

ESPRESSIONI INTELLETTUALI
E SPIRITUALI DEI POPOLI
SENZA SCRITTURA

THE INTELLECTUAL AND
SPIRITUAL EXPRESSIONS OF
NON-LITERATE PEOPLES



ATELIER
colloqui

Colloquio UISPP – CISNEP, Capo di Ponte, Valcamonica, 22-24 June 2012

**ESPRESSIONI INTELLETTUALI E SPIRITUALI
DEI POPOLI SENZA SCRITTURA**

***THE INTELLECTUAL AND SPIRITUAL
EXPRESSIONS OF NON-LITERATE PEOPLES***

Diretto da
Directed by
Emmanuel Anati

UISPP
**UNION INTERNATIONALE DES SCIENCES
PREHISTORIQUES ET PROTOHISTORIQUES**

CISENP
Commission Internationale Scientifique
«Le expressions intellectuelles et spirituelles des peuples sans *écriture*»

SPÉCIFICITÉ DU LANGAGE GRAPHIQUE

Marcel Otte

Riassunto

I messaggi artistici non possono essere ridotti ai miti che li fanno nascere. Le immagini organizzate possiedono un loro proprio potere, fecondando il nostro immaginario. Si stabiliscono nel tempo infinito e causano una cascata mitologica senza fine. La loro seduzione fisica conduce in tutti i tempi all'origine di emozioni rinnovate. Le storie scompaiono o subiscono metamorfosi, restano le immagini, come potenziale incarnazione di ciascun gruppo di valori successivi.

Abstract

Artistic messages cannot be reduced to the myths that bore them. Arranged images possess their own power and engender their own imaginary realm. They are established through time and provoke an endless mythological cascade. Their physical seduction is striking, throughout time, to renewed emotions harking back to the origins. Narratives disappear or undergo metamorphosis, images subsist, potential incarnations of each successive group of values.

Résumé

Les messages plastiques sont irréductibles aux mythes qui les ont fait naître. Les images agencées possèdent leur propre pouvoir, fécondant notre propre imaginaire. Elles s'installent dans la pérennité et provoquent ainsi une cascade mythologique sans fin. Leur séduction plastique frappe, en tout temps, aux origines des émotions renouvelées. Les récits disparaissent ou se métamorphosent, les images subsistent, telles des incarnations potentielles de chaque ensemble de valeurs successif.

Lorsque des figures multiples sont reconnaissables par l'analogie avec l'expérience vécue (un homme, un lion, une arme), elles jouent entre elles via leur réseau spatial dont seules leurs relations portent un sens. Les articulations, répétées et construites, forment des messages plastiques, à nos yeux même, en l'absence du récit mythique originel. L'épisode originel, dont la scène graphique rend témoignage, porte d'autant moins d'intérêt qu'il a changé de nature, en passant de la parole à l'image. Cette dérive sémantique a pu totalement échapper aux créateurs de mythes ainsi qu'aux artistes eux-mêmes. Est-il besoin qu'un visiteur japonais sous la voûte de la Sixtine connaisse la Bible pour qu'il

apprécie Michel-Ange? Inversement, sommes-nous insensibles au dépouillement extrême des peintures chinoises, dont le but explicite fut de confondre les différents canaux visuels (paysages, personnages, perspective, stabilité)? Une fois créée, une œuvre composite se démet de son créateur; il nous revient d'en restituer l'éventuel agencement en alignant les analogies, dispersées dans le temps et dans l'espace. Aucun artiste préhistorique ne pouvait disposer de toute cette gamme d'œuvres, structurellement analogues mais inaccessibles. Nous arrivons ainsi à faire surgir des messages à la fois inconscients et fondamentaux pour l'esprit d'une ethnie, dans sa logique propre, et la longue durée qui justifie sa puissance. Mais tout langage plastique structurellement cohérent a pu naître par la recherche de cette harmonie plutôt que par souci d'illustration mythique. Si on oppose la sculpture romane à celle du gothique, on aperçoit aisément les variations plastiques, pourtant issues d'une même source théologique. Inversement, le principe du récit graphique peut trouver des résonances dans un lointain extrême (Bochimans et Levant espagnol, par exemple): le code plastique est restitué, car il exsude du même esprit, mais les narrations originales ne possèdent aucun rapport entre elles. Le récit graphique possède donc ses propres lois sémiologiques, et ses expressions sont irréductibles à la narration orale.

