

instrumentum

Bulletin du Groupe de travail européen sur l'artisanat et les productions manufacturées de l'Antiquité à l'époque moderne

Abonnement, commandes de bulletin(s) / *Subscription, bulletins ordering* :

Nicole NADEAU instrumentum@free.fr

Rédaction du bulletin / *editorial staff of the bulletin* :

Isabelle BERTRAND musees@chauvigny-patrimoine.fr

Instrumentum / Musées de Chauvigny 3, rue Saint-Pierre B.P. 90064 FR-86300 CHAUVIGNY

n° 54 déc. 2021

Editorial

Despite an ongoing global atmosphere of uncertainty, archaeological research in Bulgaria – and with it, the study of artefacts and handcrafts so precious for *Instrumentum* – has found a way to go on.

The last few summers of development-led excavations have been as busy as ever, due to various infrastructure projects in North Bulgaria, thus shedding much light on this previously understudied region and filling many gaps in our knowledge. This resulted in a treasure trove of information that will need processing for years to come. A small but valuable fraction of it was recently shown from May to September 2021 in the “Stream Through Time” exhibition at the National Archaeological Institute with Museum (NAIM). It presented the results of some of the largest-scale rescue excavations in the country ever, stretching over 474 km and including around 120 archaeological sites, in relation with a gas pipe construction. More than 400 artefacts from 60 sites were presented to the general public. These covered a large chronological span, from the Early Neolithic to the 19th century, and included several small finds and works of handcrafts: pottery, tools and weapons, jewelry, and statuettes.

Meanwhile, the self-reflective “Time, Matter, Spirit” exhibition is scheduled at NAIM for the autumn of 2021. This event is dedicated to the meticulous process of conservation and restoration. It aims to highlight the skill and patience of the specialists in charge of museum depositories and laboratories, and to bring awareness to their sometimes “invisible” work.

Along with this, multiple techniques and methods applied on different materials are demonstrated, showing some less known artefacts collected since the establishment of the oldest museum in Bulgaria.

And recently, a major and much anticipated project of the Austrian Academy of Sciences in partnership with NAIM – “Fingerprinting White Marbles” – finally took off after a number of delays. This large interdisciplinary project brings together experts of various fields: geologists, archaeologists, art historians, epigraphists, museum curators, in an attempt to enrich the database of samples and outline the patterns of marble extraction, trade and crafting in Roman Thrace. It covers a large number of sites and museum depositories in Bulgaria, as well as local quarries. The sampling campaigns have already started and will continue throughout the spring of 2022 – giving us all something to look forward to for the next year!



Milena RAYCHEVA, VP Bulgaria
Department of Antiquities,
National Archaeological Institute
with Museum, Bulgarian Academy
of Sciences, Sofia
milenaraycheva@gmail.com

Sommaire/Contents

p. 2 – Bibliographie/
Bibliography
Instrumentum 54

Articles

p. 15 – Faisons les comptes ! Deux plateaux du jeu de vingt cases à Deir el-Médina, Égypte

p. 19 – Trois fibules estampillées de Gaule de l'Ouest

p. 23 – Une fibule en argent doré à décors zoomorphes d'origine croate, découverte à Beaune (Côte-d'Or, FR)

p. 24 – Una lucerna con scena erotica da Nola in Campania

p. 28 – Überlegungen zur Produktion provinzialrömischer Kästchenfüße im vicus von Gleisdorf (AT)

p. 32 – Graffito d'un jeu public en Algérie antique / Graffito of a public game in ancient Algeria

p. 37 – Fragment of Roman Dodecahedron from Deonica (Serbia)

p. 40 – Una pietra di paragone ad Attimis (Udine)

p. 41 – Thoughts about erasing writing on Roman wax tablets

p. 44 – The bronze figurine of a Celt with golden eyes from Jánovce (Poprad, Slovakia)

p. 47 – Les objets en métal de Tell el-Kharayeb (Liban). Mission 2019

Comptes rendus d'ouvrages/Book Reviews

p. 51 – L'Orto Metallurgico. Una personale esperienza di artigianato con riflessioni di una vita

p. 52 – Deposit of Amphorae in the Quarter of St. Theodore, Pula

Expositions/Exhibitions

p. 13 – I marmi Torlonia. Collezionare capolavori (The Torlonia Marbles. Collecting Masterpieces)

p. 13 – Colori dei Romani. I mosaici dalle Collezioni Capitoline (Colors of the Romans. The Mosaics from the Capitoline Collections)

