

Université de Montréal

Iconographie des coiffures mayas
du codex postclassique de Dresde

par

Suzanne Hardy

Département d'anthropologie

Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la faculté des études supérieures

en vue de l'obtention du grade de

Maître es Sciences (M. Sc.)

en anthropologie

Avril 2004

© Suzanne Hardy 2004



GN

4

U54

2004

V. 023

Direction des bibliothèques

AVIS

L'auteur a autorisé l'Université de Montréal à reproduire et diffuser, en totalité ou en partie, par quelque moyen que ce soit et sur quelque support que ce soit, et exclusivement à des fins non lucratives d'enseignement et de recherche, des copies de ce mémoire ou de cette thèse.

L'auteur et les coauteurs le cas échéant conservent la propriété du droit d'auteur et des droits moraux qui protègent ce document. Ni la thèse ou le mémoire, ni des extraits substantiels de ce document, ne doivent être imprimés ou autrement reproduits sans l'autorisation de l'auteur.

Afin de se conformer à la Loi canadienne sur la protection des renseignements personnels, quelques formulaires secondaires, coordonnées ou signatures intégrées au texte ont pu être enlevés de ce document. Bien que cela ait pu affecter la pagination, il n'y a aucun contenu manquant.

NOTICE

The author of this thesis or dissertation has granted a nonexclusive license allowing Université de Montréal to reproduce and publish the document, in part or in whole, and in any format, solely for noncommercial educational and research purposes.

The author and co-authors if applicable retain copyright ownership and moral rights in this document. Neither the whole thesis or dissertation, nor substantial extracts from it, may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

In compliance with the Canadian Privacy Act some supporting forms, contact information or signatures may have been removed from the document. While this may affect the document page count, it does not represent any loss of content from the document.



Université de Montréal

Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :

Iconographie des coiffures mayas

du codex postclassique de Dresde

présenté par :

Suzanne Hardy

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Président-rapporteur: Claude Chapdelaine

Directrice de recherche: Louise Iseult Paradis

Membre du jury: Robert Crépeau



Résumé

Parmi les sociétés de l'Amérique Précolombienne, les Mayas ont créé la plus grande tradition artistique. Pendant plusieurs siècles, ils ont peint, gravé et sculpté leur histoire sur les murs, les monuments, la céramique, le papier et les objets portatifs de toutes sortes. Ces œuvres illustrent les personnages importants de leur société, exécutant des rituels divers et chacun est paré d'un costume. Les anthropologues considèrent généralement le costume comme une forme de communication symbolique pouvant informer sur la classe sociale, l'occupation, la religion, l'âge, la région, etc.

De tous les éléments du costume maya, c'est la coiffure qui semble recevoir les principaux symboles, ce qui nous fait croire qu'elle a une fonction particulière. Afin de connaître sa signification, nous avons choisi d'étudier les personnages du codex de Dresde. Ce codex est un manuscrit maya datant du Postclassique (possiblement vers 1250), dont la conservation est bonne et les publications sont nombreuses. Plus de 300 dieux y sont illustrés, ornés d'une coiffure et accompagnés d'un court texte. En mettant en relation les coiffures et le contexte dans lequel elles se trouvent, nous avons constaté qu'elles informaient sur les caractères variables de l'identité des personnages. Les coiffures de la Période Classique sont venues appuyer nos résultats.

Mots clés :

Archéologie, Anthropologie, Costume, Dieux mayas, Symbolisme.

Abstract

Among the prehispanic american societies, the Maya created the greatest artistic tradition. During several centuries, they painted, engraved and carved their history on walls, monuments, ceramics, papers and portable objects of all kinds. Those works of art illustrate important personalities of the maya society, who perform various rituals and wear specific costumes. Anthropologists generally regard costumes as a form of symbolic communication which can help to identify social class, occupation, religion, age, region, etc.

Of all the elements of the maya costume, the headdress seems to contain the principal symbols, which makes us believe that it has a particular function. In order to understand its significance, we chose to study the characters of the Dresden codex. This codex is a maya manuscript dating back to the Postclassic (possibly about 1250), its conservation is good and about which much has been published. More than 300 gods are illustrated, decorated with a headdress and accompanied by a short text. By correlating the headdresses and the context in which they are, we found that they informed on the variables aspects of the character's identity. The headdresses of the Classic Period support our results.

Keys words :

Archaeology, Anthropology, Costume, Maya gods, Symbolism.

TABLE DES MATIÈRES

Résumé	iii
Abstract	iv
Liste des tableaux	ix
Liste des figures	x
Remerciements	xv
Introduction	1
1.1 La civilisation maya	2
1.2 Les systèmes graphiques	4
1.3 L'imagerie maya	7
Les coiffures dans l'iconographie	10
2.1 Définition des coiffures	11
2.2 Historique des coiffures : espace et temps	12
2.3 Les personnages et les événements	14
2.4 Fonctions des coiffures	17
2.4.1 Nominale	17
2.4.2 Identitaire	19
2.4.3 Cérémonielle	20
2.4.4 Cosmogonique	21
Le codex de Dresde	23
3.1 Historique du codex de Dresde	24
3.2 État de la recherche	24
3.3 Contenu du codex de Dresde	25
3.3.1 Les almanachs	27
3.3.2 Les unités	28
Cadre théorique et méthodologique	30
4.1 Objectif	30
4.2 Hypothèse de recherche	31

4.3	Méthodologie.....	33
4.3.1	Classification des motifs	33
4.3.2	Analyse des coiffures	34
4.3.2.1	Outils d'analyse.....	34
4.3.2.2	Enquête	34
4.3.2.3	Discussion des résultats.....	35

Présentation des motifs 36

5.1	Afro.....	37
5.2	Volute.....	37
5.3	Nœud	38
5.4	Bandeau	38
5.5	K'ul	39
5.6	Plumes d'oiseau	39
5.6.1	Plume de chouette, <i>kuy</i>	41
5.6.2	Plumes de quetzal, <i>k'uk'</i>	41
5.6.3	Plumes d'ara, <i>mo'</i>	41
5.6.4	Plumes du cotinga, <i>uaxuun</i>	41
5.7	Épi	42
5.8	Animal	42
5.9	Effigie.....	43
5.10	Trois boules	43
5.11	Serpent.....	44
5.12	Motif <i>hu</i> , T166.....	44
5.13	Motif <i>nu</i> , T282.....	45
5.14	Cylindre	45
5.15	<i>Kan</i>	46
5.16	Masque de dieu	46
5.17	Huit	46
5.18	Nénuphar	47
5.19	Pousse	47
5.20	Poisson dans le bec d'un héron	48
5.21	Crochet stylisé.....	48
5.22	Nid d'oiseau.....	49
5.23	T63.....	49
5.24	Motif à ailes d'oiseau.....	50
5.25	Motif attaché	50
5.26	Couronne	50
5.27	Chignon	51

5.28	Cylindre attaché.....	51
5.29	Casque	52
5.30	<i>Kimi</i>	52
5.31	Trilobe	52
5.32	Os	52
5.33	Silex	53
5.34	Triangle.....	53
5.35	Mèche.....	53
5.36	Coquillage	53
5.37	Éventail.....	54
5.38	Brosse	54
5.39	Clochettes	54
5.40	T77	54
5.41	Ruban T148	54
5.42	U.....	55
5.43	Conclusion.....	55

Analyse des coiffures 56

6.1	Le texte	57
6.1.1	Sujet/coiffure	57
6.1.2	Verbe/coiffure	59
6.1.3	Objet/coiffure.....	60
6.1.4	Augure/coiffure	61
6.1.5	Conclusion	63
6.2	Les personnages.....	64
6.2.1	Genre/coiffure.....	64
6.2.2	Sexe/coiffure	66
6.2.3	Âge/coiffure.....	68
6.2.4	Bienfaisance-malfaisance/coiffure.....	70
6.2.5	Costume/coiffure	70
6.2.6	Conclusion	73
6.3	Calendrier/coiffure	74
6.4	Résultats de l'enquête	75
6.5	Résumé des observations et des relations pertinentes	77

Discussion des résultats	79
7.1 Les coiffures du codex de Dresde et l'identité	80
7.2 Les coiffures classiques et l'identité.....	81
Conclusion	88
Sources documentaires	91
Annexe A: Écriture maya	I
Annexe B: Glyphes et noms des divinités	V
Annexe C: Unités exclues de l'analyse	VII
Annexe D: Les augures	IX
Annexe E: Détail de la base de données	XI

LISTE DES TABLEAUX

Tableau I : Distribution des motifs sur les 33 individus.....	58
Tableau II : Distribution des motifs sur les humains et les hybrides	65
Tableau III : Distribution des motifs sur les divinités masculines et féminines	67
Tableau IV : Distribution des motifs sur les jeunes divinités et les âgées.....	69
Tableau V : Distribution des motifs sur les dieux bienfaisants et malfaisants.....	71

LISTE DES FIGURES

Les dessins de Linda Schele et les photographies de Justin Kerr proviennent de Foundation for the advancement of mesoamerican studies : www.famsi.com. Les photographies de Antonio de la Cova sont issues de Latin American Studies : www.rose-hulman.edu/~delacova/mayas.

Chapitre 1 : Introduction

1.1-	Carte du territoire maya (Martin et Grube 2000 : 10)	2
1.2-	Figure en terre, Cuello (Hammond 2000 :41)	4
1.3-	Stèle de Hauberg (collection de John H. Hauberg), dessin de L. Schele (avant) et David F. Mora-Marin (arrière)	5
1.4-	Texte maya, maison C du Palais, Palenque, dessin de L. Schele.....	6
1.5-	Ordre de lecture des glyphes composés (www.halfmoon.org).....	6
1.6-	Peinture murale de la pièce 3, murs nord et est, structure 1, Bonampak (www.intructional1.calstatela.edu)	7
1.7-	Vase K1392 (détail), photographie de J. Kerr	8

Chapitre 2 : Les Coiffures

2.1-	Stèle 4 (détail), Ucanal, dessin de I. Graham	11
2.2-	Stèle F, Quirigua, dessin de Maudslay	11
2.3-	Tête colossale, Olmèque, La Venta (www.raingod.com)	13
2.4-	Stèle de La Mojara, Veracruz, dessin de G. Stuart	13
2.5-	Murale Houston (détail), Teotihuacan, dessin de S. Sugiyama	13

2.6-	Urne, Zapotèque, photographie de A. de la Cova	13
2.7-	Effigie en or, Mixtèque, photographie de A. de la Cova	13
2.8-	Sculpture, Aztèque, photographie de A. de la Cova	13
2.9-	Peinture murale, structure 1, Bonampak, photographie de A. de la Cova : A-détail du mur est, pièce 1, B-détail du mur nord, pièce 1, C-détail du mur nord, pièce 1, D-détail du mur sud, pièce 1, E-détail du mur nord, pièce 2.....	15
2.10-	Linéau 2, La Pasadita, dessin de L. Schele.....	16
2.11-	Autel 8, Tikal, dessin de L. Schele	17
2.12-	Parois du sarcophage, Temple des Inscriptions, Palenque, dessin de Merle G. Robertson : A-K'an-Hok-Chitam, B-K'an-Balam, C-lady Sak-K'uk , D-K'an-Mo-Balam	17
2.13-	Stèle 22, Naranjo, (Martin et Grube 2000 : 77)	18
2.14-	Linéau de la structure 6 (détail), Bonampak, dessin de L. Schele	20

Chapitre 3 : Le codex de Dresde

3.1-	Page 7, codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	26
3.2-	Page 12, codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	27

Chapitre 4 : Cadre théorique et méthodologique

4.1-	Motif de l'épi (12A1) et glyphe du dieu E (T1006), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930.....	31
4.2-	7C2, codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	31
4.3-	6B3, codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	31
4.4-	Stèle 31 (détail de la ceinture), Tikal, dessin de L. Schele.....	32
4.5-	Motifs des trois boules (10C1 et 15C1), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	33
4.6-	Ruban (38C3), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	33

Chapitre 5 : Présentation des motifs

5.1-	Afro (40C3), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	37
5.2-	Vase K1219 (détail), photographie de J. Kerr	37
5.3-	Stèle 17 (détail), Dos Pilas, dessin de L. Schele.....	37
5.4-	Volutes, codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930: A-volute avant (40C2), B-volute au dessus (14B2), C-couette avant (39B2), D-volute pointillée (29C2).....	37
5.5-	Stèle 11 (détail), Yaxchilán, dessin de L. Schele	37
5.6-	Noeuds, codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930: A-nœud simple (38A3), B-nœud double (10C2)	38
5.7-	Stèle 1 (détail), Dos Pilas, dessin de L. Schele	38

5.8- Bandeaux, codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930: A- tissu (6A2), B- plaquettes (20C2), C- T (14B2), D- perles (21A2), E- fleur (19C1)	38
5.9- Tablette Ovale (détail), Palenque, dessin de L. Schele.....	38
5.10- Kul, codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930: A-7B2, B-9A3, C-4C3	39
5.11- Couvert du sarcophage, Temple des Inscriptions, Palenque, dessin de Merle G. Robertson.....	40
5.12- Stèle 6 (détail-arrière), Caracol, dessin de C. Beetz.....	39
5.13- Plumes d'oiseaux, codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930: A-chouette (8A1), B-quetzal (14B3), C-ara (11A2), D-cotinga (22B3).....	39
5.14- Oiseaux, codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930: A- la chouette (16C1), B- le quetzal (16C2), C- l'ara (16C3), D- le cotinga (17B)	39
5.15- Parois du sarcophage, côté ouest, Temple des Inscriptions, Palenque, dessin de Merle G. Robertson	41
5.16- Vase K8201 (détail), photographie de J. Kerr	41
5.17- Épi (12A1), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930.....	42
5.18- Stèle H (détail), Copán, dessin de L. Schele.....	42
5.19- Coiffure animal, codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930: A-tapir (6A3), B-caïman (5C2), C-du squelettique (13B1)	42
5.20- Vase K2286 (détail), photographie de J. Kerr	42
5.21- Effigies, codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930: A-tête d'oiseaux (7C3), B-bandes croisées (2B1), C-fleur (19C1), D-en forme de T (14A2), E-visage humain (3A3)	43
5.22- Trois boules, codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930: A-12B3, B-15C1	43
5.23- Vase K521 (détail), photographie de J. Kerr	43
5.24- Serpent (22B2), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930.....	44
5.25- Motif T66 <i>hu</i> (7C1), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930.....	44
5.26- Vase K1183 (détail), photographie de J. Kerr	44
5.27- Motif T282 <i>nu</i> (7C1), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	45
5.28- Vase K4550 (détail), photographie de J. Kerr	45
5.29- Cylindre (2B1), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930.....	45
5.30- Figurine de Jaïna K2859, photographie de J. Kerr	45
5.31- <i>Kan</i> (11A1), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930.....	46
5.32- Masque de dieu (12C1), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	46

5.33- Linteau 2 (détail), La Pasadita, dessin de L. Schele.....	46
5.34- Huit (2B1), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	46
5.35- Vase K559 (détail), photographie de J. Kerr	46
5.36- Nénuphar (8A2), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930.....	47
5.37- Tablette du Temple du soleil, Palenque, dessin de L. Schele	47
5.38- Pousse (6A1), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	47
5.39- Élément végétal (41B3), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	47
5.40- Stèle 31 (détail), Tikal, dessin de L. Schele.....	47
5.41- Poisson dans le bec d'un héron (36B1), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	48
5.42- Panneau de gauche, Temple de la Croix, Palenque, dessin de L. Schele	48
5.43- Crochet stylisé (6B3), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	48
5.44- Stèle de Yomop, photographie de A. de la Cova	48
5.45- Nid d'oiseau (14C2), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930 .	49
5.46- Panneau de droite, Temple de la Croix, Palenque, dessin de L. Schele.....	49
5.47- Motif T63 (41B1), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	49
5.48- Motif à ailes d'oiseaux (23C1), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	50
5.49- Motif attaché, codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930: A-13A1, B-35B2.....	50
5.50- Tablette du palais (détail), Palenque, dessin de L. Schele	50
5.51- Couronne, codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930: A-14A2, B-21B.....	50
5.52- Chignon (12C2), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	51
5.53- Vase K595 (détail), photographie de J. Kerr	51
5.54- Cylindre attaché (31B), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	51
5.55- Vase K1200 (détail), photographie de J. Kerr	51
5.56- Casque (33A1), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930.....	52
5.57- <i>Kimi</i> (10A1), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	52
5.58- Trilobe (9A2), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	52
5.59- Os (5B3), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	52
5.60- Vase K2284 (détail), photographie de J. Kerr	52
5.61- Silex (9C1), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	53
5.62- Stèle 5 (détail-avant), Caracol, dessin de C. Beetz	53
5.63- Triangle (21C2), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	53
5.64- Mèche (5C1), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	53

5.65-	Coquillage (4A2), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	53
5.66-	Éventail (6B2), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	54
5.67-	Brosse (15B2), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	54
5.68-	Clochettes (16B1), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930 ..	54
5.69-	Motif T77 (36A1), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930....	54
5.70-	Ruban T148 (38C3), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930 ...	54
5.71-	U (20B2), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930.....	55

Chapitre 6 : Analyse des coiffures

6.1-	9C1, codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	57
6.2-	12B, codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	59
6.3-	13B, codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	60
6.4-	18B, codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	60
6.5-	a-5C2 (caïman et <i>nikil</i>), b-7C1 (<i>hu-nu</i> et <i>nikil</i>), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930.....	61
6.6-	A-12A1, B-12B2 (combinaison d'augures), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930.....	62
6.7-	A-jeune divinité (10C3), B-divinité âgée(10C2), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930.....	68
6.8-	A-10B1, B-11B1, C-11B2 (costume identique), codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930.....	72
6.9-	A-7C1, B-14B3, codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	72
6.10-	A-7C3, B-13B3, codex de Dresde, dessin de Villacorta et Villacorta 1930	74

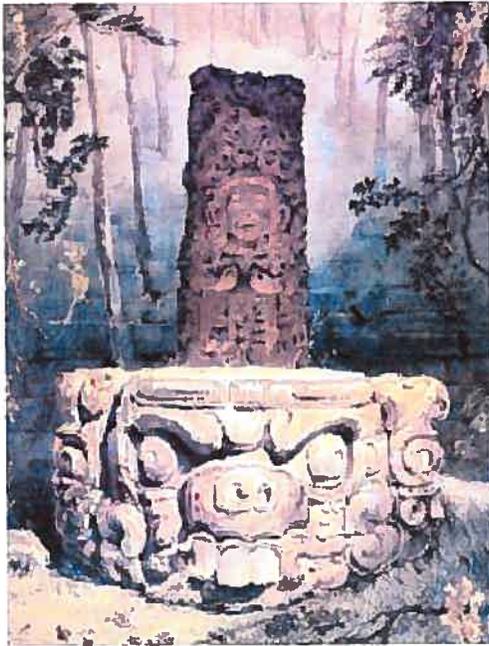
Chapitre 7 : Discussion des résultats

7.1-	Stèle 2, Bonampak (www.mesoamerica.ru).....	83
7.2-	Paneau, Palenque, conservé au Dumbarton Oaks de Washington, dessin de L. Schele.....	83
7.3-	<i>Wat'ul</i> de Seibal, (Schele et Mathews 1998 : fig. 5.10 et 5.14): A-stèle 10, B-stèle 9	84
7.4-	Peinture murale de la pièce 1, structure 1, Bonampak, photographie de A. de la Cova : A-mur est, B-mur nord, C-mur ouest, D-mur sud.....	86

REMERCIEMENTS

Je tiens ici à remercier tous ceux et celles qui ont contribué, de près ou de loin, à la réalisation de ce projet de recherche. Plus précisément, ma reconnaissance va à ma directrice Louise Iseult Paradis pour sa générosité, ses encouragements et ses judicieux conseils, ainsi qu'à Paul Tolstoy pour le précieux coup de pouce qu'il m'a donné. Je remercie également Karen Bassie pour m'avoir encouragé dans cette avenue de recherche. Et je tiens à exprimer toute ma gratitude à mes proches pour m'avoir prodigué les encouragements et les supports nécessaires : Lorraine Cayer, Dominique Hardy, Guy Hardy, Philippe Lamarche et Leslie Bélanger.

INTRODUCTION



«L'effet produit par les monuments eux-mêmes, par la manière dont ils se dressent dans la profondeur d'une forêt tropicale, silencieux et solennels, par cette architecture étrange, richement ornée, différente des sculptures de tous les autres peuples, plongée dans une profonde obscurité pour tout ce qui concerne son sens, sa finalité et toute son histoire, recouvert de signes glyphiques qui expliquent tout mais nous sont totalement incompréhensibles, cet effet, je n'aurai pas la prétention de le décrire.»¹

**John Lloyd Stephens et
Frederick Catherwood, Copán.**

¹ Traduction de Eva Eggebrecht (2000 :405)

1.1 La civilisation maya

Enfouis sous la dense végétation de la forêt vierge, les vestiges mayas ont été redécouverts par les voyageurs et les aventuriers de l’Ancien Monde au 19^e siècle. Ils sont ceux d’une civilisation jusque-là méconnue, s’étant développée au nord de la Mésoamérique. Le territoire maya comprend l’est du Mexique, le Guatemala, le Belize, le Salvador et l’ouest du Honduras (fig. 1.1). Il est divisé en trois grandes aires : les Hautes Terres, les Basses Terres du sud et les Basses Terres du nord.



Les premières traces d'occupations retrouvées dans cette région remontent au 2^e millénaire avant notre ère. Il s'agit probablement de petites communautés villageoises qui, peu à peu, se sont sédentarisées conséquemment au développement de l'agriculture pour ensuite se transformer en véritables agglomérations dans lesquelles on voit apparaître des constructions monumentales. Ces débuts sont associés à la Période Préclassique qui s'étale de 2000 BC à 250 AD.

Succédant à cette dernière, la Période Classique (250-900) se démarque par une complexification de la société maya. Ce changement est surtout marqué dans la région des Basses Terres du sud où une organisation politique hiérarchisée se développe. On voit ainsi naître plusieurs cités-états rivales dirigées, chacune d'elle, par un dirigeant qui a un pouvoir à la fois religieux, divin, social, économique et politique. Ce changement dans la société maya accentue le désir de conserver et de divulguer de l'information afin de légitimer le pouvoir sans cesse croissant de l'élite. Il y a donc un développement artistique très important qui se fait à cette période. L'architecture des centres cérémoniels s'épanouit, l'art monumental se complexifie, les arts portatifs se multiplient et l'écriture se développe considérablement. Ces développements atteignent leur apogée au cours du 7^e siècle. Le siècle suivant est marqué par une succession de guerres et par une migration de la population vers d'autres territoires. La fin du Classique est ainsi caractérisée par un déclin s'étendant sur presque tout le territoire maya.

La dernière Période Précolombienne est le Postclassique (900-1520). Elle a longtemps été considérée comme une phase décadente de l'histoire maya de par ses témoignages moins impressionnants que ceux de la période précédente. Toutefois, les vestiges datant du Postclassique nous présentent une société encore très bien organisée, sachant profiter amplement du commerce extérieur et dotée de centres politiques et économiques importants. Les agglomérations sont maintenant situées dans les Basses Terres du nord (Yucatán, Campeche et Quintana Roo) ; la presque totalité des grandes villes des Basses Terres du sud ont été abandonnées.

La Conquête Espagnole (1520) fut tragique dans l'histoire de la civilisation maya. En moins d'un siècle, les populations américaines ont dramatiquement diminué, les manuscrits et les idoles ont été brûlés, l'art monumental a été détruit et les richesses intellectuelles ont été perdues. Pendant les quelques siècles qui ont suivi la colonisation, les populations mayas ont tenté de s'adapter à la culture que leur

ont imposée les Espagnols. Les résultats ont été de multiples rébellions causées par les injustices et la non-reconnaissance des droits des populations autochtones et de leur identité culturelle. Ces problèmes perdurent encore aujourd'hui, même là où les communautés autochtones sont majoritaires. Malgré ces conflits et la lourde perte de leur passé, la culture maya est encore bien vivante à certains endroits, entre autres au Guatemala et au Chiapas, où ils pratiquent encore certains rituels.

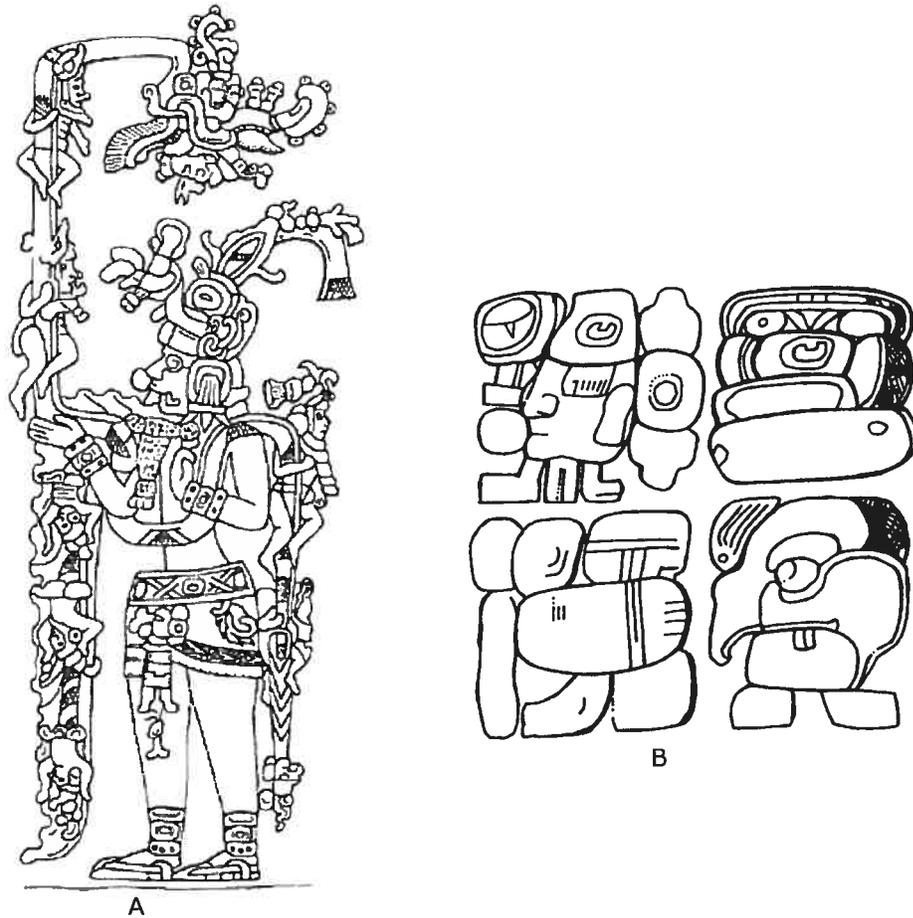
1.2 Les systèmes graphiques

Parmi les sociétés précolombiennes, la civilisation maya est celle qui s'est le plus démarquée par son désir de communiquer et de conserver l'information. Ce désir est perceptible à travers les systèmes graphiques qu'elle a créés et n'a cessé de perfectionner pendant plus de 1000 ans. Par système graphique, nous entendons tout ensemble organisé selon des règles et composé d'unités sémantiques représentées par des lignes et des figures sur une surface. L'écriture et l'imagerie mayas répondent à cette définition. Elles sont les témoins incontestables de l'aboutissement intellectuel qu'a connu cette culture. En gravant sur le stuc, la pierre, le bois, le jade, le coquillage et les os, en peignant sur les murs, la céramique et les livres, les Mayas ont voulu légitimer leur pouvoir et ont permis aux générations futures de connaître leur histoire.