Introduction

Lorsque des figures multiples sont reconnaissables par l'analogie avec l'expérience vécue (un homme, un lion, une arme), elles entrent en scène via leur réseau spatial, dont seules leurs relations portent un sens. Les articulations, répétées et construites, forment des messages plastiques, en l'absence du récit mythique originel. L'épisode narratif, dont la scène graphique rend témoignage, porte d'autant moins d'intérêt qu'il a changé de nature, en passant de la parole à l'image. Cette dérive sémantique a pu totalement échapper aux créateurs de mythes, ainsi qu'aux artistes eux-mêmes. Est-il besoin qu'un visiteur japonais sous la voûte de la Sixtine connaisse la Bible pour qu'il apprécie Michel-Ange? Inversement, sommes-nous insensibles au dépouillement extrême des peintures chinoises, dont le but explicite fut de confondre les différents canaux visuels (paysages, personnages, perspective, stabilité)? Une fois créée, une œuvre composite se démet de son créateur; il nous revient d'en restituer l'éventuel agencement en alignant les analogies, dispersées dans le temps et dans l'espace. Aucun artiste préhistorique ne pouvait disposer de toute cette gamme d'œuvres, structurellement analogues, mais inaccessibles. Nous arrivons ainsi à faire surgir des messages à la fois inconscients et fondamentaux pour l'esprit d'une ethnie, dans sa logique propre, et la longue durée qui justifie sa puissance. Mais tout langage plastique structurellement cohérent a pu naître par la recherche de cette harmonie plutôt que par souci d'illustration mythique. Si on oppose la sculpture romane à celle du gothique, on aperçoit aisément les variations plastiques, pourtant issues d'une même source théologique. Inversement, le principe du récit graphique peut trouver des résonances dans un lointain extrême (Bochimans et Levant espagnol, par exemple): le code plastique est restitué, car il exsude de la même pensée humaine, bien que les narrations originales ne possèdent aucun rapport entre elles. Le récit graphique possède donc ses propres lois sémiologiques, et ses expressions sont irréductibles à la narration orale.

Arts paléolithiques

Prenons l'exemple de peintures paléolithiques en Europe (fig. 1). Un monde mythique en jaillit spontanément, sous une forme devenue classique depuis André Leroi-Gourhan (1964-1965), voire Max Raphaël (1945), et d'innombrables travaux théoriques depuis lors (Eliade 1986). Rarement pourtant (Malraux 1957), la relation fut rétablie dans son authentique orientation fonctionnelle: de l'image au mythe. Systématiquement et assez curieusement, l'art paléolithique fut présenté comme le reflet d'une pensée imaginative et comme son vecteur favori.

Autant cette évidence fut assénée systématiquement pour les sociétés bannies et méprisées dans le confort lointain offert par le temps (arts de propagande fasciste ou soviétique), autant cette fonction cathartique fut ignorée, sinon condamnée pour les sociétés glorieuses à nos yeux (Renaissance, Grèce classique). L'inversion totale des mécanismes plastiques rejoint au fond comme un mystérieux voile des valeurs morales actives, ici et maintenant, dans ce que nous voulons considérer comme d'anodins jugements esthétiques. Cette cécité, occasionnelle et opportune, incite à confondre des catégories sémiotiques totalement opposées, telles celle du récit oral et celle du message plastique, comme si elles étaient superposables. Ainsi, cette confusion délibérée entretient-elle l'illusion d'œuvres réductibles à leur motivation originelle, comme si La Joconde pouvait être détruite dès que l'énigme de Léonard serait résolue!

