

## Dessine-moi le Passé !

### De l'étude scientifique à la production d'images du Mésolithique à l'âge du Bronze (X<sup>e</sup>-I<sup>er</sup> millénaires avant notre ère)

Actuellement, en sciences humaines et sociales, de nouvelles formes de narration sont envisagées pour raconter et restituer autrement les résultats de la recherche scientifique : cinéma, son, spectacle vivant, roman-photo .... Le festival « Focus », qui se tient depuis quelques années à Marseille au MUCEM, en est une illustration. Dans ce domaine, l'archéologie est l'une des rares disciplines à avoir développé, depuis ses débuts, une écriture alternative axée sur ce que l'on nomme actuellement « l'économie créative », en restituant par les images son discours.

Le thème abordé dans le cadre de ces V<sup>e</sup> Rencontres pose la question de la fonction sociale de l'archéologie dans le monde contemporain. Cette vaste question touche à l'histoire de la discipline et à la diffusion des connaissances scientifiques collectées par les archéologues avec des moyens techniques de plus en plus sophistiqués depuis l'avènement du numérique. Mais quel est le discours transmis au grand public par rapport à la réalité scientifique ?

Comment retranscrire les connaissances acquises sur les sociétés passées du Mésolithique, du Néolithique et de l'âge du Bronze à partir des seuls témoignages conservés dans le sol ?

Depuis le XIX<sup>e</sup> siècle, les recherches archéologiques mettent au jour les objets et structures du quotidien des communautés du passé. L'exploitation de ces données scientifiques, leur organisation afin de les rendre intelligibles, par l'image et le récit sont à même de retranscrire plus ou moins rapidement des phénomènes complexes comme les rapports sociaux au sein de groupes humains, les échanges ou les univers symboliques. Des représentations figurent dans les rapports scientifiques ou les publications dans le but de faciliter la lecture des données qui peuvent être parfois un peu rêches mais aussi pour mieux visualiser les hypothèses avancées. De fait les archéologues construisent des scénarios propices à une mise en image, à l'aide d'outils sans cesse perfectionnés (drone, photogrammétrie, microscopie, imagerie hyperspectrale, ...). Par ailleurs, pour bâtir leur récit, les multiples exercices d'expérimentation enrichissent considérablement les hypothèses, qu'il s'agisse de la compréhension des espaces habités, des activités artisanales, rituelles ou domestiques.

Nous souhaitons donc questionner aujourd'hui les professionnels qui œuvrent dans les disciplines de l'archéologie, de l'ethnoarchéologie, de l'expérimentation, de l'ethnologie, de la photographie, du cinéma, du documentaire, de la bande dessinée, du roman, ... jusqu'à la scénographie d'exposition, tout ce qui nourrit notre imaginaire collectif sur ces populations éloignées dans le temps.

Quels sont les outils et les méthodes employés ? Comment se fait le passage d'une réalité matérielle archéologique à des scénarios construits, souvent plus abstraits ? Les représentations proposées constituent-elles un outil pertinent, à part entière, pour une meilleure compréhension des populations pré- et protohistoriques ? Comment se construisent les collaborations entre archéologues, expérimentateurs, réalisateurs et professionnels de l'illustration ?

Les objectifs de ce colloque sont de permettre un état des lieux sur les restitutions de la vie des populations du passé. Les images se multiplient avec l'évolution rapide des techniques graphiques et de communication, mais aussi avec l'arrivée de nouveaux dispositifs tels que l'intelligence artificielle. Si l'image traitée sous différents formats (exposition, bande dessinée, documentaire, fiction...) constitue un merveilleux outil pour un développement large et une diffusion rapide, il convient de porter attention aux attendus déontologiques que ce travail impose.

Les communications porteront donc sur ces thèmes regroupés selon trois axes :

## Axe 1 : Le passé recomposé : de l'image à l'expérimentation – Études de cas

À partir d'un plan de fouille en deux dimensions nous passons à des reconstitutions en élévation.... De la fouille des déchets à la production d'objets manufacturés, des rejets culinaires aux ressources naturelles et aux moyens de subsistance et de la tombe au défunt et aux rites funéraires.... D'objets socialement valorisés aux univers symboliques.