Les premiers témoins de ces vestiges graphiques, découverts à ce jour, datent de la Période Préclassique. Dans les Basses Terres du sud, des témoignages anciens de l'imagerie ont été retrouvés au site de Cuello (fig. 1.2), de Cerros, de Uaxactún, de Tikal, de Nakbe et d'El Mirador. D'autres exemples proviennent des Hauts Plateaux, dont le site d'Abaj Takalik, Kaminaljuyú, Izapa et El Baul. Quant à l'écriture, la plus ancienne inscription maya apparaît sur la stèle de Hauberg en 199AD (fig. 1.3, p.5). Cette stèle est de provenance inconnue, mais son origine maya ne fait aucun doute, tant par son style que par la structure de son langage (Coe 1997 :68). Ainsi, dès la fin du Préclassique, l'imagerie et l'écriture étaient bien implantées. Nous pouvons donc faire remonter leur origine au début du Préclassique puisque les toutes premières traces de ces vestiges devaient être disposées sur des supports périssables.



■ figure 1.2: Figure en terre, Cuello



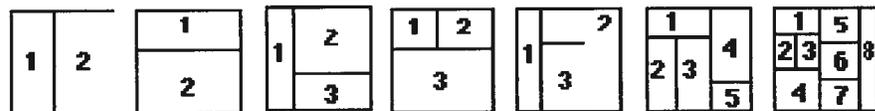
■ figure 1.3: Stèle de Hauberg, A: avant B: arrière

Depuis leur invention jusqu'à la Conquête Espagnole, l'écriture et l'imagerie ont orné conjointement la majorité des monuments (stèles, autels, linteaux et surfaces murales) et des objets portatifs (ornements divers, céramiques, livres). Une homogénéité des symboles iconographiques et des glyphes nous laisse présumer qu'il y avait un enseignement des principes de base. Les thèmes abordés sont les mêmes sur presque tout le territoire. Les scènes dépeignent des rituels et cérémonies se déroulant à des dates charnières de la vie des personnages historiques importants et du calendrier. L'écriture nous renseigne sur les noms, les dates et les événements, alors que l'imagerie nous informe sur l'aspect rituel des événements. Les glyphes nomment tandis que les images qualifient (Kubler 1969 : 5). La différence majeure entre ces deux systèmes graphiques réside dans l'adoption de certaines règles.

Les règles qui dictent l'écriture sont fixes, dans le sens où elles laissent très peu de liberté au scribe. La forme, la dimension et la disposition des graphèmes sont préétablies. Les glyphes sont quadrangulaires, de même taille et sont disposés côte à côte en rangée et en colonne, à la manière d'un quadrillage (fig. 1.4). L'ordre de lecture du texte et des glyphes est une autre règle propre à l'écriture. Le texte se lit de gauche à droite et de haut en bas par colonne de deux. Le texte de la figure précédente se lit comme suit : A1, B1, A2, B2, A3, B3, A4, B4, A5, B5, C1, D1, C2, D2, C3, D3, et ainsi de suite. Cet ordre de lecture est généralement le même pour la lecture des glyphes composés. Ces derniers sont formés de divers éléments (syllabes ou logogrammes) qui doivent être lus de gauche à droite et de haut en bas, comme nous le présente la figure 1.5. Ces quelques règles, absentes de l'imagerie et indispensables à la compréhension d'un texte, nous donnent un bref aperçu du fonctionnement de l'écriture maya. Pour avoir de plus amples renseignements sur ce système graphique, consultez l'annexe A.



■ figure 1.4: Texte maya, maison C, Palenque



■ figure 1.5: Ordre de lecture des glyphes composés

Quant aux règles qui dictent l'imagerie, elles offrent une plus grande liberté d'expression à l'artiste. L'imagerie communique par les formes, les dimensions, les proportions, les couleurs et la disposition des unités sémantiques (figures, objets et symboles divers). Aucun de ces éléments n'est dicté par des règles fixes et, au contraire, leur variabilité dans l'espace graphique ajoute une valeur sémantique. Les unités sont donc réparties dans l'image selon les besoins de l'œuvre et peut-être même selon le goût de l'artiste. Leur dimension et leur proportion peuvent varier en fonction de l'espace disponible et de l'attention qui leur est portée. Quant à leur forme, elle peut être complexe et élaborée puisqu'elle n'est pas restreinte à un schéma, comme le sont les glyphes. Les règles qui dictent les images sont celles du langage visuel ; l'ordre rigoureux propre à l'écriture et au langage parlé est absent.

Tout en étant distinct, ces systèmes graphiques participent tous deux à l'amélioration de notre connaissance de la culture maya.

1.3 L'imagerie maya

L'imagerie a occupé une place privilégiée pendant toute l'histoire maya. Elle a été le premier système graphique inventé et n'a cessé d'être exploitée conjointement avec l'écriture. Les peintures murales de Bonampak (fig.1.6) nous permettent de constater la richesse iconographique et l'importance de l'imagerie, même à une période où l'écriture était pleinement développée.

Les images occupent presque toute la superficie murale des trois pièces de la structure 1 et dépeignent plus d'une centaine de personnages. De plus, contrairement à l'écriture qui n'était connue possiblement que par les érudits, l'imagerie devait être comprise par tous les membres de la communauté. Elle a donc toujours été un outil de base pour communiquer et conserver l'information.



■ figure 1.6: Peinture murale, Bonampak

Une des principales fonctions de l'imagerie est de représenter l'aspect rituel et social des événements. C'est pourquoi les principaux sujets sont des personnages ; ils sont les acteurs des rituels. Sur les monuments, on retrouve principalement des personnages historiques (dirigeants, nobles, guerriers, esclaves...), alors que sur les objets portatifs sont surtout représentés des dieux et des animaux. Tous ces personnages ont en commun le port d'un costume constitué de divers éléments disposés de la tête aux pieds.

Les principales composantes de ces costumes sont la coiffure, le collier, le pendentif, les bracelets de poignet et de cheville, le pagne, la ceinture, les sandales et les ornements d'oreille et de nez. Parmi celles-ci, la plus imposante, diversifiée et significative est la coiffure (Miller et Taube 1993 : 67). Même dénués de tout autre symbole, les personnages sont généralement ornés d'une coiffure, comme nous le démontre la figure 1.7.



■ figure 1.7: Vase K1392

Les coiffures mayas sont le thème de ce mémoire. Comme elles sont des éléments récurrents dans l'iconographie maya, nous croyons qu'elles constituent une source importante d'informations sur cette culture. Pour aborder ce thème, nous avons choisi d'étudier les personnages du codex de Dresde. Cet ouvrage est un manuscrit maya de la Période Postclassique dans lequel sont illustrées quelques centaines de personnages ornés d'une coiffure et accompagnés d'un texte. La conservation de ce document est bonne et plusieurs fac-similés et reproductions ont été publiés ce qui en facilite la consultation.

Cette étude comportera deux volets. Le premier réunira l'ensemble des problèmes qui seront abordés. Tout d'abord, nous survolerons la richesse iconographique de ces éléments du costume et nous démontrerons en quoi les coiffures peuvent contribuer à notre connaissance de la culture maya (chapitre 2). Dans le chapitre 3, nous présenterons les données et nous discuterons de la pertinence de ce corpus à l'atteinte de notre objectif de recherche (chapitre 4). La méthode d'analyse sera décrite dans ce même chapitre. Le second volet concerne le traitement des données qui sont les coiffures des personnages du codex de Dresde. Sur la base d'une classification par motif (chapitre 5), les coiffures seront analysées dans le chapitre 6. Il s'agira de mettre en relation les coiffures avec les divers contextes dans lesquels elles se trouvent. Les résultats de cette analyse seront ensuite discutés dans le chapitre 7. ♦

LES COIFFURES DANS L'ICONOGRAPHIE

Dans ce chapitre, nous explorerons les divers aspects des coiffures. Après une brève définition de cette parure, nous justifierons le choix de ce thème de recherche en démontrant l'importance des coiffures dans les sociétés maya et mésoaméricaines. Nous énumérerons enfin leurs différentes fonctions en exposant divers propos des spécialistes.

Les témoins que nous possédons de l'existence de ces parures proviennent principalement de l'iconographie. Les vestiges matériels provenant des fouilles archéologiques sont très rares. Des petites plaquettes, billes et cylindres de jade retrouvés près des crânes dans certaines sépultures nous laissent croire que les coiffures étaient principalement fabriquées de matériaux périssables¹. Les preuves iconographiques seront donc les principaux informateurs de l'existence et de l'utilisation des coiffures.

2.1 Définition des coiffures

Selon le dictionnaire, la coiffure est ce qui sert à couvrir la tête ou à l'orner. Chez les populations mésoaméricaines, la tête est généralement ornée d'objets et de symboles divers. Parmi ces derniers se trouvent des glyphes, des plumes, des objets de pierre (jade, turquoise, etc.) de différentes formes (bille, cylindre, plaquette ou masque), des coquillages, des nattes, des masques, des mosaïques, des fleurs, des rubans, des bandeaux, des poissons, des oiseaux, des lézards, des têtes, griffes et queues d'animal, des végétaux, des volutes, etc. Ces ornements sont combinés et organisés entre eux de manière à former les coiffures. Ces organisations de motifs ont une structure et suivent des règles. Par exemple, plusieurs coiffures portées par les dirigeants mayas de la Période Classique sont construites d'après le modèle suivant: un bandeau au front sur lequel est déposée une tête de dieu portant elle-même une coiffure, un motif ailé à l'arrière de l'oreille et des plumes (fig. 2.1). D'autres motifs peuvent ensuite être ajoutés à cette structure de base comme nous le montre la coiffure de la stèle F de Quiriguá (fig. 2.2). Malgré la surcharge de motifs qui lui donne une allure désorganisée, la coiffure est construite selon le modèle de base.

Nous définirons donc la coiffure comme étant une parure destinée à orner la tête des personnages, combinant divers objets et symboles organisés selon une structure.



■ figure 2.1: Stèle 4, Ucanal:
vert: bandeau
rouge: plumes
bleu: masque de dieu
jaune: motif ailé



■ figure 2.2: Stèle F, Quiriguá

2.2 Historique des coiffures : espace et temps

Depuis le 2^e millénaire avant notre ère, différentes communautés culturelles ont cohabité sur le territoire mésoaméricain. Chacune d'elles nous a laissé des vestiges iconographiques qui témoignent de l'importance des coiffures comme ornement du costume.

Les premiers exemples remontent à la culture Olmèque (1200-500 BC). Ces derniers ont beaucoup exploité la tête comme support iconographique. Cet intérêt est perceptible à travers les nombreuses têtes colossales (fig. 2.3, p.13) et les stèles qu'ils ont créées. Un exemple plus récent provient de l'État de Veracruz et date de 156 AD. La stèle de La Mojarra (fig. 2.4, p.13) illustre un personnage portant une coiffure dont les proportions commencent à être très importantes. Plusieurs exemples de coiffures sont aussi présents à Teotihuacan (1-700 AD), comme sur la figure 2.5 (p.13) qui illustre sans doute un guerrier. Les Zapotèques (500BC-750 AD) ont aussi orné la tête de leur personnage important (fig. 2.6, p.13), comme l'ont fait les Mixtèques (fig. 2.7, p.13), ainsi que les Aztèques (1325-1521 AD) (fig. 2.8, p.13). Dans tous ces cas, les coiffures étaient des parures combinant divers objets et symboles organisés. Les motifs pouvaient donc varier selon le temps, l'espace et la culture.

Dans le territoire maya, le complexe iconographique des coiffures n'a cessé d'être exploité pendant plus de 1500 ans. Elles apparaissent dès la Période Préclassique (250BC-250 AD), comme nous l'avons vu précédemment sur la stèle de Hauberg (fig.1.3, p.5), et sont utilisées tout au long de la Période Classique (250-900 AD) et Postclassique (900-1500 AD), comme nous le constaterons subséquemment.

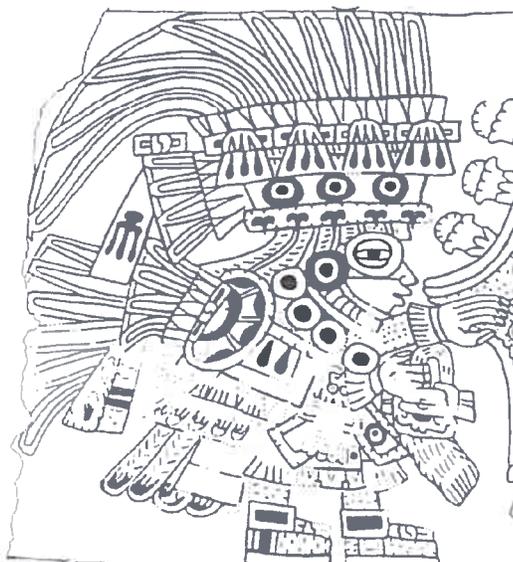
Nous pouvons donc affirmer que cette coutume d'orner la tête des personnages était parfaitement ancrée dans les mœurs mésoaméricaines. Elle s'est perpétuée pendant plus de 2000 ans à travers plus de 6 cultures majeures.



■ figure 2.3: Tête colossale, Olmèque



■ figure 2.4: Stèle de La Mojarra



■ figure 2.5: Murale Houston, Teotihuacan



■ figure 2.6: Urne, Zapotèque



■ figure 2.7: Effigie en or, Mixtèque



■ figure 2.8: Sculpture, Aztèque

2.3 Les personnages et les événements

Outre le contexte mésoaméricain dans lequel se situent les coiffures, se trouve un contexte plus précis concernant les personnages qui les portent et les événements qui leur sont associés. Le fait d'élucider ces deux aspects des coiffures nous permettra de constater la fréquence à laquelle elles sont présentes dans l'imagerie et la place qu'elles prennent dans la société.

Nous savons que les scènes représentées dans l'imagerie maya illustrent des cérémonies et rituels associés à des événements précis qui ont lieu à des dates spécifiques de la vie des personnages ou alors du calendrier. Les principaux sont : la naissance, la mort, l'accession au pouvoir, le mariage, les alliances politiques, les victoires de guerre, les conquêtes, les fins de période, les sacrifices et les récoltes. Chacune de ces scènes est peuplée de personnages qui agissent en tant qu'acteur dans les rituels et la quasi-totalité de ces sujets sont ornés d'une coiffure. Parmi ceux-ci se trouvent : les personnages historiques importants (dirigeants, nobles, musiciens, scribes, serviteurs, guerriers, femmes, etc.), les dieux, les personnages mythiques et certains animaux. Cette diversité est superbement illustrée sur les fresques de Bonampak (fig. 2.9, p.15) dans lesquelles même les porteurs d'éventails et les habilleurs sont ornés de coiffure. Seuls quelques esclaves n'en sont pas parés.

La hiérarchie sociale a beaucoup à voir avec l'aspect des coiffures. Plusieurs exemples témoignent du fait que plus un personnage est important dans la société plus sa coiffure est complexe. Ceci est bien illustré dans l'exemple précédent (fig. 2.9, p.15), ainsi que sur le linteau 2 de La Pasadita (fig. 2.10, p.16). Sur cette dernière, le personnage de gauche est le dirigeant de Yaxchilán et le personnage de droite est son subordonné, seigneur de La Pasadita. Un seul coup d'œil suffit pour constater que la coiffure de ce dernier est moins imposante que celle du dirigeant, ce qui semble évoquer un statut inférieur.

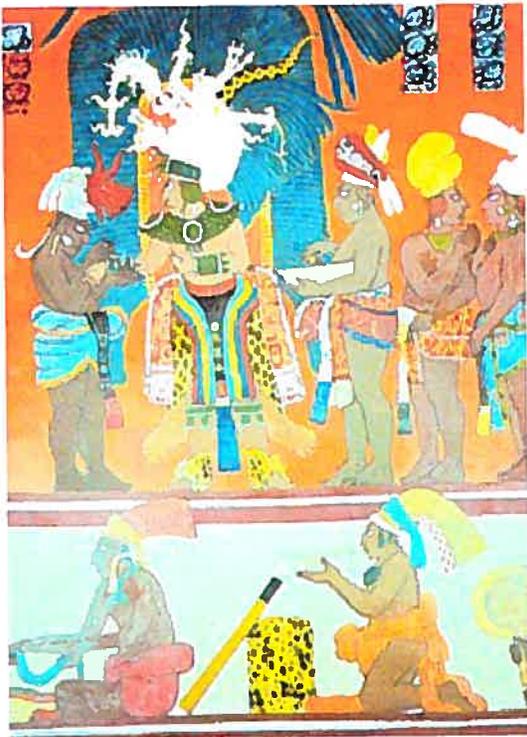
Ainsi, les coiffures sont présentes d'une façon quasi systématique dans les images. Le fait qu'elles soient impliquées dans des contextes rituels et cérémoniels nous donne un indice de leur importance dans la société maya. Nous ne savons toutefois pas si elles étaient portées à l'extérieur de ces événements. Comme nous n'avons que l'imagerie pour documenter les coiffures, qu'en est-il des événements non représentés dans les images, comme les scènes de la vie quotidienne? Malheureusement, aucun document ne nous informe sur cet aspect. La charge symbolique que semblaient posséder les coiffures ainsi que leur forme et dimension parfois encombrantes, nous laissent toutefois supposer qu'elles ne faisaient pas partie du costume de tous les jours.



A: mur est (détail), pièce 1



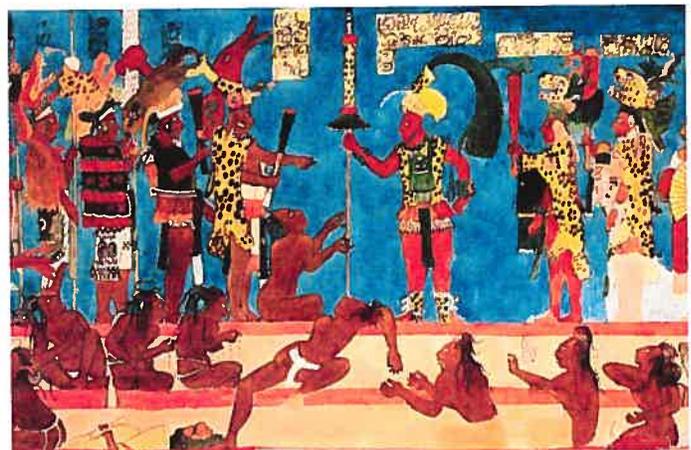
B: mur nord (détail), pièce 1



C: mur nord (détail), pièce 1

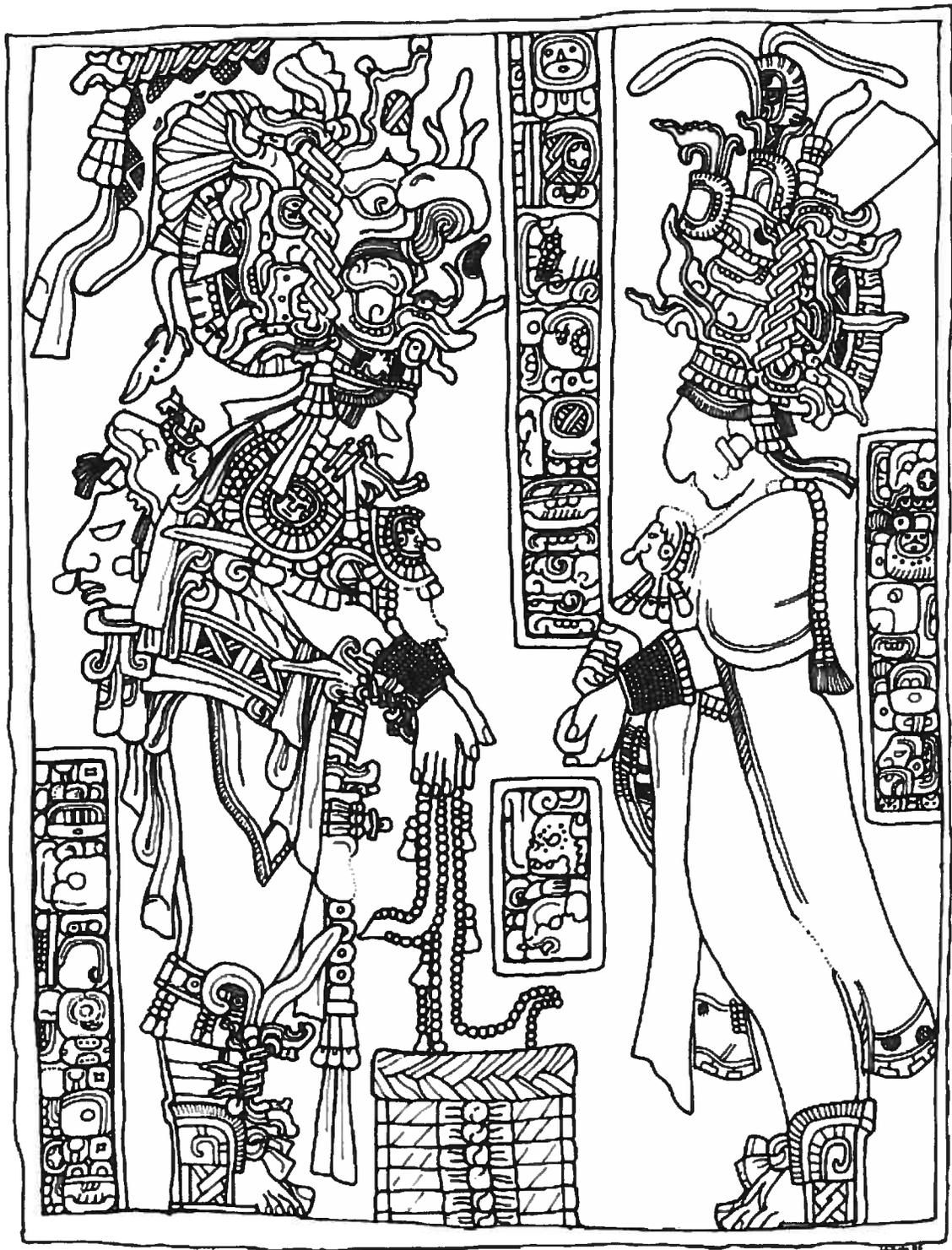


D: mur sud (détail), pièce 1



E: mur nord (détail), pièce 2

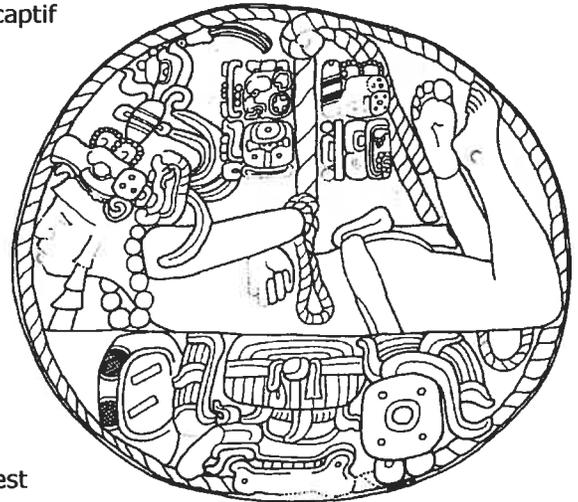
■ figure 2.9: Peintures murales, Bonampak



■ figure 2.10: Linteau 2, La Pasadita

2.4 La fonction des coiffures

L'autel 8 de Tikal (fig. 2.11) nous présente un captif orné uniquement d'une coiffure ; aucun autre élément du costume n'est présent. Nous savons que les glyphes nous informent sur les événements, le nom des personnages et les dates. Le texte de ce monument nous indique donc que *Wilan Tok Wayib* a été capturé le 8 décembre 748 et sacrifié deux jours plus tard (Martin et Grube 2000 : 50). Quelle information reste-t-il donc à divulguer ? Autrement dit, que peut communiquer la coiffure ? Cette interrogation est au centre de la problématique de ce travail et nous discuterons ici des hypothèses qui ont été émises.

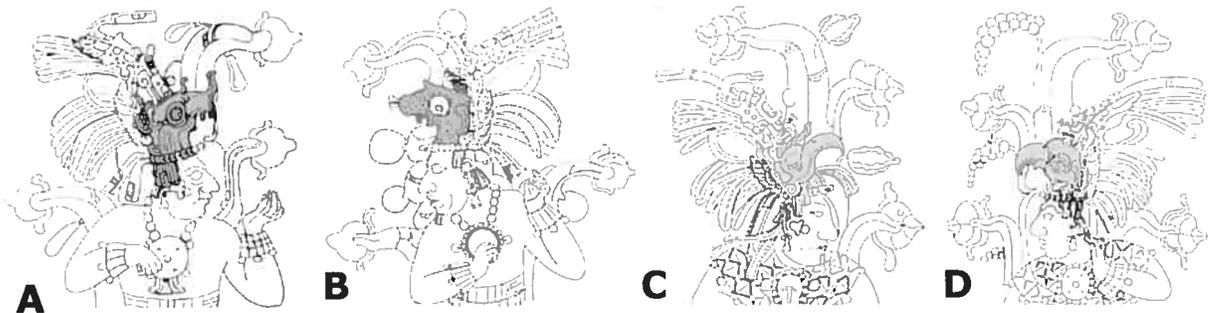


■ figure 2.11: Autel 8, Tikal

2.4.1 Nominale

La fonction nominale des coiffures consiste à décrire le nom personnel de l'individu à l'aide de symboles disposés sur la tête. Quelques exemples sont présents autour du sarcophage de *Pakal* à Palenque et en voici quelques uns (fig.2.12) :

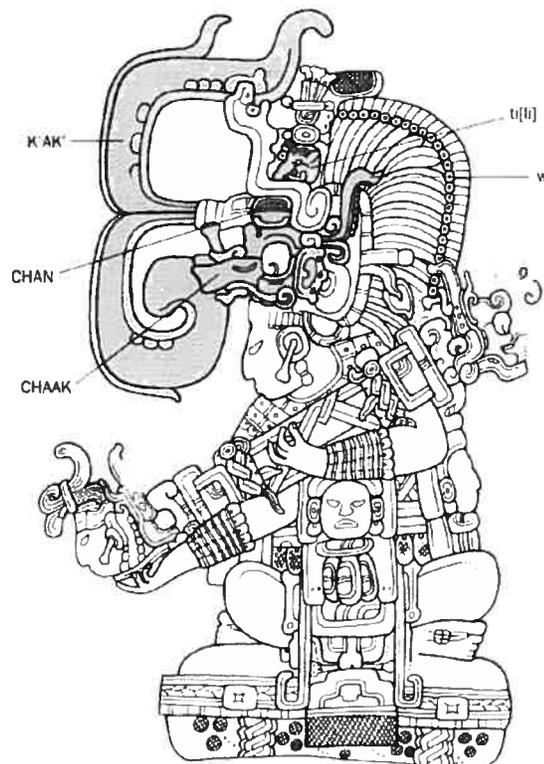
- *K'an-Hok'-Chitam* (A) porte un pécarin (*chitam*) avec un *k'an* en guise d'oeil,
- *Kan Balam* (B) est orné d'un jaguar (*balam*),
- Lady *Sak-k'uk* (C) a une tête de quetzal (*K'uk*) comme coiffure,
- *K'an-Mo'-Balam* (D) porte un perroquet (*Mo'*) avec un œil de jaguar (*balam*).



