



CLASSIQUES
GARNIER

ROBERT (Valentine), « Le tableau vivant dans les images animées contemporaines. Du retable au clip, d'Andy Guérif à will.i.am », *Écrans*, n° 14, 2020 – 2, *Tableaux vivants – images en mouvement*, p. 169-206

DOI : [10.15122/isbn.978-2-406-11509-0.p.0169](https://doi.org/10.15122/isbn.978-2-406-11509-0.p.0169)

La diffusion ou la divulgation de ce document et de son contenu via Internet ou tout autre moyen de communication ne sont pas autorisées hormis dans un cadre privé.

© 2021. Classiques Garnier, Paris.
Reproduction et traduction, même partielles, interdites.
Tous droits réservés pour tous les pays.

ROBERT (Valentine), « Le tableau vivant dans les images animées contemporaines. Du retable au clip, d'Andy Guérif à will.i.am »

RÉSUMÉ – Les tableaux vivants qui envahissent l'art contemporain et le cinéma, aussi bien que les clips, les séries, les publicités ou les posts de réseaux sociaux dans les années 2000-2020 sont à penser au-delà d'une simple postmodernité. Sans se départir d'un détournement subversif, ces tableaux vivants révèlent des velléités de "rénchantment" artistique, cultivant la fascination pour les œuvres originales, le défi techn(olog)ique de leur reproduction, l'impact socioculturel de leur réactualisation.

MOTS-CLÉS – tableau vivant, Andy Guérif, cinéma, peinture, dispositif

ROBERT (Valentine), « *Tableau vivant* in contemporary moving pictures. From the altarpiece to the music video, from Andy Guerif to will.i.am »

ABSTRACT – Tableaux vivants, which invade contemporary art and cinema, as well as music videos, series, advertisements and social network posts in the 2000s-2010s, are to be considered beyond simple postmodernity. While they do not abandon subversion, these artworks reenactments reveal a desire for artistic "reenchantment" cultivating a fascination for the original images, the techn(olog)ical challenge of their reproduction, and the socio-cultural impact of their re-actualization.

KEYWORDS – tableau vivant, Andy Guérif, cinema, painting, device

LE TABLEAU VIVANT DANS LES IMAGES ANIMÉES CONTEMPORAINES

Du retable au clip, d'Andy Guérif à will.i.am



FIG. 1 – Andy Guérif arrangeant le tableau vivant du Chemin de croix sur le tournage de *Maestà*, photographie de plateau d'Audrey Gohaux, 20 mars 2011, coll. Capricci Films.

ENTRE INCARNATION ET TRANFIGURATION

Le second terme de la locution « tableau vivant » n'est pas un vain mot. La réincarnation de l'image picturale dans un corps vivant est, de fait,

définitoire de l'exercice, que nous considérerons ici dans son acception la plus stricte de reconstitution d'une composition artistique préexistante par des modèles vivants. Cette prégnance de l'incarnation incita Bernard Vouilloux à définir le tableau vivant comme « un art des corps¹ » et apparaîtrait au cœur même des intitulés des études collectives les plus récentes sur le sujet. *Le Tableau vivant ou l'image performée* édité par Julie Ramos² reformule l'exercice dans les termes d'une performance corporelle, tandis que le numéro de *Figures de l'art* dédié au tableau vivant se voit surtitré *Entre code et corps*³, plaçant au premier plan l'« hyper-présence » du corps vivant qui, selon Arnaud Rykner, « traverse » et « crève » le tableau⁴. Cette fulgurance des corps se manifeste avant tout dans des tableaux vivants expressément charnels. Il faut en effet rappeler toute la tendance érotique du tableau vivant, et son rôle historique déterminant dans l'exhibition du nu sur scène, qu'il permet de légitimer en arguant de la valeur artistique des nus imités, usant de la peinture comme d'une « armure » contre la censure⁵. Mais le corps dénudé n'est pas le seul à avoir questionné et défié les limites de ces « expositions vivantes ». Tout autant de passions (dans tous les sens du terme) se sont déchainées autour de la mise en scène, non du nu, mais (dans une concordance *a priori* inattendue) de Jésus.

Tandis que les tableaux vivants érotiques scandalisent par leur déshabillage, c'est au contraire l'« habit » référentiel qui choque dans la personnification d'une figure par trop spirituelle. Car actualiser les figures peintes en êtres vivants, humaniser les corps, individualiser les visages, prend avec le thème christique un retentissement tout particulier. Le principe d'*incarnation* courtise alors la majuscule, se teintant de sacralité

1 Vouilloux Bernard, « Le tableau vivant, entre genre et dispositif », in *Entre code et corps, Tableau vivant et photographie mise en scène*, sous la direction de Ch. Buignet et A. Rykner, *Figures de l'art*, n° 22, 2012, p. 95. Cet article peut être lu comme une sorte de cristallisation théorique de l'ouvrage de référence sorti dix ans auparavant : Vouilloux Bernard, *Le Tableau Vivant. Phryné, l'orateur et le peintre*, Paris, Flammarion, 2002.

