suivant Mohamed el-Abbadi<sup>49</sup>, il faut noter qu'Eustathe, dans son *Commentaire à l'Odyssée d'Homère*<sup>50</sup>, interprète un objet nommé *petteutêrion* comme étant dédié à l'étude du mouvement des astres. Marco Vespa traduit ainsi le passage : « Tout comme dans le jeu des pions, un petit bloc carré est gravé de signes sur lesquels les Égyptiens étudient attentivement les mouvements du soleil, de la lune et ceux des éclipses<sup>51</sup> ». Le terme *petteutêrion*, qui désigne très précisément un plateau pour un jeu de pions (*petteia*), n'est autre que la forme attique du mot *pessetêrion*, tel qu'il apparaît sur le P. Oxy. 470. Dès lors, et suivant la proposition de P. Piccione<sup>52</sup>, il est tentant d'assimiler le *pessetêrion* du P. Oxy. 470 au *petteutêrion* d'Eustathe, et d'en faire dans les deux cas des plateaux de jeu à trente cases,

<sup>40</sup> Platon, *Phèdre*, 273c7-274d2.

<sup>41</sup> Voir DE VRIES 1969, p. 248 ; VOLOKHINE 2004, p. 135-136.

<sup>42</sup> Plutarque, *Sur Isis et Osiris*, 355 D.

<sup>43</sup> Voir en dernier lieu NARDELLI 2017, p. 59-65.

<sup>44</sup> DASEN (éd.) 2019, p. 126.

<sup>45</sup> Dublin, Trinity College (Pap F 8). Voir principalement GRENFELL, HUNT 1903, p. 141-144 ; PIEPER 1931, p. 29-33 ; WEST 1989, p. 30-32 ; PICCIONE 1990, p. 346-350 ; GARCÍA MARTÍNEZ 2014, p. 267.

<sup>46</sup> PICCIONE 1990, p. 347. Il suit en cela l'interprétation de M. Pieper. La question de l'existence d'un calendrier lunaire demeure très débattue, mais il est avéré que la lune joue un rôle clé dans la division du temps. Voir, en dernier lieu, ALTMANN-WENDLING 2019, avec les références idoines p. 214, n. 2.

<sup>47</sup> WEST 1989, p. 32.

<sup>48</sup> Tout comme dans le conte démotique de Setné II (*juju*), voir PICCIONE 1990, p. 345. À noter que les pions sont aussi des « chiens » chez Juliux Pollux (9, 99) et chez Cratinos (Fr 61 K-A), pour le jeu de polis : il est possible que cet usage soit hérité du monde classique, bien que certains pions plastiques égyptiens revêtent déjà cette forme aux époques antérieures. Voir COSTANZA 2019, p. 103 et p. 307.

<sup>49</sup> EL-ABBADI 2003, p. 56-57.

<sup>50</sup> Eustathe de Thessalonique, *Commentaires à l'Odyssée d'Homère*, 1, 23.

<sup>51</sup> Communication personnelle, février 2020.

<sup>52</sup> PICCIONE 1990, p. 349.

donc des *senet*, utilisés en astronomie et permettant de suivre les mouvements des astres à l'aide des pions<sup>53</sup>. P. Piccione écrivait que les cinq dernières cases du *senet* seraient, à partir de la XXVI<sup>e</sup> dynastie et, plus encore, à partir du IV<sup>e</sup> siècle av. J.-C., « particularly related to lunar and astronomic concepts<sup>54</sup> » : l'exemplaire de l'Ifao, que l'auteur ne connaissait pourtant pas, semble bien lui donner raison<sup>55</sup>.

**Case 28.** La case 28 comporte, comme il se doit, trois dieux. Il s'agit ici d'Osiris coiffé de la couronne-*atef*, d'Horus à tête de faucon coiffé du *pschent*, et d'Isis coiffée du siège qui la désigne, tous étant assis l'un derrière l'autre. Sous cette petite file indienne, le texte s'organise cette fois en une ligne :



*ddw m 3w jb*

Busiris se réjouit<sup>d</sup>.

- d La cage thoracique de mammifère (proche du signe 539 des *Valeurs phonétiques*, p. 281) tient lieu du signe complet F40 au sein de l'expression *3w-jb*, ainsi que S. Sauneron le remarquait déjà ([1954], p. 5).

À ma connaissance, aucun autre plateau de *senet* ne représente la triade osirienne<sup>56</sup>, ni ne mentionne la ville de Busiris, comme on le voit ici – cette dernière faisant aussi écho au dieu Ândjty dans la case précédente. Un toponyme est bien mentionné sur le plateau de *senet* conservé au Arizona State Museum (ASM 12496), mais dans ce cas, il s'agit d'Héliopolis (*jwnw*).

**Case 29.** La case 29 représente Isis et Nephthys face à face et séparées par une colonne de texte. Chacune porte son nom sur la tête, et les deux sont figurées debout, simplement vêtues d'une longue robe qui laisse deviner leurs corps voluptueux.



*jb shm.ty (?) ndm*


Le cœur des deux couronnes (?)<sup>d</sup> a du plaisir.

<sup>53</sup> Sur l'observation de la lune dans la division du temps à l'époque gréco-romaine, notamment dans le but de fixer les rituels, voir en dernier lieu la synthèse ALTMANN-WENDLING 2019, p. 213-252, en particulier p. 213-219.

<sup>54</sup> PICCIONE 2007, p. 58. Déjà établi dans PICCIONE 1990, p. 248.

<sup>55</sup> Il n'est peut-être pas anodin que le verbe *snj* soit utilisé, dès le texte de *l'Enseignement pour Mérikarê*, afin de signaler l'écoulement du temps : *snj n.f:3bd* « si un mois s'écoule pour lui » (pMoscou 4658).

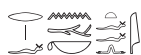
<sup>56</sup> Peut-être sur la case 28 du *senet* de la collection Norbert Schimmel selon la proposition de restitution de J.M. Iskander (2010, p. 128, tab. 2). Voir aussi PUSCH 1979, vol. 1, p. 314 et II, pl. 82.

d La couronne blanche et la couronne rouge peuvent se lire *nsw-bjty* « le roi de Haute et de Basse Égypte », ou encore *sh̄m.ty* « les deux couronnes » (F. Daumas *et al.*, *Valeurs phonétiques des signes hiéroglyphiques d'époque gréco-romaine*, 1988-1995, p. 620), mais dans ce dernier cas, les couronnes se font habituellement face . La présence d'Isis et de Nephthys, auxquelles se rapportent visiblement cette légende, oriente toutefois la lecture vers *sh̄m.ty*, les deux signes se trouvant dans le même sens pour des raisons sans doute graphiques.

Isis et Nephthys sont étroitement associées à Nekhbet et Ouadjyt, maîtresses des couronnes, à partir de la fin du Nouvel Empire ; les premières peuvent être représentées portant les attributs des secondes, les rendant difficilement dissociables<sup>57</sup>. Sur les plateaux de *senet* tardifs, la case 29 peut effectivement être occupée par l'un ou l'autre des duos divins : on trouve Isis et Nephthys sur le plateau du Royal Ontario Museum, d'époque ramesside, où elles sont qualifiées de *sn.ty* « les deux sœurs »<sup>58</sup> ; celui de l'Arizona State Museum, daté de la XXI<sup>e</sup>-XXII<sup>e</sup> dynastie, présente deux femmes se tenant la main, respectivement coiffées de la couronne rouge et de la couronne blanche<sup>59</sup>, quand celui trouvé à Héliopolis et daté de la XX<sup>e</sup>-XXI<sup>e</sup> dynastie, figure le vautour et le serpent, emblèmes de Nekhbet et Ouadjyt<sup>60</sup>.

Enfin, le contexte busirite des cases précédentes donne à la présence d'Isis et de Nephthys une coloration particulière : en effet Nédit, le lieu où les deux sœurs trouvent le cadavre d'Osiris assassiné<sup>61</sup>, serait situé dans le Delta oriental, non loin de Busiris<sup>62</sup>. Si l'on admet que les cases se répondent, il y a fort à parier que Busiris « se réjouit » en case 28, et qu'Isis et Nephthys « ont du plaisir » en case 29, en raison du retour à la vie d'Osiris, qui est aussi sous-entendu dans la case suivante.

**Case 30.** Cette case ne porte pas de figuration, mais seulement deux lignes de texte superposées :




*wr hr nd.n.f*  
*jt.fn nht.k r.f*

Grand<sup>e</sup> est Horus<sup>f</sup> après avoir pris soin  
de son père ! Tu ne seras pas plus puissant que lui.

<sup>57</sup> Voir notamment GOEBS 2008, p. 165 ; ROMANO *et al.* 2018, p. 77.

<sup>58</sup> Voir NEEDLER 1953 ; PICCIONE 1990, p. 252 ; ISKANDER 2010, p. 128.

<sup>59</sup> ROMANO *et al.* 2018, p. 77. Sur la base de la photographie fournie dans l'article, je me demande si les deux signes situés entre les deux déesses sont réellement  ; j'y vois plutôt deux étoiles ★★, ce qui ferait écho aux réflexions de K. Goebs (2008) concernant l'aspect astronomique des couronnes.

<sup>60</sup> ISKANDER 2010, p. 127-128.

<sup>61</sup> VERNUS 1991, p. 19-20.

<sup>62</sup> COULON 2018, p. 684-689.

- e Pour le terme *wr* écrit à l'aide du signe de l'homme tenant la canne, voir P. Wilson, *A Ptolemaic Lexikon*, 1997, p. 241.
- f Il pourrait s'agir de l'épithète, normalement écrit *nd jt.f*, qui connaîtrait alors une graphie particulière, attestée dans un texte de la chapelle osirienne ouest n° 1 de Dendara (X, 245, 4; voir LGG IV, 580c; S. Cauville, *Dendara : les chapelles osiriennes*, I, 1997, p. 144-145).

Si Horus est un occupant habituel de la trentième et dernière case du parcours, la mention des soins qu'il donne à son père – c'est-à-dire à son père mort, donc les rituels idoines qu'il réalise dans son rôle d'Harendotès – est là encore unique, et renvoie évidemment à un contexte osirien, qui entoure l'ensemble du plateau.

La mention « tu ne seras pas plus puissant que lui » évoque sans doute le joueur, ou l'utilisateur du plateau à d'autres fins, comparé à Horus. Toutefois, cette dernière case 30 est considérée comme celle de la victoire, voire de la solarisation du défunt lorsque le *senet* est interprété comme reflétant le voyage du mort dans l'au-delà<sup>63</sup>. Ici pourtant, elle se présente comme une forme de limitation, pour laquelle je ne connais aucun équivalent.

### 3. PROVENANCE ET DATATION DU PLATEAU

Dans son étude sur le plateau, S. Sauneron écrit : « Nous ne possédons au sujet de cette tablette, aucune indication de provenance. Sans doute l'Institut l'a-t-il acquise par achat, à une époque que nous ne pouvons déterminer. » Cette époque est nécessairement antérieure à 1912, date à laquelle H. Gauthier publie l'article mentionnant pour la première fois notre objet. L'auteur y propose une date plus ancienne encore : « Les vingt petits monuments ou fragments de monuments que je présente ici appartiennent à l'Institut français d'archéologie orientale du Caire depuis une époque qui ne m'a pas été permis de préciser, mais qui paraît antérieure à la direction de M. É. Chassinat. Je suppose donc qu'ils proviennent de trouvailles ou d'achats contemporains de la direction de Bouriant », soit entre 1886 et 1898. Hélas, il n'est pas possible de remonter plus loin l'histoire de l'acquisition.

Nous l'avons dit, les cases 27 et 28 du plateau évoquent Busiris, dont la région pourrait donc être un lieu possible de provenance<sup>64</sup> : le site de Busiris lui-même et son temple, bien sûr, mais aussi celui de Behbeit el-Haggar<sup>65</sup>, dont le temple d'Isis est érigé durant une période pouvant correspondre à la création de l'objet, entre le règne de Nectanebo II et celui de Ptolémée III Évergète I, et d'où proviennent de nombreuses représentations d'Ândjty<sup>66</sup>. Évidemment, les allusions à Busiris sont loin d'être spécifiques à sa région, et concernent plus généralement l'ensemble des lieux où Osiris est adoré : la ville tient par exemple une place primordiale dans les textes des Mystères d'Osiris à Dendara<sup>67</sup>.

<sup>63</sup> Voir notamment PICCIONE 1990, p. 252 et 258; ISKANDER 2010, p. 128.

<sup>64</sup> Si les mentions de Busiris sont très nombreuses, les connaissances sur la ville même s'avèrent très limitées : le PM IV (p. 44) donne ainsi trois monuments seulement provenant de Busiris, et peu s'y sont ajoutés depuis.

<sup>65</sup> Sur ce temple, voir notamment FAVARD-MEEKS 1991.

<sup>66</sup> PERDU 2004, p. 17-20.

<sup>67</sup> Voir par exemple CAUVILLE 1997b, p. 385-386.



Ce sont trois plateaux datés de la XXVI<sup>e</sup> dynastie qui sont habituellement considérés comme les exemplaires de *senet* portables les plus récents<sup>68</sup> – les plateaux gravés dans ou autour des enceintes sacrées, notamment à Dendara, pouvant être plus tardifs<sup>69</sup>. Il s'agit de jeux figurés sur des plats en céramique provenant de Tell el-Dafana, autrefois perçus comme témoignant des pratiques ludiques de soldats grecs en Égypte : en effet, le bâtiment dans lequel ils ont été découverts était compris par William Flinders Petrie<sup>70</sup> comme un camp de mercenaires, mais les recherches de François Leclère et de John Spencer ont montré qu'il s'agit en réalité d'un entrepôt égyptien érigé sous la période saïte, très probablement relié à un temple<sup>71</sup>. Or, le *senet* de l'Ifao pourrait bien être plus récent encore que ces plateaux.

Il semble, dès le premier coup d'œil, à situer au I<sup>er</sup> millénaire – le choix de la belle pierre noire dont il est fait, en vogue dans l'art des périodes tardives (en particulier à l'époque saïte et sous la XXX<sup>e</sup> dynastie), suffirait presque seul à le supposer. La finesse de la gravure rappelle la stèle Metternich datée de Néctanébo II<sup>72</sup>, et les figures humaines aux corps souples, mais aux bras très maigres réalisés par un simple trait, évoquent par exemple certaines figures de la cuve de Djedhor, au IV<sup>e</sup> siècle<sup>73</sup>. La coiffure du dieu Ândjty, en case 27, est aussi un indice : on repère la même distinction nette des deux tiges plantées dans le bandeau du dieu, gravé sur une statue de la XXX<sup>e</sup> dynastie conservée à Munich et provenant sans doute de Busiris<sup>74</sup>. De plus, notre Ândjty comme celui de la statue de Munich, ne portent pas de barbe, attribut qu'il retrouve dans les représentations postérieures (par exemple, au temple de Behbet el-Haggar<sup>75</sup>). Est-ce à dire que le *senet* de l'Ifao daterait de la XXX<sup>e</sup> dynastie ?