Diplômes universitaires/ University Diplomas – p. 18

Instrumentum – p. 14

Organigramme – Comité de lecture

Faisons les comptes ! Deux plateaux du jeu de vingt cases à Deir el-Médina, Égypte ⁽¹⁾

M.-L. Arnette

Le site de Deir el-Médina, principalement formé par un village, une nécropole et des espaces culturels, est situé dans la région thébaine, sur la rive ouest du Nil. Tout proche de la Vallée des Rois et de la Vallée des Reines, qui abritent les sépultures des souverains du Nouvel Empire et de leur entourage, le village accueillait, entre le début de la XVIII^e et la fin de la XX^e dynastie, les artistes, artisans, ouvriers, et le personnel administratif chargés du creusement et de la décoration de ces tombes prestigieuses, accompagnés de leurs familles (voir notamment Černý 1973 ; Valbelle 1985 ; Andreu 2002 ; Demarée 2016, 75-86 ; Gaber et al. 2017).

“Témoin de la vie civile, profane, professionnelle et privée des anciens Égyptiens” (Andreu 2002, 19), le site a livré quantité de monuments et documents de toutes sortes, datés pour la plupart de l’époque ramesside, entre le 13^e et le 11^e siècle av. J.-C. : ils renseignent le chercheur sur tous les aspects de la vie de ses habitants, et notamment sur leurs pratiques ludiques. En plus des scènes de jeu peintes dans les chapelles et les caveaux des tombes du site, qui toutes représentent des parties de *senet* en lien avec la destinée eschatologique du défunt (voir Arnette 2021), des dizaines de plateaux et des centaines de pions ont été mis au jour à Deir el-Médina, et sont actuellement en cours d’étude (Arnette 2022). Les jeux de vingt cases y sont deux fois plus nombreux que ceux de *senet* : il semble que ce soit ce jeu d’origine étrangère qui ait eu les faveurs des habitants de Deir el-Médina, une préférence au quotidien qui n’a rien d’étonnant puisque le vingt cases est au même moment particulièrement en vogue au Proche-Orient (Crist et al. 2016, 101, pour Chypre et le Levant). L’on s’accorde généralement sur le fonctionnement global de ce jeu, dont le tablier se caractérise à cette époque par un bloc de douze cases et une queue de huit cases, et sur les objectifs poursuivis par chaque joueur, en dépit de nombreuses variantes : d’abord, faire entrer l’ensemble de ses pions sur le plateau ; ensuite, leur faire traverser le parcours en fonction du jet d’objets de randomisation ; enfin, les faire sortir du parcours avant son adversaire, afin de remporter la partie (voir en particulier Finkel 2007).

Parmi les plateaux de vingt cases de Deir el-Médina, deux individus méritent particulièrement que l’on s’y arrête, parce qu’ils présentent des caractéristiques qui n’avaient pas été repérées jusqu’ici.

Un jeu de vingt cases dessiné sur un ostracon, accompagné d’un compte

Le premier (DeM_2021_M12_003) est un plateau complet, succinctement dessiné à l’ocre noir ou plus probablement, au charbon, sur un ostracon de belle taille (fig. 1) : issu des fouilles que Bernard Bruyère a menées sur le site entre 1920 et 1951, le contexte exact de découverte n’est pas connu, mais la rapidité de l’exécution comme le support choisi attestent que cet objet relève de la pratique quotidienne, et qu’il n’était pas destiné à la tombe. Sur l’un des bords extérieurs de l’ostracon, et le long d’un des longs côtés du jeu, neuf petits traits ont été tracés, en noir eux aussi, ainsi qu’un autre trait isolé et peu visible, plus bas ⁽²⁾. La chose, tout à fait exceptionnelle, ne connaît qu’un parallèle égyptien en dehors de Deir el-Médina, les jeux de *senet* gravés dans la nécropole de Pépy I^{er} à Saqqara, sous l’Ancien Empire ; toutefois, les