2 *Le Tableau vivant ou l'image performée*, sous la direction de J. Ramos, Paris, Mare & Martin / INHA, 2014.

3 *Figures de l'art*, n° 22, *op. cit.*

4 Rykner Arnaud, « Nature pas morte, vie pas tranquille : du tableau vivant à la photographie mise en scène », in *ibid.*, p. 34-35.

5 Sur le tableau vivant comme ancêtre du strip-tease et spectacle nodal du développement historique de la mise en scène de corps nus, voir notre article « Nudity in Early Cinema ; or, the Pictorial Transgression », in *Corporeality in Early Cinema : Viscera, Skin, and Physical Form*, sous la direction de M. Dahlquist, D. Galili, J. Olsson et V. Robert, Bloomington, Indiana University Press, 2018, p. 156-166.

et d'iconoclasme. Jouer le rôle de Jésus fut en effet longtemps interdit sur les scènes officielles, réservé aux spectacles religieux rituels dont les acteurs non-professionnels vivaient l'« incarnation » de manière liturgique⁶. Les tableaux vivants christiques ouvrent une brèche avec des personnifications muettes, immobiles, et indirectes – ne reproduisant que des images pré-légitimées de l'histoire sainte. Ils échappent à la censure et envahissent toutes les scènes, des plus religieuses aux plus populaires. Impossible, néanmoins, de considérer sans « trouble » ces apparitions du « Christ pour ainsi dire descendu dans le corps d'un acteur », postule Arnaud Rykner⁷ :

En incarnant, littéralement, le Christ, les acteurs de telles mises en scène jouent donc bien avec le feu divin. *De facto*, l'enjeu de ces tableaux vivants [...], c'est l'instauration d'une contiguïté entre le divin et l'humain, entre l'idéal transcendantal et la chair réelle de l'acteur⁸.

Ces considérations de Rykner s'appliquent avant tout aux tableaux vivants qui font fureur à la fin du XIX^e siècle, caractérisés par ce que Giovanni Lista décrit comme une « reprise frontale et directe, autrement dit “innocente”, des grands paradigmes iconographiques de l'art classique⁹ ». Mais ce type d'imitation « au premier degré » et « respectueuse du chef-d'œuvre¹⁰ », se complexifie avec la sécularisation et le postmodernisme. L'art moderne et contemporain marque, toujours selon la terminologie de Lista, une « seconde période » du tableau vivant,

6 Le cas emblématique de cette interdiction est l'arrestation et la condamnation par la police de l'acteur James O'Neill au Grand Opera House de San Francisco le 17 avril 1879, pour cause de « personnification du Christ » dans une pièce de Salmi Morse (qui fut dès lors confinée aux scènes non-commerciales en conduisant Morse à la faillite et au suicide). Vantée comme « le plus grand événement théâtral de [sa] génération », cette (Incarnation suscitait dans le public « subjugué » une croyance qui débordait le fictionnel pour pénétrer le spirituel, certains membres de l'audience « tomb[ant] à genoux et pri[ant] » devant l'acteur (Musser Charles, « La Passion et les Mystères de la Passion aux États-Unis (1880-1900) », trad. J. Châteauevert et A. Gaudreault, in *Une Invention du diable ? Cinéma des premiers temps et religion*, sous la direction de R. Cosandey, A. Gaudreault et T. Gunning, Lausanne/Sainte-Foy, Payot / Les Presses de l'Université Laval, 1992, p. 149-156). Les protestants évangéliques ont en outre traditionnellement lutté contre la personnification du Christ qu'ils assimilent à un sacrilège en intentant plaintes et procès même en l'absence d'interdiction officielle ou après la levée de celles-ci (*ibid.*, p. 148).

7 Rykner Arnaud, « De la Croix à la scène, disposer du sacré », *Bulletin du Centre de recherche français à Jérusalem*, n° 24, 2013, <http://bcfrj.revues.org/6998> §. 23.

8 *Ibid.*, § 20.

9 Lista Giovanni, « Le “tableau vivant” et l'œil mécanique », *Ligeia : dossiers sur l'art*, vol. XXV, n° 117-118-119-120, juillet-décembre 2012, p. 67.

