

Résumé pour Intra Archéologie des civilisations:

Début 12 000 ans

Néolithique : nouveau contrat social = vie villageoise

Mésolithique : transition lente de 7000 ans à 3500 ans.

Bonne période pour la culture : un climat plus chaud, donc plus de plantes, et plus faciles à cultiver.

♣ Mode de vie basé sur la pêche, la chasse et la collecte.

Au plan démographique : - accroissement de la pop

- Accroissement de la densité de pop (apogée des gr. Vivants)
- Baisse du territoire disponible
- Baisse de la migration
- Plus de sites, plus de monde vivent ensemble, début d'utilisation

Au plan du mode de subsistance : - Économie plus productive, exploitation intensive et extensive du milieu

- Intensification de la pêche et de la collecte
- Réduction de la mobilité
- Sédentarité saisonnière selon le climat
- Présence de dépotoirs nous aidant à connaître le mode de vie et le lieu des sites.

♣ Il y a plus de personnes, on doit en nourrir plus donc on exploite toutes les ressources disponibles (poisson, fruits)

Au plan des technologies : - Outils plus légers et spécialisés (miniaturisation)

- Introduction de l'arc (bonne efficacité)
- Beaucoup d'outils pour moudre et broyer les végétaux. (bonne indice de maximisation des ressources naturelles)

Néolithique :

Définition : Période, épisode culturel marqué d'un changement de mode de subsistance, lent passage d'un stade de recherche de la nourriture à un stade de production de la nourriture.

- lent processus vers l'agriculture et la pierre polie et l'utilisation de la céramique comme contenant.
- Nouveau rapport avec le milieu (plantes cultivées – continue à se reproduire seule-, animaux domestiqués – pas de reproduction naturelle) on peut reconnaître un animal domestiqué par le changement de morphométrie.

Domestication : - Productivité de la nouvelle technique,

- quantité de travail requis

- Le degré ou risque d'échec (agriculture, si on échoue c'est pour une saison au complet) Dans les régions nordiques, on garde souvent un autre mode de subsistance plus sûr en cas d'échec de la culture.

Conséquences d'un nouveau mode de production :

- 1- **Démographie** : Explosion, avènement des villages (Turquie)
- 2- **Schème d'établissement** : - Sédentarité accrue
 - entreposage (réserve contre famine),
 - Développement de la céramique.

Loi de Liebig : les populations doivent s'adapter aux conditions minimales du milieu pour survivre et se reproduire. (On contourne la loi pour une première fois avec les réserves, on peut vivre indépendamment du climat)

- 3- **Transformation du paysage** : On transforme des forêts en clairière (outils pour abattre les arbres)
- 4- **Innovations** : Céramique et développement de la métallurgie (pointe en cuivre)
- 5- **Organisation sociale et politique** : Partage des responsabilités, présence des chefs, importance de la politique
- 6- **Division du travail** : Tout le monde collabore
- 7- **Interactions entre les communautés** : Début des relations belliqueuses mais système exogamique entre les villages donc bonnes relations.
- 8- **Système cognitif et l'idéologie** : On commence à avoir des divinités comme des plantes. FERTILITÉ est le mot clé.
- 9- **Santé et la biologie** : Hygiène déficiente -baisse de la mortalité infantile avec la sédentarisation et -hausse de l'espérance de vie (moins de danger qu'en chassant)
- 10- **Redistribution des langues et des ethnies** : Les indo-européens se déplacent et remplacent les populations locales.

Théories sur l'émergence des nouveaux modes de subsistance :

Équilibre milieu – population

$$N_i X_i = R_i T E_i$$

N_i = Ensemble des besoins énergétiques culturellement qualifiés d'un groupe i à effectif donné

X_i = Efficacité technique de ce groupe

R_i = Ressources nécessaires à assurer la viabilité du groupe

$T E_i$ = Territoire nécessaire du groupe

N_i est lié à R_i et X_i avec $T E_i$

Deux ensembles (facteurs exogènes)

1- Théories basées sur les pressions environnementales :

- Les Oasis de Childe (plantes sont prêt de l'eau, attirent les animaux et donc les hommes)
- Habitats naturels de Braidwood (animaux vivent déjà où ils seront domestiqués)
- Néoclimatique de Wright (En changement du climat, les animaux sortent et des espèces hybrides se développent à cause du stress climatique)

