



# DESSINE-MOI LE PASSÉ

8 - 10 Octobre  
2025

RENCONTRES NORD-SUD 5

## PRÉACTES

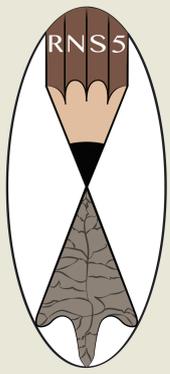


Céline Piret

Lilliad- Amphi A  
Learning Center Innovation  
Université de Lille  
Campus Cité Villeneuve d'Ascq  
Mercredi 8 et vendredi 10 octobre

Le Fresnoy - Studio national  
22, rue du Fresnoy  
59200 Tourcoing  
Jeudi 9 octobre 2025

Informations et inscriptions  
[www.sciencesconf.org](http://www.sciencesconf.org)



## V<sup>e</sup> Rencontres Nord-Sud de Préhistoire récente (APRAB, Internéo, RMPR)

Université de Lille – Le Fresnoy Tourcoing (Nord)

8-10 octobre 2025

### **Dessine-moi le Passé ! Représenter l'homme et la société depuis la fin de la Préhistoire jusqu'à l'âge du Bronze : de l'étude scientifique à la production d'images**

#### Programme

#### **Mercredi 8 octobre - Lilliad Villeneuve d'Ascq - Amphi A**

##### **9h30-10h30 Accueil des participants**

10h30 : Inauguration du colloque, discours introductifs

11h : Conférence inaugurale Frédéric Joulian

*De l'anthropologie à l'anthropographie : quelques leçons pour le passé ?*

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

11h45 : Emmanuel Ghesquière, Laurent Juhel

*L'image comme aide à la compréhension de fonctionnement des fosses de chasse*

12h05 : Séverine Sanz-Laliberté

*La bande dessinée documentaire : un outil pour représenter et expliquer les problématiques de restitution*

##### **Repas sur inscription**

14h : Olivier Lemerancier

*Des tombes, des stèles, des gènes : l'image du guerrier campaniforme*

14h20 : Emmanuel Ghesquière, Emmanuelle Leroy-Langelin, Cyril Marcigny, Vincent Riquier

*Le Guerrier de l'âge du Bronze : image d'archéologue et archéologie de l'image*

14h40 : Pierre Péfau, Giuseppe Maltese

*Impossible mais nécessaire ? Restituer l'architecture en terre et bois protohistorique*

15h : Kewin Peche-Quilichini, Vincent Lascour, Aurélie Legras

*La construction d'une réplique de maison du Bronze ancien au musée de l'Alta Rocca (Levie, Corse) : un projet mêlant recherche, archéologie expérimentale et parcours didactique*

15h20 : Camille Garnault

*Archéologie numérique et expérimentale : élaboration du protocole expérimental de la structure 30 du site chasséen Paris-Bercy et étude des maisons néolithiques reconstituées*

15h30 : Muriel Gandelin, Vincent Ard

*Reconstruire pour comprendre : comment les reconstitutions architecturales et paysagères révèlent la monumentalité et la perception des territoires dans le Néolithique du quart sud-ouest de la France (4500-3500 av. J.-C.)*

15h50 : Kai Fechner, Cécilia Populaire, Pierre Sartiaux

*Du profil de sol à l'image : valoriser les apports des sciences de la terre à la restitution hypothétique des modes de vie variés du Néolithique*

## **16h-16h30 : pause café**

16h30 : Michel Philippe, Vincent Bernard, Philippe Guillonnet, Claire Tardieu, Paul Bacoup

*La navigation à la Préhistoire : un projet de recherche et de restitution*

16h50 : Marilou Nordez, Joëlle Rolland

*Du beau bijou à l'objet sémantique : le renouveau de l'étude des parures pour comprendre les sociétés des âges des Métaux*

17h10 : Matthieu Michler, Éric Boës, Simon Diemer, Antoine Egelé, Philippe Schaeffer, Pierre Adam

*Entre imagerie à haute résolution et expérimentation : questionnements et hypothèses sur l'artisanat de l'ambre à la Protohistoire*

17h30 : Laurent Aubry

*Repenser l'étude et la valorisation du mobilier archéologique par la modélisation et l'impression 3D.*

17h50 : Juliette Banabera

*De l'objet au dessin : dessiner et interpréter les statue-menhirs rouergates et haut-languedociennes sous le prisme du genre*

18h : Isabelle Le Goff, Colette Swinnen, Béatrice Béthune

*Dessiner des pratiques funéraires de l'âge du Bronze*

## **Jeudi 9 octobre - Le Fresnoy - Tourcoing, salle de cinéma**

9h : Ana Arzelier, Jérôme Rouquet, Fanny Mendisco, Marie-France Deguilloux, Muriel Gandelin, Vincent Ard, Aurélien Pierre, Mélanie Pruvost

*Des os aux individus : comment l'ANR Link redonne une identité aux défunts des dolmens de l'Aveyron.*

9h20 : Ana Arzelier, Fanny Mendisco, Harmony De Belvalet, Henri Duday, Jean Vaquer, Gwenaëlle Goude, Muriel Gandelin, Mélanie Pruvost

*L'enfant de Beaufort : d'une image à l'autre, l'apport de la paléogénomique dans la représentation archéologique*

9h40 : Hélène Blitte

*La femme lacustre d'Auvernier. Reconstitution faciale de la « première suisse » au XIXe siècle vs aujourd'hui*

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

9h50 : conférence ouverture Axe 2 - Thierry Cormier

*Rêves de bronze, Chroniques millénaires d'imageries cinématographiques*

## **10h20-10h50 : pause café**

10h50 : Noisette Bec Drelon, Éric Serre, Ivonne Papin,

*Dépoussiérer la Préhistoire à travers des films d'animation, retour d'expérience au Musée de Lodève*

11h10 : Paul Guilbert, Emmanuelle Leroy-Langelin, Yann Lorin, Cyril Marcigny, Denis Renard,  
*De la BD à la réalité virtuelle : comment créer des images ou un récit à partir de vestiges archéologiques*

11h30 : Valentin Cotta

*Immersion dans le Néolithique ancien : une expérience narrative en réalité virtuelle via WebXR*

## Repas sur inscription

14h : Fabienne Médard

*Entre science et imaginaire : une idée du Néolithique transposée à l'écran*

14h20 : Félix Le Du, Céleste Le Du

*Entre archéologie et pratique artistique : expérimentations et réflexions diachroniques sur les interactions Hommes environnements au Planet, Aveyron*

14h 40 : Axel Beauchamp, Élisabeth Panloups, Guillaume Tiger, Laurent Wilket

*La reconstitution des paysages et des sociétés du Néolithique du Pas-de-Calais : de la vidéo au design sonore, retour sur les expériences multimédias de l'exposition Le champ des possibles*

15h : Introduction à la séance de visionnage de documentaire

Tahar Benredjeb, Christophe Goumand

*La représentation de l'Homme néolithique à travers les documentaires*

### 15h30-16h : pause café

16h : Séance visionnages documentaires archéologiques Axe 1 et débats

16h45 : Séance visionnages documentaires archéologiques Axe 2 et débats

17h30 : Séance visionnages documentaires archéologiques Axe 3 et débats

## Apéritif dinatoire au Fresnoy suivi d'une projection commerciale

## Vendredi 10 octobre, Lilliad Villeneuve d'Ascq - Amphi A

### Axe 3 : La "bonne " représentation archéologique

9h : Céline Piret

*Réflexion théorique autour de l'image de restitution en archéologie : pouvoirs et dangers d'un médium*

9h20 : Caroline Trémeaud, Mafalda Roscio

*Paye ton dessin ! La place des stéréotypes de genre dans les représentations du passé*

9h40 : Pierre-Yves Videlier, Sylvie Jurietti

*Du Platéosaure de Lons-le-Saunier à la galerie de portraits de l'âge du Bronze. Retour sur 3 décennies de collaboration*

10h : Maité Rivollat, Elena Plain Cantoni, Stéphane Rottier, Wolfgang Haak, Marie-France Deguilloux

*Redonner des visages aux familles néolithiques de Gurgy " Les Noisats" grâce à la biologie*

10h20 : Claire Tardieu, Pierrick Legobien, Christine Boujot

*Les fresques des menhirs de Monteneuf : une création à mains multiples*

### 10h40-11h10 : pause café

11h10 : Amélie Diaz, François Briois, Céline Gomez-Pardies

*Évoquer le néolithique ancien*

11h30 : Astrid Suaud-Preault, Olivier Agogué

*Le tumulus Saint Michel à Carnac (56) : de la fouille ancienne à la réinterprétation contemporaine*

11h40 : Carole Cheval

*« Âges farouches » en bulles : la BD entre pop culture et culture scientifique*

### **Repas sur inscription**

14h00 : Assemblée générale des Rencontres Nord / Sud

15h : Jacqueline Guillaume, Ingrid Sénépart, Michel Maillé, Luc Jallot, Kevin Costa

*L'archéologue et le dessinateur : problématiques et apports de la bande dessinée dans la communication en archéologie. Les sites du Néolithique final de Cambous (Viols-en-Laval, Hérault) et du Planet (Fayet, Aveyron)*

15h20 : Pierre Dejarnac

*Vendre le passé : la reconstitution archéologique comme nouvel argument commercial de la pop culture*

15h40 : Nicolas Mélard, Olivier Pagani

*Le passé dans le présent ou l'inverse - Histoires de la reconstitution du passé par l'illustration*

15h50 : Walter Leclercq

*Les lurs de l'âge du Bronze : réseau scientifique, son de destruction et pouvoir publicitaire*

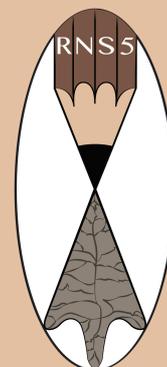
16h00 : Conclusion du colloque

### **Comité d'organisation**

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)

### **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 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)



# Résumés des communications

## L'image comme aide à la compréhension de fonctionnement des fosses de chasse

La mise en évidence de fosses profondes, à profil cylindrique ou en fente, particulièrement nombreuses dans certains secteurs comme la Champagne, a donné lieu à un programme spécifique de recherche couvrant l'ensemble du territoire national. Ces fosses apparaissent au début du Mésolithique (9000 cal BC) et se prolongent jusqu'à la fin du Néolithique, avec encore quelques avatars plus tardifs. Leur organisation en système est rapidement observée, prenant fréquemment la forme de grandes lignes courbes avec un écart régulier entre les fosses. La présence récurrente d'un poteau central ou le profil très étroit des fosses en fente a très tôt orienté le débat vers des pièges de chasse, au moins pour les fosses livrant chacune de ces deux caractéristiques. La recherche graphique concernant ces fosses est d'une aide précieuse dans la perspective de proposer divers modes de fonctionnement de ces fosses (présence de pieux, de couverture végétale pour les masquer, appâts...), qui reposent sur les caractéristiques factuelles de ces structures. Mais c'est sur les systèmes eux-mêmes que l'image permet véritablement de présenter des pistes de recherche. L'appui de la réflexion sur des sites existants, encore préservés dans des environnements très peu perturbés (Kites d'Arabie Saoudite par exemple), permet de proposer des hypothèses de reconstitution crédibles. La présence de talus-guides, le recours à la topographie et/ou au couvert végétal, voire au rabattage du gibier, autorisent une nouvelle approche. L'illustration apparaît ici comme le principal support permettant de passer d'un plan arasé en deux dimensions à une reconstitution en trois dimensions. Elle complète alors les données en entrevoyant le caractère social prééminent à ces systèmes dont le rôle dans l'alimentation ne saurait être négligé, qu'il s'agisse de populations de chasseurs-cueilleurs comme d'agriculteurs.

**Emmanuel Ghesquière, [emmanuel.ghesquiere@inrap.fr](mailto:emmanuel.ghesquiere@inrap.fr), Inrap, UMR 6566 CReAAH**  
**Laurent Juhel, [laurent.juhel@inrap.fr](mailto:laurent.juhel@inrap.fr), Inrap, UMR 6566 CReAAH**



Un chevreuil tombant dans une fosse de chasse (dessin L. Juhel, Inrap).

## La bande-dessinée documentaire : un outil pour représenter et expliquer les problématiques de restitution.

Parce que le dessin permet de tout représenter, ou presque, et que la liberté de ton qu'autorise le format BD est très grande, il est possible par ce média d'expliquer simplement des notions parfois difficiles à exprimer autrement. C'est le cas de la notion d'incertitude dans les restitutions archéologiques et des précautions qu'il est nécessaire de prendre avant de proposer au public une représentation qui risquera de se figer dans les esprits.

« Sur les traces des archéologues » est une bande dessinée documentaire éditée en janvier 2025 par les Editions Steinkis. Elle propose au lecteur de suivre, sur 15 ans, une équipe pluridisciplinaire du laboratoire Archéorient (CNRS, Université Lyon 2), d'abord dans le cadre du projet ANR « Globalkites », puis dans le cadre de plusieurs missions archéologiques dans quatre pays différents.

L'objectif de l'équipe pluridisciplinaire est l'étude des « desert kites » (les cerfs-volants du désert), de gigantesques pièges pour des animaux sauvages dont les plus anciens remontent au Néolithique.

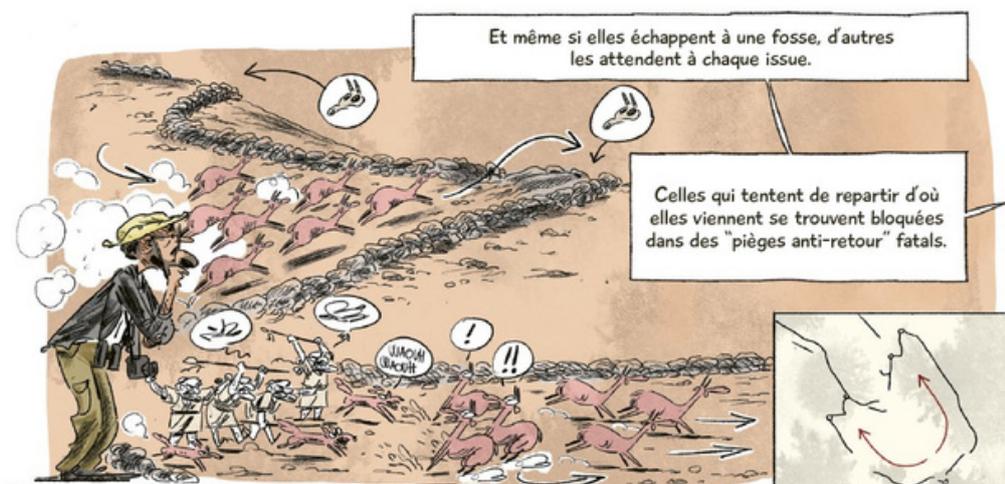
La fonction, les modalités d'utilisation, la chronologie de ces immenses structures qui marquent les paysages désertiques de l'Arabie, du Proche-Orient, du Caucase et d'une partie de l'Asie Centrale ont fait l'objet de plus d'une vingtaine de missions de terrain depuis 2010.

Le sujet même de la BD est la construction pas à pas d'une restitution au fur et à mesure de l'avancée des recherches. Les prospections, les fouilles et les analyses opérées sur ces structures vont permettre de construire des hypothèses qui seront infirmées ou confirmées par de nouvelles données issues du travail de spécialistes très différents. Dans la BD, la possibilité de visualiser ces hypothèses, les voir se modifier au fur et à mesure que les recherches avancent, a pour prétention de faire comprendre au grand public que le savoir n'est pas figé.

Le dessin, non réaliste, et le ton, humoristique, permet de mettre le focus sur les points qui nous intéressent tout en éludant ceux qui posent potentiellement problème et qui ne relèvent pas de notre étude.

Nous vous proposons un retour d'expérience sur ce travail, notamment sur nos choix scénaristiques.

