

## Qu'est-ce que l'art protohistorique ?

*What is protohistoric art?*

Henri-Paul Francfort, Christoph Huth, Ricardo Olmos, Miklós Szabó et Stéphane Verger

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/perspective/1092>

DOI : [10.4000/perspective.1092](https://doi.org/10.4000/perspective.1092)

ISSN : 2269-7721

### Éditeur

Institut national d'histoire de l'art

### Édition imprimée

Date de publication : 31 décembre 2010

Pagination : 195-214

ISSN : 1777-7852

### Référence électronique

Henri-Paul Francfort, Christoph Huth, Ricardo Olmos, Miklós Szabó et Stéphane Verger, « Qu'est-ce que l'art protohistorique ? », *Perspective* [En ligne], 2 | 2010, mis en ligne le 07 août 2014, consulté le 10 décembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/perspective/1092> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/perspective.1092>

---

# Qu'est-ce que l'art protohistorique ?

**Points de vue** d'Henri-Paul Francfort, Christoph Huth, Ricardo Olmos et Miklós Szabó, avec Stéphane Verger

*L'art protohistorique est un art constamment actuel. Dès lors qu'il fut entendu – mais il fallut du temps pour que cela advienne – qu'il n'était pas une copie maladroite de l'art classique, de même que les sociétés protohistoriques n'étaient pas de pâles copies des premières civilisations historiques, il tint une place à part dans le panorama des arts anciens. De l'une de ses manifestations les plus spectaculaires, l'art celtique, on fit un art d'anti-académisme, de résistance contre le classicisme, toujours prêt à incarner la création spontanée. Il est clair qu'il s'inspire de l'art grec, mais il en est l'opposé esthétique et philosophique, comme l'écrit André Breton en 1955 : « Il importe peu que le choix du statère de Philippe II comme prototype de la plupart des monnaies gauloises ait été décidé par une circonstance fortuite [...], le trait de génie a été de le considérer d'un œil neuf qui l'arrache à sa rigidité, le sensibilise au point de lui faire supporter, dans les limites de ses deux faces, toute l'énigme du monde »<sup>1</sup>.*

*Il y a là quelque chose d'incompréhensible à l'aune de l'art classique, une esthétique étrange, inclassable, dont Georges Bataille rend déjà compte de manière provocatrice : « Les ignobles signes et gorilles équipés des Gaulois, animaux aux mœurs innommables et combles de laideur, toutefois apparitions grandioses, prodiges renversants, représentèrent ainsi une réponse définitive de la nuit humaine, burlesque et affreuse, aux platitudes et aux arrogances des idéalistes »<sup>2</sup>.*

*C'est cette transfiguration du réel, que Breton n'hésite pas à rapprocher de l'art de l'alchimiste dont il croit voir comme l'essence dans les médailles gauloises, qui fait de l'art celtique, comme des autres arts protohistoriques, un art toujours actuel. Paul-Marie Duval qualifia ainsi les célèbres petites statuettes de danseuses en bronze « gallo-romaines » du dépôt de Neuvy-en-Sullias, habituellement considérées comme des versions abâtardies de la plastique méditerranéenne, comme des œuvres « qu'on croirait nées d'hier ou de demain »<sup>3</sup>. Et cette dernière réflexion est loin d'être un lieu commun lorsqu'il l'écrit en 1955 : l'art celtique, et plus généralement les arts « protohistoriques » européens, furent alors, parmi les arts « primitifs », les derniers qui inspirèrent finalement*

**Henri-Paul Francfort**, directeur de recherche au CNRS et spécialiste de l'archéologie de l'Asie centrale des âges du bronze et du fer, travaille sur l'art des steppes et l'art rupestre centrasiatiques, ainsi que sur l'art des sociétés proto-urbaines de l'âge du bronze.

**Christoph Huth**, professeur d'archéologie protohistorique à l'Albert-Ludwigs-Universität de Fribourg, est l'auteur de nombreuses publications sur la représentation humaine pendant la protohistoire et sur l'archéologie des religions aux âges du bronze et du fer.

**Ricardo Olmos**, directeur de recherches au Consejo Superior de Investigaciones Científicas et directeur de l'Escuela Española de Historia y Arqueología à Rome, travaille sur l'iconographie ibérique et sur le commerce et la réception de la céramique attique dans la Péninsule ibérique.

**Miklós Szabó**, professeur d'archéologie classique et protohistorique à l'université Eötvös Loránd de Budapest, dirige le chantier hongrois de Bibracte. Il s'intéresse en particulier aux terres cuites archaïques de Béotie et à l'art et l'archéologie des Celtes.

**Stéphane Verger**, directeur d'études à l'EPHE, s'intéresse aux différentes formes de contacts entre les cultures méditerranéennes et les sociétés protohistoriques au I<sup>er</sup> millénaire avant J.-C.



1. Gabriel Verger, installation « La Pierre des Fades – La Pierre des Fées » autour du tertre funéraire néolithique B de La Boixe (Charente), 1995.

les artistes, bien après ceux de l'Afrique noire et des civilisations précolombiennes. Ne décèle-t-on pas dans certaines sculptures de Max Ernst, comme *Moonmad* (1944), une inspiration directe – peut-être involontaire – de certains objets en bronze de l'art celtique insulaire ?

Loin d'être imperméables à ces visions parfois hermétiques et provocatrices, les protohistoriens en ont à l'occasion tiré des enseignements. Ainsi, pour rester dans les études d'art celtique, le premier grand spécialiste européen de la discipline, Paul Jacobsthal – auteur en 1944 de l'ouvrage

encore fondamental *Early Celtic Art* (1944) – qui était lui-même un archéologue classique et un historien de l'art grec, s'intéressa dès 1932 aux travaux de Wilhelm Micheels, un peintre autodidacte, amateur de géométrie gothique et créateur d'ornements à base de jeux de cercles<sup>4</sup> ; des expérimentations qui découlèrent de cette relation naquit une longue lignée de recherches sur la Zirkelornamentik des Celtes.

C'est aussi ce lien organique entre arts protohistoriques et arts actuels que met en lumière Henri-Paul Francfort lorsqu'il rapproche les manifestations les plus spectaculaires de l'art néolithique « des conceptions très actuelles de la théorie et de la pratique de l'art : abstraction, installation, performance » (voir ci-dessous). Il faudrait aussi comprendre tout ce que les travaux de Christopher Tilley<sup>5</sup> doivent à la monumentale créativité du Land Art, qui lui-même a parfois trouvé son inspiration, implicitement ou explicitement, dans l'imposante géométrie paysagère de l'art mégalithique (fig. 1)<sup>6</sup>.

C'est que finalement les arts protohistoriques, comme les arts actuels, se renouvellent constamment : tantôt au gré de découvertes d'œuvres toujours plus surprenantes, qui se succèdent chaque année et bouleversent souvent nos manières d'appréhender le sujet ; tantôt grâce aux innovations touchant les techniques de fouilles et le choix des terrains explorés par les archéologues protohistoriens, qui traquent désormais les installations éphémères ou les vestiges fugaces d'ornements corporels et portent volontiers un regard esthétique sur leurs découvertes, mêmes les plus triviales. Les arts protohistoriques, comme les arts actuels, n'ont certes pas fini de nous émerveiller [Stéphane Verger].

**Stéphane Verger.** *Entre l'art préhistorique et l'art antique, cela a-t-il un sens pour vous de définir un art « protohistorique » du néolithique et des âges des métaux ? Si oui, comment le définiriez-vous ? Sinon, pourquoi ?*

**Ricardo Olmos.** *Tertium non datur ?* La formulation dichotomique de la question exige une prise de position initiale, un « oui » ou un « non » catégorique. Elle interdit de se situer sur le terrain ambigu du « oui, peut-être », du « ça dépend ». Mais je pencherais plutôt pour le *tertium exclusum*. Je crois en l'histoire dans ses interrelations infinies, en la fluidité entre les périodes et leurs connexions, et non pas en leur cloisonnement académique et formel.

Cette dichotomie découle de l'histoire récente du terme lui-même. L'art « protohistorique » est l'expression d'un long processus épistémologique, principalement européen, à cheval sur deux cadres temporels – la préhistoire et l'Antiquité – que l'érudition

du XIX<sup>e</sup> siècle avait délimités de manière trop rigide en se fondant sur le critère différenciateur de l'écriture. Cet instrument créait une ligne de démarcation dans le processus de l'histoire occidentale, un avant et un après ; elle marquait une hiérarchie culturelle entre ceux qui la possédaient et les autres. Depuis le début, l'« art antique » appartient à des régions culturellement privilégiées : l'Égypte et le Proche-Orient, d'une part, et le centre classique méditerranéen construit par la Grèce et Rome, d'autre part, dont la suprématie, par ailleurs, était âprement discutée au XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles<sup>7</sup>. Tout ce qui était contemporain de ces cultures aurait été anecdotique et barbare (au sens étymologique de « langage répétitif et mal articulé, incompréhensible »). Bien qu'appartenant à une époque révolue, cette vision de la pré-histoire comme un univers totalement différent domine encore aujourd'hui.

Mais il existe des mondes fluides, aux limites imprécises, dans l'histoire humaine, qui grandissent à mesure que la recherche s'affine et que les questions se diversifient. L'un de ces multiples espaces trouve, dans notre culture occidentale et européenne, le nom de « protohistoire » ou « *Frühgeschichte* ».

La protohistoire vient s'inscrire dans la construction de l'histoire antique dès le XIX<sup>e</sup> siècle. Au passage du XIX<sup>e</sup> au XX<sup>e</sup> siècle, nous assistons à un imparable processus de développement géographique, temporel et conceptuel de ce que l'on entendait par « art antique ». *L'Histoire de l'art dans l'Antiquité* (1882-1914) de Georges Perrot et Charles Chipiez, en dix épais volumes<sup>8</sup>, élargit progressivement son horizon temporel, par exemple à la Grèce mycénienne, après les découvertes d'Heinrich Schliemann. Cette publication ouvre en outre un nouvel espace géographique lorsqu'elle accepte d'octroyer – non sans réticences – le privilège de l'art aux manifestations matérielles de Sardaigne : « Toutes sauvages qu'elles fussent, ces tribus nous ont aussi légué, à défaut de livres ou d'inscriptions, les œuvres de leurs mains : elles ont eu une architecture et une sculpture »<sup>9</sup>. De même, Pierre Paris, dans son *Essai sur l'Art et l'Industrie de l'Espagne primitive* de 1903<sup>10</sup>, est pris dans cette ambiguïté entre art et simple industrie face aux manifestations des cultures ibériques récemment découvertes et qui n'avaient pas encore été qualifiées d'art en tant que tel par Perrot et Chipiez. La Dame d'Elche, acquise par le Musée du Louvre en 1897, avait obtenu de par ses mérites propres d'être intégrée aux salles privilégiées de l'art oriental. Mais qu'en était-il des céramiques ibériques (fig. 2), plus humbles et barbares, de facture si grossière ? Elles étaient exclues. Elles n'étaient que l'industrie d'une culture encore considérée comme « primitive ».

