

**#UNIVERSITÉSENGHOR**

université internationale de langue française  
au service du développement africain

**Intégration des mythes de l’Égypte antique dans le système scolaire  
égyptien à la valorisation du patrimoine culturel immatériel : La mise en  
scène du mythe de « Isis et Osiris »**

Présenté par

**Dalia KAMAL**

pour l’obtention du Master en Développement de l’Université Senghor

Département Culture

Spécialité Gestion des Industries Culturelles

Le 10/04/2019

Devant le jury composé de :

Jean-François FAU      Président

Directeur du Département Culture -  
Université Senghor

Abdoulaye CAMARA      Examineur

Maitre-assistant de recherche -  
Université Cheikh Anta Diop

Hicham MOURAD      Examineur

Ecrivain et éditorialiste, coordinateur du Master de relations  
internationales - Université française d’Alexandrie.

## **Remerciements**

J'adresse mes remerciements et appréciations aux personnes qui m'ont aidée à la réalisation de ce mémoire.

Au directeur du département Culture, Docteur Jean-François FAU, à son soutien, la confiance qu'il m'a accordée et les opportunités qu'il m'a offertes tout au long de mes études à l'université Senghor.

A ma directrice de mémoire Madame Rim Hafez, maitre de conférences à la Filière des Langues Appliquées, Faculté des Lettres, Université d'Alexandrie, pour son accompagnement, sa disponibilité, ses précieux conseils, son temps et ses efforts à me soutenir afin de bien réaliser ma mémoire.

A Monsieur Francisco D'Almeida, Co directeur de Culture et Développement, pour son soutien, ses conseils et l'opportunité de stage qu'il m'a offert.

A Madame Gihane Zaki, directrice de l'académie égyptienne des beaux-arts à Rome, pour l'inspiration et l'idée merveilleuse du mémoire qu'elle m'a donnée.

A Monsieur Mohamed El Kholi, propriétaire et directeur de la compagnie de media production « MK Entertainment », pour son temps, son encouragement, sa confiance en moi et son enthousiasme à m'aider à bien structurer et organiser mon projet.

Enfin, à mes collègues de l'université Senghor, qui ont pu partager avec moi leur connaissance et leur temps afin de bien réaliser mon mémoire.

## Dédicace

*A Ma Mère.*

## **Résumé**

La présente recherche s'inscrit dans le cadre de l'intégration des mythes de l'Égypte antique en tant que patrimoine culturel immatériel dans le processus d'enseignement et d'apprentissage des jeunes générations. Elle met en évidence l'importance de les valoriser et de les exploiter dans les écoles et s'articule en trois axes de recherche.

Le premier axe est consacré au cadre théorique, la méthodologie et la problématique de la recherche, le deuxième axe consiste à définir le mythe et sa relation avec les autres formes de la littérature orale, et le troisième axe est destiné à montrer brièvement la richesse de la mythologie égyptienne.

Ce projet est le résultat d'une proposition qui rend compte de l'exploitation de l'art et du théâtre comme outil de livraison des mythes dans le cadre de l'éducation culturelle et artistique, et ceci par le biais d'un ensemble d'ateliers et de séances programmées par des spécialistes et dédiées au cycle primaire.

Le rôle de la recherche et du projet est de sensibiliser les élèves à prendre conscience de l'importance des mythes de leur pays et à porter un intérêt à la littérature et la civilisation de l'Égypte antique dès la jeunesse ainsi que de tirer profit des avantages de l'art et du théâtre dans le processus de l'éducation.

Mots clefs : patrimoine culturel immatériel, éducation culturelle et artistique, valorisation, mythe, Égypte antique, art, théâtre, école.

## **Abstract**

The present research falls within the framework of the integration of ancient Egyptian myths as intangible cultural heritage in the process of teaching and learning of the younger generations. It highlights the importance of valuing and exploiting them in schools and it is articulated in three axis of research.

The first axis is devoted to the theoretical framework, the methodology and the problematics of research, the second axis consists in defining the myth and its relation with other forms of oral literature, and the third axis is intended to briefly show the richness of Egyptian mythology.

Resulting in a proposal for a project that reports on the exploitation of art and theater as a delivery tool for myths in the field of cultural and artistic education through a module of workshops and sessions that are programmed by specialists dedicated to the primary cycle.

The role of the research and the project is to make students aware of the importance of the myths of their country and to bring interest to the literature of the ancient Egyptian civilization from the youth, as well as profit from the benefits of art and theater in the process of education.

Key words: intangible cultural heritage, cultural and artistic education, valuing, myth, ancient Egypt, art, theater, school.

## Liste des abréviations

R.A.E : république arabe d'Égypte

UNESCO : Organisation des Nations unies pour l'éducation, la science et la culture

CITE : La Classification Internationale Type de l'Éducation

PCI : Patrimoine culturel immatériel

ICOMOS : Conseil International Des Monuments Et Des Sites

IUCD : Indicateurs UNESCO De La Culture Pour Le Développement

## Sommaire

Remerciements.....	i
Dédicace.....	ii
Résumé.....	iii
Abstract.....	iv
Liste des abréviations.....	v
Sommaire .....	vi
Introduction.....	1
Chapitre 1 : Cadre général de l'étude .....	2
1.1 Valorisation du Patrimoine .....	4
1.2 Présentation générale de la République Arabe d'Egypte.....	6
1.3 Présentation générale du système éducatif pré-universitaire en Egypte.....	7
1.4 Situation actuelle des Mythes dans les cursus scolaires : .....	9
1.5 Problématique .....	11
1.6 Objectifs de la recherche.....	12
Objectif général :.....	12
Objectifs spécifiques :.....	12
1.7 Hypothèses.....	13
1.8 Cadre théorique de l'étude .....	13
1.8.1 Concepts clés .....	13
1.8.2 Approche méthodologique.....	14
Chapitre 2 : Mythes et interférences .....	18
2.1 Le mythe, un récit .....	19
2.2 Mythes, contes et légendes .....	20
2.3 Mythes et théâtre.....	21
Chapitre 3 : La Mythologie de l'Egypte antique et les histoires des dieux .....	25
3.1 La mythologie de l'Egypte antique.....	25
3.2. L'histoire des dieux : .....	25
3.3 Les mythes fondateurs .....	36
3.3.1 Cosmogonie .....	36
3.3.2 Le mythe de l'Au-delà et du jugement de l'âme.....	39
3.4 Les Mythes de l'Egypte antique et le monde moderne.....	41

Chapitre 4 : Le Projet : La mise en scène du Mythe de Isis et Osiris .....	47
4.1 Contexte et Justification de Choix du projet :.....	47
4.2 Présentation du Projet : .....	48
4.2.1 Présentation de la compagnie de Production MK.....	48
4.2.2 Justification de choix de la compagnie MK Entertainment .....	50
4.2.3 Les Objectifs du projet.....	50
4.2.4 Public cible.....	50
4.2.5 Coût du Projet .....	52
4.2.6 Chronologie des activités du projet.....	53
4.2.7 Supports au programme et justification du choix du mythe .....	54
Conclusion .....	55
Bibliographie.....	56
Liste des illustrations .....	57
Liste des Tableaux .....	59
Glossaire .....	59
Annexes.....	61

## **Introduction**

L'éducation au patrimoine repose sur l'idée que le patrimoine offre aux apprenants la possibilité de vivre des expériences qui les incitent à apprendre. Ils acquièrent non seulement des connaissances sur un contexte patrimonial particulier, mais le patrimoine leur fournit également un contexte d'apprentissage dont ils acquerront un large éventail de compétences. L'éducation au patrimoine permet l'exploitation des sites culturels et historiques, ainsi que des outils et des manifestations artistiques parce qu'elle repose sur un apprentissage actif ou par la découverte.

Les récits mythiques issus du patrimoine culturel immatériel, par les valeurs morales et la richesse qu'elles apportent, sont un outil d'apprentissage important et intéressant qui aide à:

1. L'éducation culturelle et le renforcement du sentiment de l'identité culturelle et historique
2. L'éducation civique et à la citoyenneté
3. La découverte du monde autrement

De ce point de vue, la recherche s'intéresse, dans une première partie, à définir le mythe en tant qu'un des formes de la littérature orale et sa relation avec les autres formes, pour montrer sa puissance littéraire et artistique.

Ensuite, dans sa deuxième partie, la recherche aborde particulièrement la mythologie de l'Égypte antique dans son ensemble, et très brièvement identifier les différents dieux et déesses de cette civilisation et ses mythes fondateurs, ainsi que son impact sur le monde moderne surtout sur les industries de divertissement.

Enfin, on termine par une proposition d'un projet artistique comme outil d'intégration des mythes de l'Égypte antique dans les programmes scolaires par la mise en scène du mythe de Isis et Osiris comme stratégie de valorisation et promotion du patrimoine culturel immatériel égyptien auprès des jeunes générations.

## Chapitre 1 : Cadre général de l'étude

Carte de l'Égypte Moderne



Figure 1.a Source [www.cartograf.fr](http://www.cartograf.fr)

Carte de l'Égypte antique

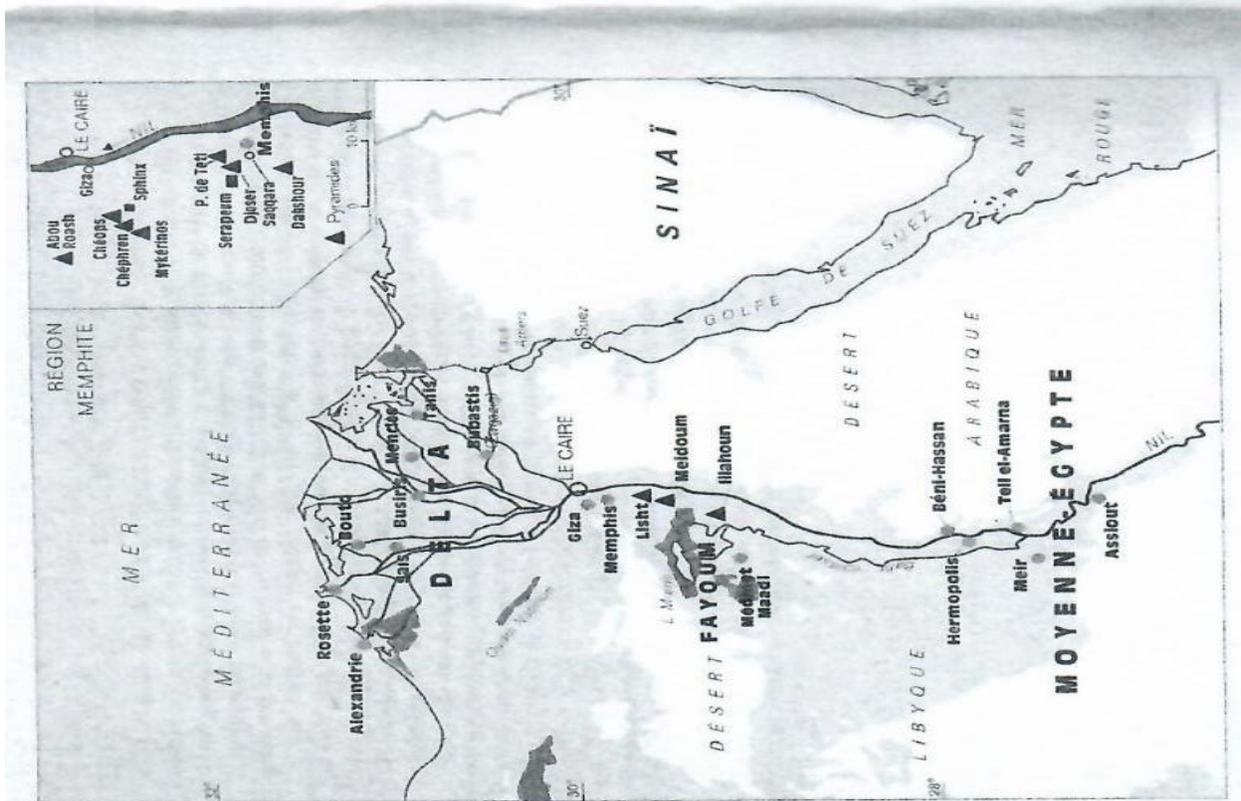
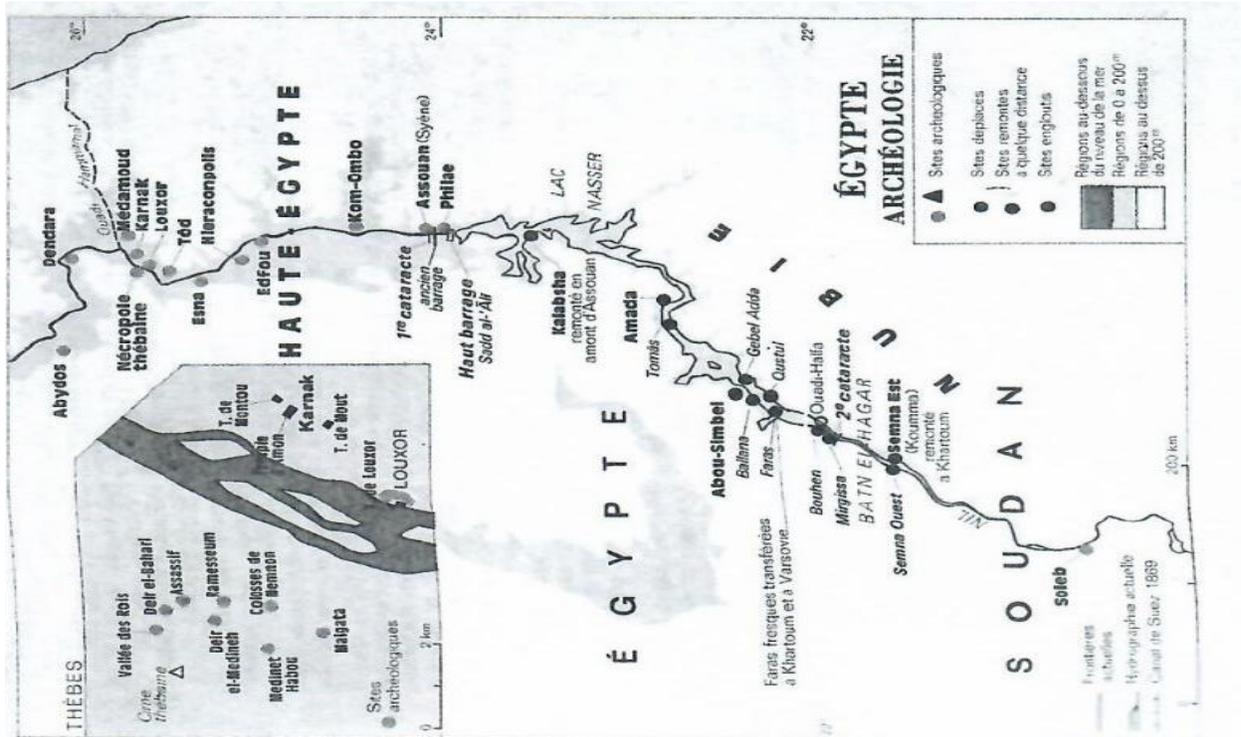


Figure 1.b Source Larousse Dictionnaire de la civilisation égyptienne

## 1.1 Valorisation du Patrimoine

On entend par Patrimoine comme c'est adopté par l'UNESCO dans ces conventions, une notion qui englobe les sites historiques et culturels, les sites naturels, les biens culturels ainsi que le patrimoine immatériel et traditionnel.

Les premières initiatives de la part de la communauté et des instances internationales à protéger le patrimoine commun dans la première moitié du 20<sup>e</sup> siècle suite à la destruction massive causée par les deux guerres mondiales, était la charte d'Athènes pour la restauration des monuments historiques adoptée en 1931 par ICOMOS<sup>1</sup> lors du 1<sup>er</sup> congrès international des architectes et techniciens des monuments historiques, par la charte de Venise adoptée en 1965, et aussi par l'ICOMOS lors du 2<sup>e</sup> congrès international des architectes et techniciens des monuments historiques.

C'est ensuite que le monde a pris conscience de l'idée que la richesse patrimoniale mondiale appartient à tous, lors de l'adoption de la convention pour la protection du patrimoine mondiale, culturel et immatériel en 1972 par l'UNESCO, qui a imposé aux communautés nationales et internationales un devoir de protection et de transmission aux générations futures.

En fait, nul ne peut nier que les interventions de l'UNESCO et les autres instances internationales ont aidé les communautés locales et nationales à prendre en considération dans leurs politiques et leurs actions, l'importance de la préservation et la valorisation du patrimoine matériel, culturel et immatériel, dans la mesure de la protection et la consolidation de l'identité. Celles-ci encouragent constamment non seulement les initiatives publiques des gouvernements, mais aussi les acteurs culturels, la population et les artistes à avoir un rôle dans ce processus, qui a plus d'effets positifs sur la communauté en matière de transmission du patrimoine qui est un des composants de l'indicateur central selon l'IUCD<sup>2</sup> pour la durabilité du patrimoine.

Un des sept dimensions de l'IUCD<sup>3</sup> est celui du « Patrimoine », l'indice de développement d'un cadre multidimensionnel pour la durabilité du patrimoine, a comme objectif t d'évaluer les efforts entrepris par les pouvoirs publics, et leurs résultats, en ce qui concerne l'établissement et la mise en œuvre de normes, de politiques, de mécanismes et de mesures concrètes pour la conservation, la sauvegarde, la gestion, la transmission et la valorisation du patrimoine dans un pays donné. Ceci permet ainsi d'acquérir une meilleure compréhension des défis, des potentiels et des lacunes dans ces efforts<sup>4</sup>. La deuxième composante du « Patrimoine » d'après l'IUCD c'est: « *La protection, sauvegarde et gestion* », porte sur les politiques concrètes, les mesures, les installations, le renforcement des capacités et l'activité communautaire liés à la protection, la

---

<sup>1</sup> Conseil international des monuments et des sites.

<sup>2</sup> Indicateur UNESCO de la culture pour le développement.

<sup>3</sup>[https://fr.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/22\\_indicateurs\\_unesco\\_de\\_la\\_culture\\_pour\\_le\\_developpement.pdf](https://fr.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/22_indicateurs_unesco_de_la_culture_pour_le_developpement.pdf) . Consulté le 30 décembre 2018.

<sup>4</sup> UNESCO. *Patrimoine, Indice de développement d'un cadre multidimensionnel pour la durabilité du patrimoine*. Consulté le 30 décembre 2018, p 2 : <https://fr.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital-library/cdis/Dimension%20Patrimoine.pdf> .

conservation et la gestion du patrimoine au niveau national. La pondération de cette composante dans l'indicateur final est de 40 % de la valeur totale. Un de ses sous-composants est la « participation communautaire », qui évalue les efforts déployés pour impliquer les communautés locales et les peuples autochtones dans la prise de décision et la gestion liées au patrimoine.

Ajoutons également, que L'IUCD souligne l'importance d'intégrer la sensibilisation patrimoniale dans l'éducation et des programmes éducatifs dans sa troisième composante. Ainsi, « *La transmission et mobilisation des soutiens* », englobe les mesures de sensibilisation auprès du grand public sur la valeur et le sens du patrimoine, ainsi que sur la détection des menaces potentielles, par le biais de signalisations, de services d'interprétation, de campagnes de communication et d'éducation. La composante couvre également la participation du secteur privé et de la société civile aux questions liées au patrimoine. La pondération de cette composante dans la valeur totale de l'indicateur final est de 30 %. Elle comprend deux sous-composantes<sup>5</sup> :

- 1- « Sensibilisation et éducation » (pondération : 60 % du total pour le niveau), qui porte sur les mesures et programmes visant à promouvoir le potentiel éducatif du patrimoine et sa transmission ainsi que les programmes et modalités d'information et des médias qui s'adressent au grand public et aux agents sociaux clés afin de favoriser la compréhension, la reconnaissance, le respect et la valorisation du patrimoine dans la société ;
- 2- « Stimulation des soutiens » (pondération : 40 % du total pour le niveau), qui couvre les accords avec la société civile et le secteur privé en matière de protection et de conservation du patrimoine.

De ce point de départ, nous allons répondre au rôle complémentaire à celui du gouvernement et des efforts publics, en tant qu'individus et acteurs privés qui font partie d'une communauté qui a le devoir de préserver son patrimoine et de le valoriser.

Afin de prendre des mesures et des actions efficaces à la valorisation du patrimoine, nous devons d'abord définir le terme « Valorisation ». Dans ce but, et grâce à un cours donné par Madame Gihane Zaki et que nous avons suivie à l'université Senghor, intitulé « Tourisme, Valorisation du patrimoine », nous pouvons le définir comme étant un processus qui englobe les actions suivantes : identifier le patrimoine, le mettre en valeur, le mettre comme mesure de sauvegarde, le promouvoir, le communiquer à large échelle, le partager, favoriser son attractivité, le sensibiliser, le documenter, le rendre accessible, *Branding* ou lui donner une image, le protéger, lui susciter une appropriation et le transmettre<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup> Ibid p. 7

<sup>6</sup> Cours donné par Madame Gihane Zaki à l'université Senghor, intitulé « Tourisme, Valorisation du patrimoine ».

## 1.2 Présentation générale de la République Arabe d’Égypte.

A l’origine, les anciens Égyptiens appelaient la vallée du Nil *Kemi*, « le Noir », en raison de la couleur sombre des limons déposés par le fleuve, par contraste avec la terre rouge du désert (*Khaset*) environnant ; eux-mêmes se désignaient par le nom de *Remtou Kemi*, « Homme de la (terre) noire », par opposition au *Khasetiou*, les nomades du désert. Le nom donne par les peuples sémitiques voisins était Misr, la Misraïm des Hébreux, nom que porte encore la moderne Égypte.<sup>7</sup>

La république arabe d’Égypte a acquis une grande importance dans le passé et le présent en raison de son emplacement, qui a été un facteur influent de son histoire, son présent et son futur. Elle est située dans la partie nord-est du continent africain. Elle surplombe la côte sud-est de la mer Méditerranée et la côte nord-ouest de la mer rouge avec une superficie d’environ 1 million de km.