2- Théories basées sur les pressions démographiques :

- Déséquilibre démographique de Boserup : Il y a toujours un accroissement de la pop après l'invention d'une nouvelle technologie ce qui nous oblige à améliorer constamment les techniques.
- Territoire marginaux de Binford et Flannery : Il y a des territoires marginaux et des zones optimales, on doit introduire des animaux dans les territoires marginaux pour nourri tout le monde. (première plantes cultivées se trouvent dans les territoires marginaux)

3 Types de situation :

- 1- Période de stress
- 2- Période d'abondance
- 3- Période sans stress : changement lent et graduel

Agriculture - Céramique – Sédentarité (ordres échangeables)

♣ On quitte les zones optimales qui sont surpeuplées pour aller dans les territoires marginaux (on doit inventer)

- 1- saturation démographique dans la plaine
- 2- Migration vers les territoires marginaux
- 3- Début de l'agriculture par des groupes de la même culture (Ex. Monts Zagros)

♣ Lorsqu'il n'y a pas de pression démographique, il n'y a pas de compétition pour la terre, donc pas besoin de changer de mode de vie (iroquois et le maïs)

- Le rapport à la sédentarité change, il y a des camps de base l'été
 - o La sédentarité est une cause ou une conséquence?

Avènement des chefs :

Association entre lignages, avènement des clans; première fois que l'homme vit en grand groupe.

- Les pressions internes compliquent le travail d'un chef (il n'y a pas de fossilisation donc difficile de trouver l'impact des facteurs endogènes.

Développement des sociétés néolithiques :

- 1- Surplus (plus on produit plus on a besoin de monde pour produire = moteur économique)
- 2- Augmentation de la population et concentration
- 3- La concentration entraîne une compétition entre individus de villages
- 4- Notion différente de la terre : PROPRIÉTÉ
- 5- Développement des inégalités économiques, sociales et politiques (accès différentiel)

♣ Par leur taille et leur capacité de production elles ne peuvent pas rester longtemps égalitaires

Définition anthropologique des sociétés égalitaires et hiérarchisées

- 1- **Elmer Service** : (classification) Classification basée sur les mécanismes qui assurent l'intégration sociale des individus qui forment un groupe.
 - a. **Bande** : Faible intégration
 - b. **Tribu** : Lien de parenté, autarcie des villages
 - c. **Chefferies** : redistribution des biens pas le chef, hiérarchisation, rang.
- 2- **Morton Fried** : (marxiste) Classification basée sur le statut des membres d'une société
 - a. **Société égalitaire** : tout le monde égaux
 - b. **Société à rang** : Différence des statuts, primogéniture, accès différentiel aux ressources
 - c. **Société stratifiée** : Institutionnalisation des statuts, besoin de lois, et de justice.

Chefferie :

Définition : Unité politique autonome composée de plusieurs villages regroupés sous le contrôle permanent (coercition) d'un chef suprême.

La chefferie, n'est pas une société à classes, c'est un système tribal et clanique. (intermédiaire)

Aspects :

- 1- Architecture monumentale (nécessite une grande force de travail)
- 2- Identification des centres cérémoniels
- 3- Différenciation dans les pratiques funéraires (richesse, sacrifices)
- 4- Hiérarchie dans la taille des établissements (nombre et taille)
- 5- Art symbolique lié à l'élite (légitimation des chefs, gloire aux divinités)
- 6- Identification d'artisans spécialisés à temps partiel
- 7- Commerce extérieur

Critiques : Chefferie est un sys de taxation, redistribution aux supporteurs, pas d'indice archéologique de la redistribution.

Origine et développement :

Théorie unitaire : Facteurs endogènes :

- Compétition sociale
- Accès différentiel aux ressources
- Productivité économique
- Idéologie
- Guerre

Facteurs exogènes :

- Conditions environnementales
- Pressions démographiques

Deux types de chefferie : Simple (orientée sur le bien-être collectif) = Cahokia

- Construction de sanctuaire (tlm participe pas de stratification sociale, peu d'accumulation du chef)

Complexe (orientée sur le bien-être individuel)

- Sépultures des riches, moins de monuments

Fonction d'un chef : gère l'agriculture, sympathique, chef de guerre, chef religieux, juge de la paix.