DeM_2021_M12_003

Fig. 1 — Plateau de vingt cases sur ostracon en calcaire, DeM_2021_M12_003, photographie de l’auteurice (© Institut français d’archéologie orientale).

séries de traits s’y présentent très différemment, étant accumulées strictement dans l’alignement des cases, et correspondant à une numérotation alternative de ces dernières (Collombert 2021). Au Levant, un plateau de jeu de vingt cases provenant d’une maison de Beth Shemesh, datée du 15^e siècle av. J.-C. (Grant 1934, 34 et 55, fig. 4) montre lui aussi quatre petits traits cette fois situés sur la tranche du plateau, ce qui selon les fouilleurs pourrait “se référer au groupement des cases par quatre” – une interprétation qui, n’étant pas étayée, reste sujette à caution ⁽³⁾. Ici, il s’agit visiblement de tout autre chose, les traits étant tracés sans groupement et sans rapport visible avec les cases.

Un jeu de vingt cases gravé sur un tabouret tripode, accompagné d’un compte

Un autre plateau de vingt cases requiert une attention particulière : fait exceptionnel, il est en effet gravé sur l’assise d’un tabouret tripode en calcaire ⁽⁴⁾, dont deux fragments jointifs (DeM_2021_M12_032 et DEM_2021_M12_033) sont conservés (fig. 2). À l’intérieur du cintre de l’assise, l’on repère là encore des petits traits, au nombre de cinq (quatre bien visibles et le cinquième dans la cassure), et il est possible qu’un autre groupement de traits se trouvait à l’origine dans la partie manquante ; peints en noir sur une surface très lisse, contrairement à celle de l’ostracon, ils étaient peut-être effaçables au chiffon humide, comme pour les tablettes scolaires enduites de stuc (Venturini 2007, 24-29).

Un seul autre exemple égyptien de plateau de jeu tracé sur un meuble est connu : il s’agit cette fois d’un plateau de *senet*, peint



DeM_2021_M12_032

DeM_2021_M12_033



Fig. 2 — Plateau de vingt cases sur siège tripode en calcaire, DeM_2021_032 et 033, photographie de l'autrice (© Institut français d'archéologie orientale).

sous le Moyen Empire sur la face intérieure du couvercle d'un coffre domestique, provenant de Kahun (Manchester, Owens College Museum, 73) (Pusch 1979, 181-182 et pl. 41 ; Crist *et al.* 2016, 50). La réutilisation funéraire du coffre, que l'on constate parfois pour ce type d'objets, n'est pas attestée et le jeu serait donc plus probablement lié à la pratique quotidienne, où la solution adoptée s'avèrerait particulièrement commode : le plateau, dissimulé sous le couvercle, serait facilement accessible aux habitants de la maison, tandis que les pièces de jeu seraient rangées dans le coffre, sans doute avec d'autres objets domestiques ; les bords relevés du couvercle où est peint le tablier permettraient d'éviter la chute des pions et des instruments de randomisation lors des parties. Le jeu de vingt cases gravé sur le tabouret semble être lui aussi d'usage quotidien : toutefois, un certain soin a été apporté à sa gravure, exercice relativement difficile qui requiert un engagement en termes de temps et en termes d'effort.

Sous l'assise se trouvent deux marques identitaires attestées sous la XVIII^e dynastie ⁽⁵⁾, qui permettent de dater la période d'utilisation du siège. La surface de l'assise, douce au toucher, trahit son usage répété, mais la gravure du tablier est au contraire toujours vive, montrant que le jeu n'a été réalisé et utilisé que dans un second temps. Le siège devient donc une table à jouer, sans doute avant la fin de l'époque ramesside, période après laquelle le vingt cases n'est plus attesté en Égypte (Crist *et al.* 2016, 81-99). Ce siège bas présente, comme le coffre de Kahun, des avantages pratiques qui pourraient aisément justifier ce réemploi : ses petits pieds le surélèvent légèrement et en font une table idéale pour le jeu, quand l'aspect sensiblement incurvé de la surface limitait peut-être les chutes des pions et des instruments de randomisation. Autour d'une telle table, les joueurs se trouvaient nécessairement assis au sol : c'est ce que l'on voit dans les scènes des tombes de l'Ancien et du Moyen Empire, mais absolument plus au Nouvel Empire – les joueurs dans les tombes de Deir el-Médina sont toujours assis sur un siège haut (Arnette 2022) –, c'est-à-dire que l'imaginaire funéraire se distingue ici de la pratique.

