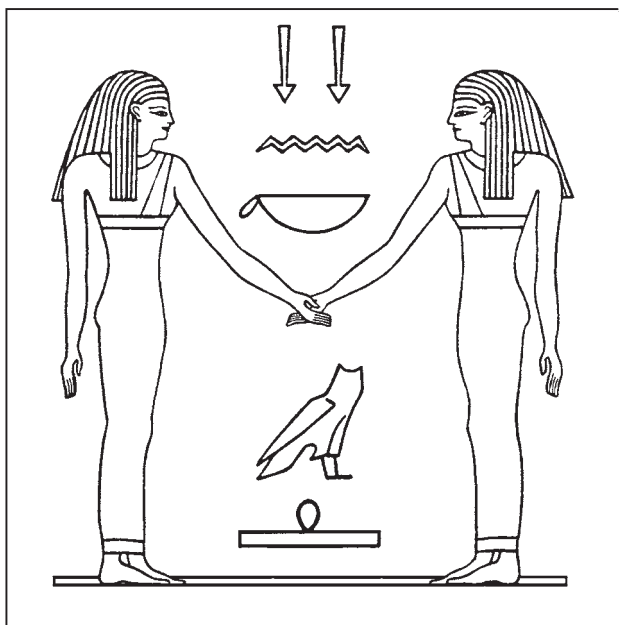


Les mondes ne sont qu'une aire du jeu de Toi-Moi
et un masque coloré du Deux-Un,
Je suis en toi comme tu es en moi, Ô Amour ;

Sri Aurobindo²



L'image montre les deux sœurs Isis et Nephtys – sur l'avant-dernière
“maison” d'un plateau de jeu de Senet de la 18^e ou 19^e dynastie. Elle signifie:
“Les jumelles sont en paix”.³

Sommaire

Préambule	9	Le jeu de la visite des trente Maisons	98
I - Introduction	11	Choisissons nos archétypes	100
Le premier évangile: un jeu	12		
Un jeu de conte de fées	15	III - J'approche mon Mehen	107
Un jeu pour se connaître	18	Un don royal pour la connaissance de soi	109
Le vaste pouvoir des grandes eaux	23		
Un jeu-serpent et le Mehen	30	IV - Les Maisons	115
Un jeu du Multiple-dans-l'Un	41	Thot	117
Un jeu du Deux-en-Un	43	Neith	129
		Le Cœur d'Osiris	139
II - Comment jouer	53	Ba	143
Senet, mon aire de jeu	55	Maat	151
Ce qu'est le Senet	57	Ka	156
Le damier	59	Les Trente	163
Les pions	60	Bénou	168
Le joueur	62	Djed Tet	175
L'esprit du jeu	67	Bouto	179
Auto-exaltation	68	Mout	185
Deux moitiés font un	71	Orion	190
Le chemin du Senet	75	La Vie	199
Un jeu d'apparentes contradictions	78	Le Soleil	206
Un jeu de patience	79	La Renaissance	211
Questions et réponses	80	Le Filet	219
Jouons	85	L'Arbre	225
Le parcours de la lune	89	Khépri	231
Le parcours du soleil	91	Sokhar	237
Le parcours des jumeaux	93	Le Pain	245
Le jeu du pharaon	95	L'Enfant	251
Le parcours du héros	96	Hathor	260
Le parcours royal	97	Le Rafraîchissement	267
		L'Horizon	272
		La Barge	277

La Beauté	284	Un jeu qui ne finit jamais	333
Les Eaux	291	Le chaînon manquant	334
Introduction aux trois dernières Maisons	301	Le Grand texte du Senet	337
Le Trois	307		
Le Deux	310	Les Maisons et leurs significations en bref	344
L'Un	315		
V - Conclusion	323		
Une sagesse à saisir	325		
Apothéose	328		
La Litanie de Ré	329	Bibliographie	348
Nécessité versus nouvelle conscience	330	Appendice	353
Le reflet réciproque	331		
Le jeu de Senet et la Coudée royale	332		

Les nombres exponentiels renvoient aux Notes et Références à la fin de chaque chapitre ou section.