- On le reconnaît à ses nombreuses femmes, son enterrement, sa maison, son habillement.

Socialement, économiquement et politiquement sociétés égalitaires
Monumentalement chefferie

Comment un chef peut obtenir le pouvoir absolu sur les surplus et leur redistribution dans une société relativement égalitaire?

- En protégeant les gens (ils paient) – force armée
- Par la succession de chefs
- Conquête territoriale
- Avec les surplus on fait des festins et des cadeaux.

Comment un chef fera-t-il reconnaître la légitimité de transformer son poste en pouvoir héréditaire?

- Développement d'un lien théocratique
- Culte des ancêtres (on a le pouvoir des ancêtres)

La révolution urbaine

Définition de l'État (Carneiro): Unité politique autonome regroupant plusieurs communautés à l'intérieur d'un territoire qui a un gouvernement centralisé avec le pouvoir de prélever des taxes, de recruter des hommes pour la guerre ou pour des travaux et d'établir et de faire respecter les lois.

- Point commun avec Service : État maintient son monopole par la force à l'intérieur d'une société stratifiée et il se distingue par l'émergence de véritables lois.

Problème d'identification des premiers états : estimation conservatrice, écriture

ÉTAT – CIVILISATION – SOCIÉTÉ URBAINE

Critères de Gordon Childe

- 1- Cité, dimension
- 2- Artisans à temps plein*
- 3- Surplus*
- 4- Architecture monumentale
- 5- Société à classes
- 6- Écriture
- 7- Sciences prédictives
- 8- Art étatique
- 9- Commerce extérieur*
- 10- Organisation étatique basée sur la résidence (basé sur la solidarité)
- 11- Ajouter par Flannery - Guerre

Concepts du pouvoir

Deux types de gouvernement

- 1- Système social – Gouvernement – Décisions politiques (théorie intégrative de Service)
- 2- Gouvernement – décisions politiques – changement dans le système social (théorie conflictuelle de Fried)

Principales variables du pouvoir :

- 1- Base = Taille démographique – surplus
- 2- Moyens = évaluer richesse des surplus – force armée coercitive (fortification)
- 3- Profondeur du pouvoir = jusqu' où un chef peut aller à demander au peuple
- 4- Extension = Étendue géographique
- 5- Coûts = Maintient du pouvoir
- 6- Bénéfices = bilan positif pour tlm lorsque l'état dure longtemps

4 modèles théoriques

Théories intégratives :

- 1- Childe – L'irrigation amène le surplus, la concentration des établissements et tout le reste s'en suit jusqu'à la classe dirigeante
- 2- Wittfogel – Irrigation = 1^{er} État = augmente productivité des sols donc surplus, besoin de contrôle de l'eau (Égypte = irrigation naturelle donc pas universelle)
- 3- Wright – Hausse de la pop, Baisse de la qualité des terres = compétition et concentration donc importation et administration spécialisée.
- 4- Adams – Oligarchie le pouvoir est entre les mains des grandes familles.

Théories conflictuelles :

- 1- Diakonov – Augmentation de la richesse et des inégalités sociales (lutte des classes) Pouvoir aux riches.
- 2- **Carneiro** – Hausse de la pop, ressources circonscrites (plus il y a circonscription plus le reste s'enchaîne rapidement) = guerre = Domination d'un groupe (taxation) et organisation militaire = Versement d'une compensation = besoin administratif donc gouvernement centralisé.

♣ L'omniprésence de la guerre est contestée, et ce n'est pas partout qu'il y a de la circonscription sociale et environnementale.

Variabilité des États : Plusieurs trajectoires évolutives possibles.

Cité-État

- Couvre un petit territoire (seulement la cité)
- Faible hiérarchie des sites
- Producteurs alimentaires vivent en majorité dans la cité
- Moins de force de travail (moins de monuments)
- Échanges essentiels avec l'extérieur
- Un réseau (plusieurs cités-états comme à Sumer)
- Pouvoir très centralisé à l'intérieur des cités-états
- Pouvoir politique fragmenté à travers le territoire

État territorial

- Très grand territoire (Incas)
- Forte hiérarchie des sites (capital – capitales régionales – villages)
- Capitale occupée par l'élite administrative, l'élite religieuse, les artisans
- Grande pop donc grande force de travail (bcp monuments)
- Échanges entre les villes et les secteurs ruraux (≠ commerce ext. Ils ont assez de matériaux)
- Pouvoir centralisé et unificateur (bureaucratie régionale essentielle – délégation d'une partie du pouvoir pour ne pas le perdre – népotisme) Parfois une région peut devenir puissante et prendre la capitale = problème.