R.A.E est un pays africain sur une superficie d’environ 1,019,600 km<sup>2</sup>, représentant 3% du continent d’Afrique, cependant, une petite partie de son territoire, la péninsule du Sinaï, est située sur le continent asiatique. Elle a des frontières communes avec la Libye à l’ouest, le Soudan au sud et la Palestine et Israël au nord-est. Le canal de Suez qui relie la mer Méditerranée à la mer rouge, traverse le territoire égyptien en séparant sa partie africaine et asiatique. Les déserts constituent la grande majorité du territoire égyptien et la plupart de la population vit dans le delta et la vallée du Nil.

Le climat de l’Égypte est influencé par un certain nombre de facteurs géographiques, tels que l’emplacement, le terrain, le rayonnement solaire et les masses d’eau. L’Égypte est située dans des zones tropicales chaudes et sèches, à l’exception de la bande de la mer Méditerranée qui se caractérise généralement par la chaleur et la pluie en hiver et par une chaleur extrême en été

En ce qui concerne la population estimée le 1<sup>er</sup> Janvier 2018 est d’un total de 96, 278,514 million dont 42.5% habitent les Zones Urbaines et 57.5% habitent les Zones Rurales<sup>8</sup>.

Quant à la question culturelle, le ministère de la culture estime que sa politique culturelle ne portera ses fruits que si les intellectuels et les organismes culturels partagent tous des valeurs culturelles ; et que le développement économique et social restera fragile s’il n’est pas fondé sur un développement culturel radical. C’est une politique qui s’intéresse en fait à la jeunesse et aux enfants qui sont les vrais soldats du terrain culturel. Ils ont le présent et sont les seuls capables de faire l’avenir<sup>9</sup>.

Le ministère a dû entreprendre des politiques dans le secteur culturel, tels que :

Le renouvellement, l’innovation et la décentralisation des activités culturelles et artistiques, le

---

<sup>7</sup> Larousse Dictionnaire de la civilisation égyptienne.

<sup>8</sup> CAPMAS EG-Publication annuelle, chapitre de *La Population*,

[https://www.capmas.gov.eg/Pages/Publications.aspx?page\\_id=5104&Year=23397](https://www.capmas.gov.eg/Pages/Publications.aspx?page_id=5104&Year=23397), Consulté le 15 octobre 2018.

<sup>9</sup> Site du ministère de la culture- [www.moc.gov.eg](http://www.moc.gov.eg). Consulté le 16 mai 2018

développement et l'augmentation du nombre des lieux culturels et artistiques, l'interaction culturelle internationale à travers l'échange d'activités culturelles, la participation active à des manifestations internationales et l'ouverture culturelle au monde.

### **1.3 Présentation générale du système éducatif pré-universitaire en Egypte.**

D'après la loi N°139 de 1981, l'enseignement pré-universitaire, qui est un droit gratuit dans les écoles publiques pour tous les citoyens, a comme objectif de préparer une formation de qualité à différents niveaux : culturel, scientifique et national, qui permet de contribuer efficacement aux opérations et aux activités de production et de service afin de réaliser le développement et la prospérité de la société.

Le système éducatif pré-universitaire en Égypte comprend deux phases :

1. L'éducation de base, qui comprend l'école primaire et l'école préparatoire, et qui dure 9 ans.
  - Le cycle primaire (de l'âge de 6 à 11 ans), qui dure 6 ans, et qui est l'équivalent du CITE du système éducatif français.
  - Le cycle préparatoire de (de l'âge de 11 à 14 ans), qui dure 3 ans, et qui est l'équivalent du CITE Niveau 2.
2. L'enseignement secondaire qui regroupe deux genres : l'école secondaire générale (de l'âge de 15 à 18 ans), qui dure 3 ans, et qui est l'équivalent au CITE Niveau 3<sup>10</sup>, et qui prépare l'étudiant à l'inscription à l'université, et l'école secondaire technique qui dure de 3 à 5 ans et qui le prépare au marché du travail dans différents domaines tels que la domaine Mécanique, Marine, Electrique, de l'Architecture, Décoratif, de la Menuiserie, des Travaux métalliques, des Travaux textiles, de l'Agriculture, Commerciale, d'Hospitalité etc.

La constitution égyptienne de 2014 a intégré la formation secondaire à l'enseignement obligatoire. Ce dernier donc comprend l'enseignement de base, plus l'enseignement secondaire.

Dans le but d'analyser la situation actuelle du système éducatif pré-universitaire en Egypte, nous avons sélectionné deux axes pour nous donner une vision générale.

#### 1- Le taux d'accès à l'éducation :

Le taux d'accès à l'éducation définit par le pouvoir du système de l'Etat à offrir des opportunités équivalentes aux citoyens d'accessibilité à l'éducation obligatoire, sans

---

<sup>10</sup> UNESCO. *Classification internationale type de l'éducation CITE 2011* « La Classification Internationale Type de l'Éducation (CITE) appartient à la famille des classifications internationales économiques et sociales des Nations Unies, appliquées aux statistiques à l'échelle mondiale pour la collecte, la compilation et l'analyse de données comparables internationalement. La CITE est la classification de référence permettant d'organiser les programmes éducatifs et les certifications correspondantes par niveau d'éducation et par domaines d'études. La CITE est le produit d'un accord international adopté formellement par la Conférence générale des États membres de l'UNESCO »

Consulte le 9 décembre 2018. [unesdoc.unesco.org/images/0022/002208/220879f.pdf](https://unesdoc.unesco.org/images/0022/002208/220879f.pdf)

distinction de sexes, de niveau économique ou de toute autre différences. En effet, Les gouvernements égyptiens successifs ont fait de l'augmentation du taux d'accès à l'éducation de base, une priorité absolue au cours des dernières décennies, et ils ont bien agi malgré les obstacles, tels que l'augmentation constante de la population et l'instabilité de la situation politique.

Voici dans ce qui suit une brève sélection quantitative des résultats des efforts des gouvernements égyptiens en matière de taux d'accès.<sup>11</sup>

<b>Indicateur</b>	<b>2015/2016</b>	<b>2016/2017</b>
<b>Nombre des écoles publiques</b>	49 872	52 664
<b>Nombre des écoles primaires</b>	18 085	18 263
<b>Nombre des écoles préparatoires</b>	11 466	11 667
<b>Nombre des écoles secondaires</b>	3 235	3 334
<b>Nombre des élèves en primaire</b>	10 638 860	11 074 835
<b>Nombre des élèves en préparatoire</b>	4 630 636	4 725 732

*Table 1 Taux d'accès à l'éducation dans le system éducatif égyptien*

## 2- La qualité de l'enseignement:

La qualité de l'éducation a été mise en application par le ministre de l'éducation à travers le lancement d'un nouveau système éducatif (Education 0.2) appliqué à la rentrée scolaire 2017/2018. Le ministre de l'éducation, Tareq Chawki, le considère comme la plus grande révolution éducative de l'histoire moderne en Egypte. Cet investissement dans le nouveau système éducatif met l'accent sur la formation des enseignants, le contenu, et les examens en ligne.

Ce nouveau système fournit plus d'importance et d'attention à l'enseignant qui est le centre du processus éducatif, car tous les facteurs qui le soutiennent, tels que le curriculum, les étudiants, les écrivains et autres ne peuvent influencer ou développer le processus éducatif sans passer par l'enseignant. Alors il a conçu des programmes de formation des enseignants qui durent toute l'année.

Il développe l'idée de la participation active des élèves, l'interaction entre l'élève et ses enseignants, ses collègues et sa communauté, et il les encourage à la participation aux activités comme étant un outil de développement des compétences clés.

Dans ce contexte, quelques activités ont été mises en œuvre, telles que : l'élimination des examens au cours des premières années, l'intégration des infrastructures technologiques, le changement dans la méthode d'évaluation du bac égyptien (Thanawia Amma) et la création d'un livre (Le bouquet-Découvrir) qui est formé de 4 matières obligatoires dans toutes les écoles et qui offre les activités nécessaires au développement de l'élève dans le cadre de l'éducation non formelle, « *Ces livres sont enrichis par des activités interactives*

<sup>11</sup> CAPMAS EG-Publication annuelle. La *publication annuelle de l'enseignement pré-universitaire*.

Consulté le 15 novembre/2018. [https://www.capmas.gov.eg/Pages/Publications.aspx?page\\_id=5104&Year=23340](https://www.capmas.gov.eg/Pages/Publications.aspx?page_id=5104&Year=23340)

*qui visent à améliorer les compétences de l'élève reliant les connaissances», explique Nasr<sup>12</sup>.*

De cette façon, le nouveau système remédie à certaines lacunes présentes dans l'ancien système éducatif égyptien, telles que:

1. Les cursus n'étaient pas reliés aux tendances modernes, ni à l'apprentissage.
2. L'absence d'opportunité pour l'innovation, la créativité, la pensée critique, le travail d'équipe et l'auto-apprentissage dans le processus éducatif.
3. Le manque de la formation des enseignants, qui utilisaient des méthodes souvent basées sur un concept traditionnel caractérisé par la mémorisation et qui montre que l'enseignant est la seule source de connaissance et d'apprentissage.

#### **1.4 Situation actuelle des Mythes dans les cursus scolaires :**

L'enseignement de l'histoire de l'Égypte antique (Pharaonique) commence à partir de la 4<sup>e</sup> année du cycle primaire, et se poursuit au cours de la première année des deux cycles préparatoire et secondaire.

Les cursus décrivent brièvement la vie égyptienne antique sous tous ses aspects : social, culturel, littéraire, religieux, scientifique, politique, artistique, sportif, et économique, depuis que l'homme égyptien s'est installé dans la vallée du Nil jusqu'à ce qu'il a pu construire cette énorme civilisation.

Ils montrent les facteurs de la civilisation égyptienne, tels que les facteurs naturels (le climat, le Nil, les reliefs géographiques, etc.) et les facteurs humains (les rois, l'armée, etc.). Ils ont divisé cette civilisation en trois phases ou époques : l'état ancien- l'état intermédiaire et l'état moderne, en décrivant la succession des différentes dynasties, les rois et les événements principaux de chaque époque.

Néanmoins, malgré les détails qui expliquent la vie égyptienne antique en général, les mythes, porteurs de l'identité égyptienne et une des sources fondamentales pour étudier les civilisations, ne constituent pas un des éléments essentiels à étudier, ce qui est considéré comme une lacune conduisant à une méconnaissance de notre patrimoine culturel immatériel.

Ci-dessous une figure traduit du livre de l'histoire de la 1<sup>ere</sup> année du cycle préparatoire qui représente comment les mythes sont présentés dans la didactique d'histoire comme faisant partie de la littérature religieuse qui caractérise la civilisation de l'Égypte antique.

---

<sup>12</sup> El Ahram Hebdo- *Education la révolution*- Aliaa Al-Korachi,26-09-2018, consulte le 13 octobre 2018.

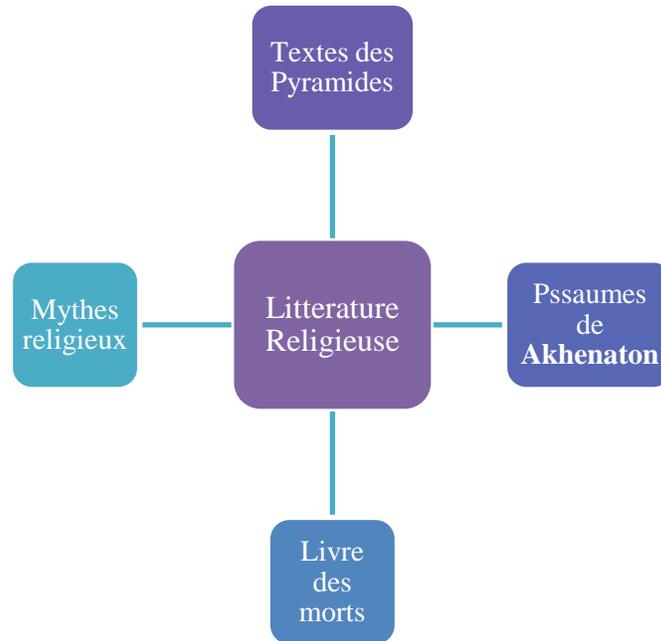


Figure 2 La littérature Religieuse

Pourtant, on devrait savoir qu'un seul mythe, ou une des croyances populaires de la religion égyptienne, est présentée dans le livre de 1<sup>ère</sup> année du cycle préparatoire de la manière suivante :

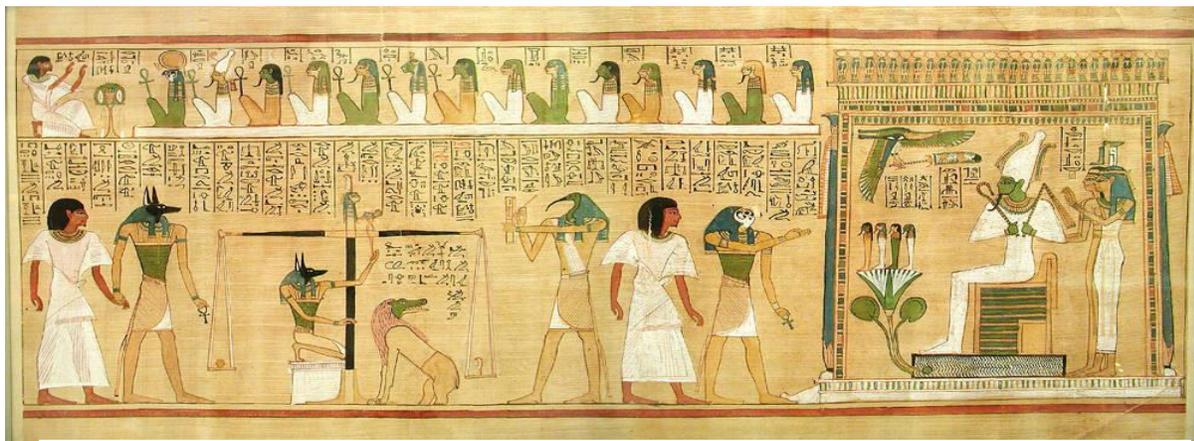


Figure 3

*Le livre des morts- le musée britannique, le livre de l'Histoire de la 1<sup>ère</sup> année du cycle préparatoire*

« Le défunt se présente devant un tribunal qui se compose de 42 dieux, présentés les régions d'Égypte, et dirigé par Osiris, dieu des morts, et devant une balance qui se compose de 2 plateaux, où son cœur se trouve sur la planche gauche et une plume d'autruche représentant Maât, déesse de la vérité et de la justice, sur la planche droite. Le défunt essaie de démontrer son

*innocence par toutes les mauvaises actions qu'il n'a pas commises. Si le plateau droit du côté de plume penche, cela signifie qu'il a dit la vérité ».*

Nous pouvons constater donc que la présence des mythes et des croyances égyptiennes antiques est très faible par rapport à leurs valeurs éducative et culturelle.

### **1.5 Problématique**

Presque toutes les sociétés ont leurs mythes. En effet, ils sont un élément fondamental de la culture humaine. Les mythes de chaque civilisation et population sont variés, chacun a ses caractéristiques générales et ses détails, puisqu'ils expriment et explorent l'image de son peuple.

L'étude des mythes représente donc une source importante et capitale dans l'étude des civilisations. (Voir figure 2). Pourtant ils ne présentent pas une partie essentielle du cursus scolaire égyptien.

La naissance de l'univers et du monde, le cycle solaire, le cycle agricole, l'âme et la mort, et d'autres phénomènes mystérieux avaient besoin d'explications compréhensibles pour que le peuple nourrisse sa curiosité. La mythologie égyptienne a longtemps fasciné l'humanité, et celle-ci inspire d'autres sociétés, civilisations, et fait l'objet de maints travaux artistiques, etc.

L'absence des mythes dans le système scolaire nous conduit au devoir de la valorisation de ce patrimoine culturel immatériel, qui va nous occuper tout au long de l'étude. En fait, nous allons nous appuyer sur les motivations grâce auxquelles on doit intégrer les mythes égyptiens dans le système éducatif pré-universitaire afin de servir positivement et efficacement le but de notre recherche.

Donc, la problématique de la recherche découle de:

1. L'importance de la valorisation de notre PCI et le renforcement du sentiment d'identité auprès la jeune génération.
2. Le manque de visibilité de non mythes dans les programmes scolaires officiels
3. La nécessité de montrer l'influence des Mythes égyptiens sur le monde moderne et surtout sur l'industrie de divertissement comme le cinéma et les jeux vidéo qui s'intéresse cette jeune génération.
4. L'importance des mythes comme une des sources importante dans l'étude des civilisations et de sa culture.

Nous allons découvrir tout au long de l'étude l'importance et la puissance de nos mythes comme étant une des manifestations de notre civilisation les plus importantes et les plus influentes dans le monde et sur les autres civilisations, et comme étant également un outil pédagogique ayant des valeurs éducatives dont les élèves pourront en profiter.



Figure 4

*Sources dans l'étude des civilisations, traduit du livre d'histoire de 1ere année de cycle secondaire*

Cette proposition n'est que l'objectif, qui découle de notre devoir de préserver notre patrimoine et d'affirmer notre identité dans l'esprit de nos enfants, soutenu par le meilleur outil qui garantit l'efficacité du projet.

## 1.6 Objectifs de la recherche

### Objectif général :

Attirer l'attention sur l'importance d'intégrer les mythes de l'Egypte antique dans le système scolaire égyptien en tant que patrimoine culturel immatériel et référence identitaire.

### Objectifs spécifiques :

Montrer une très petite partie de la richesse de la mythologie antique égyptienne.

Montrer comment le monde moderne a été inspiré par les Mythes de l'Egypte antique.

Mettre en évidence l'efficacité du théâtre comme outil pédagogique efficace à la transmission des mythes.

## 1.7 Hypothèses

Nous avons comme hypothèse principale : Les mythes sont riches et constituent une base pédagogique importante à l'imagination et la créativité qui protègent et éternisent nos patrimoines culturels immatériels dans l'esprit de nos enfants.

Les hypothèses spécifiques :

1. L'intérêt porté par les enfants et les adultes envers les histoires des dieux depuis bien de générations, nous donne l'occasion à les exploiter aisément dans le système éducatif.
2. La mise en scène des mythes est un outil pédagogique complémentaire à la mission de l'enseignement, pour réaliser plus efficacement certains buts par le biais de l'expérience artistique, qui garantit la portée de notre projet.

## 1.8 Cadre théorique de l'étude

### 1.8.1 Concepts clés

1-PCI : La définition du PCI est présentée dans la convention de l'UNESCO 2003 pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel.

*Article 2 : Aux fins de la présente Convention,*

*1. On entend par "patrimoine culturel immatériel" les pratiques, représentations, expressions, connaissances et savoir-faire - ainsi que les instruments, objets, artefacts et espaces culturels qui leur sont associés - que les communautés, les groupes et, le cas échéant, les individus reconnaissent comme faisant partie de leur patrimoine culturel. Ce patrimoine culturel immatériel, transmis de génération en génération, est recréé en permanence par les communautés et groupes en fonction de leur milieu, de leur interaction avec la nature et de leur histoire, et leur procure un sentiment d'identité et de continuité, contribuant ainsi à promouvoir le respect de la diversité culturelle et la créativité humaine. Aux fins de la présente Convention, seul sera pris en considération le patrimoine culturel immatériel conforme aux instruments internationaux existants relatifs aux droits de l'homme, ainsi qu'à l'exigence du respect mutuel entre communautés, groupes et individus, et d'un développement durable.<sup>13</sup>*

UNESCO classe le PCI en cinq grands domaines<sup>14</sup> :

- Les traditions et expressions orales : proverbes, contes, comptines, légendes, mythes.
- Les arts du spectacle : musique vocale instrumentale, danse et théâtre, pantomime.
- Les pratiques sociales, rituels et événements festifs : rites culturels et de passage, rituels liés à la naissance, au mariage et aux funérailles.

---

<sup>13</sup> Convention de l'UNESCO en 2003 pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel. Article 2.

<sup>14</sup> Ibid

- Les connaissances et pratiques concernant la nature et l'univers : les savoirs écologiques traditionnels et autochtones, les médecines traditionnelles.
- Les savoir-faire liés à l'artisanat traditionnel : les outils, les vêtements et les bijoux, les costumes et les accessoires des fêtes, des arts du spectacle et des rituels.

UNESCO a mis l'accent sur les porteurs d'une tradition ou d'un savoir, et la transmission du sentiment d'identité. En fait, le PCI est mobile et évolue continuellement dans le temps.

2-Mythe : D'après le dictionnaire Larousse, l'origine du mot est du (grec *muthos*, récit) et signifie « Récit mettant en scène des êtres surnaturels, des actions imaginaires, des fantasmes collectifs, etc. », et selon le dictionnaire de l'Académie Française: « *Récit fabuleux, transmis par les traditions, qui contient en général un sens allégorique* »<sup>15</sup>

Le mythe est pour Claude Lévi-Strauss, « *une histoire qui cherche à rendre compte à la fois de l'origine, des choses, des êtres, et du monde, du présent et de l'avenir, et qui cherche en même temps simultanément à traiter des problèmes qui nous apparaissent aujourd'hui à la lumière de notre pensée scientifique comme tout à fait différents les uns par rapport aux autres et à les traiter comme s'ils étaient un seul problème ayant une seule réponse* »<sup>16</sup>

Le mythe est une composition qui se base totalement sur l'imagination et la créativité ; elle a pour but d'expliquer des sentiments fondamentaux communs à l'ensemble de l'humanité, tels que l'amour, la haine ou la vengeance, ou des phénomènes naturels et sociaux, qui s'appuient sur les valeurs principales de la société. Pour Lévi-Strauss, le mythe essaye de mettre tous les problèmes scientifiques et toutes les préoccupations - qui nous paraissent totalement différents et ont besoin de division en tant que parties pour les résoudre- ensemble. Ils essayent aussi de trouver une réponse unique à des problèmes différents.

Avec le mythe, tout devient possible, tout est susceptible de se produire, sans logique. Toute caractéristique peut être attribuée à n'importe quel sujet; chaque relation imaginable peut être trouvée. Enfin d'après Joseph Campbell<sup>17</sup> : « Les mythes sont des indices sur les potentialités spirituelles de la vie humaine »<sup>18</sup>

### **1.8.2 Approche méthodologique**

Afin d'atteindre nos objectifs de recherches, et après avoir étudié le contenu des livres d'histoire des trois cycles (4<sup>ème</sup> primaire, 1<sup>er</sup> préparatoire et 1<sup>er</sup> secondaire.), car ils sont les trois années ou

---

<sup>15</sup> Dictionnaire en ligne de l'Académie Française, consulté le 15/01/2019. <http://www.dictionnaire-academie.fr/entry/A9M3380>

<sup>16</sup> Apostrophes : Claude Lévi-Strauss, 4 mai 1984, Ina culture, publié le 2 juillet 2012.