Ce premier axe pose la question de la reconstruction des scènes de vie du passé restituées à partir des données de l'archéologie, c'est-à-dire rendre tangible ce qui a disparu depuis longtemps à partir de vestiges de la culture matérielle. Il interroge sur la nécessité du passage à l'image pour formaliser la plus plausible représentation à partir de données souvent partielles. Le spectre des images est aujourd'hui extrêmement varié, du dessin technique à la représentation artistique, de la modélisation à la cartographie en 3D.

L'ethnologie et l'expérimentation sont des disciplines qui questionnent nos interprétations. L'expérimentation est une forme de représentation en soi mise en œuvre dans un cadre scientifique. Si le résultat de l'expérimentation vise à se rapprocher au plus près de l'objet archéologique étudié dans toutes ses composantes, c'est aussi un moyen de communication et de partage avec le public, friand de récits historiques et d'animations proposées dans les parcs archéologiques.

À la fin du XX<sup>e</sup> siècle l'ethnoarchéologie, discipline hybride, a concentré ses efforts sur l'étude de la culture matérielle et des systèmes techniques de production des sociétés traditionnelles actuelles, de plus en plus rares, qui développent des stratégies « comparables » à celles des cultures anciennes, étudiées par l'archéologie. En documentant ces différents domaines, ces études comparatives permettent d'alimenter et de documenter des savoir-faire disparus.

Dans ce premier thème, les contributions porteront sur les résultats d'approches expérimentales et ethnoarchéologiques en lien avec des données archéologiques et les enseignements qui en découlent. Il s'agira aussi d'évaluer les impacts sur les restitutions d'images figées (panneaux, maquettes, bandes-dessinées, images 3D). Ces propositions peuvent concerner tous les aspects de la vie quotidienne, de l'environnement, la question du genre, de la religion, voire du handicap dans les sociétés de la Pré et Protohistoire.

## Axe 2 : Du film documentaire à l'expérience en réalité virtuelle – Études de cas

Dans une société moderne fondée sur le visuel (fixe ou en mouvement), comment les archéologues utilisent l'image animée pour comprendre et valoriser les résultats de leurs recherches ? Certes cartes, graphiques, photographies, dessins techniques sont présents pour illustrer le propos scientifique mais plus concrètement : comment animer les visages, corps et attitudes ? Comment représenter les objets en situation, en mouvement dans un espace géographique et dans le temps ?

La restitution du quotidien repose sur les différents vestiges mobiliers et immobiliers conservés et fossilisés par le temps, relatifs à la vie domestique : l'architecture, les occupations vivrières et agricoles, les terroirs et paysages, les productions artisanales, mais également sur les données susceptibles d'éclairer les pratiques funéraires, les croyances, la guerre, les mobilités...

Chercher à représenter les sociétés anciennes pousse l'archéologue à un niveau d'abstraction qui dépasse le plus souvent l'interprétation première des données archéologiques, même s'il reste au plus près des faits observés.

Dans ce deuxième thème, sont sollicitées les différentes expériences de restitutions animées, du Mésolithique à l'âge du Bronze. Ces études de cas devront montrer la difficulté de l'exercice de production de films, de documentaires, de scènes scénarisées en général (audiovisuel, réalité virtuelle, spectacle vivant etc.). Quels sont les interrogations, contraintes, choix et verrous qui s'imposent aux créateurs ? Plus largement, ces images modifient-elles la manière de travailler ou les propositions de l'archéologie ?