J'en arrive ainsi à un début de réponse à la question initialement posée. La division entre « art antique » et « art protohistorique » peut être, avant tout, le résultat d'un héritage hiérarchique de l'histoire de l'art occidental et de la conquête progressive d'un espace qui était auparavant refusé à ces arts. À cela s'ajoute l'élargissement temporel continu de l'art antique aux manifestations de l'âge de bronze et du premier âge de fer, ce qui nous conduit nécessairement au néolithique lui-même et à sa « révolution culturelle ». La simple détention de l'écriture et le développement de la ville ne suffisent donc pas pour définir la ligne de démarcation de cet art. L'héritage et les dettes de l'art antique et ses relations avec les mondes méditerranéens, européens et proche-orientaux constituent une trame si complexe et si dense, durant le II<sup>e</sup> et I<sup>er</sup> millénaire avant notre ère, que très souvent les frontières deviennent floues entre la protohistoire et ce qu'on appelle l'Antiquité.

L'opposition entre « art antique » et « art protohistorique » peut ne pas avoir de fondement clair dans des recherches historiques qui tendent à analyser les connexions et interférences continues, mais elle se justifie partiellement comme l'expression de deux approches différentes, deux traditions de la recherche qui devraient pourtant être



2. « Cálato » ibérique en céramique provenant de Cabezo de la Guardia (Teruel), détail montrant un affrontement entre chasseurs et sangliers, II<sup>e</sup>-I<sup>er</sup> siècle avant J.-C., Teruel, Musée de Teruel.

perçues non pas comme excluantes mais comme complémentaires. L'art protohistorique ouvre notre champ de vision : source de grands archétypes féconds, il introduit une plus grande universalité humaine dans le champ spatial plus restreint de l'art classique. Des terrains limitrophes, entre « art antique » et « art protohistorique », apparaissent et se développent. L'un a de plus en plus besoin de l'autre et réciproquement ; des recherches dynamiques en gommant les frontières. Nous devons notre connaissance d'Homère ou d'Hésiode aujourd'hui autant à l'approche que nous en avons à partir de l'Antiquité que de la protohistoire<sup>11</sup>. Les lits des fleuves confluent. *Tertium datur*.

**Henri-Paul Francfort.** La définition proposée ici dépend de l'acception du terme « protohistorique ». Si le qualificatif de « protohistorique » est pris dans un sens universel, à savoir une phase dans un schéma néo-évolutionniste, il n'y a guère de possibilité de définition transculturelle d'un tel art. Donc, pour apporter des éléments de réponse à la question posée, « protohistorique » doit être compris, entre la préhistoire et l'Antiquité, comme une phase de devenir de la civilisation, sur un plan local ou régional, selon des spécifications techno-économiques ou socioculturelles.

Du néolithique aux âges des métaux, le développement dans l'Orient ancien de la sédentarité, de l'agriculture et de l'élevage correspond à des configurations économiques et sociopolitiques qui passent de l'échelle du village à celle de la cité, du royaume et même de l'empire – au sens de contrôle territorial –, ou, selon une terminologie parallèle, de la structure de la tribu à celle de la chefferie (précédant l'État et l'empire avec notamment l'invention de l'écriture). Dans cette optique, l'art, considéré traditionnellement comme une superstructure produite par une infrastructure socio-économique, ne fait que refléter le statut social des élites et ne sert qu'à légitimer leur pouvoir. Implicitement, cette conception admet une relation causale biunivoque entre le stade de développement de la structure du pouvoir et la plus ou moins grande monumentalité de l'art qui exalte les dirigeants politiques et religieux. Mais il y a beau temps que l'on a questionné et élargi cette mono-causalité nécessaire et universelle, et que des contre-exemples ont été avancés. Ainsi, par exemple, les sculptures monumentales de Nevalı Çori, Göbekli (Turquie) aux IX<sup>e</sup>-X<sup>e</sup> millénaires, la statue humaine de Yeni Mahalle (monolithe haut de 2 mètres) ou encore les effigies d'Ain Ghazal (Jordanie) précèdent de loin les empires<sup>12</sup>, tandis que l'art des steppes eurasiatiques, parfaitement mobilier et largement animalier, est produit au I<sup>er</sup> millénaire par des « empires agrammates » qui ont su tenir la dragée haute aux Achéménides et à Alexandre le Grand<sup>13</sup>.

Une approche qui complète la précédente, sans l'éliminer, cherche à élucider les visions du monde qui ont présidé à l'élaboration des œuvres d'art, que les sociétés qui les ont produites aient précédé les royaumes et empires lettrés ou qu'elles soient leurs contemporaines<sup>14</sup>. Cette approche repose sur des analyses plus formalistes ou structurales des œuvres et sur un retour à l'art lui-même, qu'il soit produit à une échelle locale ou régionale. Les crânes surmodelés du néolithique proche-oriental, les « installations » animalières dans l'architecture de Catalhöyük et les êtres composites des poteries peintes de la culture de Halaf, tout comme les momies parées de l'Asie centrale, nous disent beaucoup de choses sur l'*Umwelt* de ces groupes. En corollaire, le comparatisme transculturel que permet cette approche, s'il est contrôlé, ouvre des perspectives prometteuses du côté des arts « premiers » ou « tribaux »<sup>15</sup>.

**Christoph Huth.** Il n'existe pas d'art « protohistorique » en tant que fruit d'une évolution qui conduirait de l'art paléolithique à l'art antique. Au début du néolithique,

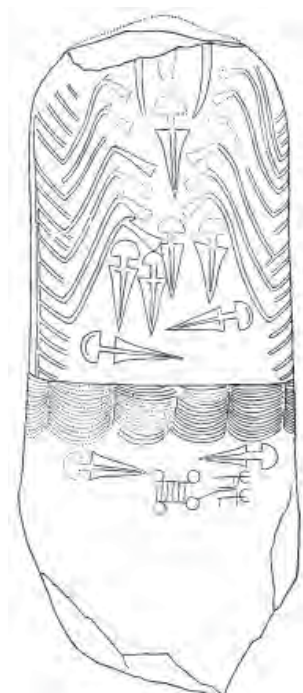
l'art paléolithique est totalement tombé dans l'oubli. Quant à l'art antique, il est bien davantage redevable au Levant et à l'Égypte qu'à l'art protohistorique.

Avant de parler d'un art du néolithique et des âges des métaux, il convient d'abord de rappeler les modes d'expression artistique théoriquement susceptibles d'entrer en ligne de compte : les artefacts de toutes sortes, le corps humain (peinture corporelle, tatouages, vêtements, coiffures), le langage (narrations, récits), la musique (avec ou sans texte) et le mouvement (danse). De tous ces supports, pratiquement seuls les artefacts subsistent, et uniquement ceux en matériaux pérennes. Réduit aux objets qui nous sont parvenus (et peut-être aussi marginalisé de la sorte), l'art protohistorique présente un certain nombre de caractéristiques, en dépit de toute sa diversité et d'un héritage étonnamment discontinu et lacunaire dans l'espace et dans le temps. Contrairement aux représentations géométriques et aniconiques (surtout sur céramiques et mégalithes), les créations figuratives frappent par leur rareté<sup>16</sup>. Hormis les statues-menhirs du chalcolithique (fig. 3) et les statues-stèles de l'âge du fer, les figures sont toujours de petit format, même dans le cas des gravures rupestres<sup>17</sup>. Outre les récipients en céramique (fig. 4) ou en métal, les supports iconographiques sont exclusivement des objets portés sur le corps ou en étroite relation avec lui : parures (fibules, aiguilles, anneaux, ceintures), armes (épées, poignards, couteaux) et accessoires de toilette (rasoirs, pincettes). Les outils artisanaux et agricoles ne comportent jamais de décor figuré. S'ajoutent, surtout au néolithique, des statuettes en terre cuite et, ponctuellement aux âges des métaux, des gravures rupestres en grand nombre (Mont Bégo, sud de la Scandinavie, Valcamonica ; fig. 5)<sup>18</sup>.

La rareté des productions figurées s'accompagne d'une invariance des motifs iconographiques (quelques douzaines seulement) et du mode d'exécution. Les œuvres sont toujours réalisées selon les mêmes règles, qui semblent souvent extrêmement naïves à l'observateur d'aujourd'hui. Les figures humaines sont traitées sous forme de personnages filiformes (« bonshommes-bâtons »), et les animaux et objets avec une simplicité analogue. Les représentations ne visent pas à rendre la réalité telle qu'elle est, mais telle qu'on la conçoit : personnages, animaux et objets apparaissent ainsi comme une addition d'éléments indépendants (fig. 3-5). Souvent, plusieurs visions cohabitent (antérieure, latérale, postérieure, en surplomb). La perspective et autres effets de profondeur spatiale font défaut, tout comme généralement les couleurs. Les représentations sont toutes fortement simplifiées et stylisées. Seul l'art des situles de l'âge du fer comporte des ensembles narratifs cohérents. Les représentations individuelles sont absentes, et il en va de même pour les paysages.

Enfin, les créations figurées relèvent presque toujours d'un phénomène très bref : une production continue s'étirant sur plusieurs siècles est exceptionnelle (statuettes néolithiques, gravures rupestres de l'âge du bronze en Scandinavie).

**Miklós Szabó.** Avant de répondre à cette question, il faut examiner de plus près le terme de protohistoire. Le concept de « première histoire » comprend une époque intermédiaire, située après les temps préhistoriques et qui précède l'Histoire. Sa définition traditionnelle souligne le rattachement possible des témoignages de cette époque aux civilisations à écriture, lesquelles fournissent des repères d'identification ethnique des cultures archéologiques. L'introduction du terme remonte aux années 1860, période cruciale pour la fondation de la « science préhistorique », qui couvrait aussi, au sens large, la protohistoire telle qu'Alexandre Bertrand l'a définie pour la Gaule<sup>19</sup>. L'utilisation de la notion de protohistoire reflète souvent un



3. Statue-menhir provenant de Lagundo (Italie) [dessin dans Willy Dondio, *La regione atesina nella preistoria*, Bolzano, 1995, p. 209].

élargissement considérable du terme – des débuts du néolithique à la fin de l'âge du fer – qui repose cependant sur des arguments assez fragiles. Voir, par exemple, l'introduction de l'agriculture et la formation des communautés sédentaires comme point de départ de la protohistoire européenne. En effet, la protohistoire *stricto sensu* correspond principalement, en Europe tempérée, à la période récente de l'âge du fer, qui se caractérise, entre autres, par l'émergence des premiers grands peuples historiques dits « barbares » – peuples italiques, Celtes, Ibères, Illyriens, Thraces<sup>20</sup>. Ainsi, le début de l'histoire, autrement dit la protohistoire, se sépare parfaitement des temps préhistoriques qui comprennent en Europe le néolithique et l'âge du bronze. En conséquence, la notion d'« arts protohistoriques » (au pluriel !) est un terme qui englobe l'art des Celtes, des Scythes et des autres peuples « barbares » ou « périphériques » du dernier millénaire avant J.-C<sup>21</sup>, contrairement aux « arts préhistoriques » du néolithique et de l'âge du bronze.