Les nombres entre parenthèses renvoient à une page du livre.

Remerciements

Nous voudrions remercier tous les égyptologues du dix-neuvième et du vingtième siècle, qui ont aidé à la transcription, la diffusion et l'interprétation des textes hiéroglyphiques et autres trésors picturaux de l'Égypte ancienne.

Nous sommes particulièrement reconnaissants envers le Dr. Edgar B. Pusch, qui a collecté tous les composants des jeux de Senet disponibles au moment de la publication de son livre *Das Senet-Brettspiel im Alten Ägypten*, en 1979, sans lesquels notre étude psychologique de l'antique jeu n'aurait pu trouver une base concrète fiable.

Par-dessus tout, c'est à Sri Aurobindo, dans l'ashram de qui nous avons vécu depuis 1952, que nous sommes redevables. Notre recherche, et l'inspiration qui en a découlé, est basée sur toute son œuvre en général, et en particulier sur son travail d'exploration intensive de la structure et de la nature psychologiques de l'être humain et de l'univers. Son livre, *The Secret of the Veda*⁴ (*Le secret du Véda*), est une œuvre pionnière dévoilant, par son interprétation qui a élucidé ce qui fonde la gnose hindoue, le sens caché du symbolisme psychologique partagé par l'humanité préhistorique; cette connaissance que nous avons reçue, a joué un rôle important dans notre étude de la psychologie de l'ancienne Égypte, contemporaine de la sagesse védique.

Notre gratitude va aussi aux anciens Égyptiens, qui bâtirent non seulement leurs pyramides, mais aussi eux-mêmes, en mesurant toutes choses par la coudée royale; nous l'adressons à leurs pharaons, qui ont gouverné leurs vies extérieures et leurs vies intérieures, en même temps que le royaume uni d'Égypte, avec l'aide du jeu de Senet.

À eux tous, nous offrons notre reconnaissance.

Medhananda
Yvonne Artaud

Préambule

L'univers
est-il un jeu ?
Pourquoi les êtres humains
le prennent-ils au sérieux ?

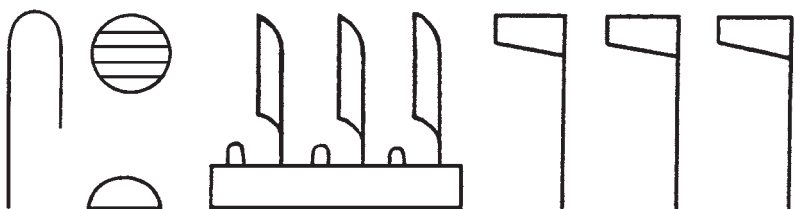
Une approche enjouée
de ses énigmes, mystères
et merveilles,
ne porte-t-elle pas
plus de fruits
qu'une peur superstitieuse ?

La difficulté principale rencontrée
lors de notre quête de vérité,
est celle qui consiste à établir une communication
entre le conscient et l'inconscient.
Le conscient pose des questions,
l'inconscient répond avec des images symboliques,
comme celles de serpents et de poissons, de lunes et d'étoiles.
Ceci advint lorsque "sapiens" devint sapiens.
Sapiens, c'était la sagesse parlant en symboles,
et Homo était le mental questionnant ses oracles,
ou essayant de comprendre le message des *koans*
des énigmes existentielles qui l'entouraient.

L'être humain a inventé de nombreux jeux
pour jouer avec lui-même,
pour amener la connaissance secrète
cachée au fond de lui
à répondre à la question
"Qui suis-je ?"
Le jeu des archétypes
en est un exemple.

Si quelque chose de moi survit à cette vie,
ne dois-je pas le connaître,
et totalement identifié à cela,
enfin l'aimer
et, chaque fois que je dis "je",
percevoir sa réalité afin de devenir son expression ?

Le "je"
jouant au jeu des archétypes
se révélera
non comme une conscience séparée,
mais comme une conscience totale,
englobant toutes les parties qui composent notre être,
nos archétypes,
se construisant, et se reconstruisant de nouveau,
pour la joie du plus grand jeu de tous :
l'autocréation.



