



La Préhistoire en sons et images. Le connu, l'inconnu et l'imaginaire

Rencontre annuelle de la Société Préhistorique Française
en partenariat avec le
Musée d'Archéologie nationale – Domaine national du château de Saint-Germain-en-Laye
et le Collège de France,
organisée par : Sébastien Plutniak, Jean-Denis Vigne, Ludovic Mevel, Sylvain Ducasse

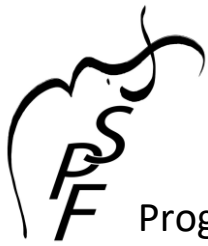
Vendredi 23 janvier 2026, 9h00 – 15h20

Auditorium du Musée d'Archéologie nationale (MAN), Château de Saint Germain-en-Laye
Inscriptions obligatoires sur le site <https://spf-sons-images.sciencesconf.org>

Présentation

Les sociétés humaines se sont toutes dotées de récits concernant leurs origines. Les objets matériels, par leur caractère visible et tangible, occupent une place particulièrement importante dans ces récits. Au XIXe siècle, le développement de l'archéologie scientifique dans les sociétés occidentales a profondément modifié notre rapport à ces objets du « passé » dont l'ancienneté s'était subitement révélée bien plus profonde. Cette archéologie scientifique appliquée à la Préhistoire n'a, depuis, cessé de maintenir deux tensions, particulièrement difficiles à communiquer au reste de la société. Premièrement, la dissonance entre l'évidence des objets préhistoriques et leur datation, s'étendant sur des échelles de temps que l'on peine à se figurer. Deuxièmement, la production de discours visant le vrai, tout en assumant non seulement leur nature fragmentaire, limitée et parfois défailante, mais aussi leur perpétuelle remise en question par la démarche scientifique. Ainsi, les récits produits par l'archéologie préhistorique peinent à rivaliser avec les formes de discours mythiques, théologiques ou littéraires sur les origines de l'humanité. En effet, ces derniers s'affranchissent de l'incomplétude des connaissances à laquelle le scientifique doit, par définition, se soumettre.

Dans ces récits des origines, ici ou ailleurs, l'imaginaire vient donc combler les vides, et cela plus encore là où les connaissances scientifiques dominent et invitent les sociétés à accepter l'inconfort du doute. Et puisque, s'agissant de Préhistoire, il n'y a que peu à voir, les ressources de l'imaginaire jouent à plein régime dans le domaine des créations audio-visuelles. Ces médias – films, créations sonores, jeux vidéo ou web documentaires, dont la diffusion surpasse largement celles des écrits scientifiques – constituent de la sorte un observatoire particulièrement pertinent pour mieux comprendre l'état actuel des rapports entre savoirs scientifiques, productions culturelles et culture populaire. Car, hier comme aujourd'hui, il n'existait et n'existe pas de barrière étanche entre la « Science » et le reste de la société : nombreuses sont les collaborations entre cinéastes et archéologues ou bien encore, par exemple, entre créateurs de jeux (vidéos ou non) et scientifiques. Ces collaborations prennent des formes variées et s'expriment non sans tensions, polémiques et désaccords, qui, tous, révèlent quelque chose des dynamiques sociales en jeu autour des savoirs relatifs à « nos » origines.



Programme



9h00-9h30 : Accueil

9h30-9h45 : S. Plutniak, J.-D. Vigne, L. Mevel, S. Ducasse : *Introduction*

9h45-10h25 : **Jean-Jacques Hublin**, Professeur au Collège de France : *Préhistoire : entre utopie et réalité*

10h25-10h50 : **Pauline Coste**, Réalisatrice et doctorante, Université de Paris 1 Panthéon-Sorbonne UMR TEMPS, 8068, ED112 - *Représenter la préhistoire dans l'audiovisuel : faut-il faire croire au « réel » ou donner la part du doute ?*

Pause (15 minutes)

