

La MAGIE

La magie, un exutoire au chaos

La magie sert à protéger les humains. Elle est avant tout défensive.
La magie se dit « heka ».



La définition du heka est présente dans *l'enseignement pour Merikarê*, (papyrus Hermitage n° 1115-16a) :

« Dieu a fait le ciel et la terre à leur intention, il a calmé pour eux l'avidité des eaux, il a fait l'air pour donner le souffle à leurs narines, il les a créés à sa propre image, et il se lève au ciel, chaque jour à leur intention. Il a fait pour eux les végétaux, les oiseaux, et les poissons, afin de les nourrir....Il a fait pour eux des princes dans l'embryon, afin qu'ils aient un soutien pour le faible ; il a créé pour eux la magie, afin qu'elle exerce comme une arme protectrice, de jour comme de nuit. »

Heka est la puissance magique, il est lié à toute magie car il est, en quelque sorte, la magie même. Il est le fils de Ré à Héliopolis, Knoum à Esna ou encore le démiurge à Memphis. Les médecins de l'Égypte antique sont ses prêtres.

Heka est représenté sous forme humaine. Il est souvent symbolisé par la canne recourbée que tient Pharaon et qui représente sa puissance magique divine.

Heka « la magie » avec **Sia** « la perception, l'imagination » et **Hou** « l'expression créative » sont à côté de **Ré** dans la barque solaire. **Sia** se tient à la poupe, **Hou** est à l'arrière sous forme hiéroglyphique et **Heka** se tient devant Ré.

Les Égyptiens qui croyaient à la puissance d'un mot ou d'un symbole craignent et adorent ces dieux qui sont utiles et dangereux selon la personne qui les utilise.

La magie fait partie des dons du créateur comme arme pour se protéger. Le heka est un bien partagé entre les hommes et les dieux. Le heka va se personnifier en tant que dieu auxiliaire du démiurge.

Ce dieu est représenté sous la forme d'un homme aux bras ballants, portant une barbe recourbée, coiffé du némès. Il tient souvent deux serpents dans ses mains, croisés devant la poitrine. (dans le livre des morts).

Dans le livre des portes on le trouve dans la barque divine.

Il peut être aussi représenté sous la forme d'un enfant, dieu-fils d'une famille divine dont la mère peut être une divinité redoutable liée au domaine magique comme Neith ou Sekhmet. En tant que fils du dieu solaire, il porte alors le disque solaire comme coiffure.



Certains textes religieux décomposent le nom du dieu en « celui qui stimule le ka », le dieu étant donc celui qui va accentuer le pouvoir personnel du ka.

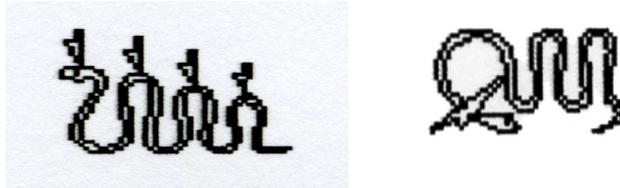
Le texte gravé sur la stèle du sculpteur Irtisen déclare : *« quant à tout heka, j'en ai la maîtrise. En tout cela je n'ai pas été surpassé, je suis un artisan qui excelle dans l'habileté ».*

Le sculpteur est celui, qui plus que tout autre homme, est capable non seulement de créer et toute création sculptée, dessinée ou peinte est dans l'esprit égyptien, susceptible de prendre vie. De même le nom d'un être vivant n'est pas seulement la désignation de cet être, c'est l'être vivant lui-même. **Prononcer le nom d'une personne, c'est la possibilité de pouvoir agir sur lui.**

Pour l'Égyptien, écrire ou prononcer un nom, c'est se donner possibilité d'agir sur lui. Par exemple pour anéantir un ennemi :

« Tu dessineras tout adversaire de Rê et tout adversaire de pharaon, ainsi que les noms de leur père, de leur mère et de leurs enfants. Le nom de chacun d'eux étant inscrit avec de l'encre fraîche sur une feuille de papyrus n'ayant jamais servie, ainsi que sur la poitrine de figurines d'envoûtement, celles-ci ayant été faites à la cire, et ligotées avec des liens de fil noir. On crachera sur elles, on les piétinera du pied gauche, on les frappera avec le couteau et la lance, et on les jettera dans le fourneau du forgeron. »

□ C'est pourquoi aussi, on trouve certains hiéroglyphes, comme les représentations d'animaux dangereux représentés avec des couteaux plantés dans le dos, ou encore représentés diminués, afin de réduire le pouvoir des images qui pourraient s'animer.

