

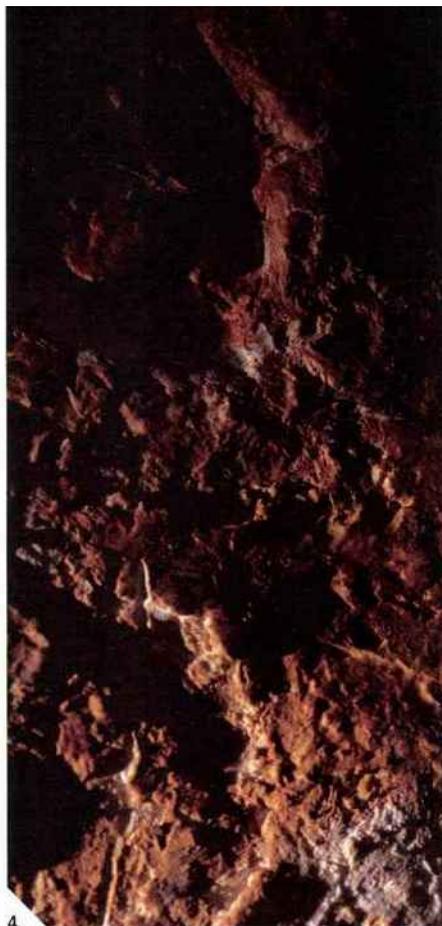


RÉCIT PRÉHISTOIRE

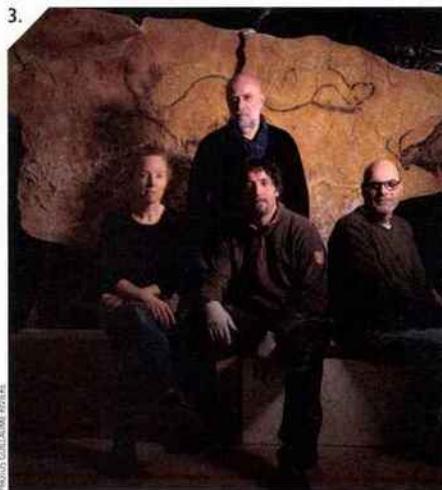
La grotte Cosquer s'ouvre à une vie nouvelle

La montée des eaux marseillaises menace les trésors pariétaux de la caverne sous-marine. Avant qu'ils ne disparaissent, la création d'un Cosquer 2, fac-similé de 1700 m², a été confiée à des artistes dont les reproductions intemporelles seront visibles à l'été 2022. Nous sommes partis à leur rencontre au cœur de leurs ateliers.

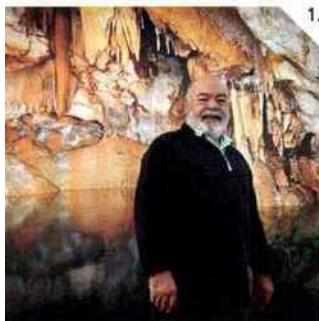
REPORTAGE DE JENNIFER KERNER, PHOTOS DE GUILLAUME RIVIÈRE



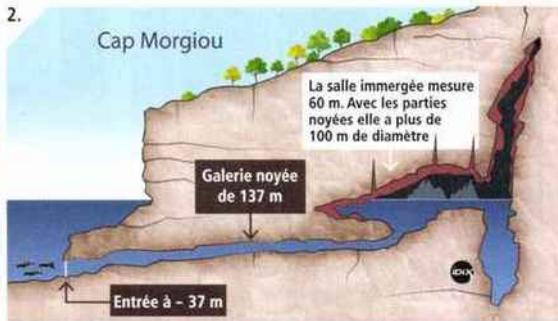
4.
3.