<sup>17</sup> Joseph Campbell, né en 1904 à New York et mort en 1987 à Honolulu, est un mythologue américain, professeur, écrivain et conférencier, connu pour ses études et ses ouvrages portant sur la mythologie et la religion comparée. Il a développé la théorie de Monomythe, qui estime que les mythes et les légendes du monde entier découlent de la même histoire.

<sup>18</sup> Campbell J. with Moyers B., p32, 1988

s'est enseigné l'histoire de la civilisation égyptienne, nous allons nous baser sur la consultation des ouvrages, mémoires et articles en ligne.

Revue littéraire :

- 1- Claude Lévi-Strauss. « Anthropologie Structurale ». Agora, 1985, Paris.

Dans ce livre, Claude Lévi-Strauss expose et met en œuvre la méthode structurale aux progrès à laquelle son nom est attaché. Mais nous nous sommes concentrés uniquement sur la définition des mythes, de la page 237-240.

- 2- Joseph Campbell with Bill Moyers, « The power of myth », 1988, Etats unis.

L'ouvrage est sous forme d'une conversation entre Bill Moyers et Joseph Campbell, qui révèle comment les thèmes et les symboles des récits antiques continuent d'apporter un sens à la naissance, à la mort, à l'amour et à la guerre. Des histoires des dieux et des déesses de la Grèce et de la Rome antique, aux traditions du bouddhisme, de l'hindouisme et du christianisme, un large éventail de thèmes considérés qu'ensemble ils identifient l'universalité de l'expérience humaine à travers le temps et la culture.

- 3- Alain Quesnel. « L'Égypte, Mythes et Légendes ». Hachette Jeunesse, 1987, Espagne.

L'ouvrage présente les mythes et les croyances qui existaient dans l'Égypte antique.

- 4- Lucien Lévy-Bruhl « La mentalité primitive » Volume 1, 1922, Paris.

En se basant sur les croyances mythiques et les forces surnaturelles, Lucien Lévy-Bruhl distingue dans son ouvrage la mentalité primitive de la nôtre, qui n'obéit pas à aucune logique. Pourtant elle obéit aux principes totalement différents de notre logique scientifique rationnelle. Il montre la complexité même de la pensée primitive en donnant des exemples de croyances, de rituels, de traditions, de civilisations ou de cultures complètement différentes.

- 5- Guy Rachet, « Dictionnaire Larousse de la civilisation égyptienne » 1992, Paris.

L'auteur donne une vue d'ensemble de la civilisation égyptienne depuis ses origines jusqu'à la Basse Époque. En donnant la carte de l'Égypte antique, des définitions détaillées des termes propres à cette civilisation, et la chronologie générale et la chronologie des dynasties.

- 6- Abbass Ali Abbass El husseini « Mġtm' al-'ālhh fi al-dīān' al-mšrī' al-qdīm' », 2012, Amman.

Le titre de l'ouvrage traduit est « la communauté Divine dans la religion égyptienne ». Cette étude comparative regroupe des informations se rapportant à des ouvrages importants et remarquables de l'Égypte antique, dont une est une étude comparative détaillée de sa communauté divine dans cinq chapitres intitulées comme suit : Chapitre 1 > L'environnement

géographique et son impact sur la communauté divine de l'Égypte antique, Chapitre 2 > la cosmogonie et l'existence des dieux dans la religion de l'Égypte antique, Chapitre 3 > Les aspects de la vie des anciens dieux égyptiens, Chapitre 4 > Les influences mutuelles entre les anciens dieux égyptiens et les dieux des pays voisins, Chapitre 5 > Les dieux de la mort et l'au-delà dans la religion de l'Égypte antique.

7- Pierret, Paul « Le Panthéon égyptien », 1881, Paris, Gallica Bnf.

Une vue d'ensemble de la mythologie et du Panthéon de l'Égypte antique dans le but de mieux comprendre la religion égyptienne. Il nous montre la variation des expressions religieuses grâce à la symbolisation qui a enrichi leur imagination.

8- Don Nardo: « Egyptian mythology », traduit par Ahmad El Sersawi, 2011, Caire.

Discute de divers mythes égyptiens, y compris des récits de création et des histoires des principaux dieux et déesses, ainsi que des informations générales et des questions et réponses.

9- Claude Lévi-Strauss: "Myth and meaning", traduit par Shaker Abdel Hamid, Bagdad, 1986

Un ouvrage qui regroupe les conférences de C. Lévi-Strauss qui se sont déroulées en 1977, commençant par une discussion sur la scission historique entre la mythologie et la science et sur la preuve que les niveaux de compréhension mythiques sont en train d'être réintégrés dans notre approche de la connaissance. Dans le prolongement de ce thème, il analyse ce que nous avons appelé la « pensée primitive » et discute de certaines caractéristiques universelles de la mythologie humaine. Les deux dernières conférences décrivent la relation fonctionnelle entre mythologie et histoire et la relation structurelle entre mythologie et musique.

10- Sith Thompson « The Folktale » 1946, New York.

C'est un ouvrage important comme référence qui étudie les récits en tant que littérature orale universelle, et il corrige les théories liées à ce sujet afin de comprendre la relation entre les différents genres des récits oraux. Il montre l'importance et la fonction du récit mythique dans la vie de ceux qui racontent et ceux qui écoutent, et de la nature de cet art dans différents pays et à différentes époques.

11- N. G. Diallo. « Proposition de sauvegarde du patrimoine culturel immatériel dans le système éducatif sénégalais : Cas du conte ». Mémoire, Université Senghor, 2017, Alexandrie.

L'idée de ce mémoire, c'est la renaissance des expressions africaines par le biais des contes qui entraînent à la communication et la transmission des valeurs culturelle d'un groupe et qui sont en voie de disparition à cause de l'évolution du monde par le biais des médias et les TIC.

12- Abo El Hassan SALLAM. « *Msrh al-tfl: al-nzrī, mšādr al-tqāfī, fnūn al-nṣ, fnūn al-ʿrḍ* ». Dar El Wafa, 2004, Alexandrie.

Le titre de l'ouvrage traduit est : « Le théâtre de l'enfant : la théorie, les sources de la culture, art du texte, art de l'exposition ». L'ouvrage est actuellement composé de deux tomes : le premier : Les sources de la culture dans le théâtre pour enfants, et la base théorique sur laquelle cet art est basé en termes de valeurs éducatives, de valeurs cognitives et de valeurs artistiques et esthétiques adaptées à chaque stade de l'âge de l'enfant. Le deuxième livre : Les problèmes de texte incluant l'analyse, la critique et des études de cas sur des textes et des représentations théâtrales.

13- David R. Evans. « La Planification de l'éducation non formelle ». Collection Principes de planification de l'éducation, UNESCO, Volume 30, 1981.

L'auteur dans cet ouvrage fait l'analyse de la planification dans l'éducation non formelle et de sa contribution au développement global. Il présente par des études de cas dans diverses régions du monde, les différents niveaux de développement de l'éducation non formelle permettant d'établir des comparaisons instructives, en mettant l'accent sur les facteurs devant être pris en compte par les planificateurs, ainsi que les difficultés qui sont apparues.

14- Thorne-Thomsen, Gudrun. "The Educational Value of Fairy-Stories and Myths." *The Elementary School Teacher*, vol. 4, no. 3, 1903, pp. 161–167, JSTOR.

Il présente la nature de l'enfant et ses désirs pour encourager l'enseignement des valeurs irremplaçables des mythes et des contes de fées, ainsi que les folklores (mythes et contes de fées) qui sont une source inépuisable de plaisir et d'inspiration pour les enfants d'aujourd'hui. Il ajoute qu'on peut profiter davantage de ces mythes et contes dans l'enseignement scientifique, parce que la littérature peut inspirer et éveiller de nobles impulsions lorsqu'elle est présentée de manière artistique.

## Chapitre 2 : Mythes et interférences

La mythologie pour Joseph Campbell est « *la chanson de l'univers, la musique des sphères* », comme c'est apparu dans l'ouvrage de « *The Power of Myth.* ». Le mythe, pour lui, est aussi le masque de dieu, la métaphore de ce qui se cache derrière le monde visible<sup>19</sup>.

Le mythe est une histoire faite d'expression et de mouvement dans le cadre des rituels pratiqués dans certaines occasions, et une histoire complexe dont les héros sont au-delà du niveau humain et sont des symboles appartenant à une société particulière.

Pour J. Campbell les mythes sont les clés qui nous aident à trouver ce que nous recherchons dans la vie, « *Myths are clues to the spiritual potentialities of the human life* », et il ajoute :

*“I think that what we're seeking is an experience of being alive, so that our life experiences on the purely physical plane will have resonances within our own innermost being and reality, so that we actually feel the rapture of being alive. That's what it's all finally about, and that's what these clues help us to find within ourselves.”*<sup>20</sup>

Tharwat Okasha, quant à lui, ajoute que Le mythe est une sorte de créativité intellectuelle dans une robe de fantaisie, et toute vue en profondeur d'un ancien mythe révèle l'impact de la pensée et de l'opinion<sup>21</sup>.

D'après Claude Levi Strauss (Anthropologie structurale), les mythes ont une relation directe avec les croyances religieuses et sociale d'un peuple, alors on pourrait avoir une diversité de versions d'un même sujet de mythe, selon les régions géographiques et les différentes civilisations, comme c'est le cas pour les mythes de la création du monde.<sup>22</sup>

Dans l'ouvrage de « *Mythe et définition* » traduit par shaker Abdel Hamid, C. L. Strauss a déclaré que dans tous les mythes du monde, on doit avoir les dieux et les êtres surnaturels qui jouent le rôle d'intermédiaire entre le pouvoir supérieur et le monde humain, et ils sont présentés sous différentes formes selon chaque civilisation, croyance et communauté.<sup>23</sup>

Il a distingué deux types de mythes :

1. des mythes qui sont collectés par les anthropologues, et qui sont en fait un groupe d'histoires dispersées et qui sont mises les unes avec les autres sans un lien ou une relation exacte entre elles ;
2. d'autres mythes sont des histoires complètes et très cohésives.

---

<sup>19</sup> Campbell J. with Moyers B.: p.20. 1988.

<sup>20</sup> Ibid, p.26.

<sup>21</sup> Okasha, Tharwat: *Al-fn al-mšri al-qdīm* V2, Egypte, 1991. Traduit en « L'art de l'Égypte antique »

<sup>22</sup> Levi-Strauss, C. P.237. 1985.

<sup>23</sup> Levi-Strauss, C. P.58. 1986

Le processus de collecter les mythes a commencé par les anthropologistes à la fin du 19 siècle et au début du 20 siècle, à des fins différentes, telles que :

1. enseigner la langue maternelle et les mythes aux élèves dans les écoles primaires, ce qui est très important selon Claude L.S ;
2. utiliser le patrimoine culturel immatériel (les mythes) comme prétexte pour se défendre contre leurs ennemis<sup>24</sup>.

Joseph Campbell a divisé la mythologie en deux types :

1. la mythologie qui nous relie à notre nature et au monde naturel, dont nous faisons partie, dite « nature oriented mythology » ;
2. la mythologie strictement sociologique qui nous lie à une société particulière, dite « socially oriented mythology »<sup>25</sup>

Le mythe a un aspect commun, on peut trouver des histoires d'une civilisation inspirée d'une autre, citant par exemple Sarapis ou Sérapis, une divinité synergétique, qui rassemble les traits d'Hadès et du dieu taureau Apis et d'Osiris.

D'après une émission dans France Culture :

*« Les mythes vont ensuite féconder des visions du monde, agencer des rituels, animer et inspirer jusqu'à nos jours la culture, la philosophie, les religions, la littérature ou les médecines de l'âme, comme en témoigne l'histoire d'Œdipe, dont le nom et son caractère énigmatique, ambivalent contient toutes les épopées minuscules de la naissance à soi-même. ».*<sup>26</sup>

Donc, les mythes ont un lien de parenté avec la littérature et ont des traces dans son évolution, ils ont laissé une trace gravée dans tous les genres de l'art et ont inspiré beaucoup de gens dans différents domaines. Les mythes inspirent la littérature (comme les romans d'Œdipe et Don Juan) et la littérature fait vivre les mythes.

## 2.1 Le mythe, un récit

D'après Larousse, le mot muthos en grec, est un récit mettant en scène des êtres surnaturels, des actions imaginaires, des fantasmes collectifs, etc.

Le mythe, porte l'aspect de l'oralité, se caractérise par des structures narratives spécifiques, avec un contenu, des acteurs, et un espace-temps particulier afin d'atteindre des objectifs liés aux rituels religieux ou, dans son évolution, liés au plaisir et au bonheur.

---

<sup>24</sup> Ibid.p59.

<sup>25</sup> Campbell J. with Moyers B.: p.76. 1988

<sup>26</sup>France Culture. *Dans l'atelier du mythe antique / Cahiers de littérature orale*. 02/12/2014. Consulté le 23 octobre 2018.

Donc, le mythe est un récit, une histoire formée de personnages imaginaires, au-delà de l'homme, qui font des gestes extraordinaires en faisant appel à des forces physiques ou morales stupéfiantes.

Les mythes sont des récits collectifs, ont l'aspect traditionnel et culturel de la communauté qui les présentent, puisqu'ils découlent de sa tradition et de ses croyances, et qui sont transmis d'une génération à une autre pour la préservation de sa mémoire et de ses origines.

Dans une émission de « Apostrophes » avec Claude L.S, celui-ci a défini le mythe comme suit :

*« C'est une histoire qui cherche à rendre compte à la fois de l'origine, des choses, des êtres et du monde, du présent et de l'avenir, et qui cherche en même temps, simultanément à traiter des problèmes qui nous apparaît aujourd'hui à la lumière de notre pensée scientifique tout à fait différents les uns par rapport aux autres, et à les traiter comme s'ils étaient un seul problème ayant une seule réponse. »<sup>27</sup>*

Le mythe n'a pas seulement l'aspect identitaire mais il est aussi symbolique. Le mythe a été créé par l'homme grâce à des phénomènes irraisonnables, et il voulait répondre à des questionnements pour les expliquer. Alors le mythe a aussi l'aspect étiologique qui est la preuve que l'homme a l'intention de réfléchir et d'expliquer tout ce qui est autour de lui des phénomènes naturels de tout ordre.

D'après l'Académie Française : « *Le mythe est un récit fabuleux, qui contient en général un sens allégorique* ». Le mythe représente ce qu'on entend parler mais qu'on ne voit jamais, c'est le produit d'une communauté, de son imagination, de ses croyances, de ses valeurs autour d'une période, d'un fait, d'une idée, et des personnages.

Les mythes traitent les questions qui se posent dans les sociétés qui les produisent et transmettent, mais pas pour une description ou une réponse parfaitement exacte. Ils sont des récits dénués de base réelle, de ce qui est déjà vu.

## **2.2 Mythes, contes et légendes**

*« Le mythe fut la première littérature »<sup>28</sup>*

La littérature orale a différents composants, chacun a ses caractères spécifiques qui le distingue des autres, mais tous ont un aspect commun qui les regroupe ensemble, c'est l'oralité.

Le mythe ressemble au conte et à la légende dans sa totalité, en ce qu'il est narratif et imaginaire, pourtant les contes et les légendes ne tiennent pas leurs origines des mêmes motifs que les mythes. Le caractère particulier des mythes, réside dans le fait qu'ils sont d'origine religieuse,

---

<sup>27</sup> Ina Culture, Apostrophe : <https://youtu.be/GDADrFHYUwI>, consulte le 16 novembre 2018.

<sup>28</sup> J. DESTERBECQ et M. LITS. *Du récit au récit médiatique*. 2017. P20. De Boeck Supérieur. Paris.

créées à des fins et dans un univers sacré, et la population qui les transmet croit qu'ils sont vrais, pourtant les contes et les légendes sont purement fictifs et divertissants.

Nul ne peut nier qu'il y a une relation entre le mythe, le conte et la légende, et qu'on ne peut pas les séparer, même si les mythes sont les originels et les fondateurs de l'esthétique littéraire qui ont par la suite inspiré la création des contes et légendes.

D'après C.L Strauss « *Il n'y a aucun motif sérieux, pour isoler les contes des mythes, bien qu'une différence entre les deux genres est subjectivement perçue par un grand nombre de la société* »<sup>29</sup> Il ajoute que le mythe et le conte sont complémentaires. Premièrement, parce que « des récits qui ont le caractère de contes dans une société, sont des mythes pour une autre et inversement ». Deuxièmement, parce que le mythographe retrouve les mêmes personnages et les mêmes motifs que ce soit dans les mythes ou dans les contes d'une population donnée, ce qui d'ailleurs oblige à étudier le conte pour constituer « la série complète des transformations d'un thème mythique

D'après Sith Thompson dans son ouvrage « *The Folktale* » ou le conte, un des genres de contes qu'il a cité, c'est le conte explicatif ou le conte étiologique ou la légende locale, qui explique l'existence des phénomènes naturels. Pourtant il dit que ces explications qui semblent être la raison totale même de l'existence du conte, sont des explications simplement ajoutées à ces genres de contes pour donner une fin intéressante et divertissante. En outre, il a mentionné les animaux qui jouent un rôle primordial dans les légendes et les mythes, mais à des fins complètement différentes dans chacun de ces genres. Ils apparaissent dans les mythes, en particulier ceux des peuples primitifs, ou une des formes de l'héro est celle de d'animal qui agit et pense comme un homme, ou même comme ayant une forme humaine, en tant que symbole qui diffère de chaque culture et civilisation, pour transmettre les caractéristiques divines et sacrées des êtres autour de toutes les générations. Pourtant, ils apparaissent dans les légendes et les contes comme s'ils avaient complètement d'autre fins ; par exemple, pour monter l'intelligence d'un animal et la stupidité d'un autre, et leur intérêt réside généralement dans l'humour des conséquences dans lesquelles la stupidité de l'animal l'a mené.<sup>30</sup>

Il paraît donc que le mythe, le conte et la légende contiennent des éléments qui sont à peu près semblables mais pas nécessairement identiques. Ils restent très proches dans la mesure où ils gardent pour le caractère fascinant et extraordinaire, soit des événements, des personnages, des lieux ou le temps où se déroule l'histoire

### **2.3 Mythes et théâtre**

La base de la naissance des mythes est l'environnement sacré et religieux, qui est l'aspect typique qui fait que le mythe soit unique par rapport aux autres genres littéraires.

---

<sup>29</sup> L.S Claude: *Anthropologie Structurale* 2, P.152-157. 1973.

<sup>30</sup> S. Thompson. P.8-10. 1946.

De ce point de départ, les mythes et leurs buts religieux ont créé les rituels, qui à leur tour ont été les éléments fondateurs du théâtre durant les représentations religieuses des histoires des dieux et leurs mythes.

Et Puisque les rituels, qui ont été pratiqués avec une énorme certitude et confiance qu'ils sont complètement réels et ont des résultats, constituent les bases fondatrices de l'art théâtral, donc le théâtre est né avec la naissance des mythes. Il n'était pas un art à part, indépendant des mythes, mais il y était une partie essentielle et inséparable.

Les rituels ou les actes religieux étaient les premières tentatives de l'homme pour contrôler tout ce qui l'entoure dans son environnement, le mettre à son service et satisfaire ses besoins. Alors les barrières entre l'art et la réalité ont peu à peu disparues, et un lien étroit, non imaginaire, fut créé entre eux.

L'homme primitif croyait que les rituels et ses actes ont le pouvoir de lui offrir le bonheur, la nourriture, la chance, etc., et éliminent le malheur, les dangers, etc., en stimulant et imitant les résultats escomptés. Ces simulations sont considérées comme le point de départ de l'art théâtral.

Un des exemples de ces simulations religieuses ressemblent aux actes théâtraux « *Les Mossi du Niger ont symbolisé d'une façon saisissante cette présence habituelle des morts dans le groupe social. Depuis le moment du décès jusqu'aux secondes funérailles, quelqu'un est chargé de représenter le mort, et de jouer son rôle, en chair et en os.* »<sup>31</sup>

Les rituels furent pratiqués à des fins différentes, et étaient un outil de création des liens sociaux cohésifs entre les membres vivants de la communauté, ou les liens entre les vivants et les morts. « *Dans des sociétés plus développées que les précédentes, chez les Bantous et chez d'autres indigènes de l'Afrique australe, par exemple, les relations entre les vivants et leurs morts ne sont pas moins étroites. Mais elles paraissent mieux organisées, et elles tendent à constituer une sorte de culte des ancêtres, bien qu'à proprement parler, ces pratiques diffèrent, sur des points importants, de ce que nous appelons ainsi* »<sup>32</sup>.

Citons de ces cultes par exemple, la croyance à la vengeance pour satisfaire les morts et leurs parents vivants. Cela a créé des rituels et des sortes de simulation,

« *La tradition exige, dit M. Eylmann, que chaque meurtre soit vengé. Je suis convaincu que cette vengeance n'a lieu que dans des cas extrêmement rares : on craint trop, en général, de s'attirer l'hostilité du prétendu meurtrier. Pourtant, il faut sauver les apparences... Quand les guerriers reviennent sans avoir touché à un cheveu de la tête de*

---

<sup>31</sup> L. Lévy-Bruhl. *La mentalité primitive*, p.57. 1922.

<sup>32</sup> Ibid. P.55

*personne, le mort doit se tenir pour satisfait, puisque, en apparence du moins, les siens ont fait tout le possible pour venger sa mort »<sup>33</sup>*

Les rituels sont devenus un art dramatique, au moment où la religion a dominé la pensée de l'homme, et a surmonté la magie. Les rituels reliés avec la magie sont des actes unifiés avec la nature, et ceux reliés avec la religion représentent le pouvoir de l'homme contre le pouvoir d'un autre.