Schéma évolutif : Chefferie – Cité-état – Empire

Chefferie – (cité-état) - État territorial – Empire

Chefferie – État territorial – Cité-État

Aztèques :

Empire : État qui conquiert d'autres états ligue - de cités-États – Le perdant se laisse contrôler

- contrôlées indirectement
- faible bureaucratie
- contrôle militaire sur les échanges
- Tenochtitlan (capitale des Aztèques) Avant c'était une île et on faisait des jardins flottants pour gagner de l'espace.

- Ville = cause ou conséquence ? L'urbanisme précède l'État.

	Sumériens	Égyptiens
Historique de la découverte	Recherche des Assyriens et des Babyloniens <ul style="list-style-type: none"> - Découverte grâce à la pierre de Behistun en Iran (clé pour déchiffrer l'écriture cunéiforme) - C'est par l'écriture qu'on découvre les Sumériens 	La plus monumentale, les pyramides sont construites lors de l'Ancien Empire car après les pharaons n'on plus la capacité de s'en faire construire
Approche écologique	Pas déterminisme on doit reconstruire un écosystème si on veut comprendre le gens. Écologie humaine: <ul style="list-style-type: none"> - culture /nature - Caractère adaptatif des systèmes culturels: réaction aux différentes pressions (climat sec, nouvelle stratégie) 	Contexte écologique d'un fleuve : le NIL <ul style="list-style-type: none"> - Permet de structurer le territoire - Circonscription (≠ de voisins) - Favorise les surplus (Carneiro)
Contexte écologique particulier	Mésopotamie : <u>Topographie</u> : plaine circonscrite : <ul style="list-style-type: none"> - Plaine - Montagnes (Zagros) - Désert - Piémont <u>Hydrographie</u> : 2 fleuves : <ul style="list-style-type: none"> - Le Tigre - L'euphrate <u>Climat</u> : Très chaud <u>Pédologie</u> : Sol minces <u>Flores</u> : variété de plantes comestibles ZONE OPTIMALE pour intensification de l'agriculture pas pour son développement.	<u>Topographie</u> : Plaine circonscrite <ul style="list-style-type: none"> - Haute-Égypte : Longue plaine homogène, agriculture dépend du Nil, peu de précipitations. - Basse-Égypte : Delta du Nil, plus favorable à l'agriculture naturelle, principale porte d'entrée de l'Égypte, Les gens des plaines conquièrent TJRS les gens du Delta <u>Hydrologie</u> : <ul style="list-style-type: none"> - Crues inondent la terre à ch année et la nourrit avec les alluvions (régularité puisqu'il a 3 sources) - Facilite le commerce - Circulation de l'info - Nil (force de l'Égypte) <u>Climat</u> : <ul style="list-style-type: none"> - Température chaude - Précipitations déficientes <u>Flore</u> : <ul style="list-style-type: none"> - lotus - papyrus ZONE OPTIMALE mais changement lent entre néolithique et empire

