

## **Entretien avec le préhistorien Marc Azéma, spécialiste de l'art pariétal**

### **« L'idée de cinéma est née au fond de la Grotte Chauvet »**

**- Dans votre ouvrage *La Préhistoire du Cinéma*, vous portez un regard très neuf sur les origines de l'art et le génie d'*Homo sapiens*. Au point d'affirmer que notre ancêtre maîtrisait déjà l'image en mouvement, propre par exemple au dessin animé. Sur quoi repose votre fascinante analyse ?**

- C'est l'objet même de ma thèse de doctorat en préhistoire, fruit d'années de recherches sur l'art des cavernes paléolithiques, la représentation des mouvements. Elle se fonde sur plus de 4 600 images d'animaux étudiés dans 141 grottes françaises, dont Chauvet, Cosquer et Lascaux. J'ai pu mettre en évidence que la majorité des figures étaient pleines de vie. Sur les parois, je voyais des taureaux au galop, des lions à l'affût, des proies qui fuient, d'autres fauves qui s'affrontent ... L'éthologie a été la base de mon approche de ce riche bestiaire, par l'observation de ces mêmes espèces vivantes comparables (éléphant, mammouth, lion d'Afrique et lion des cavernes...) ou de leurs descendants actuels (bison d'Europe, chevaux, ours brun...).

J'ai par exemple comparé les relevés de chevaux de Lascaux à la morphologie et aux mouvements de ceux de Przewalski, cette espèce sauvage protégée aussi en Lozère sur le causse Méjean. De même, j'ai pu observer de près le bison d'Europe réintroduit en Margeride, ou des félins en Afrique. L'éthologie, qui étudie le comportement des animaux en action ou pas, révèle les similitudes avec leurs toutes premières représentations. Par exemple, un bison à queue relevée ou langue tirée, suggère qu'il est énervé, au combat ou en rut. Les animaux sont souvent représentés en interaction.

**- Quelle a été votre approche pour inscrire l'art pariétal dans une longue histoire de l'animation des images ?**

- C'est le croisement de plusieurs expériences sur mon chemin de vie. Outre une passion de toujours pour la narration graphique (nom savant pour désigner... la bande dessinée), j'ai fait des études en histoire de l'art, en cinéma et, enfin, en archéologie. Réalisateur audio-visuel de documentaires sur ce thème, j'ai aussitôt perçu tout le mouvement présent dans l'art pariétal. Et au-delà j'ai pu mettre en évidence que tous ces mouvements, synonymes de comportements précis, constituaient les termes d'un système de narration par l'image, en d'autres termes le premier langage visuel de l'humanité. En qualité de membre de l'équipe scientifique de la grotte Chauvet, sous la direction des préhistoriens Jean-Clottes puis Jean-Michel Geneste, j'ai pu réaliser de nombreux relevés numériques permettant ensuite de mettre en lumière les attitudes et mouvements donnés par ces premiers artistes à leurs dessins et gravures.

**- Comment l'artiste préhistorique pouvait-il parvenir à représenter le mouvement ? Avec quels moyens du bord ?**

Ce chasseur-cueilleur, que l'imaginaire collectif a hélas trop longtemps perçu comme un être sauvage et peu raffiné, a au contraire fait montre en Ardèche et ailleurs d'un talent éblouissant. Il possédait déjà les éléments de la narration graphique et de l'image séquentielle. D'abord, il exploitait le relief des parois, leurs volumes, trouées et concrétions géologiques pouvant épouser les traits des postures d'animaux, comme la courbure d'un dos, un mouvement de tête, une course ou une chute.

Grâce à des outils, fusain, silex, pinceau et même main, il a pu reproduire sur les parois des grottes ou les objets du quotidien les images d'animaux qu'il avait « capturés » dans son esprit. Et il ne s'est pas contenté de le faire de manière statique mais dynamique, s'appuyant aussi sur le jeu des lumières formées par ses torches ou lampes à graisse. Certains artistes encore plus doués ont aussi perçu la possibilité d'aller plus loin en restituant le mouvement par décomposition du mouvement. Puis, sur cette sorte de toile de fond, il utilisait deux grands procédés, soit en superposant des images, soit en les juxtaposant.