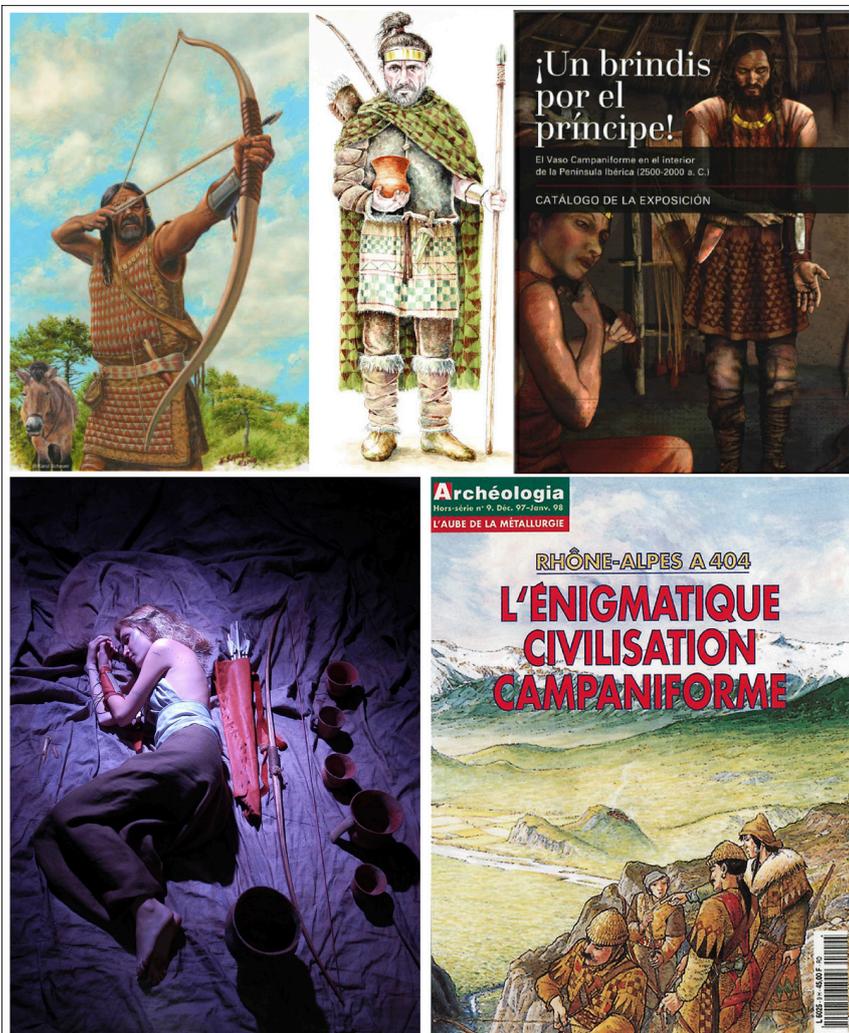
**Séverine Sanz-Laliberté, [Severine.sanz@cnr.fr](mailto:Severine.sanz@cnr.fr), Ingénieure d'études en archéologie au laboratoire Archéorient UMR5133 - Environnements et sociétés de l'Orient ancien  
Scénariste de « Sur les traces des archéologues ». Antenne Archéorient de Jalès (Ardèche)**



## Des tombes, des stèles, des gènes : l'image du guerrier campaniforme

La découverte de petits gobelets similaires un peu partout en Europe dès le XIXe siècle avait marqué l'esprit des archéologues. Les contextes funéraires individuels dans certaines régions, parfois riches et présentant des armes (poignard et éléments d'archerie) ont amené à l'idée de tombes de guerrier. Plus tard la découverte de stèles anthropomorphes supposées masculines et armées présentant des décors proches de ceux de la céramique campaniforme puis la mise en évidence de supposées migrations massives contribuant à un très fort renouvellement du pool génétique des régions d'arrivée, ont contribué à renforcer ou confirmer cette idée de guerriers campaniformes. Il existe aujourd'hui des dizaines d'images du guerrier campaniforme à travers l'Europe, produites par les archéologues eux-mêmes, par les équipes des musées mais aussi par la presse, voire par le public lui-même par l'usage d'IA génératives d'images... Comment se traduit graphiquement l'idée du guerrier campaniforme ? Quelle en est l'origine ? Comment a-t-elle évolué au cours des XXe et XXIe siècles dans les différentes régions concernées ? Quelles sont les parts respectives des découvertes funéraires, de l'iconographie des stèles et de la mobilité génétique dans cette construction ? Mais aussi, quelles sont les parts respectives des généticiens, des archéologues, des muséographes/médiateurs et des journalistes dans cette construction ? Et que faut-il en penser aujourd'hui ? Finalement, quelles sont les autres images proposées pour illustrer le Campaniforme ? Vie quotidienne, activités particulières, métallurgie, hiérarchisation sociale, sur quoi sont-elles fondées ?

**Olivier Lemerrier, [olivier.lemerrier@univ-montp3.fr](mailto:olivier.lemerrier@univ-montp3.fr), Université Paul Valéry, UMR 5140 – Archéologie des sociétés méditerranéennes (ASM)**



Images modernes du guerrier campaniforme

- 1-Allemagne : dessin karol schauer
- 2-Espagne : dessin Luis Pascual (d'après Rojo Guerra, Garrido Pena et Martinez de Lagran)
- 3-Espagne : dessin Museo de arqueología regional de Madrid
- 4-République Tchèque : photo Petr Berounsky
- 5-Suisse : dessin André Houot

## Le Guerrier de l'âge du Bronze : image d'archéologue et archéologie de l'image.

La genèse du guerrier, en tant que spécialiste de la guerre, lourdement équipé, est une des questions les plus lancinantes de l'archéologie de l'âge du Bronze depuis les premières découvertes archéologiques au XVIII<sup>e</sup> siècle et en particulier les épées, si nombreuses durant la deuxième moitié du II<sup>e</sup> millénaire. L'apparition de cet homme en armes est souvent corrélée à l'émergence d'une nouvelle société où le métal joue un rôle de plus en plus prégnant à partir de la fin du IV<sup>e</sup> millénaire. Un processus qui amorce les changements sociaux de l'âge du Bronze et en particulier l'émergence de l'individu qui vient en écho aux sources antiques du VIII<sup>e</sup> siècle avant notre ère (Hésiode, Homère, etc...) et la mise en exergue du Héros. Que des preuves de violence ou de guerre (comme à Tormarton, Tollense, Sund, Roca Vecchia, etc.) viennent s'ajouter à la documentation actuelle ne nous en dit pas forcément davantage sur les raisons de ces affrontements. En effet, on a tendance à mettre en avant des causes économiques (les réseaux commerciaux) ou démographiques, mais l'on sait que des motifs d'ordre psychologique -ruptures d'alliance, rapt, problèmes frontaliers, vexations, injures, superstitions, envie d'en découdre- sont aussi de puissants facteurs de confrontation. Et au sein de cette documentation, le guerrier ne transparaît pas. Bien souvent, le guerrier ou en tout cas son équipement (sa panoplie) est une image d'archéologue qui associe différents éléments (armement offensif et défensif) pour tenter de restituer un « guerrier type ». Nombreuses ont été les tentatives, dont celles de P. Shauer dans les années 70 qui a malheureusement fixé des images dans la tête du grand public et de bien des chercheurs. À l'époque, nombreuses aussi ont été les critiques ou les truculentes distances comme J. Coles et son « pan european dandy ». Cette communication sera l'occasion de revenir sur cette image d'archéologue du guerrier et de la confronter à une archéologie de l'image. En effet, des hommes en armes, des « machines de guerre » (chars et navires), des scènes de combat existent dans les images laissées par les gens de l'âge du Bronze, qu'il s'agisse des stèles d'Estrémadure ou de Corse, des pétroglyphes de Scandinavie ou des bronzetti sardes pour ne citer que quelques-unes d'entre elles. Ces images mettent en exergue des traits réels ou fictifs attachés à l'homme en armes, iconographie chargée de masculinité (hommes ityphalliques), d'un idéal de beauté virile, etc.... qui posent aussi de nombreuses questions. Loin de proposer, à nouveau, des restitutions du guerrier, cette communication se veut une réflexion autour des limites accordées à l'archéologue pour restituer le passé et de la valeur que l'on donne aux images laissées par les contemporains de ce passé.

**Emmanuel Ghesquière, [emmanuel.ghesquiere@inrap.fr](mailto:emmanuel.ghesquiere@inrap.fr), Inrap, UMR 6566 CReAAH,**  
**Emmanuelle Leroy-Langelin, [leroy.langelin.emmanuelle@pasdecals.fr](mailto:leroy.langelin.emmanuelle@pasdecals.fr), UMR 8164 Halma,**  
**Cyril Marcigny, [cyril.marcigny@inrap.fr](mailto:cyril.marcigny@inrap.fr), UMR 6566 CReAAH,**  
**Vincent Riquier, [vincent.riquier@inrap.fr](mailto:vincent.riquier@inrap.fr), UMR 8215 Trajectoires**



Les poncifs de l'âge du Bronze, guerrier ou fermier en armes ?

## Impossible mais nécessaire ? Restituer l'architecture en terre et bois protohistorique

Depuis des décennies, les restitutions des architectures en terre et bois protohistoriques sont incontournables dans la littérature archéologique. La rareté des vestiges, qui se limitent généralement aux seuls ancrages profonds de la structure porteuse, fait de la reconstitution un processus indispensable pour redonner vie à des architectures laconiques. La multiplication des études spécialisées (terre à bâtir, micromorphologie, anthracologie et dendrologie, etc.) permet d'obtenir des informations de plus en plus précises sur la forme originelle des élévations. En parallèle, le développement des technologies numériques (photogrammétrie, logiciels 3D et de CAO, réalité virtuelle, etc.) contribue à une intensification des propositions de restitution architecturale. La méconnaissance des constructions protohistoriques dans l'imaginaire collectif rendent ainsi la restitution nécessaire, tant pour la recherche que pour la diffusion et la valorisation des connaissances auprès d'un large public.

Cette communication se fixe donc pour objectif d'insister sur les limites inhérentes à cette démarche et de présenter un protocole méthodologique rigoureux, visant à encadrer toutes tentatives de restitution et de les rendre davantage transparentes. Ce protocole se fonde sur les vestiges archéologiques et le comparatisme ethnographique, et s'appuie notamment sur la méthode des Extended Matrix qui permet de baliser l'exercice de reconstitution. La question de la valeur heuristique des restitutions architecturales, ainsi que de l'importance et des dangers des modèles mentaux est également au cœur de ces réflexions. Des cas d'étude de l'âge du Bronze (bâtiments de Nola, de Coirent) et de l'âge du Fer (gravures rupestres du Valcamonica, sanctuaire gaulois de La Peyrouse) serviront de supports à la réflexion.

**Pierre Péfau, Chargé de recherche CNRS, Institut de recherche sur l'architecture antique (IRAA) de Lyon, Maison de l'Orient et de la Méditerranée - Jean Pouilloux**

**Giuseppe Maltese, Doctorant en archéologie, Dipartimento di Culture e Civiltà, Università degli Studi di Verona**



## **La construction d'une réplique de maison du Bronze ancien au musée de l'Alta Rocca (Levie, Corse) : un projet mêlant recherche, archéologie expérimentale et parcours didactique**

La fouille préventive de l'habitat fortifié de hauteur d'I Stantari di u Frati è a Sora/Sartene, menée en 2019-2020, a permis d'étudier un établissement domestique du Bronze ancien et moyen caractérisé par la bonne conservation des structures maçonnées et excavées, en particulier celles formant une habitation, la structure 1027. Les fouilles de cette maison ont ainsi permis d'observer plusieurs aménagements contemporains documentant son sol de fonctionnement (foyers, macro-outillage de mouture en position primaire, distribution spécifique des différentes catégories de mobilier) et ses élévations (soubassement de pierre sèche, trous de poteau, tranchées de cloisons transversales, sablières basses, tranchée périphérique d'insertion des chevrons, etc.).

Grâce à l'obtention d'un financement européen (programme Racine 2021-2022) et à l'appui technique de l'association Chalcophore, il a été possible de développer un projet de construction d'une réplique à l'échelle de cette habitation dans le parc du musée de l'Alta Rocca, à Levie, avec un triple objectif :

- du point de vue scientifique, il s'agissait d'expérimenter plusieurs aspects de la construction d'une maison corse du Bronze ancien, d'éprouver les matériaux et les techniques disponibles, d'estimer les temps et les quantités, de réaliser des observations qui pourraient améliorer notre lecture des données issues de la fouille. Pour les parties des élévations non directement documentées par l'analyse de terrain, le parti pris était d'intégrer des acquis et des choix issus d'autres sites insulaires, mais aussi de Sardaigne (Teti/S'Urbale) et de Campanie (Nola/Croce del Papa), contextes à peu près contemporains du site d'I Stantari di u Frati è a Sora,

- du point de vue didactique, cette construction fait aujourd'hui partie du parcours de visite. Elle accueille des groupes avec une jauge à 19 personnes et permet de présenter au public la vie quotidienne des Corses du début de l'âge du Bronze,

- du point de vue pédagogique, la pièce du fond de l'habitation accueille les ateliers « pré-historiques » destinés aux jeunes publics. Ceux-ci découvrent la taille du silex, le façonnage de la poterie ou l'allumage du feu dans un milieu plus immersif que les salles du musée.

Le projet demande des réaménagements et des entretiens fréquents. On espère à l'avenir le prolonger avec la construction d'une tombe et d'un site mégalithique selon les mêmes problématiques et desseins. Enfin, on espère, de façon peut-être un peu romantique, que la structure pourra être fouillée dans quelques siècles, pour servir de banque de données comparatives.

**Kewin Peche-Quilichini, ASM UMR 5140 Université de Montpellier, Musée de l'Alta Rocca, Collectivité de Corse, baiucheddu@gmx.fr**

**Lascour Vincent et Legras Aurélie, Association Chalcophore, chalcophore@yahoo.fr**



Vue de la maison en cours de construction

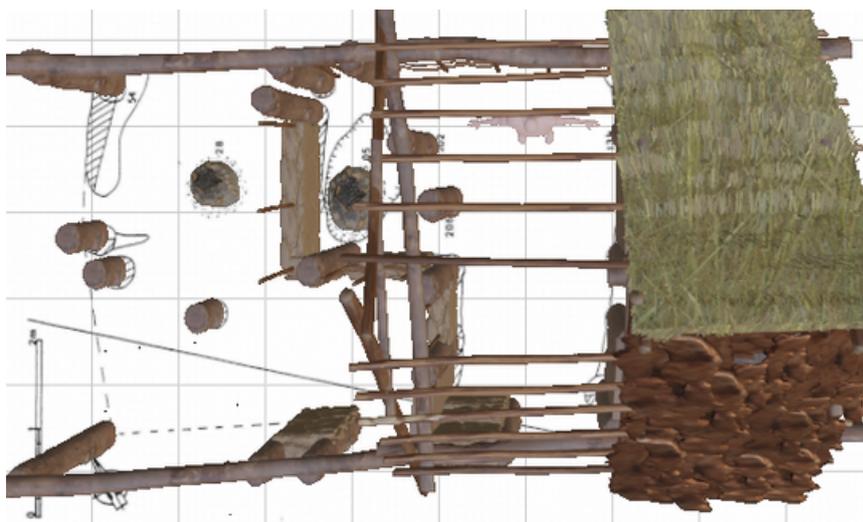
## Archéologie numérique et expérimentale : élaboration du protocole expérimental de la structure 30 du site chasséen Paris-Bercy et étude des maisons néolithiques reconstituées

L'archéologie expérimentale a permis de mieux comprendre les techniques de construction mises en oeuvre dans l'architecture néolithique. En France, ces reconstitutions présentent une forte homogénéité car elles sont majoritairement fondées sur des données issues du Néolithique Ancien, notamment des cultures Rubanée et BVSG. Cependant, les caractéristiques architecturales choisies pour les reconstitutions ne sont pas toujours attestées archéologiquement, telles que les couvertures de toit en chaume, et dépendent de contraintes modernes ou de sécurité. De plus, la documentation et le suivi de ces reconstitutions après leur construction sont rares, limitant l'analyse des processus de dégradation et d'évolution structurelle. Ces constats soulignent une problématique majeure : bien que les reconstitutions aient une vocation pédagogique, elles peinent à répondre de manière satisfaisante à des questions scientifiques spécifiques tels que les processus taphonomiques, notamment à cause de la fiabilité des méthodes employées. Pour pallier ces lacunes, mes recherches visent à analyser les reconstitutions architecturales néolithiques en France, tout en élaborant un protocole expérimental appliqué à la structure d'habitat 30 du site chasséen de Paris-Bercy (Néolithique Moyen).

