

7



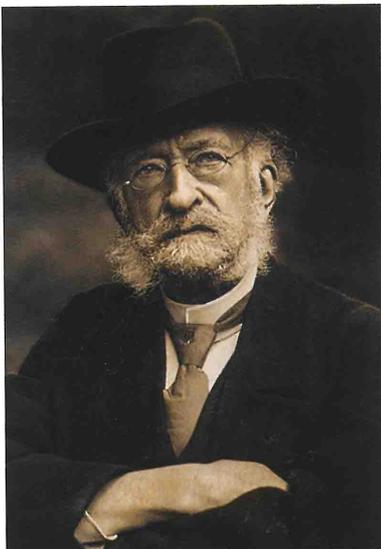
LE THÉÂTRE DE L'ART PARIÉTAL



**L'histoire de l'art pariétal
est une pièce de théâtre avec ses acteurs,
parfois fougues, ses événements
inouïs, ses rebondissements et sa quête
incessante de connaissance car toujours
en cours d'écriture...**



Plafond aux polychromes de la grotte d'Altamira en Espagne.



Émile Cartailhac.

© Muséum d'Histoire Naturelle de Toulouse

« *Papa, Toros, Toros!* » Ce sont bien des peintures de bisons qui marchent, s'ébrouent, se roulent sur ce plafond, tout aussi réalistes que les gravures de l'Exposition universelle. Les hommes primitifs n'ornaient pas seulement des objets mais aussi les grottes qu'ils fréquentaient. De Sautuola doit le faire savoir. Il fait part de sa découverte à son ami géologue Vilanova y Piera qui se chargera de présenter la découverte au monde scientifique. Mais les choses sont alors à leur place : l'homme

primitif donne la mesure de ce que l'humanité du XIX^e siècle a atteint, d'homme des cavernes, il est aujourd'hui éduqué, créatif et civilisé. Se pourrait-il que l'évolution ne fût pas linéaire ? L'homme primitif aurait-il pu produire un art monumental ? Convaincre les archéologues français est le plus urgent. La présentation

qui en est faite au congrès préhistorique de Lisbonne en 1880 est tournée en ridicule. Comment ces hommes auraient-ils pu s'éclairer ? Non, c'est sûr, on cherche à piéger les évolutionnistes. Le scepticisme s'impose avec pour chef de file Émile Cartailhac, le plus éminent de tous. Pendant plus de 20 ans, l'art pariétal reste dans l'obscurité de l'ignorance et des grottes. Cependant, d'autres archéologues, lors de leurs travaux, rapportent des images entraperçues sur les parois des cavernes. Marsoulas (Haute-Garonne), Font-de-Gaume et La Vache en Dordogne, on se souvient aussi des observations anciennes à Chabot ou Ebbou en Ardèche, Niaux en Ariège, les témoignages se multiplient. La preuve ultime est apportée par Pair-non-Pair devant tout ce que compte d'éminents archéologues réunis au congrès à Montauban, en 1902. Des couches sédimentaires renfermant des vestiges préhistoriques recouvrent les gravures des parois. Cartailhac, témoin direct, se résigne à admettre qu'il a eu tort de douter de la découverte d'Altamira, faisant de fait entrer un nouveau sujet d'étude au sein de la science préhistorique : l'art pariétal, mais aussi l'excluant par là même de l'anthropologie ou de l'histoire de l'art.