10 *Ibid.*, p. 73.

fondée par une relecture « au second degré » qui pastiche ou détourne les œuvres classiques, manipule leurs significations en jouant d'« ironie », de « satire », ou d'« incrédulité », enfin qui « renverse leur sacralité¹¹ ». Ce renversement peut se faire de manière plus ou moins subversive, souvent en affirmant précisément la part corporelle, charnelle, voire sexuelle de la figure de Jésus, détournant ses codifications physiques au profit d'une réappropriation laïque, ethnique, féminine, homosexuelle, etc.

La fresque de Léonard, porteuse de codes tout à la fois artistiques et religieux, s'est imposée comme une référence planétaire, et même plus particulièrement comme « l'image narrative la plus copiée, adaptée, détournée et satirisée » qui ait existé¹². Elle est par conséquent devenue la matrice des tableaux vivants les plus propices au détournement. Cette subversion du « Da Vinci Code iconographique », pourrait-on dire, traverse aussi bien le cinéma¹³ que la photographie¹⁴, sans oublier le clip, médium incontournable du tableau vivant hyper-contemporain. Ainsi du clip de la chanson *Humble* de Kendrick Lamar (Dave Meyers, 2007), qui réactualise la cène avec des acteurs Noirs uniquement, dans un décor léonardesque devenu luxueux tandis qu'en « nouveau Christ », ledit « roi du hip-hop » s'approprie et subvertit l'injonction chrétienne d'humilité. Ainsi également de la performance d'Ariana Grande aux MTV Video Music Awards 2018, qui chantait *God is a Woman* dans une reconstitution scénique de la Cène de Vinci entièrement féminine et pluriethnique, conformément aux tableaux vivants féminisés et métissés qui structuraient son clip lauréat¹⁵.

La Cène de Léonard de Vinci est à l'origine du tout premier tableau vivant de l'artiste, cinéaste et plasticien français Andy Guérif, l'un des

11 Pour toutes les citations de la phrase : *ibid.*

12 Steinberg Leo, *Leonardo's Incessant "Last Supper"*, New York, Zone Books, 2001, p. 12.

13 Voir notre article « Quand le film raconte l'image. Variations cinématographiques autour de La Cène de Léonard de Vinci », *Cahiers de Narratologie*, n° 16 : *Images et récits*, 2009, <https://doi.org/10.4000/narratologie.956>.

14 Dietschy Nathalie, *Le Christ au miroir de la photographie contemporaine*, Neuchâtel, Alphil, 2016.

15 Notons que si dans le tableau vivant scénique la chanteuse n'incarnait pas Jésus, dans son clip officiel de *God is a Woman* (lui aussi réalisé par Dave Meyers, 2018), elle personnifie bien Dieu, en particulier dans le tableau vivant final qui rejoue la *Création d'Adam* de Michel-Ange, tandis que le premier homme est une femme Noire. D'autres clips reprennent la fameuse composition christique de la Cène de Léonard sur un mode moins politique, mais toujours subversif, à l'instar de *Diane Young* de Vampire Weekend (Primo Kahn, 2013) – Je remercie Ludivine Cottier d'avoir porté à ma connaissance la plupart de ces clips, qui ont tous été diffusés sur la plateforme Youtube.

plus grands spécialistes contemporains du tableau vivant dont l'œuvre nous servira de fil rouge en cette étude. Et si ce premier tableau vivant léonardesque est resté dans le secret de l'atelier de l'artiste, considéré comme le ferment « amateur » de son œuvre officielle, les compositions picturales qu'il élit ensuite resteront dédiées à cette figure iconographique par excellence : le Christ. Pourtant Guérif s'inscrit dans un tout autre paradigme que les réappropriations polémiques citées. Ses tableaux vivants christiques emblématisent à mon sens une sorte de *troisième temps*, syncrétique, du tableau vivant, explorant tout autant les enjeux révérencieux de la « première époque » que l'ironie de la « seconde », pour reprendre le découpage de Giovanni Lista¹⁶. Les reconstitutions de Guérif se présentent tout à la fois comme sérieuses et audacieuses, mêlant la virtuosité à l'humour, le décalage à l'exactitude, la trivialité au sacré. Elles conjuguent la mise à distance avec l'adhésion, en vertu d'une admiration pour l'œuvre « modèle » qui n'est pas sans lien avec une tendance (tant culturelle que culturelle) qui s'est affirmée ces dernières années sous le nom de « réenchantement¹⁷ ».

