

INTRODUCTION

« ENTRE L'INSTRUMENT ET LE MOTIF »

Barbara LE MAÎTRE, Jessie MARTIN et Joséphine JIBOKJI

Le propos d'Uccello (ou du Quattrocento) est l'introduction d'un corps géométrique nouveau dans des compositions traditionnellement historiées dans lesquelles il figure comme un module de construction rationnelle de l'espace (un condensé de questions de géométrie) ; il ne s'intègre cependant à la composition que comme un élément d'ornementation. [...] Il reste manifestement ou certainement quelque chose de l'appareil de construction ou de la fonction instrumentale dans l'emploi décoratif [...] ¹.

La proposition en épigraphe a sans conteste valeur d'emblème tant le présent ouvrage, pour l'essentiel dédié au cinéma, entreprend d'en éprouver la justesse théorique, en même temps que d'en repérer les manifestations formelles au-delà du domaine pictural et du Quattrocento – lesquels constituent le milieu où s'origine notre problématique. Le propos dudit ouvrage consiste, pour lors, à interroger la présence de volumes et autres formes géométriques dans le cinéma de fiction, non pas tant pour leur rôle narratif ou leur fonction ornementale, qu'à proportion des connexions qu'ils engagent avec l'histoire et la théorie de l'art. Dans son livre *Le Temps scellé*, Andreï Tarkovski se plaignait que les grilles, présentes dans d'innombrables films, étaient pour « toujours dire la même chose ² ». Il soulignait encore que la mise en scène, lorsqu'elle s'appuie sur de tels objets, ne pouvait avoir pour seul but « de révéler le sens de l'événement en cours ³ ». Réaffirmant

1. SCHEFER Jean Louis, *Paolo Uccello, le Déluge*, Paris, P.O.L, 1999, p. 172-173 (la forme géométrique évoquée en particulier est le célèbre *mazzocchio*).

2. TARKOVSKI Andreï, *Le Temps scellé*, Paris, Cahiers du Cinéma, coll. « Petite Bibliothèque des Cahiers de Cinéma », 2004, p. 85.

3. *Ibid.*

et prolongeant l'intuition du cinéaste russe, ce recueil gage qu'au cinéma – de même que dans d'autres types de représentations –, aucune grille ne saurait être réduite au symbole d'un enfermement ou d'une séparation, aucun damier ravalé à la métaphore d'un affrontement : ces damiers, grilles et autres cubes sont, dans notre optique, autant de formes réflexives qui nous renseignent sur le laboratoire de l'image rapporté au long terme de l'histoire.

De manière générale, les formes qui nous importent ont en effet pour point commun de ressortir singulièrement à l'histoire et à la théorie de l'art, aux sciences optiques et même au jeu. On sait, plus précisément, combien le damier, la grille et le cube ont partie liée avec l'invention de différents « espaces plastiques » (selon les termes de Francastel), depuis l'élaboration de la perspective linéaire à la Renaissance jusqu'à l'entreprise de déconstruction de l'illusionnisme au ^{xx}^e siècle. Ainsi, au fil de l'histoire, ces espèces de fondamentaux géométriques ont pu sous-tendre la figuration du corps humain et son inscription spatiale ou, tout autrement, s'affilier aux pratiques de l'abstraction. Dans le détail, les dispositifs géométriques et les figures apparentées qui les transcrivent dans le tableau⁴ officient tout d'abord comme autant d'outils de conception de l'espace et d'étagement des figures en profondeur (songeons, sans exhaustivité, au treillis d'Albrecht Dürer, aux treilles d'Andrea Mantegna ou de Paolo Uccello, aux sols en damier de Giovanni di Paolo ou de Filippo Lippi). Mais quelques siècles plus tard, les modules géométriques sont associés à la contestation de la profondeur, de la narration, aussi bien que de la figuration dans l'art. Pour mémoire, à la fin du siècle dernier, les grilles sont rapportées par Rosalind Krauss au silence de l'art du ^{xx}^e siècle, à ses répétitions de motifs similaires, à son hostilité envers la littérature et le mimétisme, le récit et le discours⁵. Dans le même temps, Jean Clair s'interroge sur la rotation historique que connaît l'échiquier en perspective dans la peinture du début des années 1910, soit un complet renversement de l'emblème de la construction en perspective linéaire, métamorphosé en surface peinte verticale, sans profondeur⁶. Plus radicalement encore, dans les tableaux de Mondrian, à partir de 1940, « l'image a disparu, les mailles ont perdu leur trans-

4. Ce jeu ménagé entre l'instrument et le motif se trouve au départ de notre réflexion.

5. KRAUSS Rosalind, « Grilles », in *L'Originalité de l'avant-garde et autres mythes modernistes*, trad. Jean-Pierre Criqui, Paris, Macula, 1993, p. 93-109.