### Axe 3 : La « bonne » représentation archéologique

Dans cette troisième session sera abordée la question de la rigueur scientifique apportée aux restitutions par les archéologues. De nombreuses valeurs sont partagées par la communauté : ne pas falsifier les données primaires, documenter les méthodes et outils utilisés, citer ses sources etc. Finalement, il convient de se demander sur quelles recommandations s'appuyer pour que les données utilisées et leurs représentations répondent aux exigences scientifiques ? Nous nous interrogerons sur les impératifs assurant l'honnêteté des représentations, sur la limite entre pratiques permises et pratiques incompatibles avec l'éthique. Au même titre que la déontologie dont font preuve les restaurateurs d'objets, comment différencier le factuel, l'interprétation et les hypothèses ? Peut-on utiliser de la même manière une représentation archéo-compatible "scientifique" et une expression plus libre et plus suggestive. L'archéologue doit-il garder le contrôle sur ces créations en particulier à destination du grand public, ou doit-il « seulement » garantir une bonne critique de ses propres données à l'origine de ces propositions ? Reconnaître la représentation archéo-compatible "scientifique" de la caricature, demeure un enjeu constant.

A-t-on assez de recul et d'expérience aujourd'hui pour définir des critères de fiabilité de ces représentations ? Il ne faut pas négliger les enjeux et les risques de ce type de synthèses imagées pour la discipline car l'archéologue est confronté désormais à de nouveaux médias, en particulier numériques qui, s'ils offrent de nouvelles possibilités (3D, Intelligence Artificielle), modifient aussi en profondeur les usages, mais également leurs prérequis ou leurs perceptions.

Concernant ces scènes et tableaux de vie du passé, quelles évolutions constatons-nous depuis la deuxième moitié du XIX<sup>e</sup> siècle ? Quel crédit scientifique doit-on leur donner ? Jusqu'où aller dans l'interprétation et quelles en sont les limites ? Pourrions-nous imaginer que les illustrations puissent être documentées comme peut l'être le discours scientifique par l'insertion de références bibliographiques, ou dotées d'un indice de fiabilité de l'information, par exemple ?

Finalement, après retour d'expérience, qu'apportent ces nouvelles méthodologies de travail à l'archéologue d'aujourd'hui ? Comment perçoit-il son travail grâce au recours à ces propositions de représentation des populations anciennes ? Cette manière de communiquer est-elle compatible, en opposition, avec une médiation de la discipline à destination du grand public ?

Pour ce troisième axe, les interventions attendues traiteront des aspects déontologiques liées aux représentations issues des données archéologiques. Il s'agira de retours d'expérience, de traiter des écueils ou des protocoles éventuels, testés ou à mettre en place. Une réflexion plus globale par type de média peut également être proposée.

**Comité d'organisation** : Géraldine Faupin (SRA HdF), Samuel Guérin (Inrap HdF), Emmanuelle Leroy-Langelin (CD 62), Yann Lorin (Inrap HdF), Claude Mordant (Aprab), Élisabeth Panloups (CD62), Ivan Praud (Inrap HdF), Mafalda Roscio (Université de Lille), Marc Talon (SRA Bourgogne-Franche-Comté)

**Comité scientifique** : Vincent Ard (CNRS), Tahar Benredjeb (festival du film d'archéologie d'Amiens), Frédérique Blaizot (Université de Lille), Géraldine Faupin (SRA HdF), Muriel Gandelin (Inrap Midi-Méditerranée), Christophe Goumand (Festival International du Film d'Archéologie de Nyon), Samuel Guérin (Inrap HdF), Philippe Hannois (SRA HdF), Patrice Herbin (CD 59), Sandrine Huber (Université de Lille), Emmanuelle Leroy-Langelin (CD 62), Yann Lorin (Inrap HdF), Florent Mathias (APRAB), Claude Mordant (APRAB), Théophile Nicolas (Inrap GO), Élisabeth Panloups (CD 62), Romain Plichon (Somme Patrimoine), Céline Piret (MiaBw) Ivan Praud (Inrap HdF), Bénédicte Quilliec (SRA Bretagne), Mafalda Roscio (Université de Lille), Ingrid Sénépart (RMPR), Marc Talon (SRA BFC), Claire Tardieux (responsable du site des Menhirs de Monteneuf)

## **Draw me the Past!** **From the scientific study to the production of images from the** **Mesolithic to the Bronze Age (10th-1st millenia BCE)**

Currently, in social sciences and humanities, new narrative formats are being explored to describe and represent scientific results: movies, sound, live acts, photo comics... The "Focus" festival, held for several years at the MUCEM in Marseille, provides a good example. In this domain, archaeology is one of the few disciplines which, since its very beginning, has developed alternative writings based on what is referred to as "creative economy", by reconstituting its discourse through images.