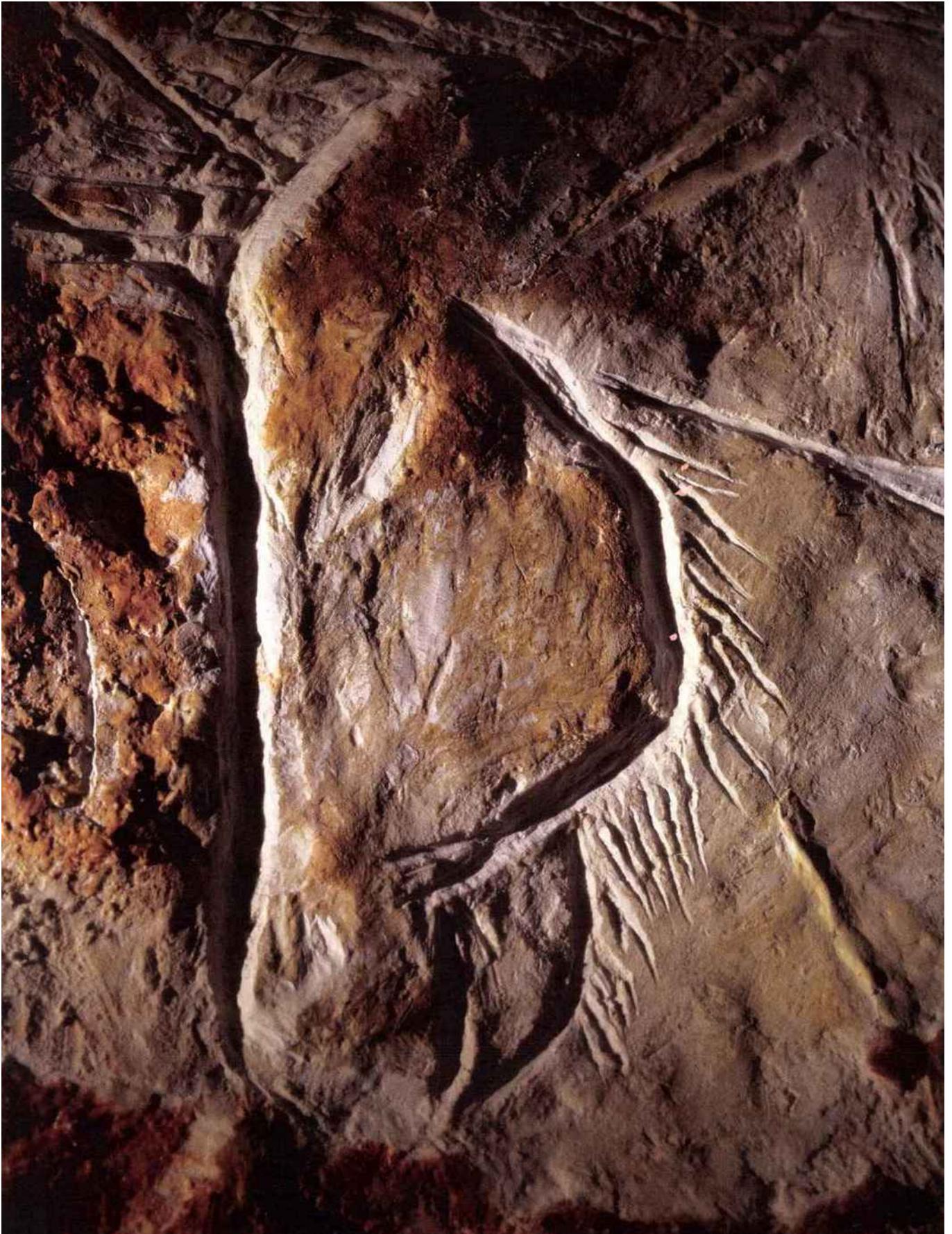
PHOTOS GUILLAUME RIVIÈRE



1. 2.