■ figure 2.12: Parois du sarcophage, Temple des Inscriptions, Palenque

Certains problèmes se posent toutefois dans le déchiffrement de ces coiffures nominales. Généralement, les symboles qui traduisent le nom ne forment pas la totalité de la coiffure ; ils sont combinés à d'autres motifs. Il peut donc être difficile de distinguer lesquels sont nominaux et lesquels ne le sont pas. Cette difficulté est accrue puisque chaque composante d'un nom peut s'écrire soit avec des syllabes ou des logogrammes. De plus, un individu peut posséder plus d'un nom ou le nom illustré dans la coiffure peut n'être qu'une abréviation de son nom réel. Prenons l'exemple de *K'ak Tiliw Chan Chaak*, illustré dans la figure 2.13. Sachant que chacune des composantes de son nom peut s'écrire par des syllabes ou des logogrammes, que ce personnage est aussi connu sous d'autres appellations, *Butz' Tiliw* par exemple (Martin et Grube 2000 : 74), et constatant que la coiffure est composée de plusieurs éléments, il peut être difficile de reconnaître le nom dans la coiffure.

Même si elles sont parfois difficiles à identifier, les coiffures à fonction nominale existent bel et bien dans l'imagerie maya. Elles ne sont pas très fréquentes puisque cette information est généralement divulguée dans les textes, alors nul besoin de la répéter. Kelley affirme « as long as headdresses played multiple roles, and we have no other kinds of evidence, we cannot use the headdresses to give names to people » (1982 : 48).



■ figure 2.13: Stèle 22, Naranjo

2.4.2 Identitaire

Plusieurs spécialistes ont suggéré une fonction identitaire aux coiffures. Cette fonction consiste à renseigner sur l'identité de l'individu ou sur un aspect de cette dernière. Selon le thème de la représentation, les éléments de coiffure peuvent mettre en valeur un trait particulier de la personnalité de l'individu, que ce soit une information politique, religieuse, mythologique, sociale, etc. Nous présenterons ici les résultats de quelques recherches qui se sont penchées sur cette fonction identitaire des coiffures.

À travers son étude « The lady with the snake headdress » (1989), Ciaramella a distingué deux types de femmes portant la coiffure serpent dans le codex de Dresde et de Madrid : une est jeune et l'autre est âgée. L'objectif de sa recherche était de trouver le point commun qu'avaient ces personnages à la parure de serpent. Elle a conclu que ces deux femmes étaient la manifestation d'une même divinité, la déesse Lune. Cet énoncé prétend donc que la coiffure informe sur l'identité divine de l'individu.

Deux autres études ont été effectuées par Clara Million (1973 et 1988) sur un groupe de personnages de Teotihuacan qui portaient un type particulier de coiffure, la coiffure à pompons (fig. 2.5, p.13). Son objectif était de comprendre la signification de cette coiffure. Elle affirme que « the distinctive tassel headdress signified membership in a social group, or association with a social institution, with leadership and authority attributes of some sort, or at least a very highly ranked status » (1988 : 114). Ainsi, par leur coiffure à pompons, ces individus s'identifiaient à un groupe social et politique spécifique. Au sujet de la même coiffure, Paulinyi ajoute (2001 : 1) : « los señores portadores de la versión mas compleja de este tocado (el Gran Tocado) eran gobernantes sagrados que poseían poderes sobrenaturales² ». Il affirme donc que cette coiffure informe sur un caractère divin spécifique qu'a en commun ce groupe de personnages. Ces trois études combinées suggèrent la possibilité que les coiffures informent sur l'identité politique, sociale et divine des personnages.

Deux autres études traitent de la fonction identitaire des coiffures, celles de Houston et Stuart (1996 et 1998). L'objectif de leur recherche n'était pas de documenter la problématique des coiffures, mais d'aborder la conception de l'être dans l'univers et dans la communauté maya. À travers certains propos, ils ont admis la possibilité que les coiffures aient une fonction identitaire. Dans leur premier ouvrage (1996 : 297), ils abordent le concept d'homme-dieu, c'est-à-dire d'homme portant l'image d'un dieu pour en assumer l'identité. Les dirigeants de la Période Classique avaient cette coutume de porter le costume, les effigies et les ornements d'un dieu afin de le personnifier. Dans leur second ouvrage (1998 : 85), ils affirment que la tête est l'identité propre de l'individu. Alors, le fait de porter une tête ou un masque de dieu implique qu'on en assume l'identité. Ces deux affirmations accorderaient une fonction identitaire aux coiffures du type masque de dieu (fig. 2.14), si souvent portées par les dirigeants de la Période Classique.



■ figure 2.14: Linteau, structure 6, Bonampak

2.4.3 Cérémonielle

L'hypothèse voulant que les coiffures informent sur l'événement plutôt que sur l'identité ou le nom du personnage a été proposée par Kelley, Van Stone et Hellmuth.

Dans son étude « *Costume and Name in Mesoamerica* » (1982), Kelley mentionne cette relation entre les coiffures et les cérémonies : « The headdress and other items worn by Mayas of the Classic Period seem more often to be associated with particular ceremonies rather than with their personal names. » (1982 : 46). Il n'en a toutefois pas fait la démonstration.

Van Stone (1996) a repris cet aspect laissé en suspens par Kelley. Sa thèse sur les coiffures mayas des monuments de la Période Classique avait comme objectif de démontrer la corrélation des coiffures avec les événements rituels. Les résultats n'ont pas été à la hauteur de ses espérances. Les rituels ne sont pas toujours ni partout les mêmes, les emphases idéologiques et les stratégies de propagande varient selon les sites et les contextes. Il affirme que la coiffure dépend d'une panoplie de variables, dont les pratiques locales, l'astrologie et le rituel. Il n'y aurait donc pas de connexion parfaite entre coiffure et événement. Il y aurait même une incohérence et une irrégularité iconographique (*iconographical inconsistency*) dans les coiffures. Malgré tous ces indices, il ne rejette pas la possibilité qu'elles informent sur les événements. Une approche plus productive, selon lui, serait de chercher à identifier les coiffures synonymes. Cette recherche n'a malheureusement pas encore été faite.

Pour conclure, il affirme « Headdresses and their elements were manipulated in many of the same ways as hieroglyphs. The artists used phonetic complements, substitutions, punning, abbreviation, conflation, head-variant ornamentation, and couplet-structured ceremonies to enhance their message. » (Van Stone 1996 : 92).

Hellmuth (1991) a aussi voulu associer les coiffures et les événements. Il a identifié trois coiffures spécifiquement portées par les chasseurs et les joueurs de balle. Il prétend que la scène dans laquelle se trouvent ces coiffures est toujours associée à un de ces deux contextes, le jeu de balle ou la chasse. Il affirme toutefois que cette fonction cérémonielle des coiffures n'est pas la principale et suggère à d'autres spécialistes d'en faire la recherche.

Ces quelques tentatives de recherche sur la relation des événements et des coiffures ne semblent pas très révélatrices pour l'instant. Néanmoins, certaines des pistes proposées pourraient être exploitées davantage.

2.4.4 Cosmogonique

L'aspect cosmogonique des coiffures a été souligné par Baudez (2000). Il propose que le costume du dirigeant maya de la Période Classique soit la représentation de l'univers. Le bas du costume évoquerait l'inframonde, le centre représenterait la surface de la terre et le haut symboliserait la portion céleste de l'univers. La coiffure serait donc l'évocation du céleste. Il affirme que les plumes qui ornent les coiffures des rois représentent l'oiseau céleste et le soleil au zénith (2000 :136). Il n'a toutefois pas élaboré davantage à ce sujet.

En résumé, les fonctions nominale et identitaire des coiffures semblent acquises alors que les aspects cérémoniel et cosmogonique de ces parures nous paraissent encore ambigus. Nous pouvons supposer que les coiffures ont plus d'une fonction et que, à l'intérieur d'une même coiffure, différents éléments peuvent informer sur divers aspects.

En conclusion, les coiffures sont des parures destinées à orner la tête des personnages ; elles sont formées d'une combinaison d'objets et de symboles organisés selon une structure. Les principaux témoins que nous possédons aujourd'hui de l'existence des coiffures mayas sont les représentations iconographiques. Ces dernières nous démontrent qu'elles sont un élément important dans la société, par leur récurrence, leur proportion et leur implication dans les rituels et cérémonies. En plus des Mayas, plusieurs autres cultures mésoaméricaines ont orné la tête de leur personnage important pendant plus de 2000 ans. Parmi ceux-ci se trouvent les dirigeants, les nobles, les femmes, les captifs, les habilleurs, les danseurs, les divinités, les animaux, et ainsi de suite. Comme nous le démontrent les fresques de Bonampak (fig. 2.9, p.15), les modèles de coiffure sont très variables, leur complexité est souvent notable et leurs proportions sont parfois considérables.

Nous savons qu'elles ont comme principale tâche d'informer sur l'aspect social et rituel. Plus précisément, elles peuvent véhiculer une information de type nominal et identitaire, et possiblement cérémoniel et cosmogonique. La fonction des coiffures mayas est au centre de la problématique de cette étude. Pour parvenir à mieux les comprendre, nous étudierons les personnages du codex de Dresde. ♦

¹ Des pièces provenant de deux bandeaux de jade ont été retrouvées dans les sépultures 116 et 196 de Tikal. Une effigie de jade du Jester, habituellement portée au front, a de plus été découverte dans le tombeau de *Pakal*, Temple des Inscriptions, Palenque.

² Traduction personnelle : «Les personnages qui portent la version la plus complète de cette coiffure (la grande coiffe) sont des gouverneurs sacrés qui possèdent des pouvoirs surnaturels» (Paulinyi 2001: 1).

LE CODEX DE DRESDE

Dans ce chapitre, nous discuterons des raisons qui ont motivé le choix de ce corpus de données. Par la suite, nous donnerons un bref historique de ce manuscrit, pour ensuite faire un aperçu des recherches qui ont été effectuées à son sujet. Et enfin, nous expliquerons le contenu et les données proprement dites.

Dès sa découverte en 1739, les spécialistes ont cru en son potentiel pour documenter la société maya, c'est pourquoi il est le plus étudié d'entre tous les manuscrits mayas. De plus, son style élégant et sa conservation en facilitent la consultation.

De plus, ce manuscrit est un tout iconographique; les facteurs de temps et d'espace ne sont donc pas à considérer. Van Stone (1997) a étudié les coiffures mayas représentées sur les monuments des Basses Terres du sud de la Période Classique. Cette Période couvre plus de 600 ans et cette région compte quelques dizaines de sites et plusieurs centaines de monuments. Les problèmes qu'il a rencontrés sont principalement issus de ces deux facteurs. De plus, très peu de variables stylistiques sont présentes dans le codex puisque seulement quelques artistes ont dû participer à sa confection. Ainsi, le choix du codex de Dresde a été motivé, entre autres, par l'absence de ces trois facteurs : temps, espace et style.

Une autre raison qui fait de ce corpus un excellent candidat est que plus de 300 personnages y sont représentés ornés d'une coiffure. Ces personnages sont intégrés à un contexte constitué de variables connues et documentées : les glyphes, les dieux et le calendrier. Le nombre de variables est donc limité et les coiffures comptent parmi les plus importantes.

3.1 Historique du codex de Dresde

Le codex de Dresde, dont le nom vient de la ville où il se trouve actuellement en Allemagne, est un des quatre manuscrits mayas précolombiens qui nous soit parvenu. Pendant la conquête espagnole, plusieurs de ces livres furent détruits lors d'autodafés¹ commandés par les religieux. Seulement certains d'entre eux semblent avoir survécu aux flammes. Parmi ceux-ci se trouvent le codex de Dresde, de Madrid et de Paris qui ont dû être expédiés outre-mer, probablement en tant qu'objet de curiosité puisqu'ils ont été découverts alors qu'ils étaient en Europe, et le codex Grolier qui a été découvert dans une grotte au sud du Mexique en 1971 (Grube 2000 : 129). L'authenticité de ce dernier est toutefois contestable.

Comme son contexte archéologique est méconnu, l'origine du codex de Dresde est ambiguë. Sa date et son lieu de fabrication sont hypothétiques ; ils sont établis selon le contenu (les concordances avec les tables astronomiques), le style et l'apparition de certains motifs iconographiques. D'après Thompson (1972 : 40-43), il a été peint entre 1200 et 1250 quelque part au nord du Yucatán. Il croit qu'il s'agit d'une nouvelle édition d'un manuscrit plus ancien, datant possiblement de la Période Classique.

L'histoire documentée de ce codex débute en 1739, alors qu'il fut acheté à Vienne par Johann Christian Götze, directeur de la Royal Library de Dresde (Allemagne). En 1828, le codex fut identifié comme appartenant à la culture maya par Rafinesque-Schmaltz (Zimmermann 1964). Cette observation était basée sur la similitude des glyphes avec ceux de Palenque. Plusieurs reproductions ont par la suite été publiées (Kingsborough 1831-1848, Förstemann 1880 et 1892, Villacorta et Villacorta 1930, Gates 1932 et Thompson 1972) et plusieurs études ont été effectuées.

3.2 État de la recherche

Dans «Relacion de las cosas de Yucatán», Diego de Landa nous donne une description du mode de fabrication et de la forme des codex². En ce qui concerne le contenu, très peu d'indications s'y trouvent. L'information que nous possédons à ce sujet provient des recherches qui ont été effectuées depuis le 19^e siècle. Le codex de Dresde a principalement été étudié pour son contenu religieux et astronomique. Les publications sont nombreuses, mais nous ne nommerons ici que les ouvrages les plus significatifs pour cette étude sur les coiffures, ceux portant sur les divinités.

Paul Schellhas (1904) a été le premier à reconnaître et à identifier d'une façon systématique la multitude de dieux et leur glyphe nominal à travers les codex mayas, dont celui de Dresde. Il a créé une liste où chacun des dieux est étiqueté par une lettre alphabétique. Ce système est encore utilisé aujourd'hui et permet de systématiser l'identification des divinités.

Eduard Seler (1904) a étudié les dieux et leurs glyphes dans le codex de Dresde. Parallèlement à cette étude, il a analysé des codex mexicains et a noté d'importantes similitudes iconographiques et épigraphiques entre ces deux sources, suggérant parfois de notables influences. Ses études ont aidé à élucider le lieu et la date de fabrication du codex.

Karl A. Taube (1992) s'est basé en grande partie sur le codex de Dresde pour faire une étude sur les dieux du Yucatán ancien. Outre ce manuscrit, il a utilisé plusieurs sources pour classer les dieux. Il a révisé la liste de Schellhas en y intégrant les dieux homologues de la Période Classique maya, du Popol Vuh et de la culture Nahuatl. Cette étude contient de l'information générale sur les dieux illustrés dans le codex de Dresde ; nous l'utiliserons pour identifier et reconnaître les divinités.

La dernière étude significative pour notre recherche est celle de Grube et Schele (1997). Cet ouvrage est le résultat d'un colloque qui eut lieu à l'Université du Texas à Austin en 1997, dont le thème était les textes du codex de Dresde. Il sera donc utilisé pour la lecture des glyphes qui accompagnent les personnages. Cet ouvrage est le plus complet et le plus récent à traiter ce sujet.

Ces quelques ouvrages nous montrent le potentiel qu'ont les personnages de ce codex à documenter l'idéologie religieuse de la société maya. Malgré qu'aucun n'ait traité de près le thème des coiffures, ces études contribueront à l'identification des divinités et de leurs attributs et à notre connaissance du contenu de ce manuscrit.

3.3 Contenu du codex de Dresde

À travers ses 74 pages étalées sur 3.56 m de long, le codex de Dresde traite de religion et d'astrologie. Il est divisé en 10 parties distinctes : les almanachs (1-23), les rotations et les phases de la planète Vénus (24, 46-50), les tables des éclipses (51-58), la prophétie des katuns (60), les nombres serpents (61-64, 69-73), la pluie torrentielle (74), la cérémonie du nouvel an (25-28), les almanachs des agriculteurs de Chak (dieu B) (29-45), les tables de la planète Mars (43B-45B) et les almanachs de Chak (65-69).

Selon les sections, les pages sont divisées horizontalement en registres (A, B, C ou D) et verticalement en unités (1 à 3). Par exemple, la page 7 comporte 9 unités (fig. 3.1): 3 registres divisés en 3 unités chacun.



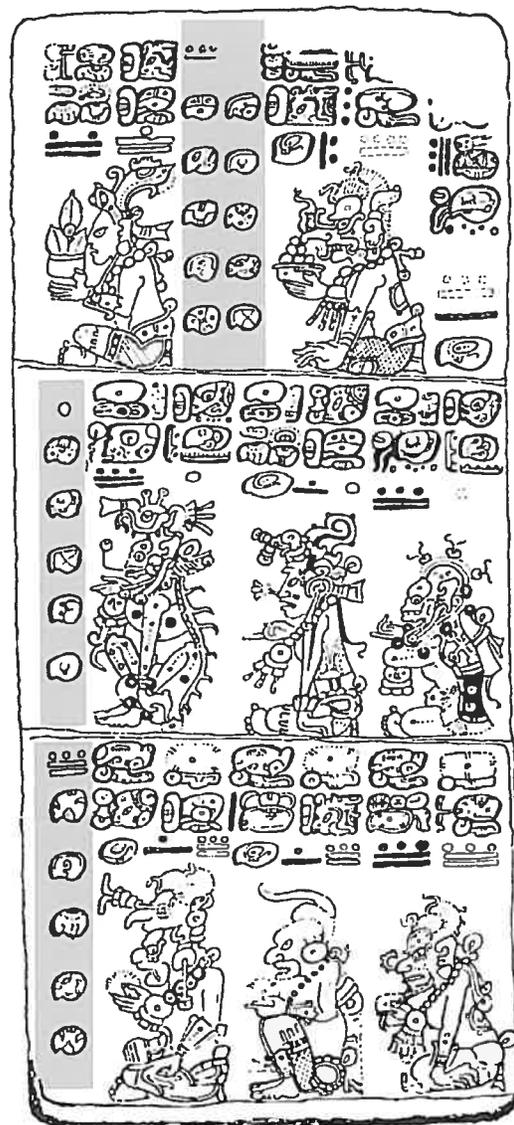
■ figure 3.1: Page 7, codex de Dresde

3.3.1 Les almanachs

Les sections retenues dans cette étude sont celles des almanachs donc celles contenues dans les pages 1 à 23, 29 à 45 (excluant 44B et 45B) et 65 à 69. La forme et le contenu de ces dernières sont très similaires, c'est pourquoi elles ont été sélectionnées.

Ces almanachs servaient à faire des divinations. Ils sont des périodes de temps relatives au calendrier divinatoire de 260 jours (le *Tsolk'in*). Chacun couvre une période équivalente à un multiple de 260 jours et est divisé en plusieurs activités (unités) s'étalant sur quelques jours³.

La lecture de ces almanachs se fait par unité allant de la gauche vers la droite sans tenir compte des pages. Un almanach peut s'étaler sur les pages 8A, 9A et 10A. Il débute toujours par une colonne de glyphes illustrant les jours, comme la partie ombragée dans la figure 3.2. Cet exemple nous présente trois almanachs, un sur chaque registre. Le premier chiffre en noir de chaque unité indique le nombre de jours que dure l'activité (distant number), donc la somme de ces chiffres est un multiple de 260. Le registre B est un almanach entier basé sur un cycle de 52 jours⁴ : $13+26+13=52$, alors que le registre C est basé sur une période de 65 jours ($26+26+13=65$). La première unité du registre A appartient à l'almanach de la page précédente 11A et les deux autres unités de ce registre constituent un almanach entier basé sur 52 jours ($27+25=52$).



■ figure 3.2: Page 12, codex de Dresde

3.3.2 Les unités

Ce sont les unités des almanachs qui nous intéressent principalement. Chacune est généralement composée d'un personnage, de glyphes et de deux chiffres. Le contexte dans lequel se trouve la coiffure est donc limité en variable et chacune d'elles (texte, personnage et calendrier) est relativement bien connue.

Le texte est situé en haut dans l'unité et est composé de 4 ou 6 glyphes. Ces derniers suivent un ordre habituellement respecté : objet, verbe, sujet et augure⁵. L'ordre de lecture du texte se fait de gauche à droite et de haut en bas, par colonne de deux : A1, B1, A2, B2, A3, B3.

	A	B
1		
2		
3		

Quant au calendrier, ce qui lui est relatif dans l'unité sont les deux chiffres placés sous le texte. Le premier représente le nombre de jour que dure l'activité (distant number) et le second est lié à la journée du calendrier correspondant à la fin de l'activité.

Le personnage est situé sous les chiffres et occupe plus de la moitié de l'espace graphique de l'unité. Nous comptons 33 personnages distincts qui sont des divinités ou des êtres surnaturels. Ils sont identifiables par certains attributs et principalement par le glyphe du sujet contenu dans le texte. L'annexe B contient le glyphe et le nom des 25 personnages connus⁶. Les 8 autres sont difficilement reconnaissables⁷ : le glyphe nominal est non visible, absent ou inconnu, ou le personnage possède des traits uniques et inconnus. Chacun des personnages est orné d'une coiffure et d'un costume. Ils sont toujours représentés de profil, généralement agenouillés faisant face vers la gauche et parfois, ils sont debout. Ils sont jeunes ou âgés, humains ou hybrides, bienfaisants ou malfaisants⁸ et de sexe masculin ou féminin.

Certaines unités ne feront pas partie du corpus de données pour des raisons précises. Tout d'abord, quelques-unes ne possèdent que le texte et les deux chiffres ; aucun personnage n'est représenté donc aucune coiffure. Ensuite, certaines unités dépeignent plus de deux personnages qui sont intégrés à un contexte chargé de composantes. Ces cas sont peu nombreux et le nombre élevé de variables peut nuire au déchiffrement des coiffures, c'est pourquoi elles seront exclues du corpus. Enfin, quelques unités sont très endommagées, ce qui rend parfois impossible la reconnaissance des glyphes et des coiffures. Pour avoir une description complète des unités exclues du corpus, consultez l'annexe C.

Ainsi, malgré l'exclusion de certaines unités, notre corpus de données est composé de 260 personnages, donc de 260 coiffures. Ces dernières sont intégrées à un contexte constitué d'un nombre limité de variables qui sont connues et documentées. Et comme les facteurs temporel, spatial et stylistique ne sont pas à considérer, nous croyons que ce codex est un excellent candidat pour une étude dont le thème est les coiffures mayas. ♦

¹ Cérémonie au cour de laquelle des objets hérétiques étaient brûlés.

² « Que escribían sus libros en una hoja larga doblada con pliegues que se venía a cerrar toda entre dos tablas que hacían muy galanas, y que escribían de una parte y de otra a columnas, según eran los pliegues; y que este papel lo hacían de las raíces de un árbol y que le daban un lustre blanco en que se podía escribir bien » (Landa 1985, 1566 : 52). Traduction personnelle : « Ils écrivaient leur livre sur une longue feuille pliée qu'ils enfermaient entre deux tablettes très élégantes, ils écrivaient dans une partie et dans une autre en colonnes, suivant les plis, et que ce papier ils le fabriquaient de la racine d'un arbre et lui donnaient un lustre blanc sur lequel ils pouvaient écrire ».

³ Les almanachs des pages 65 à 69 couvrent une période de 7260 jours selon Thompson (1972 :309).

⁴ Les points équivalent à 1, les barres à 5 et les visages (lune), T682 , à 20.

⁵ L'augure est un glyphe qui qualifie l'événement ou la période. Il peut être positif ou négatif.

⁶ Dieu A, dieu A', dieu B, dieu C, dieu D, dieu E, dieu G, dieu H, déesse I (*Sak Ixik* et *Uh Ixik*), dieu K, dieu L, dieu M, dieu N, déesse O, dieu Q, dieu R, *Yax Balam*, *Hun Ahau*, *Chak Balam*, *Leti Ahau*, *Kelem*, *Kuy*, *K'uch* et *Tzul*.

⁷ Dieu B', dieu X, le serpent, dieu 1, dieu 2, dieu 3, dieu 4 et dieu 5.

⁸ Ce caractère bienfaisant ou malfaisant est illustré par les augures. Chaque divinité est associée à une augure positive ou négative (voir l'annexe D pour de plus amples informations).

CADRE THÉORIQUE ET MÉTHODOLOGIQUE

4.1 Objectif

L'objectif général de cette recherche est propre à toute étude anthropologique, il est d'améliorer notre connaissance sur la civilisation maya. D'un point de vue spécifique, nous voulons connaître la signification des coiffures dans la société maya. Nous croyons qu'une meilleure compréhension de ces éléments du costume et de leur rôle dans la société nous permettra d'élucider certains aspects de l'idéologie sociale des Mayas.

Pour atteindre cet objectif, il nous faudra connaître le type d'information qui est véhiculé par les coiffures du codex de Dresde (identitaire, nominale, divine, politique, cérémonielle, cosmogonique, temporelle... ou une combinaison de celles-ci). Comme elles sont intégrées à un contexte composé de variables limitées et relativement bien connues et documentées, elles seront mises en relation avec chacune de ces variables. De cette manière, nous pourrons constater si deux informations varient conjointement et ainsi inférer des significations aux coiffures.