Le canon des figures féminines plaide pour une datation légèrement plus tardive, au début de la domination grecque ; les seins lourds, le ventre rond et bas, les hanches et les cuisses marquées sont en effet caractéristiques de cette époque. La lecture de certains mots va également en ce sens<sup>76</sup>, comme l'emploi de certains signes, qui semble confirmer l'hypothèse : c'est notamment le cas de la cage thoracique dans la case 28<sup>77</sup>. La vipère à cornes, plusieurs fois représentée dans la case 30, est-elle aussi typiquement tardive, répartie sur toute la période grecque et romaine : comme l'écrit D. Meeks<sup>78</sup>, elle a alors « un corps plus incurvé, la tête dressée et, parfois, une queue pointant vers le haut. Les cornes peuvent ressembler à la fourche de la langue de serpent », ce qui correspond parfaitement aux vipères figurées sur notre objet<sup>79</sup>.

<sup>68</sup> Ils sont conservés au British Museum : EA22323, EA223802, EA223803, voir PUSCH, I, 1979, p. 138-147 et p. 371-383 ; PICCIONE 1990, p. 441-451. Voir aussi [https://research.britishmuseum.org/research/collection\\_online/collection\\_object\\_details/collection\\_image\\_gallery.aspx?assetId=1612912213&objectId=3163041&partId=1](https://research.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details/collection_image_gallery.aspx?assetId=1612912213&objectId=3163041&partId=1), consulté le 8 février 2021.

<sup>69</sup> PICCIONE 1990, p. 11 et 343. Voir *infra*.

<sup>70</sup> PETRIE 1888, p. 74.

<sup>71</sup> LECLÈRE, SPENCER 2014, p. 20-22 pour l'interprétation du bâtiment ; p. 48, 87 et pl. XXX pour les plateaux de jeu.

<sup>72</sup> Metropolitan Museum of Art, 50.85, voir l'objet sur la base de données du musée, <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/546037?searchField=All&sortBy=Relevance&ft=metternich&offset=0&rpp=20&pos=3>, consulté le 8 février 2021.

<sup>73</sup> Musée du Louvre, D9, voir l'objet sur la base de données du musée, [http://cartelfr.louvre.fr/cartelfr/visite?srv=car\\_not\\_frame&idNotice=19048](http://cartelfr.louvre.fr/cartelfr/visite?srv=car_not_frame&idNotice=19048), consulté le 8 février 2021.

<sup>74</sup> PERDU 2004, p. 15-16.

<sup>75</sup> PERDU 2004, p. 18-20, fig. 9 à 12.

<sup>76</sup> Voir les commentaires philologiques, *supra*.

<sup>77</sup> Voir *supra*.

<sup>78</sup> MEEKS 2004, p. 139, § 373, n. 2.

<sup>79</sup> Comparer avec JENNI 1998, p. 157, fig. 33.

#### 4. COMMENTAIRE

##### a. Le *senet* et la mort

Le fait que le *senet* prend, en particulier à partir du début du Nouvel Empire<sup>80</sup>, une place particulière dans le domaine religieux et, notamment, funéraire, a été largement commenté<sup>81</sup>. Trois points sont régulièrement répétés, mais ne reflètent pourtant pas exactement ce que les textes anciens expriment. Il convient d'y revenir brièvement, afin de préciser le sens pris par ce jeu durant les périodes qui précèdent celle du plateau de l'Ifao :

1. Le *senet* permettrait d'accéder à l'autre monde. Lorsqu'il est représenté assis devant le jeu, mais sans adversaire visible pour s'opposer à lui<sup>82</sup>, le défunt jouerait contre la mort<sup>83</sup>, ou contre le destin<sup>84</sup>, ou encore contre son propre *ba*<sup>85</sup>, espérant remporter la vie éternelle en gagnant la partie<sup>86</sup>.

À ma connaissance, la scène est attestée au Nouvel Empire seulement, pouvant parfois accompagner la formule 17 du Livre des Morts<sup>87</sup>. Pourtant, dans les grands corpus funéraires où le *senet* est cité (il s'agit, au Moyen Empire, des *spells* 335, 405 et 1019 des Textes des Sarcophages, et au Nouvel Empire, de la formule 17 du Livre des Morts), le jeu n'apparaît pas comme un moyen d'accéder à l'au-delà, mais plutôt comme une fin, un but à atteindre sans allusion à une quelconque épreuve à surmonter<sup>88</sup>. C'est ce que l'on lit dans une version du *spell* 335 portée par un sarcophage thébain (TiBe), seule leçon comportant cette allusion au *senet*<sup>89</sup> (CT IV, 326e-f) : « Sortir au jour, jouer au *senet*, s'asseoir dans la tente-*seh* (*h' b sn.t hms.t m sh*) par N. après sa mort (litt. après qu'il a amarré). » Jouer et sortir au jour semblent ici sur un même plan, l'un ne dépendant pas de l'autre, mais les deux étant au contraire souhaités de manière égale. La formule 17 du Livre des Morts reprend parfaitement cette idée. Elle comporte dans

<sup>80</sup> Le *senet* semble jouer en réalité un rôle funéraire depuis les époques les plus anciennes, au moins en tant que plaisir de l'ici-bas, à perpétuer dans l'au-delà : c'est bien dans une tombe qu'a été découvert le tout premier exemplaire connu, au IV<sup>e</sup> millénaire (Bruxelles, Musées Royaux d'Art et d'Histoire, E 2957). Sur la tombe H 41 de El-Mahasna et son matériel, voir EYCKERMANN, HENDRICKX 2011, p. 379-427. Les auteurs remettent toutefois en cause la nature de l'objet, y voyant plutôt une table d'offrandes accompagnée de modèles d'ail, qu'un *senet* avec ses pions coniques (p. 414-415), mais cette proposition ne tient pas compte du quadrillage présent sur le plateau. Sans discussion possible, le *senet* fait bien partie de la liste du mobilier funéraire idéal qu'Hési(rê) fait représenter dans son mastaba, à la III<sup>e</sup> dynastie, aux côtés du *mehen* et du *men*. Voir QUIBELL 1913, pl. XI et XVI. Enfin, des parties de *senet* sont disputées au sein de scènes de concerts et de danses dans plusieurs chapelles de mastaba de l'Ancien Empire : il s'agit sans doute de performances à portée rituelle. Voir PUSCH 1979, II, pl. 1-6.

<sup>81</sup> Voir notamment NEEDLER 1953, p. 68; PICCIONE 1980, p. 56-58; PICCIONE 1990, p. 191-332; DECKER, HERB 1994, p. 651-660; PICCIONE 2007, p. 54-63; CRIST *et al.* 2016, p. 52-60; ROMANO *et al.* 2018, p. 74-76; CRIST 2020, p. 2.

<sup>82</sup> Par exemple, dans une scène fameuse de la tombe de Néfertari (QV 66), voir par exemple PUSCH 1979, I, p. 76-77 (commentaire) et DECKER, HERB 1994, pl. 370, ou encore dans celle de Sennedjem (Musée du Caire, JdE 27303), voir par exemple PUSCH 1979, I, p. 103-105 et II, pl. 28; DECKER, HERB 1994, p. 652.

<sup>83</sup> Par exemple, CHERPION, CORTEGGIANI 2010, vol. 1, p. 69, précisant : « On ne peut pas ne pas penser [...] à la scène du *Septième sceau*, le film d'Ingmar Bergman où l'on voit le héros jouer aux échecs avec la Mort. » Il convient de garder à l'esprit que la mort n'est jamais personnifiée dans l'Égypte pharaonique.

<sup>84</sup> Par exemple avancé dans KENDALL 1991, p. 133.

<sup>85</sup> Notamment PICCIONE 2007, p. 60; ROMANO *et al.* 2018, p. 72.

<sup>86</sup> Notamment MAY 1991, p. 136; SERRANO DELGADO 2011, p. 98-99.

<sup>87</sup> PICCIONE 1990, p. 302-309.

<sup>88</sup> Voir QUACK 2013, p. 70, n. 45. À ma connaissance, seul l'auteur a souligné ce fait.

<sup>89</sup> Voir PICCIONE 1990, p. 290-292.

sa rubrique une mention du *senet*, et voici ce que l'on peut y lire, par exemple dans la version de Nebseni (BM EA 9900) : « Formule pour sortir au jour, se transformer dans chaque forme que l'on désire prendre, jouer au *senet*, s'asseoir dans la tente-*seh* (*h' b sn.t hms.t m sh*), le *ba* vivant, par N. après sa mort (litt. après qu'il a amarré)<sup>90</sup>. » Le *ba* n'est pas l'adversaire, mais bien le défunt lui-même, comme le montre un parallèle dans la tombe de Penbouy (TT 10), où le texte qui accompagne la scène de jeu indique : « Puisses-tu t'asseoir dans la tente-*seh*, puisses-tu jouer au *senet*, puisses-tu sortir en *ba* vivant de la nécropole<sup>91</sup>. »

Si remporter une partie de *senet* ne semble pas être, *a priori*, gage d'accès à l'autre monde, le jeu autorise toutefois la communication entre les morts et les vivants. C'est à tout le moins ce qu'indique le *spell* 405 (CT V, 209n-210e), porté par deux sarcophages de Meir, mais dont l'un seulement contient le passage suivant (M1C)<sup>92</sup> :

Fais qu'il ait du plaisir sexuel ! Que le grand tribunal qui se trouve dans les Champs des Roseaux dise : « Fais qu'il puisse chanter, danser, recevoir des insignes ! Fais qu'il puisse jouer au *senet* avec ceux qui sont sur terre (*jm h' b.fsn't hn' tp(y)w t3*), car c'est sa voix qui est entendue, mais on ne peut le voir ! Fais qu'il puisse cheminer vers sa maison et compter ses enfants. »

Ici, jouer au *senet* se place non seulement dans un contexte explicitement lié au plaisir des sens (sexe, musique et danse), mais permet aussi d'établir une forme de communication entre le monde des vivants et celui des morts, alors même que le défunt est invisible aux yeux des siens. Ainsi que P. Piccione l'a souligné, cet aspect fait écho à certaines représentations sises dans les chapelles de mastabas de l'Ancien Empire (Mérynétjer-Isésy, Mérérouka et Kaïemânkh), où le défunt semble disputer une partie contre un vivant<sup>93</sup>. Dans ces scènes, le plateau de jeu est représenté exactement à la jonction de l'espace occupé par le propriétaire de la tombe et celui où se tiennent les subalternes vivants réalisant les rites en sa faveur. Pour reprendre les mots de P. Piccione, il semble bien que le plateau constitue alors « a physical bridge » entre l'ici-bas et l'au-delà<sup>94</sup>. Ainsi, c'est peut-être parce qu'il est lui-même invisible pour les vivants, séparé d'eux car se trouvant dans l'espace de l'au-delà alors concrétisé par la tente de momification<sup>95</sup>, que le mort est représenté jouant seul : il matérialiserait par le truchement du jeu la capacité

<sup>90</sup> LAPP 2004, pl. 37, col. 2. Voir les variantes dans LAPP 2006, p. 6-7.

<sup>91</sup> PUSCH 1979, I, p. 92-93.

<sup>92</sup> PICCIONE 1990, p. 82. Il s'agit du sarcophage de la fille d'un nomarque du XIV<sup>e</sup> nome de Haute Égypte, voir WILLEMS 1988, p. 84. Suivant P. Piccione (1990, p. 86), il me semble que les plateaux de jeu gravés dans le sol, à l'entrée de certaines chapelles de mastabas, à Saqqara, ou de temples funéraires des complexes pyramidaux (voir PUSCH 1979, p. 170-177), pourraient témoigner de parties jouées entre des vivants venant rendre le culte et le mort honoré dans le monument. Bien sûr, il peut aussi s'agir des traces de pratiques ludiques occasionnelles, notamment de gardiens de porte (voir COLLOMBERT 2021, p. 81-92) – sans que les deux options ne s'excluent l'une l'autre.

<sup>93</sup> PUSCH 1979, II, pl. 7-9 ; PICCIONE 1990, p. 84-85.

<sup>94</sup> PICCIONE 1990, p. 85.

<sup>95</sup> Il arrive – mais très rarement – que le mort joue contre son épouse, morte elle aussi (qualifiée de *m'3(.t)- hrw*). Selon le corpus établi par E. Pusch, mais qui mériterait peut-être d'être augmenté : dans la tombe de Penbouy (TT 10, PUSCH 1979, II, pl. 26), de Khonsoumès (TT 30, PUSCH 1979, II, pl. 29) et dans celle de Nebenmâat (TT 219, PUSCH 1979, II, pl. 30). Dans la tombe de Tjanefer, le défunt joue contre un homme non identifié (TT 159, PUSCH 1979, II, pl. 32).

à agir qu'il conserve, comme le lien avec l'ici-bas, qu'il maintient. L'on pourrait également y voir un jeu rituel, pratiqué seul, et non une partie véritable<sup>96</sup>.

Un texte explicite le lien qui noue effectivement le destin du mort à une partie de *senet* : il se trouve dans la tombe d'Amenemopé (TT 265) et accompagne une scène où le mort joue<sup>97</sup>, étant assis à côté de son épouse qui ne touche pas les pions<sup>98</sup>. Le titre de la scène indique : « S'asseoir dans la tente-*sh* dans la nécropole et rendre durable (?) le corps en jouant au *senet*<sup>99</sup> » (*sdd.t h'w m h'b snt*). La femme du défunt prend ensuite la parole : « Viens, mon époux (*sn-nw*)/mon partenaire (i.e. de jeu), afin que les trois hommes soient ensemble dans la Maison des Trois Hommes de l'éternité<sup>100</sup>, afin que ton corps se transforme en un dieu (*r hpr h'w.k m ntr*). » La Maison des Trois Hommes (*pr rmt 3*) désigne manifestement la case 28<sup>101</sup>, et c'est donc un coup particulier qui assurerait ici, non pas l'accès à l'autre monde, mais la conservation des chairs du défunt, comme leur divinisation.

Il me semble que le lien entre le jeu de *senet* et le temps de la momification est particulièrement crucial, au moins pour le Nouvel Empire. En effet, en représentation, la momification se déroule sous la tente-*seh*, qui est précisément celle qui abrite les parties de *senet*, et sous laquelle aucune autre scène n'est figurée. Le titre de la formule 17 du Livre des Morts, en mentionnant le jeu assis sous la tente, insiste aussi sur cette association, qui est donc particulièrement signifiante. Les scènes de momification peuvent d'ailleurs voisiner directement celles de *senet*, par exemple dans la TT 265, où les deux tableaux précèdent la figuration du couple de défunts sous la forme d'oiseaux-*baou*, perchés sur leurs chapelles et prêts à entamer leur parcours eschatologique. La tente de momification, où le corps est préparé tandis que, semble-t-il, le *ba* joue (un même espace pour deux plans différents), matérialise le temps suspendu de la transformation, celui de la liminarité, pendant lequel le défunt n'appartient plus au monde des vivants, mais n'est pas encore réuni à celui de l'au-delà. Dans cette perspective, une comparaison avec une aire culturelle pourtant fort éloignée s'avère particulièrement éclairante : H.J.R Murray rapporte qu'au Suriname, pendant la veillée funèbre, les deuilants disputent des parties de mancala avec l'esprit du défunt encore entre deux mondes, afin de le « distraire pendant que son corps attend l'enterrement<sup>102</sup> ». Le jeu de pions ferait donc partie intégrante du *dede oso*, qui désigne à la fois le lieu du deuil et les rites traditionnels créoles qui l'entourent. Si l'interprétation proposée est en soit sujette à caution, l'auteur n'étant pas spécialiste de cette aire culturelle, et qu'il serait inapproprié de la retenir dans le contexte bien spécifique de l'Égypte ancienne, la pratique relatée<sup>103</sup> n'en est pas moins intéressante, pour ce qu'elle révélerait du lien possible, et *a priori* inattendu, entre le jeu et le temps des rites qui précèdent l'inhumation.