*« Dans la vie des Dayaks, dit-il, le sentiment de l'invisible est toujours présent et actif. Les esprits et les démons leur paraissent aussi réels que leurs propres personnes. À la fête des têtes, c'est Singalang Burong dont on invoque la présence. On peut l'appeler le Mars de la mythologie des Dayaks maritimes, et sa demeure est loin, bien au-delà des cieux. Mais l'invocation n'est pas faite par l'officiant sous la forme d'une prière adressée directement à cet être puissant. Elle prend la forme d'une histoire, qui raconte comment un héros mythique, Kling ou Klieng, célébra une fête des têtes, et y fit venir Singalang Burong. Ce Kling, au sujet de qui l'on raconte beaucoup de fables, est un esprit qui vit, croit-on, quelque part dans le voisinage des hommes, et qui peut leur faire du bien. Ainsi donc l'officiant (ou les officiants) dayaks, tout en chantant leur mengap (récit) pendant qu'ils vont d'un bout à l'autre de la longue véranda de la maison, décrivent en fait la fête célébrée par Kling, et comment Singalang Burong y fut invité, et y vint. Dans leur pensée, les Dayaks s'identifient avec Kling, et par suite, le sens de la cérémonie est que la récitation de l'histoire est une invocation à Singalang Burong. On suppose qu'il se rend, non pas seulement à la maison de Kling (comme il est dit dans le conte), mais à la maison dayak même où la fête est célébrée en ce moment : il y est reçu par une cérémonie spéciale ; on lui offre de la nourriture et un sacrifice »<sup>34</sup>.*

Dans ce type de rituel, les actes sont liés à d'autres, avec une existence d'une sorte de conflit, ce qui crée les éléments dramatiques dans le mythe.

En définissant le mot « drame », afin de mieux prouver le lien étroit entre les rituels et le drame en tant qu'art, nous allons découvrir que d'après le dictionnaire Webster « *drama is a composition in verse or prose intended to portray life or character or to tell a story usually involving conflicts and emotions through action and dialogue and typically designed for theatrical performance* .»<sup>35</sup> D'après Larousse, le drame est une « *pièce, film, etc., d'un caractère général grave, mettant en jeu des sentiments pathétiques et des conflits sociaux ou psychologiques, ou, Événement ou série d'événements tragiques opposant des êtres humains les uns aux autres ; tragédie* »<sup>36</sup>. Le drame est une imitation de la vie dans laquelle les dialogues et la performance sont en parfaite harmonie avec la vie réelle où le jeu, la danse et les dialogues

---

<sup>33</sup> Ibid. P57.

<sup>34</sup> Ibid. P68.

<sup>35</sup> Dictionnaire Merriam Webster. Consulté le 5 janvier 2019.

<sup>36</sup> Dictionnaire Larousse. Consulté le 5 janvier 2019.

occupent des places fondamentales dans sa composition, et où les sentiments sont exprimés par le corps et la langue.

Le monde des mythes se base sur les conflits, comme celui du drame, entre les pouvoirs, les actions, les personnages, les sentiments, les autorités, les puissances, etc., dans tous les phénomènes naturels et humains. Par conséquent, les rituels ou les actes représentant ces mythes sont devenus des performances dramatiques ou théâtrales.

## **Chapitre 3 : La Mythologie de l’Egypte antique et les histoires des dieux**

### **3.1 La mythologie de l’Egypte antique**

Le but de la religion égyptienne est d’assurer le renouvellement de la vie après la mort, et de faire en sorte que le défunt dans son nouveau monde jouisse d’une vie remplie de joies et de bonheur. Il ne fait aucun doute que l’idée de la renaissance après la mort et de l’immortalité a été profondément enracinée dans l’esprit de toutes les populations de toutes les civilisations, surtout la population égyptienne antique, dès la période prédynastique égyptienne.

L’égyptien antique n’avait pas séparé entre la religion et l’état : le roi est parfois le dieu, et parfois le fils du dieu, tandis que le peuple et les prêtres étaient à son service. La religion de Osiris, dieu mythique de la verdure et les morts, était la religion égyptienne antique la plus ancienne et la plus persistante.

Au fil du temps, les mythes ont été développés avec l’évolution des doctrines et des croyances aboutissant à un mélange de mythes propres à chaque région.

Les mythes ont exprimé l’imagination fertile de nos ancêtres, en lesquels ils croient. Donc, ils ne peuvent être expliqués ni par la raison ni par la logique. Cette imagination les aide à comprendre qu’il est parfois impossible de comprendre ou d’expliquer les phénomènes qui les entourent selon la raison, l’expérience et la logique. Ils ont donc utilisé des symboles permettant de les comprendre dans les limites de leurs pensées humanitaires.

Les récits mythiques ont l’objectif principal de réunir ce que l’homme reconnaît et perçoit, avec ce qu’il imagine, sous la forme d’éléments composés représentant des êtres humains et d’autres formes, afin de leur conférer des qualités susceptibles de rapprocher le sens des mythes.

### **3.2. L’histoire des dieux :**

La plupart des phénomènes naturels étaient considérés par les anciens égyptiens comme des forces extraordinaires, certains utiles et d’autres nuisibles et dangereuses. Ces forces provenaient de la terre, du ciel, de l’air, du Nil, du soleil et de la lune.

Ces phénomènes sont les promoteurs qui ont obligé les anciens égyptiens à ressentir la nécessité de l’existence d’un pouvoir plus puissant que ces phénomènes pour les contrôler. C’est pourquoi la doctrine religieuse repose sur le Soleil, le Nil et la verdure engendrée par le Nil, et qui sont représentés par : Rê ou Râ > le dieu du Soleil, et Hâpi > le dieu du Nil et Osiris > le dieu de la verdure (avant sa mort dans le mythe de Osiris).

En fait, les dieux Égyptiens sont divisés en 3 groupes<sup>37</sup> :

---

<sup>37</sup> El husseini. P.14, 2012.

1. Les dieux cosmiques, qui représentent les éléments les plus importants du monde : Rê > dieu du Soleil, Nout > déesse du ciel, Geb > dieu de la terre, Khonsou > dieu de la lune, etc.
2. Les dieux officiels de l'état, qui sont des dieux locaux différents d'une région à une autre, et qui ont une force ou une caractéristique spécifique. Ce genre de dieux a subi des conflits politiques régionaux dans la période prédynastique de l'Égypte antique, comme Horus, Seth et Amoun.
3. Les dieux secondaires, dont les fonctions n'étaient pas au même niveau d'importance ou de force que celui des autres types de dieux, comme Bès et Seshat.

Pour définir le mot Dieu, J. Campbell, affirme qu'un dieu est la personnification d'un pouvoir motivant ou d'un système de valeurs qui fonctionne dans la vie humaine et l'univers, c'est les pouvoirs de notre corps et de la nature.<sup>38</sup>

Il a ajouté une autre définition, qui a été reprise par la plupart des philosophes, c'est que le dieu est une sphère intelligible et connue de l'esprit et non des sens, et que chacun d'entre nous représente une des manifestations de ce mystère, qui est un beau symbole mythologique qui nous donne une idée de qui et de ce que nous sommes. Le dieu est une métaphore, une image de la réalité.<sup>39</sup>

Dans les textes de l'Égypte antique, ils ont attribué le mot Dieu à toutes les choses qui, de leur point de vue, possèdent des capacités au-delà de l'homme ou surnaturelles, les dieux ont été référés par .<sup>40</sup>

1. Ntr > signifie un dieu au singulier
2. Ntrwj > signifie deux dieux, et au masculin pluriel > Ntrw
3. Ntrtj > signifie deux déesses, et au féminin pluriel > Ntrwt

Les noms des dieux sont des éléments importants permettant de les distinguer les uns des autres, car ils représentent les caractéristiques personnelles de leurs propriétaires et indiquent donc les secrets de ces dieux.<sup>41</sup>

La plupart des noms des dieux peuvent être traduits, ou au moins leurs significations sont connues, citant par exemple :

1. Amoun > signifie le dieu invisible
2. Khonsou > signifie le dieu de la lune voyageur dans le ciel
3. Horus > signifie le lointain
4. Sekhmet > signifie la puissante
5. Thot > signifie le messenger

---

<sup>38</sup> J. Campbell with B. Moyers. p.76. 1988.

<sup>39</sup> Ibid. p.225

<sup>40</sup> El husseini. P.133. 2012.

<sup>41</sup> Ibid

La mythologie égyptienne était la source des morales : les égyptiens ont imaginé les dieux comme porteurs de bien, et les êtres sataniques comme porteurs de mal, comme Apophis, le serpent des forces mauvaises et du mal. Par contre, on trouve dans beaucoup de cas, que les égyptiens donnent aux dieux une double personnalité, celle porteuse le bien et l'autre de mal. Un des exemples les plus connus, est celui de Seth, connu comme l'assassin de son frère Osiris, défunt Rê dans sa barque solaire chaque nuit contre Apophis.

Il est probable que cette double personnalité de certains dieux soit née grâce à leur ressemblance avec l'homme ou avec les caractères humains, quand ils vivaient sur la terre. Dès lors, un système moral à double pôles fut créé, le bien et le mal.<sup>42</sup>

L'étude de l'éthique et la morale dans la religion de l'Égypte antique se base sur 3 sources :<sup>43</sup>

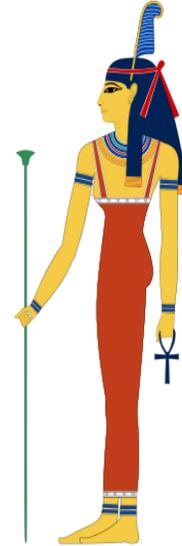


Figure 5 : Déesse Maât,

1. La déesse Maât : déesse de l'ordre, et de l'équilibre du monde, la vie est impossible sans elle chez eux, parce qu'elle est la source de la force des dieux et des humains. (Voir figure 1)

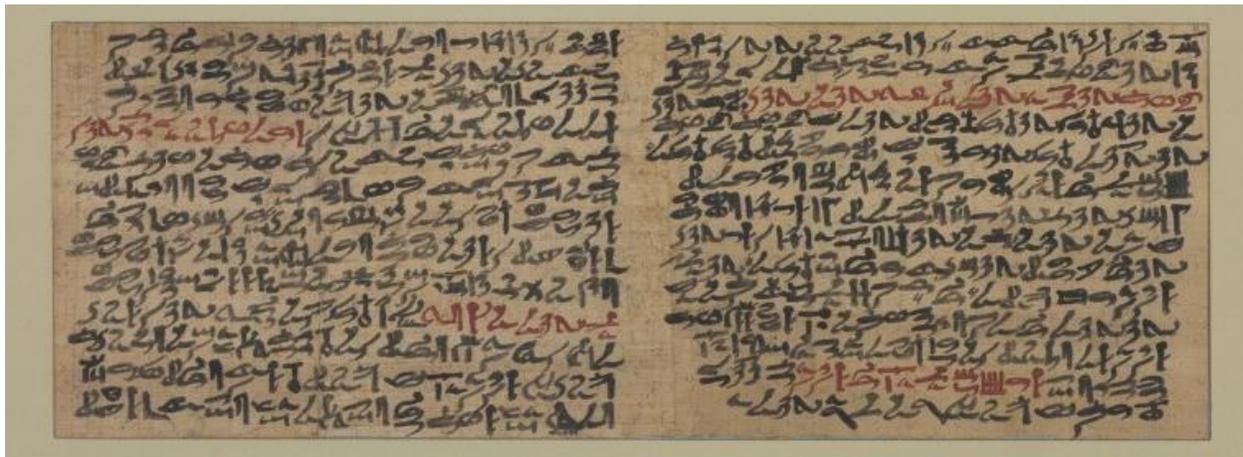


Figure 6 Enseignement de Ptahhotep (529-596), Source: Gallica, Bibliothèque nationale de France Département des Manuscrits. Egyptien 193

2. Les maximes et l'enseignement égyptienne antique : qui traitent des règles de la morale et de l'équité dans tous les aspects des relations humaines entre les hommes ou avec les dieux. Un des textes de l'enseignement et de la sagesse le plus connu, est celui de « Enseignement de Phahhotep ». C'est une œuvre littéraire, qui contient des maximes éthiques de Phahhotep a son fils. (Voir figure 2).

<sup>42</sup> Ibid.

<sup>43</sup> Ibid.. P172.

3. Les confessions des morts (Livre des morts) : qui sont des sources importantes pour l'étude de l'éthique, car les valeurs morales étaient liées à leurs croyances religieuses et à leurs dieux, et en particulier celles qui se rapportaient à la vie après le mort (dite la deuxième vie), ou le destin du défunt est dépend de l'issue de son procès devant Osiris.

La théologie Héliopolitaine : l'Ennéade

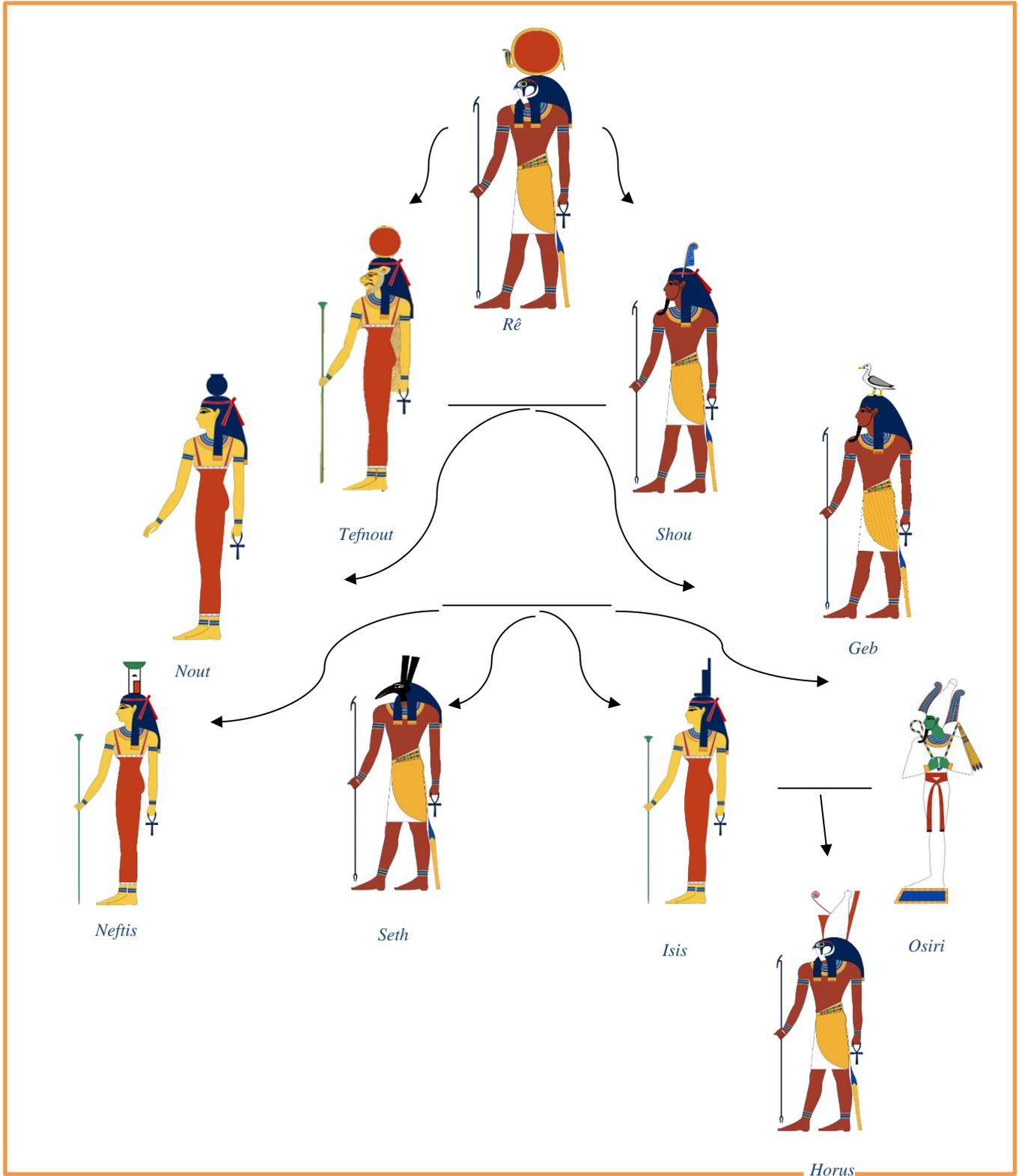


Figure 7 La théologie Héliopolitaine

La théologie égyptienne a été inventée à Onou (le nom donné par les égyptiens) et Héliopolis (le nom donné par les grecs). La théologie Héliopolitaine, dite l'Ennéade, la plus célèbre et qui dominait l'Égypte antique à l'époque, a groupé les neuf dieux et déesses principaux, dite l'ennéade, en se centrant sur Rê, Khepri ou Atoum, le dieu solaire.

Rê <sup>44</sup>

Il était une des images du Dieu Solaire, le créateur de l'univers. Son image était souvent liée au disque solaire, et représenté par un corps d'homme à tête d'un faucon, coiffée d'un disque solaire entouré par un serpent, tenant à la main droite le « Ankh » ou la croix ansée, et à la main gauche un sceptre.

Rê était le symbole du soleil dans son zénith, après d'être Khepri le soleil dans sa renaissance ou le matin, et avant d'être Atoum le soleil le soir. D'après le Dictionnaire Larousse de la civilisation égyptienne qui explique cette transformation mythique « *Le premier aspect du mythe, c'est le dieu qui dans sa barque diurne parcourt le ciel pendant le jour pour monter la nuit dans la barque*

*nocturne qui parcourt de même le monde inférieur, l'au-delà. Afin de concilier son existence avec deux autres dieux solaires, le scarabée Khepri, à midi Rê, et le soir Atoum. »*

Donc, il a apparu sous d'autres formes comme celle de Khepri, représenté par un homme à tête de scarabée, qui symbolise la naissance ou la renaissance. Ainsi que celle de Atoum représenté par un corps et tête d'un homme, qui traverse chaque nuit les mondes souterrains (Douât) dans sa barque sacrée pour remporter la victoire sur les forces des ténèbres à chaque lever de soleil.

« Ammon-Ra qui domine sur la double terre. (Lepsius, Denkm. III, 6). Fécondateur de sa mère (Id.), maître des trônes de la double terre, seigneur du ciel, roi des dieux, supérieur de la collection des dieux (Denkm. 111,7) Roi de l'infinie durée du temps, maître de l'Éternité (Id. III, 13) résidant à Thèbes, dieu grand, régent de la collection des dieux (Id. III, 18), substance de la double terre, (Id. III, 22) résidant dans la double terre, régent de Thèbes (Id. III, 36). Essence double de la double terre (Id. III, 72), maître des dieux, l'unique auguste qui n'a pas son second (Id. III, 81) Chef de tous les dieux, dieu grand, maître du ciel, de la terre, de l'enfer, de l'eau, des montagnes, père des dieux, s'est formé lui-même, commencement des formes, n'ayant pas été formé; il est le souffle, le renouvellement de toutes choses qui vivent par lui éternellement. (Denkm. IV, 30.) »<sup>45</sup>

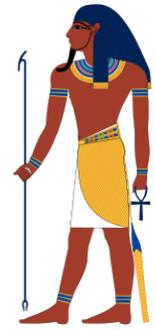


Figure 8 Dieu Atoum

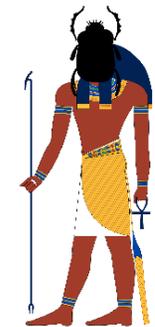


Figure 9 Dieu Khepri

<sup>44</sup> « C'est à l'origine, le soleil visible dont s'empara la théologie héliopolitaine, mais qui auparavant devait être adoré en plusieurs points de l'Égypte » Larousse Dictionnaire de la civilisation égyptienne.

<sup>45</sup> P. Pierret. P.95 .1881.

## Shou

Shou était représenté souvent par un corps et une tête d'un homme, coiffé d'une plume d'Autruche connu par sa légèreté et sa taille, c'est pourquoi c'est un bon symbole de dieu de l'air et de la vide entre le ciel et la terre.

D'après le Dictionnaire Larousse de la civilisation égyptienne « *Shou, divinité cosmique, originaire de Leontopolis. Personnification de l'atmosphère, il est représenté comme un homme debout, les bras levés, soutenant Nout, ses pieds reposant sur la terre Geb* »

« *Il dirige le ciel au-dessus de la terre, il l'a élevé pour des millions d'années au-dessus du sol. Rejeton de Ra, fils aîné issu de ses membres; il parcourt le ciel le matin; Tefnout se joint à lui (à sa tête), et lance la flamme contre ses ennemis pour qu'ils ne soient plus... Il se forme lui-même, n'a pas de mère... Il amène à son père ses yeux et les lui place de ses mains... Il a soulevé le ciel et l'a établi de ses mains. Ce dieu de la première fois se fond dans la lumière de son œil, en dieu An, pour renverser les ennemis de son père (Pap. mag. Harris) Shou est, dans ce texte, assimilé à Ammon et à Horus; il a les deux plumes (l. 4), les deux cornes (l. 7), il s'arme de la pique pour détruire le mal en son nom de Horus-tma (l. 10).* »<sup>46</sup>

## Tefnout

D'après le livre des morts, Shou et sa sœur Tefnout avaient la même âme, celle-ci était considérée la forme féminine de Shou, et le symbole de l'humidité et du feu.

Elle est souvent représentée par le corps d'une femme et la tête d'une lionne couronnée avec le disque solaire, entouré par un serpent, et parfois le corps d'une femme, ou le corps complet d'une lionne.

« Dame du ciel, régente de la double terre. (Denkm., III, 124.) Fille du soleil, elle réside à sa face. (Id, 207.) La bonne sœur, la grande, la compagne de son frère, la jeune, la parfaite, vie de quiconque la voit, grande force, sur la tête de son père. (Champollion, Notices 240, 241.) »<sup>47</sup>

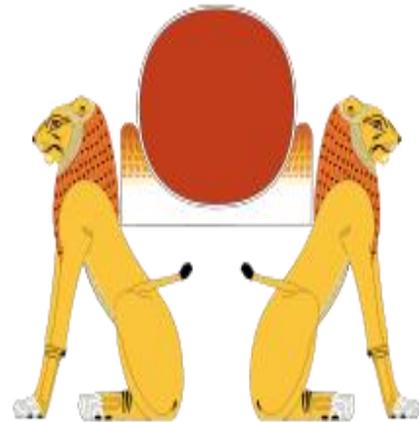


Figure 10 Tefnout

## Geb

Dieu de la terre, il est représenté par le corps d'un homme avec une couronne ou une oie sur la tête. Probablement sa renommée provient de ses fils et ses filles, les divinités les plus célèbres et puissants, qui devaient régner la terre, le ciel et l'au-delà.