Mes recherches adoptent une approche interdisciplinaire combinant archéologie numérique et archéologie expérimentale. Les différents modèles 3D de la structure 30 basés sur des données archéologiques ont permis d'explorer plusieurs hypothèses architecturales, conduisant à la définition des paramètres techniques du protocole expérimental. Ces modèles sont également un outil de médiation en allant au-delà de l'image figée des reconstitutions physiques, rappelant ainsi au public que toute reconstitution est une hypothèse parmi d'autres possibles. En parallèle, l'étude des reconstitutions existantes a été aussi l'occasion de définir les défis et besoins des reconstitutions futures, permettant ainsi d'affiner le protocole expérimental de la structure 30, notamment en testant d'autres hypothèses telle qu'une couverture en écorce plutôt qu'en chaume. Elle a aussi permis une première compréhension des déformations et des processus taphonomiques post-destruction, menant à la définition des critères d'observation de l'évolution des bâtiments. Enfin, la lasergrammétrie et la photogrammétrie ont été comparées afin de déterminer les outils les plus adaptés pour analyser la transformation des structures dans le temps et affiner les critères d'étude.

Ce poster présentera donc les apports méthodologiques de notre recherche en termes d'outils numériques d'analyse et de critères d'étude des structures architecturales reconstituées sur les parcs archéologiques. Il proposera également les différentes hypothèses techniques de reconstitutions de la structure d'habitat 30 du site de Paris-Bercy et les choix faits pour monter le protocole expérimental qui permettra la construction et l'étude de son évolution. Cette expérimentation, prévue pour la rentrée universitaire 2025-2026, se déroulera sur deux ans au parc départemental des Hautes-Bruyères (Villejuif), en collaboration avec le service Archéologie du Val-de-Marne et l'APER (Association Pour l'Expérimentation et la Recherche en Archéologie).

**GARNAULT Camille, [camille.garnault@etu.univ-paris1.fr](mailto:camille.garnault@etu.univ-paris1.fr), Université Paris1 Panthéon-Sorbonne – Master 2 Archéologie (finalité Recherche)**



## **Reconstruire pour Comprendre : Comment les reconstitutions architecturales et paysagères révèlent la monumentalité et la perception des territoires dans le Néolithique du quart sud-ouest de la France (4500-3500 av. J.-C.)**

À quelques exceptions près, la majorité des sites explorés par les archéologues n'ont plus d'élévations conservées. Ce constat relève presque du truisme. Ainsi, le monde archéologique, de plan et de coupe, s'appréhende essentiellement en deux dimensions. Sortir de ce cadre pour tenter de donner du volume aux découvertes constitue une prise de risque scientifique. Pourtant, au-delà de son intérêt pour la valorisation des découvertes auprès du grand public, l'exercice de la restitution graphique est un outil précieux de compréhension pour l'archéologue.

À travers une sélection d'exemples issus de fouilles préventives et programmées du quart sud-ouest de la France, nous montrerons que ce n'est souvent qu'en restituant les architectures documentées par l'archéologie, en les comparant à une échelle humaine et en les replaçant dans leur contexte paysager, que l'on peut véritablement saisir leurs dimensions et comprendre la manière dont elles marquaient leurs contemporains.

Les archéologues les plus chanceux travaillent sur les rares vestiges encore debout. Pour le Néolithique, il s'agit principalement des dolmens et des alignements de pierres dressées. La compréhension des élévations y est, en théorie, plus aisée. Pourtant, là encore, les écueils sont nombreux : érosion, disparition de certains éléments en matériaux périssables, modifications survenues au fil du temps, ou encore destruction partielle. La restitution graphique d'un monument dans l'un de ses états passés impose alors une réflexion approfondie sur le projet architectural initial et son évolution. Lorsqu'un projet de restauration est envisagé, l'enjeu devient d'autant plus crucial : que et jusqu'où restaurer ?

**Muriel Gandelin Inrap, UMR 5266 TRACES, CNRS, Université de Toulouse,  
Vincent Ard, CNRS, UMR 5266 TRACES, CNRS, Université de Toulouse,**

## **Du profil de sol à l'image : valoriser les apports des sciences de la terre à la restitution hypothétique des modes de vie variés du Néolithique**

Des reconstitutions graphiques de sites mésolithiques à modernes, mais surtout du Néolithique ont été proposés par les auteurs depuis 1994, afin de mettre en image les résultats de démarches interdisciplinaires, centrées surtout sur l'archéologie et la science du sol. Cela a eu lieu dans le cadre d'interventions le plus souvent préventives en Wallonie (Belgique) et au grand-duché de Luxembourg, puis dans la moitié septentrionale de la France. Une thèse de doctorat défendue en 2021 à l'Université Panthéon-Sorbonne a permis de comparer, rediscuter et synthétiser ces données des profils de sols, des analyses de laboratoire et au microscope pour le Néolithique et le Bronze ancien à moyen, aboutissant à de nouvelles et plus nombreuses hypothèses et reconstitutions graphiques. Y sont proposées, à titre d'hypothèse, certains des éléments les plus novateurs issus de analyses interdisciplinaires d'habitats, de zones cultivées et de sites de fosses en fente (figure jointe), en insistant surtout sur les grandes oppositions ou différences entre résultats pour un même contexte d'occupation, notamment en fonction de sols encaissants très différents (sable / limons/ argiles, calcaires/ neutres/ acides, fertile /, non fertiles, ...). Une diversité de choix culturels mais aussi de solutions apportées par les Humains face aux contraintes naturelles est notamment mise en évidence. Ces propositions graphiques sont une étape plutôt qu'un aboutissement. Elles ont été proposées dans le but de stimuler le dialogue autour de ces résultats. En effet, elles posent selon nous mieux la question de la portée réelle ou, au contraire, des limites de la démarche, des besoins de davantage pousser les discussions entre collègues et disciplines avec des méthodes et vocabulaires partagés.

**Kai Fechner, INRAP Hauts-de-France, UMR 7041 ARSCAN (équipe Archéologies environnementales), associé à l'UMR 7362 LIVE (équipe Dynamique des paysages)**  
**Cécilia Populaire, Indépendante, archéologue dessinatrice**  
**Pierre Sartiaux, Agence wallonne du Patrimoine/ Direction de l'archéologie/ Mons**



## La navigation à la préhistoire : un projet de recherche et de restitution

Sur les côtes européennes, comme dans les eaux intérieures, l'usage courant de moyens de transports nautiques ne fait pas de doute, depuis le début du IX<sup>e</sup> millénaire avant notre ère au moins (Mésolithique) si on se base sur les preuves directes (pagaies et épaves) et indirectes (indices de déplacements côtiers, et insulaires). Sur quels types d'embarcations étaient réalisés ces déplacements ? Les pirogues monoxyles, qui ont constitué un type commun depuis le foisonnement des forêts primaires de l'Holocène, sont les seules épaves qui nous soient parvenues de cette lointaine époque (une cinquantaine d'exemplaires mésolithiques et néolithiques en Europe occidentale). Cette conservation préférentielle est sans doute due à leur forte masse ligneuse, qui contraste avec l'extrême fragilité des autres traditions d'architecture navale s'il en a existé au même moment. En effet, dès le Pléistocène, et avant même les premiers monoxyles, une vaste variété de bateaux légers à la coque composite revêtue de peaux ou d'écorce et d'embarcations en gerbes végétales assemblées, a sans doute été mise en œuvre, comme le montre leur diffusion universelle parmi les cultures traditionnelles et quelques indices archéologiques et historiques fugaces. Sur les eaux intérieures essentiellement, de nombreux types de radeaux et bacs ont probablement coexisté avec ces bateaux. Le champ des possibles du monde nautique préhistorique est, ainsi, bien plus complexe que ce qu'indique le strict enregistrement archéologique.

Pour dépasser cette lacune de conservation, l'expérimentation constitue une voie privilégiée qui permet d'avancer des hypothèses et de répondre à certaines questions touchant à ce champ de la navigation à la préhistoire. Initié depuis 2021, le projet associatif Koruc, à la croisée des enjeux scientifiques et de transmission aux publics, intègre des questionnements inhérents à la collecte des matériaux, la construction des bateaux, leur capacité de fret, leur aisance pour des navigations fluviales et maritimes. En parallèle, le partage et la transmission des connaissances avec les publics fait partie intégrante du projet et prends des formes multiples : journées de médiation, création d'une exposition, publications, chantiers collaboratifs, réalisation de films documentaires, chaîne Youtube... Les médiations sont évidemment portées par le côté visuel et immersif des chantiers de construction et des reconstitutions réalisées. Ces dernières constituent d'ailleurs un support privilégié de partage et d'échanges sur les ressources disponibles et valorisées à la préhistoire, sur les outils utilisés, les techniques mises en œuvre, les savoirs faire et gestes maîtrisés. La démarche développée à la croisée des approches archéologiques (typo-technologie lithique et osseuses, tracéologie, archéobotanique, dendrochronologie, ethno archéologie...) est ainsi au cœur des médiations. Elle permet d'échanger sur l'essence de l'archéologie expérimentale : ses méthodes, ses objectifs ses intérêts comme ses limites.

**Michel PHILIPPE, UMR 7324 CITERES-LAT**

**Vincent BERNARD, Laboratoire ArchéoSciences, UMR 6566 CReAAH, Université de Rennes 1**

**Philippe GUILLONNET, Claire TARDIEU, UMR 6566 CReAAH**

**Paul BACOU, UCLouvain ; Institut des Civilisations, Arts et Lettres (INCAL)**

**Association Koruc- navigation préhistorique**



Association Koruc : archéologie expérimentale

## **Du beau bijou à l'objet sémantique : le renouveau de l'étude des parures pour comprendre les sociétés des âges des Métaux**

Les parures archéologiques ont longtemps été regardées uniquement en tant que beaux objets et reléguées au rang de pacotilles, qui ne pouvaient être « que » féminines ou enfantines. Dès lors qu'il s'agissait de leur production, les chaînes opératoires proposées ont souvent été plus proches du récit technique que d'une quelconque réalité archéologique. Les questions en lien avec leur production et leur place dans la société étaient peu abordées, ou bien traitées selon des approches plus ou moins stéréotypées et particulièrement simplistes. Le récent renouvellement méthodologique de ce champ d'études positionne aujourd'hui les éléments du costume comme des marqueurs particulièrement performants pour discuter des innovations, des réseaux de circulation et des identités anciennes.

En documentant les chaînes opératoires, les réseaux de circulation des matières premières ou des produits finis, les regards croisés portés sur ces objets font émerger de nouvelles images des sociétés protohistoriques. Se reflètent dans les parures les images des artisans et de leurs gestes, des individus qui les ont portées échangées et abandonnées, et des structures sociales dans lesquelles ils ont évolué. Des cartes aux processus techniques testés via des expérimentations, en passant par les dessins et les reproductions d'objets, ces nouvelles images des parures archéologiques deviennent des outils précieux pour donner à tous les publics une forme d'accès aux sociétés anciennes.

Avec des focus sur la parure métallique de l'âge du Bronze et en verre de l'âge du Fer, l'objectif de cette communication est de mettre en évidence le renouvellement à l'œuvre dans l'exploitation du potentiel informatif des parures pour la lecture des sociétés anciennes et leur reconstruction. Il s'agira également de dresser un panorama critique de l'évolution de la représentation de ces parures, en tentant de saisir ce qu'elle dit de notre regard sur les sociétés anciennes.

**Marilou Nordez, CNRS, UMR 6566, CReAAH, LARA, Nantes, [marilou.nordez@cnrs.fr](mailto:marilou.nordez@cnrs.fr)**  
**Joëlle Rolland, CNRS, UMR 8215 Trajectoires, Paris, [joelle.rolland@cnrs.fr](mailto:joelle.rolland@cnrs.fr)**



Nettoyage de perles en verre par Mélissa Flandrin après leur production en public par Artisans d'Histoire au MuséoParc Alésia (Photo J. Rolland).

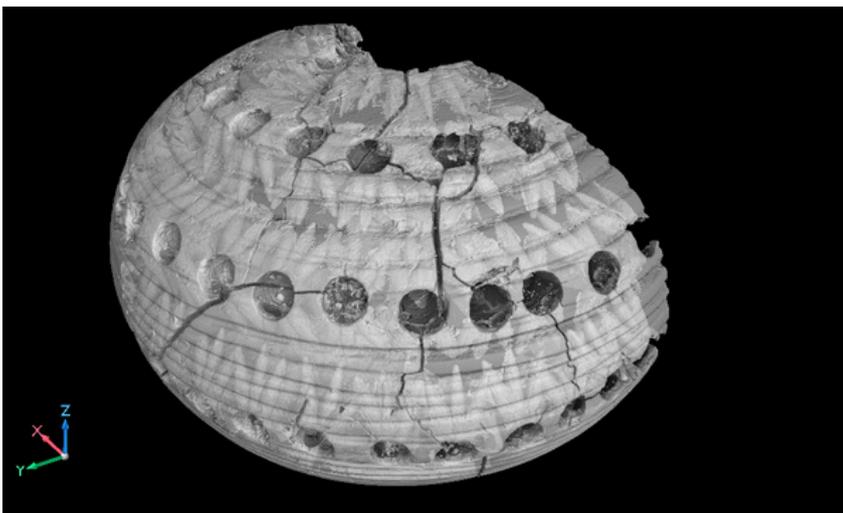
## **Entre imagerie à haute résolution et expérimentation : questionnements et hypothèses sur l'artisanat de l'ambre à la Protohistoire**

L'opportunité d'accéder à plusieurs artefacts en ambre conservés dans les collections de musées alsaciens (Musée Historique de Haguenau par exemple), ou provenant de fouilles récentes (parure en ambre de la sépulture en coffre hallstattienne de Colmar rue des Aulnes) a motivé la mise en commun de nouvelles approches destinées à comprendre la fabrication de ces objets et leur usage, mais aussi d'identifier la ou les sources de matière première. L'utilisation de différents instruments, comme le stéréo-microscope, et les prises de vue tomographiques, ont permis d'observer plus finement ces pièces « virtuellement » pour pouvoir les décrire de manière plus précise. Outre l'aspect scientifique strict, la modélisation des pièces permet également de partager avec le grand public une meilleure résolution de ces parures présentées derrière des vitrines. L'accès aux zones d'ombre comme l'intérieur des pièces, sous la forme d'un « moulage » virtuel, permet de visualiser plus concrètement ces objets. Le changement de focale a aussi permis d'échanger entre chercheurs et expérimentateurs de l'ambre, qui se sont à la fois inspirés d'objets archéologiques, mais aussi d'observations ethnologiques pour la réalisation de leurs outils et pour reproduire des parures en testant plusieurs possibilités de chaînes opératoires. Des hypothèses concernant l'emploi de plusieurs types d'outils perforants ou coupants sont d'ores et déjà proposées. L'interdisciplinarité a constitué le fil rouge de notre approche visant à recomposer le passé des gestes.

**Matthieu Michler, Eric Boës, Simon Diemer : Inrap Grand Est, UMR 7044**

**Antoine Egele, ingénieur d'études, CNRS**

**Philippe Schaeffer, Pierre Adam, directeurs de recherche, Institut de Chimie, UMR 7177**



## **Repenser l'étude et la valorisation du mobilier archéologique par la modélisation et l'impression 3D.**

### **Le cas de l'exposition AGRIPOP**

Cette communication a pour objectif de présenter un travail méthodologique d'acquisition par scan 3D et/ou photogrammétrie du matériel archéologique initial, pour en réaliser une impression, puis le peindre de manière réaliste. Cet exercice a engendré des réflexions méthodologiques pouvant apporter de profondes évolutions de la valorisation du mobilier, afin de le présenter au public comme un fac-similé des objets, mais fait naître aussi une amélioration certaine des pratiques d'études par les archéologues (manipulation possible des artefacts fragiles, observation de stigmates en relief...).