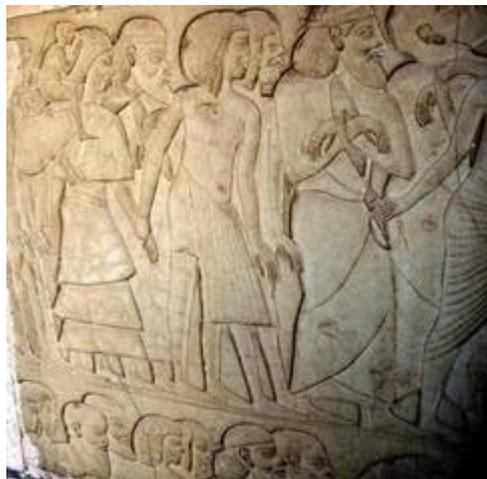


Les signes décrivant un dieu ou un être bienveillant sont écrits en noir tandis que les noms de forces du mal, tels que Seth, sont écrits en rouge.

L'ennemi peut être physiquement réel, c'est le cas des animaux dangereux, type serpents, scorpions, lions..., mais il peut être invisible, comme la maladie, ou encore ennemis surnaturels dans le monde de l'au-delà.

Pour combattre au moyen du heka, l'égyptien va utiliser la visualisation de cet ennemi invisible, il va lui donner corps. Donner corps à ce que l'on veut combattre permet de rabaisser son adversaire et de le « piéger » dans le monde terrestre.

Cette image de domination de l'ennemi est traduite dans l'iconographie égyptienne par l'image du captif, homme ou même animal. Ces représentations existent depuis l'époque pré dynastique et montrent des prisonniers vaincus, aussi bien par le roi que par l'homme. L'image la plus simple est celle du captif, ennemi de l'Égypte, c'est-à-dire soit Nubien soit asiatique, les bras attachés derrière le dos. L'ennemi est immobilisé et contrôlé. Parfois l'image de la capture n'est pas suffisante, on va alors montrer des postures d'humiliation ou de soumission.



Le nom de l'ennemi peut à lui seul suffire à le maîtriser et donc le dominer. Dans ce cas il peut être changé en un nom péjoratif ou de Seth ou encore être effacé de tout support (martelages).

1- La magie et la religion

a. Les adversaires divins

Les seuls à faire l'objet d'un rituel de destruction sont Apophis et Seth. Ils sont tous deux l'incarnation du mal.

○ Apophis

Apophis est l'ennemi de Rê et son but est le retour au chaos. Plusieurs récits de la création du monde témoignent que le soleil du, dès sa création se batte contre un serpent gigantesque.



Pour lutter contre lui, Rê prend la forme du chat, prédateur de serpents. Il devient le « grand chat d'Héliopolis », qui écrase et décapite son adversaire

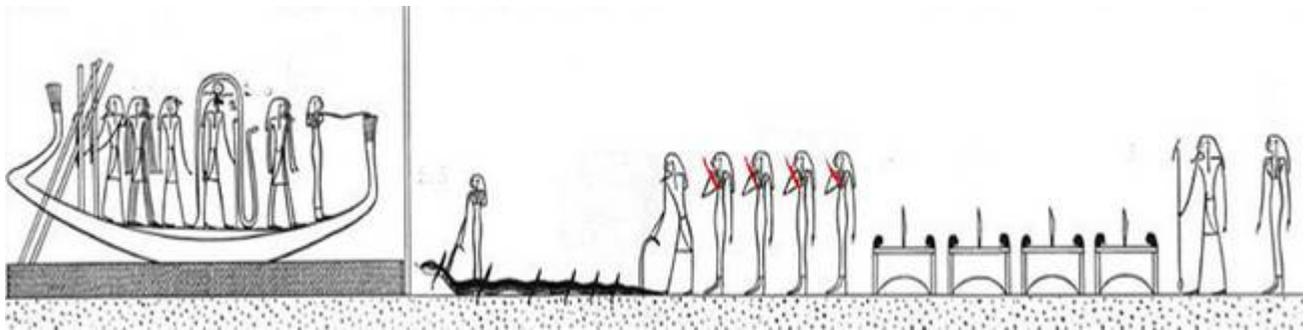


La déesse Iousaâs est assimilée à Hathor. Rê s'oppose ici à Apophis sous la forme d'une femme pour contrer le pouvoir hypnotique du serpent. D'après des statues de Basse Epoque, la déesse va se transformer en mangouste ou ichneumon, autre prédateur de serpent pour combattre le grand serpent.