© Denis Nidos / Conseil départemental Dordogne-Périgord

>>> AU XX^e SIÈCLE : L'INTERPRÉTATION

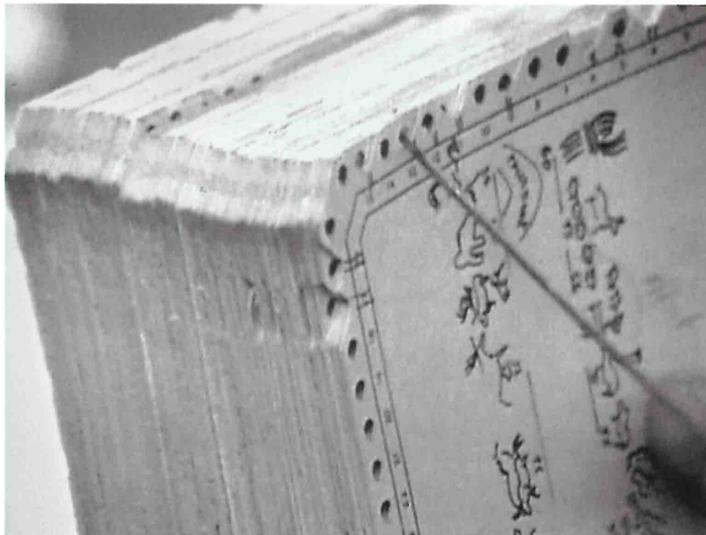
À présent connues et reconnues, il est nécessaire de sortir ces œuvres pariétales de leurs ténèbres et de les révéler au monde, mais comment faire ? Il faut un artiste, ou plus exactement un archéologue-artiste. Ami de Cartailhac, le jeune abbé Henri Breuil sera celui-là. Il s'attelle à la tâche mettant au point la technique du relevé pour pallier les défaillances de la photographie de l'époque dans un milieu obscur. Le travail consiste à reproduire soit par la méthode de la prise de mesures et le dessin à vue, soit par le calque direct, les centaines de gravures et de peintures mises progressivement au jour en ce début de xx^e siècle. C'est un long et patient travail, les monographies se font attendre mais elles sont splendides et donnent accès à cet art si longtemps ignoré. Les artistes s'en saisissent et en vantent les qualités et l'aboutissement, « De décourageantes merveilles ! » dit Jean Cassou, critique d'art, en 1926. Ils y retrouvent l'engouement naissant pour les arts dits primitifs rapportés des contrées lointaines par les ethnologues, un art pur, la recherche de l'essence vitale qui anime les choses, celle des sources d'une vie non contaminée par le progrès industriel. Mais au-delà de l'esthétique, les archéologues se préoccupent du sens de cet art. Si, dans un premier temps, on a pu penser qu'il ne s'agissait que d'ornementer son habitat de belles images (théorie de « l'Art pour l'Art »



© CNRS/AScAn-ethnologie préhistorique, cl. Pierre Poullain

L'abbé Breuil et André Leroi-Gourhan à Arcy-sur-Cure le 30 mars 1951.

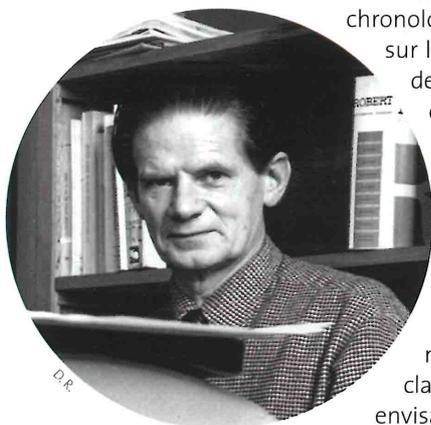
du préhistorien John Lubbock), très vite Breuil et Henri Bégouën s'orientent vers des interprétations basées sur ce qu'ils connaissent de ces hommes préhistoriques par les fouilles et les études de leurs objets. Ces animaux dessinés servent à prédire et assurer des chasses fructueuses, fondement de leur société. On en reste là mais le pas est franchi vers l'idée que cet art n'est pas gratuit et reflète une pensée abstraite et probablement empreinte de sacralité. Breuil poursuit ses recherches, inventorie, classe et ordonne les œuvres selon une



© Paul Seban / INA

▲ Traitement des fiches mécanographiques élaborées par A. Leroi-Gourhan (extraits du film *Des bisons, des chevaux et des signes* de Paul Seban, INA).

