

## Archéologie des civilisations: Résumé pour examen final

♣ 3 Choses importantes :

- L'Indus (fleuve)
- Écriture majoritairement sur des petits sceaux
- La plus urbaine des 3 civilisations (quartiers, maisons, ruelles, canalisation, 1 000 000 km<sup>2</sup>)

	<b>Harappa</b>	<b>Shang</b>
<b>Historique de la découverte</b>		Bronze, civilisation millénaire, grands artisans
<b>Approche écologique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Indus, énorme fleuve avec source dans l'Himalaya et coule dans l'Océan Indien</li> <li>- Territoire très circonscrit (désert, Himalaya, Océan Indien, Chaîne de Montagnes Hindoukouch, 2 cols – Khyber, Bolan (2 portes d'entrée importantes))</li> <li>- Les cols relient l'Inde à la Mésopotamie</li> <li>- Crues irrégulières de L'Indus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fleuve Jaune, se développe au Nord,</li> <li>- Régions des plus fertiles sur la planète</li> <li>- Agriculture naturelle ≠ irrigation (beaucoup de pluies) permet une augmentation de la population.</li> <li>- 3 régions du fleuve : Centrale – grande courbe – premières chefferies</li> <li>- Fleuve remonte vers le nord et les steppes, idéal pour élevage et agriculture</li> </ul>
<b>Contexte écologique particulier</b>	<p><u>Topographie</u> : plaines marécageuses circonscrites :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Désert</li> <li>- Himalaya</li> <li>- Océan Indien</li> <li>- Hindoukouch</li> </ul> <p><u>Hydrographie</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Indus crues irrégulières, moins d'alluvions,</li> <li>- <u>Climat</u> : très chaud</li> <li>- peu de précipitations (saison de pluie)</li> <li>- Mousson (chaud et humide)</li> </ul> <p><u>Flore</u> : Variété de plantes (origine de Mésopotamie)</p> <p>ZONE OPTIMALE mais seulement pour le développement de l'agriculture de surplus</p>	<p><u>Topographie</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Delta dynamique mal drainé</li> <li>- Vaste plaine centrale peu circonscrite</li> <li>- Steppe au Nord</li> <li>- Pastoralisme</li> </ul> <p><u>Hydrologie</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crues importantes</li> <li>- Bcp d'alluvions</li> </ul> <p><u>Climat tempéré</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaud</li> <li>- Bonnes précipitations</li> </ul> <p><u>Pédologie</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sol particulier : LOESS, sédiment très fin, garde l'humidité = effet des précipitations reste longtemps</li> </ul> <p><u>Flore</u> : très varié, forêt aujourd'hui disparue</p>

