

LES DIEUX ONT



SOIF à TEOTIHUACÁN

PAR EMMANUEL DAYDÉ



MUSÉE DU QUAI BRANLY. DU 6 OCTOBRE 2009 AU 24 JANVIER 2010.

Teotihuacán, cité des dieux. Commissaire : Felipe Solís





À 40 km de Mexico, la colossale Teotihuacân, l'antique cité des dieux qui règna 700 ans sur la Mésopotamie mexicaine, a conservé tout son mystère. Même si les fouilles entreprises depuis les années 60 dans la première ville d'Amérique ont révélé une théocratie guerrière, soumise à l'astronomie et au Serpent à plumes. En 450 pièces, le musée du quai Branly évoque l'art aristocratique et cosmique d'une civilisation aussi brillante que sanglante, ancêtre revendiqué des Aztèques.

L'Amérique commence à Teotihuacân. L'Amérique des grands espaces et des grandes villes, la terre immense d'un Nouveau Monde cosmogonique. Un monde de dieux qui ne se préoccupent pas des hommes, un monde d'hommes qui ne se préoccupent que des dieux. Si l'on veut bien mettre à part les centres cérémoniels olmèques en terre battue, les ouvrages millénaires ponctués de tonnes de pierre grises, dignes des Moaï de l'île de Pâques, les premières civilisations urbaines du continent américain voient le jour un siècle avant notre ère, sur l'Altiplano central du Mexique, à plus de 2 000 mètres d'altitude. Au plus près du ciel. L'ignorance antique, la cité voisine de Cuicuilco a disparu avec ses 10 000 habitants lors d'une éruption volcanique. Teotihuacân, avec ses 100 000 à 200 000 citoyens occupant une superficie proche de 25 km², demeure la seule métropole à pouvoir revendiquer le titre de première cité américaine. Une sorte de New York symbolique et cosmique, non pas construite à la règle, suivant le principe mathématique du damier, mais entièrement orientée selon un tracé géométrique extrêmement rigide, de l'ordre du sacré : à 15° 50' à l'est du nord astronomique pour toutes les voies nord-sud, et à 16° 50' au sud de l'est véritable pour les voies est-ouest. L'axe du monde s'incarne dans la pierre.

Cité magique définie sous la contrainte du divin, Teotihuacân ressemble bien à cette cité où les hommes se transforment en dieux, telle que la nomment les Aztèques, près de 700 ans après sa chute et sa disparition dans les brumes de l'oubli. Car, hormis la légende rapportée par les derniers occupants de la vallée de Mexico avant la conquête espagnole, on ne sait rien de l'histoire de cette →



Double page précédente :

Vue générale de Teotihuacân. Photographie Christian Sarramon.

En haut :

Figurine de guerrier. Classique (150-650),
céramique, argile, stuc et pigments, 15 x 18 x 8 cm.

En bas :

Huehueteotl, dieu du feu. Céramique, 87,5 x 62 x 64 cm.

droite :

Masque de Malinaltepec. Classique moyen (300-550),
pierre avec incrustations de turquoise, d'amazonite, d'obsidienne
et de coquillage. Collier de 55 perles et un pendentif, 22 x 21 x 8 cm.



gigantesque métropole. Rien : pas un nom n'a survécu, ni le nom de roi comme nom de prestige, pas une description ne demeure, aucune citation ne fait état de cette puissance. On ne sait ni qui était ce peuple, sinon qu'il était dominé par des princes, des guerriers et des commerçants, ni comment il s'appelait, ni même comment il nommait sa cité. On sait seulement aujourd'hui que cette ethnie indienne avait un crâne rond (qu'elle déformait de manière tabulaire dressée et oblique), qu'elle aimait les scarifications et les mutilations dentaires et que ses hommes mesuraient en moyenne 161 cm et ses femmes 146 cm. On sait aussi que cette cité cosmopolite abritait trois groupes ethniques étrangers dans différents quartiers, Mayas, Zapotèques et Mixtèques, ce qui inciterait à penser que son gouvernement n'était pas dynastique mais collégial et peut-être partagé en quatre. Sans ces faibles informations et ces données humaines, trop humaines hypothèses, comment ne pas croire alors que seuls des dieux aient pu fonder une telle architecture colossale ? Les Aztèques en tout cas, non contents de reprendre la religion et les coutumes des mystérieux Teotihuacains, firent même de cette gigantesque capitale le lieu mythique de la naissance de leur monde, l'oracle du Soleil et la Lune se seraient levés pour la première fois du bûcher sacrificiel. Considérant les Teotihuacains comme des êtres surnaturels, les anciens Mexicains