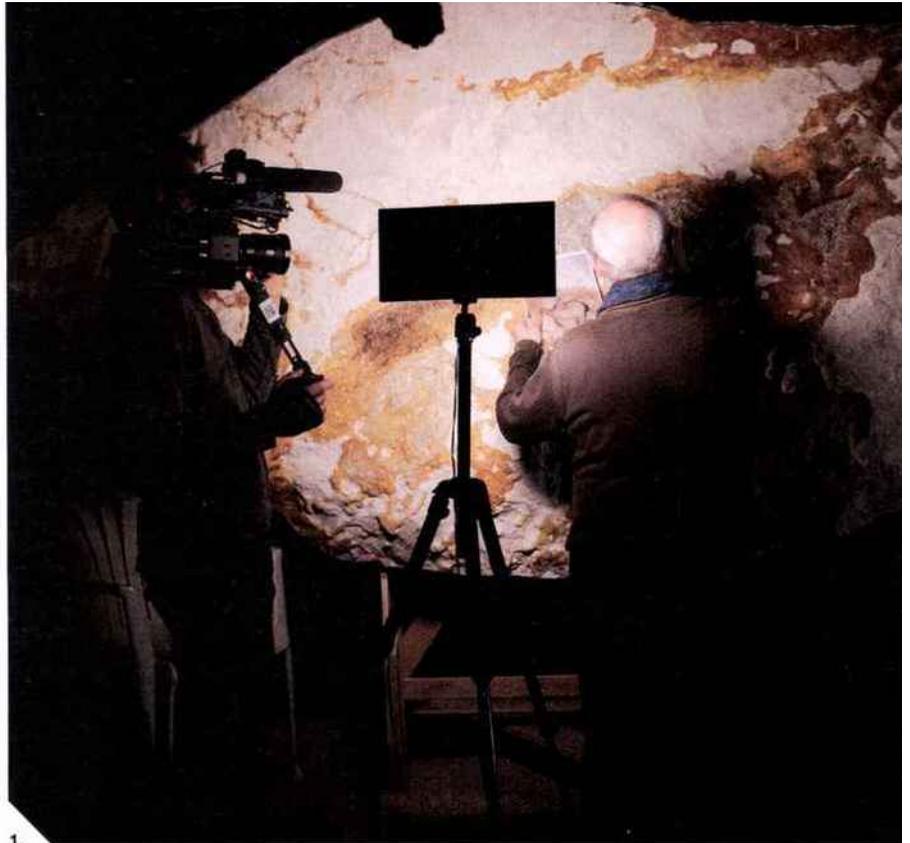


Le plongeur Henri Cosquer a découvert la grotte qui porte son nom en 1985 (1). L'entrée de la caverne originale est actuellement noyée sous 37 mètres d'eau dans les calanques de Marseille (2). L'équipe toulousaine de Déco Diffusion (de g. à dr. : Lorena Acín, Gilles Tosello, David Sartre-Doubllet et Bernard Toffoletti (3)) reproduit fidèlement les œuvres préhistoriques, comme ce superbe cheval gravé (4).