IV

LES MAISONS

Le champ d'énergie et d'action des archétypes

D'après Piankoff, *Wandering of the Soul*, spell 1086, 24



Une représentation avec les noms des maisons/archétypes se trouve à la fin de ce livre.

116



1

Thot

Le premier champ de forces est la Maison de Thot,
le point de départ d'une vie spirituelle.

Avant de pouvoir entrer dans sa Maison
nous avons eu à nous battre pour une place,
notre propre place, dans l'éternité.

Cette place ne nous est pas donnée sans combat,
un combat avec l'élément rebelle en nous
qui refuse de reconnaître sa véritable nature.

Les combats ne s'arrêteront pas à la porte de Thot.

Mais alors qu'auparavant, nous nous prenions très au sérieux,
nous sommes maintenant autorisé à poursuivre notre conquête
de nous-même, comme un jeu.

Et cela rend notre cœur aussi léger qu'une plume.

C'est ainsi que nous pouvons atteindre la Maison de Thot,
et savoir qu'une place nous y a été réservée.

Le joueur royal dit :

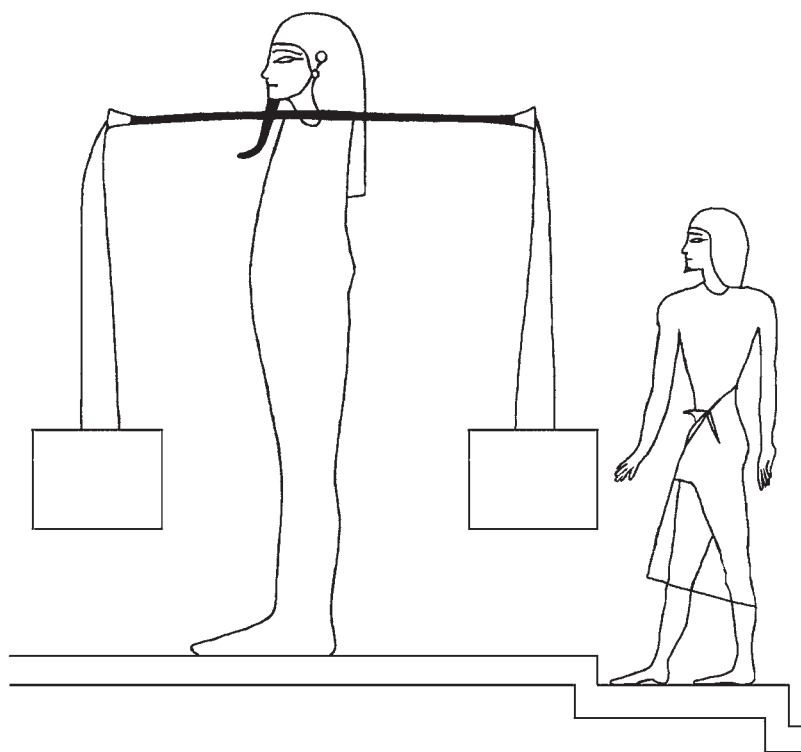


Vraie

ma place

dans

la Maison de Thot



Horemheb en tant que balance²
suivi par tous les archétypes
dans le tombeau d'Horemheb³



ENTRANT DANS LA MAISON DE MON MAÎTRE
JE DÉCOUVRE MA PLACE
MAINTENANT JE PEUX ME BATTRE AVEC LUI
TEL UN DIEU

C'est comme si le joueur se trouvait sur l'un des plateaux de la balance avec Thot, invisible, assis au-dessus.

Rien, ni personne ne bouge.

Pourtant les plateaux, révélant leur dynamisme intérieur, relient tout à tout.

À travers leur énergie vibratoire

le joueur ressent la gracieuse présence de Thot
et l'univers tout entier qu'il tient en équilibre.

Le programme est de devenir cette balance,
le principe d'équilibre.