L'incarnation des œuvres classiques devient, chez Guérif, le moyen d'un questionnement bien plus que d'un détournement, d'un jeu sur les formes plus que sur les significations. Les figures sacrées qu'il remet en scène ne changent ni de sexe ni de couleur de peau – au contraire, le réalisateur aime à dire que son premier tableau vivant est né du constat amusé de la ressemblance entre ses amis rassemblés, tous revenus barbus des vacances d'été, et le groupe des apôtres :

J'ai eu l'idée de faire [avec eux] une petite réalisation qui reprenait la *Cène* de Léonard de Vinci. Un plan frontal d'une minute où nous sommes attablés,

16 Lista Giovanni, « Le "tableau vivant" et l'œil mécanique », art. cité.

17 Ce terme émerge en réponse au concept de « désenchantement du monde » du sociologue Max Weber (*L'Éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, trad. J. Chavy, Paris, Plon, 1964 [1904]), presque un siècle après lui et d'abord dans le champ des études religieuses (Schlegel Jean-Louis, « Le "réenchantement" du monde et la quête du sens de la vie dans les nouveaux mouvements religieux », in *Les Spiritualités au carrefour du monde moderne*, sous la direction d'Y. Tardan-Masquelier, Paris, Centurion, 1994, p. 85-101) puis en se généralisant au fil des années 2000 à la dimension idéologique et sociologique la plus large, jusqu'à se voir simplifiée et brandie en « Contre-Manifeste de l'art contemporain » (Rycke, Jean-Pierre (de), « Contre-Manifeste de l'art contemporain : pour un ré-enchantement de la création », *FigaroVox*, 23 juin 2017, www.lefigaro.fr/vox/culture/2017/06/23/31006-20170623ARTFIG00366-contre-manifeste-de-l-art-contemporain-pour-un-re-enchantement-de-la-creation.php, consulté le 12/11/2020).

puis nous nous figeons rapidement dans l'action. L'idée de départ est donc venue de nos barbes¹⁸ !

La ressemblance, et la fidélité aux codes de la représentation (au détriment même de la « réalité », nous le verrons) est en effet au cœur du travail d'Andy Guérif. Il cherche ses modèles en fonction de leur physique, selon un principe de ressemblance – et de ressemblance « au long cours » pour son film *Maestà* dont le tournage a duré sept ans, forçant son Christ à conserver sa barbe et sa ligne « ducquesque » pendant près d'une décennie ! Cette ressemblance s'étend aux costumes, accessoires, décors, éclairages, postures, étudiés et reproduits dans leur plus grande exactitude au gré d'un « tour de force formel » dont la virtuosité et l'illusionnisme mènent à la « stupéfaction¹⁹ », tant des protagonistes qui prennent la pose que des spectateurs éblouis.

Guérif joue néanmoins, profondément et fondamentalement, d'ironie, « humour tout à fait ravageur et, paradoxalement, iconoclaste²⁰ ». La réception critique de *Maestà* montre, de fait, combien l'ambivalence de ses tableaux vivants est remarquable – et remarquée. Le film « profane et ravive à la fois » l'œuvre christique originale, postule Hervé Aubron en le considérant « aussi rigoureux, pointilleux, que bon enfant et burlesque²¹ ». « Victor Hugo y aurait retrouvé sa chère alliance dramatique du sublime et du grotesque », renchérit Noémie Luciani²², tandis que Julien Bécourt salue le « génial hommage [...] doublé d'une désacralisation par l'absurde²³ ». Et si Ludovic Lamant perçoit, derrière l'adhésion de cette « reconstitution au pli du drapé près », une mise à distance tirant

18 Guérif cité par Pierre Vaccaro, « Interview exclusive d'Andy Guérif pour *Maestà, la Passion du Christ* », *Le Cinéma a-t-il une âme ?* (Blog du service de presse « Narthex »), 7 octobre 2015, www.narthex.fr/blogs/le-cinema-a-t-il-une-ame/interview-exclusive-dandy-guerif-pour-maesta-la-passion-du-christ, consulté le 12/11/2020.

19 Otchakovsky-Laurens Paul cité dans le *Dossier de presse du film "Maestà"*, Paris, Capricci, 2015, p. 3.

20 *Ibid.*

21 Aubron Hervé, « Films à mots couverts », *Le Magazine littéraire*, 31 juillet 2015, cité dans la Revue de presse du 26^e Festival International de Cinéma Marseille, <https://fidmarseille.org/wp-content/uploads/2019/04/fidrevuepresse2015.pdf>, p. 67.

22 Luciani Noémie, « *Maestà, la passion du Christ* : quand le tableau s'anime », *Le Monde*, 14 novembre 2015, www.lemonde.fr/cinema/article/2015/11/17/maesta-la-passion-du-christ-quand-le-tableau-s-anime_4811808_3476.html, consulté le 12/11/2020.

23 Bécourt Julien, « FID Marseille 2015 : La conquête de l'espace », *Chronicart*, 21 juillet 2015, www.chronicart.com/cinema/fid-marseille-2015-la-conquete-de-lespace, consulté le 12/11/2020.