Ici, l'incarnation d'une «réalité mythique» ne peut suffire à réduire toute signification, car il ne s'agit pas d'abstractions récitées, mais d'images. Leur fonctionnement sémiotique appartient à un tout autre registre, de l'ordre du visuel, du textuel et notre propre fonction imaginative. Ce que nous y voyons aujourd'hui change d'ailleurs de sens non seulement d'une période à l'autre de notre courte histoire moderne, mais même d'un visiteur contemporain à un autre. Exactement comme les images de nos «chemins de croix» possèdent une valeur plastique à chaque fois particulière, bien qu'elles se réfèrent toutes au même récit originel, chargé d'une symbolique profonde et rédemptrice, totalement dérisoire par rapport à leur support matériel. Le fruit de ces étranges combinaisons plastiques vient féconder notre pensée, en évitant l'intermédiaire de l'explication abstraite, reléguée, elle, à la seule oralité.

Ainsi, le même support technique - un tracé sur un voile de pierre - peut-il à la fois exprimer un mythe et en féconder un autre. La fonction originelle de tels jeux d'images nous est définitivement inaccessible et si nous la connaissions, cette clef significative ne pourrait remplacer l'image, aux sources de nos propres émotions. La structure graphique, directement perceptible par la simple saisie visuelle, crée, chez nous, un monde étrange, inconnu et nouveau: le récit est mort mais l'image nous appartient. Le message plastique du paléolithique possède une puissance tout spéciale car les proportions, les agencements, les dispositifs spatiaux surgissent d'un univers aussi originel qu'inédit. Pablo Picasso l'avait aussitôt ressenti lorsqu'il s'exprima devant les fresques de Lascaux: «Aucun de nous n'en est capable!». Le récit, derrière l'image, ne l'intéressait pas davantage que le sens de l'art nègre: il n'y voyait que des formes, celles de l'art incarné, possédant sa seule justification. Au-delà du fait artistique, notre tâche consiste à décoder des agencements de signes, à définir des struc-

tures, à y tracer des analogies. L'artiste-créateur ne peut pas, lui, disposer de ce recul analytique dont il n'a, au fond, rien à faire car il se trouve porté par le flux spirituel propre à son milieu social, auquel son éventuel génie va infléchir le cours.

Arts mésolithiques

Dans un tout autre registre, les peintures mésolithiques du Levant espagnol opèrent un basculement complet dans le registre graphique (fig. 2). Des silhouettes humaines dominant, seuls leurs gestes importent, le rapport à la réalité n'est qu'allusif et d'un extrême dépouillement. L'intention s'oriente vers la saisie d'un moment, dans un mouvement figé par l'image. Tout y est suggestion d'une réalité extérieure aux tracés : l'avant et l'après. Il s'agit bien là d'un récit graphique, comme s'il s'organisait en dehors de la parole, sinon contre elle. L'espace est devenu humain, non par le créateur mais par l'allusion à son emprise sur le monde, seul véritable acteur, comédien et figurant. Une fois encore, la relation plastique se passe du récit, mais elle semble le sublimer par des traits devenus, eux, éternels. La relation, totalement artificielle, établie entre les divers arts rupestres se réduit au filet bien mince de leur support.

Ce voile millimétrique entretient un dialogue constant entre roches et hommes, mais tel un écran de nos cinémas, tant de rêves différents peuvent y être projetés. L'art du Levant révèle un monde neuf, dominé par la seule volonté humaine. Toute allusion à la réalité s'en trouve proscrite: il s'agit uniquement d'intentions, de souhaits, comme une prière peinte.