		ZONE OPTIMALE
<b>Cadre chronologique culturel</b>	<p><u>-3500 à -3000 : Néolithique :</u>  - dev dans les territoires marginaux : Mohenjodaro et Rachman Dheri, prêt des cols  - Poterie décorés</p> <p><u>- 3000 à -2500 : Pré-Harappa :</u>  - Dev de long de l'Indus  - métallurgie  -poterie noire sur rouge</p> <p><u>-2500 à 1800 : Harappa :</u>  - Peut-être que ce n'est pas le vrai nom, on a pas trouvé leur écriture.  - Urbanisme est l'élément fondamental  Maison tournée vers les cours intérieurs, moins de chaleur  -brique cuite ( ≠ sécher trop humide)  - perles</p> <p><u>-1800 à -1600 : Post-Harappa :</u>  Immigrants, déclin</p>	<p><u>- 6000 À -2000 : Culture Longshan :</u>  - accélération dans la néolithisation*  métallurgie, différenciation sociale  - Agriculture = surplus = ↑ pop  - Domestication, irrigation  - Poterie, céramique peinte</p> <p><u>-2000 à -1850 : Xia :</u>  - dynastie mythique = inventée?  - histoire orale</p> <p><u>-1850 à -1650 : Shang Erlitu :</u>  - Écriture, métallurgie, chariot</p> <p><u>-1650 à -1400 : Shang Erligang :</u>  - Grandes cités Shang (avant peuple sédentaire mais élite nomade)</p> <p><u>-1400 à -1100 : Shang Yin :</u>  - Apogée, première capitale stable  - Premières tombes royales  -Bronze, urbanisme</p> <p><u>- 1100 à 700 : Zhou :</u>  - Continuité et déclin du pouvoir central  - État périphérique (Zhou)  - Pouvoir central oublie de se défendre</p> <p><u>221 : Qin</u>  - Premier empire, empereur Ch'in  - Code de loi, sys de poids et mesures, routes et canaux, sys d'écriture révisé, taxe équitable selon le rang</p>
<b>Caractéristiques à l'apogée</b>	<p><u>Base économique :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- agriculture hivernale : (blé, orge (de Mésopotamie))</li> <li>- Élevage : (vache, muffle, chèvre, volaille, éléphant)</li> <li>- Techniques :(charrues, animaux de trait, irrigation)</li> <li>- Échanges avec continent indien et plateau iranien, le commerce interne est fort, tlm participe à la même culture = homogénéisation. Pour : bitume, pierres précieuses, or, argent, cuivre, étain</li> <li>- Système de mesure 1= 33,5 cm, poids 1,2,4,8...</li> </ul> <p><u>Écriture et sceaux :</u></p>	<p><u>Base économique :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Agriculture toute l'année (Millet (Nord) Riz (Sud))</li> <li>- Élevage : (très importante, vache, buffle, mouton, chèvre, porc, poulet, chien, cheval (non consommé) animaux sauvages)</li> <li>- Techniques : (charrue, irrigation, animaux de traits)</li> <li>- Échanges : ( commerce int et ext avec Conitnent asiatique, Europe, Samarkand pour cuivre, étain, chevaux, jade, or) Int. Pour obj de tous les jours</li> <li>- Monnaie : coquillages marins</li> <li>- Côté éphémère ≠ brique, tout est décomposable</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sys logo-syllabique ( pas déchifféré)</li> <li>- 419 symboles différents</li> <li>- moyenne des sceaux = 5 symboles</li> <li>- Commencent par la droite</li> <li>- Souvent des poissons</li> <li>- 4000 inscriptions</li> <li>- Débat pour savoir d'où vient l'écriture</li> <li>- ≠ PIE car ≠ cheval</li> <li>- FCT : Id du proprio, id des transactions, comptabilité, mythes, cités, intégration</li> </ul> <p><u>Culture matérielle et tech :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ≠ invention à part brique cuite</li> <li>- Céramique très concentratrice</li> <li>- Métallurgie (carafe)</li> <li>- Bronze (bonne connaissance chimique et chaleur, alliage 1133c</li> <li>- Objets symboliques rares</li> </ul> <p><u>Organisation socio-politique :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trouvé 5 sites, 2 fouillés : Harappa, Mohenjo-daro (plus imp – bain publique)</li> <li>- Entrepôts pour les surplus,</li> <li>- Système de canalisation</li> <li>- Harappa : Haute (prévient crues) et basse ville</li> <li>- Cité-état ou état territorial?</li> <li>- 5 éléments centralisateurs * : sceaux, céramique, écriture, poids et mesure, 7/14/28 brique standardisée</li> <li>- ≠ temple, palai, s'il y a élite, elle ne se glorifie pas, ≠ tombes royales</li> </ul> <p><u>Idéologie et sceaux :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- garder sur soi, +++ animaux, personnages</li> <li>- 1 statue, 19 cm, rares visages</li> </ul>	<p><u>Culture matérielle et technologie :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bronze, artisans, gravure (écriture)</li> <li>- Éléments très symboliques</li> <li>- Typologie, utile pour comprendre la civilisation</li> </ul> <p><u>Organisation socio-politique :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vaste territoire, circonscription au Nord</li> <li>- État dynastique héréditaire</li> <li>- Faible bureaucratie, abus de coercition (classe sociale)</li> <li>- Régionalisation très forte</li> <li>- État territorial</li> </ul> <p><u>Écriture :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Scapulomancie : prédire l'avenir</li> <li>- Réservé aux rois</li> <li>- Sert à l'élite : - cérémonies officielles</li> <li>- Comprendre et prédire météo</li> <li>- Décider des récoltes</li> <li>- Régler problème militaire</li> <li>- Guider le roi dans les affaires privées</li> <li>- Protection magique du futur souverain</li> </ul> <p><u>Idéologie/ culte des ancêtres :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- culte des ancêtres fondateurs</li> <li>- Jouer avec les os</li> <li>- Cimetière royal (personnes sacrifiées enterrées avec les rois</li> <li>- Hache cérémonielle</li> </ul>
<p><b>Origine du développement</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contacts avec plateau iranien et Mésopotamie mais dev. Indépendamment</li> <li>- En retard par rapport à Sumer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Origine indépendante et autonome</li> <li>- Longue trajectoire néolithique</li> <li>- Ressources dispersées dans un</li> </ul>

