

Information et documentation destinées aux écoles pour les ateliers dans le cadre de l'exposition

ARKHAIOLÓGIA

L'archéologie dans l'art contemporain

Les ateliers s'adressent à tous les niveaux scolaires. Le déroulement et le contenu sont adaptés aux niveaux scolaires respectifs. Les ateliers n'exigent aucun travail préalable ou postérieur. La présente documentation est conçue à titre d'information complémentaire sur le thème et présente des suggestions à l'intention des enseignants.

Une offre de la Médiation culturelle du CentrePasquArt

Rédaction du dossier : Laurantine Allemann & Sarah Stocker

Septembre 2011

Coordonnées de la Médiation culturelle du CentrePasquArt :

032 322 24 64 ou mediation-culturelle-bienne@bluewin.ch

Durée des semaines promotionnelles : du 17.10.2011 au 25.11.2011

Diese Dokumentation gibt es auch auf Deutsch. Exemplare können Sie herunterladen unter www.pasquart.ch oder bei der Kunstvermittlungsstelle des CentrePasquArt bestellen: 032 322 24 64 oder kunstvermittlung-biel@bluewin.ch

L'offre d'envergure proposée aux écoles, aux enfants et aux jeunes a pu être réalisée grâce à l'aimable soutien de la Fondation Stiftung VINETUM.

SOMMAIRE

1.	Informations générales	2
1.1	Bref descriptif des différents ateliers	2
1.2	Objectifs d'apprentissage des ateliers	3
1.3	Déroulement des ateliers	4
2.	Documentation destinée à la préparation de l'atelier et au travail ultérieur	5
2.1	ARKHAILOGIA - Informations sur l'exposition	5
2.2	Qu'est-ce que l'archéologie?	8
a)	Définition et histoire	8
b)	Le travail des archéologues	8
c)	Pourquoi l'archéologie classique nous fascine-t-elle aujourd'hui?	9
d)	Que recouvre le terme «archéologie» au sens large?	9
2.3	L'archéologie dans l'histoire de l'art	10
a)	XVII ^e siècle: Nicolas Poussin	10
b)	XVIII ^e siècle: Henry Hoare II	11
c)	XIX ^e siècle: Antonio Canova	12
d)	XX ^e siècle: Mario Merz	12
e)	XXI ^e siècle: Cyprien Gaillard	13
2.4	Éclairages thématiques sur les œuvres d'art de l'exposition ARKAHAILOGIA	14
a)	Reconstitution et interprétation	14
b)	Imagination, imitation et illusion	15
c)	Trésor ou déchet?	16
d)	Décomposition et conservation	17
e)	Archéologie et écriture	18
3.	Sources	20
4.	Illustrations	21

1. Informations générales

Les ateliers des semaines promotionnelles de l'automne 2011 se déroulent en parallèle de l'exposition ARKHAILOGIA. L'archéologie dans l'art contemporain. Les ateliers sont gratuits. Chaque activité est adaptée aux différents niveaux scolaires. Ce dossier a été sciemment rédigé sous forme concise afin de ne pas intensifier inutilement la quantité de papiers et d'informations. Ces informations ont valeur d'orientation. L'atelier est constamment perfectionné et adapté aux besoins. Chaque atelier représente une expérience individuelle et unique pour la classe !

1.1 Brefs descriptifs des différents ateliers

Les trois ateliers mettent l'accent sur le dialogue, l'expérience et le vécu. Des éléments tant cognitifs qu'expérimentaux interviennent dans ce contexte.

> Message pour le futur

Le temps modifie non seulement les êtres humains, mais encore les matériaux. Il est vrai que certains matériaux conservent leur forme mais leur couleur se modifie, d'autres se désagrègent et finissent par disparaître complètement : la glace fond, le papier brûle, l'encre s'efface. Si l'on grave quelque chose dans la pierre, est-ce que cela reste indéfiniment lisible ? A partir des œuvres d'art de l'exposition ARKHAILOGIA, nous réfléchissons à la conservation des choses et laisserons des messages dans différents matériaux. Mais jusqu'à quand seront-ils encore lisibles ? (Pour les classes dès l'école enfantine)

> Morceaux d'histoires

A partir d'éclats d'os, de tessons, de morceaux de métal, etc., les archéologues essaient de se représenter la vie de jadis. Ils déchiffrent et développent des histoires à partir de leurs trouvailles. Mais que se passe-t-il lorsque nous chamboulons tout

et que nous inventons et construisons de nouvelles choses avec les restes d'aujourd'hui ? Et si nous y ajoutons des histoires qui expliquent l'utilisation initiale de ces objets ? Grâce à cette action ludique, nous abordons dans l'atelier la manière dont les artistes s'approprient l'archéologie dans l'exposition ARKHAILOGIA. (Pour les classes de l'école primaire)

> **Que restera-t-il d'aujourd'hui ?**

DVD, SMS, photos numériques et profils sur Facebook... Qu'est-ce qui résistera au temps et qu'est-ce que nos arrière-arrière-petits-enfants ne connaîtront pas car il n'en restera aucune trace ? A quoi ressemblera l'archéologie de notre mode de vie, de notre communication alors qu'aujourd'hui presque tout est électronique et non fixé sur un matériau comme le papier ? Nous nous pencherons sur ce qui nous semble important dans notre vie quotidienne ainsi que sur sa fugacité, puis nous esquisserons des moyens d'archivage. En nous basant sur les œuvres de l'exposition ARKHAILOGIA, cela nous mènera à des discussions animées ! (Pour les classes des niveaux secondaires I et II)

1.2 Objectifs d'apprentissage des ateliers

> **Message pour le futur**

(Convient à tous les niveaux dès l'école enfantine)

- Les élèves développent leurs connaissances dans le domaine du changement des matériaux à travers le temps.
- Ils font l'expérience des signes-écritures en tant que vecteurs d'information et de communication et ils les manipulent de façon artistique et créative.
- Par la même occasion, ils font des expériences motrices et tactilo-kinesthésiques grâce à différents outils et matériaux.

