

L'origine préhistorique

Marc Azéma

La représentation du mouvement, notamment avec les bandes dessinées et le cinéma, peut sembler une invention récente de l'humanité. Mais cette impression est trompeuse : comme nous le verrons, l'examen de nombre d'œuvres pariétales de la Préhistoire montre que les artistes du Paléolithique maîtrisaient déjà des techniques graphiques d'animation. Un premier exemple est le panneau des Lions de la grotte Chauvet (*ci-contre*). Toutes les images paléolithiques ne sont pas aussi dynamiques. Leur degré d'animation varie d'un site à l'autre, et suivant le style et les intentions de l'artiste. Il peut être nul à l'échelle d'un seul animal, mais l'absence apparente de mouvement est à relativiser. En effet, les animaux figurés, qu'ils soient statiques ou pas, participent souvent à une action collective qui, elle, est animée. Il arrive aussi qu'ils prennent vie lorsqu'on les observe sous un éclairage dynamique. À l'évidence, les artistes de la Préhistoire ont cherché à donner vie aux animaux qu'ils représentaient dans les cavernes.



LE PANNEAU DES LIONS

Ces lions peints sur une paroi de la grotte Chauvet sont pleins de vie. En observant cette scène de chasse, on perçoit les mouvements de chaque lion, celui de la meute et même celui, apeuré, du troupeau de bisons qui s'enfuit... On constate avec étonnement que l'artiste talentueux qui, il y a 32 000 ans, a peint cette fresque, ne pouvait concevoir de ne pas en montrer l'essentiel : le mouvement des prédateurs en train de charger. Et pour cela, il a employé les mêmes conventions graphiques que les artistes d'aujourd'hui.



Jean Coates, équipe scientifique de la grotte Chauvet

Parce qu'ils représentaient des êtres animés – des animaux –, les artistes de la Préhistoire ont inventé, plus de 35 000 ans avant l'animation cinématographique, les techniques graphiques qui nous sont toujours familières.

du cinéma



Le panneau des Lions de la grotte Chauvet (Ardèche, 32 000 ans avant notre ère)



N. Aupiais - ONP-MCG

Scène du puits de la grotte de Lascaux (Dordogne, 19 000 ans avant notre ère)



LA REPRÉSENTATION DU MOUVEMENT

La « scène du puits » de la grotte de Lascaux montre un bison éventré sur le point de transpercer un homme en érection ; une tête d'oiseau est figurée sur un bâton (un propulseur ?) situé à côté de lui ; d'énigmatiques signes qui pourraient être des armes accompagnent le tout...

Cette scène est exceptionnelle, car, à de très rares exceptions près, les artistes chasseurs préhistoriques ne représentaient pas d'hommes (l'animal est d'ailleurs bien dessiné, mais pas l'homme !). Ils dessinaient plutôt des bisons, chevaux, cerfs, rennes, bouquetins, rhinocéros, mammouths, lions et autres ours, bref de grands mammifères de leur environnement. Ces images ont longtemps été perçues comme des symboles à combiner pour construire un langage unique et figé dans le temps. Or nous nous sommes rendu compte que les intentions de nos lointains artistes allaient bien au-delà : loin de se contenter de symboliser les animaux, ils voulaient aussi en représenter les mouvements et les émotions associées, telle la colère de ce bison... Plutôt que de symboles, nous préférons donc parler de modèles, et adoptons dans nos analyses une approche résolument naturaliste.

Ainsi, depuis 15 ans, nous analysons en détail les modèles animaux représentés sur les parois afin d'y mettre en évidence des mouvements. Pour les identifier et les classer, nous utilisons une approche éthologique : après avoir observé des animaux vivants comparables aux modèles paléolithiques, étudié leur biologie, leur anatomie et leur cinématique, nous recherchons les mêmes comportements dans les modèles préhistoriques. Nous avons ainsi mis en évidence bien plus de mouvements qu'on ne pensait. L'animation de compositions spectaculaires telles que la salle des Taureaux de Lascaux ou le panneau des Chevaux de Chauvet est perceptible d'emblée par la présence de phases rapides du mouvement animal (galop, saut...). Cependant, dans les mêmes grottes, d'autres compositions portent des expressions dynamiques subtiles, mais significatives, de mouvement animal. Ainsi, une posture d'oreille, de bouche ou de queue, qui suggèrent une animation, ne seront pas immédiatement perçues par l'observateur actuel. Pour une femme ou un homme préhistorique, en revanche, l'animation était évidente. Pour eux, percevoir et comprendre les comportements des animaux qu'ils côtoyaient ou chassaient au quotidien, même les plus discrets, était vital.



ANIMER LES IMAGES



Marc Azéma

À l'issue d'une recherche effectuée en 2003, nous avons montré que 41 pour cent des animaux paléolithiques des grottes ornées sont représentés en mouvement. À cette proportion élevée, s'ajoute celle des animaux apparemment statiques, mais potentiellement animés.

La lumière vacillante des torches, des lampes à graisse et autres feux utilisés par les artistes paléolithiques avait en effet un certain pouvoir d'animation. La lumière se réfléchissant de façon variable sur les volumes irréguliers des parois, les représentations pariétales statiques prenaient vie, ce qui participait à leur mise en scène. Ci-contre, la restitution d'une scène de peinture à la Baume Latrone (*voir ci-dessous*) donne une idée de la faiblesse des éclairages à la flamme des peintres préhistoriques.

Par ailleurs, il faut souligner qu'une caverne n'était pas un musée, où l'on contemple les œuvres toujours sous le même angle frontal, mais un espace où des observateurs en mouvement apercevaient les images pariétales sous des angles variés. Cette perception dynamique et tridimensionnelle des parois ornées participe à leur animation. C'est pourquoi, après avoir contemplé des milliers d'œuvres dans ces conditions, nous sommes parvenus à la conclusion que la plus grande partie du bestiaire pariétal devait être animée pour les artistes préhistoriques.

L'AUTEUR



Marc AZÉMA, préhistorien et réalisateur de films, est chercheur associé au CNRS (UMR 5608, TRACES, Toulouse-Le Mirail), et membre de l'équipe scientifique qui étudie la grotte Chauvet.

✓ BIBLIOGRAPHIE

M. Azéma, *La préhistoire du cinéma*, Errance, 2011.

M. Azéma, *L'art des cavernes en action*, tomes 1 et 2, Errance, 2009 et 2010.

N. Aujoulat, *Lascaux. Le geste, l'espace et le temps*, Seuil, 2004.

J. Clottes et al., *La grotte Chauvet : l'art des origines*, Seuil, 2001.



Marc Azéma, avec l'aimable autorisation de la mairie de Russan-Saint-Anastase

Lions et mammoths du Grand plafond de la grotte de la Baume Latrone (Gard, 32 000 ans avant notre ère)