Apophis tué est dépecé et vidé de son sang. Il laisse une trace de cette lutte sur le lieu de combat, la Montagne Rouge, le Gebel Ahmar actuel (environs du Caire), qui fut utilisée comme carrière de grès rouge pour la statuaire royale.

Apophis doit être combattu aussi dans le monde de l'au-delà. Dans le livre des portes, Rê dans sa barque s'associe les pouvoirs de Heka pour combattre Apophis qui fait tout pour arrêter la barque divine. A la 7^e heure, Apophis est vaincu par Isis et Heka.

Apophis est aussi combattu dans le Livre des Morts, grâce à la formule pour « tordre le coup au serpent Apophis. »



○ Seth

Le cas de Seth est plus ambivalent, car Seth fait partie de la création. Dès sa naissance, il incarne la violence. Il incarne l'exact opposé d'Osiris, roi idéal. Seth agresse Osiris par trahison. Dans certaines versions, Seth surprend son frère pendant son sommeil pour le tuer. Et pire encore, pour le tuer une 2^e fois, il viole l'interdit en arrachant les ornements funéraires avant de démembrer le dieu.

Dans le monde des dieux, Seth est puni pour avoir tué son frère. Agenouillé et ligoté aux pieds d'Osiris, il est condamné à servir de socle à son trône.



b. Les dieux et la magie

Les différents contes mythologiques montrent que les dieux utilisent la magie quotidiennement. Isis est nommée la *magicienne* et la *puissante en incantations*.

c. la magie dans le temple

Les temples fonctionnaient avec le grand Livre du Temple, manuel qui est attesté par une quarantaine de copies sur papyrus qui datent toutes de l'époque romaine. La 1^e partie de ce texte est consacrée à l'architecture du temple et aux dieux à vénérer. La 2^e partie concerne les prêtres en énumérant tous leurs devoirs dans le service du temple.

Trois sections concernent la pratique de la magie, une concernant le scribe du Livre divin, une sur le prêtre de Sekhmet, et une sur le conjurateur des scorpions.

- Le scribe du Livre divin est impliqué dans les rites d'envoûtement. On détruit rituellement l'image de l'ennemi en prononçant des formules magiques. Les manuscrits énumèrent les matériaux utilisés pour les figures d'envoûtement : papyrus, argile, cire, bois d'acacia ou d'amandier, qui sont tous faciles à se procurer et facile à modeler. Il s'agit d'un acte de magie destructrice, le but étant de « renverser Apophis et les enfants de la rébellion, en renversant les ennemis du dieu ».

- Dans le conte Cheops et les magiciens, le prêtre ritualiste Perce-Pierre a une épouse qui le trompe. Prévenu par son intendant,

« Perce-Pierre dit : apporte-moi mes grimoires et mon coffret d'ébène et d'électrum. On lui apporta, et il modela un crocodile de cire de 7 doigts de long. Puis il récita sur lui une formule magique ainsi énoncée : « celui qui viendra se laver dans le bassin, empare-toi de lui ! ». Il le donna alors à l'intendant, après lui avoir recommandé : « lorsque l'homme sera descendu dans le bassin, selon son habitude quotidienne, tu jetteras le crocodile de cire dans l'eau après lui ».

En dehors de ces pratiques magiques, le scribe du Livre divin a des charges liées à l'organisation des rituels de fêtes, le contrôle de la santé des personnes travaillant au temple et des bêtes du temple.

- Le prêtre de Sekhmet

Il est connu pour être une sorte de médecin et vétérinaire. C'est le spécialiste des animaux sacrés. En tant que prêtre de la déesse Sekhmet, c'est lui qui exécute les rites d'apaisement de la déesse. En relation avec ces rites, on mentionne aussi des cérémonies de protection de la maison et de la ville.



Sekhmet, la puissante est celle « qui a le pouvoir (sekhem) sur ». Elle est l'œil de Rê qui dans son état normal est incarné par la déesse Hathor mais qui pour sa mission de destruction se métamorphose en déesse sanguinaire ayant le sekhem sur les hommes.

- Le conjurateur de scorpions

-

C'est lui qui récite les formules magiques de purification. Chaque jour, il participe au rituel d'envoûtement contre Apophis et les ennemis de Rê, d'Osiris et du roi. Sa fonction ne se limite pas aux scorpions, mais aussi aux serpents et tous les animaux rampants. Par ses actions, il doit assurer la protection contre les reptiles dans toute la région autour du temple. Il peut agir dans l'eau contre les crocodiles et dans le désert contre les lions et reptiles.

a La magie fait partie intégrante des autres rituels au sein du temple et concerne essentiellement la protection des individus.