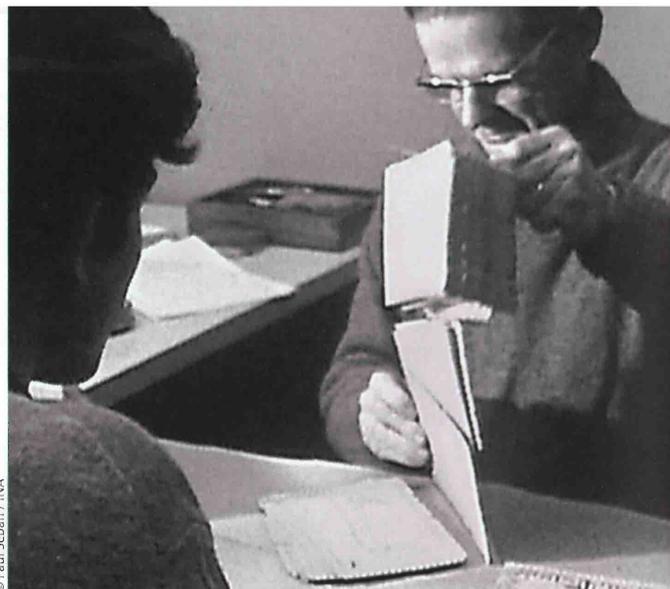
▼ A. Leroi-Gourhan.



D.R.

chronologie linéaire. Il s'appuie sur le style pour distinguer deux cycles distincts : celui des cultures anciennes du Paléolithique récent (cycle aurignaco-périgordien) à la facture archaïque et celui des deux dernières cultures (solutréo-magdalénien) construisant son classicisme et un apogée. Il envisage plus tard, à mi-mot, que la caverne elle-même puisse participer à la répartition des thèmes figurés depuis l'entrée jusqu'au fond. Cette idée est dans l'air en cette fin de première moitié du xx^e siècle.

C'est Max Raphaël, historien de l'art (et non archéologue), qui, sous l'influence du structuralisme dans les sciences humaines, affirmera que l'art pariétal est formé d'ensembles cohérents et organisés et cherchera à dégager les relations entre espèces représentées, leur disposition spatiale, les dominantes, les absences. Annette Laming-Emperaire reprend ses travaux et André Leroi-Gourhan, son directeur de thèse, ethnologue et préhistorien, les formalise sur des bases statistiques. Il élabore un système d'enregistrement de ces observations à partir de fiches mécanographiques où figurent les espèces animales, leur genre, les signes abstraits, leur emplacement dans la grotte. Il peut ainsi interroger ces données en croisant les choix, par exemple : les représentations de chevaux et leurs associations privilégiées, le pourcentage de bisons mâles et leur position au sein d'un même panneau orné... Cette nouvelle école de pensée considère en fait l'art pariétal non plus



© Paul Seban / INA

comme des additions de figures animales, comme le faisait Breuil et d'autres jusque-là, mais comme un ensemble de compositions. Compositions dont il faut percer les cohérences et les justifications, l'organisation et la structure, « c'est la seule voie qui conduise vers la pensée de ces hommes... » précise Leroi-Gourhan. Le schème, comme il se plaît à l'appeler, qui en ressort consiste en une partition mâle/femelle des ensembles ornés. En premier lieu, l'étude des signes lui révèle cette symbolique et par extension, les animaux qui leur sont associés, en revêtent également le genre. Les animaux centraux, ceux à la fois les plus fréquents et occupant le cœur de la grotte ou des panneaux, se révèlent être le cheval et le bison toujours fortement associés. L'association du cheval avec des signes considérés comme masculin en feront un principe mâle tandis que le bison sera symbole du féminin. Les recherches de Leroi-Gourhan se basent sur l'analyse statistique de 2188 figurations. Or, on compte plus de 1963 représentations dans la seule grotte de Lascaux.

Bien évidemment, ses théories ont été contredites par les nouvelles découvertes et en particulier Chauvet-Pont d'Arc qui place, au centre du dispositif, les animaux considérés jusque-là comme rares et devant occuper les fonds et les marges, tels les rhinocéros ou les félins. Mais la marque de Leroi-Gourhan est bien celle de l'analyse avant tout, de la considération de la grotte ornée comme un système révélant une pensée abstraite et construite. Cette **formalisation structurelle de l'art pariétal** ferme durablement la porte aux nouvelles tentatives d'interprétation. Dans les années 1990, cependant, David Lewis-Williams et Jean Clottes, à partir de comparaison avec l'art rupestre sud-africain proposent une nouvelle lecture de l'art préhistorique européen basée sur le chamanisme.