		vaste territoire - Compétition sociale - Dualiste temple, palais
<b>Déclin</b>	- ≠ prod de sceaux - meurt =/- lentement - abandon d'un des marqueurs d'identité - rapide = écriture - lentement = abandon des villes - Rupture du réseau, en même temps que le disparition de Sumer	- Conflits internes, les Zhou sont des Shang - Décentralisation du pouvoir

### Méso-Amérique

<b>Olmèques et Mayas</b>	
<b>Historique de la découverte</b>	Aire de civilisations = caractéristiques de la Mésoamérique = Aire culturelle diversifiée : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Agriculture avec surplus : Maïs</li> <li>- Construction de pyramides et temples</li> <li>- Écriture hiéroglyphique</li> <li>- Calendrier, cycle de 52ans</li> <li>- Guerre rituelle et sacrifices humains</li> <li>- Jeu de balle</li> <li>- Production artistique spécialisée</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <span><b>Mayas</b></span> <span><b>Olmèques</b></span> </div>
<b>Approche écologique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ne ressemble à rien de déjà vu</li> <li>- Diversité et complémentarité des ressources</li> <li>- Comprendre le développement : Échanges et complémentarité</li> <li>- Dev des sciences pour comprendre leur environnement</li> </ul>
<b>Contexte écologique particulier</b>	<u>Topographie</u> : - Basse-terre /Haute-terre, Côte / intérieur = dualité <u>Pédologie</u> : Sol mince <u>Hydrologie</u> : Faible crue, peu d'alluvions <u>Climat</u> : Chaud, bonnes précipitations (2 saisons sèche – pousse bcp, pluie- trop) <u>Flore</u> : Grande variété de plante  ZONE OPTIMALE? OUI pour Mayas des Hautes terres
<b>Cadre chronologique et culturel</b>	-1250 à -300 : <u>Olmèques</u> : - Premières chefferies complexes - Monte albàn (centre cérémoniel au-dessus de la montagne comme presque tous) - Plus vieille cité de la Méso-Amérique -1000 à 1600 : <u>Mayas</u> : -Deuxième chefferie complexe -Période classique