Pourquoi tenir des comptes ?

Les traits que l'on observe sur chacun des deux objets correspondent très certainement à des comptes tenus unité par unité – pour noter un résultat, donc des chiffres, les traits auraient été regroupés en ensembles différemment organisés –, qui étaient perçus comme suffisamment importants pour être enregistrés.

L'on pense d'abord à un compte de points, ceux marqués par les deux adversaires au cours de la partie. L'on se demande à quoi de tels points correspondraient pour le jeu de parcours que semble être le vingt cases, à tout le moins dans son expression la plus simple. I. Finkel (Finkel 2007, 33) suggère l'utilisation de jetons – pour la version toutefois tardive et babylonienne du jeu – que chaque joueur aurait pu remporter, un à un, en effectuant des coups spéciaux (*Ibid.*, 33). Dans ce cas, les petits traits notés sur le bord du plateau, un à un eux aussi, pourraient se référer au même type de compte. L'auteur propose aussi l'existence de pénalités retenues à l'encontre du perdant (*Ibid.*, 29 et 33), calculées en fonction du nombre de pions encore engagés sur le plateau au moment de sa défaite : est-il possible que ce soient ces pénalités qui aient ici été relevées ? L'on comprend mal pourquoi les points de pénalité auraient été comptés un à un, plutôt que d'en noter directement le résultat.

Par ailleurs, un compte de points marqués lors d'une partie, ou celui de pénalités, nécessite *a priori* que les traits soient effaçables, afin de pouvoir réutiliser les plateaux lors de parties ultérieures : or, ce n'est sans doute pas le cas pour le jeu de vingt cases sur ostracon. Toutefois, il est réalisé on ne peut plus rapidement et pourrait bien avoir été conçu pour ne servir qu'une seule fois, révélant une partie spontanément organisée, tandis que le soin (certes relatif) apporté à celui gravé sur le siège tripode rend cette option moins probable.

Une autre solution peut être envisagée : celle de voir dans ces traits un compte des parties gagnées de chaque côté. Une première option serait de les interpréter comme disputées entre deux adversaires se rencontrant régulièrement autour d'un même plateau. Toutefois, l'on se demande pourquoi les noms des joueurs, ou à tout le moins des marques distinctives, n'ont pas été notés, dans la mesure où beaucoup d'habitants de Deir el-Médina étaient familiers de l'écrit. La seconde option, qui me semble la plus probable, serait de voir des comptes de parties enchaînées, à la manière du Blitz, jeu d'échecs rapide pour lequel les adversaires misent une certaine somme, distribuée après décompte des parties gagnées et perdues, qui sont enregistrées par écrit. Le marquage sur les plateaux de Deir el-Médina, "*qui supprime toute contestation entre les joueurs*" ⁽⁶⁾, suggère bien l'existence d'un enjeu, peut-être une forme de pari.

Enfin, l'on ne peut tout à fait exclure que ces plateaux aient servi à tout autre chose qu'au jeu : à des pratiques divinatoires par exemple, relevant ici de l'arithmomancie et dont le résultat chiffré serait pérennisé par l'écrit, dans la mesure où l'utilisation du vingt cases à des fins similaires est attesté au Proche-Orient (Finkel 2007).

On le voit, l'interprétation de ces comptes demeure bien incertaine – et d'autres pourront sans doute être proposées.

Qui tient les comptes ?