<sup>46</sup> Ibid. p.110.

<sup>47</sup> Ibid. p.111.

Selon le Dictionnaire Larousse de la civilisation égyptienne « Geb, die-terre, membre de l'Ennéade héliopolitaine. Primitivement, c'est lui qui, avec Nout, engendra le soleil Re. Il fut adoré par la suite sous les traits d'un homme portant parfois sur la tête une oie, le hiéroglyphe qui le représente étant cet animal. »

### Nout

Déesse du ciel, souvent représentée par une femme, parfois détaillée, au corps étoilé, au-dessus de la terre Geb, ou le tenant sur ses mains. Elle avait plusieurs rôles, un de ces rôles était d'avalier le soleil le soir et de l'enfanter le matin, ainsi qu'elle était la protectrice des morts, dans leurs voyages avec les dieux dans l'au-delà.

Le Dictionnaire Larousse de la civilisation égyptienne représente son rôle comme se suit « Nout, le Ciel ... Elle est représentée sous les traits d'une femme dont le corps est recourbé en arc de cercle, les mains vers le couchant, les pieds à l'orient. Elle avalait chaque soir Re, pour le faire renaître le matin. Nout, après avoir été séparée de Geb par Shou, donna naissance à Isis, Osiris, Seth et Nephthys. Elle est figurée aussi sous l'aspect d'une vache, soutenue par Shou et par d'autres dieux »



Figure 11 Sarcophage de Djedhor (couverture) - A l'intérieur du couvercle, la déesse du ciel Nout accueille le mort parmi les étoiles. Musée du Louvre.

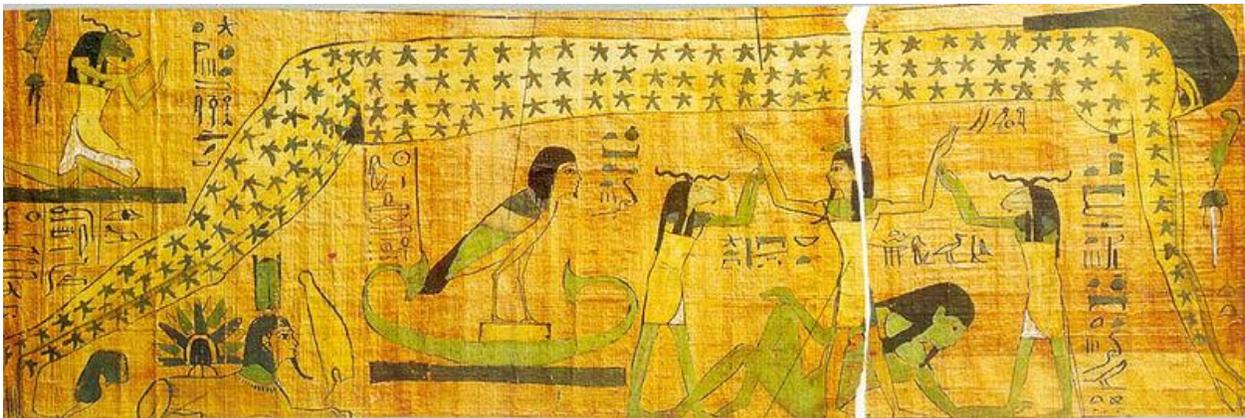


Figure 12 Figure 3 Geb étendu sur le sol et séparé de la voûte céleste (Nout) par son père Shou,

Pour expliquer la figure 12 « La première scène présente la défunte qui boit l'eau que lui verse Nout. Cette dernière se tient dans un sycamore. La scène suivante montre la défunte en adoration, avec un sistre devant une scène complexe. Nout sur ses pieds et ses mains enjambent Geb. Entre les deux se tient le soleil. Sur le corps de Nout naviguent deux barques solaires, l'une se dirigeant entre les bras tendus d'Osiris. A la suite de cette scène une divinité serpent marche sur des jambes. On voit ensuite un lotus sur une longue tige, d'où émerge une tête humaine. Il s'agit de la représentation de la vignette 81B, « Formule pour prendre l'aspect d'un lotus ». La scène suivante montre le lac des flammes. Quatre babouins veillent aux quatre coins. Deux

lampes allumées sont placées entre chaque babouin. Il s'agit de la scène qui illustre le chapitre 126 du Livre des Morts. Ensuite deux déesses versent un liquide qui forme deux cercles concentriques. A l'intérieur du cercle, deux disques sont joints par des lignes pointillées. De part et d'autre, on voit huit figures munies d'une houe, laquelle représente le labour de la terre. Au-dessus, se tient la divinité du double- horizon encadrée par deux faucons et deux scarabées. Enfin, deux bras écartés, dont émerge un disque solaire encadrent une barque solaire. Les étoiles représentent le ciel quand les points rouges représentent la terre. »

### Osiris

Le dieu le plus facilement reconnaissable, et l'un des principales divinités du panthéon égyptien. Avant sa mort, il était le dieu de l'agriculture et de la fertilité, puisque c'est lui qu'il l'a inventé, après son assassinat, il est devenu dieu de l'au-delà, et juge des âmes.

Il était considéré par les Egyptiens antiques une divinité après qu'il était un roi et qu'il fut assassiné par son frère. Il était représenté avec un corps d'un homme, barbu, portant des vêtements blancs comme une momie, avec la couronne Hedjet, symbole de la haute Egypte de couleur blanche, ou Hedjet avec deux plumes dite la couronne Atef, en tenant dans ses mains croisées sur sa poitrine le sceptre Heka et la flabellum Nekhekh, qui sont symboles de la souveraineté et la puissance.



Figure 13 flabellum Nekhekh



Figure 14 le sceptre Heka

« Seigneur des Seigneurs. (Denkni. III, 4.) Être Bon, roi de la vie (Id. III, 123.) Seigneur de l'Éternité (titre constant.) Hier, c'est Osiris, aujourd'hui, c'est Ra. (Todtenb., XVII, 5,6.) Dieu auguste, grand et bienfaisant, prince de l'Éternité. (Gueysse et Lefebure, Pap. de Soutimès, I, 5.) Ouvreur de la tranchée de la double terre, âme de son père. (Litanies d'Osiris, Todtenb., CXLII.) Osiris, qui réside à l'occident, siège d'Harmakhis, momie auguste qui réside dans la terre, Chef protecteur des dieux, âme divine qui est au ciel, poids faisant la sauvegarde de la vérité. (Leemans, Monum. de Leide, III, 17.) La couronne blanche s'unit à sa tête, les deux sœurs divines sont à son front, il s'empare de

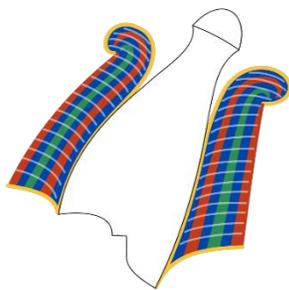


Figure 15 Couronne Atef

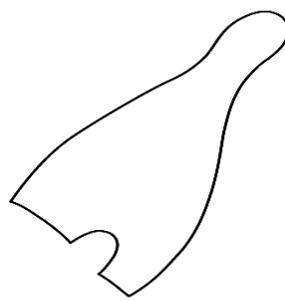


Figure 16 Couronne Hedjet

la double terre par sa propre puissance... La couronne blanche est sur sa tête pour régir le circuit du disque. (Id. III, 18,19.) Dieu grand de la première fois. (J. de Rougé, Inscript., I, 19.) Il fornique en lui-même en son nom d'âme de l'Occident. O Être Bon ! ta forme est auprès des dieux. Dieu éclatant issu de Seb, fils du soleil, sorti du flanc de sa mère Nout. (Stèle du

*scribe Thotmès, publiée par M. Rossi.) Hymne à Osiris de la Stèle, c. 218 du Louvre : O Seigneur qui traverses l'éternité, Osiris, résident de l'Ouest, qui es un Horus doué du makherou, seigneur d'éternité, roi éternel, fils héritier, engendré par Seb, premier du flanc de Nout, seigneur de Tatou, roi d'Abydos, chef protecteur d'Ager, seigneur de la joie, très vénéré, âme sainte résidant à Héracléopolis, roi divin se plaisant dans la vérité, plus grand que son père, plus puissant que sa mère, seigneur du devenir en soi, grand des grands, supérieur à ses frères, fils de la couronne blanche, enfanté par la couronne rouge (1), seigneur des seigneurs, chef des chefs, souverain des dieux. La double terre t'a été confiée par la main de ton père Toun. La vérité étant constituée devant toi, tu te réjouis à la vue des splendeurs ; c'est Thot qui te l'a conférée, lui dont le pouvoir charmeur provient du charme de sa parole (1). Les êtres, tu fais leur place dans la divine région inférieure ; ils implorent ta personne. Ceux qui viennent de millions d'années en millions d'années, finalement, ils abordent vers toi; ceux qui sont dans le flanc, leur face est vers toi (2). Sans retard, dans toute l'Egypte, certes, on vient vers toi, les grands comme les petits, on vient à toi ; les vivants sur terre abordent vers toi unanimement. C'est toi qui es leur seigneur; pas d'autre que toi; cela, ils le proclament, soit en remontant le fleuve soit en le descendant pendant la durée de leur existence. Ta Majesté est le matin de la journée en qualité de Ra. Ce qui est, ainsi que ce qui n'est pas, dépend de toi. »<sup>48</sup>*

### Isis

Isis est l'une des plus célèbres déesses égyptiennes, elle symbolise l'ancien modèle de l'épouse aimante, loyale et fidèle et la mère sacrificie. Elle était souvent représentée par le corps d'une femme coiffée d'un trône, ou de cornes de Hathor et le disque solaire entouré d'un serpent.

Elle était aussi le symbole de la puissance divine qui protège les défunts en tant qu'amulette funéraire, sous la forme d'un symbole sacré égyptien nommé Tyet, ou Nœud d'Isis ou Sang d'Isis.

Dans le livre des morts, Isis et Nephtys ont été mises en scène et les le juge des morts derrière Osiris pour l'aider et le protéger.

*« La grande, la mère divine, l'œil du soleil. (Denk. III, 220.) Bienfaisante pour son père, favorable à sa mère. Mère du soleil. (Mariette, Denderah IV, 16.) Isis, la favorable, la vengeresse de son frère, elle le cherche sans se reposer, parcourt la terre en se lamentant, elle ne s'arrête pas qu'elle ne l'ait trouvé. Elle fait la lumière avec ses plumes, elle produit le souffle avec ses ailes. Elle est en joie lorsqu'elle a enseveli son frère et ressuscité les restes de l'Immobile de cœur, elle l'allait, etc. (Hymne à Osiris*



Figure 17 Tyet, ou Nœud d'Isis ou Sang d'Isis. Wikipédia

<sup>48</sup> Ibid. p.106-107.

*de la stèle de la Bibliothèque nationale, 1. 14-16.) Le Roi du Sud et du Nord, Isis, la grande mère, première épouse de l'Être bon, divine épouse d'Horus, le taureau fort, ...la déesse qui a commencé les divins enfantements. (Mariette, monum. divers 25, c.) Isis, la divine mère, qui a enfanté toutes choses. (Champollion, notices, I, 193.) »<sup>49</sup>*

### Seth

Chaque histoire a besoin d'un personnage diabolique, et dans le mythe égyptien, il a attribué ce rôle à Seth, celui qui a montré par ses péchés l'innocence des autres.

Dieu rouge, dieu des orages, des tempêtes et du désert, a été représenté par le corps d'un homme avec une tête à museau effilé et aux oreilles dressées mais tronquées. D'après Le Dictionnaire Larousse de la civilisation égyptienne « Seth, apparaît sous la forme d'un animal non identifié, sans doute imaginaire, qui tient du lévrier, de l'oryx et de l'âne, c'est généralement sous cet aspect ou sous la forme d'un homme ayant la tête de cet étrange quadrupède que Seth sera toujours représenté. ... les Textes des pyramides ... le montrent sous l'aspect d'un dieu violent, maître de l'orage, des sombres nuages orange, du tonnerre, qui est considéré comme le rugissement du ciel. » Il a exercé sa brutalité et sa puissance au service des autres dieux, par exemple, il a joué un grand rôle dans la barque solaire lors du voyage sacré de Rê, en tant que son protecteur, il était responsable de la lutte contre le grand serpent Apophis le soir.

De nombreux textes ont montré des histoires différentes mettant Seth dans une lutte pour gagner le pouvoir par lui-même. Une de ses histoires, celle du combat entre Rê et Seth, où Seth tentait d'empêcher le soleil de se lever chaque matin. Dans cette version étonnante, Seth attaque la barque solaire qu'il avait précédemment protégée et dont ses armes étaient le brouillard, la pluie et l'obscurité, constituent une interprétation mythique des phénomènes naturels qui cachent le soleil.

### Nephtys

Les mythes dans lesquelles Nephtys apparaît sans Isis sont presque inexistantes et elles étaient les plus jeunes filles de Nout, et la femme de Seth. Mais la réputation de son mari ne semble pas l'avoir affectée. Au contraire, elle se tient aux côtés d'Isis pour faire revivre Osiris. Comme elle était presque toujours représentée avec sa sœur Isis. D'après Le Dictionnaire Larousse de la civilisation égyptienne « ... la sœur de Seth, ... cependant, Nephtys ne prend pas parti pour Seth, mais pour Osiris, et c'est avec lui qu'elle se lamente sur le sort de leur frère et qu'elle participe à



Figure 18 Vases au nom de Ramsès II - Antiquité égyptienne, Musée du Louvre.

<sup>49</sup> Ibid. p.101-102

l'œuvre de résurrection du dieu. »

Elle était représentée par une femme coiffée de hiéroglyphes présentant son nom, qui signifie « maitresse du château », et une des déesses protectrices des morts, en surveillant sur le sarcophage et le vase canope <sup>50</sup>, contenant quelques organes du corps du défunt.

En même temps, Nephthys prenait certaines des qualités de son mari: alors qu'Isis représentait la vie et la naissance, Nephthys représentait la mort et le délabrement, Isis était associée à la lumière et au jour, tandis que Nephthys était associée à l'obscurité et à la nuit.

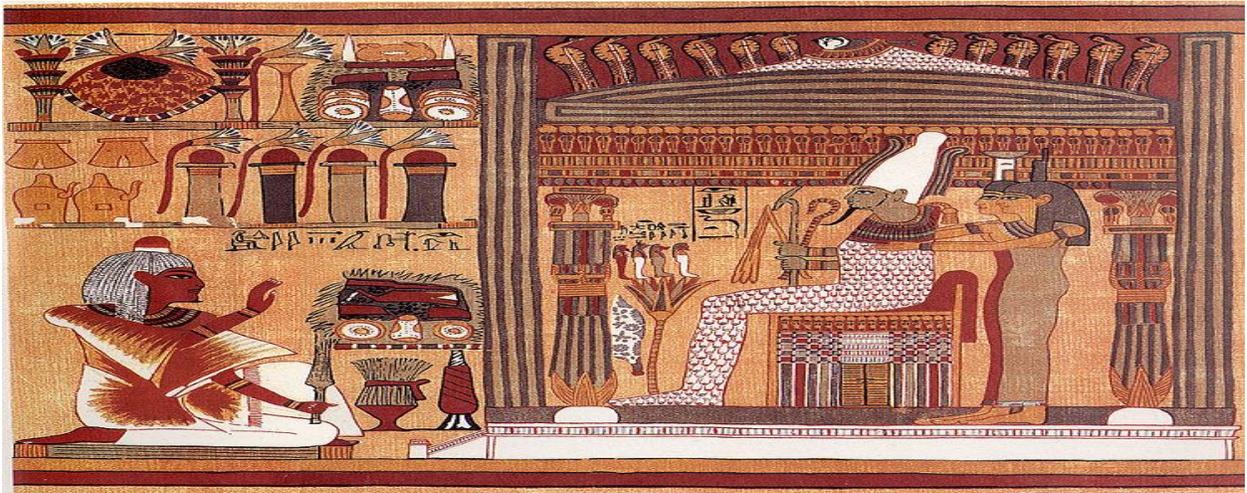


Figure 19 'une vignette du Livre des morts d'Ani. La défunte Ani s'agenouille devant Osiris, juge des morts. Derrière Osiris se trouvent ses sœurs Isis et Nephthys et, devant lui, une lotus sur lequel se trouvent les quatre fils d'Horus. Musée de Bretagne, Wikipédia.

## Horus

Horus n'était pas un membre de l'Ennéade d'Héliopolis ou de la théologie égyptienne, mais comme il joue un rôle important dans le mythe de cette théologie, il a été mis pour développer une connaissance approfondie de sa relation avec les autres. Il était le fils d'Osiris et Isis qui a pris le rôle de dieu après la mort de son père.

### 3.3 Les mythes fondateurs

#### 3.3.1 Cosmogonie

La création du monde était l'un des axes majeurs de l'ancienne doctrine égyptienne. Elle est nommée la théorie de la création du monde dite Cosmogonie. Les anciens égyptiens avaient de nombreuses théories différentes sur l'origine de l'univers. La raison principale de la multiplicité des mythes de la création est que leurs religions étaient de nature locale. Chaque ville ou région

<sup>50</sup> « .. Vases fermés par une tête dans laquelle on plaçait les viscères des corps momifiés. Ils sont au nombre de quatre, pour recevoir le foie, les poumons, l'estomac, et l'intestin, ... et on les plaçait eux-mêmes sous la protection des déesses Isis, Nephthys, Neith et Selkis. » Larousse Dictionnaire de la civilisation égyptienne.

avait sa propre idole, chacune créé sa propre histoire de création afin que sa principale idole soit le Créateur.<sup>51</sup>

Il y avait quatre théories sur la création du monde, ainsi que d'autres sous-théories. Chacune d'elles était associée à la ville ou à la zone géographique d'origine.

Dont l'un est originaire de la ville d'Héliopolis ou de la ville du soleil, et dont le dieu créateur était sous trois formes : Atome (le soleil couchant), ou Rê (le soleil au zénith) ou Khépri (le soleil renaissant). Il est le créateur de la sainte ennéade qui se compose de huit dieux et déesses et lui-même.

Le mythe de la création du monde selon la cosmogonie Héliopolitaine assume qu'Atoum, qui a été unifié avec Rê et Khepri, s'est trouvé par lui-même dans le monde du Noun<sup>52</sup>, représentant l'Océan primordial. Après, il s'est retrouvé sur la pierre sacrée BenBen. Ensuite il a créé Tefnout et Shou, et la façon dont ils ont été créés n'était pas la même<sup>53</sup>.

Dans d'autres mots d'après Larousse le Dictionnaire de la civilisation égyptienne « Le soleil, Atoum, se crée lui-même au-dessus de l'eau primitive, Noun. Il créa alors une butte dans l'Océan, sur laquelle il s'établit. Il créa ensuite Shou et Tefnout, l'air et l'humidité, qui à leur tour engendrèrent la terre Geb et le ciel Nout. Ces derniers enfantèrent Osiris, Isis, Seth et Nephthys, ces neuf dieux constituèrent l'Ennéade. »

Dans la ville de Memphis, l'histoire de la création du monde était centrée sur le dieu Ptah, ou les prêtres de Memphis ont cru qu'il a la puissance et le pouvoir de créer l'ennéade et les créatures du monde juste en prononçant leurs noms.

D'après le mythe de la cosmogonie memphite, l'idée essentielle que toutes choses existaient grâce à ce que le cœur pense et la langue dit, puisque selon les égyptiens antiques le cœur était la source de la compréhension et la langue était l'outil qui donne l'idée le sens de la vérité à travers la parole. De ce point de vue, Ptah est le demiurge, le créateur du monde, d'Atom et de tous les dieux, Horus était son cœur et Thot était sa langue. Ainsi que Ptah était la langue et le cœur de l'ennéade sacré, et il existait dans l'esprit et le cœur de tous les dieux et les créatures. Le pouvoir d'Atom qui lui a permis de créer Tefnout et Shou, était emprunté de Ptah. En plus, c'est Ptah qui

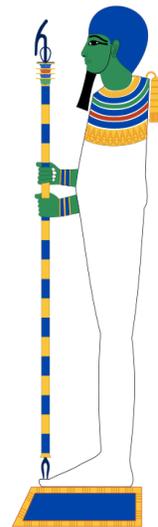


Figure 20 Dieu Ptah, Wiki

<sup>51</sup> D. Nardo. P.23.2011.

<sup>52</sup> « C'est l'océan primordial, dont le Nil débordant dans le Delta ou le vaste lac Mœris furent les modèles. ... en se reportant aux articles Cosmogonie, Ennéade et Ogdoad, ce qu'en a fait la spéculation théologique » Larousse Dictionnaire de la civilisation égyptienne.

<sup>53</sup> El Husseini, p 96. 2012.

organisait tout ce qui concerne la communauté humaine, et la vie quotidienne de tous ses aspects : politique, économique et sociale.<sup>54</sup> Par le verbe, Ptah a régné le monde.

En d'autres termes selon Larousse le Dictionnaire de la civilisation égyptienne « Ces théologiens concurrent une création par le verbe. Ptah, dieu primordial, conçoit le monde par son intelligence et le crée par la parole. Il créa ensuite le Ka, c'est-à-dire les supports de la vie, puis il fit surgir les villes et fonda les noms. ... Horus est son intelligence qui siège dans son cœur, Thot est la forme divine de sa volonté, c'est-à-dire l'instrument de la création. »

Dans la troisième théorie originaire de la ville de El-Ashmounein, le nom moderne de Hermopolis, ou c'est inventé la cosmogonie hermopolitaine. Il était attribué la création du monde à Thot, celui qui a créé de la force de sa voix quatre paires de dieux représentant quatre propriétés naturelles, dite Ogdoade d'Hermopolis. Il était constitué de huit dieux et déesses regroupés en paire : Heh et Hehet (l'infinité), Kekou et Kekout (les ténèbres profondes), Noun et Nounet (le grand profond), et Amon et Amonet (l'invisible). Les quatre dieux ont la tête de grenouille, tandis que les autres quatre déesses ont la tête de serpent. Il était considéré que cet Ogdoade est le créateur d'Atom, qui à son tour crée les autres créatures.