<sup>96</sup> Sur la pratique solitaire de ce jeu, peut-être en rapport avec des rituels que l'auteur lie à « l'initiation », voir PICCIONE 1980, p. 58 ; PICCIONE 1990, p. 259-264 ; PICCIONE 2007, p. 58-62.

<sup>97</sup> PUSCH 1979, I, p. 95-102 et pl. 27 ; PICCIONE 1990, p. 179-183.

<sup>98</sup> Contrairement, par exemple, aux tombes de Penbouy (TT 10) et de Nebenmaât (TT 219), voir PUSCH 1979, II, pl. 26 et pl. 30.

<sup>99</sup> PICCIONE 1990, p. 181, et n. 235. Toutefois, le causatif *sdd* est écrit de manière très inhabituelle, et une autre traduction est possible : « raconter soi-même en jouant au *senet* » (sur *h'w*, pour soi-même, voir DEPUYDT 2009, p. 247-290, en particulier p. 252-260). Toutefois, cette solution me semble, de prime abord, moins satisfaisante sémantiquement.

<sup>100</sup> C'est l'expression *n r-nhh* qui est employée.

<sup>101</sup> Voir *supra*.

<sup>102</sup> MURRAY 1952, p. 202 ; voir aussi PARLETT 1999, p. 218.

<sup>103</sup> Voir aussi, chez les Indiens Algonquins, LEVI-STRAUSS 1962, p. 45-47.

2. Le plateau de *senet* représenterait le voyage du défunt dans l'au-delà et, inversement, le voyage du mort dans l'au-delà se ferait sur un plateau de *senet*<sup>104</sup>.

C'est ainsi qu'a été compris le *spell* 1019 des Textes des Sarcophages, uniquement présent sur le P. Gardiner II et intitulé « Pour qu'un homme passe sur le plateau désertique<sup>105</sup> » (*sw3 s hr w'rt*). On peut y lire (CT VII, 240y-z) : « Puisses-tu être retiré (?) du *senet*<sup>106</sup>, puisses-tu prendre possession du *mehen* (*šd.k m snt jt.k m mhn*)<sup>107</sup>. » Pour P. Piccione, notamment suivi par Walter Crist, Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi et Alex de Voogt, ce passage exprimerait, pour la première fois, le voyage du mort à travers le plateau<sup>108</sup>. Pourtant, ce n'est pas exactement ce que dit le texte : d'abord, le titre indique clairement que c'est à travers la nécropole, et non sur un plateau de jeu, que le mort souhaite « passer » (*sw3*, et pas *snj*) ; ensuite, le pronom *.k* ne désigne vraisemblablement pas le mort, qui parle à la première personne<sup>109</sup> et s'adresse à « Anubis qui est sur sa montagne ». C'est donc Anubis que *.k* désigne, et c'est lui qui est ici concerné par les deux jeux de *senet* et de *mehen*.

Plus encore que le *spell* 1019, c'est le *Great Game Text*<sup>110</sup>, sous la XX<sup>e</sup> dynastie, qui appuie le plus souvent l'opinion selon laquelle le *senet* serait « a reflection of the *ba* passing through the *duat* », les cases représentant alors « different stages along the journey<sup>111</sup> ». Elles correspondraient précisément à des lieux particuliers de l'autre monde. Selon Joachim Quack<sup>112</sup>, pourtant, « rien n'oblige à le lire comme un passage à travers l'enfer ». La connotation funéraire du *Great Game Text*, qui mêle références à des coups du jeu et éléments mythiques, me semble certes avérée, notamment par la formule *hṭp dj nsw*, qui ouvre chacune des versions connues<sup>113</sup>, et par la phrase « tu es justifié » (*m3'-hrw.k*) dans le corps du texte<sup>114</sup>. Celui-ci décrit effectivement une partie dont les étapes semblent bien faire référence aux cases du plateau et, dans certains cas, à des espaces de l'au-delà – qui n'est pas forcément celui de la *douat*, jamais nommée<sup>115</sup> – ou liés à la sphère funéraire. C'est le cas, par exemple, de la « Maison de Thot » (*pr dhwtj*), à la fois première case du *senet* et, dans les Textes des Sarcophages, lieu d'où proviennent des rations alimentaires<sup>116</sup>,

<sup>104</sup> Voir par exemple PIANKOFF, JACQUET-GORDON 1974, p. 118 ; PICCIONE 1980, p. 56 ; ISKANDER 2010, p. 122 ; STERN 2019, p. 130 ; CRIST 2020, p. 2.

<sup>105</sup> C'est-à-dire, sans doute, la nécropole, voir *AnLex* 77.0874 ; 78.0908 ; 79.0636.

<sup>106</sup> Le verbe *šd* n'est pas doté ici d'un déterminatif : « retirer, emmener » (*Wb* IV, 560, 8-562, 19), « sauver » (*Wb* IV, 563, 2-9), « lire, réciter » ou encore « nourrir, élever » (*Wb* IV, 564, 17-565, 14) : ses significations sont multiples.

<sup>107</sup> R.O. Faulkner (1978, III, p. 121) ne voyait pas dans ce texte la moindre allusion au jeu ; pourtant, le mot *senet* y est déterminé par la même table que celle représentant le jeu sur le sarcophage de la dame It (Saint-Petersbourg, Ermitage, n° 769), et le mot *mehen* semble être déterminé par un pion.

<sup>108</sup> PICCIONE 1990, p. 88 ; CRIST, DUNN-VATURI, DE VOOGT 2016, p. 52.

<sup>109</sup> Par exemple : « Je suis venu auprès de toi étant *akh* » (*j.n.j hr.k šb.kw*), CT VII, 241b.

<sup>110</sup> Connue par un papyrus daté de Ramsès III conservé au Caire, JE 58037, un autre de la XX<sup>e</sup> dynastie au Museo Egizio de Turin, 1775, ainsi que par une version dans la tombe d'Inherkhâouy (TT 359), également sous Ramsès III. Voir surtout PICCIONE 1990, p. 96-118 et p. 191-200, avec les références.

<sup>111</sup> CRIST 2020, p. 2, suivant PICCIONE 1990, p. 197 *sqq.*

<sup>112</sup> QUACK 2013, p. 70, n. 44.

<sup>113</sup> Voir PICCIONE 1990, p. 110 et p. 197.

<sup>114</sup> PICCIONE 1990, p. 152-153.

<sup>115</sup> Pour une synthèse sur la *douat*, voir, par exemple, ARNETTE 2020, p. 24-27.

<sup>116</sup> *Spell* 192, CT III, 105d et *spell* 203, CT III, 137a. Voir PICCIONE 1990, p. 127-128. Il me semble que jouer au *senet* après la mort serait aussi lié, d'une manière ou d'une autre, à l'offrande : par exemple, sur le sarcophage de Sennedjem (Musée égyptien du Caire, JE 27301), comme sur celui de son fils Khonsou (Musée égyptien du Caire, JE 27302), le plateau de *senet* qui vient illustrer la formule 17 du Livre des Morts est surmonté d'un plateau-*hṭp* ; après la fin de la XXI<sup>e</sup> dynastie, c'est aussi une table chargée de pains qui remplace celle à jouer dans la vignette illustrant cette formule. Cette question fera l'objet d'une étude ultérieure.



ou encore du *pr nfr* (« mes pions sont dans le *pr nfr* » [*jb3w.j m pr nfr*]), à la fois désignation de la case 26 ou de toutes les cases bénéfiques du plateau, et probable lieu de la momification<sup>117</sup>. Toutefois, rien ne dit que cette polysémie soit volontaire. En effet, d'autres cases mentionnées dans le *Great Game Text*, telle « la maison du filet » (*pr jh*) par exemple, qui serait la case 16<sup>118</sup>, ne correspondent pas à des toponymes connus, et il serait donc très exagéré d'en faire des espaces précis de l'au-delà<sup>119</sup>. Peut-être davantage que le parcours, il me semble que ce sont l'habileté, l'intelligence et la connaissance du joueur face à son adversaire qui sont mises en avant, et clairement exprimées dans le texte<sup>120</sup>. Aussi, si l'on peut dire que le chemin des pions que décrit le *Great Game Text* a effectivement une portée religieuse et funéraire, l'on ne peut affirmer que le plateau cartographie précisément l'au-delà, et encore moins que tous les *senet* figurent le voyage du défunt dans l'autre monde.

3. Le nom même du jeu, *sn.t* « le passage, la traversée<sup>121</sup> », évoquerait le passage du défunt dans l'autre-monde<sup>122</sup>.

L'accès à l'au-delà et le cheminement du mort dans ses espaces peuvent effectivement s'exprimer en termes de déplacement et de voyage, ce qui a notamment été souligné par Jan Zandee<sup>123</sup>. Toutefois, le verbe *snj* n'est pas utilisé pour décrire précisément le fait de mourir, et très rarement seulement pour signifier les déplacements du mort, qui sont de préférence exprimés par d'autres termes<sup>124</sup>. Par contre, ce verbe est bien attesté pour le déplacement des pions, non seulement dans les scènes ludiques de l'Ancien Empire<sup>125</sup>, mais aussi dans le *Great Game Text*<sup>126</sup>. Je crois donc que le nom du jeu fait uniquement référence, et jusqu'à preuve du contraire, aux mouvements des pions<sup>127</sup>.

Enfin, on gardera à l'esprit les commentaires de Roger Caillois, sociologue pionnier dans l'étude des jeux : selon les catégories qu'il établit, il me semble que le *senet* se placerait à mi-chemin entre *l'aléa*, le sort – car le déplacement des pions dépend du jet d'éléments de randomisation –, et *l'agon*, la compétition, dans la mesure où deux joueurs s'opposent habituellement et mettent en place des stratégies pour remporter la partie. Or, *l'agon* se présenterait comme la manifestation « du mérite pur » et son ressort serait le désir, pour le joueur, de voir « reconnue son excellence<sup>128</sup> », tandis que *l'aléa* marquerait et révélerait « la faveur du destin », où le joueur ne ferait « qu'attendre, dans l'espoir et le tremblement, l'arrêt du sort<sup>129</sup> ». Plus encore, l'anthropologue Roberte Hamayon a montré que la pratique ludique permet de

<sup>117</sup> PICCIONE 1990, p. 122-123, p. 131, p. 147-148.

<sup>118</sup> PICCIONE 1990, p. 139.

<sup>119</sup> Pour P. Piccione, une seule et même case reflète ou évoque tantôt un espace de l'au-delà, tantôt le calendrier (voir PICCIONE 1990, p. 352-358), c'est-à-dire que la démonstration me semble aussi forcée dans un sens que dans l'autre.

<sup>120</sup> Voir PICCIONE 1990, par exemple, p. 144-147, p. 193-194.

<sup>121</sup> *Wb* III, 454.14 – 456.13.

<sup>122</sup> Par exemple KENDALL 1978, p. 28-31 ; PICCIONE 1990, p. 202-217 ; CRIST, DUNN-VATURI, DE VOOGT 2017, p. 1 ; CRIST 2020, p. 2.

<sup>123</sup> ZANDEE 1960, p. 25-31.

<sup>124</sup> Voir ZANDEE 1960, par exemple p. 253-259.

<sup>125</sup> PICCIONE 1990, p. 216.

<sup>126</sup> PICCIONE 1990, p. 138, 143.

<sup>127</sup> P. Piccione, après avoir exposé dans sa thèse le sens supposément symbolique du terme *sn.t*, semble revenir à cette idée dans PICCIONE 2007, p. 54.

<sup>128</sup> CAILLOIS 1958, p. 32.

<sup>129</sup> CAILLOIS 1958, p. 35.

contrôler, dans une certaine mesure, sa chance et son destin<sup>130</sup>. Ces aspects prennent un relief particulier quand on envisage l'au-delà égyptien, notamment au Nouvel Empire, puisque dans le Livre des Morts, le défunt dûment équipé de la connaissance et du matériel idoines plaide sa cause auprès des dieux en vantant aussi son excellence, tout en restant assujéti au bon vouloir divin, à mi-chemin, comme dans le jeu, entre la volonté personnelle et l'abandon au destin. Pour reprendre Jacques Henriot, philosophe et spécialiste des sciences du jeu : « Jouer, c'est toujours *décider* dans *l'incertain*<sup>131</sup>. »

## b. Le *senet* au I<sup>er</sup> millénaire : des morts aux astres ?

Au premier millénaire, les jeux disparaissent du matériel déposé dans les tombes égyptiennes<sup>132</sup>, avec l'ensemble des objets n'appartenant pas strictement à la sphère funéraire. Il est donc bien peu probable que notre plateau ait été destiné au caveau, et la pierre employée suggère qu'il ne serait pas non plus un objet du quotidien. Parallèlement, les jeux semblent envahir l'espace sacré, gravés au sol ou sur les toits des temples : par exemple, celui de Khonsou à Karnak<sup>133</sup>, d'Hathor à Dendara<sup>134</sup>, de Séthi I<sup>er</sup> à Gournà ou encore de Kôm Ombo<sup>135</sup>. Comme tous les graffiti, ces plateaux sont difficiles à dater<sup>136</sup>, voire à identifier. Certains sont clairement des *seega* datant au moins de l'occupation chrétienne<sup>137</sup>, quand d'autres répondent de traditions plus anciennes, non seulement grecque et romaine (*pente grammai*<sup>138</sup>, *latrunculi*<sup>139</sup>, *duodecim scripta*<sup>140</sup>), mais aussi pharaonique – plusieurs *senet* sont ainsi gravés sur le toit du temple de Khonsou<sup>141</sup>. Il est donc fort probable que le plateau de l'Ifao provienne d'un temple. S. Sauneron proposait déjà d'y voir une tablette « sans doute purement votive<sup>142</sup> ». Mais n'aurait-elle pas pu avoir une autre fonction ?

À ma connaissance, deux plateaux de jeu mobiles ont été découverts dans un temple égyptien, ou à proximité : un *senet* sommairement gravé sur un éclat de calcaire, associé à un fragment de bâton de jeu en ivoire, provient du pronaos du temple de Ptolémée II à Gebel el-Nour<sup>143</sup> ; un autre plateau, cette fois minutieusement taillé mais non inscrit, a été mis au jour à Tanis, dans

<sup>130</sup> HAMAYON 2012.

<sup>131</sup> HENRIOT 1989, p. 239.

<sup>132</sup> ASTON 2009 ; ROMANO *et al.* 2018, p. 78, n. 54.