**- En quoi consistent ces deux procédés ?**

- Le premier permet de représenter un même animal par superposition d'images successives, un peu décalées, comme s'il était à contours multiples. Ainsi, chaque image, du corps entier ou d'une partie (tête, queue ...) saisit un moment de son action en cours. Cette démultiplication du corps en mouvement crée une sorte de vibration graphique, de flou dynamique. D'où, par exemple, dans la grotte Chauvet, dans une niche du panneau des Chevaux, un curieux bison à huit pattes qui traduisent une locomotion, une allure.

Quant au second procédé d'animation déjà connu d'*Homo sapiens*, il consiste à juxtaposer des images successives. Dans ce cas, l'artiste dessine d'abord l'animal dans une posture, au début d'une action, puis à nouveau cet animal dans la posture suivante de cette action. C'est l'animal et son double en quelque sorte, qui se suivent à la queue leu-leu. Ces deux procédés sont les prémices du dessin animé et du cinématographe !

**- Quels ont été vos propres outils pour étayer et illustrer votre thèse sur cette « préhistoire du cinéma » ?**

L'informatique moderne, par le biais d'outils infographiques, m'a permis de convertir les relevés des figures pariétales en données numériques, en respectant leurs dispositions. Puis, les images ont été superposées sur des calques séparés, appelés « *pelure d'oignon* » par les professionnels de films d'animation, car cela

permet de voir par transparence des suites d'images. Enfin, grâce à un logiciel dédié au dessin animé, au bout de longs réglages, le défilement de l'image a été fixé à une cadence moyenne de 5 images par seconde. Résultat, les « images mentales » de notre lointain ancêtre, projetées sur un écran, donnent vie à tout un bestiaire d'animaux, avec ici en tête les plus redoutables, lions, ours, mammouths, bisons ou rhinocéros laineux ...

**- La géologie de la grotte a servi de support à cet art premier. Au final, que nous enseignent ses récits graphiques et concepts d'animation séquentielle ?**

- Au total, sur les nombreux sites d'art pariétal étudiés, près d'une figure sur deux, soit 41% des animaux, est animée. C'est prodigieux, car au-delà des notions de longueur, largeur et profondeur, cet art révèle une parfaite maîtrise de la décomposition du mouvement, donc une volonté de traduire déjà graphiquement la quatrième dimension, le temps. *Homo sapiens* avait trouvé aussi le principe du thaumatrope, jouet optique réinventé au XIXe siècle, basé sur le phénomène de la persistance rétinienne : sur une rondelle d'os, il pouvait graver un même animal sur les deux faces, dans des postures différentes. Puis il faisait pivoter la rondelle en continu en tirant sur une cordelette torsadée glissée dans le trou central. L'animal tombait puis se relevait sans fin.

Enfin, il faut imaginer les images rupestres de la grotte Chauvet bougeant avec des ombres portées sous le vacillement du feu des torches de l'Aurignacien ! L'idée de cinéma était en germe. En somme, voici plus de 33 000 ans, l'homme préhistorique possédait une grammaire de l'image et des techniques d'illusion du mouvement, qui seront à la base d'inventions du pré-cinéma comme la lanterne magique, annonçant les débuts du cinématographe des frères Lumière.

*Propos recueillis par Georges Mattia , journaliste*

-----  
**Marc Azéma**, narbonnais, est docteur en préhistoire et chercheur associé à l'UMR 5608 du CNRS « TRACES » (Toulouse Le Mirail). Membre de l'équipe scientifique chargée d'étudier la grotte Chauvet, il a aussi dirigé l'étude de la grotte Baume-Latrone (Gard). Il est réalisateur de documentaires primés de culture et patrimoine, notamment sur l'art pariétal, diffusés sur Arte et France télévision, intégrant souvent des images 3D. Il a fondé et dirige depuis onze éditions les Rencontres Archéologiques de la Narbonnaise, grand rendez-vous automnal des scientifiques, réalisateurs de films et auteurs de livres ou BD autour de l'archéologie, ouvert aux scolaires et au grand public.

Parmi ses ouvrages de vulgarisation, *La Préhistoire du cinéma*, aux éditions errance/Actes Sud, préfacé par le préhistorien Jean Clottes et le cinéaste Bertrand Tavernier. Le livre inclut un DVD qui illustre l'animation des images par les artistes anciens.

---