> Morceaux d'histoire

(Pour les classes de l'école primaire)

- Les élèves apprennent à comprendre la reconstruction, l'interprétation et l'imagination comme des parties intégrantes de l'archéologie (artistique).
- Ils utilisent le potentiel de la narration et de la fiction dans l'archéologie (artistique) de façon créative.
- En même temps, ils sont sensibilisés à la thématique des déchets d'aujourd'hui et sont amenés à les (re-)valoriser.

> Que restera-t-il d'aujourd'hui ?

(Pour les classes des niveaux secondaires I et II)

- Les élèves réfléchissent à l'utilité et à la futilité de la conservation (enregistrements, préservation, etc.) face à la disparition.
- Ils se penchent sur la valeur matérielle et idéale de l'héritage, entre autres en relation avec l'environnement.
- Dans une partie créative, ils développent des idées et des solutions en vue de la conservation des biens.

1.3 Déroulement de l'atelier

L'atelier suit un déroulement différent en fonction des niveaux scolaires respectifs. Nous intégrons constamment les expériences acquises. De même, la forme et le contenu des exercices ludiques qui accompagnent cet atelier sont adaptés au niveau de la classe. Nos médiatrices modifient par ailleurs spontanément le déroulement de l'atelier en réagissant aux différentes situations. Si vous souhaitez connaître le déroulement précis qui est prévu pour l'atelier destiné à votre classe, veuillez contacter le service de Médiation culturelle (032 322 24 64 ou mediation-culturelle-biennel@bluewin.ch).

2. Documentation destinée à la préparation de l'atelier et au travail ultérieur

Remarques préliminaires

Aucune préparation n'est nécessaire à la participation aux ateliers. Une telle préparation peut naturellement être néanmoins déjà réalisée à l'école. Cela donne aux élèves la possibilité d'utiliser leurs propres connaissances lors de la visite de l'exposition et de participer activement à l'atelier.

Cette documentation donne aux enseignants des informations et instruments qui leur permettent de préparer les élèves durant les cours ou de procéder à un approfondissement après la visite. Elle se veut comme une possibilité supplémentaire d'étudier le thème de l'exposition. Les exercices et les questions destinés aux cours ont valeur d'orientation. Vous trouverez au chapitre 4 les reproductions des œuvres mentionnées au chapitre 2.3. Elles ont été placées sur des pages complètes, de sorte que des feuilles détachées puissent être imprimées et distribuées aux élèves. Les idées présentées au chapitre 2.4 intitulé «Éclairages thématiques sur les œuvres d'art de l'exposition ARKHAIOLÓGIA» vous invitent à la réflexion et à la discussion sur des thèmes secondaires liés à l'archéologie. Elles sont conçues comme autant de suggestions pour le cours.

2.1 ARKHAIOLÓGIA - Informations sur l'exposition

Sous le terme grec ARKHAIOLÓGIA, le CentrePasquArt présente pour la première fois une exposition sur le dialogue entre l'art et l'archéologie. Que ce soit la nostalgie des anciennes civilisations ou la fascination pour les ruines et les lieux de fouilles, les motifs poussant à aborder la science de l'archéologie sont de natures très différentes. L'intérêt pour le développement culturel de l'humanité, qui est intrinsèquement lié à l'archéologie, a depuis longtemps laissé des traces dans les arts plastiques. A travers les œuvres d'une trentaine d'artistes internationaux, l'exposition thématique ARKHAIOLÓGIA illustre l'actualité de ce sujet et à quel point les manières de reprendre et de retravailler la thématique

classique de l'archéologie diffèrent d'un artiste à l'autre. Ainsi, les artistes ne représentent pas uniquement des images de ruines ou de fouilles mais ils récupèrent également des méthodes de travail qui sont propres aux archéologues. Les références visuelles des œuvres sont multiples ainsi que l'intérêt des artistes pour une archéologie du présent ou de l'intime. Des œuvres de Jonathan Meese, Daniel Richter et Simon Fujiwara, entre autres, seront présentées en exclusivité ainsi que des objets issus des fouilles du dernier «Tableau Piège» de Daniel Spoerri.

L'archéologie s'intéresse exclusivement à l'être humain et aux différents héritages qu'il laisse tels que des bâtiments, des outils, des œuvres d'art, etc. Les connaissances sur l'environnement, le climat, l'alimentation ou le temps reculé auquel renvoient les découvertes contribuent à la reconstitution de cultures passées. Les héritages matériels des hommes servent pour cela de sources. L'archéologie est une science relativement jeune. Johann Joachim Winckelmann, qui en 1762 a rédigé des lettres de correspondance au sujet des découvertes faites à Pompéi et Herculaneum, est considéré comme le père fondateur de la discipline. Au milieu du 19^{ème} siècle, l'archéologie s'institutionnalise d'avantage en tant que science, les techniques de fouilles sont améliorées, la documentation précise mais aussi le dépouillement, la conservation et l'archivage gagnent de l'importance.