**Stéphane Verger.** *Comment comprendre cet art sans textes ? Peut-on appliquer à l'art protohistorique les méthodes et les outils élaborés par les historiens de l'art spécialistes de l'Antiquité, du Moyen Âge et des époques moderne et contemporaine ?*

**Christoph Huth.** Il s'agit de créations émanant de sociétés « alittérales », paysannes, connaissant un mode de vie très différent du nôtre. En règle générale, il est donc impossible d'appliquer les strictes règles de l'histoire de l'art<sup>22</sup>. Si le manque de documents écrits empêche de comprendre les contenus narratifs, l'absence totale de textes ne constitue toutefois pas qu'un inconvénient : la nécessaire focalisation sur la source elle-même (l'image) aide à ne pas appréhender les œuvres uniquement comme des illustrations de connaissances transmises par le biais de l'histoire et de l'écriture.

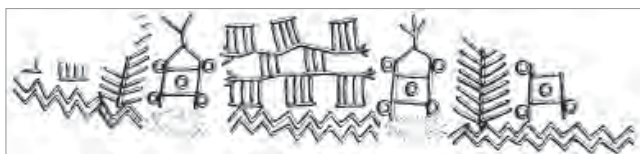
La valeur expressive de l'univers formel de la protohistoire réside en tout premier lieu dans les caractéristiques évoquées précédemment : mode d'exécution, rareté, invariance, pauvreté iconographique, caractère éphémère. Le mode de fabrication rudimentaire des images n'est pourtant pas une question de style, mais participe des opérations mentales présidant à toute création plastique<sup>23</sup>. On ne saurait expliquer autrement la parfaite uniformité des œuvres dans des cultures géographiquement et chronologiquement

fort éloignées les unes des autres. Comparons par exemple la représentation de char du IV<sup>e</sup> millénaire provenant de Pologne (fig. 4) avec celle sur la statue-menhir italienne du III<sup>e</sup> millénaire (fig. 3) et l'image rupestre italienne du I<sup>er</sup> millénaire (fig. 5). On peut décrire avec exactitude ce mode de figuration plastique avec les méthodes des sciences cognitives.

Les facultés cognitives à la base de ces créations sont acquises durant l'ontogenèse de l'homme. Par leur structure, elles sont universelles et totalement anhistoriques. Par conséquent, elles autorisent des conclusions quant à la logique de pensée, tant du créateur que du regardeur. Notons qu'il en va ici de la structure des opérations de pensée, et non des contenus thématiques, lesquels sont entièrement tributaires de l'histoire<sup>24</sup>. Savoir s'il existe une évolution dirigée dans l'art, correspondant aux stades du développement cognitif dans l'ontogenèse, est une question qui

4. Chars représentés sur un vase en céramique de la Trichterbecherkultur trouvé à Brononice (Pologne) [dessin dans Janusz Kruk, Sarunas Milisauskas, *The Rise and Fall of Neolithic Societies*, Cracovie, 1999, p. 167].

5. Gravure rupestre du Val Camonica (Italie) [Vincenzo Fusco, Alberto Galbiati, *Naquane. Parco Nazionale delle Incisioni Rupestri*, Capo di Ponte, 1990, p. 71].



a soulevé des controverses parmi les historiens de l'art. Il n'en sera pas débattu ici, car toutes les créations plastiques protohistoriques (à l'exception de l'art des situles) procèdent des mêmes opérations cognitives et ne témoignent, du moins à cet égard, d'aucune forme d'évolution<sup>25</sup>.

**Miklós Szabó.** Les arts protohistoriques ne sont pas des arts sans textes *stricto sensu*. L'anecdote racontée par Diodore (XXII, 9), selon laquelle Brennos, le roi des Galates, étant entré dans un temple grec, riait bien fort en voyant que les Grecs attribuaient aux dieux la forme humaine, révèle la différence fondamentale entre la pensée religieuse des Grecs et celle des Barbares arrivés du nord dans la Méditerranée. C'est le même auteur qui rompt le silence antique sur le goût des Celtes (V, 28-31 : leurs habits étonnants « où fleurissent toutes les couleurs », les boucliers portant des animaux en haut-relief, les casques avec des grands ornements, etc.), en complétant la description par l'évocation de leur manière de parler : « Ils ont la parole brève, énigmatique, procédant par allusions... ». Le même état d'esprit caractérise leur expression par image<sup>26</sup>. Ce regard ethnographique des Anciens, coloré par d'autres coutumes étranges aux yeux des Grecs ou des Romains, s'applique généralement aux peuples dits barbares. Mentionnons, par exemple, la description d'Hérodote de la mort scythe<sup>27</sup>. Malgré le jugement essentiellement négatif des Grecs et des Romains sur l'art des peuples barbares, les passages des auteurs anciens qui s'y rapportent sont à retenir lors de l'analyse des créations celtes, scythes ou autres. Les recherches récentes consacrées aux textes classiques sur les « Barbares » s'inscrivent dans deux approches différentes, dont la première, qui se place dans la lignée de François Hartog, est « anthropologique », tandis que la seconde, d'inspiration historiographique, doit beaucoup à Arnaldo Momigliano. Ces travaux ont permis de mettre en évidence quelques-unes des constantes du regard des « civilisés », parmi lesquelles le décalage entre l'image donnée par les auteurs anciens et la réalité, ou encore le caractère figé et stéréotypé que les Grecs attribuèrent aux œuvres barbares<sup>28</sup>.

L'archéologie classique a joué un rôle important dans la reconnaissance de l'existence des arts protohistoriques<sup>29</sup>. La synthèse fondamentale sur l'art celtique publiée en 1944 par Paul Jacobsthal, ancien professeur d'archéologie grecque à Marbourg, constitue une démonstration magistrale – valable encore de nos jours – de l'application des méthodes de l'archéologie classique à l'art protohistorique<sup>30</sup>. Jacobsthal a défini les rapports de l'art celtique laténien avec l'art classique de la Méditerranée, en démontrant la création d'éléments stylistiques celtes par l'*interpretatio Celtica* de prototypes Grecs ou Étrusques. Cette œuvre, rééditée en 1969, reste le point de départ pour les approches récentes de l'étude de l'art celtique.

**Ricardo Olmos.** L'étude de l'art protohistorique exploite des stratégies particulières d'approche et d'analyse, certaines communes, d'autres différentes de celles utilisées par les historiens de l'art d'époques historiquement définies. L'art antique est effectivement fondé sur une ample tradition reposant sur les sources écrites qui ont régulièrement nourri et conditionné les interprétations. Nous avons coutume de l'appeler l'héritage ou la tradition winckelmanienne, mais elle est bien antérieure et traverse toute l'histoire européenne depuis le Moyen Âge, avec des appropriations et des relectures continuelles du passé classique. En voici un exemple parmi tant d'autres : le fameux groupe sculpté d'Oreste et Électre de la collection Ludovisi (fig. 6), qui se trouve aujourd'hui au Palais Altemps de Rome, doit son nom à la proposition de Winckelmann, qui se basait d'une part sur un rapprochement des

6. Groupe sculpté appelé « Oreste et Électre », œuvre éclectique de la Rome républicaine, milieu du I<sup>er</sup> siècle avant J.-C., Rome, Palazzo Altemps.





tragédies grecques – principalement l'*Électre* de Sophocle – et d'autre part sur le rapport âge-disposition d'esprit des deux personnages sculptés qui se rencontrent et entament un dialogue. La sculpture donnerait corps à une relation humaine profonde exprimée par les poètes tragiques. L'art antique a très souvent été vu sous l'angle d'une forme de reconnaissance ou *anagnórisis* d'un mythe ou d'une histoire du passé par le dialogue – parfois fécondateur, d'autres fois restrictif – entre le mot et l'image. L'objectif des historiens de l'art depuis lors a été de discuter la pertinence et les limites de cette identité et ce dialogue entre le texte littéraire et son expression plastique supposée, qui forment aujourd'hui deux mondes expressifs en grande partie autonomes et distincts. L'histoire de l'art ancien a par ailleurs progressivement incorporé une profusion de commentaires et d'opinions spécifiques à la tradition de la pensée occidentale qui ne sont, en définitive, qu'exégèses et appropriations continues de modèles hérités du passé classique. Cette histoire particulière, absente dans le champ protohistorique, confère à l'art antique une qualité propre à la culture et à l'identité occidentales.

Le postulat d'une relation si étroite entre l'histoire mythologique et son expression plastique n'est pas concevable pour l'étude de l'art protohistorique. Le panthéon des divinités gréco-romaines, qui permet d'explicitier noms et attributs et d'accéder à une biographie divine détaillée, trouve difficilement son équivalent dans la majorité des champs de la protohistoire européenne. On ne retrouve pas cette abondance de sources ni ce dialogue qui a configuré par tradition séculaire une histoire occidentale de la culture. Très souvent, comme dans le cas des cultures européennes dites « barbares » ou périphériques, les témoignages littéraires sont indirects (depuis les auteurs gréco-romains, principalement historiens) et généralement tardifs, comme c'est le cas pour l'épigraphie ou la numismatique du monde celtique ou celtibérique. Par conséquent, la recherche sur l'art de l'époque protohistorique a renouvelé les outils de la connaissance, enrichissant perspectives et analyses pour obtenir d'avantage d'informations tout en construisant des stratégies propres. La relation presque inséparable entre art et archéologie, ainsi que la participation étroite de modèles anthropologiques, en sont deux des constantes.

D'une part, ce champ de recherche doit établir une lecture sémiotique des éléments matériels eux-mêmes et de leurs relations multiples au sein des contextes archéologiques dans lesquels ils apparaissent. Les séries, les combinaisons et la contextualité sont autant de clés pour connaître les systèmes de représentation d'une culture. C'est également un domaine idéal pour les comparaisons et les contrastes, ce qui exige de déterminer minutieusement ce qui peut être comparé, comment et pourquoi. La comparaison permet de mettre au jour des points communs et des différences, des précédents et des conséquences. Un mythe d'une culture protohistorique peut difficilement offrir le même degré de détail qu'un récit classique, qui s'appuie sur la transmission d'une mémoire textuelle. En revanche, on peut mettre en lumière un modèle ou un archétype large et une constellation de relations qui finissent par éclairer le monde classique lui-même d'un jour nouveau. Souvenons-nous par exemple de l'Aphrodite classique qui voyage dans le ciel sur le dos d'un oiseau (généralement une oie, un jars ou un cygne), largement illustrée grâce à de multiples représentations de l'art classique gréco-romain mais aussi grâce à la tradition littéraire. Le motif du char tiré par des oiseaux, bien connu dans la toponymie de l'Europe centrale depuis l'âge de bronze, est à la base d'un mythème que l'on trouve à l'époque protohistorique (fig. 7).