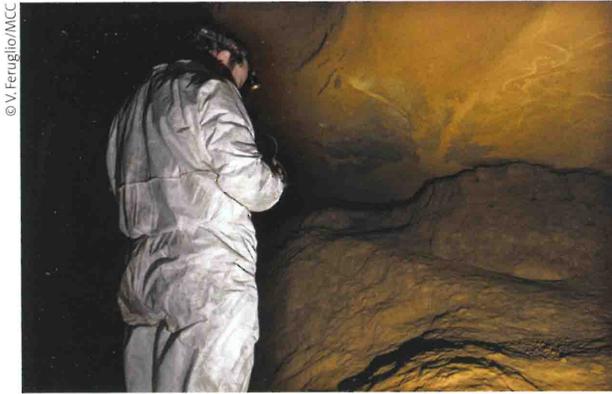
© Denis Nidos / Conseil départemental Dordogne-Perigord

»» AUJOURD'HUI : LA RECHERCHE

Dans les années 1950, Leroi-Gourhan **révolutionne la science préhistorique** en formalisant et institutionnalisant les techniques de fouilles et la gestion de l'information issue de l'archéologie. Il prône le travail d'équipe, la rencontre des spécialistes sur le terrain, la cohérence des avis pour aboutir à une synthèse qui tend à la compréhension de l'homme et de sa société. Paradoxalement, il exclut de fait l'art pariétal de ce processus. Cependant, un de ses élèves va appliquer les préceptes enfin admis pour la fouille aux grottes ornées. Michel Lorblanchet met en place, au début des années 1970, ce que l'on peut qualifier d'**archéologie de la paroi ornée**. Le relevé y tient de nouveau une place essentielle, à la fois explicative mais aussi interprétative. Il apparaît donc comme l'équivalent d'une opération de fouille puisqu'il s'agit d'un processus d'analyse et de déchiffrement, qu'il convient de prolonger par l'étude des dépôts associés. Il préconise l'intervention d'autres disciplines notamment issues des géosciences, le moindre détail prend de l'importance : de la forme de la paroi à son orientation, de la texture du support aux phénomènes naturels qu'ils l'ont altérée... Il pratique aussi l'expérimentation pour retrouver les gestes et les techniques

des artistes. En 1984, réunis en colloque, les acteurs de la discipline revendiquent la nécessité d'une normalisation des pratiques dans l'étude de l'art pariétal. Très opportunément, de nouvelles découvertes majeures de grottes ornées vont forcer le mouvement. Celle de la grotte Chauvet-Pont d'Arc en 1994, à la suite de Cosquer en 1991, offre des terrains d'étude au potentiel inégalé qui force l'administration à trouver de nouvelles propositions pour aborder ces patrimoines.

Elle émet un appel d'offre international qui oblige les chercheurs à penser en amont l'étude globale de la cavité et des disciplines à solliciter. C'est aujourd'hui la démarche courante pour toutes demandes de travaux dans les grottes ornées. La constitution d'une équipe pluridisciplinaire traduit la volonté d'appréhender les grottes dans leur intégralité, non plus uniquement les œuvres en elles-mêmes mais avant tout leur contexte, son évolution, comment les hommes ont perçu ces lieux, comment ils s'y sont déplacés, où s'est porté leur dévolu pour apposer tel ou tel élément graphique, quelles ont été les autres intrusions, d'autres animaux, d'autres groupes humains, dans quel ordre... Toutes sortes de questions auxquelles seul un groupe de



© V. Feruglio/MCC

Travail de terrain à la grotte de Cussac (Dordogne).



© Perazio Engineering/MCC

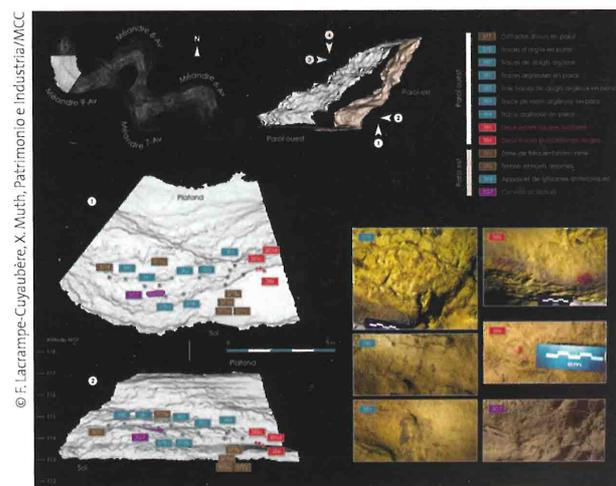
Modélisation 3D des gravures du Panneau de la Découverte de Cussac.