<sup>133</sup> JACQUET-GORDON 2003, p. 12-13, p. 30-31, p. 78-79 et p. 84.

<sup>134</sup> PICCIONE 1990, p. 449-450 ; ZIGNANI 2011, pl. 3-5.

<sup>135</sup> de VOOGT 2019, p. 89-99.

<sup>136</sup> Voir les remarques de CRIST, DUNN-VATURI, DE VOOGT 2016, p. 163-166.

<sup>137</sup> Le *seega* est parfois confondu avec le jeu des cinq lignes, voir CRIST *et al.* 2016, p. 154.

<sup>138</sup> Par exemple à Louqsor, voir CRIST, DUNN-VATURI, DE VOOGT 2016, p. 132, fig. 6.3. Sur le *pente grammai*, voir notamment SCHÄDLER 2009, p. 173-196.

<sup>139</sup> Par exemple à Kôm Ombo, voir CRIST, DUNN-VATURI, DE VOOGT 2016, p. 141, fig. 6.7. Sur les *latroncules*, voir notamment SCHÄDLER 1994, p. 47-67.

<sup>140</sup> Par exemple à Kôm Ombo : voir CRIST, DUNN-VATURI, DE VOOGT 2016, p. 137, fig. 6.5. Sur ce jeu, voir SCHÄDLER 1995, p. 73-98.

<sup>141</sup> Voir notamment JACQUET-GORDON 2003, p. 30-31, p. 78-79 et p. 84.

<sup>142</sup> SAUNERON (1954), p. 4.

<sup>143</sup> RABEE, SAFINA 2019, p. 90-93.

le secteur de l'angle nord-ouest de l'enceinte (CSA n° 3514, MFFT San 95-46)<sup>144</sup>. Toutefois, aucun des deux contextes archéologiques n'est suffisamment clair pour permettre de relier nettement ces objets aux activités du temple. La chose est aussi connue en d'autres régions du monde antique. Par exemple, pour l'aire orientale, plusieurs plateaux – notamment des jeux de 58 trous, d'origine égyptienne<sup>145</sup> – appartiennent à un dépôt de la fin du XII<sup>e</sup> siècle enfoui à proximité du temple d'Inshushinak, à Suse<sup>146</sup> ; un autre dépôt, découvert très récemment à quelques mètres d'un temple à Maresha, en Israël, a livré au moins un *senet*<sup>147</sup> parmi plusieurs plateaux accompagnant un matériel sans doute utile à la divination, en particulier des astragales inscrits au nom de la déesse Niké<sup>148</sup>. Ian Stern propose que ces plateaux aient pu eux aussi jouer un rôle divinatoire<sup>149</sup> : en Orient, cette fonction est notamment attestée par une tablette babylonienne conservée au British Museum (33333, b) portant un texte cunéiforme de l'époque séleucide, au début du II<sup>e</sup> siècle av. J.-C.<sup>150</sup>. Cet objet présente sur l'une de ses faces des règles du jeu de 20 cases, tandis que l'autre face montre comment utiliser ce même jeu à des fins divinatoires, en lien avec les signes du zodiaque. Dans un même esprit, au temple d'Apollon de Claros, dont la construction commence à la fin du IV<sup>e</sup> siècle av. J.-C. en actuelle Turquie, 316 osselets de bronze ont été insérés entre les marches du temple, rappelant les oracles qui y étaient rendus, à l'aide d'objets utilisés aussi bien pour les jeux que pour la klèromancie<sup>151</sup>. Est-il possible que notre plateau ait pu revêtir un usage similaire ?

En Égypte, la pratique de la divination<sup>152</sup> à l'aide d'un matériel ludique – à tout le moins, ayant une morphologie similaire à ce matériel – pourrait être attestée par deux dés : le premier, cubique, est conservé au Petrie Museum (UC 38176) et orné sur chacune de ses faces par un nom divin en hiéroglyphes<sup>153</sup>. W.M.Fl. Petrie y voyait un objet ptolémaïque, mais rien ne plaide de manière définitive pour une datation aussi tardive<sup>154</sup>. Un second dé, icosaèdre de l'époque romaine cette fois, conservé au Musée de Kharga (n° 843) et provenant de Qaret el-Muzzawaqa, porte le nom en démotique d'une divinité égyptienne sur chacune de ses 20 faces – comme sur l'autre dé, tantôt une divinité féminine, tantôt masculine<sup>155</sup>. Il est fort possible que ces dés étaient utilisés dans le cadre de pratiques oraculaires<sup>156</sup> ou divinatoires, peut-être dans le but de déterminer auprès de quelle divinité trouver secours<sup>157</sup>.

<sup>144</sup> Merci à François Leclère de m'avoir aimablement communiqué cette information.

<sup>145</sup> Voir DUNN-VATURI 2019, p. 75-88.

<sup>146</sup> CRIST, DUNN-VATURI, DE VOOGT 2016, p. 116-118 et p. 117, fig. 5.1. Sur le jeu des 58 trous, voir en dernier lieu CRIST, DUNN-VATURI, DE VOOGT 2016, p. 103-128 ; DUNN-VATURI 2019, p. 75-88.

<sup>147</sup> STERN 2019, p. 128, fig. 9.1 (doc. 3).

<sup>148</sup> STERN 2019, p. 130-131. Sur deux astragales inscrits d'époque romaine provenant d'Égypte, voir CARÈ 2019, p. 106-107, avec la bibliographie. Sur le rapport entre les jeux de plateaux et la divination, voir aussi FINKEL 1995, p. 64-72 ; pour un vaste horizon comparatiste, voir VAN BINSBERGEN 1997.

<sup>149</sup> STERN 2019, p. 131.

<sup>150</sup> FINKEL 1995, p. 64-72. Voir l'objet sur la base de données du musée, [https://research.britishmuseum.org/research/collection\\_online/collection\\_object\\_details.aspx?objectId=796973&partId=1](https://research.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details.aspx?objectId=796973&partId=1), consultée le 8 février 2021.

<sup>151</sup> MORETTI, LAROCHE 2010, p. 3-4. Sur l'oracle d'Apollon à Claros, voir MARTIN, METZGER 1976, p. 53-61.

<sup>152</sup> Sur la divination et l'oracle en Égypte, voir notamment la synthèse de VON LIEVEN 1999, p. 77-126 ; QUACK, RYHOLT 2019, p. 161-353.

<sup>153</sup> TAIT 1998, p. 257-264.

<sup>154</sup> PETRIE 1927, p. 57 et n° 233.

<sup>155</sup> MINAS-NERPEL 2007, p. 137-148.

<sup>156</sup> QUACK 2005, p. 175.

<sup>157</sup> TAIT 1998, p. 263 ; MINAS-NERPEL 2007, p. 144 et p. 147-148.

Plutarque, dans *Sur Isis et Osiris*<sup>158</sup>, rapporte la pratique d'observer les jeux des enfants dans les temples égyptiens, afin de trouver des présages dans les cris et les paroles qu'ils prononcent ; c'est aussi ce qu'indiquent Dion Chrysostome et Élien, mais les sources égyptiennes sont muettes en la matière<sup>159</sup>. Enfin, entre le II<sup>e</sup> siècle av. J.-C. et le III<sup>e</sup> siècle apr. J.-C., des polyèdres (des dés à douze faces, les dodécaèdres, ou bien à vingt faces, les icosaèdres) sont gravés – pour la plupart d'entre eux – d'autant de lettres de l'alphabet grec, auxquelles correspondent une valeur numérique précise : comme le souligne Fabio Spadini, « cette numération est utilisée dans un type spécifique de divination appelée arithmomancie », et il est donc possible que les polyèdres aient pu être ainsi utilisés, notamment en Égypte où la moitié d'entre eux furent découverts<sup>160</sup>. Cette interprétation des polyèdres est par exemple soutenue par des textes oraculaires latins, les *Sortes Sangallenses*<sup>161</sup>, mais Julius Pollux, rhéteur et lexicographe du II<sup>e</sup> siècle apr. J.-C., semble attribuer à ces objets une valeur purement ludique<sup>162</sup>. En réalité, la signification et l'usage de ces objets sont toujours débattus<sup>163</sup>, et F. Spadini rappelle avec raison que la « limite entre usage ludique ou divinatoire reste (...) difficile à saisir », et qu'un polyèdre, par exemple, découvert en contexte cultuel pourrait tout aussi bien représenter « l'offrande votive d'un pèlerin<sup>164</sup> ». On le voit, si lien jeu et divination en Égypte est fort tentant, en particulier pour la période gréco-romaine, la chose n'en reste pas moins incertaine.

Enfin, nous avons vu que les jeux de pions semblent tisser des liens particuliers avec l'astrologie et, peut-être, les calendriers aux époques tardives<sup>165</sup>, spécialement à partir de la domination grecque. Ce rapprochement est remarqué de longue date, et la confusion d'H. Gauthier, qui voyait dans le *senet* de l'Ifao non pas un jeu, mais une « tablette astronomique<sup>166</sup> », est en cela assez frappante. Toutefois, la documentation textuelle est pour le moment extrêmement réduite, et ne permet pas de tirer des conclusions définitives quant à la nature de cette relation. P. Piccione a proposé que des jeux de *senet* gravés sur les toits des temples étaient utilisés pour traquer les phases de la lune<sup>167</sup> : l'hypothèse est séduisante, mais la plupart de ces graffiti sont encore mal connus, souvent inédits, et pourraient tout aussi bien refléter des activités strictement récréatives, mais non moins importantes socialement, puisque pratiquées dans l'espace public<sup>168</sup>. Seule leur étude contextuelle, en lien avec les autres graffiti qu'ils voisinent, pourrait permettre de mieux en comprendre la portée.

<sup>158</sup> Plutarque, *Sur Isis et Osiris*, 14, 356 E.

<sup>159</sup> VON LIEVEN 1999, p. 92 ; voir aussi COURCELLE 1951, p. 218-220, avec les références. Rappelons que les jeux de plateau comme le *senet* sont, *a priori*, des jeux d'adultes.

<sup>160</sup> SPADINI 2019, p. 112.

<sup>161</sup> SPADINI 2019, p. 112. Pour ces textes, voir DOLD 1948 ; MEISTER 1951.

<sup>162</sup> Julius Pollux, *Onomasticon* 9,99 – 101. Voir COSTANZA 2019, p. 104-115. L'auteur donne de nombreux parallèles chez les auteurs anciens, certains présentant les polyèdres comme ludiques, et d'autres, divinatoires.

<sup>163</sup> Pour une étude complète sur ces objets, voir PLATZ-HORSTER 2017, p. 107-185, en particulier p. 109-111.

<sup>164</sup> SPADINI 2019, p. 112.

<sup>165</sup> Voir *supra*.

<sup>166</sup> Voir *supra*.

<sup>167</sup> PICCIONE 1990, p. 449-450. Toutefois, l'auteur ne précise pas comment utiliser le plateau à cette fin.

<sup>168</sup> Comme on le voit dans de nombreuses villes du monde grec et romain, où les jeux peuvent être gravés au sol des temples, des théâtres, des thermes ou des stades. SCHÄDLER 2019, p. 86-87, avec la bibliographie.

### c. La seconde vie du plateau de l'Ifao : dans la trousse d'un médecin de l'époque romaine ?

Le plateau, nous l'avons dit, a été méticuleusement découpé, préservant ainsi les quatre dernières cases inscrites du *senet* et le petit bandeau de séparation. L'objet porte des traces d'utilisation, soit une légère dépression qui résulte manifestement d'une usure par frottement et qui revêt la forme générale d'un ovale placé à l'horizontal. Celui-ci n'atteint pas le bord de l'objet, là où il a été découpé, mais s'arrête au contraire à un demi-centimètre avant ce bord, ce qui montre que ces traces ont été formées *après* la découpe, c'est-à-dire dans une phase de réutilisation. Seules les deux lignes de cases n'ayant jamais été inscrites portent ces signes d'usure : les cases décorées ont été soigneusement épargnées et devaient donc revêtir une certaine importance dans la seconde vie de l'objet. Pour cette raison, il est fort peu probable qu'il ait été utilisé « comme carreau de dallage », ainsi que S. Sauneron l'avait proposé<sup>169</sup>, mais plutôt comme tablette de broyage.

Or, des tablettes à broyer rectangulaires, très souvent taillées dans des pierres sombres, sont connues dans le monde romain à partir du 1<sup>er</sup> siècle av. J.-C. et jusqu'à la fin du 5<sup>e</sup> siècle après<sup>170</sup> : si elles ne sont pas exclusives au domaine médical<sup>171</sup>, elles étaient très souvent utilisées pour la confection de remèdes, en particulier dans le domaine ophtalmologique, afin de broyer les pains de collyres préalablement estampillés à l'aide de cachets inscrits<sup>172</sup>. Parmi de très nombreux exemples, une tombe du début du 3<sup>e</sup> siècle dans la nécropole gallo-romaine de la rue Favorite à Lyon, a livré un matériel médical contenant notamment un coffret à collyres et une palette en schiste, accompagnée de spatules utilisées pour le broyage des pains<sup>173</sup> ; « une tablette à broyer en pierre fine vert sombre »<sup>174</sup> a aussi été mise au jour dans la tombe dite de l'ophtalmologiste à Saint-Médard-des-Prés, en Vendée, auprès d'autres instruments utiles à la pratique de la médecine des yeux<sup>175</sup>.

Non seulement le type de pierre employé et la forme rectangulaire des objets se rapprochent de ceux de notre fragment de plateau, mais les traces d'usure portées par la tablette de Lyon revêtent un aspect très similaire à celles observées sur la face 1 du plateau de l'Ifao, révélant un même mouvement circulaire répété (fig. 4a-4b). Enfin, un peu de matière collée subsiste sur l'un des coins supérieurs de la trace d'usure, près du verrou, et prise dans les reliefs du verrou lui-même. L'objet ne montre toutefois pas les bords biseautés qui caractérisent de très nombreuses tablettes à broyer, mais cet aspect n'est pas systématique et concerne des tablettes de plus petite taille.

<sup>169</sup> SAUNERON (1954), p. 3.

<sup>170</sup> Voir le corpus rassemblé par BOYER *et al.* 1990, p. 234, n. 45. Une thèse, encore inédite, a récemment été soutenue sur le sujet de *l'instrumentum* d'hygiène et de médecine en Gaule romaine, qui devrait apporter des avancées significatives concernant les tablettes à broyer. Voir VIGIER 2018.

<sup>171</sup> JOOS 1986, p. 55.