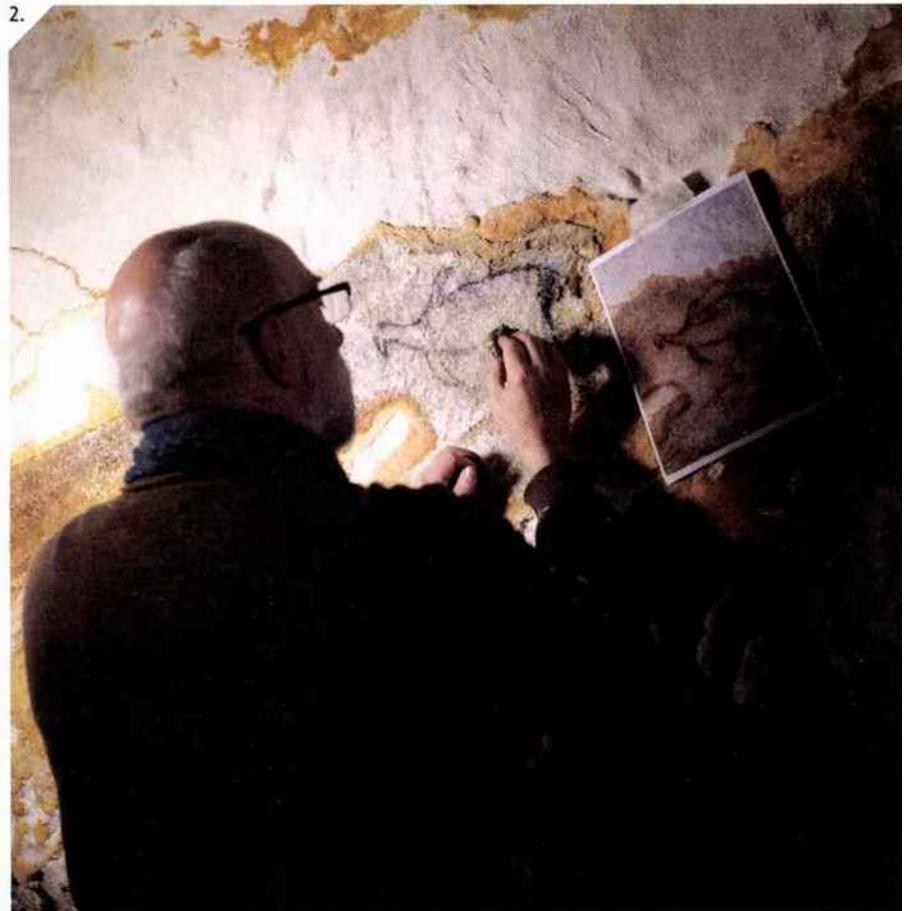




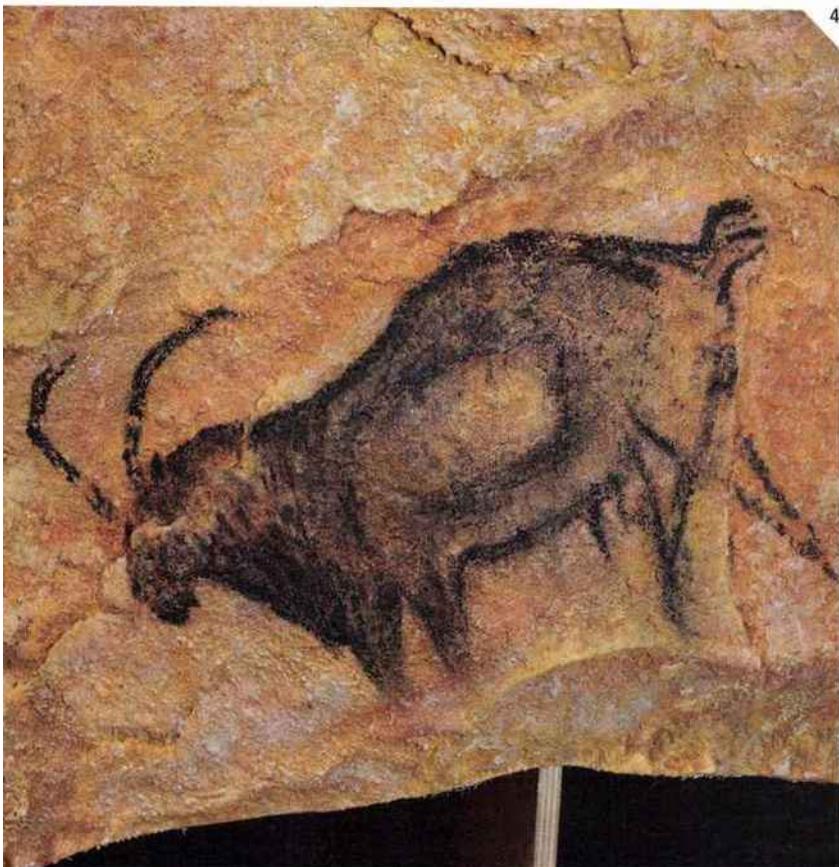
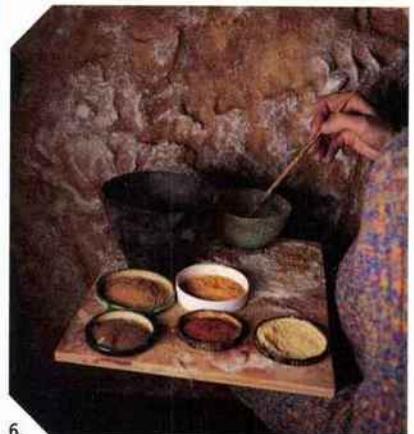
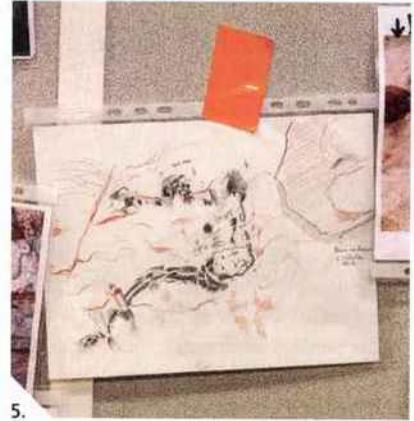
n 31000 avant notre ère, le rivage de la Méditerranée se situait à six kilomètres de l'entrée de la grotte Cosquer. Des humains en ont alors orné les parois d'énigmatiques mains rouges. Le site devait exercer un certain pouvoir d'attraction, puisque, près de 500 générations plus tard, il y a dix-neuf mille ans, d'autres artistes ont dessiné au même endroit des chevaux, des aurochs, des cervidés, mais aussi des animaux plus rarement mis en scène dans l'art préhistorique, notamment des pingouins et des méduses. Ces représentations ont aujourd'hui les pieds dans l'eau en raison de la montée du niveau de la mer. Quiconque souhaite se retrouver en face de ces œuvres doit plonger par 37 mètres de fond et parcourir un tunnel immergé de 175 mètres de longueur pour atteindre deux salles encore miraculeusement exondées. Le préhistorien Jean Clottes, qui a effectué 24 plongées à Cosquer, demeure