Figure 21 Relief du temple d'Hathor à Dendera représentant l'Ogdoade d'Hermopolis en couleur. Wiki

Le mythe de la cosmogonie hermopolitaine ressemble à celui de Héliopolis, dans le fait que Noun ou l'Océan primordial est l'origine du monde, mais ils se contredisent à propos du dieu Solaire. Selon le mythe de Héliopolis, le dieu solaire s'est créé lui-même, pourtant celui de Hermopolis, assume qu'il était créé via les quatre paires des dieux et déesses.

Une histoire disait que quand les huit dieux et déesses venaient à l'existence. Ils font apparaître une lotus dans Noun d'où Horus est sorti, sous forme d'un enfant qui est monté au ciel pour diriger l'univers. Une autre assume que les huit dieux et

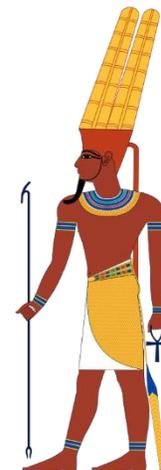


Figure 22 Dieu Amoun,

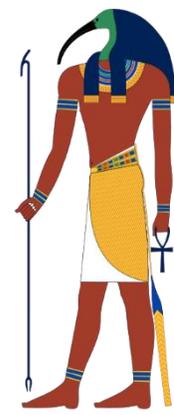


Figure 23 Dieu Thot

<sup>54</sup> Ibid. p.105-107.

déesse ont mis un œuf dans Noun, spécifiquement dans la ville de Hermopolis, d'où sorti une oie criant en transformant l'obscurité en lumière<sup>55</sup>.

Finalement, dans la ville de Thèbes (Louxor aujourd'hui), les prêtres sont mis d'accord qu'Amoun, un des dieux de l'Ogdoade, est le premier dieu qui a donné l'existence aux premiers. L'histoire de la création du monde à Thèbes est similaire aux autres mythes, sauf que le dieu créateur est Amoun, dans la ville de Thèbes ou c'est créé le reste des dieux et les autres créatures.<sup>56</sup>

### 3.3.2 Le mythe de l'Au-delà et du jugement de l'âme

La littérature funéraire développée par les prêtres était le résultat de leurs croyances en l'au-delà. La mort au point de vue des anciens Égyptiens n'était qu'un pas suivi d'étapes dans la vie de l'Au-delà, elle était le début d'une vie éternelle, un passage pas une fin. Ils n'ont pas essayé de résoudre le mystère de la mort ni de le surmonter, pourtant ils ont coexisté avec l'idée que la vie avant la mort n'est que des préliminaires à la vie de l'Au-delà.

Il n'y pas lieu ici d'exposer en détails tous le processus dès le mort d'une personne jusqu'à la justification de son âme. Cependant le Dictionnaire Larousse nous donne la définition suivante « L'âme continue de vivre après la mort, mais il faut remarquer ici que l'*akh* monte au ciel, tandis que le *ba* qui possède la conscience d'une survie individuelle, c'est au *ba* qu'il faut se référer lorsqu'on parle de la destinée d'outre-tombe. Le corps reste le support de l'âme, il doit être conserve, pour cela, il est embaumé, la forme du corps, et surtout du visage, qui est une des caractéristiques de chaque individu, est perpétuée par une statue funéraire, enfin, dernier attribut de l'individualité, le nom est inscrit sur les murs de la tombe, pour être perpétué dans la mémoire des hommes. Une fois le corps embaumé, l'âme part pour l'occident, dans la barque solaire avec le soleil navigue avec lui vers le monde inférieur, qu'il parcourt pendant 12 heures et sa course nocturne ... elle comparaitra devant le tribunal d'Osiris. Une fois justifiée l'âme commencera sa vie d'outre-tombe. ... et c'est dans le paradis d'Osiris, dans les champs d'Ialou qu'elle se plaisait surtout dans les heures nocturnes. »

Ils croyaient qu'il y avait un monde particulier aux morts, et ils le nommaient Douât, qui symbolise le monde souterrain, le monde de l'Au-delà, le royaume de Osiris. La localisation du Douât n'était pas bien définie, une fois on le trouve sous la terre, d'autre fois derrière le soleil (dans le ventre de Nout), ou au centre de l'océan étendu dans la plante de la terre.

Les divers guides et textes divisait le monde souterrain géographiquement en douze sections correspondants aux douze heures du voyage du soleil la nuit. Chaque section a une porte surveillée par des serpents. Ce monde était effrayant due aux monstres et aux créatures horribles qui l'habite et a l'obscurité totale.

---

<sup>55</sup> Ibid. p.112-113.

<sup>56</sup> Ibid. p.118.

L'entrée de l'au-delà est située à l'ouest, car les Égyptiens ont vu que le soleil disparaissait à l'ouest, alors cette direction est devenue la porte de l'au-delà.

D'après les textes funéraires, l'au-delà avait diverses désignations <sup>57</sup>:

- 1- Imentet > l'Occident ou l'endroit caché
- 2- Hrt-ntr > royaume des morts
- 3- Igrt > le monde souterrain
- 4- Kbhwt > l'endroit froid
- 5- Dsrt > l'endroit sacré
- 6- Ta-ankh > terre de vie
- 7- Thnnt > l'endroit au sommet

Les illustrations dans le livre des morts nous montrent clairement l'endroit où l'âme était jugée. D'après Le livre des Portes, le tribunal divin ou la salle de jugement de deux vérités était situé entre la cinquième et la sixième section de l'au-delà ou heures de la nuit, présidé par Osiris assis sur son trône en tant que dieux de l'au-delà et des morts, sur sa tête la couronne Atef et deux hautes plumes d'autruche symbolise l'équité, le droit et la rectitude, en tenant dans ses mains le sceptre Héka et le flabellum Nékhekh . Derrière lui Isis et Nephtys pour l'assister et le protéger et, devant lui, un lotus sur lequel se trouvent les quatre fils d'Horus. Au milieu du tribunal se situait une balance, devant laquelle l'âme est jugé, ou sur le plateau gauche se situait le cœur du défunt et une plume d'Autriche est posée sur le plateau droit qui symbolise Maât, déesse de l'équité et de la rectitude. Anubis et Thot assuraient le bon déroulement de la pesse du cœur et enregistraient les résultats et tout ce qui se passe dans le jugement. Le tribunal comprenait un monstre Ammut ou Ammit, la dévoreuse des défunts, prêt à dévorer les défunts impurs, accusés et indignes de continuer à vivre dans l'au-delà. La moitié arrière de son corps était un hippopotame, et la moitié avant était un lion avec une tête d'un crocodile. Ainsi que 42 dieux et déesses juges, avec des têtes de serpent ou faucon, qui observent attentivement le processus de la pesée du cœur et font correspondre le résultat aux paroles du défunt.

Le défunt est accueilli par Anubis pour commencer le procès, vêtu d'un vêtement de lin blanc, arrivait devant Osiris en le saluant, et il essayait de déclarer son innocence en énumérant les 42 péchés qu'il n'a pas commis dans sa vie devant les 42 dieux.

Citant quelques exemples de ces déclaration d'innocence, dite Confession négative, par le défunt durant le jugement de son âme dans le tribunal d'Osiris devant les 42 dieux juges:<sup>58</sup>

1. Je n'ai pas commis l'iniquité
2. Je n'ai pas cambriolé
3. Je n'ai pas été violent ou agressif
4. Je n'ai pas volé

---

<sup>57</sup> Ibid. p.241-242.

<sup>58</sup> Ibid. p.288-292.

5. Je n'ai tué personne
6. Je n'ai pas diminué le boisseau
7. Je n'ai pas commis de la fraude
8. Je n'ai pas volé les biens d'un dieu
9. Je n'ai pas menti
10. Je n'ai pas volé la marchandise par la force
11. Je n'ai pas dit des insultes
12. Je n'ai pas volé la nourriture par force
13. Je n'ai pas trompé
14. Je ne me suis pas énervé fortement
15. Je n'ai envahi la propriété de personne
16. Je n'ai envahi le pays de personne
17. Je n'ai pas ruiné les terres fertiles
18. Je n'ai pas fixe mon regard pour faire mal aux choses
19. Je n'ai pas parlé mal des gens
20. Je ne me suis pas fâché sans raison importante
21. Je n'ai pas commis de fornication
22. Je ne me suis pas couché avec une femme mariée
23. Je n'ai fait peur à personne
24. Je n'ai pas été sourd aux paroles de vérité
25. Je n'ai fait pleurer personne
26. Je n'ai pas commis l'athéisme
27. Je n'ai pas insulté le roi
28. Je n'ai été riche que de mes biens

Ensuite, pour la transition vers l'immortalité, c'est le processus de la pesée du cœur sur la balance ou il ne doit pas être plus lourd que Maât et être exempt de toute mauvaise action.

Assez bref, le souhait de chaque défunt, après toutes ses difficultés, était d'être récompensé par le paradis. L'endroit où ils résident dans le ciel est à son côté est, parce que les Égyptiens ont remarqué dans que cette partie et du ciel, qu'il se trouvait des étoiles fixes et l'ont appelé les étoiles éternelles, C'est où se situe le paradis éternel.



Figure 24 Le pesée du cœur, Papyrus d'Ani, Musée de Bretagne. Wiki

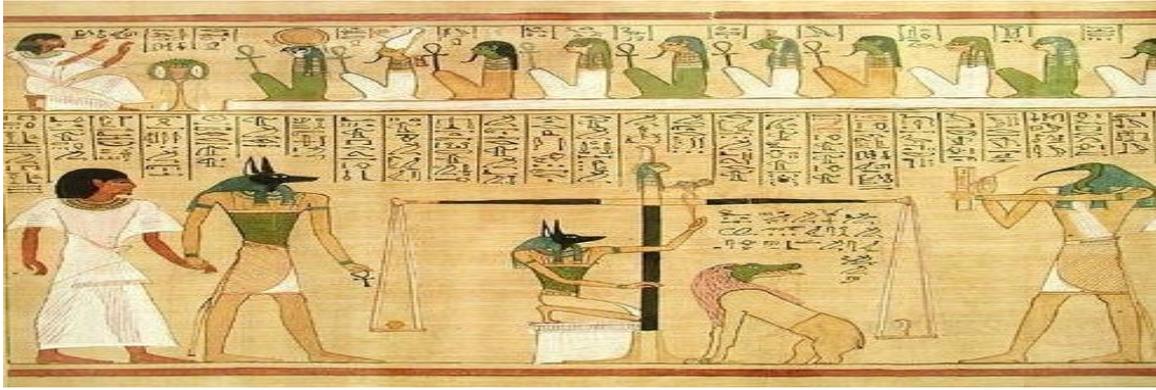


Figure 25 *Le pesée du cœur, Papyrus d'Hounefer, Musée de Bretagne. Wiki*

### 3.4 Les Mythes de l’Egypte antique et le monde moderne

Ils ont eu une influence immense sur la structure de presque toute notre littérature et de nos arts aujourd'hui.

Au cours des dernières décennies, les personnages de super-héros des films, des jeux vidéo et des DC ou les bandes dessinées ont connu de nombreuses étapes de développement, en ajoutant de nombreux détails et des bases historiques, ainsi que de nombreux personnages inspirés des légendes et des mythes des civilisations anciennes, comme les mythes de la mythologie grecque antique.

La mythologie grecque n'est pas à elle seule l'un des fondements des auteurs des films, des jeux vidéo et des bandes dessinées: la civilisation égyptienne antique est également très présente dans les pages de ces industries de divertissement, preuve qu'un grand nombre des personnages du monde des films, des jeux vidéo et des bandes dessinées sont nés à l'époque pharaonique et que la plupart d'entre eux avaient leurs pouvoirs surnaturels.

La réception de la mythologie égyptienne dans les films contemporains avait été un succès retentissant pour la plupart des réalisateurs. Les mythes égyptiens étaient des récits liés à la religion égyptienne ancienne, souvent concernés par les actions des dieux et autres êtres surnaturels transcendant les frontières humaines. Il convient de noter que, puisque les films avaient le choix de modifier le mythe pour s'adapter au monde contemporain, il est donc possible de trouver des erreurs dans ces films, mais le fait que la mythologie égyptienne soit le fondement de leur créativité prouve qu'elle est très bien accueillie.

Citant quelques exemples des films et des animations inspirés des mythes de l’Egypte antique, dans des différentes années



Figure 26 The Awakening 1980



Figure 27 The Mummy 1932

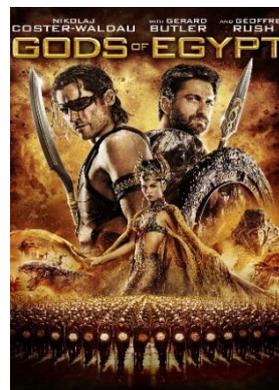


Figure 28 Gods of Egypt 2016



Figure 29 The Mummy 1999

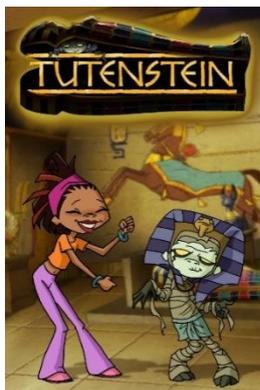


Figure 30 Tutenstein 2003-2007

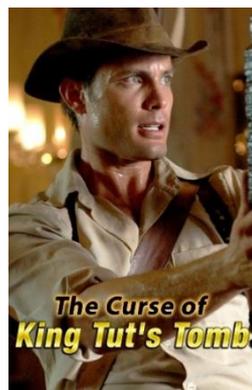


Figure 31 The Curse of King Tut's Tomb 2006



Figure 32 Cleopatra 1963



Figure 33 Cleopatra 1999



Figure 34 The Mummy returns 2001



Figure 35 The Mummy: Tomb of the Dagon Emperor 2008



Figure 36 The Mummy 2017

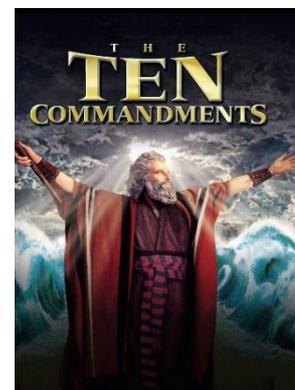


Figure 37 The Ten Commandments 1956

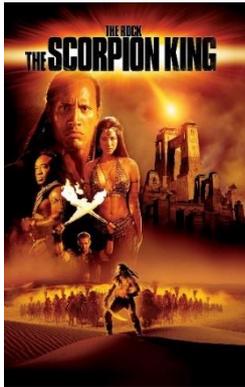


Figure 38 The scorpion king 2002

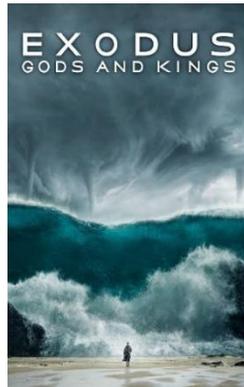


Figure 39 Exodus: Gods and Kings 2014



Figure 40 Stargate 1994



Figure 41 Day of the Mummy 2014



Figure 42 Tale of the Mummy 1998

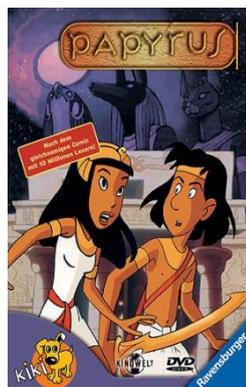


Figure 43 Papyrus 1998

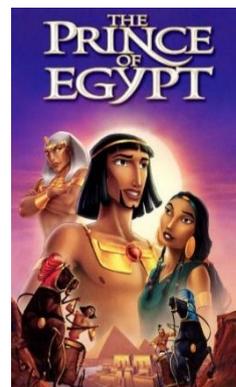


Figure 44 Prince of Egypt 1998

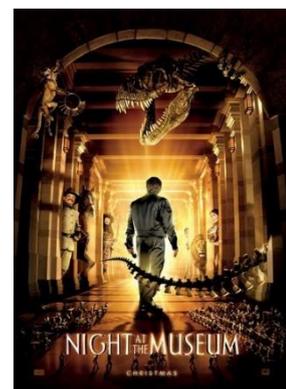


Figure 45 Night at the Museum 2006

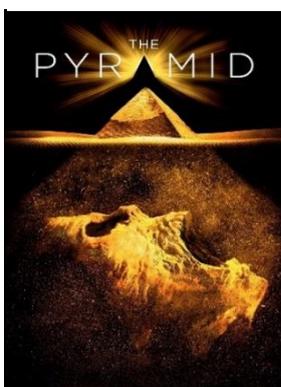


Figure 46 The Pyramid 2014

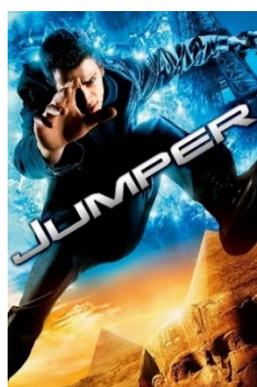


Figure 47 Jumper 2008

L'industrie des bandes dessinées et des jeux vidéo ne sont pas exemptés par la mythologie égyptienne. Quelques exemples des séries de Bandes Dessinées, des jeux vidéo et des figures pharaoniques les plus en vue et les plus célèbres du ce monde:

**Hawkman :** Le Hawkman original était Carter Hall, archéologue et historien spécialisé dans l'étude de l'histoire de l'Égypte ancienne, ce qui lui a permis de découvrir la force du métal appelé Nth Metal, qui élimine l'effet de la gravité et permet au détenteur de voler, il était la réincarnation d'un prince égyptien ancien appelé Khufu, et il a décidé d'utiliser les forces du Khufu dans la lutte contre le crime et la justice. Son première apparition était en janvier 1940 dans Flash Comics. Voir Figure

**Isis :** Isis est l'un des personnages les plus en vue de DC inspiré de l'ancienne civilisation pharaonique, comme en témoigne son nom inspiré du nom de la déesse égyptienne Isis, elle était introduite initialement dans une série télévisée, puis exploitées dans les livres Comics. Sa première apparition a été sur les pages de livres d'images en 1976 à travers le numéro 25 de la série Shazam. Le personnage d'Isis a été développé plus d'une fois dans le monde de Comics DC et elle a plus d'une version. La plus célèbre d'entre elles est l'histoire d'une fille nommée Adriana Tomaz qui a été asservie et présentée comme un cadeau à la personnalité de Black Adam, mais cette dernière est tombée amoureuse d'elle, elle a trouvé plus tard le collier de la reine Hatchepsout qui lui a donné les pouvoirs héroïques de la déesse Isis. Voir image

**Osiris :** Black Adam a partagé le pouvoir des dieux avec Amon Tomaz afin de sauver sa vie. Il se transforme en Osiris en prononçant le nom de son bienfaiteur, "Black Adam".

**Ibis The Invincible :** original était Prince Amentep, première personne à utiliser la magie du bâton d'Ibis. Il est apparu pour la première fois dans Whiz Comics n ° 2 en 1940. Voir figure

**Black Adam :** Le contexte historique de la personnalité de Black Adam indique qu'il vivait dans l'Égypte ancienne, en particulier en 1200 avant J.-C. Il était connu sous le nom de Teth Adam, l'un des princes et fils du pharaon égyptien Ramsès II, tandis que Shazam était un proche collaborateur du pharaon et de sa famille, Il a décidé de lui donner ses pouvoirs magiques.

**Hath-Set :** Le vieux prêtre égyptien qui a tenté d'assassiner la princesse Chi-Yara et le prince Khufu par jalousie, mais il a commis une erreur qui a blessé le Prince et la Princesse, une malédiction qui a réincarné leur âme à travers les âges et leur a donné des pouvoirs surnaturels qui en ont fait des faucons.

**Prince Ra-Man :** Ce qui ressort clairement du nom « Rê » est l'un des personnages de DC inspiré des mythes pharaoniques. Le contexte historique de la figure indique que le prince Râ-Ram était l'un des fils du dieu Rê qui possédait des pouvoirs magiques miraculeux, mais qu'il mourut mystérieusement. Un an après sa mort, le jeune enquêteur Mark Merlin, qui a grandi parmi un groupe de magiciens, a réussi à atteindre le tombeau où il a été enterré et a réussi à reproduire l'esprit du vieux prince dans son corps et a acquis sa mémoire et ses pouvoirs miraculeux, et devenait Ra-Man.



Figure 48 Prince Ra-Man. 1965



Figure 49 Tom Strong and the Planet of Peril. The New Egyptian Book of the Dead 2013

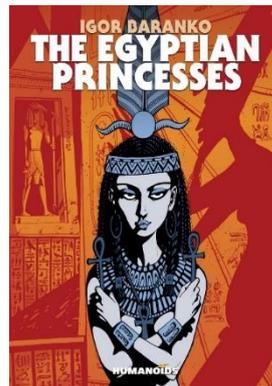


Figure 50 The Egyptian Princess 2017.