© V. Feruglio/CEGO/MCC

Extrait du court-métrage réalisé à partir de la 3D montrant en dynamique la composition des gravures du Panneau de la Découverte de Cussac.

spécialistes peut répondre en concertation. Avec ces nouvelles dispositions, ce sont aussi de nouveaux outils qui viennent en appui de ce projet. L'enregistrement en trois dimensions des sites et des œuvres permet tout à la fois un accès plus aisé au sujet, un support fédérateur pour l'ensemble des disciplines et une sauvegarde de ces fragiles monuments. C'est aussi par l'intermédiaire des rendus 3D que l'on enregistre, par exemple, l'emplacement des graphismes, les prélèvements et leurs résultats, les traces humaines, les objets abandonnés, les traces ou restes de faune, les structures, les modifications géologiques en un système d'information géographique (SIG) qui regroupe les bases de données élaborées par chaque spécialité. L'interrogation croisée de ces données tend à faire la lumière sur les choix privilégiés des artistes, choix des sites, des lieux, des supports, des techniques mais aussi sur le temps court et le temps long, la succession des événements afin de toucher au sens, aux traditions, aux territoires qui à travers ces passeurs révèlent les sociétés préhistoriques.



© F. Lacrampe-Cuyaubère, X. Muth, Patrimoine e Industria/MCC

Extrait du SIG de l'équipe de recherche de la grotte de Cussac dirigée par J. Jaubert. Positionnement dans le modèle 3D des éléments archéologiques inventoriés.



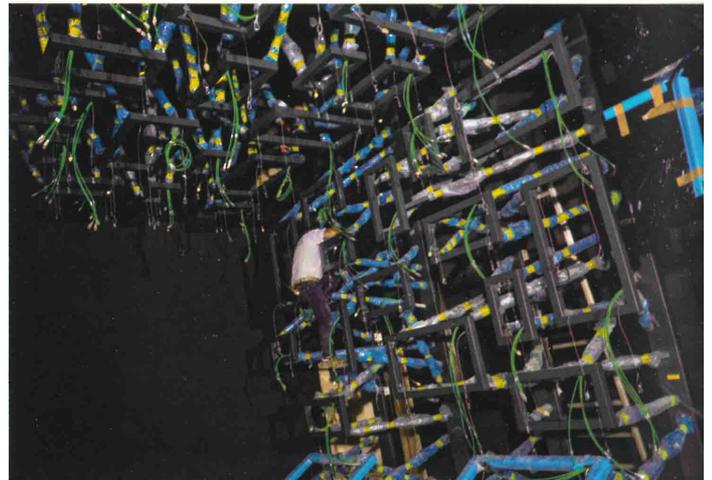
Installation du fac-similé de la Ronde des Taureaux dans l'Atelier de Lascaux.

© Denis Nidos / Centre International de l'Art Pariétal, pour la page entière

UNE RÉALISATION COMME À L'ÂGE DE PIERRE !

