Autres conférences

Les règles de construction des dieux aztèques

(Religions en Mésopotamie)

Danièle Dehouve

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/asr/3914>

DOI : 10.4000/asr.3914

ISSN : 1969-6329

Éditeur

Publications de l'École Pratique des Hautes Études

Édition imprimée

Date de publication : 1 octobre 2021

Pagination : 507-510

ISSN : 0183-7478

Référence électronique

Danièle Dehouve, « Les règles de construction des dieux aztèques », *Annuaire de l'École pratique des hautes études (EPHE), Section des sciences religieuses* [En ligne], 128 | 2021, mis en ligne le 19 juillet 2021, consulté le 09 juillet 2022. URL : <http://journals.openedition.org/asr/3914> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/asr.3914>

Autres conférences

Danièle DEHOUE

Directrice d'études émérite

Les règles de construction des dieux aztèques

(Religions en Mésoamérique)

L'ANNÉE scolaire 2019-2020 a été la sixième consacrée à la représentation des dieux aztèques. Elle a été écourtée en raison de la situation sanitaire et n'a comporté que six séances et une journée d'études.

1. Glyphes et dieux

Les six séances ont poursuivi les efforts de déchiffrement du système sémiotique contenu dans les parures des dieux aztèques et ont traité principalement du signe du miroir.

Les 6 et 13 janvier 2020, j'ai parlé de « La génération des concepts dans plusieurs systèmes sémiotiques du Mexique central » afin de résumer les résultats obtenus au cours des années précédentes. On peut considérer que les productions verbales et graphiques de la civilisation mexica constituent deux modalités du même système sémiotique. Dans les deux cas, la génération des concepts se fonde en grande partie sur la « définition par extension » qui désigne une chose ou un concept au moyen de la juxtaposition de plusieurs de ses constituants et de ses manifestations. Abordée dans sa dynamique, la définition par extension est un système productif susceptible de construire des significations différentes, par petites touches successives et au moyen de l'ajout graduel de termes¹, ce qui a été montré par l'analyse de deux séries verbales, débutant l'une par « fleur » et l'autre par « jade/turquoise/bracelet ». Lorsqu'on passe au domaine graphique – et aux attributs des dieux, qu'ils soient réels ou peints –, l'aspect productif du système se manifeste dans la constitution de séries d'objets reliés les uns aux autres, par

1. D. Dehoue, « The law of the series. A proposal for the decipherment of aztec Ritual Language », dans K. Mikulska et J. Offner (éd.), *Indigenous graphic communication systems. A theoretical approach*, University Press of Colorado, Boulder 2019, p. 95-122.

exemple la série de la guerre qui comporte des armes, ou celle du sacrifice, composée d'objets portés par les victimes sacrificielles². Un deuxième procédé, celui-là proprement graphique et détaillé par Katarzyna Mikulska³, consiste en une transformation du signe. En effet, un signe est constitué de trois composantes : la forme, le motif qui remplit la forme, la couleur sur laquelle le motif est appliqué. Chacune de ces composantes transmet une certaine valeur sémantique, et ensemble ils forment un code iconique complexe. Celui-ci est fondamentalement génératif, c'est-à-dire qu'un signe composé des trois éléments peut se transformer en motif d'un autre signe qui, à son tour, s'inscrit dans une autre forme ou prend une autre couleur. Ayant fait ces rappels et présenté les plus récentes publications à ce sujet, nous avons abordé la question du miroir.

Le 3 février, Martine Vesque (EPHE) a parlé de : « Réalités et métaphores du miroir dans les documents pictographiques. Une brève approche ». Après une synthèse sur la présence des miroirs dans l'archéologie de la Mésoamérique depuis les Olmèques, la conférencière a étudié les différentes sortes de miroirs qui apparaissent dans les manuscrits pictographiques. La première est le miroir dorsal, nommé *cuitlatezcatl* et *tezcacuitlapilli*, un objet en demi-cercle concave porté par les guerriers sur les reins. Dans le *Codex Borgia*, beaucoup plus rarement dans d'autres documents, il est figuré par une tête d'oiseau qui remplace le miroir concave. La deuxième sorte est le miroir fumant, qui n'a pas de rapport avec le précédent et se trouve toujours en étroite relation avec le dieu Tezcatlipoca. Outre ces deux catégories désignées par le terme de *tezcatl* (« miroir »), il faut signaler le « miroir de poitrine » ou *anahuatl* et « l'instrument pour voir » ou *tlachieloni*⁴. Ces données montrent que les signes liés au miroir ont été divers et dotés de significations variées.