C'est à l'occasion de l'exposition AGRIPOP - Paléogénétique et Archéologie (19 nov au 16 déc 2024, Univ. Paris Cité) organisée par E-M. Giegl et T. Grange (Institut Jacques Monod) avec le soutien de l'UMR 8215 Trajectoires, que s'est constituée la réalisation de ce travail. Elle présentait les résultats des études ADN de sépultures rubanées issues de sites de la vallée de l'Aisne, ainsi que des sépultures de Catal Hüyük. Le lieu physique de l'exposition ne bénéficiant pas des conditions de sécurité nécessaires pour exposer du matériel archéologique de manière satisfaisante, il a été décidé de ne présenter que des fac-similés de ces objets : bucrane d'aurochs, crâne humain, outillage lithique, vase céramique, parure en os, statuette en pierre.

**Laurent Aubry, UMR Trajectoires**

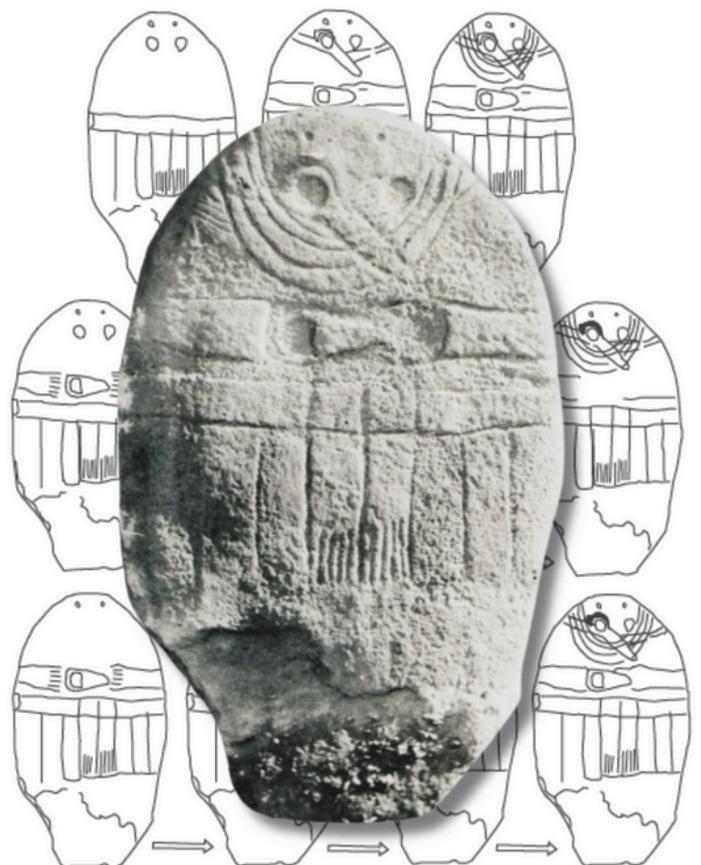
## De l'objet au dessin : dessiner et interpréter les statue-menhirs rouergates et haut-languedociennes sous le prisme du genre

Les statue-menhirs du Rouergue et du Haut-Languedoc sont des monolithes dont la forme évoque une silhouette anthropomorphe. L'intégralité des faces permet de représenter un personnage dont le genre peut être interprété, quand l'état de conservation le permet (Banabera, 2020, p. 13 ; D'Anna, 1977, p. 160-161 ; Serres, 2002, p.54). Elles présentent un inventaire s'élevant, depuis 2015, à 151 statue-menhirs, dans leur totalité relative (Gascó, Maillé, 2015 ; Maillé, 2010 ; Maillé, Serres, 2012 ; Maillé, 2015), attribuées entre la seconde moitié du IV<sup>e</sup> millénaire et le III<sup>e</sup> millénaire avant notre ère (Ambert, 1998 ; 2003 ; Arnal, 1976 ; Balsan, Costantini, 1972 ; D'Anna, 1977 ; Jallot, Sénépart, 2008 ; Maillé, 2011 ; Serres, 1997). Elles se répartissent sur un territoire donné qui englobe les départements du Tarn, de l'Aveyron et de l'Hérault (Costantini, 2002, p. 114 ; Serres, 2002, p. 54-60).

Au sein de ce corpus général, plusieurs catégories de représentations ont été délimitées selon le genre identifié. Aussi, parmi les catégories associées aux représentations féminines et masculines, une catégorie de statue-menhirs se démarquent par le débat suscité quant à leur attribution : qu'elles soient interprétées comme « androgynes » (Octobon, 1931), « féminisées » (Arnal, Hugues, 1963), ou encore en tant que « trans(s)exuelles » (Serres, 1997 ; Peeters, 2016), cette catégorie trouble la binarité établie par les archéologues.

Or, l'interprétation de ce petit groupe de statues-menhirs a généré des dessins pour illustrer les interprétations des spécialistes quant à cette attribution. Ces dessins illustrent ainsi les théories qui jalonnent l'histoire de la discipline et les débats scientifiques actuels. Aussi, comment interpréter ces dessins ? Entre iconographie du passage d'un genre à l'autre, distinction de genres définis, ou encore symbolisme de la fluidité, ils dévoilent la complexité d'interprétations pour notre regard contemporain sur l'iconographie rouergate et haut-languedocienne.

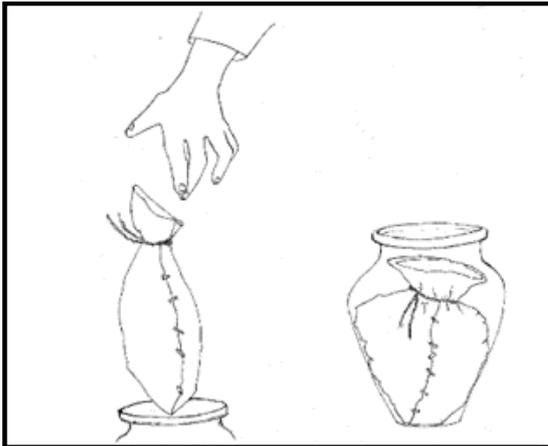
**Juliette Banabera, doctorante, Université de Montpellier, UMR 5140**  
**juliette.banabera@yahoo.com**



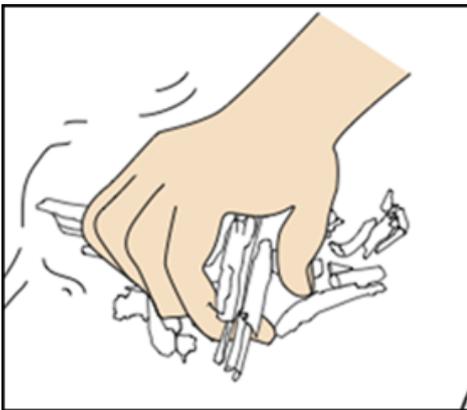
## Dessiner des pratiques funéraires de l'âge du Bronze

La reconstruction du passé proposée par cette contribution portera sur le domaine funéraire, en particulier sur le défunt incinéré et sa représentation au cours des funérailles. Comme pour d'autres champs du quotidien, il s'agit de rendre tangibles des objets disparus, des actions techniques ou rituelles qui ont pour support quelque chose de matériel dont l'archéologue retrouve parfois les traces. L'enjeu est aussi de rendre des gestes funéraires, isolés ou en séquence, dont le support est partiellement ou complètement immatériel (un chant, un mouvement du corps ...).

Les trois études de cas présentées s'appuient sur l'ethnographie, l'expérimentation. Leur présentation progresse vers des phénomènes de plus en plus immatériels.



Le premier cas porte sur les contenants cinéraires dans lesquels sont placés les os brûlés du défunt avant leur ensevelissement dans la tombe. Ceux fabriqués dans un matériau périssable disparaissent en produisant des effets de contraintes sur les os suffisamment explicites pour détecter le récipient et sa forme. C'est le point de départ d'une analyse qui redonne une présence (une re-présentation) à des objets disparus. Il devient alors possible de les comparer, de les inclure dans une démarche typochronologique ou d'augmenter la palette des objets périssables conservés le plus souvent dans des milieux particuliers (palafitte)



Le deuxième cas porte sur les gestes conduisant à élaborer son contenu (trier, introduire, associer, renverser l'urne dans la tombe...). C'est la représentation de l'exécution d'une action qui est recherchée en partant de l'état final et figé du dépôt cinéraire réalisé. Les gestes sont détectés grâce à une analyse inductive de ses composantes.

Le troisième cas, en guise de conclusion, interroge les pratiques en vigueur parmi les archéologues pour représenter (ou non) le défunt lors de ses funérailles (crémation du corps, forme du dépôt cinéraire), le replaçant ainsi dans un contexte dont la visualisation peut susciter des émotions.

L'expérimentation intervient pour assoir les causes des effets de parois en cherchant à les reproduire et pour valider les gestes trouvés par induction, en remontant mentalement du dernier état du dépôt cinéraire aux gestes générateurs. Quant à l'approche comparée des situations archéologiques et ethnologiques, elle documente les diverses façons d'élaborer le dépôt afin d'aider à restituer des gestes mais aussi, afin de décentrer le regard de l'archéologue en multipliant les récits autour des restes osseux du défunt brûlé. Dans cette démarche, le rôle de l'image (dans notre cas, des dessins) est de ce fait, multiple :

- Redonner une présence à un récipient disparu ou visualiser à nouveau, un geste avec la perspective d'en faire un objet d'étude partagé.
- Une première confrontation concrète pour l'archéologue à son objet d'étude connu d'abord que par supposition, offrant un contrepoids au risque d'une surinterprétation des indices taphonomiques,
- Explorer une mise en récit immersive de que nous évoque le dépôt cinéraire en tant que nouvelle représentation du défunt, issue des funérailles.

## **Des os aux individus : comment l'ANR Link redonne une identité aux défunts des dolmens de l'Aveyron.**

Les vestiges issus de sépultures collectives de la fin du Néolithique illustrent plus particulièrement toute la complexité d'une valorisation et d'une médiation scientifique efficace. Assemblages osseux complexes, fragmentaires, totalisant des centaines de restes humains, parfois sans connexions anatomiques, l'étude de ces collections est fortement conditionnée par la taphonomie et les pratiques de fouilles anciennes. Ces limites archéo-anthropologiques soulèvent des questions cruciales autour de leur valorisation : comment retranscrire, à partir de ces données partielles, la complexité des pratiques funéraires et des dynamiques sociales des groupes protohistoriques ? Quel est le potentiel des nouvelles techniques telles que la paléogénomique pour explorer ces questions ?

Avec plus de 800 dolmens, l'Aveyron présente l'une des plus fortes concentrations géographiques de monuments mégalithiques en Europe. Cette densité en fait un laboratoire idéal pour aborder cette problématique. Dans le cadre du projet ANR LINK (ANR22-CE27-0012, coord. M. Pruvost) visant à explorer le fonctionnement des communautés humaines entre la façade Atlantique et la Méditerranée entre le Néolithique et l'Âge du Bronze, l'étude archéo-anthropologique puis paléogénomique de plus de 80 individus provenant des collections de dolmens aveyronnais dormant dans les réserves du musée Fenaille a été réalisée. Les études archéo-anthropologiques ont mis en évidence des usages différenciés de ces monuments, notamment en établissant un lien entre la gestion de l'espace funéraire et le nombre d'individus inhumés. Les résultats paléogénomiques ont permis de préciser les pratiques funéraires, les dynamiques d'utilisation des sites, ainsi que les liens entre eux, offrant ainsi des perspectives inédites sur l'organisation sociale de ces communautés.

Au-delà de la production de nouvelles connaissances scientifiques, ces travaux renouvellent l'importance de ces collections pour la recherche et la conservation patrimoniale. Ils soulèvent également plusieurs enjeux pour la représentation scientifique : comment intégrer ces découvertes dans des supports visuels tout en respectant les impératifs déontologiques et les nuances inhérentes aux interprétations archéogénomiques ? Avec un projet d'exposition temporaire au Musée Fenaille, ces questionnements sont partis intégrantes du projet LINK et fondent un atelier de réflexion sur les protocoles, les limites et les opportunités des représentations archéologiques, offrant une plateforme pour redéfinir les critères de rigueur scientifique dans la médiation des sociétés protohistoriques à travers l'ADN ancien.

**Ana Arzelier, Fanny Mendisco, Marie-France Deguilloux, Mélanie Pruvost : UMR 5199, PACEA, CNRS Université de Bordeaux,**

**Jérôme Rouquet, Inrap, UMR 5199, PACEA, CNRS Université de Bordeaux,**

**Muriel Gandelin Inrap, UMR 5266 TRACES, CNRS, Université de Toulouse,**

**Vincent Ard, CNRS, UMR 5266 TRACES, CNRS, Université de Toulouse,**

**Pierre Aurélien, Musée de Rodez**



Photos des collections ostéologiques du Musée Fenaille (Rodez, Aveyron) étudiées dans le cadre de l'ANR LINK  
Credits : J. Rouquet

## L'enfant de Beaufort : d'une image à l'autre, l'apport de la paléogénomique dans la représentation archéologique

Les chercheurs, en façonnant une représentation mentale de leurs découvertes, transmettent au grand public une vision marquée par leur propre subjectivité. À travers l'exemple de la tombe de Coste Rouge à Beaufort (Hérault), nous proposons d'examiner cette dimension subjective à la lumière des avancées en paléogénomique. Les analyses dans ce domaine montrent que ces interprétations peuvent parfois s'avérer inexactes, remettant en question l'imaginaire collectif associé aux sociétés anciennes.

La tombe de Coste Rouge a été découverte et fouillée en juillet 2001 sous la direction de Jean Vaquer. Elle constitue certainement l'une des tombes les plus remarquables du Néolithique du Sud de la France. Le squelette d'un seul individu, âgé de 5 à 7 ans, a été déposé dans une structure funéraire submégolithique enterrée.

Attribuée au Chasséen méridional récent et datée au radiocarbone entre 3663 et 3400 avant notre ère (ERL 9626 ;  $4743 \pm 46$  BP), cette inhumation ne connaît pas d'équivalent régional. Tant par son architecture élaborée que par son mobilier abondant, la tombe de Beaufort suggère un statut particulier, probablement élevé, de cet enfant.

Réalisées dans le cadre de trois projets ANR (ANCESTRA, LINK (dir. M. Pruvost) et WOMENSO FAR (dir. G. Goude), les études génomiques et isotopiques de cet individu ont permis d'apporter de nouvelles informations sur son identité biologique et ses origines. Dans cette présentation, nous discuterons de la confrontation des informations obtenues grâce à ces nouvelles techniques avec les données archéologiques et anthropologiques et les nouvelles perspectives offertes par ces techniques pour représenter les groupes néolithiques, en interrogeant les liens entre identités biologiques et identités sociales. Nous questionnerons également le processus de construction du discours scientifique, notamment l'évolution des conceptions archéo-anthropologiques à partir du mobilier.

**Arzelier A. : UMR 5199 PACEA, Université de Bordeaux, [ana.arzelier@u-bordeaux.fr](mailto:ana.arzelier@u-bordeaux.fr)**  
**Mendisco F., De Belvalet H., Duday H., Pruvost M., UMR 5199 PACEA, Université de Bordeaux**  
**Vaquer J., UMR 5608, TRACES, Université Toulouse - Jean Jaurès**  
**Goude G., UMR 7269 LAMPEA**  
**Gandelin M., Inrap, UMR 5608, TRACES, Université Toulouse - Jean Jaurès**



Tombe de Coste Rouge à Beaufort (Hérault). Position de la sépulture et du mobilier dans la chambre (Vaquer et al., 2007)

## **La femme lacustre d'Auvernier. Reconstitution faciale de la « première suisse » au XIXe siècle vs aujourd'hui.**

Dans la seconde moitié du XIXe siècle, la fièvre lacustre s'empare de la Suisse. Un véritable mythe naît autour de ce peuple préhistorique que l'on pensait installé sur des plateformes aux milieux des lacs. Le Lacustre devient l'ancêtre idéal et les représentations fantaisistes sont légion.