2- La magie et la royauté

De par sa fonction, le roi est le garant de la Maât, c'est-à-dire de la bonne marche de l'univers. Pour cela il doit combattre l'ennemi à l'extérieur de son pays, mais il doit aussi lutter pour l'ordre interne de son pays.

- Le roi, protecteur de son pays

-

L'iconographie royale a généra un motif récurrent, celui du captif qu'il tient par les cheveux. La soumission de l'ennemi est un motif permanent de décor royal : trônes, repose-pieds, socles de statues, palais...



Les prisonniers sont représentés ligotés par un lien végétal de l'une des deux plantes symboles de l'Égypte.

Les frontières de l'Égypte sont marquées par des « bornes », stèles-frontières. L'Est est considéré comme dangereux car c'est de l'Est qu'est partie l'attaque de Seth et c'est aussi le lieu de la défaite d'Apophis. Le Sud avec la Nubie est considéré comme un réservoir potentiel de maléfices, car c'est une région qui reste pour l'Égyptien mal connue et par conséquent redoutée.

o Le roi garant de l'ordre interne

Les ennemis du roi sont assimilés aux divinités rebelles, Apophis et Seth. Les papyrus qui témoignent du complot contre Ramsès III montrent que des écrits magiques de la bibliothèque du palais avaient été utilisés par un haut fonctionnaire pour confectionner des potions et des figurines afin de contrôler les gardes du harem. Les criminels arrêtés ont eu leur nom modifié dans des termes dépréciatifs, comme Apophis puis furent condamnés à mort.

Le roi a dans son entourage un certain nombre de magiciens, et d'écrits magiques pour protéger sa personne, sa chambre et son lit, pour éviter le coup bas comme pour Osiris.

Enseignement d'Amenemhat I à Sesostris :

« Même étant dans ton lit, dans l'enceinte de ton harem, garde ton cœur vigilant, car le malheur peut y frapper un roi. ».

L'autorité du roi sur ses sujets passe par une cérémonie annuelle qui comporte le rituel de « contraindre les *pât* et soumettre les *rekhyt* ».

Le terme de *pât* désigne les hauts fonctionnaires et les personnages de hauts rangs, alors que celui de *rekhyt* désigne le reste de la population. □

Les *rekhyt* sont symbolisés par des oiseaux, des vanneaux huppés. Leur soumission au roi est marquée dans l'iconographie par ces vanneaux adorant le roi représenté sous la forme de son cartouche, ou encore par l'image du roi ou dieu enfant tenant ces oiseaux empoignés. Les scènes de chasse aux oiseaux contiennent aussi cette image de domination sur ses sujets.



- Les textes d'exécration

-

Ces ont des listes écrites sur des bols, ainsi que des figurines représentant des captifs en albâtre ou terre crue. Ces textes consistent à neutraliser aussi bien les ennemis de l'Égypte (Nubiens, Syriens et autres) que des égyptiens.

Pour les peuples étrangers, le nom du souverain étranger, et sa filiation sont indiqués. Le vase est ensuite cassé, la menace est donc écartée. Ces vases ont été retrouvés dans des fosses, creusées proche de grandes forteresses égyptiennes. Ils pouvaient être accompagnés d'un crâne posé sur une coupelle et de figurines animales. Ces dépôts témoignent des rares sacrifices humains pratiqués depuis l'époque de Nagada. Ainsi la protection des frontières était non seulement possible par la présence militaire des forteresses mais aussi par le heka de ces dépôts.

3- La magie au quotidien

a. **Mode d'emploi**

On recourt au heka pour résoudre un problème. Les textes des formules sont accessibles dans les maisons de vie des temples, ou encore au palais royal ou dans certaines administrations.

On recopie les formules qui nous intéressent. Chacun peut ainsi composer son recueil de formules en fonction du problème. Ces formules ont été retrouvées écrites sur papyrus mais aussi sur lin ou plus communément sur ostraca. C'est cette multiplication de copies qui explique la large diffusion et nos connaissances sur le sujet.

Là encore, le village de Deir el Medineh constitue une des principales sources sur la question.

- Paroles

On trouve parfois un commentaire au sujet de telle ou telle formule, du type « c'est une formule efficace un million de fois ». L'efficacité résulte en la rapidité du résultat contrairement au médicament qui met plus longtemps.

Autre critère de qualité, les formules écrites par Thot lui-même qui est le maître des écrits, ou encore par Imhotep et Isis.

Un aspect important de ces formules est la confidentialité.