6. Jean CLAIR a produit des études iconologiques du damier dans ses études sur l'art de la Renaissance (par exemple le treillis dans le *Martyre de saint Christophe* de Mantegna, dans *Méduse. Contribution à une anthropologie des arts du visuel*, Paris, Gallimard, 1989, p. 25) et sur l'art contemporain (notamment dans « L'échiquier à trois dimensions », in *Sur Marcel Duchamp et la fin de l'art*, Paris, Gallimard, 2000, p. 111-133).

parence, seule reste la grille de lecture avec sa triste trame. Le tableau montre le filet, mais pas la proie⁷ ».

Si le lien entre les fonctions « instrumentale » et « ornementale » de ces formes géométriques a donc pu être souligné, et partant, étudié, il est indiscutable que cette articulation concerne en principe le médium pictural – dessin inclus –, d'une part, et architectural, d'autre part. S'agissant du film, force est de reconnaître que la fonction ornementale du module géométrique paraît, à tout le moins dans un premier temps, déliée de toute fonction instrumentale : *a priori*, le cinéma n'a guère besoin du treillis de Dürer ou du damier de Filippo Lippi pour élaborer son espace avec (ou sans) son illusion de profondeur (même si, comme l'image picturale ou photographique, il s'appuie sur des indices de profondeur pour représenter l'espace tridimensionnel). Il faut néanmoins stipuler que depuis son entrée dans l'âge numérique, au cours des dernières décennies du xx^e siècle, le médium emploie régulièrement d'autres grilles et géométries que celles en œuvre durant la Renaissance. Ainsi, les images de synthèse, usant de la modélisation, sont fabriquées et animées à partir de calculs exécutés par des algorithmes et des ordinateurs capables de modéliser n'importe quel objet ou environnement – qui s'appuient pour cela sur des grilles et des maillages. Le maillage (ou filet) permet de concevoir la structure globale d'un objet ou d'un personnage créé de toutes pièces, ou plutôt en tout point⁸. La grille peut constituer le sol ou le fond sur lequel les objets sont placés et dimensionnés. Comme fond, elle permet également de baliser (grille de repère) les mouvements d'un acteur effectuant une action qui sera ensuite copiée par un personnage de synthèse. Par ailleurs, le cinéma numérique utilise la photogrammétrie qui consiste cette fois à (re)composer numériquement en 3D un objet et son milieu, à partir de photographies de cet objet analysées par un logiciel traduisant la géométrie du référent en un maillage. De telle sorte que le cinéma numérique ajoute ou, mieux, substitue maillages, filets et autres grilles informatiques – autant de formes abordées notamment dans le texte de Pierre Bourdareau, à partir d'un film de fiction ainsi que d'une œuvre interactive et immersive –, à ces treillis et damiers qui inscrivaient auparavant la question géométrique au cœur de tableaux échafaudés, par ailleurs, par leur biais.

Ces écarts ou variations entre les médiums et leurs modes de fabrication des images étant admis – *a priori*, il y a loin du tableau renaissant au cinéma argentin puis numérique –, on doit constater que les films de fiction s'avèrent emplis

7. Cf. COMAR Philippe, *La Perspective en jeu. Les dessous de l'image*, Paris, Gallimard, coll. « Découvertes », 1992, p. 85.

8. Et c'est encore à l'aide d'un maillage, également appelé « filet de dégradé » que l'on constitue la couleur de l'objet en fonction de la source lumineuse.

de ces modules géométriques qui, à suivre la suggestion de Jean Louis Schefer, constituent l'indice en même temps que la synthèse visuelle de problèmes de représentation peu ou prou anciens, dont les films se ressaisissent. Du treillis accusant les changements de proportion de l'homme qui rétrécit (*The Incredible Shrinking Man*, Jack Arnold, 1957) au damier en bordure duquel campent, comme pions en attente, les joueurs de *La Notte* (Michelangelo Antonioni, 1961) ; des grilles associées aux jeux de permutation de *L'Éden et après* (Alain Robbe-Grillet, 1970) au cube de Vincenzo Natali (1997) hachant menu les corps ; des grilles dérochées à l'ethnographe pour être en quelque sorte administrées au « peuple » hollywoodien jusqu'au filet informatique opérant la dématérialisation du joueur dans *Tron* (John Lisberger, 1982) : on n'en finirait pas de répertorier les exemples. Si ces géométries refaçonnées par le cinéma portent la mémoire d'opérations princeps en œuvre dans le champ de l'histoire de l'art, de quels enjeux répondent-elles au sein des films, au juste ?