Cette communication propose de s'intéresser au buste de la femme lacustre d'Auvernier, créé en 1897 par W. Büchly et J. Kollmann, qui se démarque des représentations contemporaines de cette « civilisation ».

Cette reconstitution du visage d'une femme ayant vécu au Néolithique sur les bords du lac de Neuchâtel constitue en effet une première, puisqu'il ne s'agit pas d'une représentation idéalisée mais bel et bien d'une reconstitution scientifique. Seuls ses cheveux et sa draperie témoignent d'une liberté artistique prise par W. Büchly.

J. Kollmann, anatomiste et professeur d'anthropologie à l'université de Bâle, élabore la première méthode de reconstitution faciale basée sur un ensemble de mesures. Ce travail réalisé sur le crâne de la Dame d'Auvernier, considérée comme la « première suisse » dans les manuels scolaires du début du XXe siècle, amorce un changement dans l'approche des populations anciennes et dans leurs représentations. À cette époque, les scientifiques issus des sciences naturelles montrent un intérêt croissant pour le passé, réservé auparavant aux antiquaires. La démarche de J. Kollmann contribue à la multidisciplinarité progressive de l'archéologie, telle qu'on la connaît aujourd'hui.

Dans le cadre de sa prochaine exposition, Destination archéologie, le MCAH souhaite redonner vie aux ancêtres suisses en collaborant avec l'entreprise The living face, qui combine méthode forensique et intelligence artificielle pour recréer des visages. Il est donc envisagé de réaliser cette opération à partir du moulage du crâne de cette femme d'Auvernier présent dans nos collections, afin de comparer et questionner les deux représentations, XIXe siècle vs XXIe siècle.

**Hélène Blitte, conservatrice, Musée cantonal d'archéologie et d'histoire, Palais de Rumine, place de la Riponne 6, 1005 Lausanne, Suisse. [helene.blitte@vd.ch](mailto:helene.blitte@vd.ch)**



Buste de la femme lacustre d'Auvernier, W. Büchly, 1897, moulage en plâtre, MCAH

## **Rêves de bronze**

### **Chroniques millénaires d'imageries cinématographiques**

Stonehenge, 1958 : « Depuis l'aube des temps, il est écrit, et ces vieilles pierres en témoignent, qu'il est des êtres mauvais vivant dans l'ombre surnaturelle.

La tradition dit : « L'homme utilisant le pouvoir des caractères runiques peut évoquer les noires puissances que sont les démons de l'enfer. ».

À travers les temps, les hommes ont craint et vénéré ces créatures. ».

« Rendez-vous avec la peur » (Night of the Demon, Jacques Tourneur, 1958).

Cet incipit inscrit en surimpression d'une succession de plans documentaires du site de Stonehenge, introduit l'un des grands films fantastiques d'une ère disparue : celle de l'Âge d'or du cinéma hollywoodien.

Ces images, dans leur emploi fictionnel, témoignent non seulement d'un certain imaginaire collectif porté sur des temps anciens, mais nous interroge, encore aujourd'hui, sur la valeur à accorder à toutes ces scénarisations du réel.

D'un côté il y a des aventures archéologiques et fantastiques, des cartes postales romantiques ou coloniales, une quête scénarisée de civilisations disparues et de temps méconnus.

De l'autre, des documents bruts et l'hybridation du film scientifique avec différentes formes de narration audiovisuelles.

Dans les deux cas il y a reconstitution et représentation, l'un et l'autre s'influençant : la recherche archéologique venant irriguer les imaginaires de cinéma, et l'écriture cinématographique aidant à interpréter et recomposer des sociétés passées à partir de données scientifiques fragmentaires. Images d'archives, animation, documentaire ou fiction, la recherche archéologique se raconte, - parfois malgré elle ! -, dans des récits cinématographiques dont le statut protéiforme mérite d'être analysé sous l'angle de la mise en scène et de la scénarisation.

À PARTIR D'EXTRAITS DE FILMS ET DE MONTAGES AUDIOVISUELLES, IL S'AGIRA DONC DE REMONTER DES MILLÉNAIRES D'HISTOIRE À TRAVERS UN SIÈCLE D'IMAGES EN MOUVEMENT.

**Thierry Cormier, programmateur cinéma, Le Fresnoy**

## Dépoussiérer la Préhistoire à travers des films d'animation, retour d'expérience au Musée de Lodève

Une dizaine de multimédia a été créée dans le cadre du projet d'agrandissement du Musée de Lodève (Hérault). Ils mettent en scène plusieurs populations du Paléolithique au Néolithique et sont disposés tout au long de l'exposition permanente « Empreintes de l'Homme ». Pour leur création, un dialogue s'est instauré entre l'équipe du musée, des archéologues et la scoop « Les fées spéciales » (studio d'animation). Notre objectif commun était de dépoussiérer la Préhistoire et d'essayer de proposer une image actualisée des sociétés humaines. Il était important de sortir de la vision misérabiliste ou caricaturale des peuples pré et protohistoriques et de donner à voir leur ingéniosité, leur capacité d'adaptation à leur environnement et leurs pratiques sociales complexes, dignes des grandes civilisations. Plus généralement, il s'agissait de donner envie aux visiteurs de vivre et côtoyer ces familles-tribu qui explorent la grotte d'Aldène au Mésolithique, pêchent à la nasse au bord de l'Hérault, puisent de l'eau dans des vases citernes au fond des grottes du Larzac, construisent des dolmens et aménagent des grottes pour leurs morts ou travaillent dans les mines de cuivre de Cabrières-Péret. La présence d'enfants dans ces scènes de vie quotidienne souligne l'importance de la transmission des savoir-faire entre générations, ce qui est un argument attractif supplémentaire pour le spectateur-visiteur du même âge.

Pour les représenter, le choix du dessin animé s'est rapidement imposé. Il a l'avantage de vieillir moins vite que les représentations 3D et il est plus immersif que le documentaire. D'autre part il permet d'évoquer plus que de représenter dans les moindres détails des sociétés ou des activités pour lesquelles il réside des parts d'ombre du fait de la conservation différentielle des vestiges archéologiques. Cet équilibre entre le réel et l'imaginaire réduit les risques d'interprétations douteuses tout en stimulant notre propre créativité.

Cette expérience entre art et science est passionnante à concevoir, à vivre et à poursuivre, loin des contraintes habituelles du cinéma de divertissement ou d'un discours scientifique parfois fastidieux. Elle augure une mutation profonde de nos métiers respectifs et des outils de médiation et initie une nouvelle relation avec le public, que l'on espère sans fantasme ni gadget inutile.

**Noisette Bec Drelon (Archéologue, UMR5133, Archéorient), Eric Serre (Directeur artistique Coop Les fées spéciales), Ivonne Papin (Conservateur, Directrice du Musée de Lodève)**



Atelier poterie dans le village néolithique de Boussargues (Argelliers, Hérault) ©Musée de Lodève ©Fées-spéciales 2018

## De la BD à la réalité virtuelle : comment créer des images ou un récit à partir de vestiges archéologiques.

Que ce soit sous la forme d'une bande dessinée ou d'une immersion en réalité virtuelle, cette communication propose de mettre en parallèle les liens entre archéologues et artistes dans le but commun de raconter une histoire. À travers un voyage décrit en bande dessinée ou la visite de l'intérieur d'une maison, il s'agit de questionner la période de l'âge du Bronze et les choix figuratifs qui sont faits pour représenter cette société.

Comment les archéologues font leurs choix de représentation ? De quoi l'artiste a-t-il besoin ? Comment s'organise le dialogue entre les partenaires ? Doit-on faire des concessions aux aspects scientifiques ?

Depuis les aspects techniques et pratiques mis en œuvre, nous essaierons de rendre compte de ces expériences d'échanges qui vont au-delà des rapports de fouilles ou des articles scientifiques. Nous tenterons de mettre en évidence les difficultés de l'exercice et les apports à la discipline qu'est l'archéologie.

**Paul Jacques Yves Guilbert,**  
**Emmanuelle Leroy-Langelin, département du Pas de Calais, UMR 8164 Halma,**  
**Yann Lorin, Inrap UMR 9022 Héritages**  
**Cyril Marcigny, Inrap, UMR 6566 CreAAH**  
**Denis Renard**

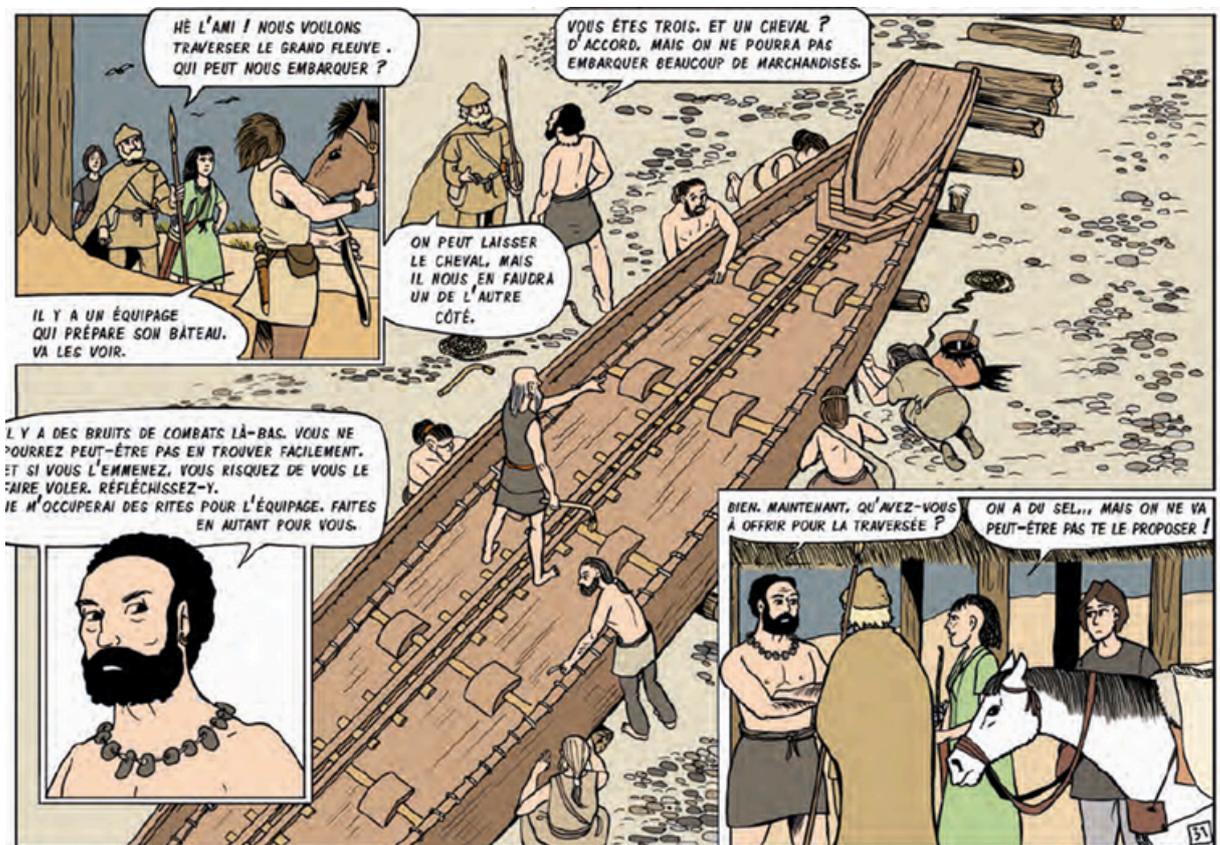


planche extraite de la bande dessinée "D'une rive à l'autre" (dessin D. Renard)

## **Immersion dans le Néolithique ancien : une expérience narrative en réalité virtuelle via WebXR**

Cette communication s'inscrivant dans l'axe 2 des Rencontres a pour but de présenter la logique de construction d'une expérience narrative à but pédagogique sur le Néolithique ancien dans le Bassin parisien. Actuellement en master 2 archéologie de la Préhistoire et de la Protohistoire à l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, mon mémoire est dirigé par Françoise Bostyn et François Giligny. Ce travail consiste à condenser cinquante ans de recherches sur le Néolithique ancien en basse vallée de la Marne au sein d'un SIA développé pour l'occasion, et accompagnant une reconstruction numérique des sites, afin de développer des hypothèses de visibilité et de déplacements entre ces derniers. Ces projets et collaborations m'inspirent et m'incitent à valoriser les résultats des recherches archéologiques en utilisant des outils de médiation numérique.

Une fois le story board et les dessins réalisés, la logique de la web application VR est mise en place, en utilisant la bibliothèque A-frame et les langages de programmation PHP et JavaScript, ainsi que le langage de balisage HTML5. A-frame est « un framework (une infrastructure de développement) open-source libre sous licence MIT pour la construction d'expériences de réalité virtuelle (VR) » (Wikipédia). L'ensemble repose sur WebXR, une interface de programmation succédant à la WebVR, et qui permet de développer des expériences de réalité virtuelle et augmentée sur le web.

La narration, nommée « Raconte-moi le Néolithique ancien », consiste en une dizaine de scénettes 3D organisées en cercle autour de l'utilisateur, pour une expérience sur 360 degrés. L'utilisateur-spectateur tourne ainsi sur lui-même, suivant les aventures d'une jeune fille néolithique passant de scénette en scénette, au sein d'une charte graphique mêlant objets 3D et éléments en deux dimensions prenant la forme de dessins découpés. Le spectateur peut s'arrêter sur chaque scénette et, pointant le curseur virtuel de l'application sur les éléments du décor, peut en tirer des informations pédagogiques s'affichant au survol dans une boîte de dialogue. Ainsi, outre la narration portée par la protagoniste protohistorique, le spectateur a accès à d'autres éléments venir enrichir le récit. Au fur et à mesure que le spectateur suit la fillette et la présentation de son cadre de vie, les scénettes 3D, faisant office de pages ou de cases de bande dessinée, sortent d'une brume dense qui les masquaient jusqu'alors, évitant ainsi que l'utilisateur ne les anticipe. Le spectateur peut ainsi découvrir les premiers champs de culture, la remise des outils protohistoriques, les croyances, la maisonnée et son mobilier... et chemin faisant arriver en bordure de rivière, où une barque monoxyle attend la jeune fille qui quitte alors le spectateur pour traverser le cours d'eau.

Cette web application est à la fois consultable via un navigateur Internet de bureau (ex. Google Chrome), un navigateur Internet de smartphone (permettant ainsi un affichage VR à l'aide d'un casque cardboard, par exemple) et enfin un navigateur Internet de casque de réalité virtuelle ou mixte (Meta Quest...), permettant une utilisation sur un matériel pleinement dédié.

**Valentin Cotta, étudiant, [Valentin.Cotta@etu.univ-paris1.fr](mailto:Valentin.Cotta@etu.univ-paris1.fr)**



Illustration de notre cicérone protohistorique ; Valentin Cotta.

### Aperçu du prototype



en haut : Rendu d'une scénette sous navigateur de bureau. Au survol, l'essence de l'arbre est précisée (un orme), et ce dernier est replacé dans le contexte archéobotanique du Néolithique ancien.

En bas : Rendu de l'application en mode VR sur navigateur de smartphone

## Entre science et imaginaire : une idée du Néolithique transposée à l'écran

Pour avoir collaboré en tant que conseillère scientifique à la conception des costumes et à la fabrication des accessoires d'un long métrage réalisé par Jean-Jacques Annaud, j'ai contribué à la transposition visuelle d'un récit ancré dans un Néolithique imaginaire, installé quelque part sur une île méditerranéenne fictive. Une étroite interaction entre les données archéologiques, les hypothèses scientifiques et les choix artistiques, a permis de produire des représentations crédibles et immersives pour le grand écran.

Ma communication propose de retracer ce processus, en montrant comment les recherches scientifiques, notamment sur les textiles, les parures, les objets usuels et rituels, ont orienté les décisions de production. J'aborderai également les limites rencontrées, contraintes par les impératifs narratifs, esthétiques et pratiques d'une production cinématographique.