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teotihuacan = plus grosse ville de Méso-Amérique (bcp Obsidienne, céramique)</li> <li>- Pyramide du soleil et de la lune</li> </ul>	
<b>Caractéristiques à l'apogée</b>	<p><u>Base économique : (300 et 900)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Agriculture toute l'année (maïs, haricots, avocats)</li> <li>- Élevage (rien de significatif)</li> <li>- Techniques : (pas de charrue, pas d'animaux de trait, irrigation à petite échelle, technique de terres surélevées car trop d'eau)</li> <li>- Échanges : int et ext avec le monde Maya, Méso-Amérique et Amérique centrale Pour jade, obsidienne, pierre volcanique (écraser le maïs = tortillas), etc</li> <li>- Monnaie : sel et cacao</li> </ul> <p><u>Urbanisme :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Site important Tikal, 55000 habitants</li> <li>- Construisent des pyramides partout</li> <li>- Est Copan* Ouest : Palenque*</li> <li>- Premiers vrais chemins (inondations) Sacbe</li> <li>- Tome de Pacal dans la pyramide, la plus importante des sépultures</li> <li>- Maisons en argile et pisé</li> </ul> <p><u>Culture matérielle :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sculptures en obsidienne*</li> <li>- Jeu de balle</li> <li>- Gravure, poterie, écriture sur coquillage</li> <li>- Presque pas de métallurgie</li> </ul> <p><u>Écriture :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presque toute déchiffrée</li> <li>- Logo-syllabique</li> <li>- Tjrs histoire de l'élite* Ahau</li> <li>- Papiers d'écorce</li> <li>- Codex = livre en accordéon*</li> <li>- Prédit éclipse, savent lorsque Vénus est visible</li> </ul> <p><u>Organisation socio-politique :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Élite jamais capable de</li> </ul>	<p><u>Base économique :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Culture de Maïs</li> <li>- Peu d'élevage (chien mais pas consommé) Dindon sauvage</li> <li>- Échanges : Avec civilisation mésoaméricaines Pour : obsidienne, jade, basalte (sculpture) , magnétite (miroir) Contre : objets finis de culte.</li> </ul> <p><u>Urbanisme :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chefferie ou état?</li> <li>- Deux centres cérémoniels/urbains : San Lorenzo (-1200, -800) détruit par les Olmèques; Venta (-800, -400)</li> </ul> <p><u>Culture matérielle :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Céramique peinte, figurine</li> </ul> <p><u>Organisation socio-politique / Idéologie :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bcp de développement, mais pas de palais, chefferie ou état théocratique?</li> <li>- Représentation des grosses têtes : Ont tous des casques, +/- 20 trouvées, fct inconnue</li> <li>- Dieux, abstrait, étrangers, fait de matériaux importés.</li> <li>- Début de l'écriture</li> <li>- Masques funéraires</li> <li>- Bébé mi-juguar/mi-humain</li> <li>- Objets finis de culte</li> <li>- Bébés déformés (extraterrestres)</li> </ul>

	<p>conquérir tout le territoire : cité-état, ≠ unification</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Murale de Bonampak</li> <li>- Dirigeant se considère souverain</li> <li>- Droit de vie et de mort sur les sujets</li> <li>- Défaite : 1 ou 2 génération avant de reformer l'élite, emblème de ville</li> </ul> <p><u>Idéologie :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Centré sur l'élite</li> <li>- Naissance divine très hiérarchique</li> <li>- Sacrifice humain, sang est un beau cadeau pour les dieux</li> <li>-</li> </ul>	
<b>Origine du développement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Seule à se développer dans un territoire marginal</li> <li>- Lent processus, pyramide par-dessus des vieilles,</li> <li>- Long développement local</li> <li>- Très rapide 890 : fin des commémorations des grands chefs :</li> <li>- Teotihuacan : État territorial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Commerce est la source du développement de la Méso-Amérique.*</li> <li>- Idéologie</li> <li>- Inégalité économique</li> </ul>
<b>Déclin</b>	Guerre endémique interne : fin rapide	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conflits (monuments saccagés)</li> <li>- Compétition avec Monte Albán</li> <li>- Déclin prod d'obj, réseau échange</li> <li>- Remplacement de l'élite</li> </ul>