« vers la comédie à la Tati²⁴ », c'est sans doute Adrien Dénouette qui dépeint le mieux l'« horizon postmoderne qui fait tout le sel de cette contrefaçon hyper appliquée²⁵ » :

[F]ourrant son dispositif *a priori* somnifère d'une bonhomie qui détonne, Guérif bombe derrière l'érudition de la référence le comique qui lui fait gagner son pari. Si bien qu'une fois passé l'étonnement [...], on se prend à dénombrer les miettes d'insultes échappées du brouhaha des badauds – relais plutôt cocasse, s'agissant d'une *Passion* –, comme ce « tocard ! » dont l'anachronisme semble autant s'adresser à Jésus qu'à l'auteur de ce *delirium ex machina*²⁶.

Réincarner les personnages sacrés consiste en effet, chez Guérif, à leur donner non seulement un corps, mais aussi une voix, inscrite dans un langage quotidien et populaire, avec tout ce que cette trivialité réinsufflée aux figures mythiques peut engendrer de comique – dont les Monty Python ou la série *Kaamelott* (Alexandre Astier, 2005-2009) se sont faits les héros. « Non mais, tu le vois, toi, Pilate, prendre ce genre de décision ? » Les répliques aussi badines qu'hilarantes émaillent la représentation d'une ironie mordante et rendent les modèles plus vivants que jamais, tandis que l'encombrement absurde causé par les corps concrétisés est une source de gags constants, qui donnent tout leur enjeu, bel et bien postmoderne, à ces tableaux vivants.

Mais cette trivialité de l'*Incarnation* ou, pour reprendre les mots de Gabriel Bortzmeyer, cette manière d'« exposer, au sein même de l'image religieuse, le profane dont le sacré a fait sa manne²⁷ », se voit dialectiquement problématisée avec un effet que je propose (en conservant la charge symbolique biblique) de qualifier de *Transfiguration*. Dans tous les films d'Andy Guérif, en effet, les tableaux vivants culminent dans la pose et le silence lorsqu'ils atteignent la composition exacte, figeant les corps qui deviennent figures, et l'image cinématographique même qui se « picturalise ». Tandis que les tableaux vivants unilatéralement subversifs cultivent l'écart et

24 Lamant Ludovic, « La peinture des primitifs italiens est plus drôle qu'on ne le croit », *Mediapart*, 4 août 2015, www.mediapart.fr/journal/culture-idees/040815/la-peinture-des-primitifs-italiens-est-plus-drole-quon-ne-le-croit, consulté le 12/11/2020.

25 Dénouette Adrien, « Remariage », *Critikat*, 17 novembre 2015, www.critikat.com/actualite-cine/critique/maesta, consulté le 12/11/2020.

26 *Ibid.*

27 Bortzmeyer Gabriel, « FID Marseille 2015 », *Débordements*, 10 juillet 2015, www.debordements.fr/FID-Marseille-2015, consulté le 12/11/2020.

se cristallisent dans l'incarnation²⁸, le culte de Guérif ne va pas au corps, mais à l'image. Même mâtinés d'ironie, de ruptures et de désacralisation, ses tableaux vivants consistent avant tout en un « exercice d'admiration » (pour reprendre l'heureuse formule de Cioran en 1986).

C'est cette même ambivalence entre incarnation et transfiguration, ce même esprit *d'hommages et de dommages* (comme le dit poétiquement Claudie Gagnon, autre artiste contemporaine spécialisée dans les tableaux vivants) qui est à l'origine de la réviviscence des tableaux vivants amateurs lors de la pandémie de covid-19. Tout le *challenge* de confinement qui s'est viralement propagé sur les réseaux sociaux (presque comme un antidote à l'effroi de *l'autre* virus) proposait des reconstitutions *maison* de grandes compositions, dans un illusionnisme des plus subtils et élaborés, atteignant de vrais effets de transfiguration, mais ménageant dans la rupture et le détournement « domestiques » leur hilarante désacralisation (comme la fourche d'American Gothic devenue un balai à franges, la robe des Ménines une tente Quechua, les collerettes de Rembrandt des rouleaux de papier de toilette, ou les auréoles sacrées... des crêpes sucrées !).

