
Les propulseurs magdaléniens de type 3 : un exemple d'association d'un même type de décor à un même type de support fonctionnel, du Magdalénien moyen au Magdalénien supérieur. Continuité et variations.

Pierre Cattelain*^{1,2,3,4}

¹CReA-Patrimoine, Université Libre de Bruxelles – Centre de Recherches en Archéologie et Patrimoine
Université libre de Bruxelles • CP 133/01 Avenue F.D. Roosevelt, 50 B-1050 Bruxelles, Belgique

²Cedarc/Musée du Malgré-Tout – 28, rue de la Gare B-5670 Treignes, Belgique

³Service de Préhistoire, Université de Liège – Université de Liège Service de Préhistoire Place du XX
août, 7 (bât. A1) B-4000 Liège, Belgique

⁴Musée d'Archéologie Nationale – Université de Paris – Domaine National de Saint-Germain-en-Laye,
Château-Place Charles de Gaulle, 78100 Saint-Germain-en-Laye, France

Résumé

Les propulseurs de type 3, c'est-à-dire mâles à crochet, présentent une forme générale en baguette, ornée d'une tête ou d'un avant-train d'herbivore en bas-relief, dont la figuration s'intègre à la forme générale du support. Il s'agit du type de propulseur paléolithique le mieux représenté (> 40 fragments identifiés) et le plus largement répandu, de la Thuringe aux Asturies, en passant par la Suisse, le Périgord, le bassin de l'Aveyron, l'Aude et le Pays basque. La plupart des exemplaires montre une tête de cheval dont le toupet de la crinière forme le crochet du propulseur. Le décor est ici totalement intégré à la fonction de l'objet. Il s'agit de la forme de base, bien attestée au Magdalénien moyen, notamment en Dordogne, dans l'Aude et au Pays basque. Certains propulseurs de type 3 présentent cependant des variantes, soit dans l'absence d'intégration de l'ornementation à la fonction de propulseur, soit dans le thème figuratif choisi : cervidé, bouquetin, bœuf musqué... Un exemplaire du type 3 au moins appartient de toute évidence au Magdalénien supérieur, mais il n'est sans doute pas le seul...

Mots-Clés: propulseur, Magdalénien moyen, Magdalénien supérieur, cheval, bouquetin, cervidé, bœuf musqué

*Intervenant