Le magicien en récitant les formules va s'identifier à telle ou telle divinité en fonction du cas à résoudre. Il peut aussi contraindre une divinité à intervenir, « *si tu n'écoutes pas mes paroles, je ferai que le ciel se renverse et je mettrai le feu aux seigneurs d'Héliopolis* ».

Le recours au heka permet de remédier au dysfonctionnement de la maât, d'où l'intervention divine.

- Gestes à accomplir

Le rituel manuel va fixer par écrit les paroles pour accroître et prolonger leur action. L'objet qui va intervenir est couvert de dessins sommaires représentant des divinités ou de noms. Certaines notices précisent que la formule doit être écrite sur une feuille de papyrus vierge. Le papyrus étant rare et précieux, cela rend la formule plus précieuse et susceptible d'être plus efficace. Toute trace d'écrit antérieur peut diminuer l'efficacité de la formule.

L'écrit s'accompagne souvent de la fabrication d'un objet ou figurine. L'objet n'a pas besoin de ressembler à la victime.



C'est la mention du nom et de la filiation qui sont les plus importants. A noter que le nom de la mère est plus intéressant que le nom du père, car c'est la mère qui apparemment choisissait le nom de son enfant.

Ces objets peuvent figurer des animaux, des humains mais aussi des dieux. Et par la magie, ils peuvent s'animer.

Le matériau le plus utilisé est la cire d'abeille, facile à trouver mais aussi facile à travailler. On peut trouver des figurines en argile ou en faïence, plus rarement en albâtre. Dans ce dernier cas, l'albâtre est choisi pour sa blancheur et remplace l'argent. Ce type de figurines concerne les divinités.

Le magicien joint le geste à la parole. Il peut cracher, piétiner ou lancer l'objet. Pour finir, la figurine d'envoûtement est jetée au feu dans un brasero ou un chaudron.



b. Colère divine

La colère divine est ce qui est le plus redouté des égyptiens.

Les 5 jours épagomènes, qui correspondent aux jours de naissance des enfants de Nout et Geb, sont considérés comme les jours les plus dangereux de l'année. La déesse impliquée dans les troubles de ces 5 jours est *Sekhmet*. La déesse est accompagnée de 36 génies, qui correspondent aux 36 décades de l'année.



Le temple possède un rituel spécifique pour cette période. L'apaisement de la déesse est obtenu en présentant un talisman en forme de tige de papyrus de couleur verte. Le vert s'oppose au rouge du sang versé. Sekhmet et Bastet deviennent alors les déesses de la bonne année.

A la fin du nouvel empire, apparaissent de nouvelles protections individuelles, des décrets divins, destinés à protéger l'individu de tout danger, maladie, mort, etc. Le papyrus est ensuite roulé et conservé dans un petit étui que le sujet peut porter autour du cou. Le fait d'être caché, permet à la formule qui se trouve dans l'étui d'être plus efficace.

Autre moyen de se protéger, la « panthée », créature ayant un corps humain, recouvert d'yeux, plusieurs bras et parfois armée de couteaux. La tête peut être à l'image de bélier, de singe, de faucon, de lion, de crocodile ou encore de Bès. Les éléments nuisibles sont représentés par des animaux dangereux ou associés à Seth et sont piétinés par la « panthée » On trouve ces images de panthées sur des stèles mais aussi des amulettes et même parfois sur des parois de temple.



Autre élément protecteur : le nom secret du créateur qui possède le pouvoir magique. Cette image est représentée par un nain, associé au dieu Ptah. On l'appelle aussi Ptah Patèque, nom donné par les grecs.

c. Maladie, malchance

La médecine égyptienne était réputée à l'époque. Plusieurs papyrus médicaux sont connus. Pour la plupart, ce sont des listes de recettes de remèdes mais aussi donnent des précisions sur les la pratique des diagnostics et sur la chirurgie. La maladie est une manifestation corporelle d'œuvres d'agents surnaturels nuisibles, d'où l'étroit lien entre médecine et magie. Le papyrus Edwin donne les 3 catégories de médecins que l'on trouve :

- le Sinou, qui exerce auprès des plus pauvres
- le Ouabou, lui exerce auprès des plus riches, c'est un prêtre de Sekhmet et sa médecine utilise la religion pour guérir.
- Le Saou, qui est à la fois le rebouteux, le magicien. Il soigne par le biais de formules, d'amulettes et de statues guérisseuses.

i. Combattre les vecteurs de la maladie

Une des explications fournies par les textes médicaux des maladies est un souffle mauvais, appelé *deheret*, *ce qui est amer*. Ce mauvais souffle se propage dans l'air, par le vent et peut se toucher tout un chacun très facilement.