Histoire de l'art L'intérêt pour l'Antiquité trouvant son origine dans la Renaissance a conduit, aux 15^{ème} et 16^{ème} siècles, à un grand intérêt pour les époques grecque et romaine. Dès le milieu du 16^{ème} siècle, débute le recensement méticuleux des monuments : de nombreux catalogues et encyclopédies sont publiés, souvent illustrés par des gravures sur cuivre et sur bois. La collection, la classification et la documentation de trouvailles archéologiques demeurent par la suite un objet et une source d'inspiration pour les Beaux-Arts. Au 20^{ème} siècle, ce sont surtout les installations des artistes de l'Arte Povera, réalisées durant les années 1960 et 1970 à partir de matériaux «pauvres», autrement dit quotidiens, tels que la terre, le bois ou les éclats de verre, qui rappellent au niveau de leur matérialité des objets de fouilles.

Egalement les œuvres *in situ* des représentants du Land Art ont souvent un rapport esthétique avec des lieux archéologiques.

Actualité Un retour sur les foires d'art internationales des trois dernières années montre que divers thèmes liés à l'archéologie sont inhérents à de très nombreuses œuvres d'art. En 2009 s'est tenu à l'Institut National d'Histoire de l'Art de Paris un colloque lors duquel le lien entre l'art contemporain et l'archéologie a été analysé. Etonnamment, aucune exposition thématisant la dialectique entre l'archéologie et l'art contemporain n'a eu lieu jusqu'à présent, bien que le thème soit très actuel tant au niveau social que dans le domaine des Beaux-Arts. Ainsi, la notion d'archéologie est aujourd'hui utilisée dans tous les domaines pour qualifier diverses sortes de collections, de classements et d'archives. En 2010, trois des plus importantes interventions artistiques établissant un rapport direct avec le domaine de l'archéologie ont été réalisées. Des archéologues professionnels de l'INRAP (Institut National de Recherches Archéologiques Préventives) ont déterré le *Déjeuner sous l'herbe* de Daniel Spoerri, réalisé en 1983 et ensuite enseveli, dernier «Tableau Piège» de l'artiste. Lors de la Frieze Art Fair à Londres, l'installation *Frozen City* de Simon Fujiwara, une simulation de fouilles archéologiques dans le sol de la foire d'art, a été l'œuvre la plus discutée. Finalement, répondant à une invitation, les artistes Jonathan Meese et Daniel Richter se sont penchés de manière artistique sur de véritables trouvailles archéologiques faites lors de fouilles à Stade, l'une des plus anciennes villes de l'Allemagne du Nord. Dans l'exposition ARKHAILOGIA, les trois œuvres susmentionnées seront réunies pour la première fois dans un contexte muséal.

Outre les motifs typiques que sont les ruines ou les lieux de vestiges archéologiques, les œuvres présentées reprennent autant l'esthétique visuelle de l'archéologie que ses méthodes techniques, notamment la collection, le classement et l'archivage. La variété des œuvres exposées est complétée par de faux objets archéologiques créés de manière artificielle. Le dialogue artistique avec l'archéologie s'étend donc de l'archéologie classique et de ses méthodes jusqu'à l'archéologie du présent ainsi

que de l'intime. L'exposition explorera ces différentes thématiques au moyen d'une sélection de divers artistes dont certains sont reconnus au niveau international.

(Texte: Dolores Denaro)

2.2 Qu'est-ce que l'archéologie?

a) Définition et histoire

L'archéologie s'intéresse à tous les vestiges matériels de l'existence humaine trouvés dans la terre ou sous l'eau. Elle étudie ces éléments datant d'une période s'étendant des origines de l'humanité à aujourd'hui afin d'en tirer des informations historiques et sociologiques sur des civilisations anciennes. Les objets trouvés peuvent avoir un intérêt relevant spécifiquement de l'histoire de l'art (p. ex. la célèbre statue gréco-romaine en marbre du *Laocoon* découverte vers 1505) ou plus généralement de l'histoire culturelle (p. ex. la ville romaine antique de Pompéi, vers 1748). L'archéologie ne se contente pas de décrire et de dater les monuments et objets trouvés, mais s'efforce de reconstituer tous les aspects de la vie humaine sur des milliers d'années.

D'abord pratiquée par des collectionneurs mais aussi par des amateurs cultivés, l'archéologie s'établit comme discipline scientifique au XIX^e siècle et donna lieu dès lors à des fouilles de plus en plus systématiques et nombreuses. Née de la stratigraphie, l'étude des couches ou strates géologiques, qui s'inscrit à l'origine dans les sciences de la nature, l'archéologie contribue depuis qu'elle existe au développement des sciences historiques en complétant ou réfutant des sources écrites par des sources matérielles, ou en venant en combler les lacunes. L'archéologie est donc une science particulièrement interdisciplinaire qui combine la technique, les sciences naturelles, les sciences historiques et la philosophie.

b) Le travail des archéologues

Les archéologues fouillent la terre avec des pelles et des bêches ou déplacent de grandes quantités de terre à l'aide de pelleteuses; au moyen de truelles et d'autres outils de petite taille, ils libèrent précautionneusement les objets archéologiques

pris dans la terre. Pendant qu'ils les mettent minutieusement à nu couche après couche, ce processus de fouille est accompagné de bout en bout sur le site archéologique par les dessinateurs et photographes archéologiques. Une fois les fouilles proprement dites achevées, une partie importante et ardue du travail archéologique consiste à examiner les objets trouvés, à les enregistrer et à les inventorier sur ordinateur pour, dans la phase finale, procéder à l'analyse de l'ensemble des fouilles.

c) Pourquoi l'architecture classique nous fascine-t-elle aujourd'hui?