11h05-11h30 : **Pascal Semonsut**, Dr, Professeur d'histoire - *Des Trois Ages à Alpha, la Préhistoire au cinéma : les potentialités d'une Préhistoire de cinéma*

11h30-11h55 **Gwendoline Torterat**, Maîtresse de conférences en anthropologie, Habiter le monde, UR4287, Université de Picardie - *Déjouer le piège du regard médiatique sur le patrimoine : la fabrique d'un contre-récit documentaire sur la Préhistoire*

11h55-12h20 **Clément Birouste**, Docteur en archéologie et réalisateur, UMR TRACES, Toulouse, et Christophe Dauder, Documentaliste et réalisateur - *Contourner l'imagerie de la Préhistoire ? La tentative de l'Abécédaire de la Préhistoire*

12h20-13h30 : déjeuner libre

13h30-13h55 : **Benjamin Efrati**, Producteur artistique, Doctorant EHESS - *Industries culturelles et épistémologies naïves : que nous disent les jeux vidéo du rôle de la Préhistoire dans les sociétés contemporaines ?*

13h55-14h20 : **Chloé Morille**, Maîtresse de conférences en littérature et art, Laboratoire POLEN, équipe Cepoc, Orléans - *Il était une fois la première fois. (Se) Figurer tous les matins du monde en littérature dessinée*

14h20-15h20 Discussion finale

La Table ronde sera suivie de l'Assemblée Générale annuelle de la Société Préhistorique Française, jusqu'à 18h00



Résumés des communications

Préhistoire : entre utopie et réalité

Jean-Jacques Hublin, Professeur de Paléanthropologie au Collège de France

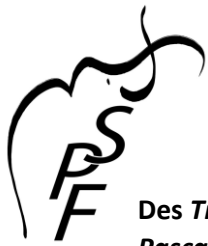
Depuis la découverte, au milieu du XIXe siècle, des premiers outils de pierre paléolithiques reconnus comme tels et des restes humains fossiles comme ceux de Neandertal, la Préhistoire s'est imposée comme une aventure à la fois scientifique et émotionnelle. Elle nous parle de ce que nous avons été, mais aussi de ce que nous croyons être. Dès ses débuts, cette jeune discipline a suscité la passion d'un large public. Ses pionniers furent souvent avant tout des amateurs éclairés, animés par une curiosité sans bornes. Parallèlement, les artistes et les écrivains se sont emparés de ce passé lointain, alors que les données disponibles étaient encore très limitées. Leurs œuvres — comme les toiles grandioses de Fernand Cormon ou les reconstitutions de Paul Jamin — traduisent autant les sensibilités et les valeurs de leur époque qu'une véritable connaissance des temps préhistoriques. Mais les scientifiques eux-mêmes n'ont pas échappé à la subjectivité. Même lorsque ses méthodes se sont affinées, la Préhistoire est restée traversée par des représentations et des mythes : elle interroge la place de l'homme dans la nature, la naissance de la culture, du langage, de l'art et de la société. L'esprit du temps et l'idéologie, parfois même la politique, ont constamment influencé ces questions, qui touchent chacun d'entre nous. C'est sans doute parce qu'elle touche à ces dimensions métaphysiques et existentielles que la Préhistoire fascine toujours autant. Elle demeure un miroir de nos propres questionnements sur l'évolution, la culture et la condition humaine.

Représenter la préhistoire dans l'audiovisuel : faut-il faire croire au « réel » ou donner la part du doute ?