7a. Char miniature à protomés d'oiseaux de l'âge du bronze final provenant d'Orăștie en Transylvanie, fin du II<sup>e</sup> millénaire avant J.-C. [dessin de Sara Olmos d'après Martin Guggisberg, « Vogelschwärme im Gefolge der grossen Göttin. Zu einem Drillingsvogelgefäss der Sammlung Giamalakis », dans *Antike Kunst*, 41/2, 1998, p. 71-86, fig. 15.1] ; b. Aphrodite à cheval sur une oie, coupe attique à fond blanc, 470 avant J.-C., Londres, The British Museum [dessin de Sara Olmos d'après Erika Simon, *Die griechischen Vasen*, Munich, 1976].





8. Tatouages des Scythes de l'Altaï, photographies et dessin [Barkova, Pankova, 2005, cité n. 32].

Celui-ci a peut-être donné naissance, en Grèce, à l'histoire sacrée d'Aphrodite sur son véhicule volant, histoire qui possède cette fois nom, biographie et espace culturel propre. Nous connaissons bien l'expansion géographique de cette figure à travers divers contextes européens, rarement anthropomorphiques, dont l'ubiquité invite à une multiplicité de connexions. Disons que ledit art protohistorique, d'une grande fertilité, nous ouvre des espaces et des paradigmes explicatifs abondants et féconds.

Associations et contextualisation permettent ainsi de construire des séquences et des systèmes, et de formuler des hypothèses. Avec une contamination textuelle bien moindre que dans l'étude de l'art à des époques historiquement datées, le document matériel acquiert une plus forte autonomie et exige un autre type de précisions. Le dialogue avec l'art classique nous indique, dans le cas précis de cette déesse voyageant sur son véhicule ailé, que nous nous trouvons devant l'appendice d'un phénomène historique très antérieur et diversifié. Tout en enrichissant les deux champs, il situe dans son historicité la plus concrète le phénomène classique ponctuel. Il confère des sens lointains et originels à un grand nombre de mythes et de représentations du monde gréco-romain.

**Henri-Paul Francfort.** Rien ne s'oppose à l'application à l'art protohistorique des outils et des méthodes élaborés pour les arts des périodes plus récentes. Évidemment, *l'Ut pictura poesis* n'est pas possible sans textes (ni même sans « littérature » orale), sauf transfert, comme lorsque des textes d'Hérodote éclairent des images narratives de l'art gréco-scythe des steppes de la mer Noire (et ici le « gréco- » est important). Par ailleurs, *l'ekphrasis* contemporaine de la production des œuvres fait défaut. Dès lors, il devient intéressant, sinon facile, de rechercher dans l'immense corpus de la littérature historique et anthropologique des exemples – mais aussi des contre-exemples – permettant d'interpréter par analogie en s'affranchissant des contraintes de l'unité de temps et de lieu. La compréhension du traitement artistique des crânes néolithiques au Proche-Orient, par exemple, ne peut se passer de l'étude de ceux de la Nouvelle Guinée et du Vanuatu<sup>31</sup>, tandis que les tatouages des momies scythes de l'Altaï<sup>32</sup>, pour avoir une chance d'être compris et interprétés, sont à rapprocher de ce que nous savons de ceux des peuples de la Sibérie, de la Béringie, de l'Amérique et de l'Océanie (fig. 8). De même, l'art contemporain aide à comprendre de curieuses manifestations protohistoriques : dans l'art des Scythes de l'Altaï à Pazyryk, par exemple, des animaux sont représentés simultanément de face et de profil, mode assez rare, distinct de la célèbre et plus commune « représentation dédoublée ». Or il est aisé de remarquer que Picasso, qui l'utilise fréquemment, a (re)trouvé par lui-même ce mode de représentation particulier, qui n'est pas issu de l'inspiration qu'il a tirée des arts africains. La clé est peut-être à chercher, comme le proposait jadis Gombrich<sup>33</sup>, dans la psychologie de la vision donc, aujourd'hui, dans les processus cognitifs.

**Stéphane Verger.** *Qu'est-ce que les études sur l'art nous apprennent sur les sociétés protohistoriques ?*

**Ricardo Olmos.** Elles nous apportent principalement des formes très complexes de représentation symbolique et les fondements de grands modèles mythiques, comme ceux qui font référence à l'origine du monde, à la nature et à la représentation du cosmos, mais aussi à celle de la société elle-même et aux hiérarchies qui justifient les générations successives de dieux et de princes.

L'art est toujours un indice fondamental pour la connaissance de la société qui le produit, mais il faut situer cette affirmation, comme pour n'importe quelle autre période de l'histoire humaine, au sein d'un segment social défini, parfois très limité, celui qui établit un lien de dépendance précis entre le producteur et l'utilisateur, c'est-à-dire entre celui qui produit matériellement l'œuvre artistique et celui ou ceux qui sont ses destinataires. Lorsque nous parlons de cultures de l'âge de bronze ou du premier âge de fer, nous nous référons généralement à un monde de princes et de grands aristocrates qui, d'une manière ou d'une autre, sont en relation avec des lignages divins : il n'est donc pas complètement insensé d'affirmer qu'il existe un art pour l'usage et le plaisir des dieux eux-mêmes. Pour une grande partie de la société – anonyme, inconnue, sans visage –, l'art n'existe pas, car il ne lui est pas adressé. Cette limitation sociale, qui dépend de chaque espace-temps, conditionne une perception différente de l'art. Dans le domaine qui nous occupe, il peut y avoir un destinataire du témoignage artistique en dehors des frontières limitées de la vie, par exemple dans le domaine plus privilégié et sacré de la mort, en particulier celle du prince.

Un autre domaine passionnant est celui de la production technique et de la transmission de la connaissance spécialisée ou de la sagesse exclusive et propre à l'artisan. Notons que la différence, encore fluide, entre artisan et artiste à l'époque protohistorique est sans correspondance précise avec la division taxinomique propre à l'époque moderne.

**Henri-Paul Francfort.** Les études nous apprennent d'abord que les sociétés préhistoriques ne peuvent se passer d'art et qu'elles y investissent beaucoup de temps et d'énergie, mais aussi d'ingéniosité. La maîtrise des techniques et l'obtention des matières premières nécessaires sont au cœur de processus qui ne sont pas seulement de nature économique. Certes, partout, ce sont les élites politiques, économiques et religieuses qui patronnent et commanditent, indiquant dans leur intérêt quels objets seront les supports de quelle fabrication artistique. Mais les choix de l'artiste en tant

qu'individu restent importants au regard des contraintes sociales et religieuses, du joug des traditions (on ne fait de l'art qu'avec l'art) et du cercle des civilisations avoisinantes, souvent inspiratrices. Ainsi, les choix que les nomades de l'Altaï ont opérés dans les riches répertoires artistiques des empires achéménide, chinois et grec témoignent d'un processus net de déconstruction, de sélection et de recomposition selon des conventions stylistiques propres, avec des transferts entre les arts monumentaux et les arts mobiliers (fig. 9)<sup>34</sup>. Les somptueux harnachements des chevaux des chefs, découverts dans les kourganes gelées, reflètent l'originalité de leur conception des relations avec l'autre monde, avec une surnature, qui pose la question du chamanisme.

9. Ornement de tête de cheval scythe de l'Altaï en forme de griffon de type achéménide persépolitain, Kourgane de Berel' (Kazakhstan).



Dans la Bactriane et la Margiane de l'âge du bronze, si des vases orfèvrés dépeignent le mode de vie des dynastes locaux, la glyptique de son côté porte et décline sous des formes variées un bestiaire et un monde mythologique de héros, de divinités et de dragons, purement centrasiatique, dans un « langage » artistique inspiré de celui du Moyen-Orient. La hiérarchie des êtres mythiques y reproduit celle des humains, avec une classification des matières et des formes selon leur préciosité qui constitue une véritable esthétique ; mais l'on y découvre aussi les peurs et les espoirs inspirés par leurs conceptions des mondes terrestre, chthonien et céleste<sup>35</sup>.

**Miklós Szabó.** Je voudrais souligner l'importance des études consacrées aux arts destinés aux élites dans les sociétés protohistoriques<sup>36</sup>. L'archéologie examine traditionnellement des sépultures de mobilier très riche (tombes « princières » ou *Prunkgräber*, selon l'expression de Georg Kossack) afin de déterminer les structures sociales. L'analyse du style et de la technique d'exécution permet de démontrer la fabrication locale des créations exceptionnelles, dont les prototypes sont à chercher parmi les objets d'origine méditerranéenne. Citons le cas du fameux torque en or « de la dame de Vix », daté probablement de 500 avant J.-C., qui est, conformément à la nouvelle étude, une œuvre celtique<sup>37</sup>. L'examen de la totalité du mobilier de la tombe d'où il provient reflète le goût éclectique de la couche dominante de la civilisation celtique hallstattienne. Actuellement, les recherches qui visent la couche sociale dirigeante ne s'appuient plus exclusivement sur un petit groupe de tombes dites princières, mais analysent toutes les sépultures contenant un mobilier particulier ou plus riche que la moyenne. On peut effectivement mentionner la culture des guerriers celtes appartenant à une des strates sociales les plus élevées du III<sup>e</sup> siècle avant J.-C., magnifiquement illustrée par les garnitures de char en bronze, les témoignages extraordinaires du « Style des épées », ou par les appliques ajourées qui décorent une cruche à vin en bois découverte à Brno-Maloměřice (Moravie), exécutées en tôle de bronze repoussé (fig. 10)<sup>38</sup>. Par rapport à l'art méditerranéen, l'art laténien du III<sup>e</sup> siècle reflète une réelle indépendance et originalité. En même temps, les aspects régionaux se présentent d'une manière particulièrement claire sur les décors des armes. Ce phénomène s'explique sans doute par la structure de la société celtique, où les « chevaliers » (*equites* selon l'expression de César) formaient la classe la plus dynamique.

**Christoph Huth.** Les techniques cognitives employées par une société dépendent des conditions de vie et sont, par là même, caractéristiques de l'époque et de la culture concernées. Dans la mesure où les membres d'une communauté se servent majoritairement des mêmes opérations mentales, toutes les créations plastiques sont conçues de manière similaire. Les images permettent donc des déductions quant à la logique dominante de la pensée dans une même entité culturelle.

La pensée protohistorique se distingue par sa suggestivité, sa subjectivité, son caractère imagé et son réalisme conceptuel. Cette pensée s'oriente en fonction des phénomènes observés dans la réalité. Les mouvements sont perçus comme des actions déclenchées par des agents extérieurs. Selon cette « logique d'action subjectiviste », les agents sont immanents aux choses et créatures vivantes en tant que forces latentes ou autonomes<sup>39</sup>. Ils peuvent être stimulés par une interaction ou agir de leur propre chef. Aux choses et aux êtres vivants sont donc généralement reconnues à la fois volonté et conscience. Georg Kossack a parlé avec pertinence à ce propos de « force vitale cachée des choses »<sup>40</sup>.



**10.** Garniture en bronze ajourée d'une cruche en bois découverte à Brno-Maloměřice (Tchéquie), bronze, III<sup>e</sup> siècle avant J.-C., Brno, Moravské Muzeum [*The Celts*, Sabatino Moscati *et al.* éd., (cat. expo., Venise, Palazzo Grassi, 1991), New York, 1991, p. 376-377].