ramenaient avec dévotion de nombreux objets de la cité fantôme des masques notamment, qu'ils venaient dans le Templo Mayor, le temple central de leur glorieuse nouvelle capitale, Tenochtitlan, la nouvelle Teotihuacan à l'actuelle Mexico. La lumière de ce mythe fondateur, avouons qu'il n'est guère facile d'évoquer l'art surhumain de Teotihuacan, tant celui-ci relève de l'architecture plutôt que de l'esthétique de l'objet. Au musée archéologique de Mexico, nul n'ignore que c'est la frise ultracolorée de serpents à plumes, nageant parmi les coquillages et mergeant de grosses corolles avec ses têtes gigantesques de serpents à sonnettes pesant près d'une tonne, qui constitue le clou des salles Teotihuacan. De même, reconnaissons qu'au musée du quai Branly, la véritable révélation de l'exposition vient de la sculpture architecturale de plus de 2 mètres de long, en forme de colossal jaguar sacré : avec ses yeux exorbités et ses deux crocs acérés, cet ornement coloré de l'ensemble résidentiel de Xalla manifeste à lui seul la grandeur terrible de la ville. On ne déplace pas la cité des dieux.

Pour qui ne connaît que les gigantesques villes mayas de l'école classique précolombienne, avec leurs temples lancés et leurs peintures toutes de charme et de réalisme, Teotihuacan, avec ses deux pyramides massives, sa prestigieuse allée des Morts longue de plusieurs kilomètres, sa citadelle de pierre centrée autour du temple ruquant de Quetzalcóatl, ses grands ensembles résidentiels, clos de murs et centrés autour d'un patio, sans oublier son programme décoratif grandiose, demeure un choc.

Exactement comme ce grand centre religieux, qui reproduit sur Terre l'univers sacré, a dû l'être en son temps pour toute la Mésopotamie. Durant ses sept siècles d'existence, entre 100 av. J.-C. et vers 650 après, la cité des dieux a tendu son influence sur tout le Mexique actuel, que ce soit par la guerre ou par le commerce, créant au besoin des comptoirs dans les zones les plus lointaines, comme les villes mayas de Tikal au Guatemala ou de Copan au Honduras. Ses deux pyramides gigantesques, fausses Twin Towers new-yorkaises avant la lettre, que les Aztèques nomment pyramide du Soleil et pyramide de la Lune, ont la même base que celles de Gizeh. Et si la pyramide du Soleil, la plus grande, ne s'élève qu'à 63 mètres de hauteur quand celle de Kheops en atteint le double, il faut rappeler que les Indiens, à la différence des Égyptiens qui connaissaient le métal et le transport fluvial, réalisaient cette construction à la seule force de leurs bras, sans aucune aide de somme et avec des outils de pierre... Par ailleurs, ces deux pyramides pointées vers le ciel sont des socles monumentaux qui accueillent un temple à leur sommet, à la croisée parfaite des arts, offrant un cosmorama idéal pour observer la toile polaire ou pour pratiquer le





sacrifice rituel. C'est un autel d'altitude face aux dieux, s'écriait André Malraux lors de son premier voyage au Mexique. Ce que le poète mexicain Homero Aridjis exprime aujourd'hui de manière plus acérée, dans *Pyramide du Soleil, Teotihuacán* : Les couteaux du Soleil / coupent en deux les nuages, / tandis qu'à l'horizon / aux mille feuilles d'or, / les morts du jour, / aux mains brisées, / offrent leurs yeux / au dieu qui déclina. Quand bien même elle recellerait des morts violentes, cette architecture cérémonielle et astronomique n'a pas, en tout cas, la fonction funéraire des tombeaux égyptiens. Le caractère symbolique de ces deux pyramides monumentales était si fort que, à l'image des Twin Towers, ce furent elles qui furent attaquées, en même temps que le temple de Quetzalcóatl et l'allée des Morts, lors du ravage de la ville, entre 550 et 650, que cette destruction par le feu soit le fait de hordes chichimèques venues du nord, ou d'une brutale insurrection populaire. Nous sommes l'heure d'un pacte de pierre et de mortier conclu entre les habitants et leurs dieux pour la survivance du monde. Qui brise la pyramide rompt le pacte et arrête le temps.