Parmi ceux qui peuvent répandre ce souffle mauvais, les émissaires de Sekhmet. Chacun d'eux est associé au mois de l'année. Ainsi au rituel du nouvel an, la maladie véhiculée par les émissaires de Sekhmet est considérée comme la punition des actes des humains.

Pour guérir un malade, le médecin/magicien peut faire appel à deux techniques :

- **le transfert**, qui consiste à placer à côté du malade un animal, et en prononçant des formules, le mal se transfère sur l'animal.
- **L'assimilation**, où le magicien se prétend être un dieu soit pour donner l'ordre au mal de quitter le corps, soit pour lui rappeler qu'il n'a pas de prise sur lui.

Les textes religieux montrent que chaque partie du corps correspond à une divinité, mais on a de nombreuses variantes.

Ex : « *ma chevelure est Noun*

Mon visage est le disque du Soleil

Mes yeux sont ceux d'Hathor

Mes oreilles sont celles d'Oupouaout »

La maladie peut être déclenchée par l'ombre d'un dieu ou d'un défunt qui va s'étendre sur son corps et donc le priver d'une partie de sa vitalité. Si le cadavre du défunt est détruit, son « ba » perd son support et perd son chemin. De ce fait, il va errer à la recherche d'un nouveau corps vivant, un peu comme un parasite. Le corps qui reçoit ce « ba » se retrouve avec deux « baou » et cela se traduit par la maladie.

C'est pourquoi il est important que les vivants se tiennent loin des morts.

C'est pour cela que les tombes étaient fermées par des sceaux particuliers, les morts sont représentés ligotés sous la forme de prisonniers et sont maintenus sous les pattes d'Anubis pour les empêcher de vagabonder.

Ces morts errants sont parfois identifiés, grâce aux registres des administrateurs des tombes qui contrôlaient l'état des sépultures et qui pouvaient constater leur éventuel pillage ou délabrement. On pouvait alors faire appel aux figurines d'envoûtement afin de les empêcher de nuire.

Potion pour combattre ce qui ronge le corps d'un malade

Voici une des potions destinées à combattre ce qui ronge le corps d'un malade : "Potion pour chasser un mort qui est dans l'intérieur du corps, et pour chasser le liquide *ââ* provenant d'un dieu, d'un mort, ou encore pour chasser les *oukhedou*, et pour chasser toute chose maligne que cela produit.

Céleri du nord 1/32. Rhizome (tige souterraine) de souchet (une sorte d'herbe poussant au bord de l'eau) comestible : 1/4. Fruit entaillé du sycomore : 1/8. Figs 1/8. Epeautre (blé) : 1/64. Miel : 1/8.

Filtrer puis absorber avant de se coucher."

(Papyrus Ebers 231, "Les papyrus médicaux de l'Egypte pharaonique, Thierry Bardinaux. Edition Fayard).