4.2 Hypothèse de recherche

D'après les recherches qui ont été faites sur les coiffures et certaines observations provenant du codex, nous croyons que les coiffures informent sur l'identité du personnage. Elles auraient une fonction identitaire dans la société maya, celle de révéler des traits particuliers de la personnalité du personnage. Deux propos aident à justifier cette hypothèse.

Malgré le fait que les dieux du codex ne possèdent pas leur propre coiffure, il semble y avoir prédominance de certaines coiffures sur certaines divinités. Par exemple, le dieu E est généralement orné de l'épi (fig. 4.1). Cette coiffure est un élément constitutif de son glyphe nominal (T1006 ) , ce qui laisse supposer qu'elle contribue à la reconnaissance du dieu. Toutefois, l'épi est présent dans la coiffure du personnage de la figure 4.2 qui ne correspond pas au dieu E. De plus, il arrive que l'épi soit absent de la coiffure du dieu E, comme c'est le cas dans la figure 4.3, où un crochet stylisé orne sa coiffure. Quelle est donc la nature de ces changements ? Cet exemple nous laisse croire qu'il y a un important partage des coiffures.



■ figure 4.1: Motif de l'épi: A: 12A1, B: T1006



■ figure 4.2: *Kuy* orné de l'épi, 7C2



■ figure 4.3: Dieu E, 6B3

Parallèlement à cette notion de partage des coiffures, un aspect concernant le fonctionnement de la religion maya est important à considérer. Le panthéon maya est constitué d'une panoplie de divinités, ou de forces cosmiques. Il semble y avoir un dieu pour chaque phénomène naturel et peut-être même pour chaque phénomène culturel. Il résulte de cela, un nombre de dieux difficile à quantifier. Cette problématique peut être expliquée par une particularité que semble posséder la religion maya : la fusion des dieux. Taube (1992 : 266) affirme qu'un dieu peut emprunter les attributs d'un autre dieu afin d'acquérir un aspect de sa personnalité. Pour illustrer ses propos, il donne l'exemple du masque que porte le dirigeant de Tikal à sa ceinture sur la stèle 31 (fig. 4.4). Ce masque est orné des attributs de trois dieux : le bandeau de fleur et le motif à la joue du dieu du Vent, la pupille caractéristique du dieu du Soleil Diurne et le cercle autour des yeux typique du dieu du Soleil Nocturne. Ces trois divinités sont mentionnées dans le texte à l'endos de la stèle. Ce masque à la ceinture serait donc celui d'une divinité multiple s'étant approprié des traits caractéristiques de trois dieux. Ainsi, chaque dieu possède une personnalité qui lui est propre et, pour parfaire sa personnalité selon les exigences précises de certains rituels, il semble pouvoir emprunter des attributs à une autre divinité. Il en résulte une panoplie de dieux difficile à définir et à identifier, comme c'est le cas dans le panthéon maya et mésoaméricain.



■ figure 4.4: Stèle 31 (détail), Tikal

Pour mettre en relation ces deux énoncés, on se rend compte qu'il y a un partage des coiffures dans le codex de Dresde et qu'il y a un partage des caractères dans le panthéon. Serait-il donc possible que le partage des attributs se reflète dans les coiffures des personnages ? Les coiffures pourraient-elles décrire ces traits identitaires spécifiques ?

Pour que ce soit le cas, il faut démontrer que le partage des coiffures et des motifs s'étend sur la majorité des individus. Parallèlement à cela, il faut vérifier si les coiffures ne véhiculent pas d'autres types d'information. Nous devrions donc voir dans notre analyse des lignes directrices nous aidant à associer des coiffures à des dieux et à comprendre comment ils se les partagent.

4.3 MÉTHODOLOGIE

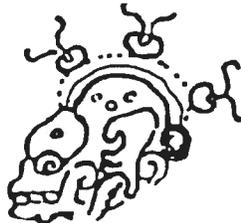
Le point de mire de cette étude est l'idéologie exprimée par les images, plus précisément par les coiffures. Pour parvenir à soutirer le maximum d'information contenue dans ces dernières, nous utiliserons la méthode iconographique. Elle comporte deux grands volets : la classification et l'analyse proprement dite des données.

4.3.1 Classification des motifs

Cette première étape de notre démarche analytique est purement descriptive. Elle sert à décortiquer les coiffures. Comme il y a trop de variabilité à l'intérieur des combinaisons de motifs (ou des types de coiffure), nous procéderons par motifs. Ils sont limités au nombre de 59.

Tout d'abord, le premier travail de déchiffrement est de reconnaître les motifs et d'en déterminer les éléments. Un motif est composé d'un ou d'une combinaison récurrente d'éléments. Comme ils sont récurrents, il est généralement facile de les identifier. Par exemple, le motif des trois boules est toujours composé des mêmes éléments : une boule au front, une au-dessus de la tête et une à l'arrière. Ces éléments sont parfois perforés d'un trou ou d'une brindille (fig. 4.5). En observant tous les exemples de ce motif, cette variante est jugée mineure donc il n'est pas nécessaire de distinguer les motifs. Le but n'est pas de multiplier le nombre de motifs, mais de faciliter leur traitement. Des petites variables graphiques peuvent donc être présentes et elles seront mentionnées.

Après avoir isolé les motifs, un nom doit leur être attribué. Outre ceux qui ont déjà été nommés, nous donnerons aux motifs une appellation qui suggère leur forme. Nous avons tenté, dans la mesure du possible, de nous référer à la réalité maya, c'est-à-dire à l'écriture et aux divers objets qui les ont entourés (serpent, tapir, quetzal, silex, plume, fleur...). La majorité des motifs ont une forme reconnaissable, ce qui ne cause généralement pas de problème, alors que certains ont une forme très ambiguë, et même totalement abstraite. C'est le cas pour le motif de la figure 4.6 que nous avons nommé ruban. Ces cas ne sont toutefois pas très fréquents dans le codex.

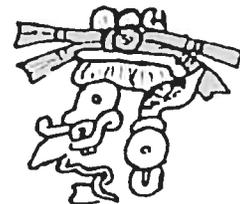


12B3



15C1

■ figure 4.5: Motifs des trois boules



■ figure 4.6: Motif ruban, 38C3

4.3.2 Analyse des coiffures

Le second volet du traitement de nos données est l'analyse proprement dite des coiffures. Nous avons choisi de procéder en mettant en relation les motifs des coiffures avec les différentes variables de l'unité. Avant d'enquêter sur ces relations, nous devons définir les outils qui nous aideront dans notre analyse.

4.3.2.1 Outils d'analyse

Les outils d'analyse que nous avons choisis nous permettront de traiter les données plus efficacement en les rendant plus accessibles. Pour ce faire, nous avons créé une base de données (MS Access) dans laquelle se trouvent plusieurs informations relatives au contexte de chacune des unités : l'emplacement de l'unité (ex. 10B2), la description de la coiffure, le nom du personnage représenté (selon le texte), une brève description de l'environnement dans lequel se trouve la coiffure (incluant le personnage), une description de chacun des glyphes du texte (comportant le numéro T selon le catalogue de Thompson (1972), la transcription maya en *italique* et la traduction française ou anglaise, lorsque connus)¹ ainsi que les chiffres relatifs au calendrier. Cette base de données nous permettra d'exécuter facilement différentes requêtes nécessitant plusieurs types d'information. Pour visualiser un extrait de la base de données, consultez l'annexe E. Un autre outil qui sera grandement utile pour notre analyse est le tableau nous indiquant la distribution des motifs sur les personnages. Les motifs sont énumérés et numérotés en haut et les personnages à gauche. La fréquence à laquelle un motif est présent sur un personnage ou une catégorie de personnage est indiquée dans la case correspondante. Ces tableaux serviront donc à analyser les relations entre les personnages et les coiffures.

4.3.2.2 Enquête

Notre enquête consiste à mettre en relation, à l'aide des outils d'analyse, les motifs des coiffures avec les différentes variables contenues dans l'unité. La première variable à être considérée est le texte qui contient les informations suivantes : objet, verbe, sujet et augure. Chacune de ces informations sera analysée conjointement avec les motifs des coiffures. La seconde variable est le personnage. Ce dernier possède des traits distinctifs qui sont identifiables dans l'image : le sexe, l'âge, le genre humain ou hybride, l'aspect bienfaisant ou maléfisant et le costume. Chacun de ces traits sera mis en relation avec les coiffures. Et la dernière variable est la période du calendrier à laquelle est associée l'unité. Cette façon de procéder nous permettra de constater si certains motifs varient conjointement avec une de ces informations.

Deux types de relation seront considérés, les relations systématiques et récurrentes. La première nous indique que la majorité des coiffures ou des motifs sont liés à la variable, alors que la seconde relation ne considère qu'un nombre restreint de coiffures/motifs. Nos attentes se situent principalement au niveau des relations systématiques, puisqu'elles nous permettraient probablement d'inférer des significations aux coiffures. Si aucune relation de ce type n'est présente, les relations récurrentes nous guideront vers d'autres interprétations.

4.3.2.3 Discussion des résultats

La dernière étape de l'analyse des coiffures est la discussion des résultats. Il s'agit d'interpréter les relations qui ont été retenues dans notre analyse en fonction de l'objectif de notre recherche qui est de documenter la signification des coiffures mayas.

Ainsi, en tentant d'inférer des significations aux coiffures par leur liaison aux autres variables, cette étude iconographique des coiffures mayas devrait nous permettre de mieux comprendre la fonction de ces parures et le rôle qu'elles jouent dans la société maya. L'utilisation du contexte est indispensable dans une étude de ce genre : le texte, les personnages et le calendrier sont des éléments bien connus, alors que notre connaissance et notre compréhension des coiffures sont minimales. Le choix du corpus de données a été fait en fonction de ce contexte. ♦

¹ ex : T559.568 : T559  *tsu* ; T568  *lu* : *tsul(u)* chien.

PRÉSENTATION DES MOTIFS

Ce chapitre est consacré à l'identification et à la description des 59 motifs présents dans les coiffures du codex de Dresde. Les informations suivantes seront présentées : le nom du motif, sa description formelle, son emplacement dans la coiffure (s'il y a lieu), son association récurrente avec d'autres motifs, ses variantes formelles (s'il y a lieu), sa fréquence, son équivalent glyphique (s'il y a lieu) et son homologue classique (s'il y a lieu).

Afin de faciliter la classification, certains motifs dont la forme est similaire seront regroupés à l'intérieur d'une même catégorie. On compte 42 différentes catégories de motifs. Ils seront toutefois traités individuellement dans l'analyse.

L'identification des motifs est parfois une tâche ardue. Afin de légitimer la reconnaissance des motifs et des coiffures, nous présenterons certains exemples de ces derniers ailleurs dans l'iconographie maya. Plusieurs motifs sont présents dans les coiffures de la Période Classique avec des différences souvent mineures. De plus, certains motifs ont des similitudes flagrantes avec des glyphes. Les homologues glyphiques et classiques seront ainsi présentés afin de démontrer le bien-fondé de l'identification.

La fréquence des motifs dans le codex est très variable. Certains sont récurrents alors que d'autres sont très peu représentés. Nous commencerons par les plus fréquents donc les plus susceptibles d'être utiles dans l'analyse.

5.1 Afro (fig. 5.1)



Ce motif est constitué de cheveux de courtes tailles ornés de deux petites volutes, une située à l'avant et l'autre au-dessus de la tête. Il est présent 76 fois dans le codex généralement seul et parfois en combinaison avec d'autres motifs.

On le retrouve ailleurs dans l'iconographie maya, comme sur la céramique K1219 (fig. 5.2). Un autre exemple est celui de la stèle 17 de Dos Pilas (fig. 5.3). Il orne la coiffure du masque de dieu que porte l'individu en guise de coiffure et est composé essentiellement des deux volutes caractéristiques. Ces dernières ressemblent beaucoup au glyphe T44 , *to*, qui semble être son analogue glyphique.



■ figure 5.2: Vase K1219



■ figure 5.3: Stèle 17, Dos Pilas

5.2 Volute (fig. 5.4)

Ce motif est formé d'une longue chevelure remontée à l'avant de la tête pour être disposée en volute. Il est présent 68 fois dans le codex et comporte quelques variantes. La volute est placée 33 fois à l'avant de la tête (fig. 5.4a) et 12 fois au-dessus de celle-ci (fig. 5.4b). À 15 reprises, elle prend la forme d'une couette frivole placée à l'avant (fig. 5.4c) et à 8 reprises, une forme de volute pointillée¹ (fig. 5.4d). Dans tous ces cas, la longue chevelure est attachée au-dessus de la tête par un nœud ou un ruban.

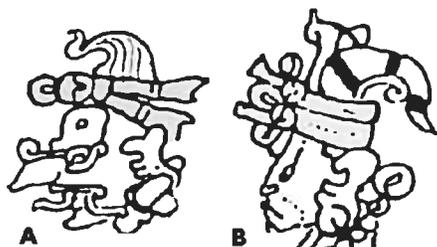


L'homologue glyphique de ce motif est le T145  qui a comme valeur phonétique *che*. Les homologues classiques sont fréquents. On en retrouve un exemple sur la stèle 11 de Yaxchilan (fig. 5.5). Comme les volutes du codex, celles du Classique sont attachés par un nœud.



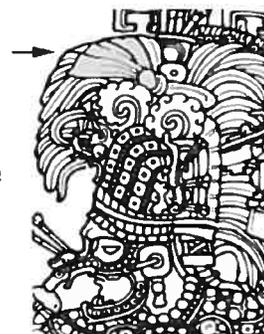
■ figure 5.5: Stèle 11, Yaxchilan

5.3 Nœud (fig. 5.6)



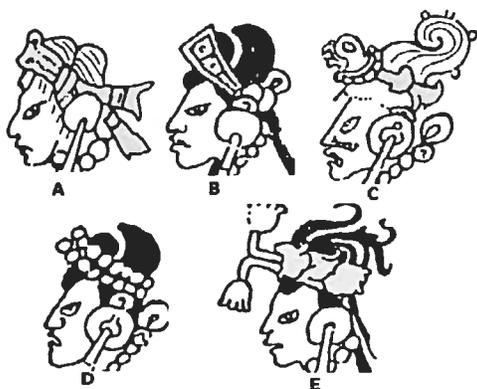
La forme du nœud est celle d'un ruban noué ; une extrémité est arrondie et l'autre est formée de deux bouts. Ce motif accompagne généralement la volute. Il est présent 66 fois dans le manuscrit sous la forme d'un nœud simple (fig. 5.6a) et trois fois sous la forme d'un nœud double (fig. 5.6b).

Le glyphe T60 , *hun* ou *nu*, lui est associé. Dans l'imagerie classique, ces nœuds sont très fréquents. Ils peuvent servir à attacher la volute comme dans la figure précédente (fig.5.5, p.37) ou peuvent être de simples décorations, comme c'est le cas dans la coiffure de la stèle 1 de Dos Pilas (fig.5.7).



■ figure 5.7: Stèle 1, Dos Pilas

5.4 Bandeau (fig.5.8)



Ce motif est une bande qui entoure la tête en passant sur le front et qui est attachée à l'arrière. Il apparaît 41 fois dans le codex avec quelques variantes : 24 fois il est fabriqué de tissu ou de papier (fig.5.8a), 10 fois de plaquettes (fig.5.8b), quatre fois d'éléments en forme de T (fig.5.8c), deux fois il est constitué de perles (fig.5.8d) et une fois de fleurs (fig.5.8e). Généralement, le bandeau est accompagné d'une effigie (motif que nous aborderons sous peu).

Malgré qu'aucun glyphe ne lui soit associé, ce motif est très fréquent dans l'iconographie maya. La majorité des dirigeants de la Période Classique en sont ornés ; il est le support d'une effigie très importante, le Jester, qui symbolise la dignité royale (fig.5.9).



■ figure 5.9: Tablette ovale, Palenque

5.5 K'ul (fig. 5.10)



Selon Schele et Mathews (1998 :413), les *k'ul* sont des petits objets (fleur, jade, coquillage, miroir...) marqués de points et de volutes. Plusieurs sont illustrés sur le couvert du sarcophage de *Pakal* à Palenque (fig. 5.11, p.40). Ces motifs sont généralement présents un peu partout sur le costume et même au bout du nez des personnages. D'après eux, ils sont utilisés pour démontrer l'aspect divin ou l'âme d'une chose, d'une place ou d'un personnage.

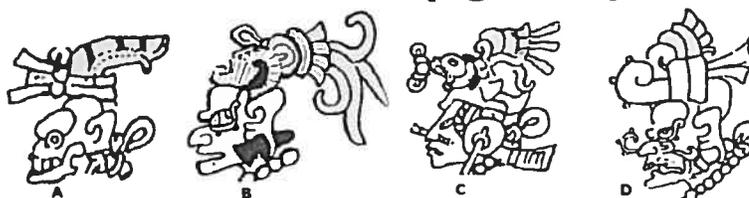
Ces *k'ul* décrits par Schele et Mathews sont similaires à plusieurs petits motifs formés de cercles, de points et de volutes, disposés un peu partout sur les personnages et les coiffures du codex. Ils apparaissent 22 fois dans ces dernières.

Trois glyphes s'apparentent à ces motifs : T15  , T147  et T162 . Les *k'ul* sont présents dans les coiffures classiques. La stèle 6 de Caracol nous en présente quelques exemples (fig. 5.12) : des *k'ul* sont illustrés au bout du nez du masque de dieu, au sommet de la coiffure et à l'extrémité de l'effigie.



■ figure 5.12: Stèle 6, Caracol

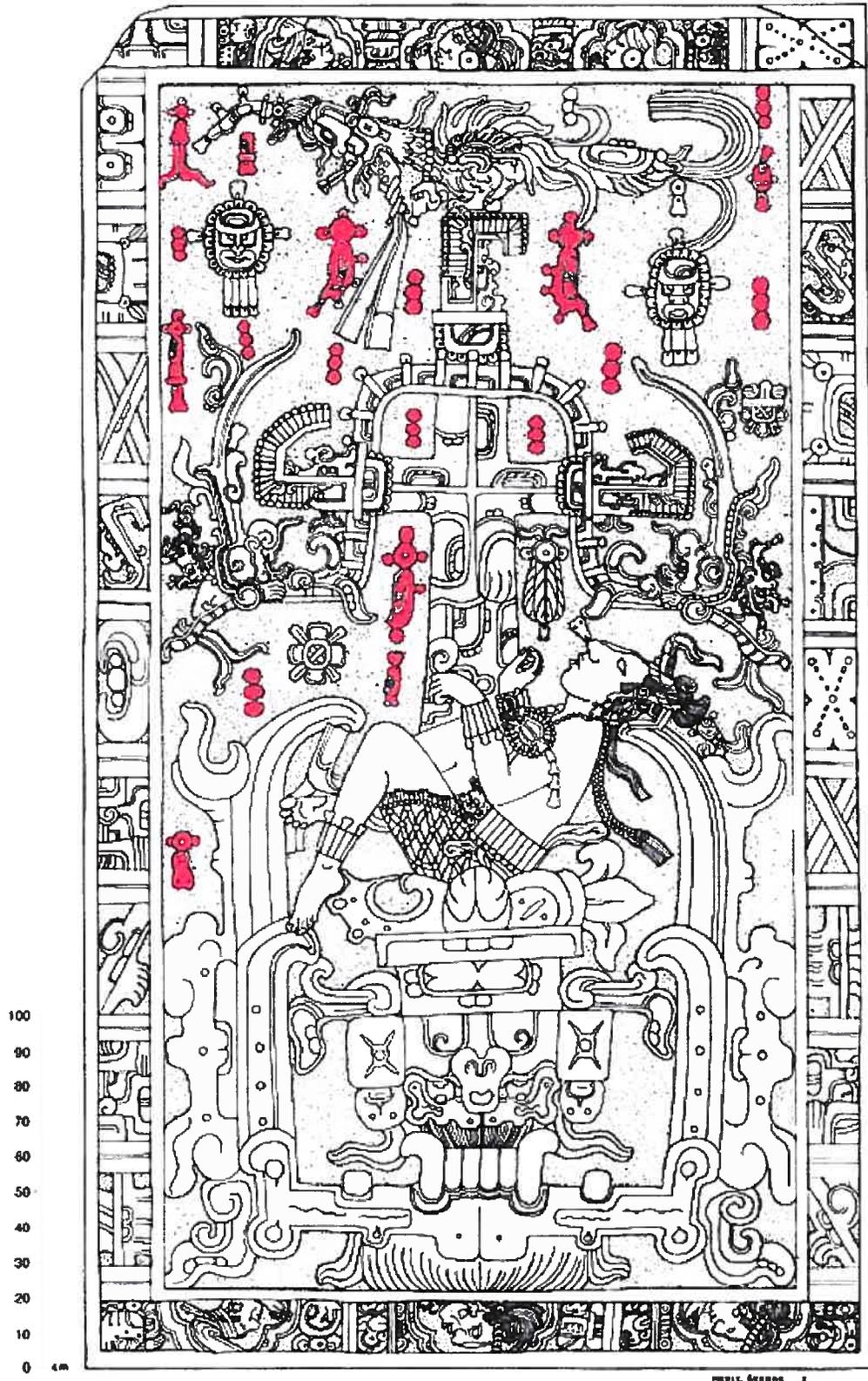
5.6 Plumes d'oiseau (fig. 5.13)



Dans les almanachs 16C et 17B du codex, quatre oiseaux sont illustrés : la chouette (fig. 5.14a), le quetzal (fig. 5.14b), l'ara (fig.5.14c) et le cotinga (fig.5.14d). La queue de ces quatre oiseaux est distincte et chacune d'elle est analogue à un motif représenté dans les coiffures du codex : les plumes de la chouette (fig. 5.13a), du quetzal (fig.5.13b), de l'ara (fig.5.13c) et du cotinga (fig.5.13d). Ces motifs sont présents 35 fois dans le manuscrit et seront nommés selon l'oiseau à qui semble appartenir les plumes. Elles sont toujours disposées à l'arrière ou au-dessus de la tête et sont généralement combinées à divers motifs.



■ figure 5.14: 16C et 17B



■ figure 5.11: Couvert du sarcophage, Temple des Inscriptions, Palenque

5.6.1 Plume de chouette, *kuy* (fig. 5.13a)

Ce motif est constitué d'une seule plume ornée de points noirs et est souvent accompagné d'une petite volute. Il est présent quatre fois dans le codex disposé au-dessus de la tête du personnage.

La forme de ce motif est similaire au glyphe T130  qui se prononce *wa*. Il est apparenté à la queue de jaguar dans l'iconographie maya du Classique². Il orne généralement la coiffure des dirigeants et est toujours placé au sommet. Quelques exemples de ce motif se trouvent dans la coiffure des ancêtres de *Pakal* à Palenque (fig. 5.15).

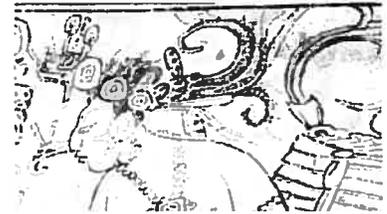


■ figure 5.15: Paroi du sarcophage, Temple des Inscriptions, Palenque

5.6.2 Plumes de quetzal, *k'uk'* (fig.5.13b)

Dans les coiffures du codex, ce motif est composé de courtes plumes à la base et de deux ou trois longues plumes généralement courbées en sens contraire. Il est présent 17 fois.

Les plumes du quetzal ont été largement exploitées à la Période Classique pour orner les costumes et les coiffures des dirigeants. Le vase K8201 (fig. 5.16) nous en présente un exemple.



■ figure 5.16: Vase K8201

5.6.3 Plumes d'ara, *mo'* (fig.5.13c)

Ce motif est aussi formé d'un amas de courtes plumes à la base et est caractérisé par trois plumes droites. Il est représenté 6 fois dans le codex.

Ces plumes ont possiblement été très utilisées pour orner les costumes et les coiffures des dirigeants du Classique. Toutefois, leur forme semble plus difficile à reconnaître que celle des deux motifs précédents, d'autant plus que les pigments ont maintenant disparu des représentations. Ces deux facteurs rendent donc difficile l'identification de ce motif.

5.6.4 Plumes du cotinga, *uaxuun* (fig.5.13d)

Ce motif est caractérisé uniquement par un amas de courtes plumes. Il est présent 7 fois dans les coiffures du codex.

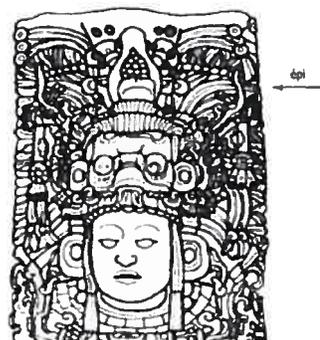
Comme le motif précédent, ces plumes ont probablement orné les coiffures du Classique, mais leur forme est difficile à reconnaître.

5.7 Épi (fig. 5.17)



Ce motif est composé d'un élément central courbé sur lequel est apposé un symbole, entouré de pointillé et orné d'une volute à l'avant et une à l'arrière. Il est présent 19 fois dans le codex.

Ses équivalents glyphiques sont le T85  et le T1006³  dont la valeur phonétique est *nal*, qui signifie maïs. L'épi est présent dans les coiffures du Classique, comme sur la stèle H de Copán (fig.5.18). Les formes classiques de ce motif diffèrent parfois légèrement de celles du codex.



■ figure 5.18: Stèle H, Copán

5.8 Animal (fig. 5.19)



Une tête d'animal orne parfois la coiffure des personnages du codex. Elle est présentée 14 fois et est habituellement seule à former la coiffure. Nous distinguons trois têtes d'animal : le tapir est présent deux fois (fig. 5.19a), le caïman est illustré quatre fois (fig. 5.19b) et la tête du squelettique⁴ 8 fois (fig. 5.19c).

Ces têtes d'animal sont présentes dans les coiffures classiques. Un exemple est illustré sur la céramique K2286 (fig. 5.20). La distinction observée dans le codex entre les trois types n'est toutefois pas très nette dans les parures de cette période.