Pauline Coste, Réalisatrice et doctorante Panthéon-Sorbonne, UMR TEMPS, 8068, ED112

Le cinéma et l'audiovisuel ont leur part dans la persistance des images caricaturales sur la préhistoire, héritées du XIXe siècle. La force de cet art du mouvement, fait de sons et d'images, étant par nature de faire croire au réel, il a un impact très puissant sur les mentalités et l'imaginaire collectif. Une part du grand public croit pleinement à la certitude du discours et des images proposées, d'autant plus si elles sont alternées ou portées par les propos des scientifiques interviewés. La nuance, le doute, sont plus difficiles à faire comprendre même si différentes tentatives ont été proposées par différents réalisateurs. En plus des choix qui s'imposent aux paléoartistes plasticiens qui travaillent sur la reconstitution, des choix supplémentaires s'imposent au réalisateur : mise en scène, dialogues, gestuelle, décors, accessoires, costumes, casting, maquillage effet-spéciaux, voix de commentaire, animation... À travers différents visionnages critiques d'extraits de films, nous verrons les partis pris des réalisateurs de films documentaires lors de scènes de reconstitutions et en quoi ce médium porte ses propres forces et problématiques.

Cette communication s'appuiera sur la présentation d'un certain nombre de mises en scène créées par l'autrice dans le cadre de son travail de réalisatrice, notamment pour son documentaire *Dames et Princes de la Préhistoire* (Arte 2021) qui a reçu de nombreux prix dans des festivals internationaux de films d'archéologie.



Des Trois Âges à Alpha, la Préhistoire au cinéma : les potentialités d'une Préhistoire de cinéma **Pascal Semonsut, Docteur en histoire, Professeur d'histoire dans l'enseignement secondaire**

La Préhistoire est une période qui a inspiré les cinéastes, de Buster Keaton avec *Les trois âges*, sorti en 1923, à Albert Hughes réalisateur d'*Alpha* sorti en 2018.

Cette Préhistoire, qu'ils font revivre sur grand écran est destinée à un public qu'ils espèrent le plus nombreux possible, finances obligent. Elle doit donc être, avant tout, un spectacle, condition *sine qua non* de sa puissance d'attraction, et certainement pas un docte exposé sur Cro-Magnon et les siens : une salle de cinéma n'est ni une salle de classe, ni une salle de rédaction, encore moins une salle d'amphi.

Cependant, l'écran sur lequel est projeté le film a été précédé par une réalité mise à jour dans le sein de la Terre par les archéologues. En inscrivant leur œuvre de fiction dans un héritage du passé, comment les cinéastes font-ils ? Comment font-ils avec la réalité, celle étudiée, enseignée, exposée par les préhistoriens ?

Il existe pratiquement autant de réponses que de cinéastes.

Il est des réalisateurs pour lesquels la Préhistoire est peuplée de dinosaures, à l'image de ceux de D. Chaffey poursuivant Raquel Welch dans *One Million Years BC* (1966) ou de V. Guest jouant avec Victoria Vetri dans *When Dinosaurs Ruled the Earth* (1969) ; quant à R. Emmerich, ce sont des mammoths domestiqués par les hommes préhistoriques qui ont été utilisés pour construire les pyramides d'Égypte de 10 000 (2008).

Il en est d'autres qui, à l'inverse, ont pour objectif de divertir tout en instruisant, d'imaginer une aventure, mais selon un modèle rosnien, c'est-à-dire sur un substrat revendiqué comme scientifique. Deux noms, au moins, émergent : J.J. Annaud et sa *Guerre du feu* (1981) et J. Malaterre faisant vivre *Ao, le dernier Néandertal* (2010).

Il est une Préhistoire délibérément comique, loufoque, celle de C. Gotlieb avec *Caveman* (1981) ou d'A. Chabat avec *RRRrrrr !* (2004), sans oublier N. Park et *Cro Man* (2018). Il en est une autre qui, à l'inverse, se veut sérieuse, voire porteuse d'un message, chargée de sens et d'introspection : l'exemple type en est le prologue de 2001, *A Space Odyssey* de S. Kubrick (1968).

Cheminaut dans cette typologie, notre contribution essaiera de montrer que la Préhistoire au cinéma, en devenant une Préhistoire de cinéma, peut être autre chose qu'une Préhistoire de carton-pâte ; que cette Préhistoire du grand écran n'est pas condamnée à être celle d'un grand n'importe quoi ; que si « les ressources de l'imaginaire jouent à plein régime dans le domaine des créations audiovisuelles », elles peuvent s'appuyer sur les acquis de la science ; que cette Préhistoire des salles obscures peut mener, pas toujours, peut-être, mais quelquefois certainement, à la lumière de la connaissance.