Arts actuels

La mise en action, l'élaboration de situations, l'usage d'accessoires et la confrontation scénographique entre hommes et animaux éclatent plus clairement encore dans les images récentes en Afrique du Sud (fig. 3). Désormais, le récit est exprimé par l'image, sous une forme métaphorique probablement, mais que nous pouvons appréhender dans sa globalité et sa symbolique transparente. Les tambours, les arcs, les sagaies, l'encerclement et même les déguisements «figurent» une relation au vécu, même si celle-ci n'est qu'illusion mythique. La scène créée par l'image est, elle, bien réelle et il est surprenant de remarquer qu'ici seule l'allusion à l'action prévaut, non sa figuration active. La prégnance du code plastique y est totale, elle s'accroît au fil du temps, au même rythme que la situation évoquée gagne en gravité. L'harmonie paléolithique est bien oubliée, il s'agit d'illustrer des actes héroïques qui, précisément, la transcendent en faveur, définitive et risquée, de la seule humanité. Moins que jamais auparavant, l'art n'est désormais « innocent » car il assume cette audace, telle une sortie du Paradis Terrestre, tel un destin vaguement funeste que l'humanité se serait donné.

Perspectives

Le code sémiotique des arts préhistoriques incarne un rapport à la superstructure spirituelle. L'artiste actuel y est directement sensible, car ces œuvres se présentent à lui comme autant de défis. Mais pour l'historien de l'art, ces provocations constituent une réserve inépuisable de pensées structurées,

autant que les signes eux-mêmes. Différé par l'analyse, notre émerveillement n'en est que plus profond.

Bibliographie

Bandi H.G.

1961 Rock Art of the Spanish Levant, in H. G. Bandi *et al.*, *The Art of the Stone Age*, London (Methuen & Co.).

Breuil H.

1952 *Four Hundred Centuries of Cave Art*, New York (Hacker Art Book).

Coles J.M. & Higgs E.S.

1969 *The archaeology of early man*, London (Faber).

Eliade M.

1986 *Traité d'Histoire des religions*, Paris (Payot).

Leroi-Gourhan A.

1964-1965 *Le Geste et la Parole*, Paris (Albin Michel).

Malraux A.

1957 *La Métamorphose des dieux*, Paris (Gallimard).

Raphaël M.

1945 Trois essais sur la signification de l'art pariétal paléolithique, *Kronos*, 1945.



Figure 1: Le mythe s'incarne en images, il subit alors des mutations irréversibles. Grotte des Trois-Frères, Ariège, France (planche d'après Breuil 1952).



Figure 2: Art levantin (mésolithique espagnol). L'animation imprègne les personnages, comme mis en suspend. Le rapport au réel s'estompe pour donner place à un mythe de supériorité de l'homme sur le monde (planche d'après Bandi 1961).



Figure 3: Afrique du Sud, arts subactuels. La mise en scène, orchestrée par des schémas, joue le rôle analogue à une situation vécue, mais devenue idéelle par son support graphique, à vocation perpétuelle (planche d'après Patricia Vinnicombe, dans Coles & Higgs 1969).

ATELIER colloqui

Atelier è un laboratorio dove si cerca, si prova, s'inventa, si crea. La ricerca è incentrata su l'essere e le operazioni sono rivolte a comunicare con chi voglia approfondire aspetti dello spirito e della cultura, per scoprire il caleidoscopio dell'uomo. È un progetto no-profit che intende autofinanziarsi. È un servizio rivolto a chi sia interessato al dialogo e all'incontro, per risvegliare interessi nelle scienze umane e sociali e aprire nuovi orizzonti per una società sana e impegnata.

Atelier nasce in un momento d'incertezze, di crisi della cultura, dell'editoria, dell'economia con la partecipazione di volontari, armati di entusiasmo e desiderio di rinnovamento, perché crediamo che vi sia bisogno d'immaginazione e di coraggio. Daremo spazio all'immaginazione e alla creatività. Promuoveremo ricerche, incontri, esposizioni, programmi culturali. Il settore editoriale si propone di produrre volumetti esclusivi, di alto contenuto concettuale e grafico, di ampia visione e di sintesi, per la conoscenza dell'uomo, per l'incontro di tendenze del pensiero scientifico, filosofico, artistico e creativo.

Il logo di ATELIER



Kukupeli, il mitico cantastorie degli Amerindiani. Da incisione rupestre dell'Arizona (USA).