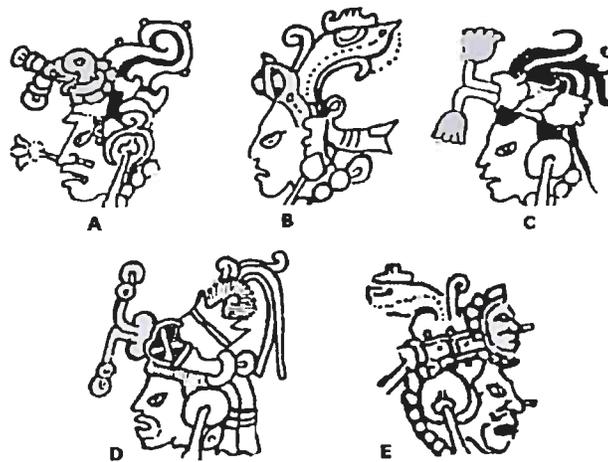


■ figure 5.20: Vase K2286

5.9 Effigie (fig. 5.21)

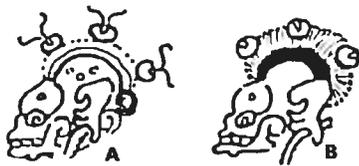
L'effigie est un ornement fixé au bandeau et placé sur le front du personnage. Elle est présente 28 fois à l'intérieur desquelles on distingue 5 catégories : la tête d'oiseau est illustrée 12 fois (fig. 5.21a), les bandes croisées sont présentes 10 fois (fig. 5.21b), la fleur s'y trouve trois fois (fig. 5.21c), l'effigie en forme de T deux fois (fig. 5.21d) et le visage humain n'est présent qu'une seule fois (fig. 5.21e).

Dans l'imagerie de la Période Classique, l'effigie est régulièrement présente dans les coiffures ; le Jester est le plus commun (fig. 5.9, p.38). Quant aux 5 types d'effigie du codex, les exemples semblent plutôt rares.



■ figure 5.21

5.10 Trois boules (fig. 5.22)



Ce motif est constitué d'une boule située au front, une au sommet et une à l'arrière de la tête. Ces trois éléments sont similaires à des yeux et sont perforés de deux brins (fig.5.22a) ou d'un trou (fig.5.22b). Ce motif est présenté 14 fois dans le manuscrit et est toujours seul à former la coiffure⁵.

Il est fréquent sur les céramiques de la Période Classique (fig. 5.23) et est toujours associé à un personnage squelettique.



■ figure 5.23: Vase K521

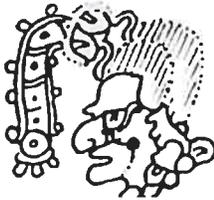
5.11 Serpent (fig. 5.24)



Ce motif est un serpent enroulé de manière à avoir la tête et la queue à l'avant de la coiffure⁶. Dans le codex, il est présent 9 fois généralement seul.

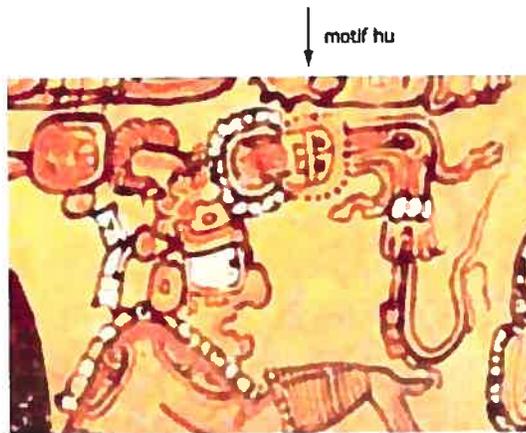
Malgré que le serpent soit un symbole abondamment utilisé dans l'iconographie maya, il semble absent des coiffures de la Période Classique.

5.12 Motif *hu*, T166 (fig. 5.25)



Ce motif est constitué d'un élément central similaire au glyphe T504  et est encerclé de points. Dans les coiffures du codex, il est illustré 6 fois accroché au front du personnage et est toujours accompagné du motif *nu* (motif suivant).

Son équivalent glyphique est le T166 , *hu*. Quelques exemples sont présents à la Période Classique, comme l'illustre la figure 5.26. Dans tous les cas, il est placé sur le front du personnage et est accompagné du motif *nu*, ou d'une variante de ce dernier.



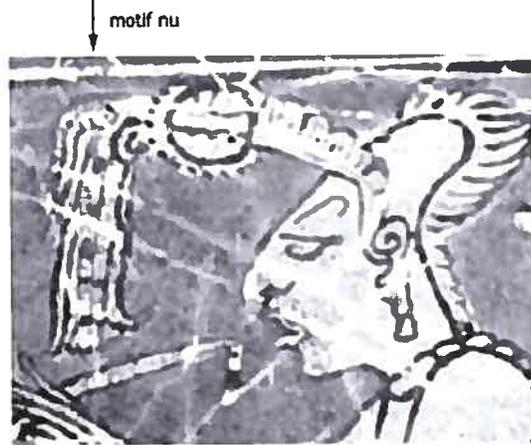
■ figure 5.26: Vase K1183

5.13 Motif *nu*, T282 (fig. 5.27)



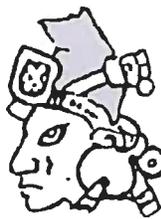
Ce motif est formé d'une bande de petits carrés ornée de petites perles et dotée d'une bille à son extrémité. Il est présent 7 fois dans le codex, dont 6 fois accrochées au motif T166 *hu*.

Son homologue glyphique est le T282 , dont la valeur phonétique est *nu*. Dans l'imagerie classique, comme dans celle du codex, il est suspendu au motif *hu* T166 (fig. 5.26, p.44). La céramique K4550 (fig. 5.28) nous en présente une variante dont la forme est celle d'un poisson.



■ figure 5.28: Vase K4550

5.14 Cylindre (fig. 5.29)



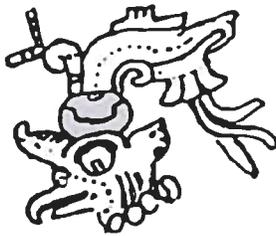
Ce motif est constitué d'une large bande de papier ou de tissu enroulée autour de la tête. Il est présent quatre fois dans le codex et il est généralement combiné à divers autres motifs.

Il est présent au Classique, comme sur une figurine de Jaina (fig. 5.30).



■ figure 5.30: Figurine de Jaina K2859

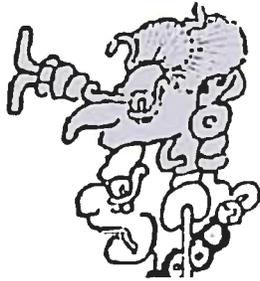
5.15 Kan (fig. 5.31)



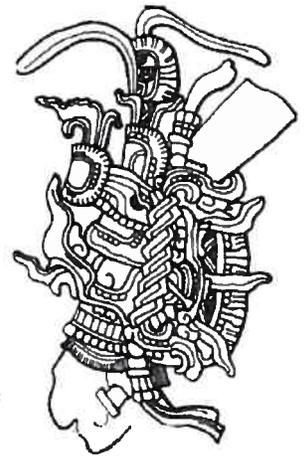
Ce motif est le glyphe *kan*, T506 , qui se prononce *wa* ou *wah*⁷. Il apparaît 8 fois dans les coiffures du manuscrit et est toujours en compagnie du motif de l'épi.

Ce motif est utilisé dans l'imagerie de la Période Classique, mais n'apparaît pas dans les coiffures.

5.16 Masque de dieu (fig. 5.32)



Ce motif est une tête de dieu constituée de quelques éléments caractéristiques de certaines divinités⁸ : un nez fourchu, une volute aux yeux et une au nez, ainsi qu'une petite moustache. Il est orné d'une coiffure, d'un motif au nez et d'un ornement d'oreille. Il est illustré trois fois dans le codex.



Cette coiffure masque de dieu est très populaire chez les dirigeants de la Période Classique. On en retrouve un exemple sur la figure 5.33, ainsi que sur les figures précédentes 5.3 (p.37) et 5.18 (p.42).

■ figure 5.33: Linteau 2, La Pasadita

5.17 Huit (fig. 5.34)



Ce motif a la forme du chiffre huit (8) et est présent deux fois dans le codex. Selon Ciaramella (1989), il est l'équivalent abstrait du motif serpent abordé précédemment.

Son homologue glyphique est le T274 . Malgré qu'il soit peu commun dans les coiffures de la Période Classique, un exemple a été trouvé dans la céramique K559 (fig. 5.35).



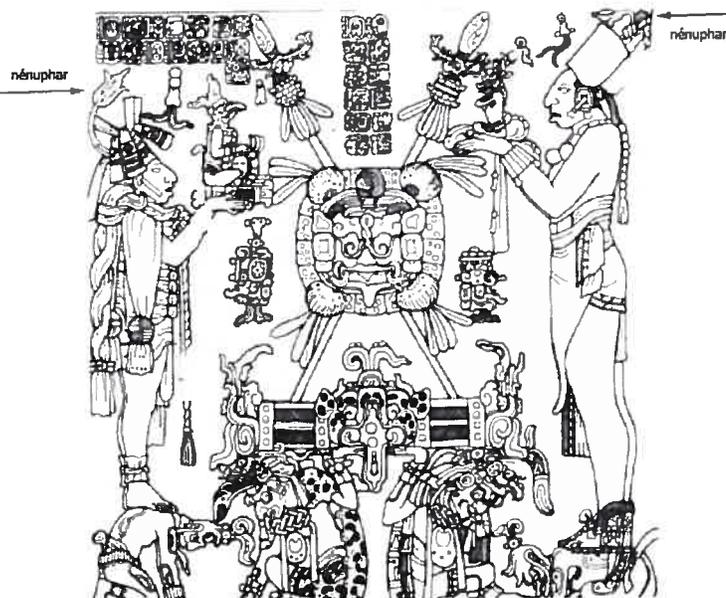
■ figure 5.35: Vase K559

5.18 Nénuphar (fig. 5.36)



Ce motif est une fleur qualifiée de nénuphar⁹. Il n'est présent qu'une seule fois dans le codex sur la tête d'un jaguar.

À la Période Classique, ce motif orne parfois la tête d'un jaguar, mais aussi la coiffure de personnage historique, comme nous le démontre le panneau du Temple du Soleil de Palenque (fig. 5.37)



■ figure 5.37: Temple du Soleil, Palenque

5.19 Pousse (fig. 5.38)



Ce motif est composé de deux ou trois tiges ornées de ce qui semble être un bourgeon. Il est similaire à l'ornement végétal illustré dans l'unité 41B3 du codex (fig. 5.39) et n'est présent qu'une seule fois dans les coiffures.

Ce motif ressemble au glyphe T213  qui se prononce *lakam*. Il est présent au Classique, entre autres au sommet de la coiffure de la stèle 31 de Tikal (fig. 5.40).



■ figure 5.39: 41B3



■ figure 5.40: Stèle 31, Tikal

5.20 Poisson dans le bec d'un héron (fig. 5.41)



Ce motif est constitué d'une tête d'oiseau à long bec, considéré comme un héron, dans lequel est placé un poisson. Il n'apparaît qu'une seule fois dans le codex.

On le retrouve à quelques reprises dans les coiffures classiques, comme sur le panneau du Temple de la Croix à Palenque (fig. 5.42).



■ figure 5.42: Temple de la Croix, Palenque

5.21 Crochet stylisé (fig. 5.43)



Ce motif est similaire à une plume en forme de crochet. Il est présent une fois dans le codex.

Quelques exemples de ce motif sont présents dans les coiffures classiques, dont celui illustré sur la stèle de Yomop (fig. 5.44)



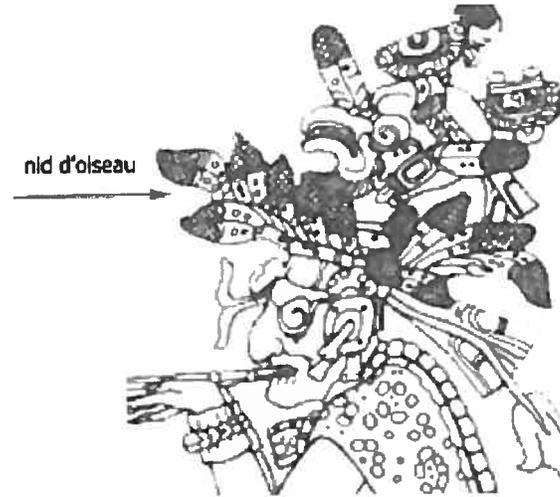
■ figure 5.44: Stèle, Yomop

5.22 Nid d'oiseau (fig. 5.45)



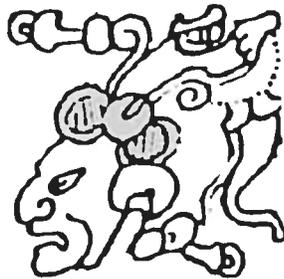
Ce motif est composé de deux éléments : un oiseau et une base de plume. On le retrouve une fois dans le codex¹⁰.

Il est présent dans l'imagerie maya, comme sur le panneau droit du Temple de la Croix de Palenque (fig. 5.46).



■ figure 5.46: Temple de la Croix, Palenque

5.23 T63 (fig. 5.47)



Ce motif est composé d'un élément central circulaire et de deux éléments latéraux ovales¹¹. On le retrouve deux fois dans les coiffures du codex et aucun exemple n'a été trouvé dans celles du Classique.

Il est analogue au glyphe T63  et T64  dont la valeur phonétique est *pa*, ou *pa-wah* selon Taube (1992 : 92).

5.24 Motif à ailes d'oiseau (fig. 5.48)



Ce motif est composé de deux éléments : celui du centre est rond et les latéraux ont une forme similaire aux ailes d'un oiseau. Il est présent trois fois dans le manuscrit de Dresde, mais aucune coiffure du Classique ne semble s'apparenter à ce motif. Selon les reproductions du codex, la distinction entre ce motif et le T63 n'est pas toujours évidente¹².

5.25 Motif attaché (fig. 5.49)



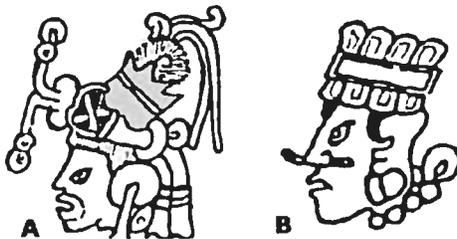
Ce motif est composé d'un ou deux éléments similaires à une feuille végétale et le tout est attaché par un cordon. Deux variantes sont présentes dans le codex : dans la figure 5.49a, deux éléments sont attachés par une fleur et dans la figure 5.49b, un élément est retenu par un cordon et des perles. Ces deux exemples sont les seuls du codex.

Ce motif est plus fréquent dans l'imagerie classique. La coiffure de *Pakal* sur la figure 5.50 nous en présente un exemple.



■ figure 5.50: Tablette du Palais, Palenque

5.26 Couronne (fig. 5.51)



Ce motif est formé d'un cylindre dentelé au sommet et entouré d'une bande. Il est présent trois fois dans le codex avec quelques variantes que l'on peut remarquer dans la figure 5.51. Aucun équivalent n'a été trouvé dans l'iconographie classique.

5.27 Chignon (fig. 5.52)



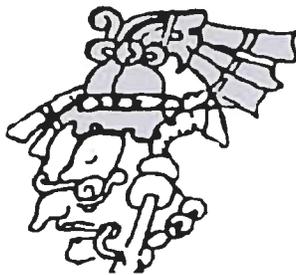
Ce motif est composé d'un élément ovale orné d'une mèche de cheveux à l'avant du visage. Il est présent deux fois dans le manuscrit.

Ce motif n'est pas très fréquent au Classique; un seul exemple a été trouvé sur la céramique K595 (fig. 5.53).



■ figure 5.53: Vase K595

5.28 Cylindre attaché (fig. 5.54)



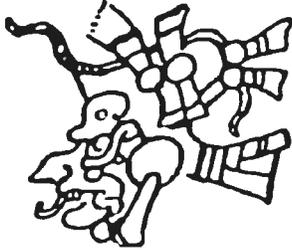
Ce motif a la forme d'un cylindre dont l'extrémité est nouée. Une petite volute surgit du nœud et des rubans ou des plumes émergent de l'extrémité. Ce motif apparaît une fois dans le corpus de données¹³.

À la Période Classique, un motif s'apparente à ce dernier : celui de la céramique K1200 (fig. 5.55) dont la forme est triangulaire.



■ figure 5.55: Vase K1200

5.29 Casque (fig. 5.56)



Ce motif a la forme d'un casque auquel des nœuds ont été ajoutés. Il n'est présent qu'une seule fois dans le codex. Aucun motif du Classique n'est similaire à cette description.

5.30 Kimi (fig. 5.57)



Ce motif correspond au glyphe T509¹⁴ . Il est présent une fois dans les coiffures du codex et semble absent dans celles du Classique.

5.31 Trilobe (fig. 5.58)

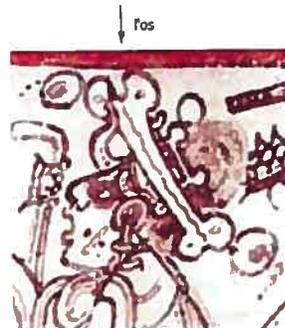


Ce motif n'est présent qu'une seule fois. Son nom vient de sa forme divisée en trois. Il est semblable au glyphe T163 , dont la valeur phonétique est *mi*, et il semble absent des coiffures classiques.

5.32 Os (fig. 5.59)



Ce motif a la forme d'un os. Il est présent une fois dans le manuscrit, mais est présent à l'occasion dans les coiffures de la Période Classique, comme sur la céramique K2284 (fig. 5.60).



■ figure 5.60: Vase K2284

5.33 Silex (fig. 5.61)



Ce motif a la forme d'une lame. Il apparaît une fois dans le codex et parfois au Classique (fig. 5.62).



■ figure 5.62: Stèle 5, Caracol

5.34 Triangle (fig. 5.63)



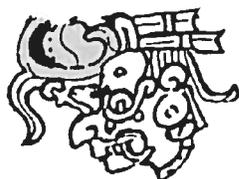
Ce motif n'est présent qu'une seule fois dans le codex. Il s'agit d'un triangle déposé sur la tête. Il paraît absent des coiffures classiques

5.35 Mèche (fig. 5.64)



Ce motif apparaît une fois et est composé uniquement d'une mèche de cheveux qui émane du front. Il semble aussi absent de l'iconographie classique.

5.36 Coquillage (fig. 5.65)



Ce motif a l'aspect d'un coquillage et est le seul exemplaire du codex. Sous cette forme abstraite, le coquillage est absent des coiffures de la Période Classique.

5.37 Éventail (fig. 5.66)



Ce motif est composé de trois bandes rassemblées à deux endroits par des perles. Il est présent une fois dans le manuscrit.

5.38 Brosse (fig. 5.67)



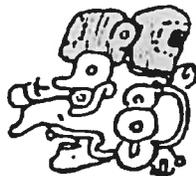
Ce motif est similaire aux poils d'une brosse. Il est présent une fois dans le codex.

5.39 Clochettes (fig. 5.68)



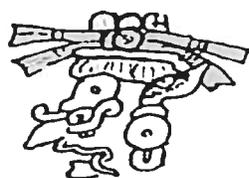
Ce motif ressemble à deux clochettes attachées par un bandeau au front du personnage. On le retrouve une fois dans le codex.

5.40 T77 (fig. 5.69)



Ce motif est composé de deux éléments, similaires au glyphe T77 , rassemblés au centre par une perle. Il est présent une fois.

5.41 Ruban T148 (fig. 5.70)



Ce motif ressemble au glyphe T148  auquel des rubans ont été ajoutés aux extrémités et n'est présent qu'une seule fois.

5.42 U (fig. 5.71)



Ce motif a la forme d'un U incliné à 90° vers la droite. Il est présent une fois accompagné d'un nœud.

5.43 Conclusion

Le corpus de données est constitué de 59 motifs, compris à l'intérieur de 42 catégories, et répartis sur 33 divinités. Parmi ces motifs, 14 ne sont présentés qu'une seule fois¹⁵. Dans la mesure du possible, ils seront intégrés à l'analyse, mais il est peu probable qu'ils contribuent à notre compréhension des coiffures. Quant aux 45 autres motifs, ils ornent plus de 96% des coiffures du codex. Ce chiffre nous confirme qu'il y a une importante répétition de ces motifs à l'intérieur du corpus, ce qui laisse place à de multiples observations.

¹ Il est possible que cette volute ne soit pas réellement distincte des autres. L'état quelque peu érodé du codex pourrait être la cause de cette distinction.

² Il est possible que ces motifs soient confondus et qu'ils forment un unique motif.

³ Ce glyphe est celui qui sert à identifier le dieu E (dieu du maïs). Selon Taube (1992 : 41), l'épi serait un attribut de ce dieu.

⁴ Ce motif est nommé ainsi par son association au dieu squelettique (dieu A) (Taube 1992 : 13).

⁵ Ce motif est associé à un personnage squelettique considéré comme le dieu A, ou une variante de ce dernier (Taube 1992 : 11).

⁶ Ce motif est généralement porté par la déesse O (Taube 1992 : 101).

⁷ *Wah* signifie tamale ou tortilla (deux mets faits à base de maïs).

⁸ Les dieux B, D, et G possèdent généralement ces traits.

⁹ Ce motif est un attribut du dieu GIII (water-lily jaguar) (Schele et Miller 1986 : 51).

¹⁰ Ce motif est associé au dieu L de l'inframonde (Taube 1992 : 79).

¹¹ Taube (1992 : 92) identifie le porteur de ce motif comme étant le dieu N, *Pauhtun*, dans le codex. Le glyphe T63 fait parti de son nom.

¹² Les personnages portant ces deux motifs sont très similaires physiquement.

¹³ À l'extérieur des almanachs, il apparaît à quelques reprises.

¹⁴ Ce glyphe est associé à la mort.

¹⁵ Le casque, le *kimi*, le trilobe, l'os, le silex, le triangle, la mèche, le coquillage, l'éventail, la brosse, les clochettes, le T77, le ruban et le U.

ANALYSE DES COIFFURES

Comme le contexte dans lequel se trouvent les coiffures du codex de Dresde est composé de variables relativement bien connues, nous enquêterons sur les relations entre les coiffures et les différentes variables afin de voir si deux informations varient conjointement. Nous procéderons par observation des unités, par requête dans la base de données ou par analyse des tableaux. L'émphase sera mise sur les motifs individuellement puisque les combinaisons de motifs ne sont pas récurrentes.

Nous commencerons par analyser chacun des éléments du texte avec les coiffures, ensuite nous nous pencherons sur les différents aspects des personnages et enfin sur les périodes auxquelles sont associées les coiffures.

6.1 Le texte

Le texte est la variable de l'unité la plus importante et la mieux connue ; la majorité des glyphes sont déchiffrés et, pour plusieurs, la signification est connue (Schele et Grube 1997). Quatre types d'information nous sont révélés (le sujet, le verbe, l'objet et l'augure) et chacun sera examiné conjointement avec les coiffures.

6.1.1 Sujet/coiffure

Le glyphe du sujet est le plus documenté du texte. Il a été l'objet de multiples études dans lesquelles il a été associé à des divinités particulières (Schellhas 1904 et Seler 1904). L'annexe B présente le glyphe et le nom des 25 personnages qui ont été identifiés¹. Les 8 autres sont plutôt inhabituels dans l'iconographie maya et leur glyphe nominal est très érodé dans le codex de Dresde².

Nous savons que sa position habituelle dans les textes du codex est A2³ et qu'il fait référence au personnage de l'unité. Cependant, il arrive que le sujet ne concorde pas avec ce dernier. Par exemple, dans l'unité 9C1 (fig. 6.1), le glyphe fait référence au dieu D et l'image nous présente la déesse O. Ces cas sont toutefois rares, ce qui permet de dire que la relation entre le glyphe du sujet et le personnage est assez constante.

En observant le tableau I (p.58), nous pourrions déterminer s'il existe un lien entre les motifs des coiffures et le sujet du texte. Ce dernier présente la distribution de chacun des motifs sur les 33 personnages. Les motifs sont énumérés en haut (1-59) et les dieux le sont à gauche. Le total situé au bas nous indique le nombre de fois que sont représentés les motifs. Les deux colonnes verticales de droite nous informent sur le nombre total de motifs portés par chacun des personnages et le nombre de fois qu'est représenté ce dernier dans le corpus de données. Nous savons donc qu'il y a 457 motifs qui ornent la coiffure de 260 personnages.



■ figure 6.1: 9C1

Les relations entre les motifs et le sujet du texte ne sont pas très fréquentes, mais quelques exemples sont présents. Tout d'abord, certains motifs sont exclusivement portés par des personnages précis⁴ : la volute pointillée (#4) est portée 8 fois sur 8 (8/8) par le dieu B, le caïman (#20) 4/4 par le dieu D, le motif du squelettique (#21) 8/8 par le dieu A et le T166 *hu* (#29) 6/6 par le dieu D. D'autres motifs sont dominants dans la coiffure de certains personnages, mais peuvent quelques fois être partagés⁵. Parmi ceux-ci, on retrouve la volute de cheveux à l'avant (#5) qui orne 14/15 la coiffure du dieu B, l'épi (#18) qui est porté 11/19 par le dieu E⁶, *kan* (#32) est porté 5/6 par le dieu E, *nu* T282 (#30) est associé 6/7 au dieu D et le motif des trois boules (#27) est présent 12/14 dans la coiffure du dieu A. Cette prédominance semble aussi s'appliquer à certains motifs portés par le dieu B, tels que la volute avant (#2) (28/33) et le nœud (#6) (58/69). Toutefois, la fréquence à laquelle cette divinité est représentée dans le corpus (119/260) est grandement supérieure aux autres ce qui pourrait expliquer la récurrence de certains motifs dans sa coiffure. Nous considérerons donc ces deux cas comme étant légèrement problématiques.

Ainsi, les quelques exemples précédents nous démontrent qu'il y a prédominance de certains motifs dans la coiffure de certains personnages. Ces relations peuvent être systématiques (100%) ou récurrentes (à plus de 83%). Il est donc possible que ces 11 motifs informent sur le sujet, mais nous interpréterons ces relations à la toute fin.

6.1.2 Verbe/coiffure

Le verbe est le glyphe généralement en position B1, ou en A1 lorsque l'objet est absent. Il fait référence à l'événement ou à l'action qui se déroule dans l'unité. À l'intérieur d'un almanach, ce glyphe est habituellement le même pour toutes les unités. Il est alors impossible que le verbe soit en quelque liaison avec la coiffure puisque cette dernière diffère d'une unité à l'autre. Par exemple, l'almanach 12B (fig. 6.2) est composé de trois unités comportant toutes le même verbe positionné en A1. Les trois personnages exécutent la même action, mais portent des coiffures différentes. Il n'y a donc aucune relation entre le verbe et la coiffure.