Les tableaux vivants filmés d'Andy Guérif s'inscrivent exactement dans ce paradigme d'une appropriation « artisanale » et démythifiée des œuvres d'art, tout en culminant ponctuellement par la transfiguration, non seulement des corps, mais aussi de l'espace, du temps, et du film tout entier, qui devient un « objet esthétique sans point de comparaison²⁹ ». C'est à l'aune de tous ces enjeux que nous devons analyser les tableaux vivants d'Andy Guérif, qui se déclinent à ce jour en trois réalisations majeures (où n'apparaît pas sa *Cène* selon Vinci tournée en octobre 2000 et qui reste confidentielle, considérée par l'artiste comme un exercice d'étudiant) : un court-métrage intitulé *Cène* (2007), qui consiste en une reconstitution d'une peinture du dernier repas, non par Léonard de Vinci, mais par

28 L'avènement des corps capable de briser les codes prend un caractère explicite dans les paroles du clip de Kendrick Lamar, qui clame être « gavé de Photoshop » et vouloir qu'on lui « montre quelque chose de naturel », attaquant donc les codes de beauté (tant sociaux qu'artistiques) pour valoriser la réalité des corps – et en particulier des corps Noirs. Notons que cette attaque n'est pas aussi univoque qu'on pourrait le croire et n'attaque pas tous les codes, demeurant en particulier empreinte de sexisme et de misogynie, comme le souligne Bowen Sesali, « The Problem With Kendrick Lamar's *Humble* Video », *Refinery29*, 31 mars 2017, www.refinery29.com/en-us/2017/03/148071/kendrick-lamar-humble-lyrics-stretch-marks-natural-women, consulté le 12/11/2020.

29 Ghys Clément, « Andy Guérif, sept ans de Passion », *Libération*, 17 novembre 2015, https://next.liberation.fr/cinema/2015/11/17/andy-guerif-sept-ans-de-passion_1414135, consulté le 12/11/2020.

Duccio di Buoninsegna, partie d'un retable daté du Trecento ; *Maestà* (2016), un long-métrage dont la création a duré sept ans, et qui élargit la reconstitution à l'ensemble du polyptyque de Duccio, en rejouant les 26 vignettes du panneau central dédié à la Passion du Christ sous la forme d'un véritable « retable vivant » ; enfin *Twist Again* (2019), qui décuple les références puisqu'il ne s'agit pas seulement d'une reprise de *La Déposition* de Rosso Fiorentino datée de 1521, mais aussi du tableau vivant filmique qu'en avait proposé Pasolini dans *La Ricotta*, en 1963, achevant d'inscrire l'œuvre de Guérif au cœur de l'histoire du tableau vivant.

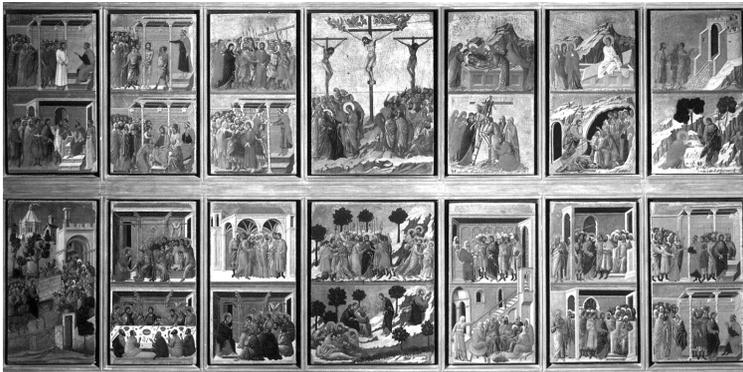


FIG. 2 – Duccio di Buoninsegna, Verso du panneau central du retable de la *Maestà*, 1308-1311, détrempe sur bois, 214 × 412 cm, Museo dell'Opera Metropolitana del Duomo, Sienne, domaine public.



FIG. 3 – *Maestà*, la Passion du Christ (Andy Guérif, 2016), capture d'écran 00:55:23.

ENTRE 2D ET 3D

Le premier enjeu du tableau vivant qu'Andy Guérif questionne en ses films réside dans l'ambivalence spatiale de ces images qui, d'abord bidimensionnelles, se voient matérialisées en trois dimensions – mais dont la médiatisation filmique fait retourner à la planéité de l'écran. Cet enjeu formel est capital pour l'artiste au point de déterminer ses choix picturaux. Le revirement iconographique qui le fait passer de Léonard à Duccio entre sa *Cène* vivante « amateur » et son film de 2007 ne s'explique pas uniquement par la volonté d'explorer une œuvre picturale plus méconnue, ni par la profonde admiration qui le saisit en découvrant le retable à Sienne en 2001. Ce qui passionne surtout Guérif dans l'idée d'en faire un tableau vivant réside dans le décalage entre la représentation de l'espace propre au Trecento et les contraintes de l'espace vivant :

J'ai toujours eu ce goût d'éprouver les images. Après mon voyage en Italie, j'ai voulu fabriquer l'espace de la peinture comme on la voit au XIV^e siècle, avant l'arrivée des théories sur la perspective. On se rend compte que les proportions sont différentes, la table trop inclinée, l'entrée toute petite : en fait ce sont des images mais pas véritablement des espaces³⁰.