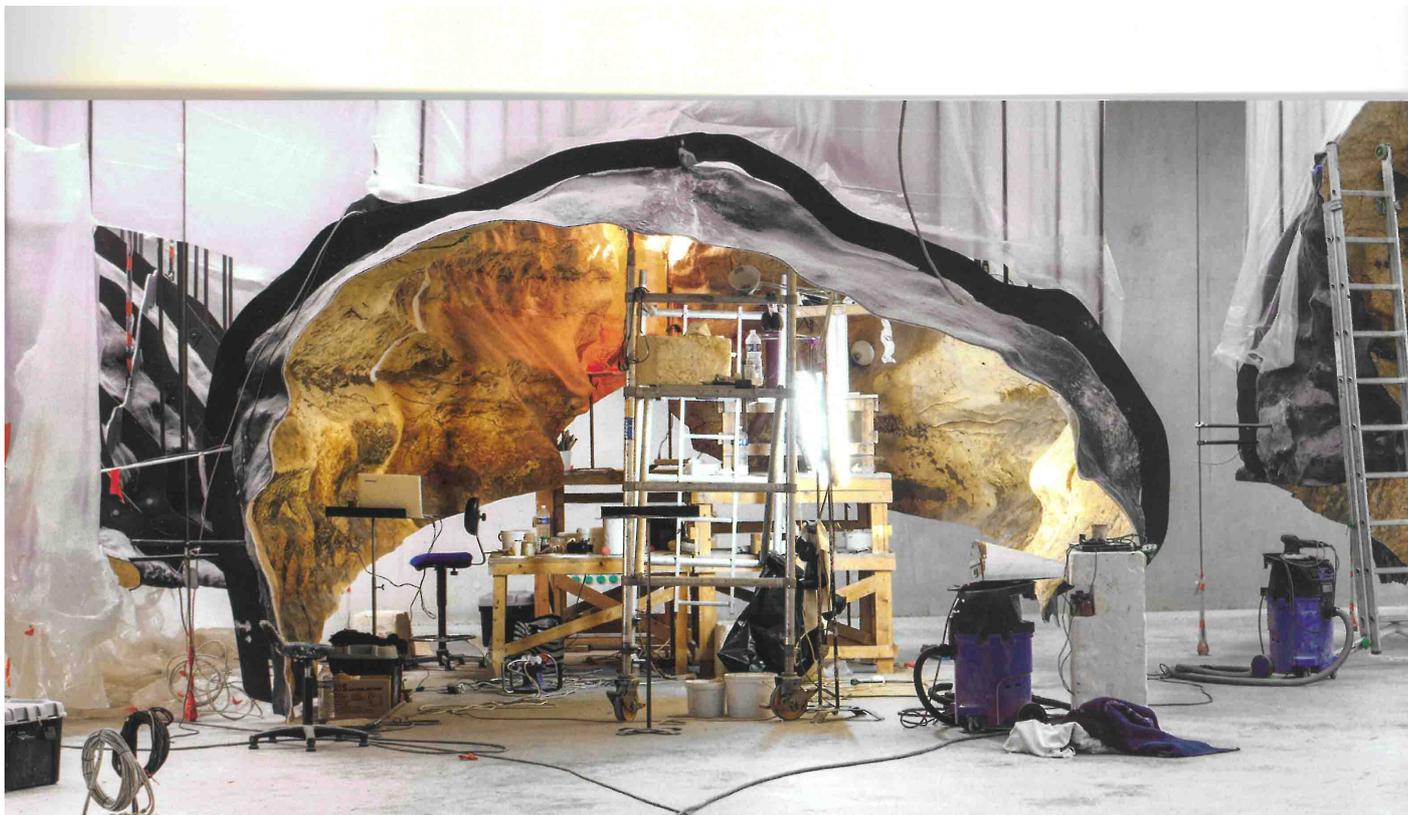
Les préhistoriens affirment que la réalisation des œuvres de Lascaux nécessitait la collaboration d'un collectif pour préparer les outils, les pigments, l'éclairage et les échafaudages afin de permettre aux artistes de peindre et de graver. Plus de 20 000 ans plus tard, c'est aussi toute une communauté qui est nécessaire pour réaliser et installer le mobilier, l'éclairage, les productions audiovisuelles et leur matériel, les dispositifs interactifs et le compagnon de visite numérique du projet scénographique de *Lascaux*, Centre International de l'Art Pariétal. Quatorze équipes, toutes françaises, sont sélectionnées suite à des appels d'offres.

Pour Delphine Rabat, chef de projet chez Casson Mann, le plus grand défi est d'orchestrer les interfaces entre les vingt-trois entreprises composant les quatorze équipes car le travail des uns a forcément une influence sur celui des autres et ce, alors que le bâtiment est en chantier. Les plans dessinés par Casson Mann sont vérifiés lors des études d'exécution, alors que la séquence d'intervention de chaque entreprise est déterminée avec précision lors des réunions de coordination auxquelles assistent Bernard Noël puis Cécile Jallet du conseil départemental Dordogne-Périgord.



Câblage des écrans de la Galerie de l'Imaginaire.