■ figure 6.2: Almanach 12B

6.1.3 Objet/coiffure

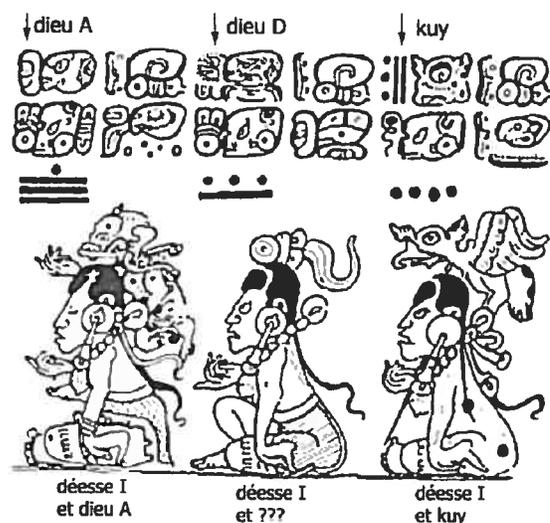
L'objet est le glyphe positionné en A1 ou en B1. Il n'est pas systématiquement présent dans les textes, mais lorsqu'il y est, il a un référent dans l'image qui est illustré sur le dos ou dans les mains du personnage. L'almanach 13B en est un exemple (fig. 6.3) : le glyphe en position B1 est l'objet, *wah*, et il est illustré dans les mains des personnages. Alors, comme le cas précédent, il ne peut pas y avoir de lien entre l'objet et la coiffure puisque dans chacun de ces exemples, la coiffure varie et l'objet est identique.

Il existe toutefois un cas unique dans le codex où il y a une relation entre la coiffure et l'objet : l'almanach 18B (fig. 6.4). Généralement, les textes et les images d'un almanach ont une même structure. Dans l'almanach 18B, l'ordre du texte est l'objet (A1), le verbe (B1), le sujet (A2) et l'augure (B2). L'objet de 18B1 est le dieu A, celui de 18B2 est le dieu D et celui de 18B3 est la chouette (*kuy*). Dans l'image des unités 18B1 et 18B3, l'objet concorde avec l'élément accroché au cou de la déesse. Comme l'image respecte aussi une structure, nous devrions nous attendre à voir le dieu D illustré en tant qu'objet dans l'image 18B2. La variable la plus susceptible de représenter le dieu D est la coiffure. Cet exemple est toutefois le seul à démontrer une relation directe entre la coiffure et l'objet.

Ainsi, d'un point de vue général, la coiffure ne varie pas conjointement avec l'objet, mais nous savons qu'il peut y avoir une relation.



■ figure 6.3: Almanach 13B

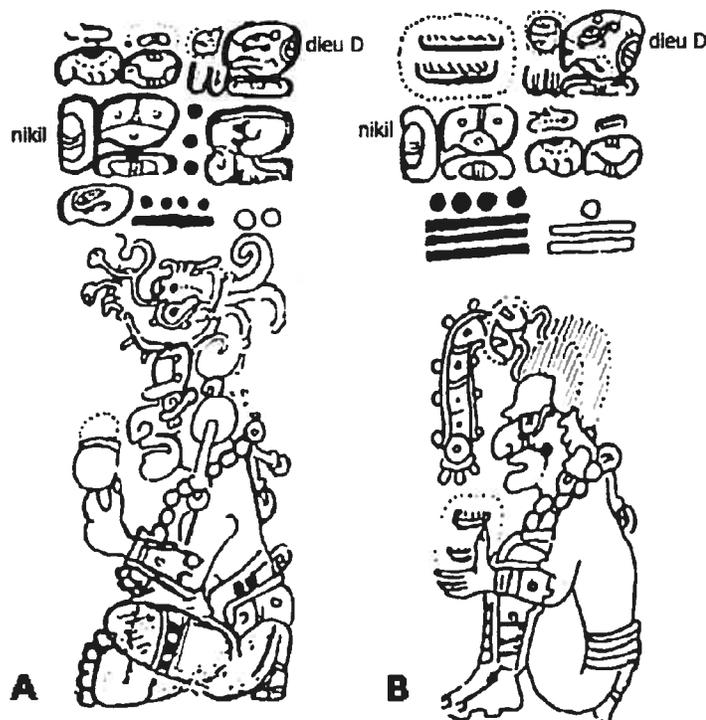


■ figure 6.4: Almanach 18B

6.1.4 Augure/coiffure

L'augure est le dernier glyphe du texte. Il est positionné en B2 ou en A2; il peut être seul ou combiné à un autre. L'annexe D présente les 18 glyphes des augures identifiés par Schele et Grube (1997), ainsi que leur transcription maya et leur traduction (lorsqu'elle est connue). Ce glyphe sert à qualifier la période ou l'événement correspondant à l'unité. Chacun a un caractère positif ou négatif en plus de révéler un trait particulier associé à un phénomène culturel ou naturel : la mort, la fin, le mal, la floraison, l'abondance de nourriture, la dignité royale, la bonté, etc. Contrairement aux autres glyphes du texte, les augures n'ont pas de référent dans l'image.

En ce qui concerne les coiffures, aucune relation directe n'est détectée avec les augures. Seuls des liens indirects existent. Certains motifs apparaissent régulièrement en présence de certains augures, comme c'est le cas avec le motif caïman (#20) et l'augure *nikil* qui sont associés quatre fois sur quatre (fig. 6.5a). Cette relation est toutefois celle du dieu et de l'augure. Le dieu D, à qui est lié ce motif, est généralement en présence de cet augure peu importe sa coiffure. La figure 6.5b nous montre le dieu D orné d'une autre coiffure, mais toujours associé à l'augure *nikil*. Schele et Grube (1997 : 80) ont noté qu'une relation existait entre certains dieux et certains augures. Le dieu A est aussi généralement lié à l'augure de la mort, peu importe sa coiffure. Il n'y a donc pas de relation directe entre les coiffures et les augures.



■ figure 6.5: A:5C2 B:7C1

Un autre élément mérite d'être analysé afin de voir si une relation augure/coiffure existe : la combinaison d'augures. Comme nous l'avons déjà mentionné, plus d'un augure peut être présent dans un texte. Les unités 12A1 et 12B2 (fig. 6.6) ont la même paire d'augures : *k'a wah ha* (A2) et *nikil* (B2). Leur coiffure n'a toutefois rien en commun. La première coiffure est un épi (#18), un bandeau de tissu (#8) et une effigie à bandes croisées (#23) et la deuxième coiffure est composée d'une volute (#3), d'un bandeau en T (#12) et d'une effigie à tête d'oiseau (#22). Il n'y a donc pas de relation avec la coiffure.

Des exemples de ce genre sont multiples dans les données, ce qui nous confirme que les augures (en combinaison ou seul) ne varient pas conjointement avec les motifs des coiffures.



■ figure 6.6: A:12A1 B:12B2

6.1.5 Conclusion

Comme nous l'avons vu au cours de cette analyse des glyphes du texte et des coiffures, l'information véhiculée par chacune de ces variables est généralement distincte. Aucune règle générale ne peut encore être formulée. Des répétitions d'information sont présentes, malgré qu'elles soient peu fréquentes. Trois des éléments du texte varient conjointement avec des éléments de l'image : le sujet correspond au personnage, le verbe à l'action ou à l'événement et l'objet est désigné par la chose ou le personnage qui subit l'action. L'augure n'a aucun référent dans l'image ; il véhicule donc son propre type d'information. Quant aux coiffures, nous avons constaté quelques liaisons avec certains éléments du texte : 4 motifs sont systématiquement liés à des sujets précis, 7 autres motifs sont occasionnellement liés à des sujets et une coiffure varie directement avec l'objet. Aucune relation n'a été détectée entre les motifs et le verbe ou l'augure.

En résumé :

- Les coiffures véhiculent une information généralement distincte de celles du texte.
- Le sujet, le verbe et l'objet sont généralement des informations répétées dans l'image.
- Le sujet du texte peut varier avec certains motifs (11/59, dont 4 sont systématiques et 7 sont récurrentes) :
 - la volute pointillée (#4) et le dieu B (exclusif),
 - la volute de cheveux à l'avant (#5) et le dieu B (dominant),
 - la volute avant (#2) et le dieu B (dominant et problématique),
 - le nœud (#6) et le dieu B (dominant et problématique),
 - le caïman (#20) et le dieu D (exclusif),
 - le T166 *hu* (#29) et le dieu D (exclusif),
 - le T282 *nu* (#30) et le dieu D (dominant),
 - l'épi (#18) et le dieu E (dominant),
 - le *kan* (#32) et le dieu E (dominant),
 - le motif du squelettique (#21) et le dieu A (exclusif),
 - le motif des trois boules (#27) et le dieu A (dominant).
- Exceptionnellement, la coiffure peut varier en fonction de l'objet (1/260).
- Il n'y a aucune relation entre les coiffures et le verbe ou l'augure.

6.2 Les personnages

Comme le texte, les personnages du codex de Dresde sont des variables assez bien documentées. Leur glyphe nominal et leurs attributs ont été largement étudiés, ce qui facilite leur identification. Outre ces éléments, des traits particuliers distinguent les personnages du codex, dont le genre humain ou hybride, le sexe féminin ou masculin, l'allure âgée ou jeune, l'aspect bienfaisant ou malfaisant et le costume. À l'aide de divers tableaux, ces différentes variables seront mises en relation avec les motifs des coiffures.

6.2.1 Genre/coiffure

On distingue deux genres de personnage dans le codex : les humains⁷ et les hybrides⁸. Le visage nous permet aisément de différencier les deux catégories ; celui des hybrides a des traits propres aux animaux ou aux êtres surnaturels.

Le tableau II (p.65) nous présente la distribution des motifs sur les personnages hybrides et les humains. Les lignes ombragées indiquent la somme de chacun des motifs portés par chacune des catégories. En observant ce tableau, nous constatons que, malgré l'important partage des motifs, certains sont prédominants et même exclusifs à la catégorie des humains. Le motif de l'effigie à bandes croisées (#23) (10/10) et le bandeau en T (#12) (4/4) sont exclusifs aux humains, tandis que les motifs du bandeau de tissu (#8) (24/25), de l'ara (#16) (5/6) et de l'effigie tête d'oiseau (#22) (11/12) sont dominants dans la coiffure de ces derniers. Toutefois, le ratio 25 humains/8 hybrides peut être la cause de cette récurrence de motifs sur les humains. Pour cette raison, ces relations seront considérées comme légèrement problématiques. D'autres relations sont présentes dans ce tableau, mais comme les augures, elles sont indirectes ; elles n'ont rien à voir avec le genre, mais avec le sujet. C'est le cas du motif des trois boules (#27) qui est uniquement présent chez les hybrides, mais qui n'est porté que par le dieu A.

Ainsi, il est possible que 5 motifs varient conjointement avec les personnages humains, mais l'incertitude quant à ces relations ne nous permet pas de leur inférer une fonction.

TABLEAU II : Distribution des motifs dans les coiffures des divinités hybrides et humaines

Noms	volute			double nœud			bandeau			plumes d'oiseaux			animal			effigies			serpent	hu T166	nu T282	cylindre	kan	masque de Dieu	huit	nénuphar	pousse	poisson dans le bec du héron	crochet stylisé	nid d'oiseau	T63	motif à ailes d'oiseau	motif attaché	couronne	chignon	cylindre attaché	casque	kimi	tribe	os	silex	triangle	mèche	coquillage	éventail	brosse	clochettes	T77	ruban ou T148	le U	total des motifs	fréquence du dieu dans le codex																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
	afro	dessus de la tête	pointillée	Cheveux à l'avant	nœud	double nœud	paquettes	perles	flour	en T	Kul	chouette	quetzal	ara	coïnga	épi	tapir	caïman																																			squellitique	tête d'oiseau	bandes croisées	flour	en T	visage humain	trois boules	serpent	hu T166	nu T282	cylindre	kan	masque de Dieu	huit	nénuphar	poisson dans le bec du héron	crochet stylisé	nid d'oiseau	T63	motif à ailes d'oiseau	motif attaché	couronne	chignon	cylindre attaché	casque	kimi	tribe	os	silex	triangle	mèche	coquillage	éventail	brosse	clochettes	T77	ruban ou T148	le U																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Dieu A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959	960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000	1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010	1011	1012	1013	1014	1015	1016	1017	1018	1019	1020	1021	1022	1023	1024	1025	1026	1027	1028	1029	1030	1031	1032	1033	1034	1035	1036	1037	1038	1039	1040	1041	1042	1043	1044	1045	1046	1047	1048	1049	1050	1051	1052	1053	1054	1055	1056	1057	1058	1059	1060	1061	1062	1063	1064	1065	1066	1067	1068	1069	1070	1071	1072	1073	1074	1075	1076	1077	1078	1079	1080	1081	1082	1083	1084	1085	1086	1087	1088	1089	1090	1091	1092	1093	1094	1095	1096	1097	1098	1099	1100	1101	1102	1103	1104	1105	1106	1107	1108	1109	1110	1111	1112	1113	1114	1115	1116	1117	1118	1119	1120	1121	1122	1123	1124	1125	1126	1127	1128	1129	1130	1131	1132	1133	1134	1135	1136	1137	1138	1139	1140	1141	1142	1143	1144	1145	1146	1147	1148	1149	1150	1151	1152	1153	1154	1155	1156	1157	1158	1159	1160	1161	1162	1163	1164	1165	1166	1167	1168	1169	1170	1171	1172	1173	1174	1175	1176	1177	1178	1179	1180	1181	1182	1183	1184	1185	1186	1187	1188	1189	1190	1191	1192	1193	1194	1195	1196	1197	1198	1199	1200	1201	1202	1203	1204	1205	1206	1207	1208	1209	1210	1211	1212	1213	1214	1215	1216	1217	1218	1219	1220	1221	1222	1223	1224	1225	1226	1227	1228	1229	1230	1231	1232	1233	1234	1235	1236	1237	1238	1239	1240	1241	1242	1243	1244	1245	1246	1247	1248	1249	1250	1251	1252	1253	1254	1255	1256	1257	1258	1259	1260	1261	1262	1263	1264	1265	1266	1267	1268	1269	1270	1271	1272	1273	1274	1275	1276	1277	1278	1279	1280	1281	1282	1283	1284	1285	1286	1287	1288	1289	1290	1291	1292	1293	1294	1295	1296	1297	1298	1299	1300	1301	1302	1303	1304	1305	1306	1307	1308	1309	1310	1311	1312	1313	1314	1315	1316	1317	1318	1319	1320	1321	1322	1323	1324	1325	1326	1327	1328	1329	1330	1331	1332	1333	1334	1335	1336	1337	1338	1339	1340	1341	1342	1343	1344	1345	1346	1347	1348	1349	1350	1351	1352	1353	1354	1355	1356	1357	1358	1359	1360	1361	1362	1363	1364	1365	1366	1367	1368	1369	1370	1371	1372	13

6.2.2 Sexe/coiffure

Les divinités qui ont un sexe sont celles du genre humain ; celui des hybrides n'est pas identifiable. Les divinités masculines forment la majorité du corpus humain⁹ ; seulement 3 personnages féminins sont présents : la déesse O (*Chak Chel*) et les deux variantes de la déesse I (*Sak Ixik* et *Uh Ixik*)¹⁰. Malgré l'inégalité de ce ratio, il serait intéressant de vérifier si les divinités de sexe féminin possèdent des coiffures qui leur sont propres.

Le tableau III (p.67) nous présente la distribution des motifs à l'intérieur de ces deux catégories de personnages : féminin et masculin. En analysant ce tableau, nous constatons que certains motifs présents dans les coiffures des déesses sont absents de celles des dieux mâles. Ces motifs leurs sont exclusifs : le bandeau de plaquettes (#9) (9/9), le serpent (#28) (9/9) et le huit (#34) (2/2)¹¹. Ces trois motifs ornent généralement les coiffures des trois déesses. Alors, si elles sont bel et bien des divinités distinctes, nous pouvons croire que ces motifs sont réservés aux personnages féminins. Toutefois, si elles ne sont qu'une seule et même divinité, comme l'a affirmé Ciaramella (1989), ces coiffures n'auraient aucune relation avec le sexe de l'individu, mais plutôt avec l'identité du personnage.

Quant aux nombreux motifs exclusivement portés par les divinités masculines, ils sont peut-être bel et bien associés à ces dernières, mais il est probable que cette distribution des motifs soit due au nombre restreint de personnages féminins. Ces relations seront donc considérées comme non pertinentes.

Cette catégorisation est difficile à analyser vu les proportions inégales de personnages dans chacune des catégories (trois, ou un, personnages féminins contre 22 personnages masculins). De plus, l'incertitude quant à l'identité des divinités féminines vient nuire à notre analyse. Nous ne pouvons donc pas affirmer s'il y a ou non un lien entre la coiffure et le sexe du personnage, mais nous savons que les déesses sont ornées de trois motifs qui leur sont exclusifs.

6.2.3 Âge/coiffure

L'allure jeune ou âgée des divinités humaines est reconnaissable graphiquement. Les principaux attributs des personnages âgés sont une bouche proéminente sans dent et un grand nez fourchu¹²; ces traits sont absents chez les jeunes divinités¹³. La figure 6.7 illustre cette distinction : la jeune divinité (10C3) et la divinité âgée (10C2). Cette catégorisation est-elle visible dans la distribution des motifs ?

Le tableau IV (p.69) présente la distribution des motifs à l'intérieur des deux catégories d'âge. En observant ce tableau, nous remarquons que le partage des motifs est très important. La majorité des motifs sont répartis autant chez les jeunes divinités que chez les âgées. Les relations qui semblent exister sont soit indirectes, soit elles concernent le dieu B. Elles ne seront donc pas considérées.



■ figure 6.7: A:10C3 B:10C2

6.2.4 Bienfaisance-malfaisance/coiffure

Le caractère malfaisant ou bienfaisant des personnages est déterminé par l'augure du texte. L'annexe D présente les deux catégories d'augures selon Schele et Grube (1997). En observant l'ensemble du codex¹⁴, nous nous apercevons que chacune des divinités est associée à une des deux catégories d'augures. Il y a des dieux positifs¹⁵ et des dieux négatifs¹⁶. Seule la déesse I (sous ses deux formes : *Sak Ixik* et *Uh Ixik*) chevauche ces deux catégories. Il serait donc intéressant de voir comment sont distribués les motifs à l'intérieur de ces catégories.

À travers le tableau V (p.71), qui présente la distribution des motifs sur les personnages bienfaisants et malfaisants, nous constatons que certains motifs sont grandement partagés, alors que d'autres sont dominants et même exclusifs à une catégorie particulière. La plume de la chouette (#14) (4/4) est uniquement portée par des personnages malfaisants, tandis que le bandeau de tissu (#8) (14/15) et l'effigie bandes croisées (#23) (6/7) sont dominants sur les personnages bienfaisants, et le cylindre (#31) (4/4) est exclusif à cette dernière catégorie.

Ces quelques indices nous laissent croire que la bienfaisance ou la malfaisance peut être un type d'information véhiculé par les coiffures, malgré que ce ne soit pas une règle générale.

6.2.5 Costume/coiffure

Le costume peut varier d'un personnage à un autre. Il est généralement constitué d'un pagne, d'une ceinture et parfois d'une cape. En raison de l'état quelque peu érodé du codex, les ornements qui parent ces éléments ont grandement disparu, mais la forme est encore visible. Peut-il y avoir un lien entre le costume et les motifs de la coiffure ?

En observant certaines unités du codex, il ne semble y avoir aucun lien. Nous retrouvons des personnages parés de coiffures différentes et ornés du même costume. Par exemple, la figure 6.8 (p.72) illustre trois personnages vêtus du même costume alors que les motifs de la coiffure varient. De plus, deux coiffures similaires peuvent être associées à deux costumes différents. La figure 6.9 (p.72) nous en fait la démonstration. Dans les deux cas, le dieu D porte la combinaison de motifs *hu-nu*, mais le costume diffère. Ces deux exemples nous suggèrent donc l'indépendance des coiffures et du costume.

Une étude plus approfondie sur ce sujet pourrait inclure tous les ornements du costume : les ornements d'oreilles, les colliers, les pendentifs, les bracelets de cheville et de poignet et les vêtements. Ce projet est toutefois trop vaste pour être intégré à cette recherche et, à première vue, il ne semble pas y avoir de relation entre ces éléments du costume et la coiffure.



■ figure 6.8: A:10B1 B:11B1 C:11B2



■ figure 6.9: A:7C1 B:14B3

6.2.6 Conclusion

Ce chapitre nous a permis de voir s'il existait une relation entre la coiffure et certains caractères et ornements du personnage. D'un point de vue général, l'information véhiculée par chacune des variables est différente. Aucun des tableaux n'a permis aux données de s'ordonner clairement à l'intérieur d'une catégorie. Pour formuler des règles, il aurait fallu que les motifs soient distribués à travers les différentes catégories, de sorte que le partage des motifs soit considérablement éliminé. Par exemple, une règle existe quant à l'organisation des dieux : il y a des divinités positives et des divinités négatives. Cette distinction est nette.

En ce qui concerne les coiffures, quelques motifs ont montrés avoir un lien avec l'aspect bienfaisant ou malfaisant du personnage, avec les déesses et peut-être avec le genre humain. Un motif est exclusif aux coiffures des personnages malfaisants, un l'est à celles des divinités bienfaisantes et deux motifs sont dominants sur ces dernières. De plus, certains motifs semblent prédominants et exclusifs dans la coiffure des dieux humains, mais le ratio humain/hybride rend ces relations plutôt incertaines. Nous avons aussi constaté dans ce chapitre que les déesses portent des motifs qui leur sont propres, que cette relation soit liée au genre féminin ou au sujet.

En résumé :

- L'information véhiculée par les coiffures est généralement différente de celles des variables associées aux personnages.
- Il n'y a aucune relation visible entre la coiffure et le sexe masculin, l'allure âgée/jeune ou le costume.
- L'aspect malfaisant des personnages peut varier avec les motifs des coiffures :
 - la plume de la chouette (#14) (exclusif).
- L'aspect bienfaisant des personnages peut varier avec les motifs des coiffures :
 - le bandeau de tissu (#8) (dominant),
 - l'effigie bandes croisées (#23) (dominant),
 - le cylindre (#31) (exclusif).
- Les divinités féminines sont ornées de motifs qui leur sont propres :
 - Le bandeau de plaquettes (#9),
 - Le serpent (#28),
 - Le huit (#34).
- Le genre humain semble varier conjointement avec certains motifs des coiffures, ces cas sont toutefois problématiques :
 - l'effigie bandes croisées (#23) (exclusif),
 - le bandeau en T (#12) (exclusif),
 - le bandeau de tissu (#8) (dominant),
 - les plumes de l'ara (#16) (dominant),
 - l'effigie tête d'oiseau (#22) (dominant).

6.3 Calendrier/coiffure

La dernière variable devant être analysée en relation avec les coiffures est le calendrier. Il s'agit de vérifier si la période à laquelle est associée l'unité fait varier les motifs.

Après avoir observé certaines unités, il ne semble pas y avoir de lien. Dans tous les almanachs du corpus, aucune période ne semble identique. Comme certaines coiffures sont similaires, il ne peut pas y avoir de relation. Par exemple, l'unité 7C3 (fig. 6.10a) dure 10 jours, débute le 4 *manik* et se termine le 1 *kawak*. Sa coiffure est similaire à celle de l'unité 13B3 (fig. 6.10b) qui s'étale sur 7 jours, débutant le 2 *kan* et terminant le 9 *kib*. Ces périodes sont différentes et ne se chevauchent pas et pourtant, les coiffures sont les mêmes.



■ figure 6.10: A:7C3 B:13B3

6.4 Résultats de l'enquête

Cette enquête sur les coiffures mayas du codex de Dresde nous a fourni des informations intéressantes, mais très peu de relations pertinentes ont été établies entre les coiffures et les variables du contexte dans lequel elles se trouvent. À la lumière des observations qui ont été dégagées au cours de cette analyse, nous pouvons affirmer que l'information véhiculée par les coiffures se distingue généralement de celles des autres variables graphiques. À aucun moment, les données ne se sont organisées clairement à l'intérieur d'une catégorie. Le partage des motifs a toujours été important. Rien dans les coiffures ne varie conjointement avec le verbe, l'augure, le sexe masculin, l'âge, le costume ni le calendrier. Quant aux autres variables, seulement quelques exemples semblent être liés aux coiffures : l'objet est 1 fois sur 260 en relation avec la coiffure, l'aspect bienfaisant ou malfaisant des dieux semble se manifester sur quelques motifs, le sujet est occasionnellement véhiculé par ces derniers, les déesses ont des coiffures qui leur sont propres et certaines relations, quoique problématiques, semblent présentes avec les divinités du genre humain.

Malgré que nous nous doutions que les coiffures véhiculeraient leur propre type d'information, nous nous attendions à un nombre plus élevé de relations. De cette façon, nous aurions pu inférer certaines significations aux coiffures, ce qui nous aurait permis de connaître leur fonction précise dans la société maya. Il nous sera donc impossible de faire des inférences, puisque les indices sont trop épars à travers les catégories. Dans ces conditions, aucune certitude ne nous permet d'affirmer que lorsqu'il y a une relation, la même information est véhiculée. Le motif du caïman n'est pas un synonyme du sujet qui est le dieu D; la plume de la chouette n'est pas un équivalent de l'aspect malfaisant des divinités, etc. Ces motifs informent sur un aspect qui chevauche ces types d'information. Jusqu'à maintenant, nous ne pouvons que conclure sur le fait que les coiffures véhiculent leur propre type d'information. Un regard attentif sur les quelques relations et observations pertinentes à l'atteinte de l'objectif, nous permettra néanmoins d'éclairer sur certains points qui sont au centre de la problématique de cette recherche.

Au cours de cette analyse, quelques problèmes ont surgi. Tout d'abord, la récurrence du dieu B dans le corpus a rendu certains motifs difficiles à analyser. Il représente 41% de l'ensemble des individus et porte plus de 42% des motifs, c'est pourquoi plusieurs motifs semblaient lui être associés. Nous avons donc retenu que les indices les plus significatifs à son sujet. Le deuxième problème rencontré réside dans la répartition parfois inégale des personnages à l'intérieur d'une catégorie. Celle concernant le sexe des personnages est évidente (1 ou 3 divinités féminines pour 22 masculines) alors que celle impliquant les divinités du genre humain et hybride nous laisse quelque peu perplexes (le ratio est de 25 humains et de 8 hybrides). Le dernier problème concerne les normes qui ont été établies relatives aux relations systématiques (4 fois et plus) et récurrentes (plus de 83%, soit 5/6). Elles ont été établies en fonction d'assurer la pertinence des relations. Toutefois, comme les relations ne sont pas très nombreuses, les normes ne devaient pas être trop sévères. Néanmoins, elles ont fait en sorte que les motifs représentés moins de 4 fois dans le codex n'étaient d'aucune utilité dans l'analyse.

Comme nous n'avons pas été en mesure d'inférer des significations aux motifs des coiffures, ces quelques problèmes ne nuiront pas à l'interprétation des résultats, comme nous le verrons dans le chapitre 7.