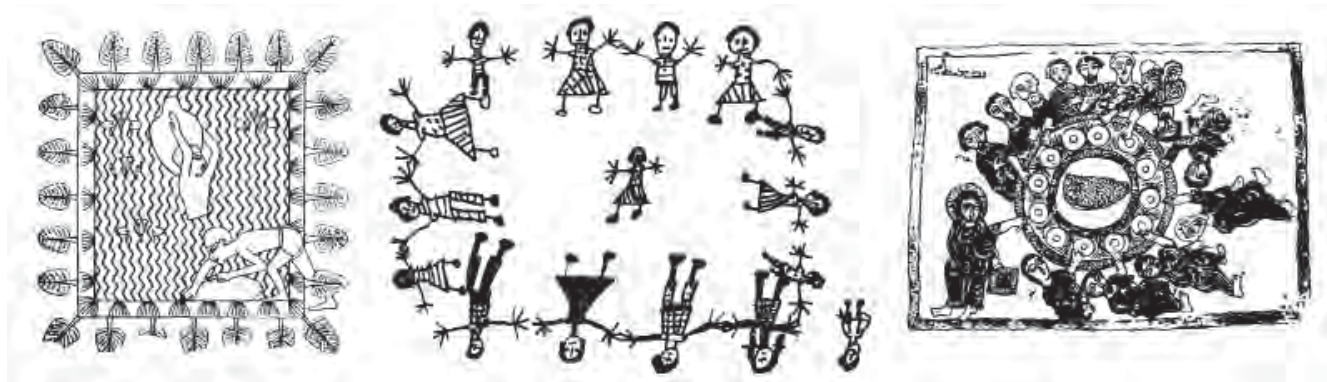
Selon la logique de cette pensée, l'image et le sujet représenté ne font qu'un. Ils disposent de la même dynamique. En d'autres termes : la représentation d'un personnage est le personnage représenté. La force agissante des images et l'identité entre apparence et substance, image et réalité, expliquent bien des singularités de l'art protohistorique, telles que la rareté des représentations figurées et la pauvreté frappante du répertoire iconographique. Les images sont des évocations chargées d'une puissance extrême. Il s'ensuit que scènes de genre, représentations de la vie quotidienne ou autres images analogues ne peuvent absolument pas exister dans ce type de société. Ce n'est pas un hasard si l'on cherche en vain des évocations de paysages dans l'art protohistorique. Les images sont toujours les manifestations de croyances religieuses ou cosmologiques, de visions de la constitution et de l'ordonnement du monde. L'importance des images explique aussi pourquoi toutes ces œuvres sont exécutées avec un soin et une précision extraordinaires<sup>41</sup>.

**Stéphane Verger.** *Quelles avancées majeures caractérisent les études sur l'art « protohistorique » dans les 25 dernières années, notamment pour votre domaine de spécialité ?*

**Christoph Huth.** Dans l'archéologie protohistorique, comme dans les autres disciplines vouées aux cultures et aux civilisations, on a redécouvert au cours des dernières années le rôle des images en tant que sources documentaires. Le nombre d'approches très différentes quant à l'appréciation des œuvres révèle toutefois qu'on est loin d'être sûr de la manière adéquate de les appréhender<sup>42</sup>. D'autres disciplines, notamment les sciences cognitives, la psychologie du développement, mais aussi la psychobiologie humaine (ou « humanéthologie ») ont fourni à cet égard un apport essentiel<sup>43</sup>. Les études ethnologiques et socioculturelles permettent d'attribuer à l'art protohistorique une place au sein de l'histoire des cultures<sup>44</sup>.

Emma Brunner-Traut emploie le terme « aspective » (par opposition à « perspective ») pour qualifier les caractéristiques de la création plastique de l'Égypte ancienne, également présentes dans l'art protohistorique. Selon les règles de l'aspective, le tout est perçu à travers ses éléments constitutifs (ou « aspects »). Dans la représentation, ces aspects sont assemblés de façon additive comme autant de données autonomes et particulières (voir les représentations de chars ; fig. 3-5). Les proportions restent constantes, même lorsque le point de vue du spectateur change, alors que la taille des personnages est principalement une fonction de leur importance. La foule est traduite par itération, la gestuelle remplace les jeux de physionomie. Tous les aspects nécessaires à la compréhension de l'œuvre sont montrés et même, le cas échéant, ceux qui sont invisibles dans la réalité ; l'inutile est supprimé. L'art « aspectif » n'est pas l'apanage de l'ancienne Égypte : on le rencontre dans toutes les cultures, et naturellement aussi chez les enfants (fig. 11). Pendant la protohistoire, il constitue d'ailleurs l'unique forme de langage plastique<sup>45</sup>.

11. Représentations « aspectives » :  
**a.** égyptienne [dans Brunner-Traut, 1996, cité n. 45, p. 20] ;  
**b.** d'un enfant de 8 ans [*idem*, p. 45] ; **c.** syrienne, miniature d'un codex du XII<sup>e</sup> siècle [Robert Solso, *Cognition and the Visual Arts*, Cambridge (MA), 1996, p. 214].



On peut ne pas être d'accord avec tout ce qui est écrit dans les ouvrages cités. L'affirmation souvent exprimée selon laquelle les communautés protohistoriques auraient dessiné comme des enfants, et par conséquent pensé de même, est certainement fautive. Davantage d'ouverture face aux recherches des autres disciplines n'en reste pas moins souhaitable.

**Miklós Szabó.** Dans mon domaine de spécialité, l'art celtique, les avancées majeures sont spectaculaires. À partir des dernières décennies du xx<sup>e</sup> siècle, les études consacrées aux aspects régionaux ont largement contribué à nuancer la connaissance de l'art celtique continental. Les travaux récents sont étroitement liés à des découvertes exceptionnelles. La fouille du site de Glauberg (Hesse, Allemagne), qui a permis de mettre au jour sa statuare en pierre, a relancé l'étude de la formation de l'art celtique. Les guerriers du Glauberg (fig. 12) et le nombre considérable de représentations anthropomorphes proposent une nouvelle approche pour interpréter le contenu idéologique de l'art celtique dans le cadre du pluralisme régional<sup>46</sup>. Un autre acquis important est l'approche historique de l'art des Celtes, face à une classification traditionnelle fondée sur la succession des styles. La terminologie proposée en 1944 par Jacobsthal pour l'art continental du v<sup>e</sup> au ii<sup>e</sup> siècle avant J.-C. (Premier style, Style de Waldalgesheim, Style plastique, Style des épées hongroises), encore utilisée malgré son caractère hétéroclite, se fonde en effet sur des différences stylistiques. En revanche, la subdivision actuelle de l'art celtique distingue quatre périodes principales : la période de formation (du milieu du v<sup>e</sup> au début du iv<sup>e</sup> siècle avant J.-C.), la période d'épanouissement (du début du iv<sup>e</sup> au milieu de ii<sup>e</sup> siècle avant J.-C.), l'art des *oppida* (du milieu du ii<sup>e</sup> à la seconde moitié du i<sup>er</sup> siècle avant J.-C.) et les survivances insulaires (de la seconde moitié du i<sup>er</sup> siècle avant J.-C. au début du v<sup>e</sup> siècle après J.-C.)<sup>47</sup>.

**Henri-Paul Francfort.** Dans le domaine centrasiatique et dans le monde des steppes, les avancées majeures concernent la façon de regarder l'art, de l'appréhender, et elles sont dues à l'archéologie et à l'anthropologie.

La découverte du kourgane d'Arjan-1 (environ 600 avant J.-C.) en Touva (Russie) a mis au jour une profusion d'objets d'art dont la connaissance est fondamentale pour l'histoire de l'art des steppes<sup>48</sup>. Les fouilles des kourganes gelés de l'Altaï (Kazakhstan, Mongolie, Russie)<sup>49</sup> et des tombes desséchées du Taklamakan (Xinjiang, RPC)<sup>50</sup> ont porté à notre connaissance des organisations funéraires qui sont de véritables « installations » au sens de l'art contemporain. La conservation des matériaux organiques montre une réelle intrication entre l'organique et le minéral, l'humain et le non-humain, le naturel et le culturel. Des corps composites sont recomposés et disposés pour éviter la décomposition : embaumements et momifications par utilisation de substances minérales, animales et végétales, élaborations de « mannequins » par adjonction de prothèses post-



12. Statue de guerrier du Glauberg (Hesse, Allemagne) en grès rose, seconde moitié du v<sup>e</sup> siècle avant J.-C., Wiesbaden, Landesamt für Denkmalpflege Hessen [Das Rätsel der Kelten vom Glauberg, (cat. expo., Francfort, Schirn Kunsthalle, 2002), Stuttgart, 2002, p. 106].



13. Mannequin inhumé dans le cimetière de Xiaohe dans le désert du Taklamakan (Xinjiang, RPC), début du II<sup>e</sup> millénaire avant J.-C. : seules la tête et les mains sont humaines, et la ceinture marque le genre masculin.

mortem sur des parties de corps humains (ou l'inverse ! ; fig. 13). Et finalement l'on procède à une mise en place très complexe et codifiée sur ou sous la terre, dans des écorces ou des peaux de bœuf, sous des kourganes, parfois avec des stèles sculptées (pierre) ou des mâts (bois) ornés de bucranes peints. L'œuvre n'est pas l'artefact seul, mais l'ensemble formé par le corps tatoué, vêtu, orné, disposé dans un lieu, avec des animaux, etc. Ces compositions artistiques éclairent d'un jour nouveau nos connaissances et sont illustrées tant par les effigies de la Nouvelle-Irlande que par les « installations » de Çatalhöyük<sup>51</sup>.

Avec ces œuvres et la critique de l'agentivité de Gell par Brigitte Derlon et Monique Jeudy-Ballini<sup>52</sup>, nous passons au-delà du « regardeur qui fait l'œuvre d'art » (Duchamp) pour retrouver l'intentionnalité et réinstaurer la fabrication. Par ailleurs, sans prétendre chercher des ontologies que nous ne pourrions pas distinguer d'un animisme approximatif<sup>53</sup>, nous passons visiblement, entre nature et culture, par l'ensauvagement du domestique (chevaux à cornes et bois postiches scythes, par exemple) ou inversement par la domestication du sauvage (la bête sauvage à cornes comme monture, scythe encore)<sup>54</sup>. Une telle hybridation des êtres, matérialisée dans l'art, ne remonte pas à la préhistoire,

où pratiquement toutes les images d'êtres composites (thérianthropes) peuvent représenter des humains déguisés ; elle est, en Orient, une invention progressive et diversifiée de la protohistoire.