Si le fait de tenir des comptes sur le bord d'un plateau de jeu n'avait pas été repéré jusqu'ici en Égypte, la pratique est par contre bien attestée ailleurs et notamment, pour le backgammon, à l'époque moderne ⁽⁷⁾. On le constate notamment à travers la peinture flamande du 17^e siècle : ainsi dans *Les joueurs de Backgammon*, par Theodoor Rombouts ⁽⁸⁾, l'on voit cinq traits tracés à la craie sur le bord de la boîte de jeu ouverte sur la table, la partie en cours opposant deux hommes encadrés par une assemblée visiblement



Fig. 3 — *Les joueurs de Backgammon*, Theodoor Rombouts, Raleigh, North Carolina Museum of Art, GL.57.2.1, photographie Google Art Project (sur Wikimedia Commons, public domain, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Backgammon_Players_-_Theodoor_Rombouts_-_Google_Cultural_Institute.jpg).

curieuse de son issue (fig. 3). Dans *Deux hommes jouant au tric-trac, avec une femme tenant le score* par Willem Duyster⁽⁹⁾, c'est bien la spectatrice assise sur le côté de la table qui est montrée en train de tracer un trait sur le bord du plateau ; l'utilisation systématique de la craie permet bien sûr d'effacer les comptes dans la perspective des parties à venir. Dans d'autres cas, il semble que ce soit les joueurs eux-mêmes qui marquent le score, ce que l'on voit par exemple dans l'œuvre attribuée à Dirck van Baburen, *Les joueurs de Backgammon*⁽¹⁰⁾, où l'un des joueurs tient un morceau de craie entre les doigts.

Comme aujourd'hui, les joueurs de l'Antiquité pouvaient être entourés d'observateurs, l'activité ludique se déroulant aussi bien dans l'espace privé que public. C'est ce que l'on voit par exemple sur le décor d'une améthyste romaine, où des joueurs de latroncules sont entourés de deux spectateurs exprimant par leurs grands gestes leur implication émotionnelle dans l'issue de la partie (Dasen 2020, 178-179 et fig. 5). À ma connaissance, de telles images n'existent pas en Égypte, mais la présence de plateaux gravés sur le sol, aux abords de certains temples par exemple (Crist et al. 2016, 58-59), montre que le jeu se pratiquait également en public, et il y a fort à parier qu'il suscitait là aussi l'attention des curieux.

Qui donc, des joueurs de vingt cases ou d'éventuels spectateurs, aurait noté les comptes sur le bord des plateaux de Deir el-Médina ? Les traits servant à compter ou à écrire les nombres sont habituellement tracés verticalement, c'est-à-dire que la personne les ayant relevés sur l'un et l'autre des plateaux se trouvait nécessairement assise face au long côté du jeu. Or, il est probable que les joueurs se plaçaient précisément face à ces longs côtés (Kendall 1982, 265 ; Finkel 2007, 24), afin de suivre plus aisément le parcours des pièces sur le tablier. Ici, à accepter ce positionnement, ce serait alors l'un des deux joueurs qui aurait tenu les comptes relatifs à la, ou les, partie(s).

On le voit, des détails qui de prime abord pourraient sembler insignifiants – quelques traits sur le bord de plateaux de jeu – permettent de lever le voile sur des aspects méconnus des pratiques ludiques durant l'Antiquité, sans en révéler toutefois tous les aspects.

Marie-Lys ARNETTE,
Université de Fribourg / ERC *Locus Ludi*
marielys_arnette@hotmail.com

Notes :

(1) Cette recherche a été réalisée dans le cadre du projet financé par le Conseil Européen de la Recherche (ERC) *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* dirigé par Véronique Dasen à l'université de Fribourg (programme de recherche et d'innovation de l'Union européenne Horizon 2020, contrat de financement no 741520) [locusludi.ch]. Elle se place aussi dans le cadre de l'opération de terrain 17148 Deir el-Médina, de l'Institut français d'archéologie orientale (Le Caire), mission dirigée par Cédric Larcher [<https://www.ifao.egnet.net/recherche/archeologie/deir-el-medina/>].

(2) La grande marque "U", tracée sur le bord de l'objet, est une marque de fouilles – peut-être correspondant à la hutte U de la Station du Col ?

(3) Merci à Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi pour m'avoir signalé cette référence, et pour son aide précieuse dans la rédaction de cet article, en particulier pour le positionnement des joueurs.

(4) Du même type que les tabourets tripodes illustrés dans Bruyère 1939, pl. XXIV, 5-7.

(5) Thierry Wendling, communication personnelle (18 novembre 2021), que je remercie pour ses éclaircissements sur les échecs.