Le premier champ de force peut être

le plus important à reconnaître,

parce que, selon la logique de l'ancienne sagesse,

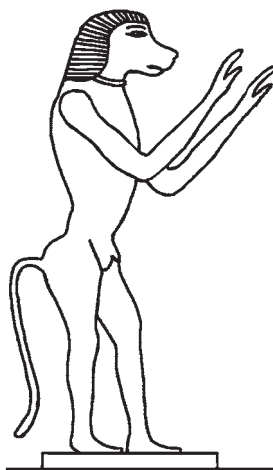
le premier pouvoir psychologique que nous rencontrons vraiment
contient en réalité tous les autres.

C'est exactement ce qui se passe

dans la Maison de l'enseignant :

la totalité se révèle de façon tangible.

Toutes les Maisons du jeu, perçues comme une unité,
sont des flammes d'espoir.



Thot en babouin,
d'après Lanzzone⁴

Qui est Thot ?

Peut-être pensions-nous ne pas le connaître.

Mais nous l'avons rencontré de nombreuses fois, sous maintes formes.

Et pourtant, Thot n'est pas une forme ;

il est une façon particulière de fonctionner.

À chaque fois que notre environnement, une situation, un événement,

un être vivant, nous ont appris quelque chose

à propos de notre propre réalité et de la réalité de l'univers,

nous avons rencontré Thot.

Il est appelé l'enseignant, mais en vérité

il est la capacité d'apprendre qui existe en chaque enfant.

Et aussi longtemps que nous avons gardé la capacité d'apprendre

à travers le jeu, pour la joie d'apprendre,

nous vivons dans la Maison de Thot.



Thot, sous forme d'Ibis
guérissant notre œil⁵
en le rendant complet

Thot peut apparaître sous les formes symboliques d'un babouin, ou d'un ibis, ou sous les deux formes à la fois. Sous sa forme de babouin, il représente la capacité humaine à se voir soi-même comme le produit de milliards d'années d'évolution sur la terre ; et de se reconnaître non seulement dans son passé animal mais aussi dans son futur, dans ce qu'il sera au-delà de l'humain. Sous sa forme d'Ibis, dans son aspect "d'inventeur", Thot évoque notre capacité à découvrir et à attraper tout ce dont nous avons besoin pour notre accomplissement. Il soigne notre façon de voir pour que nous puissions voir les choses comme elles sont. Il fait de nous notre propre enseignant. Tout cela dans la même Maison.



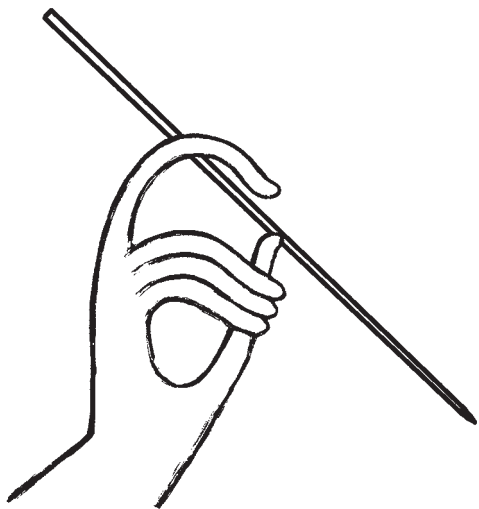


Thot reste double, et accepte sa dualité,
sans laquelle l'univers n'existerait pas.
C'est pour cela qu'il est le gardien
de nos soi-disant oppositions, polarités,
complémentarités et symétries.
Il les garde en ordre avec vigilance
au sommet de sa balance,
ange de l'équanimité.
Et à cette fin, il n'hésite pas à tricher un peu,
si cela est nécessaire.
Parmi ces dualités,
l'une des tâches principales de Thot,
comme son nom écrit en hiéroglyphes le rappelle,