**Ricardo Olmos.** Mon domaine de spécialité couvre le monde ibérique dans l'extrémité occidentale de l'*oikoumene* méditerranéenne pendant l'Antiquité, durant les siècles antérieurs à la conquête romaine mais aussi au cours du long processus que nous appelons, génériquement, romanisation de l'Ibérie jusqu'à la première époque romaine. Un facteur commun de la recherche de ces dernières décennies<sup>55</sup> est la définition du territoire en relation avec les noyaux de population, en particulier l'*oppidum*. L'étude du territoire et celle de la constitution du pouvoir aristocratique sont étroitement associées à celle de ses manifestations artistiques. Celles-ci contribuent à la connaissance des processus de construction de la société ibérique.

14. Groupe sculpté à sujet héroïque provenant du Cerrillo Blanco de Porcuna (Jaén), seconde moitié du V<sup>e</sup> siècle avant J.-C., Jaén, Museo de Jaén.



On progresse ainsi dans la connaissance des nécropoles ibériques, des monuments funéraires divers (tours, piliers-stèles, tumulus sur chambres, etc.) et des rituels de la mort (nécropoles et tombes comme macro et micro-espaces, avec des images chargées de significations propres). La représentation du prince et des familles aristocratiques est en outre analysée à travers de complexes programmes iconographiques de type héroïque (Cerrillo Blanco de Porcuna, Jaén ; fig. 14) qui sont indissociables de la construction symbolique du paysage de l'*oppidum* et de ses frontières (monument d'El Pajarillo, Jaén). On examine de manière approfondie les rapports entre les aristocraties ibériques, le passé orientalisant antérieur et l'héritage phénicien, ainsi que la relation créative que l'art ibérique entretient avec des modèles grecs puis italiens et romains. Ce sont des langages prestigieux que la société ibérique transforme toujours en une dialectique par laquelle elle construit son propre monde artistique (à l'exemple de l'appropriation formelle et iconographique de la céramique attique). La connaissance et la transmission de la connaissance artisanale (sculpture ou techniques de l'orfèvrerie et des métaux) se développent.

Au cours de ces années, les codes de représentation iconographique des sociétés ibériques dans leurs zones territoriales respectives ont été établis. Les images nous ont permis d'accéder à des mythes fondateurs, recréateurs d'un temps originel (céramique peinte, monuments sculptés, etc.) et d'établir une mémoire mythique qui s'exprime dans des rituels héroïques de princes et de guerriers. Les études d'âge et de genre occupent une place croissante dans les travaux sur l'art ibérique et proposent de nouvelles nuances interprétatives à d'anciens monuments. La nature (monde animal et végétal en éclosion continue, siège des transformations et des métamorphoses) est la voie métaphorique de la vie humaine et de l'histoire elle-même, fondatrice de temps anciens, et fait partie de la symbologie de la mort. Le domaine des langages métaphoriques est en passe de se définir sous une nouvelle lumière ces dernières années. Et l'on souligne aussi l'influence de l'art ibérique sur des artistes contemporains qui cherchent en lui une source de vigueur originelle, tel que Picasso. Un sujet qui reste à développer.

Si en 1997 une exposition internationale (Paris, Barcelone, Bonn)<sup>56</sup> proposait une vue d'ensemble sur l'état de la recherche, donnant à connaître en Europe la vitalité de l'art ibérique, l'organisation d'une nouvelle exposition pourrait offrir une vision beaucoup plus riche et rénovée de nos connaissances. Le progrès notable des recherches récentes suit le même parcours que son ample diffusion, avec des publications qui conçoivent la science en tant que transmission et jouissance de la connaissance par la société.

**Stéphane Verger.** *D'un point de vue esthétique, quels aspects des arts du néolithique ou des âges des métaux vous intéressent particulièrement ? Si vous aviez à choisir l'œuvre « protohistorique » qui représente le mieux vos recherches, quelle serait-elle ? Pourquoi ?*

**Ricardo Olmos.** Je suis principalement attiré par le champ des représentations symboliques, ainsi que par la réélaboration continue de quelques sujets essentiels et inépuisables, sur lesquels on revient à maintes reprises dans l'histoire de la culture occidentale. Je pense notamment à différentes œuvres qui, à tel ou tel moment précis, m'ont attiré comme une voix de sirène envoûtante car elles agissent comme un appeau intellectuel dont il paraît impossible de s'éloigner. Ce sont des œuvres qui, de temps en temps, étonnamment, stimulent la pensée et jettent une lumière subite sur tel ou tel problème ou perspective préalable, modifiant votre perception antérieure et laissant entrevoir de nouveaux paradigmes. Il peut s'agir d'une sculpture, d'un gobelet en céramique décoré, même d'un simple fragment. D'ailleurs, le fragment introduit souvent un stimulus créateur singulier, puisqu'il renferme une multiplicité de possibilités et de conjectures, dans cette perspective holistique à laquelle aspire en vain la recherche.

Je choisirais une œuvre de l'art ibérique qui nous permet de relier étroitement son monde local, occidental, à l'art classique ou, mieux encore, au vaste monde méditerranéen auquel l'art ibérique appartient toujours. Citons un exemple qui parlera sans doute à beaucoup : la Dame de Baza (fig. 15), représentant une dame assise, polychrome, qui sert à contenir les cendres d'un défunt – en l'occurrence d'une femme –, statue qui était déposée dans un puits semblable à une pièce ou à une maison ;

15. Dame de Baza (Grenade), IV<sup>e</sup> siècle avant J.-C., Madrid, Museo Arqueológico Nacional.





elle présidait cet espace lui appartenant comme si elle attendait la visite de quelqu'un. On trouve en elle à la fois un sens de vérité directe (l'expression immédiate et sévère du visage) et une certaine ambiguïté quant à son message iconographique. Je n'ai pas encore réussi à savoir si c'est la représentation d'une mortelle ou d'une déesse, ce qui nous renvoie à l'incertitude que l'on ressent toujours devant l'apparition d'un personnage noble, à la parure riche et ornée de multiples bijoux : sommes-nous face à un mortel ou un de ces dieux immortels qui surgissent subitement ?

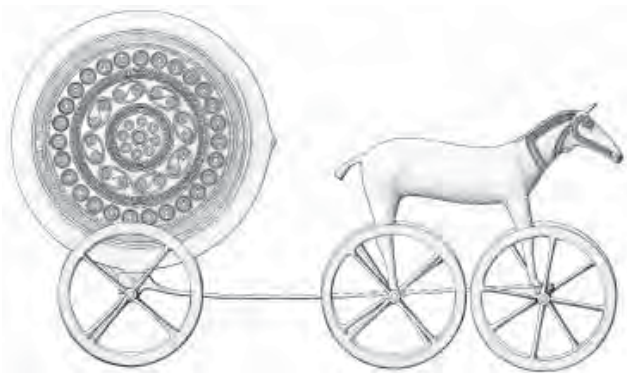
La Dame de Baza séduit aussi car elle n'aspire pas à un idéal de beauté hellénique, extérieur, mais à la sienne, intérieure, en tant que femme réelle. Son apparence, au-delà des traits physiques – elle est presque de taille naturelle –, suggère une grande force morale (l'austérité d'une matrone). Cela pourrait être l'expression de cet *eikón* ou *similitudo* (« une ressemblance avec... ») caractéristique de l'art antique de l'époque tardo-classique, mais exprimé de manière vigoureusement locale. Elle m'attire et m'inquiète aussi puisque c'est une œuvre réalisée pour être soustraite au regard des mortels (elle a été immédiatement enterrée dans sa maison funéraire, dans la demeure de l'aristocrate qu'elle représentait). Pourtant, cette statue, qui ne se contemple pas, qui n'est pas faite pour que nous la voyions, garde une présence réelle dans l'espace symbolique de la nécropole – qui s'ordonne sûrement comme une image fondatrice – et du chemin qui passe près de ce lieu. La Dame de Baza nous pose la grande question de l'anthropomorphisme, cette forme de langage artistique inépuisable qui se développe dans diverses cultures de l'espace méditerranéen pendant la protohistoire et tout au long de l'Antiquité. Elle invite à être comparée et mise en regard avec les femmes assises sur des trônes ailés qui peuplent la Méditerranée.

**Christoph Huth.** Incontestablement, il existe aussi dans l'art protohistorique des conventions esthétiques propres à l'époque et à la culture concernées. Il n'est que de penser à l'art celte. Or la dimension expressive des œuvres ne réside pas en priorité dans leur esthétique, mais dans leur mode de conception, comme l'illustre bien le chariot solaire de Trundholm, au Danemark (fig. 16)<sup>57</sup>. À l'instar de toutes les œuvres, le char est exécuté avec un soin particulier. Il montre le soleil parcourant le ciel tiré par un cheval. Sur un côté, le disque solaire est doré (course diurne), sur l'autre non (course nocturne). Le cheval, qui devait sûrement avoir un nom, est fortement stylisé. Tout l'attelage est monté sur un char à six roues. Pourtant, ce n'est pas le char qui tire le soleil, mais le cheval (comme le montrent les œilletons). Selon la logique protohistorique et son approche subjectiviste de l'action, le soleil ne peut se déplacer de lui-même. Il doit être mu par un agent, en l'occurrence le

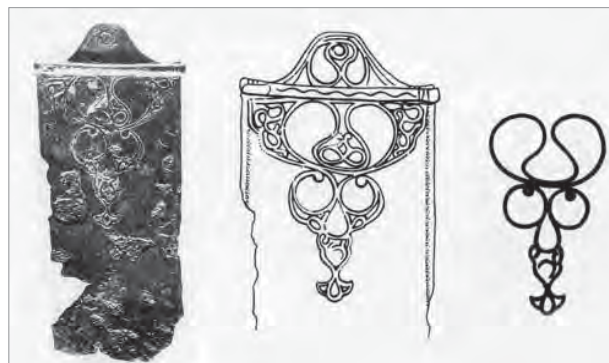
cheval. Des réminiscences de ce motif se retrouvent dans la mythologie antique sous les traits d'Hélios. L'attelage a été placé sur un char afin que l'on puisse reproduire l'action (le mouvement), certainement lors de cérémonies religieuses. C'est une preuve, là aussi, de la suggestivité de la pensée protohistorique, visible dans l'art plus que dans tout autre domaine.