Les découvertes archéologiques offrent un point de départ apprécié pour les téléfilms et films historiques tout comme pour les grandes productions hollywoodiennes. *Gladiateurs*, *Troie* et *Alexandre* s'appuient sur des histoires redécouvertes, entre autres, grâce à l'archéologie. Des films tels que *Indiana Jones*, *Tomb Raider* et *La Momie* ont pour sujet des sites de fouilles. Ils tirent parti de l'intérêt largement partagé par le grand public pour l'archéologie, mais ne diffusent pas des images fidèles de ce travail scientifique: quand ce ne sont pas des pilleurs de tombeaux, ceux que l'on qualifie dans ces films d'archéologues sont en premier lieu des héros et des aventuriers avides de gloire et peu scrupuleux quant à la perte de vestiges antiques. La dimension temporelle et la persévérance inconcevable qui caractérisent les activités archéologiques se reflètent aussi peu dans ces narrations que l'absence complète d'événements qui règne bien souvent sur les sites de fouilles.

Des jeux vidéo comme *The Settlers* ou *Age of Empires* (sans parler des ouvrages littéraires) sont un autre témoignage de la forte présence des thèmes archéologiques dans la culture populaire contemporaine. C'est l'association visuelle avec l'univers antique, foisonnant de légendes et mystérieux, qui contribue largement au suspense et à l'attractivité de ces produits de divertissement.

d) Que recouvre le terme «archéologie» au sens large?

Outre qu'il désigne la discipline scientifique à proprement parler, le terme d'«archéologie» est aujourd'hui également utilisé au sens large pour décrire l'intérêt

que l'on porte au passé ou aux choses disparues en général. Ainsi, par exemple, des objets provenant de notre propre enfance, cette époque disparue pour les adultes, sont englobés dans le terme d'«archéologie». Il existe de nos jours des tentatives aussi bien scientifiques qu'artistiques consistant à mettre au jour le présent immédiat au moyen d'instruments et de méthodes archéologiques tout en traversant *«le voile des apparences»* afin de *«parvenir à l'essence, au cœur des choses»*, pour reprendre la formule du spécialiste des sciences humaines Knut Ebeling (Ebeling et al. 2004, p.18). L'archéologie sert à «mettre au jour» quelque chose qui sinon resterait caché, quelque chose qui *«peut se trouver aussi bien enseveli sous la terre que dans l'âme, dans le corps ou dans les médias»* (ibid., p. 20). Ainsi, par exemple, on peut déjà définir la constitution d'archives comme un travail archéologique et l'écriture d'un journal intime comme une «archéologie de l'intime».

2.3 L'archéologie dans l'histoire de l'art

(exemples d'œuvres non présentées dans l'exposition ARKHAIOLÓGIA)

a) XVII^e siècle: Nicolas Poussin (1594-1665), *Et in Arcadio ego*, vers 1638-1640

Depuis la découverte en 1505 des sculptures antiques majeures que sont le *Laocoon* et l'*Apollon du Belvédère*, on s'est mis, à la Renaissance, à rechercher de façon systématique des témoignages de l'art antique. Ces exemples impressionnants de maîtrise artistique ont renforcé l'intérêt pour l'Antiquité, qui s'est bientôt retrouvé dans les œuvres des artistes de l'époque.

Un tableau de Nicolas Poussin du XVII^e siècle montre l'influence persistante des idéaux antiques à plusieurs niveaux à la fois: le lieu de la scène correspond au paysage idéal de l'Arcadie, une espèce de paradis antique, qui devint à la Renaissance le symbole d'un âge d'or, le lieu du bonheur. Dans la forme de leur corps et dans leurs proportions, les personnages humains s'inspirent des chefs-d'œuvre de la sculpture antique, que Poussin, rempli d'admiration, avait étudiée dans les collections de Rome. Enfin, le centre du tableau est constitué par une tombe antique dont les personnages présents tentent de déchiffrer l'inscription: «Et in Arcadio ego» (ce qui signifie en latin: «Je suis aussi en Arcadie.» et où «je»

représente la mort). Inspiré par un modèle idéal de l'Antiquité, Poussin représente ainsi l'eldorado disparu datant d'une époque révolue où la mort elle-même a perdu son caractère effrayant.

b) XVII^e siècle: Henry Hoare II (1705–1785), Jardin anglais de Stourhead, vers 1740

Les ruines archéologiques de Rome ont été ranimées par les architectes et jardiniers-paysagistes du XVIII^e siècle. Des représentations de ruines romaines dans les livres et les gravures d'architectes italiens de la Renaissance sont arrivées en Grande-Bretagne et ont inspiré le goût anglais. Outre ces documents transmis sur papier, des impressions de voyage vivantes ont influencé le mode de construction de l'époque: de 1660 jusqu'au XIX^e siècle, il était très courant pour les jeunes gens anglais fortunés de marquer la fin de leurs études par un voyage en Italie. Le programme de ce «Grand Tour» comportait entre autres la visite des ruines de la Rome antique, mais aussi, à partir de leur découverte, des fouilles d'Herculanum et de Pompéi.