L'attente ici n'est pas aux mains du destin mais des dieux. Et ces dieux ont soif en Mésopotamie, cette antique zone de civilisation amérindienne

préhispanique, qui va du sud du Mexique jusqu'au Costa Rica en passant par le Salvador et l'ouest du Guatemala et du Nicaragua. Soif du sang des hommes. Le paradis des fleurs de Tlaloc, le dieu primordial de l'eau et de l'orage aux grands yeux cerclés adoré à Teotihuacán, ne s'atteint que sur des monceaux de cadavres. Ce n'est pas un hasard si la caste sanguinaire des guerriers aztèques, venus au pouvoir des siècles plus tard, a voulu faire de Teotihuacán son modèle, à la façon dont Charlemagne en Occident s'est voulu le descendant de l'Empire romain. Le mythe d'un régime classique précolombien pacifique, gouverné par de sages théocraties tel qu'encore propagé au début des années 60, a définitivement vécu. La guerre fleurie précolombienne ne s'identifie pas au Flower Power : la théocratie de Teotihuacán →

gauche :

Sculpture du seigneur de l'au-delà.

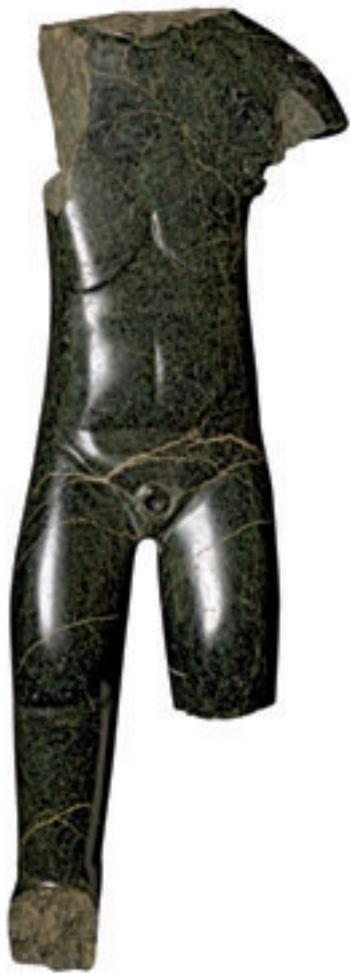
Classique. Phase Tlamimilolpa récent et Xolalpan

(300-450), pierre, stuc et pigment, 125 x 103 x 25 cm.

Ci-dessus :

Bases de brasero jaguar.

Classique (0-650), Argile, Céramique, 17,5 x 33,7 x 34 cm.



reposait sur un militarisme coercitif. Il est impossible d'ormais de considérer la splendide peinture rouge, obtenue à base de pigments ferrugineux, qui recouvrait les murs de la glorieuse cité comme une variation décorative américaine du rouge pompéien. Dans cette métropole religieuse strictement codifiée, où tout est symbolique, où un papillon et un oiseau sont le meuble d'un guerrier mort, et où un jaguar et un coyote sont des totems tribaux du nord et du sud, ce recouvrement spectaculaire et sanglant a toutes les chances de devoir se lire comme une variation sur la mort. Malgré les conques peintes, la mort silencieuse est omniprésente à Teotihuacàn, devant des cadavres sculptés avec des ornements et une langue, ou encore devant ce disque solaire à tête de mort du Seigneur de l'au-delà tirant la langue, on a même pu parler d'un art de morts-vivants.