Je montrerai enfin comment une telle expérience peut enrichir la discussion sur la manière de traduire les connaissances scientifiques en images évocatrices et accessibles à un large public ; de monter comment l'archéologie peut inspirer et nourrir des productions visuelles à la fois rigoureuses et artistiquement audacieuses.

**Fabienne Médard, medard.fabienne@yahoo.fr**



Cliché : F. Médard. Mise en place des décors sur le site de tournage, Espagne

## **Entre archéologie et pratique artistique : expérimentations et réflexions diachroniques sur les interactions Hommes environnements au Planet, Aveyron.**

Nous présentons notre travail de production et de réalisation d'un film d'animation ayant pour thème l'apparition et le développement de la métallurgie dans les sociétés du sud de la France à la fin du Néolithique et au début de l'âge du Bronze. Ce medium nous permet d'explorer, dans une démarche documentaire originale, la vie quotidienne, les croyances et les pratiques des sociétés du passé. Pour ce faire, nous mobilisons notamment les corpus artistiques des statues-menhirs et des sites gravés. Nous avons également conçu ce film comme un espace expérimental où les méthodes artistiques permettent d'explorer de nouveaux enjeux épistémologiques.

Avec une démarche transdisciplinaire, nous souhaiterions d'abord présenter le travail que nous avons effectué pour organiser un dialogue fonctionnel entre la sphère artistique et la sphère scientifique. Nous reviendrons notamment sur la documentation de la vie et de l'exercice pratique de l'archéologie sur le terrain du point de vue d'une artiste avec des enregistrements sonores, des carnets de dessins, des notes ainsi que des photographies. Ce travail préliminaire nous a permis d'appréhender mutuellement les problématiques de nos disciplines respectives, de construire des réflexions communes et constitue la genèse de notre projet.

Nous examinerons ensuite le processus de réalisation du film d'animation. L'ensemble des choix techniques propres à l'animation ont été faits en articulant de manière cohérente la forme et le fond. Nous avons donc fait le choix de l'animation directe sous caméra, où chaque image dessinée s'efface pour laisser place à une suivante, leur enchaînement chronologique crée l'animation. Cette technique établit une analogie avec la pratique de la fouille stratigraphique où chaque couche est dégagée et documentée méticuleusement pour révéler les niveaux sous-jacents. De la même manière, l'animation directe sous caméra implique l'effacement progressif des images, évoquant ainsi le processus de fouille archéologique. Nous détaillerons également nos recherches sur la structure narrative du film ainsi que sur ses choix esthétiques et visuels. Nous avons cherché à dépasser une approche strictement illustrative en intégrant une dimension narrative interactive et immersive où les éléments graphiques et les choix visuels participent activement à la perception du discours scientifique. En sortant d'un cadre strictement réaliste, le spectateur est invité à réfléchir activement au processus de construction du savoir en se confrontant aux différentes interprétations visuelles et symboliques proposées par l'animation. Nous expliquerons donc comment nous avons élaboré la trame narrative et les éléments graphiques (personnages, environnement, objets, actions) dans cet objectif.

Enfin, nous analyserons l'apport de ce projet à la médiation archéologique, ainsi que les problématiques et difficultés propres à la production de film d'animation. Nous reviendrons également sur les interrogations de nature épistémique qu'il soulève : quelle est sa position dans le discours scientifique en tant que démarche expérimentale ? La production artistique permet-elle de construire un discours scientifique ?

**Félix Le Du, [felixledu@free.fr](mailto:felixledu@free.fr)**

**Céleste Le Du, [celesteledu@free.fr](mailto:celesteledu@free.fr)**

# Visages de Pierre



# Visages de Pierre



## **La reconstitution des paysages et des sociétés du Néolithique du Pas-de-Calais : de la vidéo au design sonore, retour sur les expériences multimédias de l'exposition Le champ des possibles**

Sur l'ensemble de l'année scolaire 2024-2025, plus de de 1 000 élèves du Pas-de-Calais, du primaire au collège, auront visité l'exposition Le champ des possibles, installée à la Maison de l'archéologie, à Dainville, près d'Arras.

Cette exposition est le fruit d'un travail pluri-institutionnel regroupant des spécialistes de la Direction de l'archéologie, de l'Institut national de recherches archéologiques préventives (Inrap), du Museum national d'Histoire naturelle (MNHN), de l'Université Paris I Panthéon-Sorbonne et du Service régional de l'archéologie de la Direction régionale des affaires culturelles (SRA – DRAC) des Hauts-de-France et de Normandie.

Ce projet s'est articulé autour d'une thématique sociétale à forte résonance actuelle, celle de l'environnement. Elle prend pour ancrage chronologique le Néolithique, époque charnière de l'histoire humaine qui a marqué un tournant dans la relation que les sociétés entretiennent avec la nature. Le propos est également d'interroger les héritages environnementaux et sociétaux actuels issus de cette longue période de transition, et plus globalement sur la place que le Néolithique occupe réellement dans les problématiques de réchauffement climatique et de surexploitation des ressources planétaires.

L'axe 2 proposé par les prochaines RNS5 est l'occasion de présenter cette exposition, abordant la représentation des paysages et des sociétés du Néolithique, notamment grâce à des supports multimédias variés et une scénographie volontairement immersive. Une carte animée, une ambiance sonore, des représentations en 3D de mégalithes, de pollen et d'un bâtiment, mais également une affiche générée partiellement sous IA, ont ainsi été créés.

Notre exposé sera centré sur les deux dispositifs de la carte animée et du design sonore, en s'attachant à fournir les éléments scientifiques et méthodologiques indispensables pour comprendre les choix effectués dans un rendu final à visée éducative.

L'évolution du paysage des Hauts-de-France depuis les dernières glaciations jusqu'à l'horizon 2100 a été mis en scène sous la forme d'une courte vidéo, permettant d'aborder les problématiques climatiques et humaines dans la formation et la transformation des paysages sur le temps long de manière efficace et pédagogique.

Une immersion sonore au cœur du Néolithique a été créée par un designer sonore, suggérant l'ambiance d'une promenade en forêt au Néolithique ou les bruits de la vie quotidienne dans un habitat. Ce travail repose sur une approche exploratoire de la reconstitution du paysage sonore et soulève des problématiques sur la frontière entre design et archéologie sonores. Visiteurs et archéologues ont ainsi pu aborder le passé sous un angle multisensoriel, ajoutant la perception auditive à la perception visuelle des images et des objets exposés.

**Axel BEAUCHAMP, Géoarchéologue, Département du Pas-de-Calais, UMR 6566 (CNRS-Rennes)**  
**beauchamp.axel@pasdecalais.fr**

**Élisabeth PANLOUPS, Archéologue, Département du Pas-de-Calais, UMR 8215 (CNRS-Paris 1)**  
**panlouis.elisabeth@pasdecalais.fr**

**Guillaume TIGER, Compositeur et Designer sonore, EA 4629 (Cédric, CNAM)**  
**www.isothesis.com**

**Laurent WILKET, Archéologue, Département du Pas-de-Calais, UMR 8164 (CNRS-Lille)**  
**wilket.laurent@pasdecalais.fr**

## Réflexion théorique autour de l'image de restitution en archéologie : pouvoirs et dangers d'un médium

« L'âme humaine ne conçoit rien sans image » écrivait Aristote dans *Traité de l'Âme*. Comme tous les animaux, nous appréhendons la réalité par nos cinq sens mais chez l'Homme, la vision occupe une place dominante dans les interactions avec le monde extérieur ; elle est omniprésente jusque dans nos cerveaux sous forme d'images mentales (le mot « imagination » en atteste). L'archéologie, qui s'efforce de décrire les réalités disparues, se doit dès lors de fournir des images pour rendre son propos intelligible... Mais comment restituer des images de ce qui est mort, évanoui, supposé, incomplet ? La voilà qui se heurte à un épineux paradoxe et qui la contraint à jongler avec les codes de la réalité : elle doit créer ses propres images, avec tous les dangers que cela implique.

À partir des données matérielles dont il dispose, l'archéologue doit effectuer une série de choix critiques en intégrant des principes de réalisme, de cohérence, de lisibilité, de pertinence tout en rendant compte du caractère hypothétique du produit final à son public. Certains cas, bien documentés, présentent peu de risques. D'autres, beaucoup plus complexes ou fragmentaires, posent de véritables défis intellectuels... Le public qui reçoit ces images est-il apte à faire la différence, à décoder ces illustrations ? Où placer les curseurs qui engagent notre responsabilité ? En effet, une fois créée, l'illustration échappe à ses créateurs. C'est encore plus dangereux aujourd'hui à l'ère de réseaux sociaux, des IA et de la saturation d'images, qui circulent à grande vitesse et souvent détachées de leur contexte. Pour ne rien arranger, plus une image touche à l'émotionnel (impressionnante, drôle, émouvante, choquante), plus elle est répétée, plus elle persiste, devenant parfois référentielle même si elle est obsolète scientifiquement. Par exemple, les hommes préhistoriques sont encore et toujours des balourds sales en slip léopard armés d'un gourdin dans l'imaginaire collectif populaire de 2024 bien que la science contredise cette vision vieille de 150 ans. C'est le double-tranchant de la fantastique puissance des images. L'exercice est encore plus délicat si l'on considère qu'étudier le passé touche inévitablement à des enjeux très actuels comme la notion d'identité biologique et culturelle, de mémoire collective et -conséquemment- de pouvoir (récupération politique, manipulation, démagogie, etc). Alors oui, même si elle a la prétention à la neutralité et l'objectivité, l'archéologie elle-même - comme toutes les sciences- s'inscrit dans un contexte socio-culturel donné et subit obligatoirement les influences et les biais cognitifs de ses porteurs... mais aussi ceux de son public. Qu'on le veuille ou non, la censure, la polémique, le politiquement correct entrent dans l'équation en matière de restitution du passé ; plaçant résolument l'archéologie et ses images au cœur des préoccupations contemporaines.

**Céline Piret, Conservatrice du Musée d'interprétation archéologie du Brabant wallon (Belgique) – Illustratrice en archéologie. Mail : cel.piret@gmail.com**

## **Paye ton dessin ! La place des stéréotypes de genre dans les représentations du passé**

Représenter le passé est un exercice particulièrement exigeant, car il s'agit d'interpréter (graphiquement) des résultats archéologiques. Or, comme toute interprétation, un certain nombre de biais et de limites existent et doivent être pris en considération de façon aussi sérieuse que pour des interprétations sociales.

En effet, les figurations du passé ont un impact fort dans tout travail de médiation, tout d'abord car elles permettent de visualiser et de rendre accessible au grand public un certain nombre d'éléments (par exemple transformer un réseau de trous de poteaux abstraits en reconstitution d'habitat). D'autre part, ces représentations participent activement (mais implicitement) au maintien, si ce n'est à la construction, d'un nombre important de stéréotypes de genre et donc aussi à la naturalisation des différences hommes-femmes dans nos sociétés actuelles. Il existe donc une réelle responsabilité dans la création de ces images.

Afin de permettre à cette réflexion de voir le jour, nous proposons dans cette communication de mettre en lumière l'existence d'un certain nombre de stéréotypes, de les expliquer et surtout de les analyser afin de donner les outils nécessaires à l'élaboration de nouveaux supports visuels. Cette phase de déconstruction des stéréotypes est nécessaire pour prendre conscience du biais ethnocentré et du risque, toujours présent, de calquer notre vision et nos propres normes sur des sociétés anciennes. Il s'agira aussi de souligner que ce n'est pas un simple effet de mode, certaines représentations très hétéronormatives pouvant être très récentes, alors que d'autres déconstruisant déjà des stéréotypes de genre sont cinquantenaires.

En outre, cette communication veut interroger les types de médias utilisés (du dessin à l'IA) afin de mettre en évidence les caractéristiques de chaque choix graphique, leurs avantages mais aussi leurs limites respectives et, ce, particulièrement dans les figurations humaines.

**Caroline TRÉMEAUD, [caroline.tremeaud@cd08.fr](mailto:caroline.tremeaud@cd08.fr), service archéologique des Ardennes, UMR 8215 Trajectoires**

**Mafalda ROSCIO, [mafalda.roschio@univ-lille.fr](mailto:mafalda.roschio@univ-lille.fr), maître de conférence à l'Université de Lille, UMR 8164 Halma**

## Du Platéosaure de Lons-le-Saunier à la galerie de portraits de l'âge du Bronze. Retour sur 3 décennies de collaboration.

Pierre-Yves Videlier, artiste et illustrateur, a commencé à travailler avec le Musée d'Archéologie de Lons-le-Saunier au début des années 1990, pour la réalisation de dessins de restitution du Platéosaure mis au jour dans cette ville. Depuis, les deux auteurs n'ont cessé de collaborer dans le cadre d'une quinzaine d'expositions et de publications concernant l'archéologie. Et Pierre-Yves Videlier travaille également avec de nombreux autres musées et services d'archéologie. La communication se propose d'explorer ces projets autour de plusieurs questions.

Nous traiterons en premier lieu de la restitution des gestes. Le dessin de mains réalisant les tâches successives d'une chaîne opératoire est sans doute l'un des premiers objectifs du recours au dessin, puisqu'il permet, notamment au public des expositions, de comprendre relativement facilement les modes de fabrication. Mais le dessin est-il toujours suffisant pour cela ?

En second lieu, nous aborderons le passage de l'illustration technique à l'incarnation. Nous traiterons ainsi des différentes formes de restitution graphique pour expliquer le positionnement (avéré ou supposé) des objets, en particulier mais pas seulement, des objets personnels. De leur positionnement sur un squelette théorique à la restitution d'un personnage grandeur nature, quels sont les avantages et les écueils des différentes formes utilisées.

Enfin, nous explorerons la question de la restitution de l'invisible, notamment les paysages, sur la base des données paléo-environnementales au sens large : géologie, géomorphologie, palynologie, carpologie, archéozoologie, etc.

Outre ces questions liées aux scènes représentées, la communication se propose d'explorer les termes de la collaboration entre musée et illustrateur, notamment sur la limite entre données scientifiques et liberté de l'artiste. Il sera ici question du choix du style des illustrations, en fonction de l'objectif de présentation, puisque Pierre-Yves Videlier a la particularité de maîtriser différents styles et différentes techniques, y compris la réalisation de bas-reliefs en papier, qu'il met au service de chacun des projets. Et cela nous amènera également à parler des attentes du musée et surtout de celle de son ou de ses publics. Il sera donc aussi question d'humour, de poésie, du caractère éphémère assumé de ces dessins, etc.