C'est ainsi que se répandirent les connaissances de la construction antique, ce qui par exemple aida le classicisme à percer en Angleterre en tant que style architectural. L'architecture d'inspiration classique ainsi que les fausses ruines antiques s'invitèrent du même coup dans le jardin paysager anglais, marquant ainsi le style architectural selon lequel étaient aménagés les jardins des domaines anglais à l'époque et alors considéré comme moderne. Ces ouvrages architecturaux n'avaient aucun but fonctionnel (ainsi, le temple d'Apollon n'était pas utilisé pour rendre un culte à ce dieu romain et grec), mais formaient uniquement un décor d'ornements censés évoquer l'esprit antique.

La représentation du *Panthéon* des jardins de Stourhead rappelle la *Villa Rotonda* italienne de la Renaissance, conçue quant à elle sur le modèle du Panthéon antique de Rome (construit en 126 av. J.-C.).

c) XIX^e siècle: Antonio Canova (1757-1822), *Persée*, 1801

L'influence de l'Antiquité lointaine sur l'art et la culture perdure: si l'on recherchait aussi à l'époque de nouveaux thèmes artistiques, au XIX^e siècle, la majorité des artistes étaient convaincus que le chemin menant à la perfection artistique passait obligatoirement par l'étude et l'imitation de la maîtrise artistique de la Grèce antique. Le sculpteur Antonio Canova était un fidèle partisan de cette conviction. Ses sculptures en marbre se détournent clairement des formes généreuses de l'époque précédente, le baroque, pour revenir à la clarté plus dépouillée mais d'autant plus convaincante empruntée à la sculpture grecque classique. Ainsi, son œuvre *Persée* contient des références explicites à la sculpture antique de l'*Apollon du Belvédère*, dont elle ne doit cependant pas être considérée comme un plagiat, mais au contraire comme une citation intentionnelle.

La situation représentée est le moment suivant immédiatement la victoire de Persée, personnage de la mythologie grecque qui a vaincu et décapité la Gorgonne Méduse aux cheveux de serpents. Dans une position à la fois dynamique et harmonieusement équilibrée, Persée tient la tête de la Gorgonne vaincue dans la main gauche et l'épée, qu'il vient tout juste d'utiliser, dans la main droite.

Soit dit au passage: bien qu'à l'époque de Canova, l'Antiquité fût un idéal très répandu, on ignorait alors que les sculptures antiques n'étaient jadis pas présentées sous forme de marbre nu, mais peintes en couleurs. C'est à l'archéologie que l'on doit ces connaissances, qui ont profondément changé notre vision des biens culturels antiques.

d) XX^e siècle: Mario Merz (1925-2003), *Iglou di pietra*, 1982

C'est en premier lieu sur le plan de la matérialité que les installations dans l'espace des années 1960 et 1970, réalisées avec des matériaux «pauvres» ou simples et banals comme la terre, le bois ou les éclats de verre par les artistes de l'Arte Povera au XX^e siècle, rappellent des objets de fouilles archéologiques. Mario Merz était un représentant de ce mouvement artistique, dont il fut aussi l'un des fondateurs à partir de 1965 à Turin. Son œuvre est marquée par les concepts spirituels, voire métaphysiques de l'existence humaine, du monde, ou même de l'univers tout entier.

Ce n'est donc pas un hasard que ses «igloos» en fer, verre et fagots de brindilles et/ou en pierre, qui devinrent de véritables icônes, évoquent par leur forme archaïque des sites sacrés mystérieux provenant de civilisations disparues. Leur aspect rappelle des lieux de culte comme Stonehenge ou des habitations extrêmement anciennes comme les trulli (maisons rondes aux toits de pierre) du Sud de l'Italie. La spirale et le cercle, éléments récurrents dans l'œuvre de Merz, ne sont pas simplement des formes symboliques (p. ex. cercle = infinité), ils sont aussi la base de notre cosmos (qui s'étend p. ex. des anneaux de Saturne jusqu'à l'iris de nos yeux) et marient ainsi nature et culture en eux-mêmes.

e) XXI^e siècle, Cyprien Gaillard (1980*), *Belief in the Age of Disbelief. Les deux chemins au ruisseau / étape VIII*, 2005

En demandant aujourd'hui à un peintre paysagiste traditionnel de peindre dans le style classique des vues de superstructures de lotissements d'agglomérations suisses (*Swiss Ruins*, 2005) ou en intégrant des pâtés de maisons contemporains dans un paysage hollandais du XVII^e siècle (*Belief in the Age of Disbelief*, 2005), le jeune artiste Cyprien Gaillard montre l'architecture actuelle comme une ruine moderne en passe d'être engloutie par la nature. L'idée de montrer des bâtiments de notre époque comme des vestiges archéologiques altérés par le temps et désertés par les hommes n'est cependant pas une invention de Gaillard: au XVIII^e siècle, le «peintre des ruines» Robert Hubert (1733-1808) peignait déjà le Louvre comme une ruine imaginaire (*Vue imaginaire de la Grande Galerie du Louvre en ruines*, 1796). Ce genre de représentations symbolise la limitation de notre culture dans le temps, exprimant ainsi le sentiment romantique de la vanité, de la précarité des choses. De même, ces représentations nous demandent quelles images de notre vie présente resteront pour les temps futurs.