The theme of this conference raises the question of the social role of archaeology in the contemporary world. This vast question touches upon the history of the discipline and upon the definition of scientific knowledge acquired by archaeologists through increasingly sophisticated techniques since the digital era. But what is the discourse disseminated to the wider audience in relation to the scientific reality? How to transcribe knowledge acquired upon past Mesolithic, Neolithic and Bronze Age societies on the sole basis of data preserved in the ground?

Since the 19<sup>th</sup> century, archaeological research identifies daily objects and structures of past communities. The use of these scientific data, their organisation to make them intelligible through images or words, allow us to translate more or less rapidly complex processes such as social structures, exchanges, or symbolic universes. Illustrations occur in scientific reports and publications in order to ease the reading of data which sometimes can be difficult, as well as to illustrate better research hypotheses. Archaeologists indeed build stories conducive to images, using increasingly complex tools (drone, photogrammetry, microscopy, hyperspectral imagery,...). Further, in order to build their narrative, multiple exercises in experimentation considerably improve hypotheses, whether for settlements, craft, ritual or domestic activities.

We therefore wish to ask professionals who work in the disciplines of archaeology, ethnoarchaeology, experimentation, ethnology, photography, cinema, documentary, graphic novels what feeds our collective imagination regarding these past populations.

What are the tools and methods being used? How is the change from an archaeological material reality to a, often more abstract, representation happening? Are the proposed reconstructions a useful tool for a better understanding of prehistoric societies? How are collaborations built between archaeologists, experimenters, movie directors and image professionals?

This conference aims at establishing the state of the affairs regarding restitutions of past populations' life. Images are increasingly common thanks to the quick evolution of imagery and communication techniques, but also due to the inception of new technologies such as artificial intelligence. If images created under different formats (exhibition, graphic novels, documentary, fiction) constitute an outstanding tool for large and quick dissemination, one has to pay attention to the deontological dimension raised by such work.

Contributions will address three main thematic axes.

### **Axe 1 : The composite past : from image to experimentation – case-studies**

From a bidimensional excavation plan we move towards 3D reconstitutions. From the excavation of rubbish to the production of crafted objects, from culinary refuse to natural resources and diet, from a grave to funerary rituals.... From socially valued objects to symbolic universes.

This first axis raises the question of the reconstitution of scenes from past life as inferred from archaeological data that is to make tangible what has long disappeared from material remains. This raises questions on the necessity to use images to formalise the most plausible representation from often partial information. The range of images is today extremely varied, from technical drawing to artistic representation, from modelling to 3D cartography.

Ethnology and experimentation are disciplines which interrogate our interpretations. Experimentation is itself a form of representation set forth in a scientific framework. If experiment results aim at getting closer to the archaeological object in all of its dimensions, it is also a tool for communicating and sharing with a public audience, fond of historical narratives and animations offered in archaeological living museums.

At the end of the 20<sup>th</sup> century ethnoarchaeology, a hybrid discipline, has focused on the study of material culture and technical systems of the – increasingly rare - modern traditional societies, which develop “comparable” strategies to those of past groups studied by archaeology. By documenting these different domains, such comparative approaches allow us to support and record this disappearing knowledge.

In this first theme, contributions will discuss results from experimental and ethnoarchaeological research in relation to archaeological data and the resulting knowledge. These will aim at evaluating the impact upon fixed images (posters, models, graphic novels, 3d images). These papers can tackle all aspects of daily life, of the environment, gender, religion, or disabilities in prehistoric societies.

## **Axe 2 : From documentary movie to virtual reality – case-studies**

In a modern society based on visual (fixed or moving) experience, how do archaeologists use moving images to understand and valorise their research results? Arguably, maps, graphs, pictures, and technical drawings are used to illustrate scientific discourse, but in a more concrete way: how to animate faces, bodies and behaviours? How to represent objects in a given place, or moving within space and time?