Déjouer le piège du regard médiatique sur le patrimoine : la fabrique d'un contre-récit documentaire sur la Préhistoire

Gwendoline Torterat, Maîtresse de conférences en anthropologie, Habiter le monde, UR4287, Université de Picardie

Cette communication propose une réflexion sur la production de récits audiovisuels alternatifs en Préhistoire, à contre-courant des formats médiatiques dominants. J'y analyserai comment la réalisation d'un documentaire de création peut constituer un acte de résistance face aux formats de production télévisuelle, centrés sur un récit consensuel et une archéologie spectaculaire. Cette perspective tend à occulter ses acteurs marginaux et anonymes ainsi que les tensions liées à leur professionnalisation.



Je m'appuierai sur le cas concret de mon documentaire Prendre l'Air, une enquête anthropologique filmée sur le travail invisible d'archéologues amateurs et le devenir de leurs collections en Préhistoire. Mes choix de réalisation (refus de la voix off, privilège du temps long, mise en scène de l'enquêtrice) seront analysés à travers les trois logiques qui fondent la rhétorique audiovisuelle : la construction du « je » responsable (ethos), la transmission des affects (pathos) et la défense d'une cause publique (logos). Je montrerai ainsi comment le documentaire d'enquête constitue un espace privilégié à la fois pour interroger les conditions de production des savoirs sur nos origines et pour combler les vides des récits officiels. Loin de recourir à l'imaginaire, il révèle une réalité sociale et économique souvent occultée, celle du travail bénévole, des tensions avec l'archéologie institutionnelle et des « crises à bas bruit » qui traversent la discipline.

Contourner l'imagerie de la préhistoire ? La tentative de l'*Abécédaire de la Préhistoire*
Clément Birouste, docteur en archéologie et réalisateur, UMR TRACES, Toulouse, et
Christophe Dauder, documentaliste et réalisateur

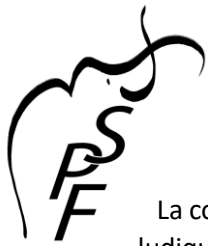
Les films documentaires portant sur la préhistoire sont nombreux et témoignent d'un engouement du public. Du point de vue de l'archéologue, l'objet produit est pourtant étrange à plus d'un titre. En effet, l'intention de mettre en sons et en images la préhistoire ne va pas de soi, car c'est une science qui se construit sur des témoins archéologiques rares, fragmentaires et dont les récits sont absents. C'est généralement une imagerie non discutée et dont on peine à comprendre l'origine qui vient combler les interrogations et parasiter les rares indices archéologiques mobilisés dans l'exercice.

L'*Abécédaire de la Préhistoire* est une collection de courts entretiens filmés réalisés auprès de préhistoriens (Paléolithique récent), dont l'intention était précisément de tenter d'échapper à cette imagerie problématique de la Préhistoire filmée. Ceci en se concentrant sur la parole des personnes qui élaborent la recherche en préhistoire. L'accent est mis sur une recherche en train de se faire, et le film s'intéresse à l'humanité des préhistoriens, avec leurs doutes, leurs hésitations et leurs opinions personnelles.

Industries culturelles et épistémologies naïves : que nous disent les jeux vidéo du rôle de la Préhistoire dans les sociétés contemporaines ?
Benjamin Efrati, Producteur artistique, Doctorant EHESS

La Préhistoire, période recouvrant diverses ères géologiques, constitue un réservoir de formes et de symboles commodifié par les industries culturelles depuis la fin du XXe siècle. En mobilisant ce thème selon différentes méthodes, les jeux vidéo réactivent des tropes hérités de la littérature, de la bande dessinée et du cinéma, et reprennent le réductionnisme des médias statiques qu'ils transposent dans un registre dynamique à travers des mécanismes ludiques. Que nous apprennent ainsi ces jeux vidéo sur la fonction idéologique de la Préhistoire dans la société contemporaine ?