2.4 Éclairages thématiques sur les œuvres d'art de l'exposition ARKHAIOLÓGIA

a) Reconstitution et interprétation

Lorsque, à l'époque de la Renaissance, on retrouva les premiers bifaces en silex, on les prit pour des produits de la nature et non pour des objets travaillés par l'être humain. On supposait que ces pierres s'étaient façonnées ainsi lors d'orages, plus précisément par la conjonction d'une certaine émission de vapeur de la part des éclairs et du tonnerre et d'un matériau métallique que l'on imaginait être contenu dans des nuages sombres. Le travail de recherche minutieux effectué pendant des siècles nous permet aujourd'hui de penser connaître la véritable signification de ces objets: selon les connaissances actuelles, les bifaces font partie des premiers outils de l'être humain. Ils ont bien été créés en taillant des pierres et utilisés de multiples façons: pour hacher, couper, racler et même pour servir de projectiles. C'est le travail des archéologues que de reconstituer le contexte de ces objets, fort ancien et en grande partie tombé dans l'oubli. Comment cet objet a-t-il acquis cette forme? À quoi pouvait-il servir? L'objet a-t-il été préservé dans son intégralité ou possédait-il jadis d'autres éléments qui se sont entre-temps décomposés? Plus les sources écrites sont rares, plus la part de spéculation est importante dans l'analyse des objets trouvés dans les fouilles. Lors de la reconstitution des circonstances de l'époque, l'imagination et la créativité – imagination et fiction – ont aussi leur contribution à apporter à la science.

- Mais peut-être les chercheurs actuels se sont-ils trompés: le biface serait-il en réalité un biscuit pétrifié? De quoi pourrait-il s'agir ? Qu'en penses-tu?
- Quel sens les gens pourront-ils donner dans 2000 ans aux vestiges de l'époque actuelle? Peut-être prendront-ils les nains de jardins pour des statues représentant des prêtres? Ou les cannettes en aluminium pour une espèce d'enveloppe de courrier? Etc.

Exemples d'œuvres:

Sophie Calle, *Le Major Davel*, 1994

L'objet trouvé sert de point de départ à des histoires qui forment ensuite une espèce de reconstitution de la partie disparue du tableau.

Young-Hee Hong, *L'archéologie de l'ordinaire*, 2010 - 2011

Des objets «archéologiques» servent à faire naître des associations, des reconstitutions, des fictions.

b) Imagination, imitation et illusion

Malgré une technique sophistiquée, lorsque l'on interprète des objets archéologiques, on est souvent confronté à des lacunes et des points d'interrogation persistants. Le côté mystérieux de l'archéologie peut donner envie de poser intentionnellement des énigmes aux contemporains ou à la postérité.

- Imagine que tous les objets archéologiques de l'époque romaine n'aient été que des illusions, que les tessons n'aient pas eu cette forme par hasard mais aient été fabriqués exprès ainsi, à la main. Et serait-il possible que les reconstitutions de l'Empire romain ne soient que des histoires inventées que nous tenons pour vraies? Qui pourrait avoir inventé tout cela, et dans quel but?
- As-tu déjà enterré une boîte à trésors ou quelque chose de similaire? Quelles conclusions la personne qui les trouvera en tirera-t-elle? Cet objet «archéologique» lui permettra-t-il d'apprendre quelque chose sur toi?
- Jusqu'au jour d'aujourd'hui, on ne sait toujours pas si le pays de l'*Atlantide* mentionné par le philosophe grec Platon a réellement existé ou est le fruit de son imagination. Ta boîte à trésors pourrait peut-être être interprétée comme une preuve que l'*Atlantide* a un jour existé!?

Exemples d'œuvres:

Sabine Gross, *Gefunden*, 2008

Fiction sur les vestiges de notre époque; on y invente un état futur d'œuvres d'art aujourd'hui connues et intactes.

Ai Weiwei, *Han Dynasty Urn with Coca Cola Logo*, 1995

En apposant des inscriptions modernes sur une urne néolithique, il invente un objet qui génère des énigmes lorsque l'on tente de le replacer dans une époque.

Simon Fujiwara, *Frozen City*, 2010

Ce qui ressemble à un site de fouilles est une imitation, un faux.

Béatrice Gysin, *Archäologie der Zukunft*, 2008-2010

Invente des vestiges de glace de glaciers et les imite en les sculptant dans de l'albâtre.

c) Trésor ou déchet?

Les amphores (cruches ventrues à col mince en terre dotées de deux anses) ont aujourd'hui une valeur particulière, parce qu'elles font partie des rares vestiges matériels de l'époque grecque et témoignent de la vie quotidienne dans l'Antiquité. À l'époque, pourtant, elles ne possédaient pas cette valeur : on les utilisait simplement comme des récipients à usage unique pour le transport de marchandises précieuses comme le vin ou l'huile, puis on les jetait. Les amphores peuvent ainsi être considérées comme un exemple de déchets antiques qui ne sont devenus des trésors que parce qu'ils se sont préservés pendant des milliers d'années. Mais on connaît à l'inverse des exemples de véritables trésors qui, dans un premier temps, ont été pris pour des déchets. Le trésor romain d'argenterie d'Augusta Raurica (Kaiseraugst, CH) a par exemple été mis au jour par hasard par une pelleteuse. Avant que l'on se rende compte de sa valeur, des parties de ce trésor se sont retrouvées dans la fosse à déchets du chantier, où ils ont finalement été recueillis. Même si de par son matériau, une chose ne possède en soi pas une grande valeur, elle peut néanmoins être considérée comme précieuse du fait de sa rareté ou de sa valeur intellectuelle.