6.5 Résumé des observations et des relations pertinentes

- Les coiffures véhiculent une information distincte de celles des autres variables de l'unité.
- Le sujet, le verbe et l'objet sont généralement des informations répétées dans l'image.
- Il n'y a aucune relation entre la coiffure et le verbe, l'augure, le sexe masculin, l'âge, le costume ou le calendrier.
- Le sujet peut varier conjointement avec les motifs des coiffures :
 - la volute pointillée (#4) et le dieu B (exclusif),
 - la volute de cheveux à l'avant (#5) et le dieu B (dominant),
 - la volute avant (#2) et le dieu B (dominant et problématique),
 - le nœud (#6) et le dieu B (dominant et problématique),
 - le caïman (#20) et le dieu D (exclusif),
 - le T166 *hu* (#29) et le dieu D (exclusif),
 - le T282 *nu* (#30) et le dieu D (dominant),
 - l'épi (#18) et le dieu E (dominant),
 - le *kan* (#32) et le dieu E (dominant),
 - le motif du squelettique (#21) et le dieu A (exclusif),
 - le motif des trois boules (#27) et le dieu A (dominant).
- L'aspect maléfisant des personnages peut varier avec les motifs des coiffures :
 - la plume de la chouette (#14) (exclusif).
- L'aspect bienéfisant des personnages peut varier avec les motifs des coiffures :
 - le bandeau de tissu (#8) (dominant),
 - l'effigie bandes croisées (#23) (dominant),
 - le cylindre (#31) (exclusif).
- Les divinités féminines sont ornées de motifs qui leur sont propres :
 - Le bandeau de plaquettes (#9),
 - Le serpent (#28),
 - Le huit (#34).
- L'objet peut varier exceptionnellement avec la coiffure (1/260).
- Le genre humain semble varier conjointement avec certains motifs des coiffures, ces cas sont toutefois problématiques :
 - l'effigie bandes croisées (#23) (exclusif),
 - le bandeau en T (#12) (exclusif),
 - le bandeau de tissu (#8) (dominant),
 - les plumes de l'ara (#16) (dominant),
 - l'effigie tête d'oiseau (#22) (dominant).

¹ Ces dieux sont : dieu A, dieu A', dieu B, dieu C, dieu D, dieu E, dieu G, dieu H, déesse I (*Uh Ixik* et *Sak Ixik*), dieu K, dieu L, dieu M, dieu N, déesse O, dieu Q, dieu R, *Yax Balam*, *Hun Ahau*, *Chak Balam*, *Leti Ahau*, *Kelem*, *Kuy*, *K'uch* et *Tzul*.

² Les 8 dieux non identifiés ou mal documentés sont : dieu B', dieu X, serpent, dieu 1, dieu 2, dieu 3, dieu 4 et dieu 5.

³ A est la colonne et 2 est la rangée, voir l'annexe A pour plus d'informations.

⁴ Pour être exclusif, nous avons établi qu'un motif doit être représenté 4 fois et plus.

⁵ Nous avons établi la norme, pour qu'un motif soit prédominant, à plus de 83%.

⁶ Malgré que ce motif ne soit pas présent dans plus de 83% des coiffures du dieu E, il lui est associé par sa présence dans son glyphe nominal. C'est pourquoi il est inclus dans cette catégorie. Nous n'aurions pas pu établir la norme de prédominance à 11/19 (57.8%) uniquement dans le but d'intégrer ce motif.

⁷ Parmi ceux-ci se trouvent : dieu A', dieu B, dieu D, dieu E, dieu G, dieu H, déesse I (*Sak Ixik* et *Uh Ixik*), dieu K, dieu L, dieu M, dieu N, déesse O, dieu Q, dieu R, *Yax Balam*, *Hun Ahaw*, *Leti Ahaw*, *Kelem*, dieu B', dieu 1, dieu 2, dieu 3, dieu 4 et dieu 5.

⁸ On compte parmi les hybrides le dieu A, dieu C, *Chak Balam*, *Kuy*, *K'uch*, *Tzul*, dieu X et Serpent.

⁹ Parmi les personnages masculins se trouvent le dieu D, dieu G, dieu B, dieu L, dieu N, *Leti Ahau*, dieu B', dieu K, dieu E, dieu A', dieu H, dieu M, dieu Q, dieu R, *Yax Balam*, *Hun Ahau*, *Kelem*, dieu 1, dieu 2, dieu 3, dieu 4 et dieu 5.

¹⁰ Ciaramella (1989) considère ces trois personnages féminins comme étant une seule et même divinité.

¹¹ Comme l'épi, ce motif est lié aux divinités féminines même s'il ne respecte pas la norme établie à 4 fois et plus. Ciaramella (1989) en a fait la démonstration.

¹² Les personnages âgés sont le dieu B, le dieu D, le dieu G, le dieu K, le dieu L, le dieu N, la déesse O, *Leti ahaw*, le dieu B' et le dieu 4.

¹³ Les divinités jeunes sont le dieu E, le dieu H, la déesse I (*Uh Ixik* et *Sak Ixik*), le dieu M, le dieu Q, le dieu R, *Yax balam*, *Hun ahaw*, *Kelem*, le dieu 2, le dieu 3 et le dieu 5

¹⁴ Les augures sont présents systématiquement dans les almanachs contenus dans les pages 1 à 23 du codex de Dresde. Ils ne le sont pas dans les autres sections du codex.

¹⁵ Parmi les dieux bienfaisants se trouvent le dieu B, dieu C, dieu D, dieu E, dieu H, dieu K, dieu L, dieu M, dieu N, déesse O, dieu R, *Chak Balam*, *Leti Ahaw*, *Kelem*, dieu B', dieu 4 et dieu 5.

¹⁶ Les divinités qui possèdent un caractère maléfisant sont le dieu A, dieu A', dieu G, dieu Q, *Yax Balam*, *Hun Ahaw*, *Kuy*, *K'uch*, dieu 2 et dieu 3.

DISCUSSION DES RÉSULTATS

À la lumière des résultats de notre enquête, nous tenterons ici d'interpréter les quelques relations et observations pertinentes qui ont été établies afin de mieux comprendre, tout d'abord, les coiffures du codex de Dresde et ensuite, les coiffures de la Période Classique. Rappelons-nous que l'objectif de cette recherche est de connaître la signification des coiffures. Sachant qu'elles véhiculent leur propre type d'information, quel peut-il être ?

Afin d'approcher le problème, nous avons posé la question suivante : quelles informations peut-il manquer dans un contexte de divination où des dieux sont sollicités, autre que les informations laconiques contenues dans le texte (nom, verbe, objet et augure) ?

7.1 Les coiffures du codex de Dresde et l'identité

De nombreux indices issus de notre analyse semblent appuyer l'idée voulant que les coiffures nous renseignent sur l'identité du personnage, plus précisément sur les traits identitaires variables selon le contexte.

Tout d'abord, nous avons observé dans l'analyse que les relations pertinentes mettent en lien les coiffures avec l'identité du personnage, ou un aspect de cette dernière. Plusieurs motifs varient avec le sujet, d'autres avec la bienfaisance ou la malfaisance du personnage, certains sont propres aux divinités féminines et quelques-uns sont peut-être liés aux divinités du genre humain. Quant au motif qui varie conjointement avec l'objet, il fait référence à une identité divine, celle du dieu D. Tous ces indices relatent donc un aspect identitaire.

Ensuite, plusieurs indices nous laissent croire qu'il y a un manque d'information à propos du sujet et nous croyons que les coiffures comblent ce manque. Premièrement, le sujet est généralement répété dans l'image, il correspond au personnage. Comme les répétitions ne sont pas inutiles ni fortuites, il est fort probable qu'elles soient présentes pour ajouter de l'information. Dans cette optique, le personnage servirait à documenter le sujet. Certaines unités du codex ne sont constituées que du texte, alors dans ces cas, aucune image ou aucun supplément d'information n'est nécessaire à sa compréhension. Deuxièmement, le personnage est l'élément clé de l'unité. La principale source d'information que nous avons à son sujet est son nom. Ce dernier est une information laconique qui semble décrire la personnalité de base du dieu, le thème auquel il est associé. Par exemple, le dieu G se nomme *K'in Ahaw* qui se traduit par seigneur-soleil; *Nal*, le dieu E, signifie maïs; *Chak*, le dieu B, est associé à la pluie, etc. Le nom est donc une information importante, mais insuffisante, à notre avis, pour décrire un élément de cette importance. De plus, nous savons que les divinités sont des entités trop complexes pour que seul le nom suffise à décrire leur personnalité. Pour ces quelques raisons, nous croyons qu'un supplément d'information est nécessaire sur le sujet. Alors, en suivant la piste donnée par les quelques relations pertinentes mentionnées dans le paragraphe précédent, nous estimons que la variable la plus susceptible de documenter le sujet dans l'image est la coiffure.

Et enfin, certains indices provenant du codex de Dresde nous indiquent que ce supplément d'information, divulgué par les coiffures, nous renseigne sur des traits variables de la personnalité du dieu, acquis selon les besoins du contexte. Nous expliquons ce propos, tout d'abord, par le fait que les coiffures du codex sont grandement partagées entre les dieux et que les dieux peuvent porter plusieurs coiffures. Par exemple, les motifs du caïman (#20) et *hu* T166 (#29) sont présents

exclusivement dans la coiffure du dieu D ; chacun servirait à décrire un aspect variable de sa personnalité. Un autre exemple est celui du motif *k'ul* (#13) qui est porté par plusieurs divinités ; il traduirait un caractère qu'ont en commun ces personnages. Le nom nous indiquerait la fonction générale du dieu dans la société (elle est toujours la même) alors que les coiffures nous informeraient sur la fonction concrète du dieu dans un contexte précis. Ensuite, nous croyons que, si des précisions sont nécessaires à propos du sujet, c'est que la personnalité du dieu, ou un aspect de cette dernière, peut être variable. Ces deux énoncés ci-haut vont de pair avec celui de Taube (1992 : 266) concernant le partage des caractères et la fusion des dieux. Il affirme que les dieux ne se présentent pas partout pareil puisqu'un dieu peut emprunter les attributs d'un autre dieu afin d'acquérir un aspect de sa personnalité. Ainsi, nous croyons que les coiffures traduisent des traits identitaires variables ou acquis.

Si tous ces propos sont justes, les coiffures du codex de Dresde se comporteraient comme ce qui suit : par leur nom, les dieux sont associés à des thèmes généraux qui ne varient pas, et selon les contextes, des caractères identitaires spécifiques sont sollicités et sont décrits dans les coiffures ; il n'y a pas de combinaison préétablie de motifs ; chaque motif informe sur un caractère particulier ; certains motifs semblent se combiner plus facilement que d'autres¹, donc certains caractères s'accommodent plus aisément que d'autres ; certains motifs révèlent des traits spécialisés, ne pouvant qu'être attribués à quelques divinités² ; et d'autres révèlent des traits généraux, pouvant être attribués à plusieurs divinités³.

Ainsi, selon toute vraisemblance, les coiffures du codex de Dresde informent sur l'identité du dieu et, plus précisément, sur les traits variables de sa personnalité. À la manière des augures qui qualifient les événements, les coiffures qualifient les personnages.

7.2 Les coiffures classiques et l'identité

Nous vérifierons maintenant la pertinence de cette hypothèse à l'aide des coiffures de la Période Classique.

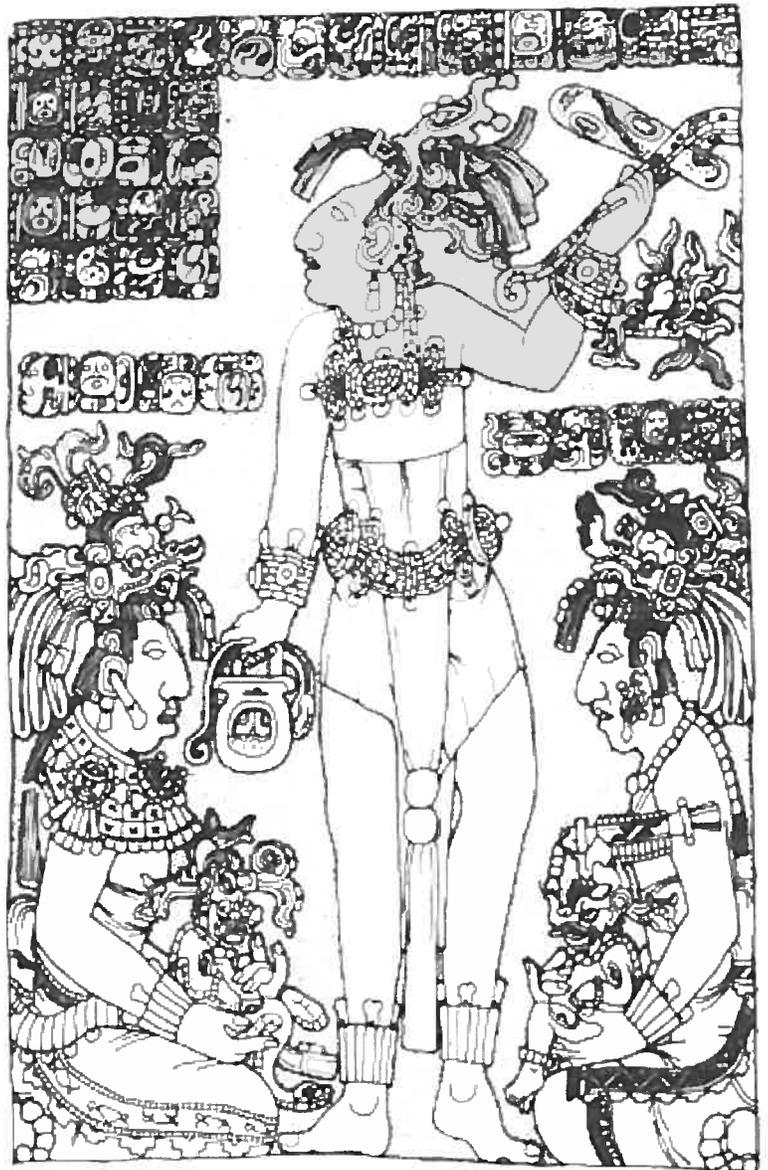
Tout d'abord, comme Houston et Stuart l'ont affirmé (1996 et 1998), les dirigeants de la Période Classique ont la coutume de porter les attributs des dieux afin de s'approprier leur personnalité, ou un aspect de cette dernière. De cette manière, en portant leur tête en guise de coiffure, les dirigeants s'identifient à eux. La coiffure du type masque de dieu nous informerait donc sur la personnalité dont le porteur désire s'approprier. Ce type de coiffure est très largement porté à cette période par

les membres de l'élite. Il s'agit de la tête d'un dieu, variant selon les représentations, elle-même ornée d'une coiffure qui décrierait sa personnalité, celle dont le porteur désire s'approprier. Sans l'intermédiaire du dieu, le porteur peut-il être orné de la coiffure du dieu et ainsi, acquérir sa personnalité ou un aspect de cette dernière ? La récurrence de ce type de coiffure masque de dieu dans le corpus iconographique classique, nous laisse supposer que les humains devaient porter la tête du dieu afin de s'approprier leurs traits identitaires. Plusieurs exemples témoignent du fait que plus un individu est important dans la société, plus les masques de dieu se multiplient dans sa coiffure (fig. 7.1, p.83). Dans cet exemple, le dirigeant placé au centre est paré de deux masques de dieux, contrairement à ses subordonnés qui n'en ont qu'un. Le port de ces têtes de dieu devait être un signe de prestige. Le contraire existe toutefois à Palenque. La figure 7.2 (p.83) nous présente un cas où les personnages secondaires sont ornés d'une coiffure masque de dieu et le personnage principal porte les motifs généralement propres au dieu B, directement dans sa coiffure. Ce comportement inhabituel pourrait être interprété de deux façons : soit les dirigeants de Palenque s'élevaient à un niveau tout près de celui des dieux dans la hiérarchie, leur permettant de porter les coiffures propres aux dieux, soit aucun motif n'était réservé à une catégorie particulière de personnage. À notre avis, certains motifs étaient réservés à des catégories bien distinctes d'individus, ce qui nous fait croire que les dirigeants de Palenque se seraient permis un petit excès de grandeur par ce comportement. Il est toutefois encore trop tôt pour confirmer cette hypothèse. Cependant, nous pouvons affirmer que les coiffures du type masque de dieu révèlent des traits identitaires empruntés aux divinités.

À l'image de ces propos, les coiffures animales qu'a étudié Hellmuth (1991) auraient la même fonction de révéler les traits identitaires empruntés aux animaux. Rappelons-nous qu'il avait proposé que les coiffures à tête animale étaient associées à deux contextes spécifiques, le jeu de balle et la chasse. Son hypothèse était qu'elles avaient une fonction cérémonielle, mais il a conclu que cette dernière n'était pas leur fonction principale. Nous proposons donc que, en portant ces têtes animales, les personnages s'approprient certains de leurs pouvoirs, forces ou traits identitaires. Le fait que ces coiffures soient généralement associées à des événements précis (jeu de balle et chasse) nous indique que ces caractères propres aux animaux étaient fortement sollicités dans ces contextes.

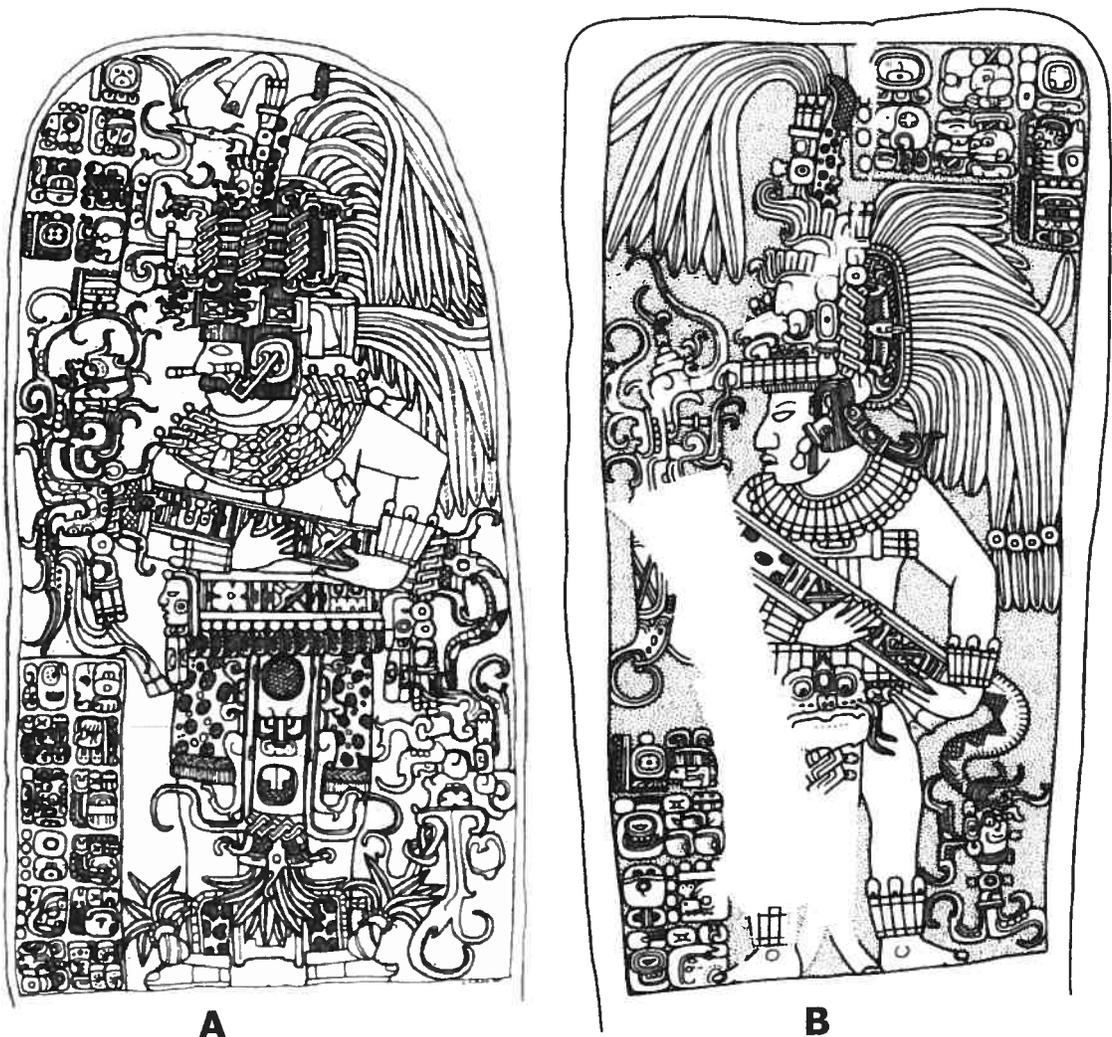


■ figure 7.1: Stèle 2, Bonampak



■ figure 7.2: Panneau du Dumbarton Oaks, Palenque

Quant au caractère variable des traits identitaires véhiculés par les coiffures, il se manifeste aussi dans les coiffures classiques. Le seul fait qu'un personnage ne porte généralement pas les mêmes coiffures d'une représentation à une autre nous indique qu'elles informent sur un aspect variable de son identité. Un exemple de cet énoncé est illustré sur la figure 7.3 qui présente deux fois le même personnage, *Wat'ul* de Seibal, portant des coiffures différentes dans des contextes similaires. Cet exemple renforce aussi le fait que la coiffure ne varie pas conjointement avec l'événement puisque les contextes sont semblables. La fonction nominale parfois présente dans les coiffures du Classique vient toutefois embrouiller quelque peu notre hypothèse sur ce caractère variable. Étant relatives au nom, ces coiffures informent sur l'identité vraisemblablement permanente de l'individu. Cependant, comme un personnage peut se voir attribuer plus d'un nom (chapitre 2.4.1), la coiffure vient préciser d'une certaine manière l'identité, ce qui admet un caractère quelque peu variable à sa personnalité.



■ figure 7.3: *Wat'ul* de Seibal A:stèle10 B:stèle 9

Pour terminer, nous illustrerons nos propos à l'aide des peintures murales de Bonampak (fig. 7.4, p.86) et nous constaterons que les différentes classes sociales sont distinguables, entre autres, par les coiffures. Tout d'abord, le dirigeant est facilement identifiable par la dimension et la richesse des ornements de sa coiffure⁴. Il porte un masque de dieu auquel sont greffés divers motifs et une impressionnante quantité de plumes de quetzal. Deux hauts dignitaires vêtus d'ornements similaires l'accompagnent dans la cérémonie. Ensuite, plusieurs dignitaires parés de différentes coiffures sont illustrés un peu partout dans la pièce⁵. La variété présente dans leur coiffure nous indique à quel point chacun des personnages est distinct dans la société. La coiffure divulgue donc l'identité particulière de chacun de ces individus. Elles sont constituées de plumes de quetzal, tête animale, cylindre et turban, effigie de Jester, bandeau, textile, etc. Et enfin, nous retrouvons les musiciens qui, selon l'instrument qu'ils pratiquent, ont des coiffures similaires⁶. Les joueurs de crécelles et ceux qui tapent sur les carapaces de tortue ont les mêmes parures de tête, les trompettistes sont tous ornés d'un bandeau noué et le joueur de tambour porte un cylindre auquel est greffé le motif du poisson accroché à une fleur. Cette distribution des coiffures nous informe donc sur l'affiliation de certains musiciens à un groupe social particulier. Ainsi, selon toute vraisemblance, il y a des coiffures et des motifs qui sont réservés à des catégories particulières de personnages. Ces ornements de tête servent donc à qualifier le personnage dans la société.

Nous savons donc maintenant avec une plus grande certitude que la fonction principale des coiffures de la Période Classique, parallèlement à celles du codex de Dresde, est d'informer sur l'identité. La tête des personnages est ornée de divers motifs et chacun informe sur un aspect particulier de son identité. Certains révèlent des traits divins (coiffure masque de dieu) ou animaux (coiffure tête animale), alors que d'autres informent sur le statut social ou politique. ♦



A: Mur est



B: Mur nord



C: Mur ouest



D: Mur sud

■ figure 7.4: Peintures murales, pièce 1, structure 1, Bonampak

¹ Les combinaisons qui apparaissent plus d'une fois sont celles-ci : les motifs *hu* (#29) et *nu* (#30), *kan* (#32) et épi (#18), plume de chouette (#14) et double nœud (#7).

² Les coiffures exclusives et dominantes nous révèlent des traits spécialisés. Quelques-unes d'entre-elles sont le motif *nu* (#30) qui est porté uniquement par le dieu D et B', le motif des trois boules (#27) par le dieu A, A' et Q, la volute avant (#2) qui orne uniquement la coiffure du dieu B, G et de *Hun Ahau* et les 14 derniers motifs qui ne sont portés qu'une seule fois par une divinité.

³ Les coiffures révélant des traits généraux sont partagées à divers niveaux. Parmi les plus partagées, nous retrouvons l'afro (#1) qui orne la coiffure de 10 différentes divinités, le bandeau de tissu (#8) qui est présent sur 8 dieux, le *k'ul* (#13) qui est porté par 9 personnages et les plumes de quetzal (#15) qui sont présentes sur 11 divinités.

⁴ Le dirigeant est situé sur le mur sud, registre inférieur, et sur le mur nord, registre supérieur.

⁵ Les dignitaires se trouvent sur le mur sud, registre supérieur, le mur est, registre supérieur, le mur ouest, registre inférieur, et le mur nord, registre inférieur gauche.

⁶ Les musiciens sont illustrés sur le mur est, registre inférieur, et sur le mur nord, registre inférieur droit.

CONCLUSION

Dans une société où la stratification sociale est importante, la démonstration du pouvoir est primordiale. De ce fait, l'élite doit utiliser toutes sortes de stratégies de propagande afin de légitimer sa position sociale. Une de celles-ci se retrouve dans les images, il s'agit du costume. Ses membres étaient ornés d'un attirail complexe servant à décrire leur origine, leur filiation, leur statut, leur autorité et tout autre élément révélateur de leur identité sociale (Rieff Anawalt 2000, Kelley 1982 et Sayer 1985). Au stade initial de cette recherche, nous présumions que la coiffure avait une valeur symbolique différente de celle des autres éléments du costume, ce qui ne s'est pas révélé être le cas. À présent, nous croyons qu'ils ont une fonction commune, celle de renseigner sur l'identité du personnage. Tout au long des recherches qui ont mené à ces résultats, les coiffures se sont toutefois présentées comme des éléments distincts des autres ornements du costume, non seulement par leur complexité, leur variabilité et leur dimension, mais aussi par leur emplacement stratégique. Comme l'ont affirmé Houston et Stuart (1998 :85), la tête représente l'essence même de l'identité de l'individu. On peut ainsi s'attendre à voir dans les coiffures, les ornements dont la charge symbolique est la plus considérable.