Sous la direction de Ferial Noël, l'entreprise Matière à Penser de Toulouse (MAP) est responsable des aménagements scénographiques. Chaque intervention nécessite toujours une concertation. Ainsi, dans l'Atelier de Lascaux, le mobilier fabriqué par MAP intègre des composantes interactives de l'agence Opixido de Paris, du matériel audiovisuel fourni par l'Atelier du Son et de l'Image de Périgueux et par l'entreprise Videmus de Paris ainsi que les réseaux électriques et de données fournis par l'entreprise périgourdine ETEC de Boulazac. La scénographie de *Lascaux IV* est innovante et plusieurs



L'Abside dans L'Atelier de Lascaux.

dispositifs doivent d'abord être testés en atelier avant d'être installés dans le bâtiment. Les éléments de suspension des fac-similés de L'Atelier de Lascaux font même l'objet de trois prototypes : un premier pour vérifier la solidité technique, un second pour déterminer le phasage de l'installation et encore un troisième pour vérifier l'aspect esthétique. Les scénographes doivent également composer avec l'AFSP qui réalise les fac-similés, ainsi qu'avec les constructeurs du plafond où est accrochée la structure. Les fac-similés de la Vache noire, des Bisons adossés et du Panneau de l'Empreinte servant d'écrans à des projections interactives et didactiques, de nouveaux tests en atelier en grandeur nature sont menés avec la chef de projet Aurélie Pettoello d'Opixido et le tandem formé par David Martinet de l'Atelier du Son et de l'Image et de Benoît Dauvergne de Videmus. D'autres tests sont aussi conduits dans les locaux de l'AFSP à Montignac pour déterminer l'éclairage. Menés par le plasticien lumière Anthony Perrot de l'entreprise 8'18" de Paris et de l'éclairagiste François Magadray de l'entreprise ETEC, ces tests permettent de déterminer que les fragments doivent être éclairés par des projecteurs LED ainsi que par une seconde source fluorescente afin d'atténuer l'ombre projetée des visiteurs.

Sous la direction de Claire Leboutteiller, le théâtre de l'art pariétal est réalisé au complet par l'entreprise parisienne Drôle de Trame et leurs co-traitants Prélud et Cent Millions de Pixels, du scénario au montage en passant par le tournage mais aussi dans la conception et la réalisation des décors des trois actes car, ici, la complexité est telle que tout doit s'imbriquer au millimètre.

Le cinéma en relief est également une réalisation d'équipe. L'entreprise La Prod est dans le Pré (LPEDLP) de La Rochelle produit un film projeté sur deux écrans, l'un frontal et l'autre zénithal. L'équipe de Maurice Bunio et de Mehdi Alavi élabore leur film sur la base du clone numérique de la grotte réalisé par Perazio Engineering de Moirans (Isère). Ils doivent calculer les déformations et les effets 3D qui s'étalent sur près de 100 m² d'écran. L'entreprise MAP doit quant à elle s'assurer que chaque section d'assises de la salle est inclinée selon le bon angle afin que les 128 spectateurs aient tous une bonne vision de la projection en 3D.

Le travail de concertation est aussi présent dans l'étonnante **Galerie de l'imaginaire**. Un montage de la structure et des 96 écrans est réalisé dans les ateliers de MAP afin d'en vérifier la réalisation. De leur côté, Marc Benaïche et Anthony Zec-Nasrallah de l'Atelier 144 (Paris) doivent mettre à l'épreuve le complexe algorithme qu'ils ont développé pour rendre fonctionnel le jeu interactif permettant d'associer plus d'une centaine d'œuvres contemporaines et paléolithiques.

Il y a 20 000 ans, ceux qui entraient dans Lascaux s'équipaient d'une lampe à graisse pour les guider dans la sombre grotte. Aujourd'hui, le guide est un compagnon de visite numérique (CDV) qui a à peu près la taille de la lampe en grès découverte dans le Puits de Lascaux. Ce CDV qui comprend l'ensemble des contenus du parcours de visite a nécessité des milliers d'heures de développement et de production. Le boîtier, le casque d'écoute et la sangle ont fait l'objet de plusieurs prototypes avant d'arriver à leur design final sous la direction de David Laurent du groupe Orpheo, un leader international en