- Y a-t-il des choses que tu trouves précieuses bien qu'elles aient une valeur matérielle plutôt faible?
- Parmi les choses que nous jetons aujourd'hui à la poubelle comme des déchets, lesquelles seront peut-être considérées par les générations comme précieuses?

Exemples d'œuvres:

Richard Long, *Around the Edge of Agadez*, 2007

Des boîtes en fer-blanc usagées et rouillées se voient conférer par leur disposition en un cercle symbolique une nouvelle signification et donc de la valeur.

Mark Dion, *History Trash Dig*, 1995

En récupérant avec minutie des déchets datant de différentes époques, on leur consacre beaucoup d'attention et on leur attribue ainsi implicitement une valeur.

Karl-Heinz Appelt, *Ohne Titel*, 2004 (tiré de la série «Leitfossilien»)

Définit les empreintes de canettes en aluminium ou de cartes de circuits électroniques usagées comme des objets archéologiques comparables à des fossiles.

d) Décomposition et conservation

La glace fond, le papier brûle, l'encre s'étale. Sous l'action du vent et des intempéries, la pierre elle-même peut se décomposer au fil du temps pour redevenir du sable. Les processus de décomposition résultent d'acteurs biologiques comme les bactéries et les micro-organismes (p. ex. les moisissures), de processus chimiques tels que l'oxydation (la réaction avec l'oxygène) mais aussi d'actions physiques (p. ex. les fluctuations de températures) ou mécaniques (p. ex. l'usure entraînée par l'utilisation). En fonction de la température, de l'humidité ou de l'existence de micro-organismes dans l'environnement, certaines substances se décomposent plus ou moins vite; le tableau suivant indique la durée moyenne de ce processus:

Légumes	5 jours à 1 mois
Peau d'orange	6 mois
Papier, carton	2 à 5 mois
T-shirt en coton	6 mois
Feuilles d'arbres	1 an
Chaussettes en laine	1 à 5 ans
Carton de lait plastifié	5 ans
Chaussures en cuir	24 à 40 ans

Tissu en nylon	30 à 40 ans
Canette en aluminium	80 à 100 ans
Bouteille en verre	1 million d'années
Gobelet en polystyrène	entre 500 ans et l'infini
Sac en plastique	entre 500 ans et l'infini

Source: <http://en.wikipedia.org/wiki/Biodegradation> (02.09.2011)

À l'inverse, la conservation empêche ou ralentit physiquement ou chimiquement les processus de décomposition.

- En quoi le fait de ne pas éliminer les canettes en aluminium comme il faut mais de les abandonner par exemple sur les rives d'un lac est problématique?
- Y a-t-il des choses que tu souhaiterais préserver de la décomposition et voudrais rendre inaltérables à jamais? Comment t'y prendrais-tu pour y arriver?

Exemples d'œuvres:

Béatrice Gysin, *Archäologie der Zukunft*, 2008-2010

Aborde avec ses traces archivées dans la «neige» la fragilité de l'existence des glaciers.

Daniel Spoerri, *Déjeuner sous l'herbe*, 1983-2010

Du banquet, dont les restes ont été enterrés, sont entre autres restés les bouteilles en verre et les couverts, les restes de nourriture s'étant quant à eux entre-temps décomposés.

e) Archéologie et écriture

Pour nous, l'écriture est une expérience quotidienne: listes de commissions, numéros de téléphone, titre d'une chanson: nous notons ce que nous ne voulons pas oublier sur un morceau de papier, sur la main, dans notre agenda. Pour la communication avec nos congénères, l'écriture est également importante, pour se transmettre mutuellement des informations sans devoir être au même endroit. Outre l'encre sur le papier, l'écriture existe aujourd'hui de plus en plus sous forme

numérique, soit comme SMS, comme courriel ou comme message sur un chat.

Les plus anciens documents écrits jamais trouvés – des signes gravés sur des morceaux de terre que l'on ne sait plus déchiffrer aujourd'hui –, ont plus de 5000 ans. Il est probable qu'il s'agit de décomptes consignés par écrit (nombre de soldats, réserves, or, etc.). Grâce au travail des chercheurs, nous savons à nouveau déchiffrer certaines écritures anciennes: En 1799, la découverte d'une plaque de pierre (la *Pierre de Rosette*) portant le même texte gravé en trois écritures différentes fut la clé du déchiffrement des hiéroglyphes égyptiens. L'écriture la plus ancienne encore utilisée de nos jours est l'écriture chinoise.

Du fait que nous savons déchiffrer certaines écritures anciennes et que celles-ci se sont conservées sur des morceaux de terre ou sur de la pierre, nous sommes en mesure de lire certains détails de la vie quotidienne ou des choses très personnelles remontant à des époques reculées et qui n'étaient adressés à personne sinon à leur destinataire.

- Comment sera-t-il possible que dans 2000 ans, nos descendants puissent encore lire notre écriture ou même possèdent ou trouvent encore des textes de nous sous quelque forme que ce soit?
- As-tu déjà inventé une écriture secrète? Comment et pourquoi?

Exemples d'œuvres:

Pascal Häusermann, *Vita brevis- Ars longa*, 2006-2008

Il transfère des affirmations d'aujourd'hui – des messages publicitaires – dans une écriture antique.

Ai Weiwei, *Han Dynasty Urn with Coca Cola Logo*, 1995

Applique une inscription moderne sur un vase archaïque.