Figure 51 The Book of the Power. 1996

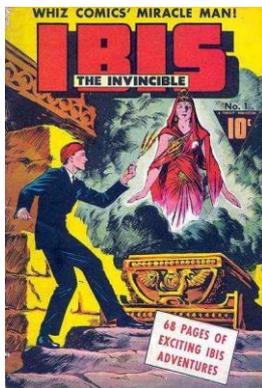


Figure 52 Ibis The Invincible 1940

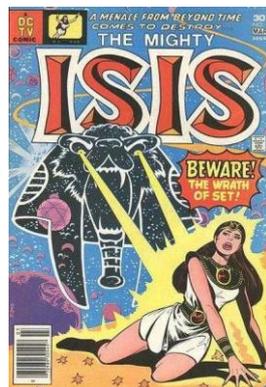


Figure 53 Isis 1976

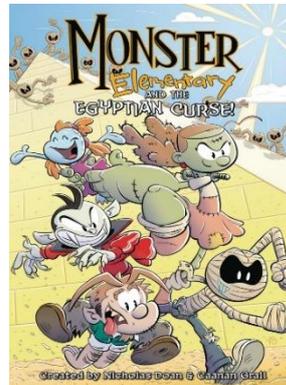


Figure 54 Monster Elementary and the Egyptian Curse 2016

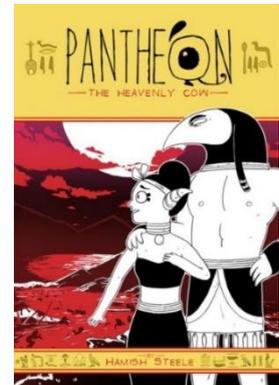


Figure 55 The Pantheon War. 2015

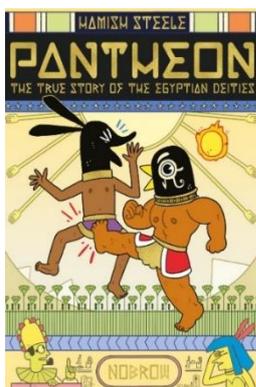


Figure 56 Pantheon: The True Story of the Egyptian Deities 2017



Figure 57 Maat. 2008



Figure 58 The Lady & The Lost World 2018



Figure 59 The Red Pyramid. 2012

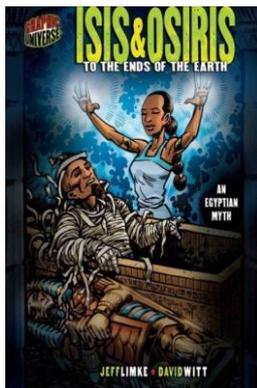


Figure 60 Isis and Osiris: To the Ends of the Earth. 2007

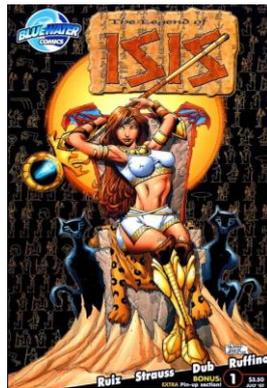


Figure 61 Legend of Isis. 2007

Quelques jeux vidéo s'inspiraient de la Mythologie égyptienne :

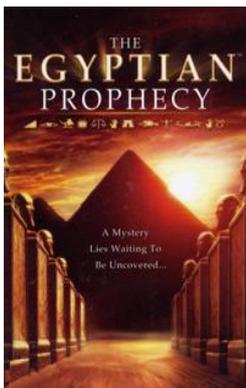


Figure 62 The Egyptian Prophecy

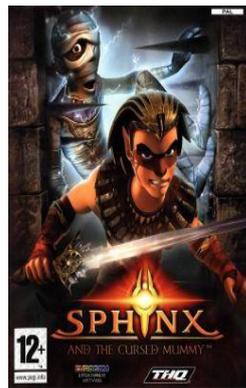


Figure 63 Sphinx



Figure 64 Lara Croft: Temple of Osiris

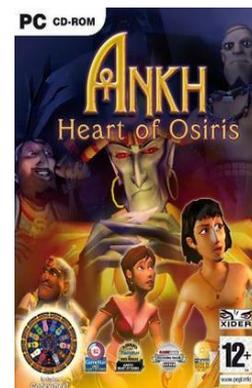


Figure 65 Ankh Heart of Osiris

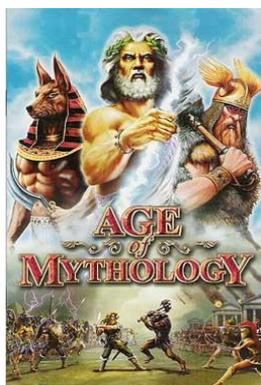


Figure 66 Age of Mythology

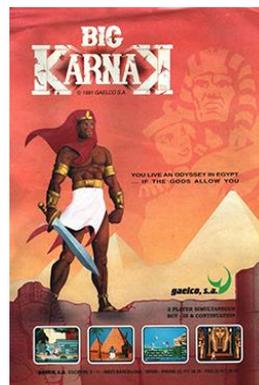


Figure 67 Big Karnak

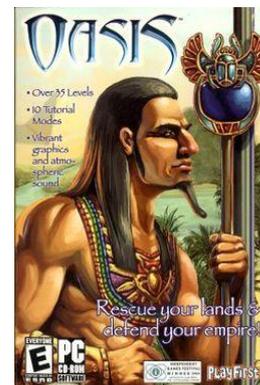


Figure 68 Oasis

## **Chapitre 4 : Le Projet : La mise en scène du Mythe de Isis et Osiris**

### **4.1 Contexte et Justification de Choix du projet :**

Le choix de l'art et du théâtre comme outil d'intégration des mythes dans les programmes scolaires est justifié par :

1. la mise en place des projets similaires par des écoles à l'étranger qui nous ont déjà précédés (Voir Annexe 2 p.63) ;
2. ainsi que par l'importance et l'influence positive de l'art et du théâtre sur les élèves qui participent à ces genres d'activités. D'après la publication de « Critical Evidence. How the arts benefit student achievement »<sup>59</sup>, l'art contribue à la réussite des élèves très impliqués dans les activités artistiques. Ils ont constaté 6 principaux avantages acquis par les élèves liées à l'intégration de l'art dans le processus de l'apprentissage et de l'enseignement:
  - a. les compétences linguistiques et l'amélioration de la lecture ;
  - b. les compétences mathématiques ;
  - c. les compétences rationnelles ;
  - d. les compétences sociales ;
  - e. la motivation pour apprendre ;
  - f. la création d'un environnement scolaire positif.

Le théâtre a de nombreuses particularités qui lui donnent le privilège d'être choisit comme l'outil le plus adéquat d'intégration des mythes dans les programmes scolaires :

1. Le théâtre aide les élèves à développer des compétences interpersonnelles. La coopération entre les élèves et le travail en groupe augmente lors de la création artistique. Ils y jouent souvent le rôle des Leaders lorsqu'ils aident à la planification des activités, la création des œuvres artistiques, etc.
2. Le théâtre aide à développer de l'empathie et de la tolérance, en jouant et présentant des personnages complètement différents de leur vraie personnalité.
3. Le théâtre donne aux élèves l'occasion de comprendre d'autres thèmes et disciplines telles que l'histoire, la littérature, les sciences sociales, l'éducation civique, etc., selon des perspectives différentes, ainsi que d'explorer des idées sous différents angles.
4. Le théâtre favorise à la fois la pensée critique, l'estime de soi et le sentiment de confiance.
5. Le théâtre est un mode d'apprentissage multi sensoriel conçu pour : accroître la conscience de soi (esprit, corps et voix) et des autres (collaboration, empathie et tolérance)
6. Le théâtre et l'art en général améliorent la créativité et la communication verbale et non verbale, ainsi que l'approfondissement de la compréhension du comportement, de la diversité, de la culture de l'histoire et de l'identité de l'être humain.

---

<sup>59</sup> S. Ruppert. P10. 2006.

## 4.2 Présentation du Projet :

Le mythe a un statut privilégié au niveau de l'éducation non formelle<sup>60</sup>, culturelle et artistique. Le projet découle d'une volonté de tirer profit de ce genre de récits ainsi que de valoriser le théâtre qui demeure le moyen le plus efficace et intéressant à l'accès aux mythes.

Le projet consiste non seulement à créer une pièce de théâtre, mais également à mettre en place une série d'ateliers pour les enfants (acteurs- danseurs- décor/ scénographe) dans le cadre d'une représentation d'une pièce de théâtre sur le thème du mythe de Isis et Osiris<sup>61</sup>.

La série des ateliers vise à mettre en contact de manière globale éducative et ludique les élèves dont la tranche d'âge varie entre 6 à 12 ans, ce qui est en Egypte relatif au cycle primaire, avec leur patrimoine culturel immatériel, et à travailler sur la sensibilisation et l'expression culturelle, les compétences sociales et le renforcement du langage. Ce projet consiste en 8 séances de 3 heures chacune par semaine, une répétition générale et une pièce de théâtre, sur une période de 4 mois.

Ces ateliers offrent un grand potentiel d'apprentissage significatif et holistique, aident tous les participants à explorer activement les thèmes donnés, donnent un sens à leur vie et développent leur estime de soi. En fait, sur la base d'un scénario donné, et des séances d'ateliers, les élèves apprennent à créer les figures et les décors nécessaires à la pièce.

Ce module d'apprentissage nécessite, pour sa réalisation, d'être animé et présenté par des personnes ayant l'expérience et les compétences nécessaires dans le domaine de l'enseignement artistique et de la création théâtrale. Dans le cadre de ce besoin, nous étions motivées de proposer l'idée du projet à une compagnie de production, MK Entertainment, pour l'exécuter, et cela en raison de sa spécialisation dans le domaine.

### 4.2.1 Présentation de la compagnie de Production MK

MK Entertainment<sup>62</sup>, créée en 2011, est une société basée à Alexandrie pour la promotion des médias, du marketing et des événements depuis 2011. Elle était auparavant connue sous le nom de GROUPE ATLANTIS.

La compagnie offre de multiples services :

1. Media Production, qui est un moyen puissant de connecter émotionnellement le public cible. Gérant le projet de la conception à la réalisation, avec la disposition de l'expertise créative, du savoir-faire technique et des équipements avancés pour créer un contenu captivant qui résonne avec le public, le rend



Figure 69 Logo de la compagnie MK Entertainment

<sup>60</sup> « L'éducation non formelle ou extrascolaire c'est toute instruction extrascolaire que la source d'instruction et l'élève favorisent de façon délibérée » Brochure de l'UNESCO, 1981, Paris.

<sup>61</sup> Voir Annexe 1 p61 pour la conclusion du mythe.

mémorable et déclenche une réaction.

2. Marketing Solutions, avec une énorme base de données, c'est maximiser l'impact marketing en prenant des décisions basées sur les données concernant la stratégie de marque, en optimisant les dépenses en marketing et en personnalisant les messages des consommateurs, et en créant des campagnes marketing pour les entreprises dès la conception à la réalisation.
3. Création et Promotion des événements. L'équipe de production est en mesure de gérer tous les aspects de l'événement, des plus petits détails, aux grands défis. Elle conçoit chaque élément - des supports imprimés aux visuels en passant par le son et l'éclairage, pour aider à organiser un événement qui suscitera l'engagement, le divertissement et l'inspiration.

Le succès de la compagnie dépend de deux axes :

1. Une énorme base de données regroupant : des sponsors, des metteurs en scènes, des acteurs, des techniciens, des dramaturges, et toute autre personne nécessaire au bon déroulement et au succès de la compagnie.
2. Des compétences, des expertises et la créativité des ressources humaines, qui sont les suivants :
  - a. Le directeur manager
    - L'assistant du directeur manager
  - b. Le directeur exécutif
  - c. Le manager opérationnel
  - d. Senior Account manager
  - e. Equipe de Production
    - Manager de Production
    - Coordinateur de Production
  - f. Equipe de Media
    - Photographe
    - Vidéographe
    - Graphique Designer
    - Editeur
    - Scénographe
  - g. Equipe Administrative
    - Financial Manager
    - Ressources Humaines Manager
    - Manager Administratif
  - h. Equipe Marketing
    - Marketing Manager
    - Coordinateur de Marketing
  - i. Equipe de Ventes
    - Manager de Ventes
    - Assistant du Manager de Ventes
  - j. Relations Publiques Manager
  - k. Les intermittents ou les personnels selon les projets

#### **4.2.2 Justification de choix de la compagnie MK Entertainment**

Le choix pour cette compagnie particulière découle des objectifs et du public cible de mon projet en adéquation avec ceux de la compagnie. Depuis de plus d'un an, la compagnie a adopté un projet de « Production Théâtrale pour les enfants » présenté dans les écoles, ou leur objectif de transmettre les valeurs morales et les bonnes habitudes par le biais de l'art et du théâtre (Voir Annexe 3. P.66).

L'idée du projet actuel est la mise en scène d'une pièce de théâtre intitulée (Naughty Planet ou la planète coquine) dans le cadre du thème de la transmission des bonnes habitudes alimentaires et l'importance de la préservation de l'environnement, présentée dans les écoles choisies, par des acteurs professionnels de théâtre. Le projet est sponsorisé par une compagnie alimentaire (Dreem<sup>63</sup>) qui soutient et encourage l'idée du projet.

#### **4.2.3 Les Objectifs du projet**

L'objectif principal du projet :

L'objectif principal est de transmettre à la jeune génération le patrimoine culturel immatériel et le valoriser d'une manière nouvelle en tirant profit des avantages de l'art et du théâtre dans le processus d'apprentissage, par l'implication des élèves dans une série d'activités artistiques et théâtrales. Cela implique non seulement l'assimilation des connaissances par le jeu de rôle et le transfert de l'empathie mais également le développement de l'imagination et des compétences pratiques.

Les Objectifs secondaires :

1. Sensibiliser les élèves dès leur plus jeune âge à prendre conscience de l'importance des mythes de leur pays et à porter intérêt à la littérature et la civilisation de l'Égypte antique.
2. Eveiller la curiosité des élèves et les inciter à lire et mieux connaître les récits mythiques de leur propre histoire comme premier pas pour faire naître chez eux l'enthousiasme à apprendre, à connaître les mythes des autres civilisations et à créer un moyen d'accès au savoir culturel et esthétique.
3. Transmettre les valeurs morales des mythes égyptiens ainsi que les valeurs portées par l'art et le théâtre.

#### **4.2.4 Public cible**

Le public cible du projet sont les enfants des écoles, dont l'âge est entre 6 et 12 ans, et dont les compétences sociales ne sont pas encore bien développées. D'après des discussions informelles avec des spécialistes, les enfants, à cet âge, peuvent discuter et se battre beaucoup avec des amis. Les enfants à l'âge de l'école ont besoin de beaucoup d'aide pour acquérir des compétences sociales telles que se faire des amis, faire confiance aux autres, travailler en équipe et résoudre des conflits. Il faut aussi apprendre aux enfants à faire preuve de bonnes mœurs, à demander de l'aide et à négocier avec les autres. Il faut souvent leur rappeler de

---

<sup>63</sup> <http://dreem.com.eg/ar/consumer>. Consulté le 12/01/2019;

leurs devoirs ou des tâches ménagères. L'apprentissage de l'autodiscipline est un processus continu qui s'améliore chaque année. Les enfants de cet âge n'ont pas beaucoup d'expérience pour fixer et atteindre des objectifs ou pour mesurer leurs propres forces et faiblesses. Ils ont besoin que les adultes leur offrent des expériences stimulantes, mais réalisables.

D'après « MON cheminement : Un guide pour soutenir le développement des enfants durant les années intermédiaires »<sup>64</sup>, les enfants à l'âge de 6 à 12 ans, dite la phase intermédiaire, sont nés dans un environnement complètement différent de la génération précédente, où les flux technologiques ont conquis leur monde et les ont isolés de leur histoire, culture et identité.

Les recherches considèrent que cette phase est importante au développement car elle est la base de la construction de l'identité, des aptitudes, des habitudes, des comportements ainsi que des valeurs qui leur serviront et les accompagneront tout au long de leur vie.

Donc, c'est notre rôle de « leur fournir les possibilités et les ressources qui les aideront à s'épanouir en décelant les « signes avant-coureurs » qui dénotent des difficultés sur les plans de la santé mentale, du comportement et de l'apprentissage »<sup>65</sup> par les manières ou les outils appropriés à ce but.

---

<sup>64</sup> MON Guide. P.6 : Consulté le 20 janvier 2019. 2017.

<sup>65</sup> Ibid. P. 8

### 4.2.5 Coût du Projet

Catégories	Coût en Livre Egyptien
<b>Equipe Ressources Humains</b>	
Metteur en scène/Directeur	5000
Bonus	1000
Assistant Metteur en Scène	2000
Accessoiriste/ Costumier	1000
Compositeur de Musique	1000
Décorateur	1000
Maquilleur	1000
Instructeur Académique	4000
Eclairagiste/ Concepteur Lumière	1000
Chorégraphe	1000
Ingénieur du Son	1000
<b>Total Equipe RH</b>	<b>19000</b>
<b>Matériels</b>	
Décor	4000
Transport de Décor	1500
Costumes/Accessoires	2000
Maquillage	1000
Location d'Equipements de Musique	1500
Location d'Equipements de Lumière	2000
<b>Cout Total Matériels</b>	<b>12000</b>
<b>Cout Total du Projet</b>	<b>30000</b>

Table 2 Cout du projet

#### 4.2.6 Chronologie des activités du projet

D'après la compagnie de Production MK Entertainment, et après négociations avec le directeur de la compagnie, la mise en place de la pièce de théâtre, en plus des répétitions et des ateliers dans différentes disciplines ont besoin d'une période totale de 8 mois, détaillés dans une disposition bien structurée qui est représentée par des rubriques en fonction des activités, tout en prenant en considération que les ateliers et les répétitions ne ralentiront point le déroulement des programmes officiels et des examens.

Juin	Juillet	Aout	Septembre	Octobre	Novembre	Décembre	Janvier
<b>Conception de l'idée</b>							
	<b>Dramatisation</b>						
		<b>Casting</b>					
			<b>Ateliers ET Repetitions</b>				
							<b>Pre sen tati on</b>

Table 3 Chronologie des activités du projet

La conception de l'idée, la décision à propos de l'école où va être présenté le mythe choisi, et les sponsors qui vont être choisis de la base de données de la compagnie pour le projet, le choix de l'instructeur académique et la préparation du contenu des ateliers avec l'aide du metteur en scène, vont durer un mois, et cela durant le mois de juin.

Ensuite, le mythe choisi doit être dramatisé pour les enfants même s'il y a un ouvrage déjà dramatisé, comme celui d'Isis de Tawfik El Hakim. Cette mission est accordée à l'un des dramaturges dans la base de données de la compagnie, celle-ci se déroulera en 2 mois, du mois de juin au mois d'aout.

Dans la 2eme moitié du mois d'aout, les besoins exacts des intervenants ou du personnel pour le projet vont apparaitre, alors un Casting est nécessaire pour accorder chaque mission dans le projet a une personne, ainsi que le Casting des élèves, c'est-à-dire choisir les élèves acteurs, les élèves qui vont participer à l'atelier de décor et les élèves qui vont faire les danses de la pièce.

En ce qui concerne la partie la plus importante du projet, celle des activités qui concernent les enfants au sein du programme et qui vont durer 3 mois, 2 séances de 3 heures par semaine, c'est-à-dire 24 heures par mois, qui fait un total de 24 ateliers dans les 3 mois. Les horaires et le nombre de séances restent à préciser selon les besoins et la progression des enfants, mais en général, elles ne dépasseront pas les 3 mois entre la 2ème moitié de Septembre et la 1ère moitié de décembre, de sorte que les décors, les costumes, les élèves acteurs et danseurs soient prêts à la présentation dans le mois de décembre.

Les activités du projet seront suspendues entre la 2ème moitié de décembre et la 1ère moitié de janvier à cause des examens de la mi- année ou de la fin du 1er semestre, et elles seront reprises dans la 2ème moitié du mois de janvier par une répétition générale et la présentation de la pièce de théâtre.

#### **4.2.7 Supports au programme et justification du choix du mythe**

Comme le projet vise les mythes de l'Égypte antique et ses histoires variées et multiples, la compagnie de production aura la liberté de choisir le mythe à présenter. Par contre, pour le lancement du projet, on recommande le mythe d'Isis et Osiris.

Pour la justification de ce choix particulier :

1. La volonté de transmettre aux élèves les valeurs morales portés par le mythe. Les caractéristiques principales du mythe sont en grande partie morales et décrivent la lutte éternelle entre les puissances du bien et du mal. Le mythe d'Isis et d'Osiris illustre le pouvoir de l'amour et comment il peut nous transformer de manière irrévocable.
2. Les gens adorent ce mythe, non seulement en Égypte mais dans le monde entier. D'après ce qu'on a montré dans le chapitre 3, on peut distinguer que le mythe de Isis et Osiris est le plus connu et le plus influant sur les industries de divertissement (cinéma, jeux vidéo et animation), ce qui nous montre que c'est un mythe qui peut être adapté pour créer des œuvres d'art pour les enfants.
3. Des supports textuels. C'est le seul mythe dramatisé qui puisse être présenté comme une pièce de théâtre, en deux versions différentes, facilitant le processus de l'adaptation du mythe aux enfants :
  - « Isis » de Tawfik El Hakim.<sup>66</sup>
  - « Osiris » de Ali Ahmed Bakathir.<sup>67</sup>
4. Des supports audiovisuels. La renommée du mythe donne une diversité des supports, entre des courts métrages et des animations, ainsi que des films documentaires qui peuvent servir comme des supports à un programme dédié aux élèves non participants dans la pièce de théâtre.

---

<sup>66</sup> « Tawfik El Hakim, né le 9 octobre 1898 dans la banlieue d'Alexandrie, et mort au Caire le 26 juillet 1987, est un écrivain, dramaturge, essayiste et homme de lettres égyptien. Il est l'un des pionniers du roman et de l'écriture théâtrale arabe et un des grands noms dans l'histoire de la littérature arabe moderne » Wikipédia.

<sup>67</sup> Ali Ahmed Bakathir est un écrivain et dramaturge égyptien, né le 21 décembre 1910 en Indonésie, et mort en 10 novembre 1969. Il a une variété de production littéraire (des romans et des pièces de théâtres poétique), qui certains sont traduits en français et en anglais.

## **Conclusion**

La recherche et le projet ont été rattachés à attirer l'attention à la richesse de la mythologie égyptienne et l'importance d'intégrer les mythes, porteur d'identité de cette civilisation, dans le system scolaire, en tant que PCI et les activités artistique et théâtrale pour y sensibiliser les élèves, ainsi que montrer l'efficacité des activités théâtrales préparées comme outil d'apprentissage, puisque l'acquisition des compétences et des avantages portés par les mythes dépend de la manière dont ils sont enseignés et exploités

Les avantages personnels, sociales, éducatifs et culturels acquis par les élèves par le biais des mythes et des activités artistique et théâtrale donnent le privilège aux responsables de repenser sur la politique éducative et de coopérer avec les structures privées afin de diffuser ce programme dans tous les écoles publiques et privées dans un plan d'apprendre la citoyenneté et de développement des arts et de la culture à l'école.

## Bibliographie

### Ouvrages

EL HUSSEINI Abbass Ali Abbass , *Mğtm ' al- 'ālhh fi al-dānī al-mşrīī al-qdīmī*, Amman, Nibour, 2012. Traduit en « la communauté Divine dans la religion égyptienne »

CAMPBELL Joseph with Bill MOYERS, *The power of myth.*, Etats unis, Doubleday.1988.