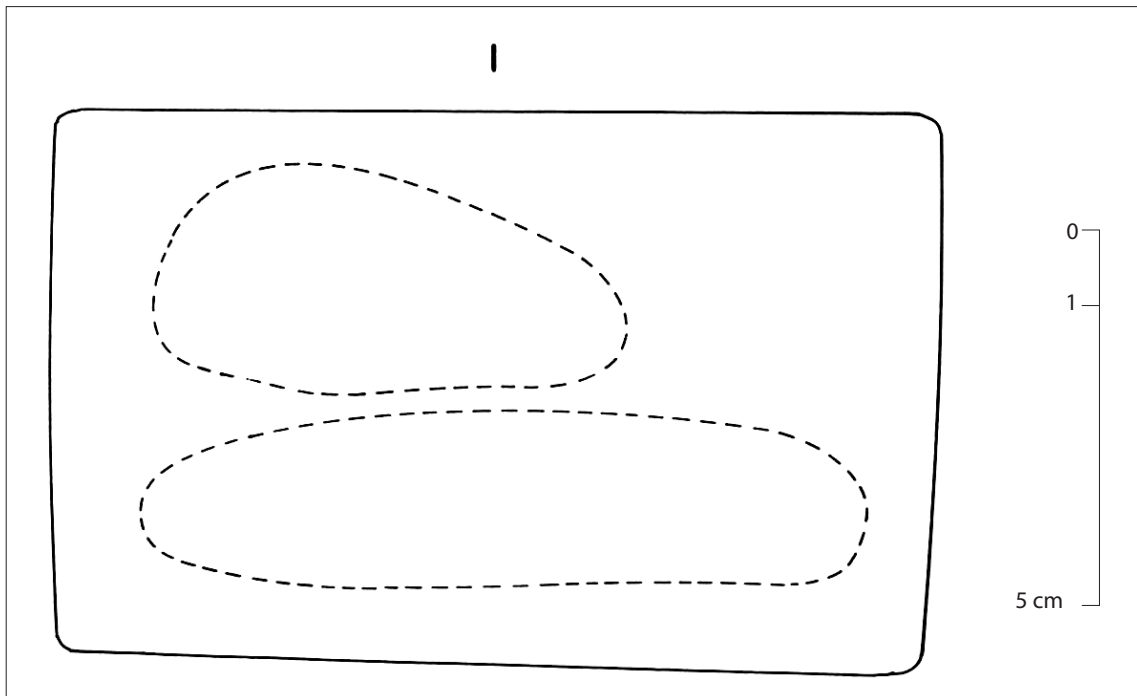
<sup>172</sup> Par exemple, BOYER *et al.* 1990, p. 235-243 ; VOINOT 1999 ; DASEN 2012, p. 20-21 ; HUSQUIN 2013. Les collyres estampillés ont parfois été perçus comme un particularisme de la Gaule romaine, ce qui n'est en réalité pas le cas. Voir PARDON-LABONNELIE 2013, p. 33-49 ; HUSQUIN 2013, p. 7-8.

<sup>173</sup> Sur la découverte de cette tombe et son matériel, BOYER *et al.* 1990, p. 215-249, et en particulier p. 234-235 pour la tablette à broyer ; VOINOT 2012, p. 24.

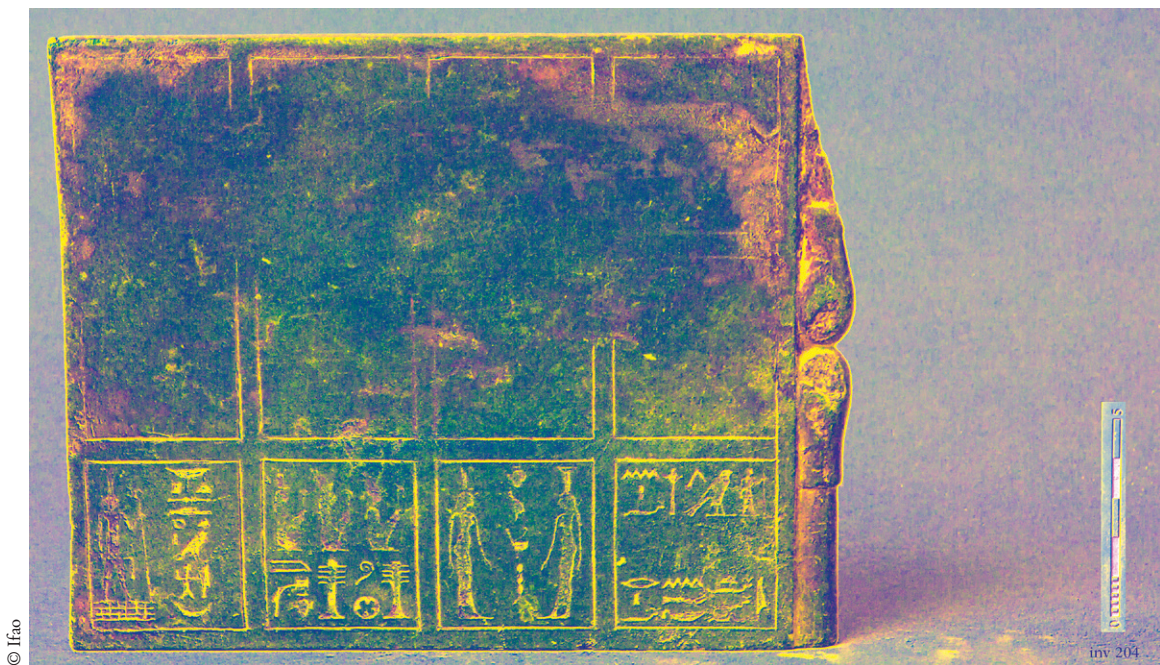
<sup>174</sup> SANTROT 2011, p. 51.

<sup>175</sup> Voir SANTROT 2011 ; LIOUX, SANTROT 2012, p. 18-19.





**FIG. 4a.** Traces d'usure sur la palette à broyer les collyres provenant de la nécropole gallo-romaine de la rue Favorite, à Lyon (d'après Boyer *et al.* 1990, p. 235, fig. 27).



**FIG. 4b.** Traces d'usures et restes de matière sur le plateau de jeu de l'Ifao (couleurs et contrastes modifiés grâce au logiciel DStretch).

Serait-il possible que ce plateau ait servi, dans sa seconde vie, à confectionner des remèdes pour soigner les yeux ? Un certain nombre d'arguments permettent de le supposer.

1. Du III<sup>e</sup> siècle av. J.-C. et jusqu'au VII<sup>e</sup> siècle de notre ère, les recettes ophtalmologiques rédigées en grec sont très courantes en Égypte, qu'elles concernent explicitement des maladies des yeux ou la fabrication de collyres<sup>176</sup>. On y remarque notamment l'ingrédient *pilarion*, qui témoigne de la pratique du broyage, très probablement sur des tablettes<sup>177</sup>. Deux d'entre elles apparaissent peut-être au dernier registre du relief de Kôm Ombo (à moins qu'il ne s'agisse de deux petits bassins, ou bien de deux boîtes à bandages, ainsi que le propose John Francis Nunn<sup>178</sup> ?), montrant l'offrande d'instruments médicaux typiques du monde gréco-romain<sup>179</sup> – si l'identification de la plupart de ces objets à *l'instrumentarium* du praticien ne saurait être remise en cause<sup>180</sup>, ils s'insèrent ici dans un cadre rituel lié à la création et à la purification des yeux-*oudjat*<sup>181</sup>. Toutefois, et bien que les textes soient nombreux, très peu d'instruments médicaux ont été découverts en Égypte ou reconnus comme tels<sup>182</sup>, et parmi eux, je ne connais aucune tablette à broyer.

2. La grauwacke des carrières du Ouadi Hammamat<sup>183</sup> est intrinsèquement liée aux soins des yeux, tant dans la tradition égyptienne – on songe évidemment aux palettes à fard pré-dynastiques – que dans la tradition grecque et romaine. C'est bien en cette pierre de *bekhen*, et non en stéatite comme on l'a longtemps cru, que sont faits beaucoup de cachets à collyres romains<sup>184</sup>, et ce, même lorsque découverts fort loin du sol égyptien, tel un cachet du IV<sup>e</sup> siècle mis au jour dans le V<sup>e</sup> arrondissement de Lyon<sup>185</sup>. Des analyses récentes de certaines tablettes à broyer les collyres d'époque romaine montrent qu'elles sont elles aussi faites de cette même matière<sup>186</sup> ; les textes anciens, dans lesquels les tablettes sont nommées *coticalae*, montrent que la pierre était réputée avoir des vertus particulières. Ainsi Pline, dans son *Histoire Naturelle*<sup>187</sup>, signale que la « pierre de Thèbes, parsemée de gouttes d'or, est trouvée dans la partie de l'Afrique attribuée à l'Égypte ; elle convient aux petites pierres de touche pour broyer les collyres en vertu d'une certaine utilité naturelle<sup>188</sup> ». Le minéral dont est fait notre objet, qui n'est pas une pierre de *bekhen* mais un schiste comme pour la tablette de la rue Favorite, lui ressemble à s'y méprendre, ce qui fait de lui un bon candidat au réemploi pour un usage ophtalmologique.

<sup>176</sup> MARGANNE 1994, p. 173-176 ; MARGANNE 2005, p. 8.

<sup>177</sup> MARGANNE 2005, p. 9.

<sup>178</sup> NUNN 1996, p. 163-165, en particulier p. 164.

<sup>179</sup> Voir par exemple MARGANNE 1998, p. 84.

<sup>180</sup> MARGANNE 1998, p. 82-84.

<sup>181</sup> Notamment BROZE 1994, p. 179-197 ; DERCHAIN 1995 p. 89 ; KURTH 1996, p. 149-164 ; SAMBIN 1997, p. 185-200 ; MARGANNE 2005, p. 6. Sur le rôle de l'eau dans ce rituel de purification des yeux, et d'un gobelet-doseur dont l'importance n'avait pas été soulignée, voir POMMERENING 2005, p. 239-242.

<sup>182</sup> Voir les remarques de MARGANNE 1998, p. 81-82.

<sup>183</sup> NICHOLSON, SHAW 2000, p. 57-58.

<sup>184</sup> WALTER *et al.* 2013, p. 83-95 ; HUSQUIN 2013, p. 6.

<sup>185</sup> PARDON-LABONNELIE *et al.* 2017, p. 34-35.

<sup>186</sup> WALTER *et al.* 2013, p. 95.

<sup>187</sup> Pline l'Ancien, *Histoire Naturelle*, XXXVI, 63.

<sup>188</sup> Selon la traduction de ANDRÉ, BLOCH, ROUVERET (éd.) 1981.

3. Il est bien connu que l'imaginaire égyptien jouait un rôle particulier dans la médecine grecque et romaine<sup>189</sup>. Homère, déjà, vante dans l'*Odyssée*<sup>190</sup> l'habileté des médecins égyptiens et l'efficacité de leurs drogues<sup>191</sup>. L'origine égyptienne, réelle ou supposée, d'un produit suffisait à le rendre plus puissant, et donc plus efficace : c'est encore ce dont Pline témoigne dans son *Histoire Naturelle*<sup>192</sup>, et ce que l'on trouve, par exemple, chez Dioscoride et chez Gallien<sup>193</sup>. Pour cette raison peut-être, combinée sans doute au succès des cultes isiaques<sup>194</sup>, des objets d'origine égyptienne, ou largement inspirés par l'iconographie pharaonique, pouvaient trouver leur place dans la trousse du praticien romain ou romanisé, et ce, jusqu'aux confins des territoires. On pense en particulier à une statuette de cobra juché sur un hippopotame mise au jour dans la tombe du médecin de Bingen-am-Rhein, datée du I<sup>er</sup> siècle<sup>195</sup>. Aussi, la présence de textes hiéroglyphiques, ainsi que d'images divines égyptiennes, qu'ils soient compris ou non, aurait pu conférer au plateau de l'Ifao une valeur supplémentaire : il aurait transmis un peu de son pouvoir aux produits thérapeutiques qui y auraient été préparés. C'est sans doute pour cette raison que les cases inscrites ont soigneusement été épargnées, tant à la découpe que pendant l'utilisation de l'objet.

4. Jeu et médecine sont liés dans les mondes grec et romain : c'est ce dont témoigne, en Macédoine, la tombe B de Derveni, sépulture d'un prêtre-médecin du IV<sup>e</sup> siècle av. J.-C. où fut découvert un riche matériel ludique, peut-être utilisé à des fins divinatoires<sup>196</sup>. À l'époque de la présence romaine, au I<sup>er</sup> siècle, la tombe du médecin de Stanway, près de Colchester en Grande-Bretagne, a livré de probables instruments de chirurgie déposés sur un plateau de jeu<sup>197</sup>, mais qu'Ulrich Schädler considère comme reflétant, avant tout, le statut élevé du défunt<sup>198</sup>.

5. Le jeu de pions égyptien semble, à tout le moins à travers un regard grec et romain, lié à l'astronomie et à l'astrologie. Or, ainsi que Franz Cumont le soulignait, les maladies des yeux tiennent une place particulière chez les astrologues<sup>199</sup>, où les corps célestes peuvent être associés à différentes parties du corps humain. Par exemple, selon l'astrologue du II<sup>e</sup> siècle Vettius Valens, le soleil « gouverne la tête, les sens, l'œil droit », tandis que la lune préside à « l'œil gauche<sup>200</sup> ». Ce principe mélothésique semble trouver sa source dans la tradition pharaonique<sup>201</sup>, où la lune est aussi un œil cosmique<sup>202</sup>. Pour cette raison, les cachets destinés aux pains de collyre peuvent être estampillés de symboles astronomiques : on remarquera, en particulier, un croissant de lune tout à fait semblable à celui que l'on trouve dans la case 27

<sup>189</sup> Voir notamment MARGANNE 1993, p. 37.

<sup>190</sup> Homère, *Odyssée*, IV, 229-232.

<sup>191</sup> Sur le sujet, voir VON LIEVEN 2006, p. 66-68.

<sup>192</sup> Voir MARGANNE 1991, p. 155-171.

<sup>193</sup> Voir MARGANNE 2016, p. 205.

<sup>194</sup> Pour une définition du terme, voir MALAISE 2005. Sur le développement de la déesse Isis dans l'Égypte gréco-romaine et la diffusion simultanée de son culte dans la région de la Méditerranée occidentale, voir, en dernier lieu, NAGEL 2019.

<sup>195</sup> Voir, notamment, PICARD, SAINTE-FARE GARNOT 1961, p. 70 ; KÜNZL 1996, p. 2591 ; MARTINI 2015, p. 115-134.

<sup>196</sup> IGNATIADOU 2015, p. 89-113 ; IGNATIADOU 2019, p. 151-152.

<sup>197</sup> Voir, notamment, SCHÄDLER 2007, p. 359-375 ; JACKSON 2011, p. 23-24.

<sup>198</sup> SCHÄDLER 2007, p. 375.

<sup>199</sup> CUMONT 1982, p. 173.

<sup>200</sup> Vettius Valens, *Anthologies*, I, 1, notamment cité par SPADINI 2020, p. 5 ; voir HÜBNER 1977, p. 247-254.

<sup>201</sup> Voir, notamment, QUACK 1995, p. 97-122 ; SPADINI 2020, p. 1-14.

<sup>202</sup> Voir, par exemple, OTTO 1975, col. 566.

du plateau de l’Ifao, sur un exemplaire aujourd’hui conservé au Palais du Roure à Avignon<sup>203</sup>. La présence de ce croissant, reconnaissable sans avoir besoin de comprendre le texte hiéroglyphique, comme l’usage éventuellement astronomique qui était fait du plateau, constituent deux arguments supplémentaires en faveur d’un réemploi de l’objet dans un contexte ophtalmologique à l’époque romaine.