**Miklós Szabó.** La façon de voir des Celtes paraît, pour le spectateur moderne, fort abstraite et irrationnelle. L'idée de l'apparition d'un langage artistique abstrait sur la parure et l'armement des Celtes

16. Char avec représentation du soleil de Trundholm (Danemark) [dessin dans Aner, Kersten, 1976, cité n. 57, pl. 139].



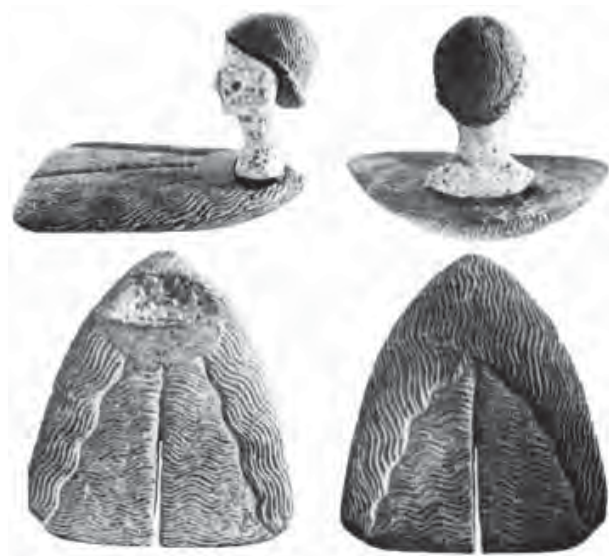
anciens est cependant purement moderniste au sens péjoratif du terme. L'enrichissement extraordinaire du nombre de témoignages de l'art celtique a créé une situation favorable à la recherche dans ses tentatives de définir, d'interpréter et de déchiffrer les représentations ambiguës des œuvres des artisans celtes. Un exemple typique est le fourreau de Bölcske-Madocsahegy en Transdanubie hongroise (fig. 17). Deux protomés d'oiseaux, composantes de base de son décor supérieur, ont été identifiés depuis un certain temps. On retrouve entre la paire d'oiseaux renversés une tête couronnée de la double feuille de gui, avec une palmette sous le menton, la caractéristique de ce type de décor étant la végétalisation du visage humain. Si l'on répertorie ses composants, il faut noter, à côté de l'élément anthropomorphe (le masque probablement divin), les motifs d'origine végétale (attributs de la divinité) et animalière (monstres associés à la représentation divine). À l'analyse des séries consécutives de décors, il semble clair que la signification dépasse largement le domaine des symboles apotropaïques, elle est fondée sur un système religieux qui exprime la présence divine<sup>58</sup>.



17. Fragments d'un fourreau en fer décoré de Bölcske-Madocsahegy (Hongrie), avec l'analyse des décors, vers 200 avant J.-C., Budapest, Magyar Nemzeti Galéria [Miklós Szabó, *Les Celtes de l'Est*, Paris, 1992, p. 138 et 142].

**Henri-Paul Francfort.** D'un point de vue esthétique, il est intéressant de souligner ce qui concerne la démarche de schématisation et le nécessaire langage visuel et mental, lié à un véritable calcul opératoire, qui permettent de passer de la perception du monde et de sa complexité apparente et phénoménale à la fabrication (la construction) d'œuvres artistiques qui en expriment l'essence. Dans cette perspective, les tendances mimétiques naturalistes ou illusionnistes de l'art ne sont plus nécessairement prédominantes par rapport aux intentions ornementales ou à la stylisation. Et cela concerne aussi bien la composition de l'objet que celle du locus, qui, à son tour, forme un environnement visuel plus ou moins monumental déterminant pour la pensée visuelle et la fabrication, pour la construction, de nouvelles œuvres<sup>59</sup>. Il m'apparaît que la conception de l'esthétique analytique d'Eddy Zemach qui prend l'art comme satisfaction d'un désir cognitif<sup>60</sup>, est la plus apte à rendre compte de ces aspects de l'art protohistorique qui, toujours plongé dans son contexte chrono-culturel et socio-politico-religieux, mais hors du mimétisme et de l'académisme, dépassent la figuration en rejoignant les conceptions très actuelles de la théorie et de la pratique de l'art : abstraction, installation, performance.

Deux œuvres « protohistoriques » me paraissent bien illustrer ce propos. La première est une figurine féminine composite bactrienne du III<sup>e</sup> millénaire, simplement faite d'une fine tête en albâtre avec une coiffure en stéatite posée sur un mince plateau en pierre noire parcouru d'ondulations incisées (fig. 18). Très pure, cette image de divinité des eaux (une synecdoque, diraient les tenants de la métaphore rhétorique) rappelle évidemment une célèbre tête de Brancusi qui a déjà souvent été mise en parallèle avec des photographies, des sculptures africaines et des œuvres de Matisse.



18. Statuette composite (stéatite et albâtre) provenant d'une tombe de la Bactriane protohistorique (Afghanistan), [Marie-Hélène Pottier, *Matériel funéraire de la Bactriane méridionale de l'âge du bronze*, Paris, 1984, n° 303].



19a. Dessin restituant une cavalière et un cavalier provenant de tombes gelées de l'Altai (plateau de Ukok, Russie), début du III<sup>e</sup> siècle avant J.-C. ; b. détail d'une haute coiffe à armature de tige métallique. On note le décor très codifié des harnais ainsi que des coiffes étagées ornées d'herbivores et d'oiseaux [Polos'mak, 2001, cité n. 32, fig. 165, et Polos'mak, Barkova, 2005, n. 49, fig. 2.43].

La seconde œuvre est la sépulture de la « princesse » d'Ak-Alakha dans l'Altai russe (fig. 19), un ensemble extrêmement complexe si l'on intègre dans la composition les chevaux immolés et leurs harnais ornés, d'inspiration parfois perse ; l'architecture en rondins de la chambre funéraire et les offrandes qui y étaient déposées ; la jeune femme soigneusement embaumée dans son sarcophage monoxyle, somptueusement vêtue (soie), portant une très haute coiffe ornementale scythe et dont le corps était frappé d'étonnants tatouages animaliers et imaginaires steppiques que l'on avait longtemps crus réservés aux « hommes dominants ». Elle représente une vision (pour nous) ou une mémorisation (pour ceux qui l'ont inhumée) d'une esthétique vaste et complète, composition et performance, relation au monde (*Umwelt*). Nous sommes très loin de la poubelle renversée et, comme l'écrit Douglas Hofstadter : « Les cerveaux humains sont en permanence en train de réduire la complexité de ce qu'ils perçoivent, ce qui signifie qu'ils cherchent constamment à s'emparer des structures inhabituelles, complexes, faites d'un grand nombre de symboles qui viennent d'être activés ensemble, pour en éveiller un seul familier et préexistant (en tout cas un petit nombre d'entre eux). En fait, c'est l'activité principale du cerveau humain – prendre une situation complexe et en dégager les grandes lignes, filtrer la profusion de sensations et d'idées pour dégager ce qui compte vraiment. Pointer l'essentiel »<sup>61</sup>.

L'art, indispensable, est un composant de la fonction symbolique qui seule permet de comprendre le monde. L'art protohistorique, à partir du néolithique mais sur des bases reconnaissables venues de la préhistoire, a recomposé l'environnement visuel pour le rendre compréhensible, ou simplement dicible, dans un monde changé, rendu plus complexe par l'ajout, à l' ancestrale Nature des chasseurs cueilleurs, de nouvelles espèces animales et végétales, de nouvelles architectures et d'objets plus élaborés en des matériaux plus diversifiés dans des groupes humains plus nombreux, plus organisés et plus différenciés. S'extérioriser, par l'art et par la construction de schématisations plastiques, d'un monde plus complexe, domestiqué et artificialisé, a pu être le moyen d'en contrôler la compréhension et d'en assurer la maîtrise conceptuelle. Élaborer (qui plus est, de l'intérieur) un système conceptuel plus puissant que la nature et la culture vues ensemble, et par conséquent comprenant la surnature, immanente ou transcendante, ne s'est pas fait rapidement, ni partout de la même manière, ni au même moment, mais c'est là peut-être ce qui pourrait caractériser le mieux, au fond, l'art protohistorique en Asie centrale.

Nota bene : ce texte résulte de l'envoi de questions aux participants et d'échanges de courriels.

1. André Breton, « Présent des Gaules », dans *Pérennité de l'art gaulois*, (cat. expo., Paris, Musée Pédagogique, 1955), Paris, 1955, p. 70. Je tiens à remercier Patrice Fava, qui a attiré mon attention sur les contributions d'André Breton sur l'art celtique.
2. Georges Bataille, « Le cheval académique », dans *Documents*, 1, avril 1929, p. 27-31.
3. Paul-Marie Duval, « Choix de sculptures gauloises et gallo-romaines », dans *Pérennité ...*, cité n. 1, p. 47-48. Voir aussi *Le cheval et la danseuse : à la redécouverte du trésor de Neuvy-en-Sullias*, Catherine Gorget, Jean-Paul Guillaumet éd., (cat. expo., Orléans, Musée des beaux-arts/Bavay, Musée site archéologique départemental, 2007-2008), Paris/Orléans, 2007.
4. Ludwig Pauli, « Vergessene Anfänge der Forschungen zur keltischen Zirkelornamentik », dans *Germania*, 64, 1986, p. 145-157.