Cette étude se voulait une visite guidée à travers la richesse iconographique des coiffures mayas, mais aussi une enquête sur leur signification dans la société maya. Nous n'avons pas été en mesure de connaître le sens précis de ces ornements, mais nous avons maintenant une plus grande certitude quant à la fonction identitaire des coiffures mayas. L'apport majeur de cette recherche a donc été de confirmer l'hypothèse avancée par Ciaramella (1989), Milion (1973 et 1988), Paulinyi (2001) et, indirectement, par Houston et Stuart (1996 et 1998), selon laquelle les coiffures informeraient sur l'identité ; elles serviraient à qualifier le personnage. Cette confirmation a d'abord été certifiée par les coiffures du codex de Dresde, puis par les coiffures de la Période Classique.

Comme plusieurs l'ont fait avant nous, notre enquête a démontré l'importance d'utiliser à la fois l'écriture et l'imagerie pour documenter la société maya. Ces deux systèmes graphiques, tel que décrit dans le chapitre 1.2, sont complémentaires et agissent conjointement à l'atteinte d'un objectif commun qui était pour les Mayas de divulguer et de conserver de l'information. Pour bien saisir le message contenu dans les représentations, nous croyons qu'il est nécessaire de réunir les disciplines de l'iconographie et de l'épigraphie qui sont trop souvent utilisées distinctement. Chacun apporte grandement au déchiffrement de l'autre, c'est pourquoi la polémique qui s'attarde à connaître laquelle des deux disciplines est la plus utile et efficace ne devrait pas avoir lieu.

En plus de ces apports, nous croyons avoir démontré, malgré que nous n'avons pas élaboré sur ce sujet, que deux catégories bien distinctes de divinités mayas existent au Postclassique. En fait, il est plus juste de parler de trois catégories réunissant tout d'abord les dieux bienfaisants, ensuite les dieux malfaisants et enfin les dieux neutres, ceux qui ne sont associés à aucune de ces deux catégories. Parmi ces derniers se trouve la déesse I, comme nous l'avons vu dans le tableau V (p.71). Ciaramella (1989) avait stipulé que la déesse I et la déesse O étaient la manifestation d'une seule et même divinité. Nous croyons toutefois que ce n'est pas le cas puisque, en plus d'être neutre contrairement à toutes les autres divinités, la déesse I a un comportement qui ne se retrouve pas chez la déesse O, ni même chez les autres divinités. Elle porte les dieux sur son dos possiblement afin d'en assumer la charge. Ces deux indices nous laissent supposer qu'elles sont distinctes même si elles portent parfois les mêmes coiffures. Ces trois catégories de dieux pourraient donc nous renseigner énormément sur l'organisation des dieux dans le panthéon maya du Postclassique et, selon nous, elles n'ont jamais été documentées, sinon très peu. Elles seraient donc une avenue très intéressante de recherche.

Enfin, en tenant compte des problèmes que nous avons rencontrés, nous suggérons fortement aux futurs chercheurs désirant s'aventurer dans le complexe iconographique des coiffures, de limiter le corpus de données selon le site, la période, la dynastie ou le thème. La variabilité présente dans les coiffures est si grande qu'elle peut être un obstacle à leur déchiffrement. Une autre approche qui serait grandement favorable à l'étude des coiffures est celle par type. Par notre enquête, nous aurions voulu inférer des significations aux coiffures. Même si nous avons été précautionneux de sélectionner notre corpus de donnée en fonction d'éviter certains problèmes, il nous a été impossible de le faire. Les relations ont été trop peu nombreuses et, par conséquent, elles n'indiquaient pas nécessairement que la même information était véhiculée. Les futures recherches auraient donc avantage à étudier les coiffures par type, afin de déterminer le point qu'ont en commun les contextes dans lesquels elles se trouvent. Cette approche permettrait possiblement d'inférer des significations précises aux coiffures ou, du moins, de les associer à des contextes plus précis. ♦

SOURCES DOCUMENTAIRES

AYALA FALCON, Maricela

1968 Relaciones entre textos y dibujos en el codice de Dresde, *Estudios de Cultura Maya*, v.7, pp.85-113.

BASSIE, Karen

2002 *Maya Creator Gods*, Mesoweb.com
www.mesoweb.com/features/bassie/creatorgods/creatorgods.pdf.

BAUDEZ, Claude-François

2000 The Maya king's body, mirror of the universe,
RES anthropology and aesthetics, Peabody Museum
Press, v.38, pp.135-143.

BENSON, Elizabeth P.

1974 Ritual cloth and Palenque Kings, *Palenque Round Table*
(2^e session, 1974), Merle G. Robertson ed., Robert Louis
Stevenson School Pebble Beach, v.3, pp. 45-58.

BLUM SCHEVILL, Margot

1986 Costume as Communication, *Studies in Anthropology
and Material Culture*, v.4, Haffenreffer Museum of
Anthropology.

BROWDER, Erin Cathleen

1991 *A Study of Elite Costume and Emblem in Classic Maya Art*, Thèse de doctorat, Berkeley, Californie, 451p.

BUTLER, Mary

1931 Dress and decoration of the Maya Old Empire, *Museum Journal*, v.22(2), pp.154-183.

CIARAMELLA, Mary A.

1989 The Lady with the Snake Headdress, *Palenque Round Table* (7e session), éd. M.G. Robertson, Pre-Columbian Art Research Institute, San Francisco, v.9, pp.201-209.

COE, Michael D.

1997 *L'art maya et sa calligraphie*, éd. De la Martinière, Paris, 240 p.

1999 *Breaking the Maya Code*, éd. révisée, Thames and Hudson, New-York, 304 p.

COE, Michael D. et Mark VAN STONE

2001 *Reading the Maya Glyphs*, Thames and Hudson, London, 176 p.

EGGEBRECHT, Eva

2000 Vestiges d'une civilisation: les Mayas et la recherche scientifique, *Les Mayas, Art et Civilisation*, éd. N. Grube, Könemann, pp. 397-411.

FÖRSTEMANN, Ernst

1880 et 1892 *Die Maya-Handschrift der königlichen Bibliothek zu Dresden*, ed. Förstermann, Leipzig.
(reproduction du codex)

1906 *Commentary on the Maya Manuscript in the Royal Public Library of Dresden*, Peabody Museum of American Archaeology and Ethnology, Harvard University, v.4(2).

GATES, W.E.

1932 The Dresden Maya Codex, *Maya Societies*, v.2, Baltimore. (reproduction du codex)

GRUBE, Nikolai

2000 Des livres en papier d'écorce, *Les Mayas, Art et Civilisation*, éd. N. Grube, Könemann, pp. 128-129.

HAMMOND, Norman

2000 Aux origines de la culture maya: L'apparition des communautés villageoises, *Les Mayas, Art et Civilisation*, éd. N. Grube, Könemann, pp. 35-47.

HELLMUTH, Nicholas

1991 A Hunting God and the Maya Ballgame of Guatemala: an Iconography of Maya Ceremonial Headdresses, *The Mesoamerican Ballgame*, Gerard W. Van Bussel, Paul L. Van Dongen et Ted J. Leyenaar eds, Rijksmuseum Voor Vokenkunde Leiden, pp. 135-160.

HOUSTON, Stephen D.

1989 *Maya Glyphs: Reading the Past*, British Museum Publications, Londres, 64 p.

HOUSTON, Stephen D. et David STUART

1996 Of gods, glyphs and kings: divinity and rulership among the Classic Maya, *Antiquity*, v.70, pp. 289-312.

1998 The Ancient Maya Self: Personhood and portraiture in the Classic period, *RES anthropology and aesthetics*, Peabody Museum Press, v.33, pp.73-101.

KELLEY, David H.

1982 Costume and Name in Mesoamerica, *Visible Language*, v.16(1), pp.39-48.

KINGSBOROUGH, E.K.

1831-1848 Reproduccion del Codice de Dresde, *Antiquities of Mexico*, v.3, Londres. (reproduction du codex)

KUBLER, George

1969 Studies in Classic Maya Iconography, *Memoirs of the Connecticut Academy of Arts and Sciences*, New Haven, v.18, 111 p.

LANDA, Diego de,

- 1985 *Relacion de las cosas de Yucatan* (1566), éd. Miguel Revera, *Cronicas de America, Historia* 16, v.7, 184 p.

MAHLER, Joy

- 1965 Garments and textiles of the Maya Lowland, *Archaeology of Southern Mesoamerica, Handbook of Middle American Indians*, Gordon R. Willey ed., University of Texas Press, Austin, v. 3, pp. 581-593.

MARTIN, Simon et Nikolai GRUBE

- 2000 *Chronicle of the Maya Kings and Queens : Deciphering the Dynasties of the Ancient Maya*, Thames and Hudson, London, 240 p.

MILLION, Clara

- 1973 Painting, writing, and polity in Teotihuacan, Mexico, *American Antiquity*, v.38(3), pp.294-314.
- 1988 A Reexamination of the Teotihuacan Tassel Headdress Insignia, *Feathered Serpents and Flowering Trees*, Kathleen Berrin ed., Fine Arts Museums of San Francisco, pp. 114-134.

MONTGOMERY, John

- 2002 *Dictionary of Maya Hieroglyphs*, Hippocrene Books, New-York, 416p.

PAULINYI, Zoltan

- 2001 Los señores con tocado de borlas: un estudio sobre el estado teotihuacano, *Ancient Mesoamerica*, v.12(1), pp. 1-30.

PERROI, L.

- 1991 Art (anthropologie de l') : Formes, expressions, styles, *Dictionnaire de l'ethnologie et de l'anthropologie*, éd. Bonte et Izard, Quadrige, Presses Universitaires de France, Paris, pp.765-766.

RIEFF ANAWALT, Patricia

2000 Three thousand years of Mesoamerican clothing,
*Chalchihuitl in Quetzalli : Precious Greenstone, Precious
 Quetzal Feather; Mesoamerican Studiers in Honor of
 Doris Heyden*, ed. E. Quinones Keber, Labyrinthos,
 Lancaster, pp.183-203.

SAYER, Chloe

1985 Central Mexico, the Gulf Coast and the Maya, *Mexican
 Costume*, University of Texas Press, Austin, pp.15-41.

SCHELE, Linda et David FREIDEL

1990 *A Forest of King : Un Untold Story of the Ancient Maya*,
 William Morrow and Company, New-York.

SCHELE, Linda et Nicolai GRUBE

1997 *The Proceedings of the Maya Hieroglyphic Workshop :
 The Dresden Codex*, éd. Phil Wanyerka, University of
 Texas, Austin.

SCHELE, Linda et Peter MATHEWS

1998 *The Code of Kings : The Language of seven Sacred
 Maya Temples and Tombs*, Scribner, New-York, 431 p.

SCHELE, Linda et Mary Ellen MILLER

1986 *The Blood of Kings : Dynasty and Ritual in Maya Art*,
 Kimbell Art Museum, Fort Worth, 350 p.

SCHELLHAS, Paul

1904 Representation of Deities of the Maya Manuscripts,
*Papers of the Peabody Museum of American
 Archaeology and Ethnology*, v. 4 (1), Harvard University,
 Cambridge.

SELER, Eduard

- 1990a Maya manuscripts and maya gods, *Collected works in Mesoamerican linguistics and archaeology*, 2e édition, Labyrinthos, Culver City, v.1, pp. 85-89.
- 1990b Names of the maya gods pictured in the Dresden Manuscript, *Collected works in Mesoamerican linguistics and archaeology*, 2e édition, Labyrinthos, Culver City, v.1, pp. 90-103.
- 1990c Deciphering the Maya manuscripts, *Collected works in Mesoamerican linguistics and archaeology*, 2e édition, Labyrinthos, Culver City, v.1, pp.104-108.
- 1990d The character of Aztec and Maya manuscripts, *Collected works in Mesoamerican linguistics and archaeology*, 2e édition, Labyrinthos, Culver City, v.1, pp.113-118.
- 1990e The day signs of the Axtec and Maya manuscripts and their divinities, *Collected works in Mesoamerican linguistics and archaeology*, 2e édition, Labyrinthos, Culver City, v.1, pp.119-165.
- 1992 Ancient mexican attire and insignia of social and military rank, *Collected works in mesoamerican linguistics and archaeology*, 2e édition, Labyrinthos, Culver City, v.3, pp.3-61.

SHARER, R.J.

- 1994 *The Ancient Maya*, 5^e édition, Stanford, 892 p.

STUART, David

- 1996 Kings of stone: A consideration of stelae in ancient Maya ritual and representation, *RES anthropology and aesthetics*, Peabody Museum Press, v. 29/30, pp. 146-171.
- 2000 Ritual and History in the Stucco Inscription from Temple XIX at Palenque, *PARI Journal*, v.1 (1), pp. 13-19.

TAUBE, Karl A.

- 1992 The Major Gods of Ancient Yucatan, *Studies in Pre-columbian Art and Archaeology*, Dumbarton Oaks Research Library, Washington, v.32, 160 p.
- 2000 Les dieux mayas du Classique, *Les Mayas, Art et civilisation*, éd. Nikolai Grube, Könemann, pp. 262-277.

THOMPSON, J. Eric S.

- 1962 *A Catalog of Maya Hieroglyphs*, University of Oklahoma Press, Norman.
- 1971 *Maya Hieroglyphic Writing: an Introduction*, University of Oklahoma Press, Norman.
- 1972 *Un comentario al codice de Dresde: Libro de jeroglifos mayas*, Fondo de Cultura Economica, Mexico.
(reproduction du codex)

THOMPSON, J. Eric S. et T.E. GANN

- 1938 Fashions of the ancient Maya, *Masterkey*, v. 12, p.163.

VAIL, Gabrielle

- 2000 Pre-Hispanic Maya Religion: Conceptions of divinity in the Postclassic Maya codices, *Ancient Mesoamerica*, v.11, pp. 123-147.

VAN STONE, Mark L.

- 1996 *Headdresses and Hieroglyphs: The Iconography of Headdresses on Royal Monuments of the Southern Lowland Classic Maya*, thèse, University of Texas, Austin.

VILLACORTA, Carlos A. et L. Antonio VILLACORTA C.

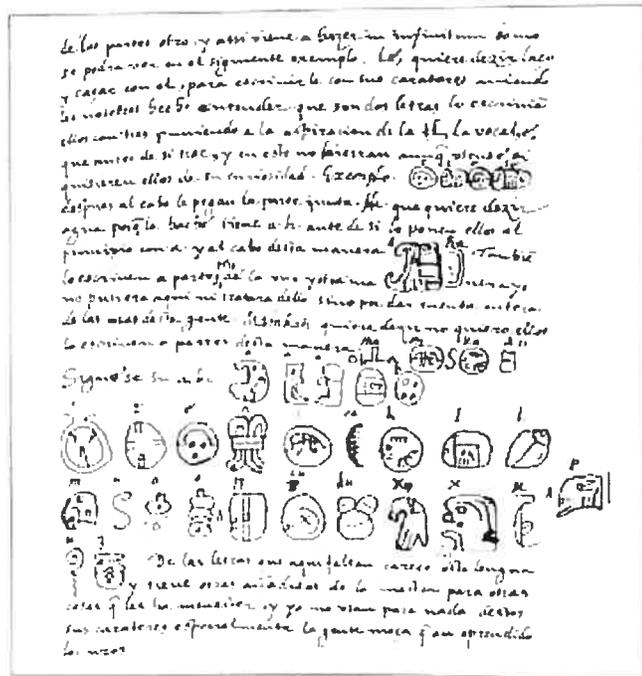
- 1930 The Dresden Codex : Drawings of the Pages and Commentary in Spanish, *Mayan Studies*, v.3, Aegean Park Press, California. (reproduction du codex)

ZIMMERMANN, G.

- 1964 La escritura jeroglifica y el calendario como indicadores de tendencias de la historia cultural de los mayas, *Desarrollo Cultural de los Mayas*, Seminario de Cultura Maya, Mexico, pp. 229-242.

ÉCRITURE MAYA

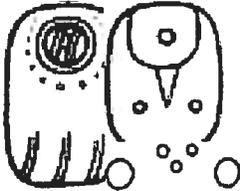
En 1566, l'évêque Diego de Landa a rédigé un ouvrage sur les curiosités du Yucatán, *Relacion de las Cosas de Yucatán*. Ce manuscrit contient un chapitre sur l'écriture maya dans lequel Landa a tenté de reconstituer ce dont il croyait être un alphabet (ci-contre). Publié en 1864 par l'abbé Brasseur de Bourbourg, cet essai a été la clé du déchiffrement de l'écriture maya.



Différemment de ce que Landa avait proposé, l'écriture maya est syllabique plutôt qu'alphabétique. Chaque graphème représente une syllabe. Ces dernières sont des unités phonétiques formées d'une consonne et d'une voyelle qui, combinées à d'autres, forment des mots. Dans le cas de *balam*, le glyphe est composé de trois syllabes (voir l'image ci-dessous) : *ba* -*la* -*m(a)* . La voyelle de la dernière syllabe est généralement muette. Le langage maya de l'époque Classique (un dérivé du *Ch'orti*) devait comporter une trentaine de sons, comme la majorité des langues, et chaque son pouvait être représenté par plusieurs symboles. Par exemple, la syllabe *ba* peut s'écrire avec les signes suivants : T138 , T501 et T757 .

En plus de comporter une dimension phonétique, le système d'écriture maya a une dimension logographique. Le même mot *balam* peut s'écrire avec un seul symbole, la tête d'un jaguar. Les logogrammes sont des signes qui se réfèrent au sens. Une écriture logographique peut être composée de plusieurs centaines de symboles ; il y a autant de logogrammes qu'il y a de mots.

Dans l'écriture maya, il est fréquent qu'un symbole traduise plusieurs sons, et chaque son, plusieurs sens. Afin de contrôler le caractère polyvalent de leur langage, les Mayas ont inventé une écriture mixte qui combine logogramme et syllabe. Il s'agit généralement d'un logogramme auquel est greffé un ou plusieurs compléments phonétiques. Ces derniers sont des syllabes qui suggèrent la lecture du mot. Dans l'exemple *ba-balam*, seul *balam* contribue à la signification du mot ; *ba* ne sert qu'à orienter la lecture.

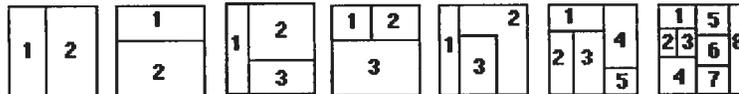
Logographique :	Mixte :	Syllabique :
	 balam-m(a)	
balam	 ba-balam	Ba-la-m(a)
	 ba-balam-m(a)	

Une autre particularité de l'écriture maya est la fusion des glyphes. Certains symboles peuvent prendre une forme contractée afin d'être insérés à l'intérieur d'un autre. Dans l'exemple ci-dessous, le glyphe T534 (la) a été contracté pour être fusionné au T683 (ah). Il résulte de cette fusion, le glyphe *lah* :



La lecture d'un texte maya se fait de gauche à droite et de haut en bas par colonne de deux. En se référant au texte ci-contre, la lecture va dans ce sens : AB1, A2, B2, A3, B3, A4, B4, A5, B5, C1, D1, C2, D2, C3, D3 ...

Les glyphes mayas sont généralement composés. Dans le texte ci-dessus, ils le sont tous. Il peut s'agir d'une combinaison de syllabes qui forme un mot, d'un radical auquel des affixes ont été greffés ou d'un logogramme accompagné de compléments phonétiques. La lecture de ces glyphes se fait généralement de gauche à droite et de haut en bas, comme se fait la lecture d'un texte :



Ce bref descriptif nous donne donc un aperçu de la complexité du système d'écriture maya. Pour en savoir plus, consultez les sources ci-dessous :

Bibliothèque Nationale de France, *L'écriture maya*, dossiers pédagogiques, <http://classes.bnf.fr/dossiecr/sp-prec1.htm>

Société du Musée canadien des civilisations, *La civilisation maya ; écriture hiéroglyphique*, www.civilization.ca/civil/maya/mmc04fra.html

COE, Michael D.

1999 *Breaking the Maya Code*, éd. révisée, Thames and Hudson, New-York, 304 p.

COE, Michael D. et Mark VAN STONE

2001 *Reading the Maya Glyphs*, Thames and Hudson, London.

HOUSTON, Stephen D.

1989 *Maya Glyphs: Reading the Past*, British Museum Publications, Londres.

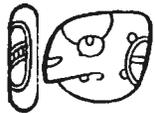
THOMPSON, J. Eric S.

1971 *Maya Hieroglyphic Writing: an Introduction*, University of Oklahoma Press, Norman.

GLYPHES ET NOMS DES DIVINITÉS

Le corpus de données est constitué de 33 individus au total. Les 25 individus mentionnés à la page suivante sont identifiables par un glyphe (Taube 1992 et 2000). Les 8 autres¹ ne sont pas identifiés ou leur glyphe nominal est très érodé.

¹ Dieu B', Dieu X, Serpent, Dieu 1, Dieu 2, Dieu 3, Dieu 4 et Dieu 5.

T24.1047
Dieu A
KimiT171.1026
Déesse I
Uh IxikT144.1059
Dieu S
Hun ahawT170.?
Dieu A'T1020
Dieu K
KawilT16.800
Chak BalamT668.102
Dieu B
ChakT164.1054
Dieu LT168.613.59
Leti ahawT14.1016
Dieu C
K'uT680
Dieu MT1028
Dieu U
KelemT152.1009.23
Dieu D
ItzamnaTV.63.528
Dieu N
PawahtunT62.528?
Kuy-chouetteT24.1006
Dieu E
NalT109.1027.145
Déesse O
Chak ChelT59.747?
K'uch-vautourT168.544.130
Dieu G
Kin AhawT1050
Dieu QT559.568
Tsul-chienT1059
Dieu HTXI.1005
Dieu RT58.1026
Déesse I
Sak IxikT16.1003
Dieu CH
Yax Balam

UNITÉS EXCLUES DE L'ANALYSE

Les données ont été choisies pour diverses raisons: contextes similaires et limités en variables, présence d'un texte en grande partie déchiffré, conservation du codex relativement bonne, clarté et précision du style ...

Quelques unités sont dépourvues de certaines de ces qualités, alors elles seront exclues de l'analyse.

Mauvaise qualité : 15 unités

3A1 13C1 16A3 17A3 22C2 31A 42A2 44A1
4A1 13C2 17A1 22C1 23A 32A 43A3

Unités ne faisant pas partie des almanachs : 42 unités

25A 26B 27C 42C 46A 47B 48C 50A 53B 61A1 69A2
25B 26C 28A 43C 46B 47C 49A 50B 58B 61A2 74
25C 27A 28B 44C 46C 48A 49B 50C 60A 62A1
26A 27B 28C 45C 47A 48B 49C 53A 60B 62A2

Aucune coiffure: 10 unités

2A1 36A2 39A1 44B 45B2
7A2 36B3 40B2 45B1 45B3

Aucune coiffure (déesse I et déesse O): 25 personnages (12 unités)

2D1 16A2 16C1 17A2 18A2 19A3 19C2 21C3 38A2
14C2 16B2 16C2 17B 18B1 19B1 19C3 23C1
16A1 16B3 16C3 17C 18B3 19B2 21C2 23C2

Scènes complexes (plus de deux personnages et environnement matériel chargé) : 9 unités

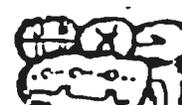
3A5 5B1 8C2 34A 35A2
4B 8C1 33A2 35A1

LES AUGURES

Les augures du codex de Dresde ont été étudiés par L. Schele et N. Grube (1997). Cet ouvrage nous a permis de distinguer les augures positifs des augures négatifs, ainsi que de connaître leur spécificité. Nous présenterons leur glyphe, leur transcription, de même que leur traduction (lorsque connues).

Augures négatifs :

Mort?

U muk
Enterrement
,
présageTok'-te-bah
LutteXul men
FinK'ak'-te-
ku
Feu,Lobal
Mauvais,
méchantAugures positifs :Matzil
NéantTz'am ahaw
siège royalNikil
Floraison
, fleurYon
Alliance,
parent?K'a ha wah
Surplus de
pain et
d'eauYutzil
bontéOx wi'il
Abondance
de
nourritureYal ne
Naissance
, enfantAhaw-le
Dignité
royaleOx ?
bourgeonnementTz'ak
ahaw
Successio
n royaleKelem
jeunesse

DÉTAIL DE LA BASE DE DONNÉES

Une base de données a été créée afin de faciliter leur traitement dans l'analyse. Les 260 personnages y sont décrits, ainsi que le contexte dans lequel ils se trouvent et leur emplacement. Vous trouverez dans cet annexe, un extrait de cet outil d'analyse.

Nom	Coiffure	Nom	Environnement	Glyphe 1	Glyphe 2	Glyphe 3	Glyphe 4	Lune	Nombr e
2A2	bandeau de perles, kul (T15), épis	nal	jeune, ceinture, évantail? à la main	k'a-wah-ha T162.506.501 (surfeit of food) (augure positif)	u tuch T1.? .671? U- tu-chi (?)	yatal T47.552.24 (wife of / payment of)	nal T24.1006		12-
2B1	huit; cylindre, bandeau, effigie bandes croisées, plumes de cotinga	dieu H et chak chel	sans dent(elle, gauche); jeune, ceinture(il, droite); tiennent des aiguilles et cadre de bois	u chuy T1.? .62 (coudre/she is sewing)	dieu H T147.1059	chak chel T109.1027.1 48 (vieil déesse)	ahawle T168.613 (augure positif)	x	14-
2B2	trois boules	kimi,	squelettique, tient aiguille et cadre de bois	u chuy T1.? .62 (she is sewing)	yatal T47.552.24 (wife of / payment of)	kimil T24.1047	mort T15.736.140 (augure négatif)		18-
2C1	épis	nal	jeune, ceinture, tient aiguille et cadre	u chuy T1.? .62	yatal T47.552.24 (wife of / payment of)	nal T24.1006	k'a-wah-ha T162.506.501 (surfeit of food) (augure positif)	x	
2C2	afro	itzam na	volute aux yeux, muluc au front;cadre dans les mains	u chuy T1.? .130 (she sews)	yatal T47.552.24 (wife of / payment of)	Itzamna?	waklahun ?-ni TXVI.544.? (augure positif) (yo k'in)		17-
2D1	aucune (féminin)	uh ixik	objet dans les mains	u k'am T1.669.74 (recevoir/He or she received)	u pik T1.586.? (son chandail/skir t)	uh ixik T171.1026 (moon goddess)	yal ne T47.19.670 (enfants) (augure positif)	x	8-2
2D2	trois boules	kimi	squelettique; sac dans les mains	u pik T1.586.? (the skirt or huipil)	u k'am T1.669.? (he receives)	kimil (he T1.? .1047)	mort T15.736.140 (augure négatif)	x	4-13