LEVI-STRAUSS Claude, *Myth and meaning*. traduit par Shaker Abdel Hamid, Bagdad, Dār al-şu' ūn al-tqāfīī al- 'āmī. 1986.

LEVI-STRAUSS Claude. *Anthropologie Structurale*. Paris, Agora, 1985.

LEVY-BRUHL Lucien. *La mentalité primitive*. Volume 1, Paris, Les Presses universitaires de France. 1922.

NARDO Don, *Egyptian mythology* , traduit par Ahmad El Sersawi. Caire. Centre National de traduction, 2011.

QUESNEL Alain. *L'Egypte, Mythes et Légendes*. Hachette Jeunesse, Espagne, 1987.

R. EVANS David. *La Planification de l'éducation non formelle*. Collection Principes de planification de l'éducation, Volume 30. UNESCO. 1981.

RACHET Guy, *Larousse Dictionnaire de la civilisation égyptienne*. Paris. 1992.

SALLAM Abo El Hassan, *Msrh al-tfl: al-nşrīī, mşādr al-tqāfīī, fnūn al-nş, fnūn al- 'rd.*. Dar El Wafa, Alexandrie, 2004. Traduit en «Le théâtre de l'enfant : la théorie, les sources de la culture, art du texte, art de l'exposition »

THOMPSON Sith. *The Folktale*. The Dryden Press. New York. 1946

UNESCO. *La Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel 2003*.

### Mémoires

AYAD Meriem. *Le chien d'Ulysse : la référence à un mythe*. Université Abderrahmane Mira- Béjaïa. Algérie. 2017.

DIALLO N. G. *Proposition de sauvegarde du patrimoine culturel immatériel dans le système éducatif sénégalais : Cas du conte*. Université Senghor, Alexandrie, 2017.

### Sources en ligne

Apostrophes : Claude Lévi-Strauss, 4 mai 1984, Ina culture, publié le 2 juillet 2012.: <https://youtu.be/GDADrFHYUwI>, consulte le 16 novembre 2018.

CAPMAS EG-Publication annuelle, chapitre de *La Population*. Consulte le 15 octobre 2018.

CAPMAS EG-Publication annuelle. *La publication annuelle de l'enseignement pré-universitaire*. Consulté le 15 novembre/2018.

[https://www.capmas.gov.eg/Pages/Publications.aspx?page\\_id=5104&Year=23340](https://www.capmas.gov.eg/Pages/Publications.aspx?page_id=5104&Year=23340)

France Culture, [franceculture.fr/emissions](http://franceculture.fr/emissions)

John Scheid, Jesper Svenbro. *Dans l'atelier du mythe antique / Cahiers de littérature orale*. 02/12/2014. France Culture - Consulté le 23 octobre 2018.

<https://www.franceculture.fr/emissions/lessai-et-la-revue-du-jour-14-15/dans-latelier-du-mythe-antique-cahiers-de-litterature>

Ministère de la culture- [www.moc.gov.eg](http://www.moc.gov.eg). Consulté le 16 mai 2018.

MON cheminement : Un guide pour soutenir le développement des enfants durant les années intermédiaires. 2017. Consulte le 20 janvier 2019.

<http://www.children.gov.on.ca/htdocs/French/documents/middleyears/On-MY-Way-Middle-Years-FR.pdf>.

PIERRET Paul. *Le Panthéon égyptien*. 1881. Paris, Gallica Bnf.

S. RUPPERT Sandra, Critical Evidence. *How the arts benefit student achievement*. 2006. Nations Unies.

THORNE-THOMSEN Gudrun. *The Educational Value of Fairy-Stories and Myths. The Elementary School Teacher*, vol. 4, no. 3, 1903, pp. 161–167, JSTOR.

UNESCO. *Classification internationale type de l'éducation CITE 2011*. Consulte le 9 décembre 2018. [unesdoc.unesco.org/images/0022/002208/220879f.pdf](http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002208/220879f.pdf)

UNESCO. *Patrimoine, Indice de développement d'un cadre multidimensionnel pour la durabilité du patrimoine*. Consulté en ligne le 30/12/2018 :

<https://fr.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital-library/cdis/Dimension%20Patrimoine.pdf>

## Liste des illustrations

Figure 1.a Carte de l'Égypte Moderne p.2

Figure 1.b Carte de l'Égypte antique p.3

Figure 3 La littérature Religieuse p.10

Figure 3 Le livre des morts- le musée britannique, le livre de l'Histoire de la 1ere année du cycle préparatoire p.10

Figure 4 Sources dans l'étude des civilisations, traduit du livre d'histoire de 1ere année de cycle secondaire p.12

Figure 5 : Déesse Maât, p.27

Figure 6 Enseignement de Ptahhotep (529-596), Source: Gallica, Bibliothèque nationale de France Département des Manuscrits. Égyptien 193 p27

Figure 7 La théologie Héliopolitaine p29

Figure 8 Dieu Atoum p.30

Figure 9 Dieu Khepri p.30

Figure 10 Tefnout p.31

Figure 11 Sarcophage de Djedhor (couvercle) - A l'intérieur du couvercle, la déesse du ciel Nout accueille le mort parmi les étoiles. Musée du Louvre. P.32

Figure 12 Figure 4Geb étendu sur le sol et séparé de la voûte céleste (Nout) par son père Shou, p.32

Figure 13 flabellum Nekhekh p.33

Figure 14 le sceptre Heka p.33

Figure 15 Couronne Atef p.33

Figure 16 Couronne Hedjet p.33

Figure 17 Tyet, ou Nœud d'Isis ou Sang d'Isis. P.34

Figure 18 Vases au nom de Ramsès II - Antiquité égyptienne, Musée du Louvre, wiki p.35

Figure 19 'une vignette du Livre des morts d'Ani. La défunte Ani s'agenouille devant Osiris, juge des morts. Derrière Osiris se trouvent ses sœurs Isis et Nephtys et, devant lui, une lotus sur lequel se trouvent les quatre fils d'Horus. Musée de Bretagne, Wikipédia p36

Figure 20 Ptah, Wiki p.37

Figure 21 Relief du temple d'Hathor à Dendera représentant l'Ogdoade d'Hermopolis en couleur. Wiki p.38

Figure 22 Dieu Amoun p.38

Figure 23 Dieu Thot p.38

Figure 24 Le pesée du cœur, Papyrus d'Ani, Musée de Bretagne. Wiki p.41

Figure 25 Le pesée du cœur, Papyrus d'Hounefer, Musée de Bretagne. Wiki. P.41

Figure 26 The Awakening 1980. P 42

Figure 27 The Mummy 1932. P 42

Figure 28 Gods of Egypt 2016. P 42

Figure 29 The Mummy 1999. P 42

Figure 30 Tutenstein 2003-20017. P 42

Figure 31 The Curse of king Tut's Tomb 2006. P 42

Figure 32 Cleopatra 1963. P 42

Figure 33 Cleopatra 1999. P 42

Figure 34 The Mummy returns 2001. P 42

Figure 35 The Mummy: Tomb of the Dagon Emperor 2008. P 42

Figure 36 The Mummy 2017. P 42

Figure 37 The Ten Commandments 1956. P42

Figure 38 The scorpion king 2002. P 43

Figure 39 Exodus: Gods and Kings 2014. P 43

Figure 40 Stargate 1994. P 43

Figure 41 Day of the Mummy 2014

Figure 42 Tale of the Mummy 1998. P 43

Figure 43 Papyrus 1998. P 43

Figure 44 Prince of Egypt 1998. P 43

Figure 45 Night at the Museum 2006. P 43

Figure 46 The Pyramid 2014. P 43

Figure 47 Jumper 2008. P 43

Figure 48 Prince Ra-Man. 1965. P 45

Figure 49 Tom Strong and the Planet of Peril. The New Egyptian Book of the Dead 2013. P 45

Figure 50 The Egyptian Princess 2017. P 45

Figure 51 The Book of the Power. 1996. P 45

Figure 52 Ibis The Invincible 1940. P 45

Figure 53 Isis 1976 . p 45

Figure 54 Monster Elementary and the Egyptian Curse 2016. P 45

Figure 55 The Pantheon War. 2015. P 45

Figure 56 Pantheon: The True Story of the Egyptian Deities 2017. P 45

Figure 57 Maât. 2008. P 45

Figure 58 The Lady & The Lost World 2018. P 45

Figure 59 The Red Pyramid. 2012. p 45

Figure 60 Isis and Osiris: To the Ends of the Earth. 2007. P 46

Figure 61 Legend of Isis. 2007. P 46

Figure 62 The Egyptian Prophecy. P 46

Figure 63 Sphinx. P 46

Figure 64 Lara Croft: Temple of Osiris. P 46

Figure 65 Ankh Heart of Osiris. P 46

Figure 66 Age of Mythology. P 46

Figure 67 Big Karnak. P 46

Figure 68 Oasis. P 46

Figure 69 Logo de la compagnie MK Entertainment. P 48

## Liste des Tableaux

Table 2 Taux d'accès à l'éducation dans le system éducatif égyptien p.8

Table 2 Cout du projet p.52

Table 3 Chronologie des activités du projet p.53

## Glossaire

Afin de mieux comprendre la richesse de la mythologie égyptienne, on a choisi quelques termes de la Dictionnaire de la civilisation égyptienne et y remettre.

*Akh* > âme, l'*akh* est une force spirituelle de caractère surnaturelle. Oppose au corps qui appartient à la terre, l'*akh* appartient au ciel et représente des esprits, démons intermédiaires entre les dieux et les hommes.

*Amdouat* > Le livre de ce qui est dans l'Au-delà, est le plus important des livres funéraires donnant une topographie de l'autre monde. Ses rédactions primitives nous donne une carte du monde inferieur, partage en 12 parties, correspondent chacune a une heure, reflet du monde des vivants, ou un fleuve traverse ces régions organisées comme les nomes, ayant une capitale, une divinité, et habitées par les dieux, des génies et es âmes des morts.

*Âme* > Les textes égyptiens nous font connaître trois principes spirituels attachés à l'homme : l'*akh*, le *ba*, le *ka*.

*Amoun* > De tous les dieux locaux de l'Égypte, c'est sans doute, avec Osiris, ce lui qui connut la plus grande fortune. Amoun est représenté assis, tenant le sceptre et l'ankh, ou bien debout, coiffé d'une couronne surmontée de deux grandes plumes. Dieu de l'Égypte, associé à Rê, il apparaît couramment sous le nom d'Amoun-Re. On le trouve dans l'Ogdoade hermopolitaine, comme le dieu « cache » ou « mystérieux » aux côtés de son expression féminine, Amaunet. Il apparaît comme le dieu créateur, sortant du Noun, et créant l'Ogdoade hermopolitaine et ensuite le monde par la puissance de son verbe (concept sans doute emprunté à la création memphite de Ptah).

*Ankh* > Ce mot, qui signifie « la vie », est représenté par une croix ansée, idéogramme qui est devenu le signe de vie.

*Au-delà* > L'âme continue de vivre après la mort, l'*akh* monte au ciel, tandis que c'est le *ba* qui possède la conscience d'une survie individuelle ; c'est au *ba* qu'il faut se référer lorsqu'on parle de la destinée d'outre-tombe. Le corps est le support de l'âme, il doit être conservé, et pour cela, il est embaumé, enfin, dernier attribut de l'individualité, le nom est inscrit sur les murs de la tombe. Une fois le corps embaumé, l'âme part pour l'Occident (amentî), ou, à la suite d'épreuves dont elle sortira grâce à des amulettes et des formules magique (pérégrinations de l'âme), elle comparaitra devant le tribunal d'Osiris (jugement osirien). Une fois justifiée, l'âme commencera sa vie d'outre-tombe.

*Ba* > est la notion qui pourrait le plus se rapprocher de notre conception de l'âme. Dans les représentations des tombes, on voit le *ba* volant autour du tombeau ou perche sur un arbre, ou se désaltérant dans un étang, ainsi, au-delà de la tombe, le *ba* continuait de vivre sans son support corporel, mais en conservant les propriétés qu'il avait possédées lorsqu'il animait le corps qu'il caractérisait. Par d'autre aspect, le *ba* se révèle comme l'âme extérieure qui peut agir par sa force propre dans le monde matériel.

*Barques sacrées* > Chez un peuple ou un fleuve était la grande voie de communication et où le bateau était depuis les temps les plus reculés un des moyens de transport les plus utilisés, la barque ne pouvait qu'être transportée dans le domaine des dieux et du sacré. Dans sa destinée solaire, le roi allait rejoindre Rê dans sa barque, et on voit l'âme du mort parcourir le monde nocturne dans la barque solaire et l'aider dans cette dangereuse navigation, ou comme sur le Nil, on rencontre des bancs de sable et des monstres, le crocodile étant ici remplacé par le serpent Apopis.

*Cosmogonies* > Chaque dieu de nome possédait sa théologie, qui lui avait établi une cosmogonie, en général, inspirée par la vue de phénomènes naturels en particulier, les marais de Delta, ou ne surgissaient plus que quelques buttes de terre lors des inondations, figurant une vision du monde initial.

*Héliopolis* > Ville située à l'entrée du Delta, appelée Ioun, « cite du pilier », par les Egyptiens et On dans la Bible.

*Ka* > C'est une des notions spirituelles des Egyptiens la plus difficile à cerner. Pour les premiers égyptologues, le ka exprime « l'être, la personne, l'individualité » (Pierret), et « une projection vivante et colorée de la figure humaine, un double qui reproduisait dans ses moindres détails l'image entière de l'objet ou de l'individu auquel il appartenait » (Lefebvre, Jacobsohn), le ka est le symbole « de ce qui, dans l'homme, dépend de la nourriture et de l'alimentation » (von Bissing). Sous sa forme plurielle de *kaou*, le mot semble avoir eu parfois le sens d'« ancêtres », cependant, dans cette forme du ka, on a pu aussi voir « l'aspect d'un génie de la race, qui préexiste à l'individu, grandit avec lui, puis, sans mourir, reçoit le défunt dans son sein » (Moret).

*Livres funéraires* > nom donné à divers textes relatifs aux morts et au monde de l'au-delà (Textes des Pyramides), écrits sur les parois des tombes ou des sarcophages, sur des stèles, des papyrus. Ils possédaient un pouvoir magique par lequel ils animaient le monde du mort, le guidaient et le protégeaient dans son voyage dans l'au-delà, pour lequel ils lui traçaient son itinéraire et lui fournissaient les formules de conjuration.

*Sceptre* > Les insignes de la royauté et de la puissance divine, auxquels on peut donner le nom de « sceptre », étaient nombreux. Dans les représentations officielles, le roi est montré serrant contre sa poitrine la crosse, sceptre *heka*. Et le flagellum, *nekhekh* ou *nekhkhout*, ce sont les symboles de Osiris, que ce dieu a empruntés à la divinité primitive de Busiris Andjty, ce dernier, « le protecteur » est représenté dans les emblèmes primitifs du nome comme un berger tenant la houlette (futur sceptre, *heka*) et le fouet (ou flagellum, *nekhekh*) ; le symbolisme est ici apparent : le roi est le « pasteur » de son peuple, qu'il conduit avec la houlette et protège avec le flagellum.

Thèbes > ... à l'origine, il désignait la grande cite de Haute Égypte s'étant constituée par l'union de plusieurs villages : Opet-Souet (Karnak), Opet Sud (Louxor), Ouaset.

*Vizir* > est le chef du fonctionariat égyptien et de l'administration centrale, volonté de roi, ses yeux et ses oreilles, ses attributions, sont immenses.

## Annexes

### 1. Conclusion du Mythe de « Isis et Osiris »

D'après la cosmogonie Héliopolitaine, voir chapitre 3, Osiris est le fils de Nout et Geb, membres de l'ennéade de Héliopolis. Il était, sous sa forme humaine, le Dieu de la fertilité, de l'agriculture et de la croissance. C'est par ses compétences et sa sagesse, qu'il a dirigé le pays où son règne était bienfaisant et civilisateur. Il suivait, ce que les préceptes de justice ont été enseignés par les sages<sup>68</sup>, le pouvoir politique bienfaisant.

---

<sup>68</sup> Dictionnaire Larousse de la civilisation égyptienne « Sagesse : la littérature sapientiale sous la forme d'enseignements, préceptes de caractères divers données par un père à son fils ou par un maître à son disciple »

Il a appris à son peuple l'agriculture, l'arrosage, l'élevage, l'adoption des lois, ainsi que la religion et les manières exactes à suivre pour vénérer leurs dieux. Il fit perdre aux hommes leurs mauvaises habitudes et les mœurs sauvages. Bref, son règne était un âge d'or pour les égyptiens qui y vivaient prospères et heureux.

Isis, soutenant son mari, dirigeait le pays lors de son absence, quand un jour, il s'est embarqué dans un long voyage pour diffuser la civilisation et l'urbanisation.

Seth, jaloux de son frère Osiris, lui tendit un piège dès son retour du voyage. Il lui a préparé un banquet divin, durant l'absence d'Isis, pour célébrer son retour, et il a ordonné de fabriquer le plus beau sarcophage dont la taille est celle d'Osiris, sans que personne ne le sache, mais en prétendant que c'est pour le donner comme un cadeau à celui qui sera couché le plus à l'aise à l'intérieur. Tous les invités l'ont essayé, et quand est venu le tour d'Osiris, Seth l'a enfermé dedans et l'a jeté dans le fleuve.

Quand Isis est revenue, elle a appris la catastrophe qui avait affligé son mari et le royaume qui était devenu sous le règne de Seth. Elle fut choquée et a commencé tout de suite son voyage pour chercher le sarcophage de son mari. Après avoir calculé les directions des courants d'eau, elle découvrit qu'il se dirigeait vers le nord. Finalement, Isis apprit qu'un cercueil avait flotté sur la plage près de la ville de Byblos (une ville du Liban).

Un arbre de taille a englouti le sarcophage grâce à la fertilité d'Osiris. Le roi de Byblos, fasciné par la croissance extraordinaire de l'arbre, a ordonné de le couper, pour en faire une colonne dans son palais. Mais quand Isis a appris ce que les habitants de la ville disaient de l'arbre miracle, elle a réalisé ce qui s'était passé. Elle s'est déguisée et a réussi à pénétrer dans le palais. Et là elle a gagné la confiance du roi et de la reine. Après un moment, elle décida de révéler sa nature sacrée et l'histoire de son mari. Quand le roi apprit que le sarcophage et son mari sont dans le tronc de l'arbre, il a ordonné de le couper et de présenter le cercueil à Isis, qui à son tour l'a pris et est retournée en Egypte.

Elle a caché le cercueil dans un endroit sécurisé et est restée à le surveiller et à le protéger. Une nuit, Seth est sorti à la chasse et a trouvé le cercueil caché. De peur qu'Isis puisse le ressusciter, il a fait sortir le corps d'Osiris et a décidé de s'en débarrasser totalement en dispersant son corps en parties à travers toute l'Egypte.

Isis a cherché sans relâche les lambeaux du corps de son mari, mais cette fois avec l'aide de Nephtys. Des années plus tard, les deux femmes ont retrouvé toutes les pièces cachées et Isis a réussi à faire revivre Osiris, avec l'aide d'Anubis. C'est à ce moment que Horus leur fils fut engendré, et ensuite l'âme d'Osiris a quitté la terre pour toujours et est devenue le dieu de l'au-delà, et son corps a été momifié par Isis et Nephtys.

Thot, dieu de la sagesse, a conseillé Isis et Horus de se cacher de Seth, dans un endroit dans la basse d'Egypte (au nord du Delta du Nil), en lui donnant sept scorpions pour les protéger.

La deuxième phase du mythe se résume par la vengeance de Horus, le fils de Isis et Osiris, qui décida de défier Seth. Après de nombreuses batailles et des affrontements entre des dieux

et déesses, et avec l'aide de sa mère Isis et d'autres dieux de l'ennéade, Horus gagna sa bataille contre Seth et gouverna le pays, et Seth est reconnu coupable par les dieux et ils l'ont nommé le dieu de la mort et le semeur d'orages.

## 2. Ecoles ont mis en place des projet artistiques et théâtrale comme outil pour intégrer les mythes de l'Egypte antique

Ecole de Greenwood – 5eme primaire.

Source : <https://vimeo.com/41237662>



Ecole de Norwood – 4eme primaire

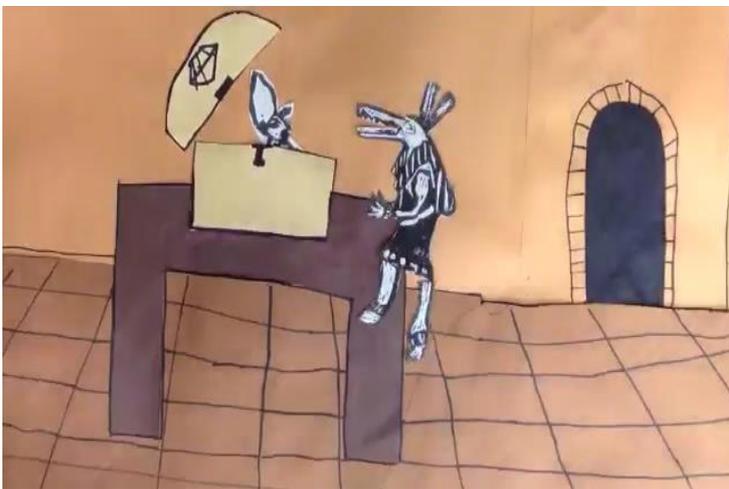
Source : <https://vimeo.com/272809963> - <https://vimeo.com/268041970> -

<https://vimeo.com/129898672>



Ecole Crestwood Elementary school, un mythe animé et repris par les classes de 4e année 2016-2017, à l'aide de caractères en bloc d'imprimés sur du papier de construction dessiné à la main. Les élèves ont écrit le scénario, dessiné les scénarimages, fait l'animation et interprété toutes les parties de voix en classe d'art, tandis qu'un groupe d'élèves de cinquième année composait et interprétait la partition dans la salle de musique.

Source : <https://filmfreeway.com/1366413>



### 3- Les pièces de théâtre pour les enfants produites par la compagnie MK Entertainment.