5. Christopher Tilley, *The Materiality of Stone*, (*Explorations in Landscape Phenomenology*, 1), Oxford/New York, 2004 ; *Body and Image*, (*Explorations...*, 2), Walnut Creek (CA), 2008 ; *Interpreting Landscapes: Geologies, Topographies, Identities*, (*Explorations...*, 3), Walnut Creek (CA), 2010.
6. *Sites et traces 3. Art contemporain et archéologie*, (cat. expo., Angoulême, Musée d'Angoulême, 1994), Angoulême, 1995, p. 34-52.
7. Martin Bernal, *Black Athena: the Afroasiatic Roots of Classical Civilization*, I, *The Fabrication of Ancient Greece*, Londres, 1987.
8. Georges Perrot, Charles Chipiez, *Histoire de l'art dans l'Antiquité*, 10 vol., Paris, 1882-1914.
9. Perrot, Chipiez, *Histoire de l'art dans l'Antiquité, IV, Judée, Sardaigne, Syrie, Cappadoce*, 1887, p. 11.
10. Pierre Paris, *Essai sur l'Art et l'Industrie de l'Espagne primitive*, 2 vol., Paris, 1903-1904.
11. Robin Lane Fox, *Travelling Heroes: Greeks and their Myths in the Epic Age of Homer*, Londres, 2008.
12. *Vor 12.000 Jahren in Anatolien: die ältesten Monumente der Menschheit*, (cat. expo., Karlsruhe, Badisches Landesmuseum, 2007), Stuttgart, 2007.
13. Véronique Schiltz, *Les Scythes et les nomades des steppes : 8<sup>e</sup> siècle avant J.-C. 1<sup>er</sup> siècle après J.-C.*, (*L'Univers des formes*, 39), Paris, 1994.
14. Elisabeth Demarrais, Chris Gosden, Colin Renfrew éd., *Rethinking materiality: the engagement of mind with the material world*, (*McDonald Institute Monographs*, 1363-1349), Cambridge, 2004.
15. Thierry Dufrière, Anne-Christine Taylor éd., *Cannibalismes disciplinaires : quand l'histoire de l'art et l'anthropologie se rencontrent*, Paris, 2010.
16. Christoph Huth, *Menschenbilder und Menschenbild: anthropomorphe Bildwerke der frühen Eisenzeit*, Berlin, 2003.
17. Pierre-Paul Bonenfant, Jean-Paul Guillaumet, *La statuaire anthropomorphe du premier âge du Fer*, Besançon, 1998 ; *Dei di pietra : la grande statuaire antropomorfa nell'Europa del III millennio a.C. = Dieux de pierre : la grande statuaire anthropomorphe en Europe au III<sup>e</sup> millénaire*, (cat. expo., Aoste, Museo Archeologica Regionale, 1998-1999), Milan, 1998.
18. Svend Hansen, *Bilder vom Menschen der Steinzeit: Untersuchungen zur anthropomorphen Plastik der Jungsteinzeit und Kupferzeit in Südosteuropa*, Mayence, 2007 ; John Coles, *Shadows of a Northern Past: Rock carvings of Bohuslän and Østfold*, Oxford, 2005 ; Henri de Lumley éd., *Gravures protohistoriques et historiques de la région du mont Bego*, Aix-en-Provence, 2003 ; Emmanuel Anati, *Valcamonica: una storia per l'Europa – il linguaggio delle pietre*, Capo di Ponte, 1994.
19. Voir Ève Gran Aymerich, *Naissance de l'archéologie moderne 1798-1945*, Paris, 1998, p. 218-227.
20. Voir, par exemple, Venceslas Kruta, *L'Europe des origines : la Protohistoire 6000-500 avant J.-C.*, (*L'Univers des formes*, 38), Paris, 1992, p. 306-310.
21. Voir, Massimo Pallottino, « Per una nuova prospettiva della storia dell'arte antica: il problema dei rapporti tra le esperienze preclassiche, periferiche e postclassiche nel mondo circummediterraneo », dans *Saggi di Antichità*, III, *Immagini inedite e alternative di arte antica*, Rome, 1979, p. 869-882 ; John Boardman, *The Diffusion of Classical Art*, Londres, 1994.
22. Christoph Huth, « Früheisenzeitliche Bildwelten – Eigenschaften und Aussagewert einer archäologischen Quellengattung », dans Carsten Juwig, Catrin Kost éd., *Bilder in der Archäologie – eine Archäologie der Bilder ?*, Münster, 2010, p. 127-153.
23. John Willats, *Art and Representation: New Principles in the Analysis of Pictures*, Princeton, 1997.
24. Günter Dux, *Die Logik der Weltbilder: Sinnstrukturen im Wandel der Geschichte*, Francfort, 1990.
25. J. Gavin Bremner, « Children's drawings and the evolution of art », dans Andrew Lock, Charles R. Peters éd., *Handbook of Human Symbolic Evolution*, Oxford, 1996, p. 501-519.
26. Venceslas Kruta, « Brennos et l'image des dieux : la représentation de la figure humaine chez les Celtes », dans *Académie des Inscriptions & Belles-Lettres, Comptes Rendus*, 1992, p. 821-846.
27. Schiltz, 1994, cité n. 13, p. 417-434.
28. Patrick Thollard, « Le regard des 'civilisés' », dans Miklós Szabó éd., *Les Civilisés et les Barbares du V<sup>e</sup> au II<sup>e</sup> siècle avant J.-C.*, (colloque, Budapest, 2005), (*Bibracte*, 3, *Celtes et Gaulois, l'Archéologie face à l'Histoire*, 12), Glux-en-Glenne, 2006, p. 15-27.
29. Adolf Furtwängler, « À propos de la trouvaille de Schwarzenbach », dans *Jahrbuch des kaiserlichen deutschen archäologischen Instituts, Archaeologischer Anzeiger*, 2, 1889, p. 43 ; Adolf Furtwängler, *Der Goldfund von Vettersfelde*, Berlin, 1883.
30. Paul Jacobsthal, *Early Celtic Art*, Oxford, 1944. Pour les approches différentes, voir Ruth et Vincent Megaw, « Through a window on the European Iron Age darkly: fifty years of reading early Celtic art », dans *World Archaeology*, 25, 1994, p. 287-303, et Otto-Herman Frey, « A new approach to Early Celtic Art », dans *Proceedings of the Royal Irish Academy*, 104C/5, 2004, p. 107-129. Sur l'art scythe, voir Schiltz, 1994, cité n. 13 ; sur l'art thrace, Ivan Marazov, *The Rogozen Treasure*, Sofia, 1996, et *Thracian Warrior*, Sofia, 2005.
31. Alain Testart, « Des crânes et des vautours ou la guerre oubliée », dans *Paléorient*, 34/1, 2008, p. 33-58, et la discussion dans le numéro 35/1, 2009, p. 105-136.
32. Natalia V. Polos'mak, *Vsadniki Ukoka*, Novossibirsk, 2001 ; Ludmilla L. Barkova, S. V. Pankova, « Tattooed Mummies from the Large Pazyryk Mounds: New Findings », dans *Archaeology, Ethnology & Anthropology of Eurasia*, 22, 2005, p. 48-59.

33. Ernst Gombrich, *The Sense of Order: a Study in the Psychology of Decorative Art*, Londres, [1979] 1984.
34. Henri-Paul Francfort, « Choix des nomades et choix des sédentaires en Asie Centrale dans l'adaptation de thèmes et de motifs des arts de la Perse achéménide », dans Pierre Rouillard, Catherine Perlès, Emmanuel Grimaud éd., *Mobilités, immobilismes : l'emprunt et son refus*, Paris, 2007, p. 267-282.
35. Henri-Paul Francfort, « Observations sur la to-reutique de la civilisation de l'Oxus », dans Osmund Bopearachchi, Marie-Françoise Bousac éd., *Afghanistan, ancien carrefour entre l'Est et l'Ouest, (Indico-pleustoi, 3)*, Turnhout, 2005, p. 21-64.
36. Markus Egg, Dieter Quast éd., *Aufstieg und Untergang: Zwischenbilanz des Forschungsschwerpunktes « Eliten », (Monographien des Römisch-germanischen Zentralmuseums, 82)*, Mayence, 2009.
37. Claude Rolley éd., *La tombe princière de Vix*, Paris, 2003, p. 171-216.
38. Voir Martin Schönfelder, « Élite ou aristocrates ? Les Celtes vus par les sources archéologiques », dans Henri-Louis Fernoux, Christian Stein éd., *Aristocratie antique. Modèles et exemplarité sociale*, Dijon, 2007, p. 11-23.
39. Dux, 1990, cité n. 24.
40. Georg Kossack, *Religiöses Denken in dinglicher und bildlicher Überlieferung Alteuropas aus der Spätbronze- und frühen Eisenzeit (9.-6. Jahrhundert v. Chr. Geb.)*, Munich, 1999.
41. Huth, 2003, cité n. 16 ; Huth, 2010, cité n. 22.
42. Gerhard Milstreu, Henning Pröhl (éd.), *Prehistoric Pictures as Archaeological Source*, Tanumshede, 2004 ; Colin Renfrew, Iain Morley éd., *Image and Imagination: a Global Prehistory of Figurative Representation*, Cambridge, 2007 ; Juwig, Kost, 2010, cité n. 22.
43. David Marr, *Vision. A computational investigation into the human representation and processing of visual information*, San Francisco, 1982 ; Willats, 1997, cité n. 23 ; Irenäus Eibl-Eibesfeldt, Christa Sütterlin, *Weltsprache Kunst. Zur Natur- und Kunstgeschichte bildlicher Kommunikation*, Vienne, 2007.
44. Christopher Hallpike, *The foundations of primitive thought*, Oxford, 1979 ; Dux, 1990, cité n. 24.
45. Emma Brunner-Traut, *Frühformen des Erkennens: Aspekte im alten Ägypten*, Darmstadt, 1996.
46. Voir Martin A. Guggisberg, « L'art celtique. Spécificité et points de convergence », dans Szabó, 2006, cité n. 19a, p. 229-243.
47. Venceslas Kruta, *Les Celtes : histoire et dictionnaire des origines à la romanisation et au christianisme*, Paris, 2000, p. 111-118.
48. Konstantin V. Chugunov, Hermann Parzinger, Anatoli Nagler, *Der skythenzeitliche Fürstenkurgan Aržan II in Tuva, (Archäologie in Eurasien, 26, Step-penvölker Eurasiens, 3)*, Mayence, 2010.
49. Voir Polos'mak, 2001, cité n. 32 ; Natalia V. Polos'mak, Ludmilla L. Barkova, *Kostjum i tekstil' pazyrykcev Altaja (IV-III vv. do n. e.)*, Novossibirsk, 2005.
50. Voir Bernadette Arnaud, « Les momies des sables », dans *Sciences et Avenir*, mai 2008, p. 10-18 ; Alfried Wiczorek, Christoph Lind éd., *Ursprünge der Seidenstrasse: sensationelle Neufunde aus Xinjiang, China*, Stuttgart, 2007, p. 106-133.
51. Brigitte Derlon, *De mémoire et d'oubli : anthropologie des objets malanggan de Nouvelle-Irlande*, Paris, 1997 ; Ian Hodder, *Çatalhöyük The Leopard's Tale: revealing the mysteries of Turkey's ancient 'town'*, Londres, 2006. En général, voir Dufrené, Taylor, 2010, cité n. 15.
52. Brigitte Derlon, Monique Jeudy-Ballini, « L'art d'Alfred Gell. De quelques raisons d'un désenchantement », dans *L'Homme*, 193, 2010, p. 167-184.
53. Philippe Descola éd., *La fabrique des images : visions du monde et formes de la représentation*, Paris, 2010.
54. Roberte N. Hamayon, *La chasse à l'âme : esquisse d'une théorie du chamanisme sibérien*, Nanterre, 1990.
55. Pour des travaux importants de ces dernières années, voir : Arturo Ruiz, Manuel Molinos, *Los iberos : análisis arqueológico de un proceso histórico*, Barcelone, 1993 ; Carmen Aranegui éd., *Estructuras de poder en la sociedad ibérica*, (colloque, Barcelone, 1998), Barcelone 1998 ; Trinidad Tortosa, Juan Antonio Santos Velasco éd., *Arqueología e Iconografía: indagar en las imágenes*, (colloque, Rome, 2001), Rome, 2003 ; Ricardo Olmos, « Imaginarios y prácticas religiosas entre los iberos. Perspectivas de un proceso histórico », dans *Archiv für Religionsgeschichte*, 6, 2004, p. 111-134.
56. *Les Ibères = Los Iberos, principes de Occidente*, (cat. expo., Paris, Galeries nationales du Grand Palais/Barcelone, Fundació La Caixa/Bonn, Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, 1997-1998), Barcelone, 1998.
57. Ekkehard Aner, Karl Kersten éd., *Die Funde der älteren Bronzezeit des nordischen Kreises in Dänemark, Schleswig-Holstein und Niedersachsen, II, Holbæk, Sorø und Præstø Amt*, Copenhagen, 1976, p. 63, n° 867, pl. 138-140.
58. Voir, par exemple, Miklós Szabó, « Éléments anthropomorphes dans le décor des fourreaux laténiens », dans *115<sup>e</sup> Congrès National des Sociétés Savantes, Avignon 1990*, Paris, 1993, p. 271-286.
59. Voir ci-dessus les n. 5 et n. 6, ainsi que Colin Renfrew, *Figuring It Out. What are we? Where do we come from? The parallel visions of artists and archaeologists*, Londres, 2003.
60. Eddy M. Zemach, *La beauté réelle : une défense du réalisme esthétique*, Rennes, 2005.
61. Douglas Hofstadter, *Je suis une boucle étrange*, Paris, [2007] 2008, p. 365. Voir aussi Alain Berthoz, *La simplicité*, Paris, 2009.