<p>Cadre chronologique et culturel</p>	<p><u>-3500 à -3200 : Uruk :</u> - Chefferie - Roue - Ziggurats (temple) - Charrue - Premières inscriptions <u>-3100 à -2900 Jemdet Nasr :* </u> - Premier sys. Étatique - Construction généralisés de temple - Hausse du pouvoir politique</p> <p><u>-2900 à -2350 Dynasties anciennes :</u> - Cités-États (consolidation des critères nécessaires) - Florescence de Ur - Âge d'Or de Sumer - Bcp de monuments et de tablettes - Construction de palais - Conglut entre Lagash et Umma <u>-2350 à -2150 État-Nation :</u> - Règne de Sargon - Écriture cunéiforme généralisée <u>-2150 à -1800 : Fin de Sumer</u></p>	<p>Pas de civilisation spontanée. <u>-3500 à -3000 : Prédynastique :</u> - Chefferie (stratification sociale) - Mastabas (pierre tombale, complexification du caveau - 1 000 000 habitants - Céramiques <u>-3000 à -2700 : Dynastique ancienne :</u> - Menes (Narmer) - Unification de l'Égypte (prouvée par la stèle) Vainqueur vs vaincu (Haute-Égagne) - capitale = Memphis - écriture hiéroglyphique - Consolidation de l'état (porte 2 couronnes) <u>-2700 à -2200 : Ancien Empire :</u> - Pyramide de Guizeh - Culte du soleil - Centralisation extrême du pouvoir <u>-2200 à -1800 : Moyen empire :</u> - Pouvoir à Thebes <u>-1600 Nouvel empire :</u> - Ramses écrit son nom partout. - Cheval et chariot</p>
<p>Caractéristiques à l'apogée</p>	<p><u>Base économique :</u> - Élevage (mouton, chèvre, vache) - Agriculture (Orges, blé, pois chiches, lentilles, dates) - Technique : Irrigation, charrue, animaux de trait - Échange avec l'Égypte, Syrie, Palestine, Iran, Irak pour des pierres précieuses (OR), calcaire, cèdre, etc.</p> <p><u>Écriture :</u> - Cunéiforme (dans l'argile) - Sert à la comptabilité - Logographie – syllabique - Formalisation des échanges entre gr. - Publication des lois et règlements - Circulation de l'information</p>	<p><u>Base économique :</u> - Agriculture hivernale : Blé, orge, vigne, lin - Élevage : vache, chèvre, cochon - Techniques : Charrue, animaux de trait, irrigation simple (le Nil fait tout) - Échange : Importation à des fins non utilitaires avec La Syrie, Palestine et le Soudan pour de l'huile, du vin, de l'or et du cèdre du Liban</p> <p>♣ Sumer et L'Égypte ont été en contact avec le Levant et la Palestine, donc contact indirect</p> <p><u>Écriture :</u> - Système hiéroglyphique est religieux - Idéographie – phonétique - Clé est la pierre de Rosette</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Croissance du pouvoir des cités <p><u>Technologies :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Moulage avec cire- perdue (unique) - Métallurgie (coupe à vin) <p><u>Organisation socio-politique :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - État territorial - Évidence de roi selon gravure (boîte de Ur) - Bcp objets et or et lapis lazuli - 150 000 km² <p><u>Idéologie :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Importance de la guerre - Roi représente la fertilité - Croyance animisme - Animaux reliés aux mythes - Sculptures avec grands yeux 	<ul style="list-style-type: none"> - Glorification du pharaon (pierre tombale) - Histoire de l'élite - Administration sur papyrus <p><u>Technologies :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Métallurgie, - Orfèvrerie - Ingénierie :pyramide - Faible développement de l'irrigation <p><u>Organisation socio-politique :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pharaon : Tous les pouvoirs, il est fils de Dieu, pouvoir très centralisé - Évolution des pyramides : Mastabas, à degrés, à angles - Fct des pyramides : Religieuse et économique (légitimer le pouvoir = projet national, peu de coercition. <p><u>Idéologie :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pharaon = immortalité (légitime pouvoir) - Mommification (stratification) - Panthéon - Dualité constante (Haute vs basse-Égypte; désert vs terre fertile
Origine du développement	Plusieurs manières selon les archéologues	<ul style="list-style-type: none"> - Chefferies se réunissent = État territorial, hiérarchisation dans les rites et sites - Pas de fragmentation du pouvoir politique comme à Sumer (le Nil unifie, facile à défendre) - La cité-État n'a pas existée en Égypte
Déclin	<p>Guerre</p> <p><u>Facteurs internes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Surproduction - Épuisement des terres - Salinisation <p><u>Facteurs Externes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Sargon, armée plus forte au Nord 	<ul style="list-style-type: none"> - Seulement une entrée bien défendue donc : - Problèmes internes : Fin de l'ancien Empire, le pharaon devient une marionnette - Succession de mauvaises récoltes dans certaines provinces - Certaines provinces deviennent plus riches - Causes écologique, économique et politique causent le déclin.