6. Des analyses préliminaires de la matière collée sur le plateau de *senet* ont pu être réalisées au pôle Archéométrie de l’Ifao<sup>204</sup>. Le protocole combinait un diagnostic microscopique à des méthodes analytiques spectrométriques, afin de réaliser une caractérisation de ses propriétés physiques, chimiques et mécaniques<sup>205</sup>. La méthode adoptée par Islam Ezzat, qui a conduit ces analyses, était fondée sur la comparaison des spectres IR des matériaux probables (utilisés en cosmétiques, comme le khôl, pour la fabrication de pigments noirs, comme l’os calciné, et des restes botaniques utilisés dans la pharmacopée), avec ceux issus de la matière analysée : il est apparu que la composition de cette dernière correspondrait fortement à des graines d’*Accacia nilotica* sp. Or, il est bien connu que l’acacia rentre dans la composition de plusieurs recettes ophtalmologiques présentes sur les papyrus et ostraca grecs d’Égypte, ce qui vient appuyer très notablement l’hypothèse d’une réutilisation de l’objet à cette fin<sup>206</sup>. Des analyses plus approfondies sont prévues, afin d’établir des correspondances plus précises entre la matière retrouvée et les sources textuelles, ce qui pourrait conduire à des avancées assez remarquables, en termes de pratiques médicales à l’époque romaine.

## CONCLUSION

Le plateau biface de l’Ifao porte un *senet* tout à fait exceptionnel, sans doute couplé d’un jeu de 33 cases. Le *senet* se distingue notamment par son iconographie répondant à un univers strictement osirien, et par la mention de la lune dans l’une de ses cases. Le style des figures humaines, notamment féminines, comme l’emploi qui y est fait de certains signes, et la lecture de certains mots, laissent penser que cet objet daterait du début de l’époque ptolémaïque. Au même moment, les jeux de plateaux semblent liés, d’une manière encore mal définie, à l’astronomie et, peut-être, aux calendriers. L’objet provient probablement d’un temple : la pierre noire dont il est fait interdit, *a priori*, d’y voir un objet du quotidien, et la disparition des jeux de plateau dans les tombes à la fin du Nouvel Empire semble confirmer l’hypothèse. L’ensemble de ces éléments conduit à proposer – avec toute la prudence qui s’impose – que l’objet, s’il n’était pas purement votif, aurait pu être utilisé dans le cadre de rituels osiriens,

<sup>203</sup> VOINOT 1999, n° 240 ; DASEN 2011, p. 69, fig. 1a.

<sup>204</sup> Ils seront présentés en détail dans une publication ultérieure, consacrée à la deuxième vie de l’objet en contexte médico-magique.

<sup>205</sup> Microscope portable Dino-lite (AD 4113T) ; l’agrandissement à 200x est appliqué aux modes lumière du jour et lumière UV. Les résultats du diagnostic microscopique sont intégrés à la spectroscopie infrarouge à transformée de Fourier (Ft-IR), en réflexion totale réunifiée, à l’aide de Nicolet iS5 (ThermoFischer Scientific). Les spectres sont collectés à l’aide du logiciel Omnic.

<sup>206</sup> Voir, par exemple, MARGANNE 2005, p. 5 et p. 7-8.

peut-être celui des Mystères d'Osiris<sup>207</sup>. Bien sûr, l'observation des astres y tient une place de choix, afin de fixer les temps du rituel sur les 30 jours du mois de *khoiak*, comme l'illustrent textes et représentations sis dans le pronaos du temple d'Hathor et au plafond des chapelles osiriennes de Dendara<sup>208</sup>.

Le plateau connaît visiblement une seconde vie, transformé en tablette de broyage, ainsi que le laissent penser les traces d'usure qu'il présente. Un certain nombre d'indices – ressemblance de la pierre dont le plateau est fait avec la grauwacke, qui est utilisée pour la fabrication de *coticalae* et de cachets à collyres à l'époque romaine ; lien entre la lune et les yeux, tant dans la tradition égyptienne que gréco-romaine ; rôle des astres en ophtalmologie ; rapport entre les jeux et la médecine ; rôle de l'imaginaire égyptien dans la médecine romaine ; présence probable de graines d'acacia dans la matière encore collée sur l'objet – permet de proposer que cette tablette aurait appartenu à la trousse d'un oculiste de l'époque romaine. Rien ne dit toutefois si ce dernier était égyptien ou étranger, puisque praticiens et patients puisaient dans les croyances et pratiques de toutes origines dans l'espoir d'y trouver le plus de chances de guérison<sup>209</sup>.

<sup>207</sup> Voir la synthèse de CAUVILLE 1988, p. 23-36 ; traduction et commentaires des textes dans CAUVILLE 1997a et b. Voir, notamment, VUILLEUMIER 2016.

<sup>208</sup> Pour une synthèse sur le sens à donner à ces textes et images, voir CAUVILLE 1990, p. 34-38 et p. 9-84.

<sup>209</sup> Voir les remarques de PRÉAUX 1956, p. 146 ; MARGANNE 2005, p. 3.



## Tapuscrit de Serge Sauneron (ms\_2015\_0178)





- 2.

(48)

Il s'agit d'une plaque d'un très beau schiste noirâtre, au grain très fin, mesurant 20cm de large sur 15cm,5 de hauteur et 1cm,8 d'épaisseur. Le côté droit du recto se termine par le dessin d'un verrou — très soigneusement sculpté. Les deux faces sont partagées en cases rectangulaires d'environ 4cm x 4cm,5; le recto a été usé dans sa partie supérieure sur une épaisseur assez considérable, de sorte que le dessin des cases a partiellement disparu; il n'y a cependant aucune difficulté à reconstituer théoriquement leur emplacement, en prolongeant les traits dont on note le départ et l'arrivée sur les côtés de la tablette.

Bien que le recto semble au premier examen être complet, le dessin du verso, l'étude de la tranche gauche, assez grossièrement sciée, tandis que la taille des deux autres sections est d'un travail très fin, l'absence enfin d'une ligne verticale continue, à gauche de la tablette, qui correspondrait à celle qu'on trouve à droite, mènent à conclure qu'une partie de la tablette a été détachée dans des temps relativement modernes.

*photos dans le texte (la tablette).*

Le recto comporte 12 cases complètes, le verso en revanche porte 3 rangées de 3 cases et demie, la quatrième de chaque série étant sciée par le milieu; il est possible, sans excès d'imagination, de supposer que primitivement ce jeu avait comporté 30 cases, comme la plupart des jeux connus que nous possédons, et que ces 30 cases avaient été originalement disposées de part et d'autre de la tablette.

Cette hypothèse est cependant à abandonner, pour les raisons que voici: on conçoit mal les règles et la marche d'un jeu de pions, qui nécessiterait le retournement de la tablette en cours de la partie; d'autre part, les cases, régulièrement espacées sur chaque face, présentent au recto et au verso un aspect différent; au recto, elles sont isolées les unes des autres par un petit couloir; au verso, elles sont isolées dans le sens de la hauteur, mais se touchent latéralement. La dimension même des cases varie légèrement entre une face et l'autre. Enfin, dernier point, on ne voit guère la raison qui a pu entraîner, dans les temps récents, quelque moderne utilisateur de cette tablette de schiste à en rogner une bande qui, dans l'hypothèse présentée, n'aurait pas excédé 2 ou 3 cm. de largeur; il se serait donné bien du mal pour un résultat dont le sens n'apparaît pas.

Une autre solution semble donc s'imposer: nous ne posséderions ici que la moitié ou le tiers d'une tablette qui aurait comporté primitivement 30 cases



- 3 -

(49)

au recto, et un nombre qui reste à définir au verso; il devient ainsi plus compréhensible de considérer que cette tablette, large dans un sens et étroite dans l'autre, a été sciée en deux morceaux inégaux, mais dont on pouvait tirer parti, pour un usage que nous ignorerons toujours (partage entre deux fouilleurs clandestins ? utilisation comme carreau de dallage ?)

Nous connaissons plusieurs exemples de damiers doubles, une face portant le jeu de 30 cases, réparties en trois rangées de 10, l'autre face servant au jeu de 20 cases, disposées en deux petites colonnes de 4 cases chacune encadrant une longue colonne de 12 cases. La présence des premières cases inscrites nous amène à voir au recto le damier de 30 cases, et au verso celui de 20 cases; il est certain que les deux faces ne pouvaient servir au même jeu; le dessin différent des cases suffirait à s'en convaincre si la logique n'imposait cette conclusion. Notre tablette serait donc tout à fait semblable aux tablettes doubles déjà connues, et peut-être retrouvera-t-on quelque jour la partie qui en a été perdue.<sup>3</sup>

*au milieu* → Croquis des parties conservées et perdues.



- 4 -

(50)

Quant à la présence du verrou, dont le rôle, sur la tablette de l'I.F.A.O. ne paraît pas évident, elle s'explique très simplement si nous comparons cette tablette aux autres jeux que nous possédons; fréquemment le damier simple, dessiné sur une petite table, est remplacé par une boîte portant un damier sur deux de ses faces; la boîte elle-même contient un tiroir, où l'on renferme les pions, et ce tiroir est fixé par un verrou. On peut voir sur la photographie ci-contre<sup>4</sup> un verrou réel tout à fait voisin de celui que nous étudions, qui fixait le tiroir d'une boîte à jeu trouvée à Saqqara.

*photos dans le texte.*

La tablette de l'I.F.A.O. étant sans doute purement votive, l'artisan qui l'a fabriquée a supprimé toute épaisseur de la boîte-modèle, les deux damiers se trouvant simplement figurés sur les deux faces du même morceau de schiste, mais il a conservé le dessin du verrou, cependant inutile, sans doute à titre décoratif.

Quatre cases seulement nous ont conservé la vignette de la tablette.

*à la ligne*

Nous y voyons: 1ère case: deux lignes horizontales de texte: "Puissant est Harendotès; tu ne prévaudras pas contre sa parole"<sup>5</sup>

2ème case: Isis et Nephthys debout, face à face, bras balancés. Entre elles: "le coeur des deux couronnes est joyeux".<sup>6</sup>

3ème case: Osiris, Harsiésis, Isis, assis l'un derrière l'autre; en dessous: "La ville de Busiris est en joie"

4ème case: à gauche, le signe du nome du dieu Ândjty (Busiris 9ème nome de Basse Egypte); devant lui: "maître(esse) de lumière sous forme de lune"

*que les cases  
montrent des figures  
sans au verso  
de la tablette*

Les trois premières cases peuvent s'interpréter comme celles des autres tablettes de jeu, dans le sens d'une progression numérique: Horus(=Harendotès) vaut pour 1;<sup>7</sup> les deux sœurs Isis et Nephthys représentent le nombre 2,<sup>8</sup> et la triade Osiris-Harsiésis-Isis le nombre 3. Si l'on s'en tient au schéma courant, la quatrième case devrait évoquer l'idée de l'eau. Pouvons-nous penser aux marais du nome Busirite? Nous avons vu qu'en maint endroit l'idée de l'eau était évoquée de façon assez <sup>in</sup>directe (homme perçant un hippopotame, par exemple, sans indication de rivière). Si l'hypothèse émise ainsi doit être retenue, nous avons en revanche ne pas saisi le rapport entre le texte et le dessin du dieu Ândjty.





La dernière case qui devait comporter le signe  $\dagger$  a disparu avec la par-



- 5 -

(57)

tie de la tablette qui a été sciée.


Divers indices, à la vérité très vagues — forme des signes, élégance un peu précieuse du modelé des dessins en creux, emploi de l'hiéroglyphe  pour  nous inciteraient à dater la tablette de l'époque des Nectanébo ou des premiers temps ptolémaïques. Elle serait ainsi, avec les tablettes   nos 23-25 de la liste dressée par W. Needler, l'une des plus récentes que nous connaissons



- 8 -

(52)

9x160

- 1) Winifred Needler, A Thirty-Square Draught Board in the Royal Ontario Museum, JEA 39 (1953), p.60-75, 3 fig. et 1 pl. - Compte-rendu de Jansen, Bibl. Eg. Annuelle 7 (1953 [1954]), p.944 n° 3.000.
- 2) Nous ne possédons au sujet de cette tablette, aucune indication de provenance. Sans doute l'Institut l'a-t-il acquise par achat, à une époque que nous ne pouvons déterminer. - Nous remercions vivement notre collègue M.Henri Wild, qui a consenti avec beaucoup d'amabilité à dessiner pour nous les deux faces de cette tablette (cf. pl. 1)
- 3) La reconstitution à l'échelle des cases perdues nous donnerait, pour la tablette de l'I.F.A.O., une largeur primitive d'environ 50cm, ce qui correspond à la fois à la largeur de la boîte à jeu de Toutankhamon et à celle du damier de Toronto reconstituée (cf. JEA 39,60)
- 4) Quibell, Excavations at Saqqara, 1907-1908, pl.LVIII.
- 5) Cette forme d'indivision à la 2<sup>ème</sup> pers. sing. se retrouve parfois dans ce genre de vignette: cf. JEA 39, p.61 fig.1
- 6) Faut-il comprendre "le roi du Sud et du Nord" à la place des "deux couronnes"? La case n°2 porte parfois le dessin d'une divinité à double couronne (JEA, op.cit. p.74 n°20).
- 7) Cf. n°s 20,22,19 (Horus valant pour 1); l'hiéroglyphe du faucon, en écriture ptolémaïque, a également la valeur numérique 1
- 8) Cf. la vignette  (n°6) et JEA 39,p.61 fig. 1, seconde case.

## BIBLIOGRAPHIE

EL-ABBADI 2003

M. el-Abbadi, « On the Transmittance of Egyptian Learning into Greek » in Z. Hawass, L. Pinch Brock (éd.), *Egyptology at the Dawn of the Twenty-First Century: Proceedings of the Eighth International Congress of Egyptologists, Cairo, 2000*, Le Caire, New York, 2003, p. 53-58.

ALTMANN-WENDLING 2019

V. Altmann-Wendling, « Shapeshifter: Knowledge of the Moon in Graeco-Roman Egypt » in A. Jochen, D. Berrens, T. Pommerening (éd.), *Finding, Inheriting or Borrowing? The Construction and Transfer of Knowledge in Antiquity and the Middle Ages*, Mainz Historical Cultural Sciences 39, Berlin, p. 213-252.

ANDRÉ, BLOCH, ROUVERET (éd.) 1981

Plinie l'Ancien, *Histoire Naturelle. Livre XXXVI*, J. André, A. Bloch, A. Rouveret (éd.), Paris, 1981.

ARNETTE 2020

M.-L. Arnette, *Regressus ad uterum. La mort perçue comme une nouvelle naissance dans les grands textes funéraires de l'Égypte pharaonique (V<sup>e</sup>-XX<sup>e</sup> dynastie)*, BiEtud 175, Le Caire, 2020.