(6) Il 028, et peut-être Il 032, selon la typologie établie par Kyra Van der Moezel, que je remercie. Voir Van der Moezel 2016, 30.

(7) Merci à Ulrich Schädler pour avoir partagé avec moi références et informations. Sur le backgammon et son histoire, voir notamment Schädler 2007, 31-42.

(8) 1634, Raleigh, North Carolina Museum of Art, GL.57.2.1.

(9) Vers 1625-1630, Londres, The National Gallery, NG 1387.

(10) Vers 1622-1623, collection privée, voir Sander et al. 2009, 47-48, ill. 22.

Bibliographie :

Andreu 2002 : G. Andreu (dir.), *Les artistes de Pharaon. Deir el-Médineh et la Vallée des Rois*. Catalogue de l'exposition, Paris, Musée du Louvre (15 avril-22 juillet 2002), Paris, Turnhout 2002.

Arnette 2021 : M.-L. Arnette, Deux jeux, un astre, les yeux : sur un plateau de senet biface inédit, *Bulletin de l'Institut français d'archéologie orientale* 121, 2021, 23-64.

Arnette 2022 : M.-L. Arnette, A Community of Players: Boardgames at Deir el-Medina (Egypt). In : V. Dasen, A. Pace, T. Penn, U. Schädler (ed.), *The Archaeology of Play: Material Approaches to Games and Gaming in the Ancient World* (Instrumentum Monograph Series), 2022 (en préparation).

Bruyère 1939 : B. Bruyère, *Rapport sur les fouilles de Deir el-Médineh (1934-1935). Troisième partie, Le village, les décharges publiques, la station de repos du col de la Vallée des Rois* (Fouilles de l'Institut français d'archéologie orientale du Caire, 16). Le Caire 1939.

Černý 1973 : J. Černý, *A Community of Workmen at Thebes in the Ramesside Period* (Bibliothèque d'Étude, 50), Le Caire 1973.

Collombert 2021 : Ph. Collombert, Circulations et jeux de senet dans la nécropole de Pépy I^{er} à Saqqara. In : R. Legros (éd.), *Dans les pas d'Imhotep. Mélanges offerts à Audran Labrousse* (Orient & Méditerranée, 36). Louvain, Paris, Bristol 2021, 81-92.

Crist et al. 2016 : W. Crist, A.-E. Dunn-Vaturi, A. De Voogt, *Ancient Egyptians at Play: Board Games Across Borders*. London 2016.

Dasen 2020 : V. Dasen, Play with Fate. In : A. Mastrocine, J. Sanzo,

M. Scapini (eds), *Ancient Magic: Then and Now*. Stuttgart 2020, 173-191.

Demarée 2016 : R. Demarée, The Workmen Who Created the Royal Tombs. In : R.H. Wilkinson, K. Weeks (eds), *The Oxford Handbook of the Valley of the Kings*. Oxford 2016, 75-86.

Finkel 2007 : I.L. Finkel, On the Rules for the Royal Game of Ur. In : I.L. Finkel (ed.), *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium*. Londres 2007, 16-32.

Gaber et al. 2017 : H. Gaber, L. Bazin Rizzo, Fr. Servajean (éd.), *À l'œuvre on connaît l'artisan... de pharaon ! Un siècle de recherches françaises à Deir el-Medina (1917-2017)*. Le Caire 2017.

Grant 1934 : E. Grant, *Rumeileh Part III* (Biblical and Kindred Studies, 5). Haverford 1934.

Kendall 1982 : T. Kendall, Games. In : *Egypt's Golden Age. The Art of Living in the New Kingdom 1558-1085 BC*. Catalogue de l'exposition à Boston, Museum of fine arts, Houston, Museum of Natural Science, Baltimore, The Walters Art Gallery (février 1982-janvier 1983). Boston 1982, 263-272.

Pusch 1979 : E. Pusch, *Das Senet-Brettspiel im alten Ägypten* (Münchner Ägyptologische Studien, 38/1 et 2), Munich, Berlin 1979.

Sander et al. 2009 : J. Sander, B. Eclercy, G. Dette (ed.), *Caravaggio in Holland: Musik und Genre bei Caravaggio und den Utrechter Caravaggisten*. München 2009, 47-48, ill. 22.