On a insinué, déjà, que l'apparition réitérée d'un damier, d'un cube ou d'une grille, en attestant le lien du film avec l'histoire et/ou la théorie de l'art, forme le présage d'un discours sur la représentation – par confrontation avec les paradigmes institués à l'époque de la Renaissance ou à l'époque du modernisme, c'est variable –, en vertu duquel le film contribue, par ses moyens propres, à la spéculation esthétique. Spécifions en outre que les mises en scène et les élaborations formelles organisées autour de ces modules géométriques – parmi celles-ci, les « abstractions filmiques » de Kira Mouratova discutées par Eugénie Zvonkine, ou les « trames psychédéliques » abordées par Arnauld Pierre – manifestent rien de moins que la prise de conscience, par le cinéma, de l'histoire dans laquelle s'inscrivent ses représentations ; c'est-à-dire aussi, pour formuler l'idée de manière plus concrète, la prise en considération des paramètres esthétiques, des milieux et des procédures de fabrication des images qui composent cette histoire.

Entre autres contenus, et sans dévoiler le détail des textes ici réunis, on verra par exemple comment, dans un film d'Antonioni, le damier induit la confrontation entre le plan cinématographique et le plan pictural, s'inscrivant dans un dispositif qui souligne l'écart entre l'espace diégétique et l'espace filmique (Jessie Martin) ; comment, dans le cinéma hollywoodien de la fin des années 1920, les grilles contrefont leur fonction majeure d'outils graphiques et anthropologiques (Barbara Grespi) ; comment, dans un film fantastique des années 1950, la grille agence la compréhension technique de la perspective avec sa lecture spirituelle, remémorant la dimension morale de l'œil du Quattrocento (Barbara Le Maître). On observera encore comment, à rebours de la géométrie humaniste de la Renaissance, celle des cristaux – tous « monuments imperturbables et entiers [...] »

qui ne peuvent transiger⁹ » – modèle une dystopie totalitaire dans un film des années 1970 (Valérie Mavridorakis) ; ou bien, comment la grille compose des « aires de jeu » et contribue à entraver le processus de représentation en altérant la linéarité de la narration (régulière) dans le film d'un « nouveau romancier » (Lucas Lei) ; ailleurs, dans un film de science-fiction des années 1980, comment le maillage se présente en tant que forme esthétique de la réification du vivant au sein de l'espace vidéoludique (Sonny Walbrou) ; enfin, comment grille et cube, jouant de concert, accusent l'articulation entre l'espace diégétique et l'espace du tournage (Joséphine Jibokji).

On doit encore spécifier que le présent volume s'ouvre sur une contribution primordiale – au sens strict – qui expose le cadre historique, esthétique et idéologique à la lumière duquel l'ensemble des contributions qui suivent, aussi éloignées semblent-elles des débats de l'Âge classique, gagneront à être lues. Selon Philippe Hamou :

Deux dogmes remarquables et étroitement liés sur la nature ou l'essence de la peinture caractérisent la doctrine esthétique de la Renaissance et de l'Âge classique. Le premier définit l'œuvre du peintre comme soumise à l'exigence d'une représentation fidèle et directe des objets naturels, une *mimèsis* naturaliste. [...] Ce premier dogme est étroitement associé à une seconde position d'après laquelle la « perspective », inventée en Italie par Brunelleschi et ses successeurs, est [...] « de l'essence de la peinture ».

L'analyse des textes d'Abraham Bosse, de son détracteur Grégoire Huret, ou encore de Bernard Lamy permet au philosophe de faire valoir ceci, qu'à l'illusion qui est au fondement de la *mimèsis* renaissante, s'adjoint au xvii^e siècle une « conscience de la facticité » qui est « condition de l'agrément esthétique ». Une telle identification du cadre idéologico-esthétique au sein duquel se déploie la perspective linéaire, de la Renaissance à l'Âge classique, nous est apparue indispensable. Il est évident que l'on ne saurait prendre la mesure des expériences du cinéma avec (aussi bien que contre) la représentation de l'espace inaugurée au Quattrocento qu'en sachant précisément « de quoi il retourne ». Le problème n'est pas seulement d'ordre esthétique – peinture et cinéma partageant le principe de la traduction d'un espace tridimensionnel sur un plan bidimensionnel –, mais encore épistémique : il s'agit de favoriser la compréhension de « l'esprit » de la perspective, à savoir, une illusion consciente de son artificialité. Par-delà la diversité des objets et des problèmes discutés au fil de cet ouvrage, il n'est pas une des contributions

