

René Hausman et *Les Chasseurs de l'aube* au musée de la préhistoire en Wallonie et au Préhistorite de Ramioul

Michel TOUSSAINT et Jules HAECK

La dernière bande dessinée de René Hausman, *Les Chasseurs de l'aube*, sortie de presse en juillet 2003 dans la prestigieuse collection «Aire libre», aux éditions Dupuis, traite du Paléolithique. L'exposition des planches originales de cette œuvre au musée de la préhistoire en Wallonie, au cours de l'été 2003, témoigne d'une tentative originale de décloisonnement de l'art et de la recherche scientifique.

Ces deux domaines de l'activité humaine passent en effet souvent pour difficilement conciliables. Ils joueraient sur deux registres supposés trop différents. L'un serait sensé miser sur des «faits» inébranlables et sur la rigueur de démonstrations hypothético-déductives. L'autre lâcherait la bride aux fantasmes les plus débridés. C'est oublier que les «faits» bruts n'existent qu'en fonction des attributs retenus pour les définir et que l'imagination — l'anarchie diraient certains — est un des moteurs évolutifs de la recherche. En fait, art et science sont tous deux le produit de leur époque et du milieu où ils sont générés. Des passerelles existent donc forcément. Que l'on songe, parmi de multiples exemples, à l'*Anthropométrie de l'époque bleue* (1960) du peintre Y. Klein, qui s'est inspiré de chromosomes, ou, en sens inverse, aux romans de science-fiction mettant parfois la préhistoire en scène rédigés sous le pseudonyme de Carsac par l'illustre préhistorien François Bordes.

Depuis l'aube du xx^e siècle et l'«*Unhrunden*» du suédois Oskar Andersson (1877–1906) qui narre les aventures d'un homme préhistorique et de son chien déplacés dans le futur, la bande dessinée à thème préhistorique est abondante et variée, surtout au cours des trois dernières décennies. D'un côté se développent des œuvres mettant en scène l'homme préhistorique lui-même, qu'il

s'agisse d'humour transposant souvent les dérèglements de la société moderne à la préhistoire pour mieux les railler, de grandes sagas pseudo-réalistes comme *Tounga*, du namurois Edouard Aidans, ou *Rahan*, d'André Chéret et Raymond Lécureux, ou encore de transfert spatio-temporel, avec nos lointains ancêtres ramenés à l'époque actuelle ou des héros contemporains que la machine à remonter le temps plonge dans le passé. De l'autre, des aventures sensées se produire à notre époque font référence à la préhistoire, par exemple en se déroulant partiellement dans des sites célèbres, avec Stonehenge en exergue dans une quinzaine de bandes dessinées. Rares cependant sont les scénarios et les représentations qui résistent à la critique du préhistorien. Quand un dinosaure ou une soucoupe volante n'apparaît pas, le bagage matériel des Néandertaliens et autres «Cro-Magnons» représentés, réduit à quelques lambeaux de peaux de bêtes et à l'une ou l'autre massue, est si mince qu'il y a vraiment lieu de s'interroger sur le miracle qui, dans une telle vision réductrice de la préhistoire, a permis à l'humanité de survivre et d'évoluer.

Quelques exceptions existent cependant. Ainsi André Houot a-t-il récemment conté les équipées d'Australopithèques et d'Homo archaïques, de chasseurs du Magdalénien ou de peuplades du Néolithique dans les quatre volumes de la série *Chroniques de la nuit des temps*. Sans du tout gêner le développement des intrigues s'y trouvent tous les ingrédients d'une réconciliation entre l'amateur de BD d'aventure et un respect des acquis scientifiques des dernières décennies : souci, jusque dans les détails, du réalisme de la morphologie des hommes préhistoriques, justesse des décors, vraisemblance du récit, développement

des scènes de vie, clairement tout cela traduit une sérieuse recherche de documentation et, comme le laissent transparaître les dossiers pédagogiques qui complètent les aventures, de multiples contacts avec des chercheurs spécialisés.