ASTON 2009

D. Aston, *Burial Assemblages of Dynasty 21-25: Chronology, Typology, Developments*, DÖAWW 56, CCEM 21, Vienne, 2009.

BOYER *et al.* 1990

R. Boyer, V. Bel, L. Tranoy, W. Mourey, J. Barrandon, C. Binant, M. Bui-Thi-Mai, M. Girard, B. Gratuze, B. Guineau, « Découverte de la tombe d'un oculiste à Lyon (fin du II<sup>e</sup> siècle après J.-C.). Instruments et coffret avec collyres », *Gallia* 47, 1990, p. 215-249.

BROZE 1994

M. Broze, « Le "relief des instruments chirurgicaux" du temple de Kôm Ombo : le mythe dans la médecine et la médecine dans le mythe en Égypte ancienne », *Scriba* 3, 1994, p. 179-197.

CAILLOIS 1958

R. Caillois, *Les jeux et les hommes (le masque et le vertige)*, Paris, 1958.

CARÈ 2019

B. Carè, « Osselets inscrits » in V. Dasen, *Ludique. Jouer dans l'Antiquité*, catalogue de l'exposition, Lugdunum-musée et théâtres romains, 20 juin – 1<sup>er</sup> décembre 2019, Lyon, 2019, p. 106-107.

CAUVILLE 1988

S. Cauville, « Les mystères d'Osiris à Dendera. Interprétation des chapelles osiriennes », *BSFE* 112, 1988, p. 23-36.

CAUVILLE 1990

S. Cauville, *Le temple de Dendera : guide archéologique*, BiGen 12, Le Caire, 1990.

CAUVILLE 1997a

S. Cauville, *Dendara. Les chapelles osiriennes*, tome I : *Transcription et traduction*, Le Caire, BdE 117, Le Caire, 1997.

CAUVILLE 1997b

S. Cauville, *Dendara. Les chapelles osiriennes*, tome II : *Commentaires*, BdE 118, Le Caire, 1997.

CAUVILLE 1999

S. Cauville, *Le temple de Dendara : la porte d'Isis*, 1999, Le Caire.

CHERPION, CORTEGGIANI 2010

N. Cherpion, J.-P. Corteggiani, *La tombe d'Inherkhâouy (TT 359) à Deir el-Medina*, MIFAO 128, Le Caire, 2010.

COLLOMBERT 2021

P. Collombert, « Circulations et jeux de senet dans la nécropole de Pépy I<sup>er</sup> à Saqqâra » in R. Legros (éd.), *Dand les pas d'Imhotep. Mélanges offerts à Audran Labrousse*, Orient & Méditerranée 36, Paris, 2021, p. 81-92.

COSTANZA 2019

S. Costanza, *Giulio Polluce, Onomasticon excerpta de ludis. Materiali per la storia del gioco nel mondo greco-romano*, Hellenica 81, Alexandrie, 2019.

COULON 2018

L. Coulon, « Entre Bousiris et Abydos, la (dé)rive de Nédit : mythologie égyptienne et dualisme géographique », *RHR* 235/4, p. 683-699.



COURCELLE 1951

P. Courcelle, «L'oracle d'Apis et l'oracle du jardin de Milan (Augustin, "Conf.", VIII, II, 29)», *RHR* 139/2, 1951, p. 216-231.

CRIST 2020

W. Crist, «Passing from the Middle to the New Kingdom: A *Senet* Board in the Rosicrucian Museum», *JEA* 105/1, 2020, p. 1-7.

CRIST, DUNN-VATURI, DE VOOGT 2016

W. Crist, A.-E. Dunn-Vaturi, A. de Voogt, *Ancient Egyptians at Play: Board Games Across Borders*, Londres, 2016.

CRIST, DUNN-VATURI, DE VOOGT 2017

W. Crist, A.-E. Dunn-Vaturi, A. de Voogt, «An Egyptian Game in Athens», *JAEL* 15, 2017, p. 1-10.

CUMONT 1982

F. Cumont, *L'Égypte des astrologues*, Bruxelles, 1982.

DASEN 2011

V. Dasen, «Magic and Medicine. Gems and the Power of Seals» in C. Entwistle, N. Adams (éd.), *Gems of Heaven: Recent Research on Engraved Gemstones in Late Antiquity, c. AD 200-600*, actes de colloque, British Museum, Londres, 28 mai-31 mai 2009, Londres, 2011, p. 69-74.

DASEN 2012

V. Dasen, «Anatomie et thérapeutique» in V. Dasen (éd.), *La Médecine à l'époque romaine. Quoi de neuf, docteur?*, catalogue de l'exposition, musée gallo-romain de Lyon-Fourvière, 4 octobre 2011 – 22 avril 2012, Lyon, 2012, p. 20-21.

DASEN (éd.) 2019

V. Dasen (éd.), *Ludique. Jouer dans l'Antiquité*, catalogue de l'exposition, Lugdunum-musée et théâtres romains, Lyon, 20 juin – 1<sup>er</sup> décembre 2019, Lyon, 2019.

DAUMAS *et al.* (éd.) 1988

F. Daumas *et al.* (éd.), *Valeurs phonétiques des signes hiéroglyphiques d'époque gréco-romaine*, *OrMonsp* 4/1-2, Montpellier, 1988-1995.

DECKER, HERB 1994

W. Decker, M. Herb, *Bildatlas zum Sport im Alten Ägypten: Corpus der bildlichen Quellen zu Leibesübungen, Spiel, Jagd, Tanz und verwandten Themen*, *HbOr* 14, Leyde, 1994.

DEPUYDT 2009

L. Depuydt, «From "My Body" to "Myself" to "As for Me" to "Me Too": Philological and Digital Analysis of a Triple Shift in Egyptian», *JARCE* 45, 2009, p. 247-290.

DERCHAIN 1962

P. Derchain, «Mythes et dieux lunaires en Égypte» in *La lune. Mythes et rites*, *SourcOr* 5, Paris, 1962, p. 19-67.

DERCHAIN 1995

P. Derchain, «Miettes (suite)», *RdE* 46, 1995, p. 89-92.

DE VRIES 1969

G.J. De Vries, *A Commentary on the Phaedrus of Plato*, Amsterdam, 1969.

DOLD 1948

A. Dold, *Die Orakelsprüche im St. Gallener Palimpsestcodex 908 (die sogenannten "Sortes Sangallenses") auf Grund neuer Lesung und mit erweitertem Text nach Materien herausgegeben*, *SAWW* 225/4, Vienne, 1948.

DUNN-VATURI 2014

A.E. Dunn-Vaturi, «Twenty Squares: An Ancient Board Game», article en ligne sur le site du Metropolitan Museum of Art, 2014, <https://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2014/assyria-to-iberia/blog/posts/twenty-squares>, consulté le 8 février 2021.

DUNN-VATURI 2019

A.E. Dunn-Vaturi, «Aux sources du jeu du chien et du chacal», *Archimède* 6, 2019, p. 75-88.

EYCKERMAN, HENDRICKX 2011

M. Eyckerman, S. Hendrickx, «The Naqada I Tombs H17 and H41 at el-Mahâsna: A Visual Reconstruction» in R.F. Friedman, P.N. Fiske (éd.), *Egypt at its Origins 3. Proceedings of the Third International Conference "Origin of the State. Predynastic and Early Dynastic Egypt"*, London, 27th July – 1st August 2008, *OLA* 205, 2011, p. 379-427.

FAULKNER 1973-1978

R.O. Faulkner, *The Ancient Egyptian Coffin Texts*, vol. 1-3, Warminster, 1973-1978.

FAVARD-MEEKS 1991

C. Favard-Meeks, *Le temple de Behbeit el-Hagara. Essai de reconstitution et d'interprétation*, BSAK 6, Hambourg, 1991.

FINKEL 1991

I. Finkel, « La Tablette des Règles du Jeu Royal d'Ur » in *Jouer dans l'Antiquité*, catalogue de l'exposition, Musée d'archéologie méditerranéenne, Centre de la Vieille Charité, 22 novembre 1991 – 16 février 1992, Marseille, 1991, p. 154-155.

FINKEL 1995

I. Finkel, « Board Games and Fortune Telling: A Case from Antiquity » in A. de Voogt (éd.), *New Approaches to Board Games Research: Asian Origins and Future Perspectives*, IIAS Working Papers Series 3, Leyde, 1995.

FINKEL 2007

I.L. Finkel, « On the rules for the Royal Game of Ur » in I.L. Finkel (éd.), *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium*, Londres, 2007, p. 16-32.

GARCÍA MARTÍNEZ 2014

M.A. García Martínez, « Astronomical Function of the 59-Hole Boards in the Lunar-Solar Synchronism », *AulOr* 32/2, 2014, p. 265-282.

GAUTHIER 1912

H. Gauthier, « Monuments et fragments appartenant à l'Institut français d'archéologie orientale du Caire », *BIFAO* 12, 1912, p. 53-59.

GILBERT 1965

P. Gilbert, « Irrigation, jeux de damier et sens du rectangle dans l'art égyptien », *CdE* 40/79, 1965, p. 72-78.

GOEBS 2008

K. Goebis, *Crowns in Egyptian Funerary Literature. Royalty, Rebirth and Destruction*, Oxford, 2008.

GRENFELL, HUNT 1903

B.P. Grenfell, A.S. Hunt, *The Oxyrhynchus Papyri* III, Londres, 1903.

HAMAYON 2012

R. Hamayon, *Jouer. Une étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Bibliothèque du Mauss, Paris, 2012.

HENRIOT 1989

J. Henriot, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, 1989.

HÜBNER 1977

W. Hübner, « Eine unbeachtete zodiakale Melothese bei Vettius Valens », *RheinMus* 120, 1977, p. 247-254.

HUSQUIN 2013

C. Husquin, « Silences et restrictions des sources dans l'histoire de l'ophtalmologie antique : le cas des cachets à collyres » in *Écrire l'histoire de la médecine : temporalités, normes, concepts, actes de la journée d'étude, Maison des sciences de l'homme, Paris Nord*, 22 novembre 2013, article en ligne sur hal-univ-paris13.archives-ouvertes.fr, <https://hal-univ-paris13.archives-ouvertes.fr/hal-01315509/document>, consulté le 4 février 2021.

IGNATIADOU 2015

D. Ignatiadou, « The Warrior Priest in Derveni Grave B was a Healer too » in V. Dasen (éd.), *Agir, Histoire, médecine et santé* 8, 2015, p. 89-113.

IGNATIADOU 2019

D. Ignatiadou, « Luxury Board Games For The Northern Greek Elite » in V. Dasen, U. Schädler (éd.), *Jouer dans l'Antiquité : identité et multiculturalité*, *Archimède* 6, 2019, p. 144-159.

ISKANDER 2010

J.M. Iskander, « A Recently Discovered Senet-Board from Heliopolis », *MDAIK* 66, 2010, p. 121-129.

JACKSON 2011

R. Jackson, « La tombe de Stanway : un celte romanisé, druide et médecin ? » in V. Dasen (éd.), *La médecine à l'époque romaine*, *Archéothéma* 16, 2011, p. 23-24.

JACQUET-GORDON 2003

H. Jacquet-Gordon, *The Graffiti on the Khonsu Temple Roof at Karnak: A Manifestation of Personal Piety*, OIP 123, Chicago, 2003.

JENNI 1998

H. Jenni, *Die Dekoration des Chnumtempels auf Elephantine durch Nektanebos II*, *ArchVer* 90, Elephantine 17, Mayence, 1998.

JOOS 1986

M. Joos, « Petrographische und morphometrische Untersuchung der Augster Reibpaletten » in E. Riha, *Römisches Toilettgerät und medizinische Instrumente aus Augst und Kaiseraugst*, 1986, p. 49-55.

KENDALL 1978

T. Kendall, *Passing Through the Netherworld. The Meaning and Play of Senet, an Ancient Egyptian Funerary Game*, Belmont, 1978.

KENDALL 1991

T. Kendall, « Le jeu de *senet* » in *Jouer dans L'Antiquité*, catalogue de l'exposition, Musée d'archéologie méditerranéenne, Centre de la Vieille Charité, 22 novembre 1991 – 16 février 1992, Marseille, 1991, p. 132-133.

KÜNZL 1996

E. Künzl, « Forschungsbericht zu den antiken medizinischen Instrumenten », *ANRW* 2, 37, 3, 1996, col. 2433-2639

KURTH 1996

D. Kurth, « Die Ritualszene mit dem medizinischen Instrumenten im Tempel von Kom Ombo (Nr. 150) » in M. Schade-Bush (éd.), *Wege öffnen. Festschrift für Rolf Gundlach zum 65. Geburtstag*, ÄAT 35, Wiesbaden, 1996, p. 149-164.

LAPP 2004

G. Lapp, *The Papyrus of Nebsemi (BM EA 99000)*, CBDBM 3, Londres, 2004.

LAPP 2006

G. Lapp, *Totenbuch Spruch 17., Totenbuchtexte 1*, Bâle, 2006.

LECLÈRE, SPENCER 2014

F. Leclère, J. Spencer, *Tell Dafana Reconsidered. The Archaeology of a Frontier Town*, BMRP 199, Londres, 2014.

LEVI-STRAUSS 1962

C. Lévi-Strauss, *La pensée sauvage*, Paris, 1962.

VON LIEVEN 1999

A. von Lieven, « Divination in Ägypten », *Altorforsch* 26, 1999, p. 77-126.

VON LIEVEN 2006

A. von Lieven, « Fiktionales und historisches Ägypten. Das Ägyptenbild der Odyssee aus ägyptologischer Perspektive » in A. Luther (éd.), *Geschichte und Fiktion in der homerischen Odyssee*, Zetemata 125, Munich, 2006, p. 61-75.

LIoux, SANTROT 2012

M. Lioux, J. Santrot, « Tombes de médecins en Gaule romaine » in V. Dasen (éd.), *La Médecine à l'époque romaine. Quoi de neuf, docteur?*, catalogue de l'exposition, musée gallo-romain de Lyon-Fourvière, 4 octobre 2011 – 22 avril 2012, Lyon, 2012, p. 16-19.

MALAISE 2005

M. Malaise, *Pour une terminologie et une analyse des cultes isiaques*, MCLARB 35, Bruxelles, 2005.

MARGANNE 1991

M.-H. Marganne, « L'Égypte médicale de Pliny l'Ancien » in G. Sabbah (éd.), *Le latin médical: la constitution d'un langage scientifique*, Saint-Étienne, 1991, p. 155-171.

MARGANNE 1993

M.-H. Marganne, « Links Between Egyptian and Greek Medicine », *Forum: Trends in Experimental and Clinical Medicine* 3/5, 1993, p. 35-43.

MARGANNE 1994

M.-H. Marganne, *L'ophtalmologie dans l'Égypte gréco-romaine d'après les papyrus littéraires grecs*, Studies in Ancient Medicine 8, Leyde, Cologne, New York, 1994.

MARGANNE 1998

M.-H. Marganne, *La chirurgie dans l'Égypte gréco-romaine d'après les papyrus littéraires grecs*, Studies in Ancient Medicine 17, Leyde, Cologne, New York, 1998.

MARGANNE 2005

M.-H. Marganne, « Les prescriptions ophtalmologiques des papyrus et ostraca grecs d'Égypte », *Bulletin de la Société Francophone d'Histoire de l'Ophtalmologie* 15, 2005, p. 3-23.