1.
2.



Dans la pénombre – afin de respecter les conditions de création d'autrefois –, Gilles Tosello reproduit les gestes des artistes préhistoriques (1) pour faire revivre l'emblématique pingouin de Cosquer (2). Les traits de ce jeune félin ont été étudiés à partir de croquis (5), avant d'être tracés au charbon de bois sur la paroi (3). Ce bouquetin au pelage hivernal (4) et ses congénères ont été dessinés à l'aide de pigments naturels qui servaient déjà aux artistes de Cosquer il y a vingt mille ans (6).



3. 6. toujours aussi émerveillé par les lieux : « 177 représentations d'animaux ont été trouvées alors qu'un quart de la grotte seulement est préservé ! Ça laisse songeur quant à l'ampleur du bestiaire que les humains préhistoriques avaient initialement dessiné ici. C'est une grotte très importante ! Je l'ai étudiée, avec Jean Courtin et Luc Vanrell » (*Cosquer redécouvert*, 2005, Seuil).

4. En plus des 11 espèces animales dépeintes, 65 mains et plus de 200 signes géométriques ont été tracés. Les artistes ont utilisé des techniques picturales variées : gravure, peinture, mais aussi projection de pigments afin de créer des mains négatives au pochoir. La scénographie est maîtrisée, comme le souligne le préhistorien et réalisateur Marc Azéma : « Ces images étaient mises en scène par la disposition sur les parois, par les jeux de lumière, par l'aménagement des éléments naturels. » Résultat ? Des animaux étranges s'ébattent dans un théâtre de stalactites pour une féerie inoubliable. Devant une telle richesse, vouée à disparaître à cause de l'inéluctable montée des eaux consécutive >>>



» au réchauffement climatique, l'évidence s'impose : il faut réaliser une réplique grandeur nature de sorte à montrer cette merveille au public !