Dans un style bien différent, *Les Chasseurs de l'aube*, de René Hausman, fournissent une nouvelle, quoique moins aboutie, tentative allant dans ce sens. Soucieux de ne pas trahir le sujet abordé, l'auteur a contrôlé sa pétillante imagination, sans pour autant perdre le charme de ses précédentes réalisations, par exemple *Le Prince des écureuils*. Il s'est clairement informé, s'est plongé dans les manuels récents, a ressassé les théories en cours de débat. Son scénario s'en ressent. Le thème de la disparition des derniers Néandertaliens et de leurs contacts avec les premiers hommes du Paléolithique supérieur de nos régions, qui ouvre le récit, est un des sujets les plus en vogue de la recherche paléanthropologique et préhistorique actuelle. L'amour, la jalousie, l'amour-propre, la vengeance, et la crainte de l'autre, surtout s'il est perçu comme un tant soit peu différent — des sentiments humains qui doivent avoir traversé le temps — rythment également le récit.

C'était il y a quelque trente mille ans. Kanh, jeune chasseur de morphologie moderne évolue un peu en marge de sa tribu des Goure-Hanes. Hozha, la femme sage, leur assure à tous l'harmonie et la bienveillance de la nature. Reeh, une jouvencelle née d'une femme de la tribu, et son père, Maah, un Néandertalien, sillonnent le paysage à la recherche de leur journalière pitance. Rendu fébrile et maladroit par l'engrenage des ans, Maah se fait encorner par une de ses proies. Sa fille vadrouille alors, seule, jusqu'à ce que son destin enlace celui de Kanh, éperdument amoureux, qui la prend sous sa protection et la ramène au campement. L'harmonie de la tribu est alors perturbée. Les femmes raillent la petite sang mêlé qui finit par reprendre ses errances, d'abord seule puis rejointe par Kanh. Au bivouac des Goure-Hanes, la femme sage se meurt. La chasse est mauvaise. La jeune Gaït, jalouse et avide de pouvoir, commence à se livrer à des pratiques chamaniques. Elle pousse la tribu à s'en prendre à Baah, l'ourse des cavernes, rompant ainsi un pacte millénaire entre l'homme et « la mère de toutes les bêtes et la grand-mère des êtres », qui perd

son petit dans l'incident. Les chasseurs de la tribu ne connaissent alors plus qu'infortunes. Pour apaiser la colère de l'ourse et rendre prospérité au clan, Skril, un ancien, convaincu de restituer à Baah le petit qu'elle a perdu, personnifié pour la circonstance par le dernier-né des Goure-Hanes. Cet enfant, ce sera celui de Reeh qui est alors kidnappé. En permettant à sa bien-aimée de s'échapper et de sauver le bébé, Kanh sera tué...

Certes simple, mais plaisant, ce scénario est transfiguré par le graphisme flamboyant d'Hausman, avec toute la gamme des habituelles lettres de noblesse de ses productions : opulence des superbes héroïnes, bestiaire varié et si vivant, style à connotation baroque... Constituée d'un mélange de gouache et d'aquarelle, la palette de couleur a été adaptée. Les teintes plus chatoyantes des œuvres classiques de l'artiste, par exemple les roux des *Trois Cheveux blancs*, ont fait place à des nuances plus ternes, où prédominent les gris et les bruns.

Lors de quelle phase de la préhistoire se déroule l'histoire ? Très clairement au début du Paléolithique supérieur ancien. En effet, dès la première page, l'auteur précise : « peut-être trente mille fois le retour des saisons ». En Europe occidentale, la coexistence des derniers Néandertaliens et des premiers hommes de morphologie moderne, un des thèmes de la saga, se produit d'ailleurs entre quarante et trente mille ans, voire, mais c'est en cours de discussion, un peu après.

Hausman a pris le parti, dans le débat sur la disparition des Néandertaliens et leurs contacts avec les premiers *sapiens sapiens*, les Aurignaciens, de privilégier l'hypothèse d'un croisement des deux taxons, individualisé par Reeh puis par son fils. C'est d'ailleurs le postulat qu'affectionnent certains paléanthropologues américains.

Le souci documentaire de l'auteur est évident. La vie dans l'abri des Goure-Hanes est décrite en détail : des femmes tannent des peaux, d'autres cousent, des hommes et enfants taillent le silex, d'autres surveillent le feu et cuisent les aliments. Les animaux sont représentés avec soin : ours et lions des cavernes, mammoths, rennes... Le pendentif sculpté par Kanh pour son fils évoque le célèbre cheval en ivoire de mammoth du site aurignacien de Vogelherd, dans le Jura souabe. Quelques détails sont plus imprécis. Ainsi les



Avec toute ma sympathie et avec toute mon admiration au Préhistorique de Romoûl et aux chercheurs de la Wallonie.