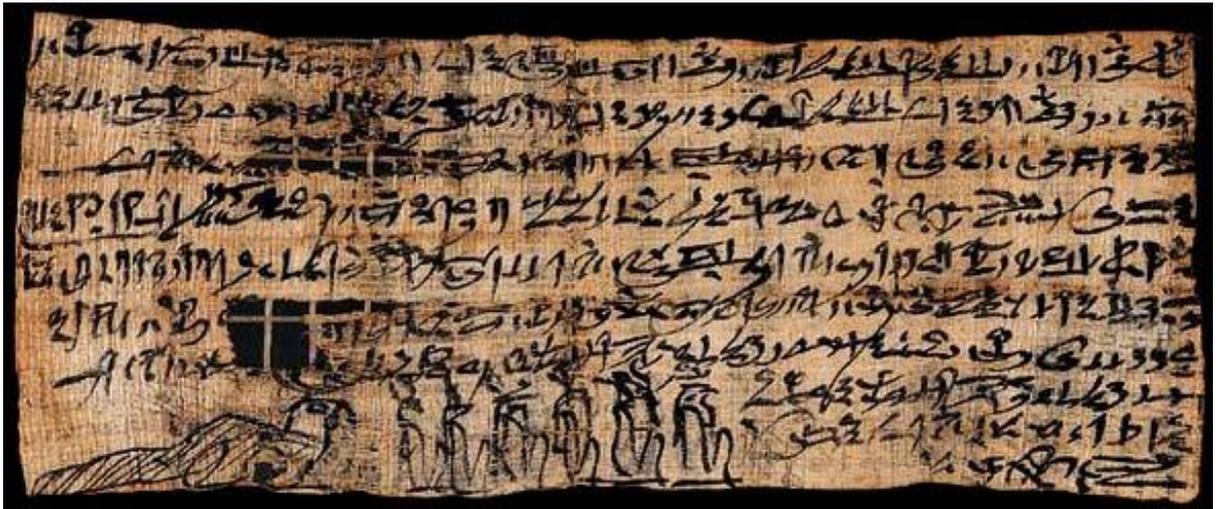
ii. Les amulettes



Le médecin va commencer par des formules de protections, accompagnées de fumigation afin de purifier l'air. Pour le malade même à titre préventif, la protection peut être faite par le port d'amulettes ou de talismans personnalisés. Ces formules sont généralement inscrites sur papyrus, puis plié plusieurs fois pour être porté autour du cou à l'aide d'une cordelette en lin pourvu de 7 nœuds (en général), nombre qui correspondait au nombre d'orifices naturels du corps humain. Ils comprenaient des dessins et des textes.

□ Papyrus porté au cou par Moutemheb. Plusieurs dessins (droite à gauche) : un être maléfique attaqué par des crocodiles, une momie allongée avec les 4 fils d'Horus dessous, et 4 flambeaux de part et d'autre d'une croix surmontée d'un crocodile. Il s'agit d'un rappel du chapitre 137 du Livre des Morts, faisant allusion au rituel des 4 torches qui est un rituel aux quatre points cardinaux. Ici, la menace est la destruction du caveau.

Les papyrus magiques pouvaient être utilisés même par des non professionnels de la magie. C'étaient les textes qui étaient magiques (papyrus magique contre la fièvre, papyrus magique contre les êtres néfastes....)



La maladie peut partir grâce aux fumigations mais aussi par la présence de certaines divinités protectrices. C'est le cas du dieu Bès, qui apparaît sous plusieurs formes, statues, éléments de mobiliers. Il est là pour écarter le mal.

Autre figure protectrice, Thouéris, la déesse hippopotame et aux pattes de lion, et tenant le signe *sa*, qui signifie protection.



Le sommeil est un moment risqué de grande vulnérabilité. C'est pourquoi lits et chevets sont souvent décorés de figures de Bès ou de Thouéris.

□ Chevet de Qenherkhepeshef. L'inscription indique la fonction de l'objet « faire passer une bonne nuit ».

Les pots à cosmétiques comportent aussi ce type de représentations. Le pot à khôl décoré avec Bès revêt alors une aura protectrice. Le khôl étant lui-même une substance permettant d'écarter des yeux différents insectes.



□ On trouve au moyen empire ainsi qu'à la 2^e P.I. des baguettes, ressemblant à des boomerangs, incurvées faites à partir d'ivoire d'hippopotame en général. Un des côté est lisse et l'autre convexe, bombé. Elles étaient probablement placées sur le ventre de la mère ou le corps du bébé. Un ou les deux côtés sont décorés avec des figures animales, des figures fantastiques, des démons ou encore des symboles. Parfois ces baguettes portent des inscriptions, avec des inscriptions du type « coupe la tête à l'ennemi quand il rentrera dans la chambre de l'enfant qui est né. », parfois les inscriptions donnent le nom de l'enfant et parfois de la mère. Ces femmes portent la plupart du temps les titres de « maîtresse de la maison » ou encore « fille royale », ce qui laisse supposer que ces objets étaient utilisés aussi bien dans des familles royales que de particuliers.

iii. Les fantômes

Un défunt peut apparaître aux vivants lorsque son corps est menacé de destruction ou s'il est éloigné de sa tombe. Ce sont les Akhou, les esprits.

« L'esprit qui se tient élevé dans les airs. Il n'était pas au ciel et il n'était pas sur terre ; ses pieds étaient éloignés du sol. »

Ils sont capables de perturber les vivants et de les tourmenter jusqu'à ce qu'on s'intéresse à eux. Si une fois le problème du défunt est résolu, son fantôme continue à tourmenter les vivants, il est possible que le mort ait demandé à Osiris réparation d'outrages qu'il avait subis de son vivant.

Dans ce cas, il faut écrire une lettre adressée au défunt et déposée dans sa tombe. Dans ce type de lettres, on demande au défunt d'arrêter ses actions néfastes, ou alors on s'adresse directement au dieu lui-même pour le faire intervenir.

iv. Le mauvais œil

Si les tourments persistent, c'est que l'individu a le mauvais œil. C'est le terme qui est employé en égyptien sur différentes sources. Ce mauvais œil provient généralement d'Apophis et à son pouvoir hypnotique. On trouve cette croyance dès le moyen empire sur le Texte de sarcophages et sera reprise dans le Livre des Morts.