Le défi qui consiste à réaliser le clonage numérique d'une grotte à l'aide de relevés 3D, puis à lui donner vie sous les pistolets à mortier et les pinceaux des artistes, a déjà été relevé avec brio pour Lascaux et Chauvet, mais le projet Cosquer s'annonce encore plus colossal : 23 millions d'euros, dont 9 millions investis par la Région, seront nécessaires à la réalisation de cet ambitieux fac-similé. Le groupe Kléber Rossillon a pris la tête du projet. Sa présidente, Geneviève Rossillon, nous en livre le point fort : « Nous proposons un parcours immersif : vous visitez la grotte

comme si vous y étiez ! » Pendant quarante minutes, vous plongez au cœur de la Préhistoire dans un fac-similé réellement immergé. La présence de l'eau clapotant contre les parois ajoute à la magie de l'expérience, mais nul besoin de se mouiller puisque vous circulez, bien au sec, dans des modules d'exploration. Ceux-ci pivotent pour révéler les différents motifs préhistoriques pendant qu'un Audioguide vous donne les clefs de compréhension nécessaires à une visite réussie. L'ambition est de recevoir 800 000 visiteurs au cours des douze premiers mois d'ouverture. Un objectif qui sera probablement atteint (à condition de sortir de la crise sanitaire) grâce à l'investissement de tous les acteurs techniques et artistiques du projet.

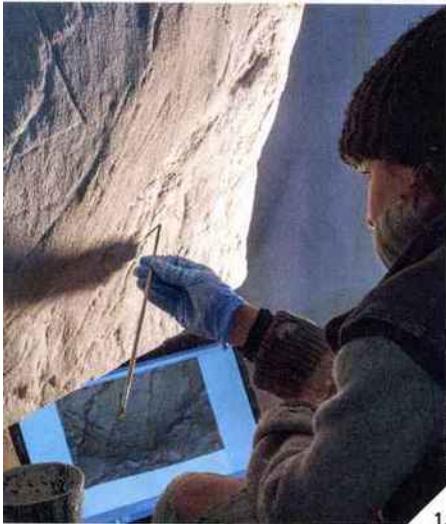
La création de la réplique de la grotte Chauvet, en 2015, fut une expérience propice à l'invention de méthodes innovantes. Elles sont aujourd'hui réutilisées à Cosquer par la même équipe de spécialistes dont la renommée est désormais mondiale. L'Atelier artistique du béton, sis à Mormant, en Seine-et-Marne, réalise la matrice principale : sur des cages d'acier, du mortier paysager est projeté pour créer la géologie primaire de la grotte. Parallèlement à ce modelage, il faut recréer les stalactites, les stalagmites et autres concrétions calcaires, appelées « spéléothèmes ».

Puissance surnaturelle

À la fois artiste et ingénieur, Stéphane Gérard restitue leur texture avec exigence : « Il ne faut pas que les gens voient un "décor", ils doivent percevoir le réel pour que la magie opère. L'intérieur de la matière doit être scintillant et transparent. Pour obtenir ce résultat, nous sommes obligés de créer de nouveaux matériaux, d'innover sans cesse. » Lorsque les matrices arrivent dans les ateliers des peintres Alain Dalis et Gilles Tosello, le travail est loin d'être terminé. Certaines zones doivent être recouvertes d'une matière acrylique où seront reproduites les traces de doigts laissées par nos lointains ancêtres dans la couche de calcaire superficielle qui répond au doux nom de « lait de lune ». « Pendant le séchage, la matière est meuble. Cela nous permet de procéder



À l'été 2022, Cosquer 2 ouvrira ses portes à quelques mètres du célèbre MUSEM. La villa Méditerranée, trésor d'architecture moderne en plein cœur de la cité phocéenne (2^e arr.), servira d'écrit au fac-similé de 1 700 m² et à son centre d'interprétation. Projections de films et ateliers pédagogiques pour les enfants sont au programme. En attendant, vous pouvez dès maintenant participer à l'aventure en ligne, en vous rendant sur la chaîne YouTube « Grotte Cosquer » !