Le choix d'une composition qui résiste en soi à la logique spatiale des corps et du relief représente en effet un défi plastique majeur qui justifie la fascination même pour le tableau vivant. C'est précisément l'une des caractéristiques récurrentes des tableaux vivants filmiques que je situe dans ce troisième temps du « réenchantement » artistique, à l'instar de *Brueghel, le Moulin et la Croix* (*The Mill and the Cross*, Lech Majewski, 2011) ou *Shirley, un voyage dans la peinture d'Edward Hopper* (*Shirley, Visions of Reality*, Gustav Deutsch, 2013). Ces deux films majeurs des années 2010 sur le tableau vivant ont des modèles picturaux qui semblent totalement différents : Majewski reconstitue un retable (fourmillant de figures) du *Portement de croix* du XVI^e siècle peint par Brueghel l'Ancien,

30 Vaccaro Pierre, « Interview exclusive d'Andy Guérif pour *Maestà, la Passion du Christ* », *Le Cinéma a-t-il une âme ?*, www.narthex.fr/blogs/le-cinema-a-t-il-une-ame/interview-exclusive-dandy-guerif-pour-maesta-la-passion-du-christ, consulté le 12/11/2020.

Deutsch réanime treize tableaux (dramatisant la solitude) du peintre Edward Hopper créés entre les années 1920 et 1960. Mais en réalité ces peintures représentent un même défi à l'espace tridimensionnel.

Hopper est considéré comme un peintre réaliste, ce que j'ai fini par trouver faux après avoir fait une analyse plus approfondie de ses peintures. Hopper ne représente pas la réalité, il la met en scène. [...] Il peignait avec des dimensions incroyables. Ses lits font souvent trois mètres de longueur et ses fauteuils sont tellement étroits qu'il est presque impossible de s'y asseoir. [...] Tout est anamorphique, aucun meuble n'est placé dans un angle droit et aucun espace n'est orthogonal. [...] Bien sûr, la préoccupation de Hopper pour les espaces était d'un grand intérêt pour moi en tant qu'architecte. Comment faire pour recréer ces pièces en trois dimensions³¹ ?

Bien que les toiles de Hopper paraissent réalistes et ses cadrages « cinématographiques », Deutsch découvre donc qu'elles mettent à mal la perspective centrale et centripète. Or, Lech Majewski est confronté à la même révélation avec le tableau de Brueghel. *A priori*, *Le Portement de croix* de Brueghel se distinguait précisément par son réalisme et sa précision. Mais à force d'échecs et de difficultés dans ses tentatives de reconstitution générale de l'image, le cinéaste mène une analyse mathématique de la composition révélant qu'elle ne s'organisait pas selon une perspective orthogonale, mais mêlait dans le même paysage pas moins de douze perspectives différentes et contradictoires, résistant totalement au filtre monoculaire de la caméra. Majewski choisit alors la solution digitale, retravaillant à l'ordinateur, fragment par fragment, au gré de plus de deux ans de postproduction et d'un arsenal de techniques numériques (aussi bien 2D que 3D), cet espace irréel dont les effets de symétrie, de linéarité et de circularité répondent à une logique purement symbolique³².

Deutsch et Guérif, en revanche, éprouvent les tableaux par le plateau : leurs reconstitutions n'existent pas uniquement à l'écran³³, ils se

31 Deutsch Gustav cité dans le *Dossier de presse du film "Shirley, un voyage dans la peinture d'Edward Hopper"*, Paris, kmbo, 2013, p. 8, p. 10.

32 Je me réfère ici essentiellement au témoignage de Lev Majewski dans le film documentaire *Venise, Vienne et les symboles* (Pierre Crézé & Philippe Piazzo, 2012). Notons cependant que dans l'entretien qu'il accorde la même année à *PUREchannel* (diffusée en ligne sur dailymotion, www.dailymotion.com/video/xnew5r, consulté le 12/11/2020), il explique avoir découvert, non pas douze mais « sept différentes perspectives », qui « se contredisaient les unes avec les autres – partant de la droite, de la gauche, du haut, du bas, et tout cela, en même temps ».