Schädler 2007 : U. Schädler, Équilibre parfait et émotions fortes. Une esquisse historique du backgammon. In : U. Schädler (éd.), *Jeux de l'humanité. 5000 ans d'histoire culturelle des jeux de société*. Genève 2007, 31-42.

Valbelle 1985 : D. Valbelle, *Les ouvriers de la tombe : Deir el-Médineh à l'époque ramesside* (Bibliothèque d'Étude, 96), Le Caire 1985.

Van der Moezel 2016 : K. Van der Moezel, *Of Marks and Meaning: a Palaeographic, Semiotic-Cognitive, and Comparative Analysis of the Identity Marks from Deir el-Medina*. PhD thesis, Leyde 2016.

Venturini 2007 : I. Venturini, *Recherches sur les exercices scolaires sur ostraca et tablettes hiéroglyphiques et hiératiques dans l'Égypte pharaonique*. Thèse de doctorat, université Paul Valéry-Montpellier III, Montpellier 2007.

la période proto-byzantine). Thèse de doctorat, sous la direction de Nadine Dieudonné-Glad (HeRMA, Université de Poitiers) et Corine Yazbeck (Université libanaise), Poitiers 2021.

karl.azzam@univ-poitiers.fr / azzam.karl@gmail.com

Diplômes universitaires/ University Diplomas

SOUTENUS

1, 35 • Lizzie SCHOLTUS, *Les faciès culturels dans l'est de la Gaule entre le III^e s. av. J.-C. et le IV^e s. apr. J.-C. : essai de modélisation*. Thèse de doctorat en Archéologie, univ. Strasbourg, sous la direction de Stephan Fichtl et de Loup Bernard, Strasbourg 2021.

30 • Pierre PEFAU, *Construire dans les agglomérations gauloises. L'architecture des bâtiments du Second âge du Fer en Gaule interne : approche technique et socio-économique*. Thèse de doctorat en Archeologie, ethnologie, préhistoire, sous la direction de Pierre Yves Milcent. Toulouse 2, Espaces, Sociétés, Cultures (TESC), en partenariat avec TRACES, Travaux et Recherches Archéologiques sur les Cultures, les Espaces et les Sociétés (UMR 5608), Toulouse 2021.

pierrepefau@gmail.com

35 • Rebecca PERRUCHE, *Mobilier métallique et instrumentum dans les sanctuaires protohistoriques et antiques de l'est de la Gaule (IV^e s. av. J.-C. - IV^e s. ap. J.-C.). Analyse des pratiques rituelles à partir du cas de Mirebeau-sur-Bèze (Côte-d'Or)*. Thèse de doctorat sous la direction de Philippe Barral et de Pierre Stanislas, Univ. Bourgogne-Franche-Comté, dans le cadre de SEPT - Sociétés, Espaces, Pratiques, Temps, en partenariat avec Chrono-Environnement (laboratoire), Dijon 2021.

29 • Karl AZZAM, *Le mobilier osseux : analyse technologique et typologique du matériel archéologique des fouilles de Beyrouth (de la période hellénistique à*

THÈSES EN COURS

19, 33 • Mathilde BUISSON, *L'objet en verre dans le Centre-Ouest de la France de la fin du Moyen Âge à l'époque moderne (XIV^e-XVII^e siècle circa) : des techniques de production au contexte de consommation*. Thèse de doctorat sous la direction de Bernard Gratuze et de Brigitte Boissavit-Camus, Université d'Orléans, Humanités et Langues - H&L, en partenariat avec Institut de recherche sur les archéomatériaux (France) (laboratoire), depuis le 01-10-2020.

mathilde.buisson@cnrs-orleans.fr

31, 35 • Quentin COUILLEBAULT, *Poix et enduits d'étanchéité et de protection des navires antiques de l'Adriatique orientale : nature, origine et diffusion*. Thèse de doctorat sous la direction de Jean-Christophe Sourisseau et Giulia Boetto, université Aix-Marseille, depuis le 8 octobre 2020.

quentin.couillebault@laposte.net
quentin.couillebault@etu.univ-amu.fr

Abonnements :
instrumentum@free.fr

Secrétariat/Rédaction :
musees@chauvigny-patrimoine.fr