### Pérou

	<b>Pérou Côtier</b>
<b>Approche écologique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Océan riche / Désert aride (territoire marginal) dualité</li> <li>- Absence de précipitations / El Nino – détruit tout (courant chaud et froid très irrégulier)</li> <li>- Série de rubans fertiles</li> </ul> <p>Importance de l'irrigation</p>
<b>Contexte écologique particulier</b>	<p><u>Topographie :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Littoral (milieu marin)</li> <li>- Vallée avec rivières (débit variable)</li> <li>- Vallées circonscrites (basse, moyenne, haute)</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lomas (terres élevées et plus humide)</li> </ul> <u>Pédologie :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sable + eau = terre fertile</li> </ul> <u>Hydrologie :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faible crues, peu d'alluvions</li> </ul> <u>Climat :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Chaud, aucune précipitation, 1 saison</li> </ul> <u>Flore :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faible variété de plante, mais importation</li> </ul> <p>ZONE OPTIMALE NON (eau pour irrigation)</p>
<b>Cadre chronologique culturel</b>	<u>-3000 à -2000 : Pré-céramique :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sédentarité avant agriculture (richesse marine)</li> <li>- Architecture monumentale, centres cérémoniels</li> </ul> <u>-2000 à -1000 ans :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Cerro Sechin, Sechin Alto</li> <li>-Stèle commémoration d'actions</li> <li>-Plus gros site</li> <li>-décapitation</li> <li>- Centre cérémoniels en U</li> </ul>
<b>Base maritime de la civilisation initiale</b>	<u>Éléments en faveur :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Indices Alimentaires (Calebas remplace la céramique, base maritime)</li> <li>- Indices physico-chimiques</li> <li>- Indices schèmes d'établissement (gros centres sur le bord de la mer, agriculture des générations futures détruit)</li> <li>- Cultigènes (coton) (vêtements, corde, filet de pêche, sacs)</li> <li>- Arts (artisans)</li> <li>- Architecture monumentale (en forme de U)</li> </ul> <u>Éléments contres :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mauvais contrôle stratigraphique</li> <li>- Instabilité des ressources marines</li> <li>- Exagération du potentiel nutritif des mollusques</li> <li>- Difficulté d'évaluer l'importance du maïs (on devait en trouver)</li> </ul> <p>Possible symbiose entre villages côtiers et villages agricoles méconnues des vallées *</p>
<b>Civilisation Moche (Mochica)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chefferie complexe théocratique (0- 600)</li> <li>- Apparition des entrepôts (chez les riches)</li> <li>- Huacas (sacré) de Moche* = pyramide</li> </ul> <u>Base économique :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Agriculture avec irrigation</li> <li>- Culture du Maïs, ( ≠ important, bière de maïs), haricots, avocats, arachides, piments, coton, mollusques, camélidés)</li> <li>- Échanges (cote- Andes, Équateur, Colombie) Pour : coquillages, laine, métaux, animaux exotiques, Contre : objets finis de culte + paix</li> </ul> <u>Culture matérielle :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- métallurgie : Cuivre, importation d'or (pour élite) aiguille, spatule</li> <li>- Réalisme = vase portrait, céramique</li> <li>- Brique séchée au soleil</li> </ul>

	<p><u>Organisation Socio-politique :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un état, une capitale, une ville : Huacas de Moche</li> <li>- État territorial * (partie Sud) – Gros sites, taille des pyramides.</li> <li>- Pyramide du Soleil (Plus gros adobe de l'Am du Sud)</li> <li>- Pyramide de la lune (accès réservé par la rampe) 1 entrée</li> <li>- Divinité et dualité très forte</li> <li>- Reconstruction à cause des facteurs écologiques</li> <li>- Huaca de la Luna (temple pour les rois, fct résidentielle, administrative, religieuse)</li> <li>- Plusieurs états (Désert de Paijan divise en 2 (Nord = chefferie complexe)</li> <li>- Sipan = tombes royales*</li> <li>- Spondylus= coquillage (tombe d'élite)</li> <li>- Guerre endémique</li> </ul> <p><u>Idéologie :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- rapport privilégié aux os, (vie continue dedans, souvent pillés dans les tombes.</li> <li>- Série de vases (1 milliard)</li> <li>- Vase de copulation rituelle –scène érotique mais peu de copulation (autre monde)</li> </ul> <p>Culte de fertilité et ancêtres</p>
<b>Origine du développement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Développement local lent et graduel sur 3000 ans.</li> <li>- Développement dans les vallées de Moche et Chicama</li> </ul> <p>Élite politique religieuse</p>
<b>Déclin</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Émergence de l'empire chimu et d'une grande cité Chan chan (plus grosse cité en Am du Sud)</li> </ul> <p><u>Hypothèse :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sécheresse</li> <li>- Inondation</li> <li>- Ensablement</li> <li>- Mega Nino</li> <li>- Facteurs internes à considérer, déclin plus graduel.</li> </ul>