Alors que certains jeux, par leur nature humoristique, se détachent radicalement du registre archéologique, d'autres revendiquent, à travers un réalisme approximatif, une relation d'apparence scientifique, laissant entrevoir une hiérarchisation implicite entre création de contenu et production de connaissance. Ces jeux, qui présentent des potentiels d'usage (affordances) dignes d'intérêt pour la médiation scientifique, la vulgarisation et la recherche académique, mettent en lumière une épistémologie naïve qu'ils héritent d'autres médias, où elle était déjà manifeste.



La contemporanéité des jeux vidéo nous enjoint donc à reconsidérer plus largement ce que l'attitude ludique apporte au savoir scientifique sur la Préhistoire, afin d'identifier ce qu'elle peut apporter en termes de recherche, de médiation, et de vulgarisation, et dans quelles limites. En effet, l'activité ludique est susceptible de remettre en question la hiérarchie intrinsèque entre production et réception. Cependant, ce potentiel d'usage est rarement mobilisé de manière à favoriser l'émergence d'expériences ludiques émancipatrices.

Il était une fois la première fois. (Se) figurer tous les matins du monde en littérature dessinée
Chloé Morille, Maîtresse de conférences en littérature et art, Laboratoire POLEN, équipe Cepoc,
Orléans

À l'image de la curiosité du grand public, la bande dessinée et l'album illustré, lorsqu'ils s'emparent de la Préhistoire, voient leur imagination aimantée par les scènes inaugurales, ces « premières fois culturelles, techniques et matérielles fondatrices de l'humanité (premier outil, premier feu, premier dieu, premier mot, premier couple, premier enterrement...) » qu'ils s'attellent à recréer. Articulant les processus d'invention, d'itération et de perpétuation des gestes humains, ces œuvres graphiques ressuscitent l'élan intellectuel et sensible de la découverte. Tout en mobilisant certains lieux communs bien connus du récit préhistorique, elles disent à la fois l'émoi face à l'inconnu, l'émerveillement devant l'inédit, et le frisson de la connaissance nouvelle amenée à se poursuivre jusqu'à nous.

Après une présentation des principaux registres (épique, comique, merveilleux, didactique) mobilisés dans la bande dessinée et l'album pour enfants à sujet préhistorique, nous interrogerons la récurrence des scènes de premières fois dans ce type d'ouvrages. Comment les littératures dessinées célèbrent-elles l'innovation préhistorique en cristallisant des épisodes devenus pour nous originaires ? Et puisqu'une narration, fût-elle graphique, a besoin d'être soutenue par des actions, comment dramatise-t-elle des événements avant tout cognitifs ou raconte-t-elle de lentes révolutions culturelles ?

Si l'iconotexte fait la part belle à l'image en donnant un visage aux personnages préhistoriques et une vie aux objets exhumés par l'archéologie – ainsi attribués à des sujets fictifs –, nous examinerons aussi la présence du son suggéré dans ces récits en images, qu'ils fassent le choix de la narration muette ou de la bande dialoguée, qu'ils investissent les ressources de l'onomatopée ou se confrontent à l'invention périlleuse d'un langage et de noms propres pour leurs personnages, au risque de compromettre l'identification du lecteur.

Nous nous intéresserons en particulier à l'intrigue métaphysique portée par la bande dessinée *Penss et les plis du monde* de Jérémie Moreau (Delcourt / Mirages, 2019), au triptyque préhistorique de Michel Gay (*Cromignon*, *Croquette* et *Le premier petit chien du monde* parus respectivement chez L'école des loisirs en 1999, 2006 et 2019) et comparerons deux bandes dessinées collectives qui tentent à 13 ans d'intervalle de rejouer la découverte chez l'éditeur Futuropolis : *Rupestres !* (2011) et *Pigments* (2024).