MARGANNE 2016

M.-H. Marganne, « Les remèdes d'origine égyptienne utilisés dans la médecine vétérinaire antique », *Pallas* 101, 2016, p. 205-216.



- MARTIN, METZGER 1976  
 R. Martin, H. Metzger, « L'oracle d'Apollon Clarios » in R. Martin, H. Metzger (éd.), *La religion grecque*, Paris, 1976, p. 53-61.
- MARTINI 2015  
 V. Martini, « Du Nil au Rhin. L'imaginaire égyptien du médecin de Bingen » in V. Dasen (éd.), *Agir. Histoire, médecine et santé* 8, 2015, p. 115-134.
- MAY 1991  
 R. May, « Le jeu de senet » in *Jouer dans L'Antiquité*, catalogue de l'exposition, Musée d'archéologie méditerranéenne, Centre de la Vieille Charité, 22 novembre 1991 – 16 février 1992, Marseille, 1991, p. 134-147.
- MEEKS 2004  
 D. Meeks, *Les architraves du temple d'Esna: paléographie*, PalHiéro 1, Le Caire, 2004.
- MEISTER 1951  
 R. Meister, *Die Orakelsprüche im St.Galler Palimpsestcodex 908 (die sogenannten "Sortes Sangallenses")*, SAWW 225, Vienne, 1951.
- MINAS-NERPTEL 2007  
 M. Minas-Nerpel, « A Demotic Inscribed Icosahedron from Dakhleh Oasis », *JEA* 93, 2007, p. 137-148.
- MÖLLER 1927  
 G. Möller, *Hieratische Paläographie. Die Aegyptische Buchschrift in ihrer Entwicklung von der fünften Dynastie bis zur römischen Kaiserzeit dargestellt. II. Von der Zeit Thutmosis' III bis zum Ende der einundzwanzigsten Dynastie*, Osnabrück, 1927.
- MORETTI, LAROCHE 2010  
 J.-C. Moretti, D. Laroche, « Le temple de l'oracle d'Apollon à Claros (Turquie) », *DossArch* 342, 2010, p. 16-23.
- MURRAY 1952  
 H.J.R. Murray, *A History of Board-Games other than Chess*, Oxford, 1952.
- NAGEL 2019  
 S. Nagel, *Isis im Römischen Reich*, Philippika 109, Wiesbaden, 2019.
- NARDELLI 2017  
 J.-F. Nardelli, *L'Osiris de Plutarque. Un commentaire de « De Iside et Osiride », chapitres 12-19*, Exemplaria Classica 9, Huelva, 2017.
- NEEDLER 1953  
 W. Needler, « A Thirty-Square Draught-Board in the Royal Ontario Museum », *JEA* 39, 1953, p. 60-75.
- NICHOLSON, SHAW 2000  
 P.T. Nicholson, I. Shaw, *Ancient Egyptian Materials and Technology*, Cambridge, New York, 2000.
- NOVACEK 2011  
 G.V. Novacek, *Ancient Israel: Highlights from the Collections of the Oriental Institute*, Oriental Institute Museum publication 31, Chicago, 2011.
- NUNN 1996  
 J.F. Nunn, *Ancient Egyptian Medicine*, Londres, 1996.
- OTTO 1975  
 E. Otto, *LÄ I*, 1975, col. 562-567, s.v. « Augensagen ».
- PARDON-LABONNELIE 2013  
 M. Pardon-Labonnelie, « Du kollurion au "collyre" » in *La coupe d'Hygie. Médecine et chimie dans l'Antiquité*, actes de la journée d'étude, Centre de recherche et de restauration des musées de France, Paris, 24 juin 2011, Dijon, 2013, p. 33-49.
- PARDON-LABONNELIE et al. 2017  
 M. Pardon-Labonnelie, T. Silvino, C. Lavier, M. Aubin, R. Brageu, E. Van Elslande, « Un nouveau cachet à collyres découvert à Lyon en mars 2015 », *Eruditio Antiqua* 9, 2017, p. 33-44.
- PARLETT 1999  
 D. Parlett, *The Oxford History of Board Games*, Oxford, 1999.
- PERDU 2004  
 O. Perdu, « Les métamorphoses d'Ândjty : un dieu sorti des marais ou les avatars d'une figure mal connue du panthéon égyptien », *BSFE* 159, 2004, p. 9-28.
- PERDU 2006  
 O. Perdu, « Un dieu venu de la campagne », *RdE* 56, 2006, p. 129-166.
- PETRIE 1888  
 W.M.F. Petrie, *Tanis. Part II. Nebesheh (AM) and Defenneh (Tahpanhes)*, Londres, 1888.

- PETRIE 1927  
W.M.F. Petrie, *Objects of Daily Use*, ERA 42, Londres, 1927.
- PICARD, SAINTE FARE GARNOT 1961  
C. Picard, J. Sainte-Fare Garnot, « Le trésor chirurgical de Bingen (Rhénanie) », *RevArch* 1, 1961, p. 70.
- PICCIONE 1980  
P.A. Piccione, « In Search of the Meaning of Senet », *Archaeology* 33/4, 1980, p. 55-58.
- PICCIONE 1990  
P.A. Piccione, *The Historical Development of the Game of Senet and its Significance for Egyptian Religion*, UMI Dissertations Services, Ann Arbor, 1990.
- PICCIONE 2007  
P.A. Piccione, « The Egyptian Game of Senet and the Migration of the Soul » in I.L. Finkel (éd.), *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium*, Londres, 2007, p. 54-63.
- PIANKOFF, JACQUET-GORDON 1974  
A. Piankoff, H. Jacquet-Gordon, *The Wandering of the Soul*, ERTR 6, BollSer 40, Princeton, 1974.
- PIEPER 1931  
M. Pieper, « Text über ein ägyptische Brettspiel », *ZÄS* 66, 1931, p. 16-33.
- PLATZ-HORSTER 2017  
G. Platz-Horster, « Antike Polyeder. Vom Spiel mit Form und Zahl im Ptolemäischen Ägypten zum Kleinod im römischen Europa », *JDAI* 132, 2017, p. 107-185.
- POMMERENING 2005  
T. Pommerening, *Die altägyptischen Hohlmaße*, BSAK 10, Hambourg, 2005.
- PRÉAUX 1956  
C. Préaux, « Les prescriptions médicales des ostraca grecs de la Bibliothèque bodléenne », *ChronEG* 31/61, 1956, p. 135-148.
- PUSCH 1979  
E.B. Pusch, *Das Senet-Brettspiel im alten Ägypten, Teil 1: Das inschriftliche und archäologische Material*, MÄS 38, Berlin, 1979.
- QUACK 1995  
J.F. Quack, *Dekane und Gliedervergottung. Altägyptische Traditionen im Apokryphen Johannis*, JAC 38, 1995, p. 97-122.
- QUACK 2005  
J.F. Quack, « M.A. Stadler, *Isis, das göttliche Kind und die Weltordnung*, MPER 28, Vienna, 2004 » (compte rendu), *AfP* 51/1, 2005, p. 174-179.
- QUACK 2013  
J.F. Quack, « Quelques apports récents des études démotiques à la compréhension du livre II d'Hérodote » in L. Coulon, P. Giovannelli-Jouanna, F. Kimmel-Clauzet (éd.), *Hérodote et l'Égypte. Regards croisés sur le Livre II de l'Enquête d'Hérodote. Actes de la journée d'étude organisée à la Maison de l'Orient et de la Méditerranée – Lyon, le 10 mai 2010*, CMOM 51, Lyon, 2013, p. 63-88.
- QUACK, RYHOLT 2019  
J.F. Quack, K. Ryholt, *The Carlsberg Papyri II. Demotic Literary Texts from Tebtunis and Beyond*, CNIP 36, Carlsberg papyri II, Copenhagen, 2019.
- QUIBELL 1913  
J.E. Quibell, *Excavations at Saqqara, 1911-12: The Tomb of Hesy*, Le Caire, 1913.
- RABEE, SAFINA 2019  
E. Rabee, A.K. Safina, « The Inscriptions of the Newly Discovered Temple of Ptolemy II at Gebel el-Nour », *SAK* 48, 2019, p. 79-93.
- ROMANO *et al.* 2018  
I.B. Romano, W.J. Tait, C. Bisulca, P.P. Creasman, G. Hodgins, T. Wazny, « An Ancient Egyptian Senet Board in the Arizona State Museum », *ZÄS* 145/1, 2018, p. 71-85.
- SAMBIN 1997  
C. Sambin, « La purification de l'oeil divin ou les deux vases de Kom Ombo », *RdE* 48, 1997, p. 185-200.
- SANTROT 2011  
J. Santrot, « L'ophtalmologiste gallo-romain de Saint-Médard-des-Prés (Vendée) : une nouvelle analyse du mobilier et des produits » in V. Dasen (éd.), *La médecine à l'époque romaine*, *Archéothéma* 16, 2011, p. 50-52.

SAUNERON 1954

S. Sauneron, « La tablette de jeu de l'Institut français » (1954), article, tapuscrit, Archives de l'Ifao, Archives H. Wild 57, ms\_2015\_011781 à 011786, p. 1-6.

SCHÄDLER 1994

U. Schädler, « *Latrunculi* – ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer » in G. Bauer (éd.), *Homo Ludens. Der spielende Mensch IV. Internationale Beiträge des Institutes für Spielforschung und Spielpädagogik*, Munich, Salzbourg, 1994, p. 47-67.

SCHÄDLER 1995

U. Schädler, « XII Scripta, Alea, Tabula: New evidence for the Roman history of "backgammon" » in A.J. de Voogt (éd.), *New Approaches to Board Games Research: Asian Origins and Future Perspectives*, Leyde, p. 73-98.

SCHÄDLER 1996

U. Schädler, « Meute von Hunden? », *Spielbox* 3, 1996, p. 4-7.

SCHÄDLER 2007

U. Schädler, « The Doctor's Game: New Light On The History Of Ancient Board Games » in P. Crummy (éd.), *Stanway: An Elite Burial Site At Camulodunum*, Britannia Monograph Series 25, Londres, 2007, p. 359-375.

SCHÄDLER 2009

U. Schädler, « *Pente grammai* – The Ancient Greek Board Game Five Lines » in J. Nuno Silva (éd.), *Proceedings of the Board Game Studies Colloquium XI*, Lisbonne, 2009, p. 173-196.

SCHÄDLER 2019

U. Schädler, « Les lieux du jeu » in V. Dasen (éd.), *Ludique. Jouer dans l'Antiquité*, catalogue de l'exposition, Lugdunum-musée et théâtres romains, 20 juin – 1<sup>er</sup> décembre 2019, Lyon, 2019, p. 86-87.

SCOTT 1986

G.D. Scott, *Ancient Egyptian Art at Yale*, New Haven, 1986.

SERRANO DELGADO 2011

J. Serrano Delgado, « Rhampsinitus, Setne Khamwas and the Descent to the Netherworld: Some Remarks on Herodotus II, 122, 1 », *JANER* 11, 2011, p. 94-108.

SPADINI 2019

F. Spadini, « Polyèdres, jeu ou divination? » in V. Dasen, *Ludique. Jouer dans l'Antiquité*, catalogue de l'exposition, Lugdunum-musée et théâtres romains, 20 juin – 1<sup>er</sup> décembre 2019, Lyon, 2019, p. 112-113.

SPADINI 2020

F. Spadini, « Pierres gravées et mélothésie », *Eruditio Antiqua* 11, 2020, p. 1-14.

STERN 2019

I. Stern, « Game Boards » in *Excavations at Maresha Subterranean Complex 169: Final Report. Seasons 2000-2016*, Annual of the Nelson Glueck School of Biblical Archaeology 11, Jérusalem, 2019, p. 127-131.

TAIT 1998

J. Tait, « Dicing With the Gods » in W. Clarysse, A. Schoors, H. Willems (éd.), *Egyptian Religion, the Last Thousand Years. Studies Dedicated to the Memory of Jan Quaebeke*, vol. 1, OLA 84, Louvain, 1998, p. 257-264.

VAN BINSBERGEN 1997

W. Van Binsbergen, « Board-Games and Divination in Global Cultural History: A Theoretical, Comparative and Historical Perspective on Mankala and Geomancy in Africa and Asia », article en ligne sur HistoryChess, <http://historychess.free.fr/papers/van%20Binsbergen%201997.pdf>, consulté le 21 janvier 2021.

VERNUS 1991

P. Vernus, « Le mythe d'un mythe: la prétendue noyade d'Osiris. De la dérive d'un corps à la dérive du sens », *SEAP* 9, 1991, p. 19-34.

VIGIER 2018

É. Vigier, *Instrumentum d'hygiène et de médecine en Gaule romaine*, thèse de doctorat, université Lumière – Lyon II, 2018.

VOINOT 1999

J. Voinot, *Les cachets à collyres dans le monde romain*, MonInstr 7, Montagnac, 1999.

VOINOT 2012

J. Voinot, « La trousse de l'oculiste de Lyon » in V. Dasen (éd.), *La Médecine à L'époque romaine. Quoi de neuf, docteur?*, catalogue de l'exposition, musée gallo-romain de Lyon-Fourvière, 4 octobre 2011 – 22 avril 2012, Lyon, 2012, p. 24.

VOLOKHINE 2004

Y. Volokhine, « Le dieu Thot et la parole », *RHR* 221/2, 2004. p. 131-156.

DE VOOGT 2019

A. de Voogt, « Traces of Appropriation: *Duodecim Scripta* in Egypt and Sudan » in V. Dasen, U. Schädler (éd.), *Jouer dans l'Antiquité. Identité et Multiculturalité*, *Archimède* 6, 2019, p. 89-99.

VUILLEUMIER 2016

S. Vuilleumier, *Un rituel osirien en faveur de partikuliers à l'époque ptolémaïque : Papyrus Princeton Pharaonic Roll 10*, Studien zur spätägyptischen Religion 15, Wiesbaden, 2016.

WALTER *et al.* 2013

P. Walter, M. Pardon-Labonnelie, E. Van Elslande, G. Tsoucaris, « Apports des analyses chimiques des matières pour le soin et la beauté » in M. Pardon-Labonnelie (éd.), *La coupe d'Hygie. Médecine et chimie dans l'Antiquité*, Dijon, 2013, p. 83-95.

WEST 1989

S. West, « Astrologoumena », *ZPE* 77, 1989, p. 30-32.

WILLEMS 1988

H. Willems, *Chests of Life: A Study of the Typology and Conceptual Development of Middle Kingdom Standard Class Coffins*, MVEOL 25, Leyde, 1988.

WILSON 1997

P. Wilson, *A Ptolemaic Lexikon: A Lexicographical Study of the Texts in the Temple of Edfu*, OLA 78, Louvain, 1997.

ZANDEE 1960

J. Zandee, *Death as an Enemy According to Ancient Egyptian Conceptions*, Studies in the history of religions 5, Leyde, 1960.

ZIGNANI 2011

P. Zignani, *Le temple d'Hathor à Dendara. Relevés et étude architecturale*, BiEtud 146, Le Caire, 2011.