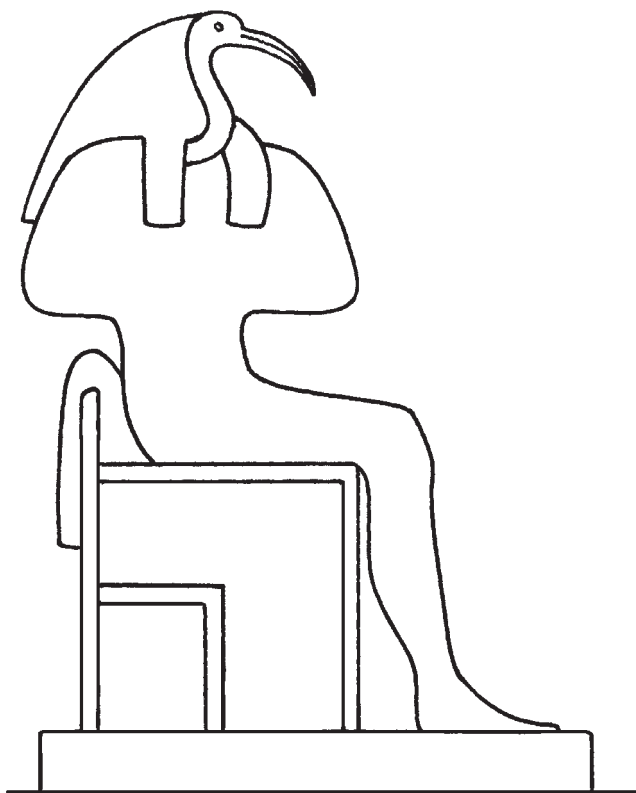


est de nous rendre conscient de nos deux formes d'intelligence mentale.
L'une est notre capacité à fonctionner dans un monde corpusculaire,
à l'intérieur d'une personnalité limitée : Thot, le singe.
L'autre est notre capacité à quitter la noosphère (la sphère mentale),
pour voir les choses d'au-dessus, comme une totalité : Thot, l'ibis.
L'exercice de yoga devant être pratiqué
est de garder ces deux fonctions en équilibre,
cette union étant à réaliser dans la Maison de Thot.

Pour compenser les divisions créées
par les propriétés séparatrices des mots
et par notre pensée analytique,
Thot a inventé un système de symboles hiéroglyphiques sacrés
tournés vers l'union et l'unité.
C'est pourquoi il a été appelé le “seigneur des hiéroglyphes”,
et le “seigneur des livres divins”⁶
dont il était aussi le créateur.



Thot écrivant⁷



Thot⁸

Au-delà de sa dualité inhérente, Thot est l'Un ;
et dans ce jeu, Thot est RÉ.
C'est pourquoi nous trouvons écrit dans le Livre de la Vache du Ciel :

La majesté de RÉ a dit :
"J'appelle Thot".
Immédiatement, il vint.
La majesté de RÉ dit à Thot :
"Assieds-toi ici dans le ciel, à ma place."



“Quand ma gloire devra briller à travers la nuit,
dans la Douat,
tu seras à ma place,
et il sera dit de toi :

“Thot, le représentant de RÉ.”

[C’est ainsi que l’aspect d’ibis de Thot se manifesta.]

“Tu étendras tes mains contre ces dieux
qui sont plus grands que toi.”

[Et tu mettras ainsi fin à toute superstition].

“Tu engloberas les deux cieux avec leur beauté
et avec tes rayons.”

[C’est ainsi que Thot se manifesta sous la forme de la lune].

“Tu encercleras les îles”.

[C’est ainsi que l’aspect de babouin de Thot se manifesta].

“Tu seras mon ambassadeur,

et les visages de tous ceux qui te verront seront ouverts par toi,
et les yeux de tous les hommes te seront reconnaissants.”

[Grâce à la lune, tous les hommes peuvent maintenant voir dans la nuit.]

“Alors suivez les recommandations,
qui précisent comment un homme doit s’habiller et s’oindre,
quand il prononce cette parole sacrée sur lui-même à lui-même.”⁹

Ainsi le texte ci-dessus est un *mantra*,
qui établit Thot en pouvoir psychologique de l’être humain.
Un être humain devrait répéter ce mantra
pour se souvenir qu’il est lui-même Thot.