Cet exposé général m'a permis de présenter le 2 mars des données concernant l'un de ces miroirs : « Le miroir fumant de Tezcatlipoca », exclusivement lié au dieu, dont le nom signifie précisément « Miroir Fumant ». Mon exposé a débuté par une description des séries de la guerre et du sacrifice⁵, dans lesquelles figure le miroir fumant. Celui-ci, dont la symbolique a souvent été confondue avec celle du miroir en général, est, selon mon analyse, directement lié au sacrifice et au démembrement du corps humain, sous sa double forme de miroir fumant de pied et de crâne.

-
2. A. Baena Ramírez, « Sacrifice in the Codex Borgia. Examples from an Inventory of Phrases », dans K. Mikulska et J. Offner (éd.), *Indigenous graphic communication systems. A theoretical approach*, University Press of Colorado, Boulder 2019, p. 123-153.
 3. K. Mikulska, « Tres componentes de codificación en el sistema de comunicación gráfica de los códices Vaticano B y Borgia », dans K. Mikulska (éd.) *Nuevo comentario al Códice Vaticano B (Vat. Lat. 3773)*, IIH-UNAM – ISII-Universidad de Varsovia – Biblioteca Apostólica Vaticana, Mexico 2020, p. 345-397.
 4. Étudié dans M. Vesque, « L'instrument pour voir ou tlachieloni » (*El intrumento para ver o tlachieloni*), *Trace* 71, Cemca (janv. 2017), p. 111-137, URL : <https://journals.openedition.org/trace/2436?lang=fr> (mis en ligne le 3 janvier 2017, consulté le 1^{er} juin 2021).
 5. A. Baena Ramírez, *Sacrifice in the Codex Borgia*.

Le 9 mars, j'ai exposé : « Les parures de Tezcatlipoca ». C'était l'un des dieux les plus importants du Mexique central, patron de la royauté, de la guerre et de la justice. L'examen de son iconographie, notamment de ses « miroirs fumants », m'a conduite à postuler qu'il était également le dieu du démembrement sacrificiel. J'ai mené une analyse en termes de séries d'attributs. Une première série est composée d'attributs propres aux dieux guerriers (miroir dorsal, grelots, armes) ; une deuxième, d'attributs propres aux dieux sacrifiés ou sacrificateurs (duvet, papiers funéraires, pectoral *anahuatl*, couteau de silex, sandales d'obsidienne). D'autre part, Tezcatlipoca est un dieu lié à l'obscurité qui partage la peinture corporelle noire avec d'autres dieux nocturnes. Finalement, Tezcatlipoca possède des attributs en propre qui s'organisent tous autour du miroir fumant et de son code tricolore noir/rouge/jaune, répété sous diverses formes dans son accoutrement. J'ai appliqué à cette étude de cas une méthode d'analyse des parures des dieux⁶ qui consiste à étudier une divinité au travers de l'ensemble de ses attributs, dont la plus grande partie est partagée par d'autres dieux. De proche en proche, chaque divinité est ainsi reliée à d'autres en réseau.