### Pierre-Yves Videlier, Atelier Scène de papier

Sylvie Jurietti, Musée de Préhistoire des gorges du Verdon, UMR Artheis



Les trois âges de la dame de Blanot, crédit : Pierre-Yves Videlier, Atelier Scène de papier

## Redonner des visages aux familles néolithiques de Gurgy « les Noisats » grâce à la biologie

Les toutes récentes évolutions techniques dans le domaine de l'archéologie moléculaire ont permis ces dernières années d'accéder à de nouvelles découvertes, notamment dans la reconstruction de liens de parenté qui permettent de voir se dessiner sous nos yeux des généalogies du passé. C'est ainsi que notre équipe a publié en 2023 des familles néolithiques inédites, par leur taille et leur ancienneté. En effet, grâce à un échantillonnage exhaustif et à l'application d'une méthode de capture, nous avons obtenu des données génomiques pour 94 des 128 individus du site de Gurgy 'les Noisats' (Néolithique moyen, Yonne). Nous avons reconstruit deux grandes généalogies, la plus importante couvre sept générations et rassemble 63 individus. Au-delà des apparentements génétiques, ces généalogies nous ont permis d'explorer la potentielle structure sociale du groupe, sa taille, ses schémas de mobilité, ainsi que ses pratiques funéraires et l'organisation spatiale de la nécropole. Nous avons ainsi observé un fort système patrilocal, avec une lignée paternelle unique pour les deux familles, ainsi que des indices de patrilinearité. Le groupe pratique l'exogamie féminine et l'absence d'apparentement entre les femmes exogènes suggère un vaste réseau régional. Les parentés biologiques éclaircissent l'organisation spatiale du cimetière, montrant des regroupements de sépultures selon la chronologie et les familles nucléaires, invisibles avec les seules données archéologiques. Les liens de parenté nous ont également permis de contraindre l'intervalle chronologique et de proposer une durée réduite de la phase d'occupation du site. Quand est venu le moment de penser à la valorisation de tels résultats, il nous a semblé important de donner des visages aux maillons de ces arbres généalogiques. C'est alors qu'est intervenue Elena Plain Cantoni, artiste peintre qui a accepté de se prêter au jeu. Grâce aux données génomiques que nous avons obtenues, la majorité des individus avaient un profil phénotypique révélant la pigmentation de leurs cheveux, de leurs yeux et de leur peau. En parallèle, l'âge au décès et le sexe biologique des individus ont été obtenus grâce à l'étude ostéologique classique et à l'analyse génétique pour le sexe des immatures. Nous avons également pris en compte les (rares) parures présentes dans les tombes, faisant le choix délibéré d'associer les parures funéraires à des portraits d'individus vivants. Par ailleurs, nous avons choisi de ne pas représenter les informations manquantes, ainsi, quand les pigmentations n'ont pu être obtenues en raison de la faible qualité des données génétiques, les couleurs ont été laissées blanches. L'ensemble de ces informations combinées a servi de base scientifique à l'expression artistique. L'artiste a ainsi donné des visages aux 63 individus néolithiques composant cette grande famille vieille de 6700 ans, donnant au grand public la possibilité de s'approprier ces parents d'un autre âge.

**Maïté Rivollat, PACEA, UMR 5199, Université de Bordeaux, France, MPI-EVA, Leipzig, Allemagne, ArcheOs, Département d'Archéologie, Université de Gand, Belgique**

**Elena Plain Cantoni, DiVino, [www.art-divino.com](http://www.art-divino.com)**

**Stéphane Rottier, Marie-France Deguilloux, PACEA, UMR 5199, Université de Bordeaux, France  
Wolfgang Haak, MPI-EVA, Leipzig, Allemagne**



## Les fresques des menhirs de Monteneuf : une création à mains multiples

Le site de menhirs de Monteneuf est un site archéologique valorisé et géré en tant qu'archéosite au sein duquel les recherches archéologiques côtoient les activités de médiation et les actions de valorisation. Un sentier d'interprétation, destiné au grand public, permet la découverte du site. Cet outil de découverte et de médiation vise à sensibiliser le public par l'émotion qu'il suscite pour créer un lien intime avec ce patrimoine. Le sentier propose une alternance entre une signalétique intégrée visuellement (équilibrant textes et images), et des espaces de reconstitution afin de laisser toute sa place au patrimoine et à l'immersion dans le lieu.

Les illustrations sont réalisées sous forme d'aquarelles aux teintes légères afin de s'intégrer dans l'environnement et de suggérer sans imposer. Plus qu'illustrer ou compléter un propos, elles sont conçues comme de véritables outils de médiation et de réflexion.

L'expérience nous a permis d'éprouver le rôle véritable de l'illustrateur. Au-delà de la réalisation technique d'une illustration, il doit arriver à nous "faire voir" au-delà des mots. Il nous amène à formaliser nos hypothèses qu'elles soient techniques, environnementales, sociétales. Soucieux de la qualité du rendu, il interroge, et incite à analyser finement les éléments matériels et à préciser les hypothèses et les interprétations. Spécialisé dans le domaine de l'illustration archéologique sans être un expert de terrain, l'illustrateur apporte un questionnement à notre travail d'archéologue. La réalisation d'une illustration résulte nécessairement d'une co-construction. Ce travail, de longue haleine, repose sur de nombreux échanges pour aboutir à un enrichissement du propos scientifique. Cet enrichissement est encore plus fort si un acteur professionnel de la transmission au public vient intégrer ce travail de concertation. Il apporte alors le regard et les interrogations des publics à qui ces illustrations sont principalement destinées. Il est regrettable que, bien souvent, la réalisation des illustrations soient reléguées aux seuls acteurs de la médiation qui ne peuvent maîtriser tous les domaines et les subtilités de la recherche. Une illustration doit donc être le résultat d'un travail articulatif, recherche et choix du message à transmettre. Elle présente une hypothèse à un moment et à un état donné de la recherche. De ce fait, elle est toujours à contextualiser et à réactualiser si possible.

L'illustration permet, en un regard, de donner vie aux sociétés du passé. Donnant "à voir" elle a une puissance de représentation bien supérieure au texte. Dans un contexte sociétal où l'image tient un rôle prépondérant, elle est indispensable à l'archéologie. Il convient cependant d'entourer sa réalisation, comme son utilisation, d'une médiation qui pose un cadre et des limites (dates, hypothèses, contexte, objectif..).

### Claire TARDIEU (l'arkéo Claire), Pierrick Legobien & Christine Boujot (Drac SRA Bretagne)



Visuel Menhirs de Monteneuf  
crédit : E. Berthier

## Évoquer le Néolithique ancien

Afin de porter les données archéologiques à la connaissance du public, la Communauté d'Agglomération Hérault Méditerranée a choisi la valorisation numérique. Ainsi est né le projet « archéodyssée », constitué d'un portail web dédié à l'archéologie du territoire et des applications numériques mettant en lumière certains sites.

C'est dans ce cadre que divers choix de restitutions devaient être fait afin de proposer la « bonne » représentation archéologique.

Le choix des outils de valorisation et des différents dispositifs pouvant être utilisés par le grand public a été réalisé en considérant l'ensemble des données de recherches ; qu'elles soient quantitatives, qualitatives, lacunaires ou exhaustives. La méthodologie mise en place pour la valorisation des données de chaque site a révélé l'importance de chaque étape de validation en collaboration avec les chercheurs, fouilleurs et directeurs des sites.

Afin de rendre certaines données vivantes et compréhensibles pour tous, diverses manières de représenter, d'évoquer les sites et leurs occupations ont été mises en avant, en passant par des réalisations 3D, des films scénarisés, de la réalité augmentée et encore du dessin.

Pour rester dans le cadre chronologique de ces rencontres Nord-Sud, nous vous présentons le travail d'évocation par le dessin des sites de Portiragnes : Peiro Signado et Pont de Roque Haute. Deux sites majeurs du Néolithique méditerranéen. Ces sites ne sont plus visibles aujourd'hui, mais grâce aux nombreux échanges avec Claire Manen, François Briois et Jean Grimal, un travail de restitution a pu être réalisé avec la collaboration de l'illustratrice Céline Piret. Ainsi la bonne représentation archéologique de ces deux sites et de leur environnement a pu être exprimée.

**Amélie Diaz – chargée de mission médiation, service archéologique Communauté d'Agglomération Hérault Méditerranée**  
**a.diaz@agglohm.net**  
**François Briois - brioisfrancois@yahoo.fr** Maitre de conférences, Laboratoire TRACES – UMR 5608  
**Université Toulouse Jean Jaurès**  
**Céline Gomez-Pardies - ce.gomez@agglohm.net**  
**Responsable du service archéologique de la Communauté d'Agglomération Hérault Méditerranée**



Portiragnes au Néolithique ancien

## **Le tumulus Saint Michel à Carnac (56) : de la fouille ancienne à la réinterprétation contemporaine**

Exploré dès la seconde moitié du 19<sup>e</sup> siècle, le tumulus Saint Michel est avant tout connu pour son gigantisme et la richesse exceptionnelle du mobilier qu'il a livré. Les retranscriptions des fouilles menées en 1862 et 1863 par René Galles et la société polymathique du Morbihan, puis entre 1900 et 1906 par Zacharie le Rouzic, ont servi de base à l'élaboration d'un récit autour de cet emblématique tombeau monumental. Face à la rareté du matériel ostéologique, le discours n'a pas été structuré autour des restes du ou des défunts, mais à partir des objets de prestige mis au jour. En effet, leur dimension symbolique et leur origine lointaine confèrent un statut extraordinaire à la tombe centrale du monument (haches en jadéite de provenance alpine, perles en variscite et turquoise ibériques...). Les vestiges osseux ont d'abord quasiment disparu du discours avant d'être réintégrés, pour aboutir petit à petit à une interprétation qui dépasse ce qu'indiquent les données originelles.

Bien que les seuls restes humains effectivement attestés soient des os crématisés, la tombe est désormais couramment présentée comme une inhumation individuelle pour un défunt d'exception. Pourtant ceci est à tout le moins sujet à caution car basé sur l'un des comptes-rendus, laconique, des recherches initiales réalisées il y a plus de cent soixante ans. Les questionnements et discussions contradictoires posés dès 1862 (par Gustave de Closmadeuc) ont été oubliés au profit d'une hypothèse qui se trouve finalement colportée comme une vérité et dont la mise en image tend à en imposer une forme d'authenticité.

La question du respect des données primaires dans le cadre de restitutions est fondamentale afin d'éviter d'aboutir à un discours et à des visuels se déconnectant de la réalité archéologique pour abonder (inconsciemment) des hypothèses préconçues. Au-delà des enjeux éthiques et de « bonnes pratiques » liées aux représentations issues des données de fouilles, cet exemple souligne le délicat équilibre à tenir entre le respect de sources anciennes plus ou moins indigentes mais faisant nécessairement foi et la demande croissante de mise en images détaillées et spectaculaires

**Astrid Suaud-Preault, Service régional de l'archéologie - DRAC Bretagne-UMR 6566  
CREAAH Olivier Agogué, Centre des Monuments Nationaux de Bretagne / Musée de  
Préhistoire de Carnac-UMR 6566 CREAAH**



## « Âges farouches » en bulles : la BD entre pop culture et culture scientifique

L'art est une fenêtre ouverte sur l'histoire, fantasmée ou non. Certaines peintures médiévales ou de la Renaissance, sous couvert de mythologies, « illustrent » le passé. Aujourd'hui les représentations peintes dessinées ou sculptées, aussi anciennes qu'elles puissent être ; nous permettent de « visualiser » les périodes dont elles sont issues : le type de vêtements, d'outils de parures, mais aussi de la faune, flore etc... Ainsi certaines cultures du passé sont plus ou moins aisément illustrables, grâce à ces sources iconographiques, mais aussi les sources textuelles complétées par de nombreux vestiges archéologiques. Ce n'est pas le cas, pour de nombreuses autres sociétés, n'ayant pas de traditions écrites et figuratives ou trop anciennes pour qu'elles nous soient parvenues.

Raison pour laquelle, certaines périodes comme la Pré- et Protohistoires sont plus compliquées à illustrer et laissent une latitude d'autant plus grande aux illustrateur-ices

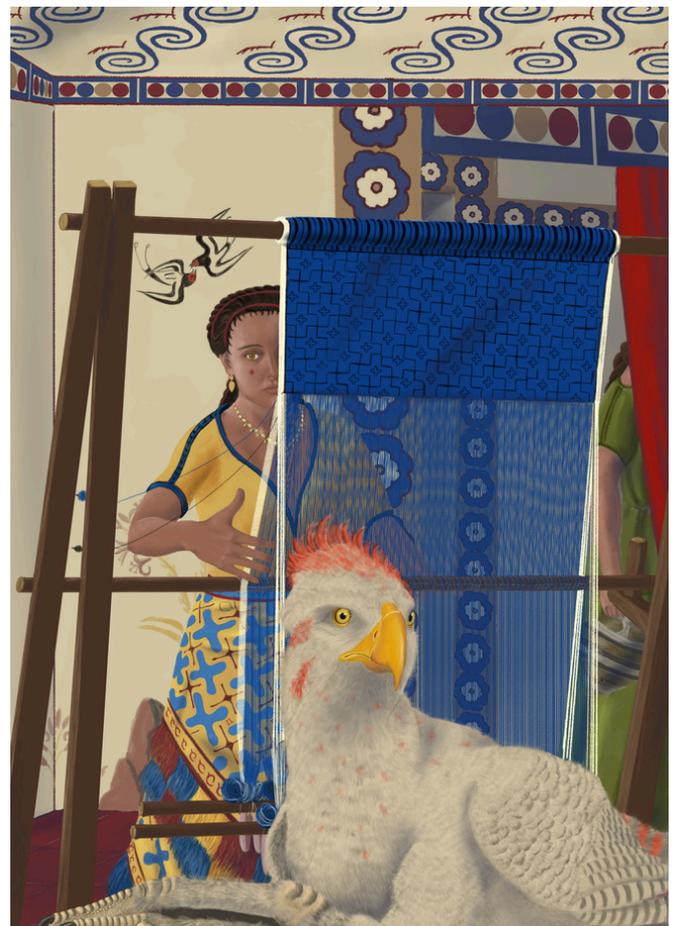
C'est aussi pour cette raison sans doute que ces périodes, en particulier le Paléolithique, est le prétexte à des illustrations parfois des plus fantasques. On peut dès lors s'interroger sur la manière dont se construisent les normes de représentation et dans quelle mesure elles sont sensibles aux évolutions de la recherche, ou résistent, au contraire, à l'introduction de nouvelles problématiques et manières d'appréhender le passé.

Pour aborder cette question, j'utiliserai le cas spécifique de la Bande Dessinée. À partir d'un corpus d'une centaine d'œuvres, francophones ou traduites en français et dont l'action se situe entre le Paléolithique et l'Âge du Bronze, il s'agira de questionner différents choix de représentation des sociétés, de l'environnement et des individus et de discuter des évolutions perceptibles dans le temps en regard des progrès de la recherche.

**Carole Cheval, [chevalcarole@gmail.com](mailto:chevalcarole@gmail.com)**  
**Chercheuse associée au CEPAM -Nice**  
**Université Côte d'Azur**

Pénélope tissant

Dessinée en s'appuyant sur les données issues de la culture minoenne et mycénienne, ainsi que mes connaissances sur le grand métier vertical à peson. Une restitution qui se voudrait réaliste, si ce n'est le griffon au premier plan inspiré de la fresque de la salle du trône à Cnossos (Crète). Entre illustration documentaire et fantastique.



## « L'archéologue et le dessinateur »

### Problématique et apports de la bande dessinée dans la communication en archéologie

#### Étude de cas : Les sites du Néolithique final de Cambous (Viols-en-Laval, Hérault) et du Planet (Fayet, Aveyron).

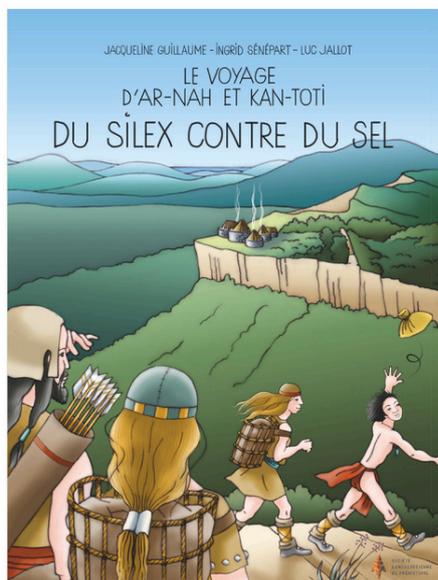
Pourquoi et comment décide-t-on de passer par la fiction dessinée pour communiquer sur un site archéologique ? Cette question s'est posée après le constat de l'obsolescence du catalogue de visite du site de Cambous (Viols-en-Laval, Hérault) et de l'envie de l'actualiser via des manières de raconter différentes. Cet objectif s'est traduit par le choix de privilégier le média « BD ». Le recours à la fiction en Préhistoire ne nécessite pas forcément un appareil critique important dans la mesure où l'action peut primer sur la réalité des faits décrits. À l'inverse, communiquer sur un site dont on connaît les enjeux archéologiques répond à d'autres impératifs et impose un certain nombre de contraintes cependant que cela ouvre des possibilités à l'imagination à la fois des archéologues et des dessinateurs. Cette part de créativité de chacun s'exprime dans la co-construction d'un scénario, qu'il s'agisse pour les archéologues de tester ou proposer des hypothèses de recherches, où être attentifs aux demandes du dessinateur (trice) (I ; Sénépart, L. Jallot,) et pour ce dernier(e) de répondre via ses propres critères et propositions aux attendus des chercheurs (J. Guillaume). Écrire un co-scénario nécessite donc un dialogue constant afin de répondre à des interrogations de tous ordres pour recréer un monde complet et cohérent à partir des découvertes effectuées sur le site (outillage, architecture, techniques, modes de vie, environnement,) sans obérer la part d'imagination (habillement, comportements, relations sociales voire ontologie et croyances). La reconstitution demande avant tout de faire un état des lieux des connaissances et d'y opérer des choix pour proposer une ou des hypothèse(s). C'est ainsi une démarche scientifique qui s'exprime artistiquement à travers un médium apte à augmenter significativement les connaissances de tous.