à des enlèvements de matière comme l'ont fait les artistes de l'époque avec leurs doigts », précise Gilles Tosello. Formé aux arts décoratifs, le cofondateur de l'atelier Déco Diffusion, à Toulouse, est une figure incontournable de la recherche en Préhistoire. Pour son associé, Bernard Toffoletti, cette double formation est la clé du succès : « Gilles trouve impensable de copier quelque chose qu'il ne comprend pas. Avant de prendre le charbon de bois, il décompose chaque trait, chaque mouvement. » C'est donc avec une précision calligraphique que les pingouins reprennent vie sous ses doigts. Même les partisans de la copie mécanisée – arguant qu'elle est plus précise, et donc plus authentique – sortent charmés de la visite de l'atelier. D'autant que la très haute précision ne garantit pas l'authenticité : « La principale difficulté, c'est de traduire l'énergie originelle du dessinateur, d'interpréter la partition qu'il a composée sans trahir sa vision. Plus on copie, plus on apprend. La reproduction d'art préhistorique, c'est un exercice qui n'en finit jamais », souligne Gilles Tosello. Ces talentueux faussaires utilisent les mêmes pigments que ceux choisis par les artistes de l'époque. Ocre jaune, argiles rouges et charbon de bois se partagent la palette des peintres. Mais ces derniers ne se privent pas d'ajouter du verre pilé et de la poudre de marbre pour que scintillent les concrétions... et les yeux des futurs visiteurs !

Les ingénieurs de l'Atelier artistique du béton restituent les anfractuosités des parois (1). Les éléments qui constituent la « géologie remarquable », c'est-à-dire les concrétions comme les stalagmites (2) et les stalactites (3), sont créés dans l'atelier de Stéphane Gérard, avant d'être assemblés dans le fac-similé avec les nombreux panneaux décorés.

Si les peintres qui reproduisent actuellement la grotte Cosquer travaillent debout, les artistes des temps anciens ont créé ces œuvres dans toutes les positions : perchés sur des échafaudages, couchés dans des passages étroits ou suspendus au-dessus d'un vide de 19 mètres ! Cette prise de risque suggère l'importance d'un tel acte créateur, selon Jean Clottes : « C'est évident que nos ancêtres ne faisaient pas ces images pour le plaisir. Je pense qu'ils essayaient de capter la puissance surnaturelle qui, croyaient-ils, se trouvait dans la grotte. » Les zones périlleuses ont d'ailleurs été plus ornées que les autres. Comme si ces espaces sombres et mystérieux étaient des lieux de contact privilégié avec des puissances inconnues... S'agissait-il donc d'un lieu sacré ? Jean Clottes préfère parler d'un lieu « puissant », qui laisse libre cours aux interprétations contemporaines. Il y voit cependant un lieu d'échange entre les humains

et des entités invisibles : « Une grotte, c'est un autre monde. S'y aventurer en profondeur, c'est entrer dans une dimension étrangère à la nôtre. » Pour autant, ce lieu exceptionnel était alors accessible à tous ! La morphologie des mains laissées sur les murs l'atteste : hommes, femmes et enfants ont posé leurs empreintes dans ce lieu. Ils ont également prélevé ce fameux lait de lune et des fragments de stalactites, peut-être pour un usage médicinal, comme le suggère Jean Clottes : « En Amérique centrale et du Sud, on utilise les stalactites comme des remèdes. C'est tout simplement du carbonate de calcium ! Ça peut guérir certaines maladies, mais je pense que les humains ont surtout voulu emporter avec eux ces substances chargées de la puissance du lieu. Ils capturaient ainsi une partie de sa force. »

Quels secrets nous murmurent les dessins d'animaux, gardiens de ce temple aujourd'hui englouti ? Pour Marc Azéma, l'affaire ne fait aucun doute, ces dessins nous racontent une histoire. « L'image figurative n'est pas que l'expression d'un vague symbole. Il s'agit d'une narration. Cette narration peut illustrer aussi bien des mythes que des récits anecdotiques – et sur cette question, nous allons avoir du mal à trancher ! » Cette conclusion, frustrante pour certains, a le mérite de laisser au spectateur qui pénétrera dans le futur fac-similé une large place au rêve... ♦