René Hausman
2003



Amitiés à Philippe Gamin!



À Céline et Aurélie
en souvenir de Romoûl 2003.



À Monsieur J. Haeck, Président des chercheurs de la Wallonie, bien cordialement.



À Michel Toussaint,
cet animal étrange qu'on
appelle l'homme.
Amitiés.

René Hausman



Amitiés à Christian Legrand

FIG. 1. – Quelques-unes des dédicaces réalisées le 11 juillet 2003 par René Hausman à l'attention des Chercheurs de la Wallonie.

masses de pierre que brandissent les chasseurs d'Hausman dans leurs délires de violence tiennent de l'imagerie d'Épinal; elles ne sont attestées ni à l'Aurignacien, ni d'ailleurs dans les autres cultures du Paléolithique supérieur. Kanh, le jeune chasseur, utilise un propulseur, or les données archéologiques ne témoignent de l'usage de cet instrument qu'un peu plus tard, au Solutréen puis au Magdalénien; il est vrai, à la décharge du dessinateur, que la présence de pointes de sagaie à l'Aurignacien pourrait permettre de supposer l'existence de propulseurs fabriqués uniquement en bois, matière hautement périssable.

René Hausman n'en est pas, avec *Les Chasseurs de l'aube*, à sa première incursion dans le monde de la préhistoire. Dès 1958, il dessinait déjà, dans l'hebdomadaire *Spirou*, les aventures humoristiques de Saki et Zunie. Quoique moins documentées, ces réalisations charmantes et sans prétention scientifique ne révèlent aucune des « fautes » archéologiques irrémédiables qui entachent tant de BD à thème préhistorique. On n'y voit ni les sempiternels tyrannosaures, ni les extraterrestres, ni même les mélanges d'activités paléolithiques et néolithiques qui dénaturent nombre d'albums du genre.

Le petit texte qu'Hausman a fourni au bulletin des Chercheurs de la Wallonie (voir ci-devant) est original à plus d'un titre. Rares en effet sont les écrits où des dessinateurs de bandes dessinées glosent librement de

leur œuvre, sans l'habituelle contrainte des questions d'interview. Le texte laisse entrevoir tant les influences subies, avec *La Guerre du feu* de Rosny Aîné en exergue, que les goûts de l'auteur pour le légendaire fantastique et le travail à la limite de l'illustration, mais aussi sa modestie et l'importance de la recherche de documentation auquel il s'est livré. À ce titre, aucun endroit ne pouvait mieux qu'un musée dédié à la préhistoire, accueillir l'exposition de ses planches originales, et le billet d'humeur où il devise de sa dernière œuvre a bien sa place dans une revue scientifique.

C'est Christophe Datseux, conteur et animateur au Préhistorite mais aussi admirateur de l'œuvre de René Hausman qui, présentant l'aboutissement de la dernière bande dessinée de son auteur favori, relative à la préhistoire, a imaginé d'en exposer les planches originales dans le cadre du musée des Chercheurs de la Wallonie. L'enthousiasme et la complicité de Fernand Collin, directeur du Préhistorite, ont grandement facilité la mise en œuvre du projet. Immédiatement séduits, René Hausman et les responsables des éditions Dupuis en ont autorisé la réalisation qui s'est articulée en quatre volets : conférence de presse de lancement de la BD, le 16 juin; séance de dédicace le 11 juillet (fig. 1); balades contées régulières dans l'atmosphère de l'album et, bien sûr, du 16 juin au 16 septembre, l'exposition proprement dite.

Adresses des auteurs :

Michel TOUSSAINT
Direction de l'Archéologie, MRW
Rue des Brigades d'Irlande, 1
B-5100 Namur

E-mail : mtoussaint1866@hotmail.com
ou m.toussaint@mrw.wallonie.be

Jules HAECK
Président des Chercheurs de la Wallonie
Rue de la grotte, 128
B-4400 Flémalle

E-mail : chercheursdelawallonie@ramioul.org