C'est d'une toute autre sorte de miroir qu'Araceli Rojas (université de Varsovie) a traité le 24 février : « Modèles en miroir dans le *Codex Laud* ». La conférence a porté sur les patrons symétriques dans les images de quelques chapitres du *Codex Laud*, en particulier ceux que l'on nomme « les dieux des treizaines divisées », « le domaine de la mort » et « l'éclipse » (ou « le soleil obscurci et les dieux des quatre directions »). Araceli Rojas a étudié la dimension « notationnelle », c'est-à-dire la manière de distribuer les signes dans l'espace de la page, qui transmet aussi de l'information. Dans les cas décrits, les signes calendaires, les dieux et les scènes mantiques se distribuent sur deux pages de manière symétrique en reflet, comme dans un miroir. Un tel arrangement a une grande pertinence dans le contexte d'un codex calendaire et oraculaire, car les miroirs étaient aussi des instruments de divination, considérés comme des portails de communication avec l'Autre Monde, par lesquels transitaient des messages occultes, des avertissements, et aussi un enseignement sur la vie et la mort. L'analyse a aussi fait appel à des données provenant de l'archéologie, de l'ethnographie des peuples mésoaméricains contemporains (dont les *ayöök* étudiés par la conférencière), de sources ethno-historiques, ainsi qu'à des notions provenant des théories de la sémiotique (Umberto Eco), de l'écriture (Roy Harris⁷) et de la psychologie de Jung.

6. Exposée dans D. Dehouve, « Les règles de construction des dieux aztèques », *Annuaire de l'École pratique des hautes études (EPHE), Section des sciences religieuses* [En ligne], 127/2020, mis en ligne le 31 juillet 2020, consulté le 11 novembre 2020, URL : <http://journals.openedition.org/asr/3536>.

7. R. Harris, *Rethinking Writing*, Athlone Press, Londres 2000.

2. Danses, combats et jeux dans le Mexique indien : Quelles catégories pour l'analyse ?

La journée d'études s'est déroulée le 20 janvier de 10h à 18h, à la Maison Suger, Paris 75006. Les représentations festives de l'Amérique espagnole sont des manifestations collectives qui se distinguent de la vie quotidienne et relèvent de catégories diverses : danses, combats, spectacles, rites et jeux. Une première réflexion a conduit à dépasser ces notions pour mettre l'accent sur le cadre fictif que présuppose chacune de ces manifestations. Pour parler de cet « entre-deux » dans lequel les choses sont réelles tout en ne l'étant pas, on peut avoir recours à la notion de jeu selon Huizinga (être à la fois conscient et dupe) et selon Bateson (jouer crée son propre cadre), ou à celle de virtuel selon Hamayon (ce qui a la « vertu » de la chose sans l'être). Danses et combats posent également la question du corps, pris dans la chorégraphie, la violence, la représentation et l'imitation, l'endurance et l'engagement, créant l'identité et transformant la personnalité des participants.

Organisée par David Robichaux (Universidad Iberoamericana, Mexico), la journée a débuté par une présentation générale de Roberte Hamayon (EPHE) : « Jeu, rite, fête, sport, spectacle... quels éléments rapprochent ou distinguent ces catégories poreuses et enchevêtrées ? ». Antoine Franconi (EPHE) a ensuite parlé de « Affrontements, combats simulés ou fictifs dans les vingtaines, selon le récit du franciscain Bernardino de Sahagún » et Véronique Roussely (CERCE-UPV Montpellier 3) de « “Jouer pour de vrai” : réalité de l'engagement physique et cadre fictionnel dans les jeux d'affrontement » chez les Indiens contemporains de l'État de Guerrero, au Mexique. Danièle Dehouve (EPHE) a interrogé la notion d'imitation dans « Mimiques et métaphores dans les danses mexicas ». Manuel Moreno (université de Picardie Jules Verne) a présenté des documents audio-visuels et parlé de « Jeu et théâtralité dans les danses de Texcoco ». Aline Hémond (université de Picardie Jules Verne) a présenté « Classe d'âge, corps et addiction dans les danses de Cotlatlaztlin et Diablos » dans l'État de Guerrero. Et, enfin, David Robichaux (Universidad Iberoamericana, Mexico) a parlé des « Cadres d'analyse des danses dans les fêtes religieuses au Mexique, au Guatemala et en Espagne chez quelques auteurs ». Une publication est actuellement en cours d'élaboration autour de la question « Le corps et le virtuel » : qu'est-ce que le virtuel fait au corps et le corps fait au virtuel ? Qu'est-ce que l'imitation, la simulation, le geste de combat, la violence ? Et quelle efficacité dans la vie attend-on de ces actions qui se déroulent dans le virtuel ? Ces questions seront traitées à partir de documents provenant des rituels aztèques et de données ethnographiques recueillies dans des communautés indiennes contemporaines au Mexique.