Cette démarche testée d'abord sur le site de Cambous, et qui a donné lieu à une première bande dessinée, est en cours pour le site du Planet. La communication visera à établir comment l'expérience acquise avec cette première publication sert maintenant à mieux cibler les objectifs de ce second projet, par deux des auteurs de la communication (J. Guillaume, M. Maillé).

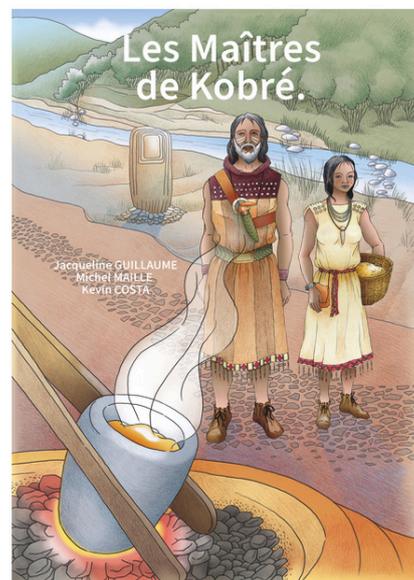
**J. Guillaume : illustratrice -**

**I. Sénépart, M. Maillé, K. Costa : TRACES – UMR 5608**

**L. Jallot : ASM – UMR 5140**



Couverture de l'album édité en 2023 par la Société Languedocienne de Préhistoire sur le site de Cambous - ©SLP / J.Guillaume



Projet de couverture de l'album en cours sur le site du Planet © ASPAA / J.Guillaume

## **Vendre le passé : la reconstitution archéologique comme nouvel argument commercial de la pop culture**

Depuis plusieurs décennies, l'archéologie et les données issues de l'archéologie inspirent les auteurs dans leurs œuvres de fictions. Et si pendant longtemps la rêverie archéologique tenait le devant de la scène, ces dernières années un réel attrait s'est développé autour de la fidélité matérielle y compris du côté du public.

Cette présentation a pour but de tracer les contours du marché de la fiction historique et plus précisément celui de la représentation archéologique dans le paysage culturel de ces dernières années. On abordera tout d'abord les différents médias concernés (jeux-vidéos, films, bande dessinées), ainsi que leurs spécificités propres en considérant les grandes phases et évolutions de ce marché et son état actuel. Nous nous questionnerons sur les raisons de cette attractivité et sur celles du développement de ce marché.

Nous constaterons avec ces aspects qu'au-delà même des créateurs, les producteurs et éditeurs ont mis de plus en plus en avant l'utilisation de la réalité matérielle de la discipline archéologique, pour en faire même un véritable argument marketing (par exemple dans le cas de la série *Assassins' Creed*) voire même politique.

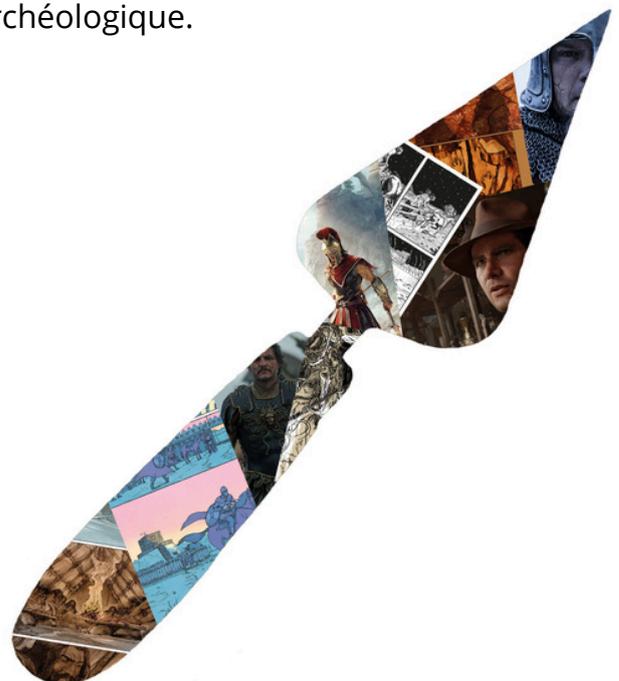
Ce constat conduit à nous poser plusieurs questions. Comment allier le principe même de création et d'imaginaire propre à la fiction avec la rigueur et la précision scientifique ? Une œuvre de fiction a-t-elle un devoir de réalisme et/ou de pédagogie ? Quel est le rôle de l'expert ? Comment trouver un équilibre entre licence poétique et véracité matérielle ?

Ces larges questionnements seront l'occasion d'aborder les dérives voire les dangers des représentations matérielles hasardeuses qui peuvent faire perdurer de images fausses dans l'inconscient collectif ou même servir à véhiculer des messages de propagande.

Cependant loin de dresser un bilan négatif de ces utilisations, de brillantes réalisations et des solutions alternatives à ces problèmes existent. Nous verrons comment ces œuvres de fictions ont pu bénéficier en retour à la recherche que cela soit en renforçant l'intérêt du public pour une période ou en développant de nouveaux outils au service de l'archéologie.

Enfin, nous reviendrons plus en détails sur les processus de création de tels travaux et comment les chercheurs peuvent s'impliquer de plus en plus à différentes phases. Nous verrons ainsi les différentes étapes de fabrication d'ouvrages de vulgarisation dans le domaine de l'archéologie et leurs contraintes notamment à travers l'exemple de la collection « Graffiti » des éditions Fedora, dédiée à la bande dessinée archéologique.

**Pierre Dejarnac, [Pierre.dejarnac@gmail.com](mailto:Pierre.dejarnac@gmail.com)**



## Le passé dans le présent ou l'inverse - Histoires de la reconstitution du passé par l'illustration

Tessons, éclats, structures en creux, sols arasés, sites tronqués, matériaux organiques disparus - l'archéologie ne nous livre bien souvent que des fragments. Peu de choses pour dresser une image vivante de la vie du passé.

Malgré de nombreux éléments que les sciences appliquées à l'archéologie apportent aujourd'hui, il reste difficile pour les scientifiques de dresser une image complète des sites à l'époque de leur fréquentation et de leur fonctionnement. Il est encore plus difficile de traduire les interprétations en images pour le grand public. Et pourtant, ce sont ces images qu'attend le public. Elles sont un outil de communication et contribuent à forger l'imaginaire historique de la société. À certaines époques, les images de reconstitution de la vie du passé sont devenues des outils idéologiques tantôt scientifiques, tantôt politiques.

Dès les premières découvertes archéologiques au 19<sup>e</sup> siècle, apparaissent des reconstitutions illustrées des objets mais aussi des scènes de vie du passé. Le but étant de rendre intelligibles les interprétations des archéologues mais aussi de susciter la curiosité du public sur la discipline en répondant à la question : c'était comment avant ?

Au contraire des époques tardives (antiques, médiévales, modernes), qui livrent une panoplie de documents graphiques et de textes, les cultures sans écriture sont parfois très lacunaires. Faute de documents, les reconstitutions du passé semblent incertaines ou même périlleuses. De ce fait, elles sont particulièrement sujettes à des interprétations discutées et discutables.

Les auteurs.e.s, d'horizons divers et variés, s'appuyant sur l'état des connaissances scientifiques et s'autorisant plus ou moins de liberté artistique sont aussi pris dans l'imaginaire historique, scientifique et social de leur époque. Peut-être aussi que ces représentations étaient conditionnées par les contraintes techniques de production et de reproduction des images : de la gravure sur papier jusqu'au dessin assisté par ordinateur.

Aujourd'hui, avec l'émergence de l'intelligence artificielle, les outils informatiques ont connu une évolution spectaculaire. Et si on interrogeait la génération d'images IA, fixes et animées, pour dessiner le passé ? Rencontre-t-on de nouveaux biais ? Pourquoi certaines images paraissent si aberrantes aux yeux des scientifiques ? Et en quoi les aberrations elles-mêmes pourraient être source de réflexion pour eux ?

Dans des contextes sociaux, politiques et scientifiques en évolution permanente, l'illustration et la reconstitution du passé vivent une transformation constante entre objectivité, intentions, convictions, idées reçues. Les images en elles-mêmes deviennent un sujet d'étude représentant beaucoup plus que de simples tentatives de reconstitution mais des témoins d'époques, de mentalités, d'idées et d'idéologies. L'illustration est une décision, un parti pris, qui offre une proposition mais aussi une base de discussion, d'interrogation et de perspective pour la recherche.

**Nicolas Mélard, SRA Hauts-de-France**  
**Olivier Pagani, enseignant et cinéaste**

Dessinez-moi l'Age du Bronze : De Henri Raison Du Cleuziou (1887), archéologue et dessinateur français, à travers (au milieu) les recherches graphiques des 'Lebensbilder' de l'artiste Karol Schauer (2020) jusqu'aux nouvelles aventures et imaginaires de l'intelligence artificielle (Leonardo.ia 2025), cet exemple montre comment l'ambition de la reconstitution ne cesse d'interroger nos visions du passé.



## Les lurs de l'âge du Bronze : réseau scientifique, son de destruction et pouvoir publicitaire

En 1797, des travaux d'extraction de tourbe mirent au jour à Brudevælde (Danemark) six trompettes – communément appelées lurs - datées de l'âge du Bronze. Ces instruments de musique connurent un succès sans précédent pour des artefacts préhistoriques, probablement en raison de leur conservation exceptionnelle. Comme le soulignait en 1836 le conservateur de l'Oldnordisk Museum, Christian Jürgensen Thomsen (1788-1865), leur état était tel qu'at man endnu kan bløese i dem - « on peut encore souffler dedans »[1].

L'importance de cette découverte pour la compréhension des populations anciennes fit qu'elles participèrent à de nombreux échanges et discussions scientifiques. Plusieurs grandes institutions européennes étaient par conséquent désireuses d'en faire l'acquisition. Se développa dès lors un réseau de diffusion de copies à travers tout le continent participant à la construction d'un savoir (figure ci-dessous).

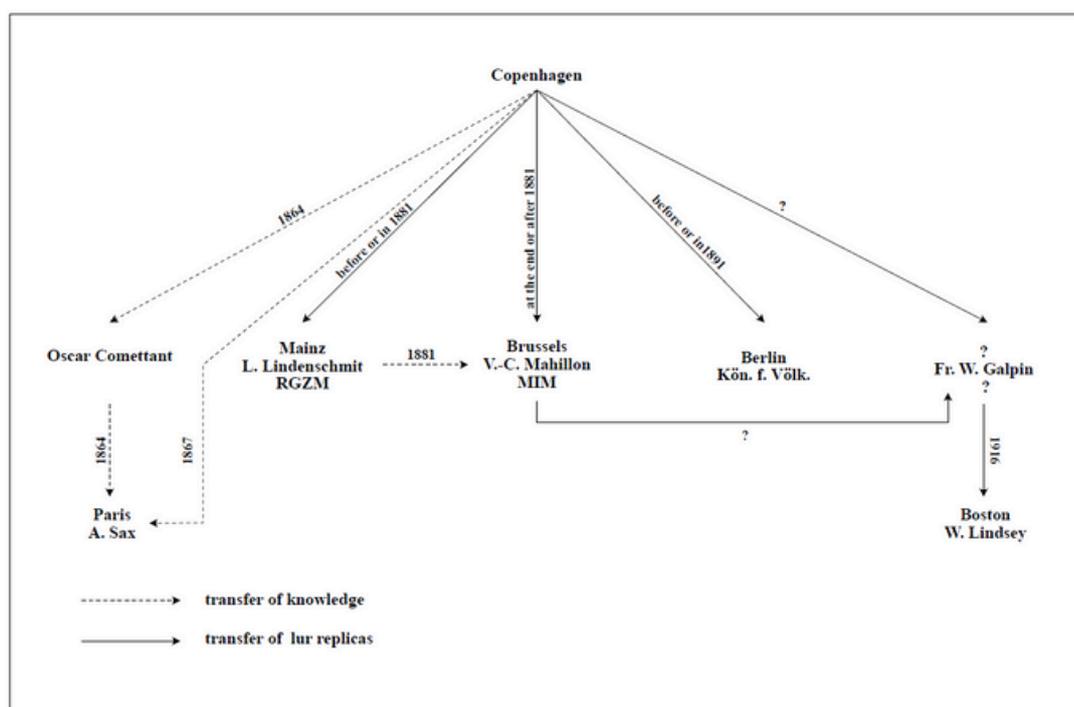
Ces trompettes devinrent une référence au Danemark et se diffusèrent largement dans la culture populaire du pays. Érigées sur une colonne à Copenhague, utilisées par les artistes pour illustrer les sagas nordiques, elles furent également récupérées comme outil de marketing. En effet, c'est un souffleur de lur qui est représenté pour la promotion d'un fromage danois ; le beurre danois

Malheureusement, chaque médaille a son revers. Cette « célébrité » d'un objet protohistorique fut instrumentalisée par le parti national-socialiste : dès lors, ces instruments de musique furent utilisés dans les programmes scolaires ou encore lors de différentes manifestations du parti.

[1] Chr. J. Thomsen, Ledetraad til Nordisk Oldkyndighed, Copenhague, 1836, p. 48.

### Walter Leclercq, conservateur, Musée des Celtes, Libramont

Email : [walter.leclercq@museedesceltes.be](mailto:walter.leclercq@museedesceltes.be)

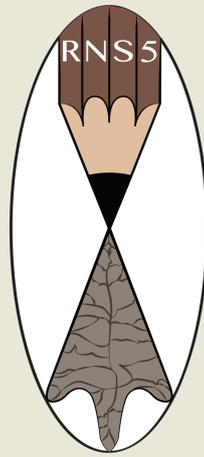


Modèle de diffusion des copies dans les différentes institutions internationales (conception et dao : W. Leclercq).



# Dessine-moi le Passé !

**Ve Rencontres Nord-Sud de  
Préhistoire récente  
(APRAB, Internéo, RMPR)**



Le **mercredi 8 octobre et le vendredi 10**, le colloque se tiendra dans l'amphi A de Lilliad  
2 Avenue Jean Perrin 59650 Villeneuve d'Ascq Cedex

**Train** → Gare de Lille

**Métro** → Ligne 1 direction Cantons station Cité scientifique - Professeur Gabillard

**Voiture** → De Paris ou Lille : Autoroute direction Roubaix-Villeneuve d'Ascq, puis voie rapide  
direction Roubaix et sortie n°3 Villeneuve d'Ascq Résidence

**Coordonnées GPS : 50.60927, 3.14207**

le **jeudi 9 octobre**, le colloque se tiendra à Tourcoing, au Fresnoy

Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains, 22 rue du Fresnoy, 59200 Tourcoing

**Métro** → Ligne 2 station Alsace

**Bus** → Ligne 30 direction Tourcoing Centre ou Wasquehal Jean-Paul Sartre, arrêt Fresnoy.  
Consulter les horaires des bus.

**Train** → Gare de Roubaix

**Voiture** → De Paris ou Lille : Autoroute direction Roubaix-Villeneuve d'Ascq, puis voie rapide  
direction Tourcoing Blanc-Seau, et sortie n°9 Le Fresnoy

De Gand ou Bruxelles : autoroute direction Lille, sortie n°13a vers Croix-Wasquehal, puis  
direction Roubaix, et sortie n°9 Le Fresnoy – Studio national

**Coordonnées GPS : 50.700318, 3.154566**

## 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)