9. Cf. CAILLOIS Roger, dans le catalogue *La Lecture des pierres*, Paris, Muséum national d'histoire naturelle/Atelier EXB, 2020, p. 161.

qui vont suivre qui ne soit tacitement en prise avec cette dialectique de l'illusion et de la conscience de l'artifice. Surtout, les conclusions de l'auteur autour de la « vraisemblance optique » de la perspective, et de ce plaisir esthétique associé à « l'imitation appréhendée pour ce qu'elle est », méritent d'être rappelées à l'époque du renouveau de la 3D et autres développements de stratégies immersives.

En dernière instance, tout ce qui précède nous invite encore à souligner ceci, à titre de clarification : si les textes qui vont suivre abordent tour à tour la peinture, la sculpture, le jeu vidéo ou les images de synthèse, et si le cinéma y dialogue aussi bien avec la perspective renaissante, qu'avec le suprématisme, le nouveau roman ou le psychédéisme, pour autant, le présent ouvrage ne constitue pas un livre sur le « cinéma surpris par les arts¹⁰ ». Il ne s'agit pas ici de considérer la relation entre des œuvres d'art identifiées et des films les accueillant, *a fortiori*, de questionner la manière dont les fictions des premières s'articulent aux fictions des seconds ; ou plus largement d'interroger les diverses modalités selon lesquelles le cinéma rencontre la création artistique – jusqu'aux modalités historiques de son inscription parmi les arts. Notre propos n'est pas centré sur des objets artistiques mais sur des figures – ou des structures – géométriques. En ce sens, il se distingue des nombreux travaux dédiés aux œuvres d'art dans le cinéma de fiction¹¹, de même que de ceux consacrés aux modalités de la création¹². Il ne s'agit pas davantage de s'attacher à la mise en scène des lieux ou institutions vouées à la diffusion de l'art¹³ : nos motifs géométriques ressortissant tout à la fois au décor et à l'image, ils constituent de ce fait un lieu spécifiquement filmique.

D'autres ouvrages que celui-ci ont émis l'hypothèse que les fictions cinématographiques sont, à l'occasion, le lieu d'un « discours » théorique sur la création (et les interactions entre les arts) qui précède toute conceptualisation par l'écrit¹⁴.

10. Cf. *Les Cahiers du musée national d'Art moderne*, n° 112/113, été-automne 2010.

11. Voir DALLE VACCHE Angela, *Cinema and Painting. How Art is Used in Film*, Londres, The Athlone Press, 1996 ; SIPIÈRE Dominique et COHEN Alain J.-J. (dir.), *Les autres arts dans l'art du cinéma*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2007 ; FRANGNE Pierre-Henry, Fiant Anthony et MOUËLLIC Gilles (dir.), *Les Œuvres d'art dans le cinéma de fiction*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2014, pour n'en citer que quelques-uns.

12. À l'instar de FRANGNE Pierre-Henry, MOUËLLIC Gilles et VIART Christophe (dir.), *Filmer l'acte de création*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2009 ; ou MOUËLLIC Gilles et LE FORESTIER Laurent (dir.), *Filmer l'artiste au travail*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2013.

13. Cf. JIBOKJI Joséphine, LE MAÎTRE Barbara, PERNAC Natacha et VERRAES Jennifer (dir.), *Muséoscopies. Fictions du musée au cinéma*, Nanterre, Presses universitaires de Nanterre, 2018.

14. C'est ainsi que ROBERT Valentine conclut son propos dans le texte « Fictions de création : la peinture en abyme et le cinéma en question », in MOUËLLIC Gilles et LE FORESTIER Laurent (dir.), *Filmer l'artiste au travail*, op. cit., p. 9-28.

La particularité du nôtre tient sans doute à la préséance accordée au geste analytique : c'est en effet à partir de l'analyse de film que nous spéculons sur la relation entre le cinéma, l'histoire *et* la théorie de l'art, le regard de l'analyste accommodant, non sur les objets de l'art, comme on l'a vu, mais sur ces modules – damiers, grilles, cubes, etc. – envisagés comme autant d'indices d'une théorie inscrite en creux dans la fiction.