Thot est l'exemple le plus frappant
de la création mutuelle de l'homme et de ses archétypes.
Cela explique la naissance de l'Homo sapiens,
quand le singe en l'homme
devint Thot, le singe divin,¹⁰
l'interprète et le chef de tous les autres pouvoirs.
L'un de ses épithètes est
"Lui qui se connaît soi-même",¹¹
et un autre :
"Grand, grand, grand".¹²

Le joueur royal dit :
Ainsi je suis, dans l'aire de jeu de Thot,
chez moi, en équilibre en moi-même.
Ainsi je peux aller et jouer quand je veux
dans n'importe quelle sphère de l'âme.

JE CONNAIS LEURS NOMS
ET LEURS SIGNIFICATIONS
UN SCRIBE N'EST PAS IGNORANT
(IL CONNAIT LES HIÉROGLYPHES)
IL FAIT AISÉMENT L'INVENTAIRE
DE TOUS LES POUVOIRS DE SON ÂME
(DE MANIFESTATION ET DE TRANSCENDANCE).

Notes et références

Thot

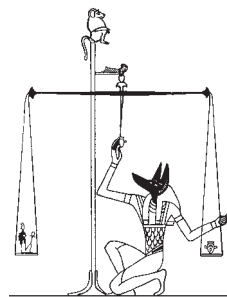
- ¹ Le premier champ archétypal est incontestablement la Maison de Thot, l'enseignant. L'image choisie pour notre damier vient du tombeau de Séthi II.

Hornung, *Tal des Könige*, 80, fig. 51, détail.

Le damier du papyrus de Turin, qui date de la 20^{ème} ou 21^{ème} dynastie, se trouve dans Pusch, *Das Senet-Brettspiel im Alten Ägypten*, Teil 1.2, Tafel 102 : il porte le symbole de Thot dans sa première Maison, un Ibis sur un étendard, et le mot "Thot" en hiéroglyphes écrits en-dessous.

Sur le plateau de Senet appartenant à une peinture murale datant de la 3^{ème} dynastie, à Saqqarah (voir Pusch, Teil 1.1, 167), le champ de forces attribué habituellement à Thot, porte une structure psychologique sous la forme d'une étoile à cinq branches. Ceci s'accorde avec notre théorie : le modèle psychologique de l'être humain, dans le jeu de Senet aussi bien que dans l'Inde ancienne (avec les cinq *koshas*), est basé sur cinq niveaux principaux de connaissance de soi.

- ² Dans l'iconographie égyptienne, Thot est assis au sommet de la balance psychologique, qui est toujours représentée en parfait équilibre. Parmi les milliers d'images connues de balance, pas une seule n'est en déséquilibre. L'image d'Horemheb nous rend parfaitement clair que l'homme est à lui-même son propre équilibre.



Même l'écriture grecque du nom d'un mois dédié à Thot suggère l'équilibre et la symétrie. Roscher, *Lexikon*, V, 825.



L'équilibre est lui aussi un jeu, pas un combat.



³ Hornung, *Tal der Könige*, 151.

⁴ Lanzone, *Dizionario*, III, CCCCIV/2.

⁵ Nous rendant capable de voir les choses comme elles sont réellement, représenté dans le papyrus de Paser ; Piankoff, *Litany of Re*, 112/17, détail.

⁶ Budge, *Egyptian Book of the Dead*, XXVI.

⁷ Peck & Ross, *Drawings from Ancient Egypt*, 1.

⁸ Lanzone, *Dizionario*, III, CCCCII/2, détail.

⁹ Adapté de Piankoff, *Shrines of Tut-Ankh-Amon*, 32.

¹⁰ Nous avons écrit plus longuement sur l'archétype Thot, dans *Archétypes de Libération*, 27 et suiv.

¹¹ Husson, *L'offrande du miroir dans les temples égyptiens de l'époque gréco-romaine*, 214.

¹² Budge, *Gods of the Egyptians*, I, 401 ; “Trois fois grand” [en grec *trismegistos*, Hermès Trismégiste étant assimilé à Thot par les Grecs].

Extrait du livre *Le jeu de Senet*
© 2024 Liberating Symbols Publishing