On sait que les peintres chargés de réaliser les fresques hiératiques des ensembles résidentiels de la haute société teotihuacaine mélangeaient leurs couleurs dans des boîtes crâniennes découpées, et qu'ils lissaient leurs peintures avec ces mêmes bols humains. On a découvert, dans les dépôts d'offrandes cachés sous la pyramide de la Lune et autour du temple du Serpent à plumes, quantité de squelettes de victimes, hommes, femmes, vieillards, adolescents (et même un fœtus de 8 mois), les mains

attachées dans le dos, avec des traces de fibres dans la bouche (qui semblent signifier la présence d'un bijou), le cou ceint de bijoux et de mâchoires humaines. On ne ignore plus que 200 sacrifices humains pratiqués en offrande aux dieux (ou, peut-être, à l'un des dirigeants de la cité, d'ailleurs au même moment) furent nécessaires à la consécration de la pyramide de Quetzalcòatl, le dieu Serpent à plumes, et que de semblables holocaustes furent répétés à chaque agrandissement de la pyramide de la Lune. En dehors des figures humaines en armes et des litanies de prières aux coiffes somptueuses parées de plumes d'oiseaux Quetzal, qui ensemencent de manière répétitive le sol de sang, on reconnaît clairement, sur les murs de l'ensemble résidentiel de

Ci-dessus (à gauche) :
Sculpture anthropomorphe mutilée. Classique
Tlamimilolpa (200-350),
serpentine, 71 x 25 x 11 cm.

Ci-dessus (à droite) :
Crotale. Andésite, 80 cm.

Ci-contre :
Peinture murale avec quetzal amparo.
Stuc et pigments, 70 x 105 cm.



Tepantitla, des joueurs qui frappent la balle devant des têtes coupées. En l'absence de toute trace de terrain de pelote retrouvé dans la cité des dieux, on suppose que ce jeu cosmique avait lieu sur le plus grand stade jamais imaginé : l'allée des Morts elle-même, susceptible d'attirer des joueurs venus de toutes les régions de Mesoamérique, pour jouer aussi bien de la tête et des hanches, voire même, comme dans notre moderne football, avec les pieds. Mais il y a mieux : des figurations précises de cours palpitant arrachés vivants, puis empalés sur des couteaux d'obsidienne verte en forme de faucille, rappellent clairement ce sacrifice rituel, pratiqué ensuite par nombre de cultures amérindiennes, et dont les Teotihuacains pourraient être les propagateurs.

Cet art pictural dansant de la splendeur et de l'effroi se retrouve dans les masques interrogateurs de Teotihuacan, sans doute le plus bel exemple avec leur opposé, les baroques encensoirs dit de Thot, qui servaient de récipients pour le feu de la statuette dans la cité des dieux. L'art en trois dimensions proprement dit y demeure rare et se pare d'un étrange classicisme, presque grec archaïque (le sourire en moins), comme dans les longilignes nus en serpentine verte, retrouvés mutilés et violemment parpillés la plupart du temps. Tour à tour noirs ou verts, brun très ou blanc très, qu'ils soient en granite, en ardoise,

en nephrite ou en albâtre, les visages des masques sont, eux, tous fortement idéalisés. L'art d'urne de Teotihuacan se refusant d'admettre toute individualisation, avec des yeux alignés à l'horizontale, souvent incrustés de pyrite ou de coquillages, et une bouche ouverte sur les dents. Ces faces lisses et méditatives conjuguent l'effet plastique et la planité en une heureuse harmonie des contraires. Ce que le célèbre masque avec incrustations de turquoise de Malinaltepec exprime avec une force peu commune. Beaucoup de ces figures extatiques proviennent de la collection personnelle de Diego Rivera, qui fit même cadeau de l'une d'elles à un André Breton merveilleux. Uniquement retrouvés de part et d'autre de l'allée des Morts, ces masques précieux semblent avoir été l'apanage de l'élite de la cité, qui ne les déposait pas sur les corps des défunts, comme on l'a longtemps cru, mais les venait sur des autels, accrochés sans doute à des sculptures de bois.

Baudelaire parlait de l'art précolombien comme d'un *art parfait*, à la barbarie inévitable, synthétique, infantile. Si l'on veut bien admettre l'infantile dans le sens de primordial, on ne saurait mieux définir l'art hautain de la mystérieuse Teotihuacan, synthèse aristocratique de l'horreur et de la beauté, dans un monde régi par des dieux aux allures de colonel Kurtz, au cœur des tentes solaires de la Mesoamérique. ■