Seul Seth peut affronter Apophis, car il a les yeux rouges. Le fait d'avoir violé la tombe de son frère rend son regard désormais impur.

Le mauvais œil est conjuré par l'invocation et la protection des deux yeux d'Horus, assimilés au soleil et à la lune. Les amulettes des yeux oudjat ont ce pouvoir.

d. Les animaux venimeux

Ils constituent le 1^e danger et le plus courant dans la vie quotidienne en Egypte. Il fallait d'une part s'en prémunir et d'autres parts en guérir, si l'on avait déjà été mordu. Il existait des recueils de descriptions de serpents, indiquant la forme de leur morsure, ses effets et les remèdes.

Le traité du musée de Brooklyn en est un exemple. La déesse Serket, déesse scorpion est « celle qui fait vivre les narines et dilate la gorge ».



Les serpents plus particulièrement étaient identifiés aux serpents maléfiques. Le Livre des morts comporte plusieurs formules pour les neutraliser. Il reprend d'ailleurs des chapitres présents dans les textes des pyramides et des Textes des Sarcophages. Ces animaux sont assimilés soit à Apophis soit à Seth, ou à une de leurs manifestations terrestres.

Pour s'en protéger, les égyptiens pouvaient écrire une formule sur papyrus ou encore porter en amulette l'image d'un prédateur de ces petites bêtes, de type hérisson, lion...

Sous Amenhotep IV apparaît une divinité du nom de Ched, « le sauveur, « le conjurateur », qui maîtrise les serpents et les scorpions. Il est représenté sous la forme un dieu enfant, portant la mèche de l'enfance et armé d'un arc. Il est l'enfant du disque solaire Aton, pendant d'Akhénaton.

Ched sera par la suite assimilé à Horus l'enfant, ou Harpocrate dans l'iconographie destinée à guérir les morsures de serpents et scorpions, comme les stèles dites d' « Horus sur les crocodiles ».

Ces stèles tirent leur nom de la représentation d'Horus empoignant des animaux venimeux tout en foulant aux pieds des crocodiles.



Ces crocodiles sont peut-être à mettre en relation avec les 4 points cardinaux et les crocodiles du chapitre 33 du Livre des morts. Les inscriptions de ces stèles relatent en général des épisodes de sa petite enfance, cachée avec sa mère dans les marais.

Un de ces épisodes raconte comment Isis retrouve son fils inanimé et ne parvient pas à le guérir malgré la magie. Elle fait appel à d'autres divinités, comme Ouadjet, et Serket mais aucune ne parvient à le ranimer. Rê envoie alors Thot qui d'une seule formule parvient à guérir Horus. *C'est donc cette formule qui sera gravée sur le monument.*

Ces stèles d'Horus sur les crocodiles sont très à la mode à la Basse époque. On y trouve une variante avec les statues guérisseuses, qui se multiplient à partir du 7^e siècle av JC. Ces statues sont sculptées dans une pierre dure et noire, en général de la grauwacke. Elles représentent un homme debout ou assis tenant devant lui la stèle d'Horus. Le but est de faire couler de l'eau sur ces statues puis de boire cette eau qui aura reçue toutes les vertus magiques de la statue.

▣ Statue de Djedhor au Caire.



□ Papyrus clé des songes. Chester Beatty. Ep Ramesside. Durant le sommeil, le rêveur est voué au dieu Horus et au dieu Seth. Une séquence est répétée : « si un homme voit en rêve » et sert d'introduction à la suite. L'interprétation est précédée du signe bon ou mauvais. Si un homme voit en rêve du pain blanc, c'est bon. Si un homme rêve d'urine, d'excréments c'est un mauvais présage. Puis suivent les présages :

Si un homme regarde par la fenêtre, bon,

Si un homme rêve que son lit brûle, mauvais, sa femme va partir.



□ Calendrier avec les mauvais jours. L'ancêtre de nos horoscopes. Le plus anciens de ce type de papyrus date du moyen empire. Celui-ci est à la BM et est le plus complet avec 8 mois. Chaque jour est précédé de la mention bon (en noir) ou mauvais (en rouge). Le caractère d'une journée dérive souvent de la mythologie.

Ex de mauvais jour : ne sors pas à ce jour, ou encore celui qui naît ce jour sera mordu par un serpent.

Ex de bonne journée : c'est le jour où les dieux reçoivent leur cœur (jour de fête).