3. Sources

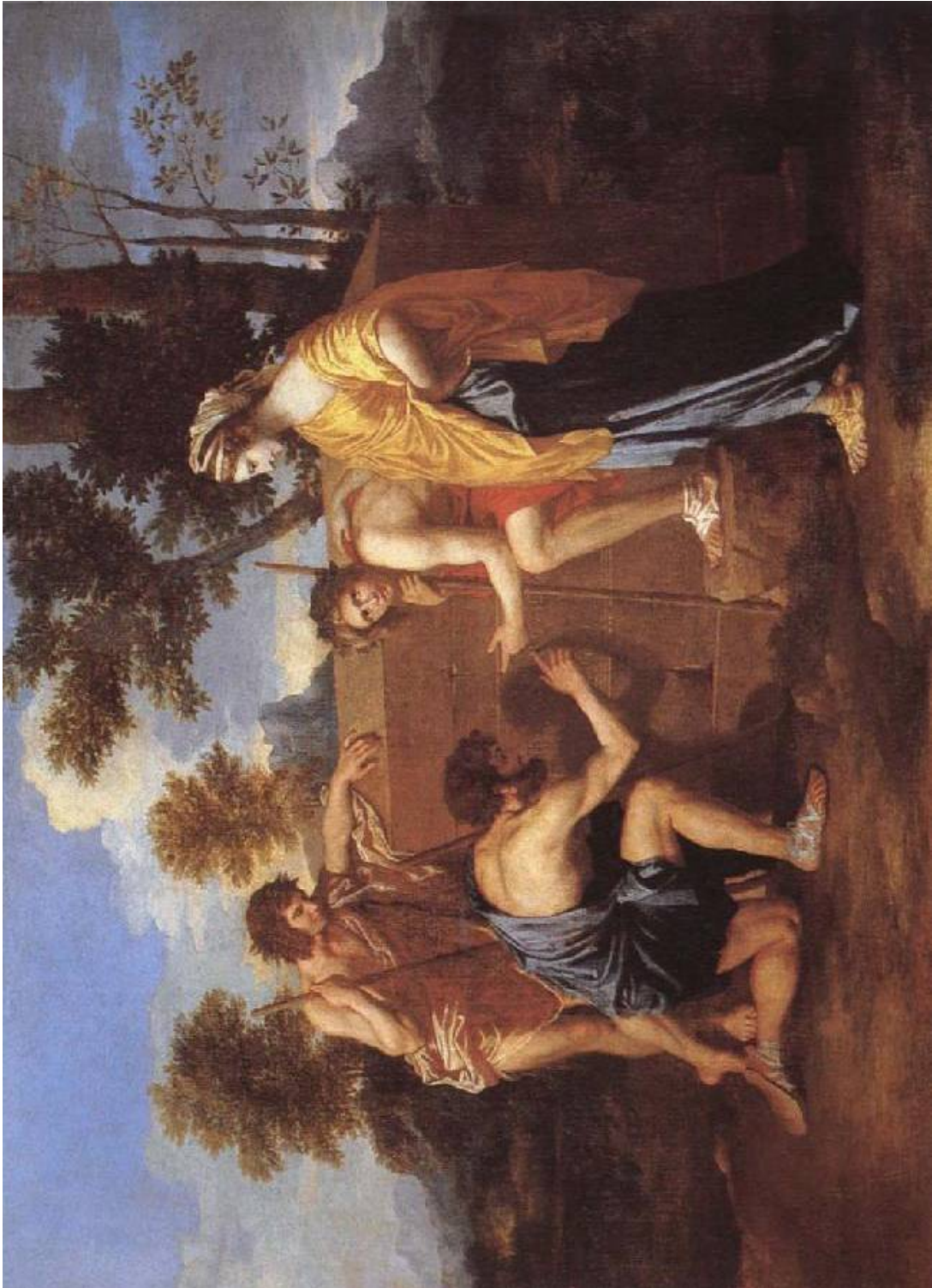
Livres

- **Flutsch 2005**: Laurent Flutsch, *Futur antérieur. Trésors archéologiques du 21e siècle après J.-C.*, Gollion: Infolio, 2005
- **Ebeling et al. 2004**: Knut Ebeling, Stefan Altenkamp (éd.), *Die Aktualität des Archäologischen in Wissenschaft, Medien und Künsten*, Frankfurt: Fischer Taschenbuch Verlag, 2004
- **Gombrich 1968**: Ernst H. Gombrich, *Die Geschichte der Kunst*, Stuttgart et Zürich: Belser, (2ème édition) 1986

Sites web

- "A brief history of writing",
http://www.britishmuseum.org/explore/young_explorers/discover/videos/a_brief_history_of_writing.aspx
- "L'Archéologie en questions",
<http://www.culture.gouv.fr/culture/organisation/dapa/pdf/archeologie-questions2007.pdf>
- <http://wikipedia.org>

4. Illustrations



III.1: Nicolas Poussin (1594-1665), *Et in Arcadio ego*, vers 1638-1640, 85 x 121 cm, Paris, Louvre



III.2: Henry Hoare II (1705–1785), Jardin anglais de Stourhead, vers 1740



III.3: Antonio Canova (1757-1822), *Persée*, 1801, Rome, Musées du Vatican



III. 4: Mario Merz (1925-2003), *Igloo di pietra*, 1982, Otterlo (NL), Köller-Müller Museum



III. 5: Cyprien Gaillard (1980*), *Belief in the Age of Disbelief. Les deux chemins au ruisseau / étape VIII*, 2005, 18 x 20 cm, Paris, Courtesy Bugada & Cargnel.