### Pérou Andin

<b>Pérou Andin</b>	
	Il Faut connaître les Andes pour comprendre la côte et vice versa
<b>Approche écologique</b>	<p><u>Milieu :</u> 4 zones, 2 cordillères</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zone Quechua (paradis) : bcp agriculture (pluie- irrigation naturelle, chaleur, bcp ensoleillement, tous les flancs sont travaillés) Plus productif que la côte</li> <li>- Suni : patates, riz, élevage</li> <li>- Puna : désert humain</li> <li>- Transhumance verticale (complémentarité écologique) Migré avec le troupeau en hauteur</li> <li>- Lama, Alpaca (crache), Guanaco - laine (hybride), Vicogne (vierge tisse)</li> </ul>

	Région montagneuse la plus densément peuplée sur la planète*
<b>Chavin</b>	<p>Culture et civilisation *</p> <p><u>-1000 à -200</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Style se dev dans une région et est exporté dans d'autres régions</li> <li>- Capitale Chavin de Huantar *(haute zone Quecha, confluence de 2 rivières) –Chefferie complexe</li> </ul> <p><u>Urbanisme :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Structure en U (1 temple 2 monticules) centre cérémoniel (plusieurs galeries mystérieuses (vu par les initiés))</li> </ul> <p><u>Idéologie et art :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- être à crocs de félins = divinité de Chavin</li> <li>- Canalisation dans la plaza</li> <li>- Nouveau style, bouteille à anse d'étrier (intérêt pour l'or et spondylus +++, pututos = musique)</li> <li>- Continuité architecturale avec la côte</li> </ul>
<b>Incas</b>	<p><u>1300 à 1500 :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Histoire courte, ≠ écriture, = sys de notation (kipus), héritage des 4000 ans</li> </ul> <p><u>Base économique :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Agriculture et élevage, terrasses agricoles, irrigation avec bassin en haut, production tout le temps</li> <li>- Chemins et ponts</li> <li>- Cuzco* = capitale, relie des chemins jusqu'à Quito, 1 sem. Bon sys de communication (chaskis = messagers)</li> <li>- Mit'a = corvée, irrigation, terrasse, chemins</li> <li>- Classes sociales, reconnaissables selon l'habit</li> <li>- Céramique impériale (aribalo) tous pareils</li> </ul> <p><u>Organisation socio-politique :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuzco est la capitale et la ville sainte, pierre taillée, temple du soleil</li> <li>- Sacsahuaman : lieu de pèlerinage, forteresse, temple, fête le 24 juin.</li> <li>- Urubamba : Vallée qui mène au Macchu Picchu (≠ découverte par les espagnols)</li> <li>- Sacrifices aux Apus des montagnes, le pic des montagnes rapproche des ancêtres.</li> </ul> <p><u>Déclin :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Même sort que les aztèques du Mexique, victoire rapide des espagnols (les Incas s'allient à eux contre la puissance coercitive des chefs)</li> </ul>

### Comparaison

♣ On ne doit pas chercher une approche comparative universelle

2 pré-condition à l'émergence des civilisations :

- 1- Capacité d'intensifier l'économie de subsistance
- 2- Milieu capable de supporter une forte population

Éléments déclencheurs :

- Environnement favorable ( $\neq$  maya, Moche)
- Mode de subsistance – agriculture et technologie (irrigation et métal)
- Organisation sociale et idéologie (compétition innée)
- Commerce et échange sur de longues distances (légitime pouvoir de l'élite)

Analyse systémique :

- Harappa est un cas problème,
- Égypte est favorisée par le Nil
- Moche est le résultat d'un long développement

Conclusion :

- $\neq$  théorie universelle
- Pouvoir coercitif est toujours éphémère
- État est soumis à des cycles :
  - o Affaiblissement du pouvoir
  - o Remplacement de l'élite (Égypte, Chine)
  - o Effondrement de l'élite (Sumer, Harappa, Maya, Moche)
- Les grands cycles ont entre 400 et 600 ans, d'autres 100 ans

Déclin :

- Facteurs humains peuvent être des causes internes ou externes (guerre, crise économique)
- Facteurs économiques externe, mais parfois liés aux facteurs humains