The restitution of daily life rests upon the various remains preserved through time linked to domestic activities: architecture, production sites, landscapes, craft activities, but also data related to funerary practices, beliefs, war, mobility...

Aiming at representing past societies prompts archaeologists to an abstract level which often lies beyond the first interpretation of archaeological data, even if it stays close to observed facts.

In this second theme, papers will discuss different experiences of animated restitutions, from the Mesolithic to the Bronze Age. These case-studies will have to illustrate the difficulty of producing movies, documentaries, scripted stages generally speaking (audiovisual, virtual reality, living show...). What are the questions, constraints, choices and blocks faced by creators? More widely, do these images change the way of working or the archaeological interpretations?

## **Axe 3 : The « right » archaeological representation**

As part of this third session, we will discuss the question of the scientific rigor of restitutions made by archaeologists. Numerous values are shared across the community: not to falsify primary data, document methods and tools, quote references etc. Finally, one has to ask on which basis do we evaluate that data and their representations follow necessary scientific criteria. We will discuss the imperatives ensuring the honesty of the representations, the limit between good practice and those ethically wrong. In the same way as the deontology of conservators, how to make the distinction between facts, interpretation and hypotheses? Can we use in the same way a scientific representation and a form of expression more suggestive? Do archaeologists have to retain control of these creations, especially those targeting a wider audience, or do they “only” have to guarantee a correct critical reading of the underlying data? Making the distinction between a scientific representation from a caricature remains a constant goal.



Do we have any critical distance and experience today to define reliability criteria for these representations? One must not neglect the stakes and risks of such illustrated syntheses as archaeologists are now faced with new media, especially digital ones which, if they offer new possibilities (3D, artificial intelligence), also deeply change practices, and their prerequisites or their perception.

Regarding scenes and pictures of past lives, what evolutions do we observe since the second half of the 19<sup>th</sup> century? Which scientific merit must we give them? What are the limits of interpretation? Could we imagine that these illustrations are documented in the same way as the scientific discourse using bibliographies, or a reliability measure for instance?

Lastly, in view of past experiences, what do such new methods provide to archaeologists? How do they perceive their work thanks to these suggested representations of past populations? Is this way of communicating compatible or not with a mediation of the discipline towards a wider audience?

For this third axis, submitted papers will deal with deontological aspects linked to representations originating in archaeological data. These will discuss past experiences, problems or protocols, existing or to be put forward. A more global reflection for specific types of media can also be made.

**Organisers committee** : Géraldine Faupin (SRA HdF), Samuel Guérin (Inrap HdF), Emmanuelle Leroy-Langelin (CD 62), Yann Lorin (Inrap HdF), Claude Mordant (Aprab), Élisabeth Panlous (CD62), Ivan Praud (Inrap HdF), Mafalda Roscio (Université de Lille), Marc Talon (SRA Bourgogne-Franche-Comté)

**Scientific committee** : Vincent Ard (CNRS), Tahar Benredjeb (festival du film d'archéologie d'Amiens), Frédérique Blaizot (Université de Lille), Géraldine Faupin (SRA HdF), Muriel Gandelin (Inrap Midi-Méditerranée), Christophe Goumand (Festival International du Film d'Archéologie de Nyon), Samuel Guérin (Inrap HdF), Philippe Hanois (SRA HdF), Patrice Herbin (CD 59), Sandrine Huber (Université de Lille), Emmanuelle Leroy-Langelin (CD 62), Yann Lorin (Inrap HdF), Florent Mathias (APRAB), Claude Mordant (APRAB), Théophile Nicolas (Inrap GO), Élisabeth Panlous (CD 62), Romain Plichon (Somme Patrimoine), Céline Piret (MiaBw) Ivan Praud (Inrap HdF), Bénédicte Quilliec (SRA Bretagne), Mafalda Roscio (Université de Lille), Ingrid Sénépart (RMPR), Marc Talon (SRA BFC), Claire Tardieux (responsable du site des Menhirs de Monteneuf)