33 Cela n'est que partiellement vrai pour *Maestà*, nous y reviendrons.

matérialisent en trois dimension devant la caméra. Un véritable défi de construction se joue dans la transposition tridimensionnelle de ces décors à la perspective déviante. Gustav Deutsch, fort d'une expérience d'architecte, justement, en plus de celle de cinéaste expérimental, explique avoir dû, pour recréer les espaces de Hopper, forger (au gré de neuf ans de travail) des lits de 3,5 m, des fauteuils trapézoïdaux et incliner les meubles « à tel point que tout tombait de la table³⁴ ». Andy Guérif poursuit des principes si similaires qu'on trouve dans son scénario de *Maestà* l'indication même selon laquelle, lors de la Sainte Cène, les « plats tombent, en raison de l'inclinaison de la table³⁵ ». Les décors qu'Andy Guérif reconstitue d'après les espaces gothiques de Duccio représentent en effet un défi d'une même ampleur – auquel il se consacre également pendant neuf ans (si l'on totalise son travail sur *Cène* et *Maestà*). Erwin Panofsky a très bien décrit toute la spécificité de la « perspective de Duccio » :

La spatialité de Duccio est une spatialité limitée, d'abord en ce sens qu'elle trouve sa conclusion en avant, dans le « plan du tableau », en arrière, au mur du fond, et de chaque côté, aux murs perpendiculaires ; mais c'est de surcroît une spatialité incohérente, et cela pour deux raisons d'égale valeur : la première étant que les objets, par exemple la table de la Cène, ne semblent pas être à l'intérieur, mais en avant de cette « boîte d'espace », la seconde que [...] seules les lignes de fuite de la partie centrale convergent vers une commune zone de fuite, tandis que celle des autres parties s'en éloignent plus ou moins sensiblement. On a donc atteint là l'unification perspective d'un « plan partiel », mais non point d'un plan total, et encore moins l'unification perspective de l'espace tout entier³⁶.

La « passion » du tableau vivant s'empare donc de Guérif à partir d'une image érigée par Panofsky en emblème d'un système perspectiviste « de transition³⁷ », hybridant et déjouant aussi bien les logiques

34 Deutsch Gustav, *Dossier de presse du film "Shirley, un voyage dans la peinture d'Edward Hopper"*, op. cit., p. 10.

35 Scénario cité dans le *Dossier de presse du film "Maestà"*, Paris, Capricci, 2015, p. 11. Andy Guérif a finalement abandonné ces glissements en poursuivant jusqu'au bout le défi de rendre cet espace praticable. Déjouant la gravité, il met en scène un savant dressage de la table où les figurants « accrochent » chaque assiette sur le pan incliné de la table, un peu comme on fixe un tableau.

36 Panofsky Erwin, *La Perspective comme forme symbolique*, trad. G. Ballangé, Paris, Minuit, 1975, p. 122-123.

37 *Ibid.*, p. 157.

spatiales bidimensionnelle que tridimensionnelle – certains chercheurs y décèleront même la préfiguration des parallaxes des systèmes de représentation stéréoscopiques³⁸. C'est dire si le défi de la matérialisation 3D de cet espace intangible (qui se voit démultiplié par 26 lorsque le cinéaste étend le projet à l'ensemble des vignettes du retable) donne tout son retentissement au vocabulaire architectural utilisé par le cinéaste pour décrire son tableau vivant comme « un exercice de déconstruction qui vise à construire et à voir l'image d'une autre façon³⁹ ».

Les ruptures perspectivistes les plus saisissantes de Duccio donnent lieu à des solutions aussi subtiles que cocasses devant l'objectif de Guérif. Ainsi de « l'escalier impossible » qui relie les registres inférieurs et supérieurs du panneau du Reniement de saint Pierre, et dont l'historien de l'art Daniel Arasse a souligné combien il assumait une fonction « plus métaphorique que directement “narrative” » en figurant « le parcours que saint Pierre se refuse à faire⁴⁰ ». Conformément à son défi d'éprouver l'espace du tableau, Andy Guérif se devait de rendre cet escalier praticable, et montre d'autant mieux la trahison de Pierre dans ce refus de rejoindre Jésus qu'un autre figurant emprunte les marches, l'air de rien, en allant subrepticement espionner à l'étage, avant de redescendre, démontrant ainsi que le chemin existe, et sculpte bel et bien un « axe de passage⁴¹ ». Ainsi également des colonnes encadrant l'estrade de Pilate, dont Gavin Wiens soupçonne qu'elles sont expressément utilisées par Duccio « pour confondre l'espace pictural » au profit d'une mise en valeur symbolique de « figures ou de gestes particuliers⁴² ». En effet, l'une des colonnes qui se trouve en avant-plan de toutes les figures, délimitant l'espace même de la scène, se voit incongrument « traversée » par Jésus – qui, contre toute règle logique, apparaît au-devant de cette colonne en même temps qu'à hauteur de Pilate devant lequel il comparait – ou par les gestes emblématiques de Pilate qui, lorsqu'il proclame l'*Ecce Homo* ou lorsqu'il se lave les mains, passe ses bras au-devant même de la colonne

38 Ross Miriam, *3D Cinema : Optical Illusions and Tactile Experiences*, New York, Palgrave Macmillan, 2015, p. 112.

39 Dossier de presse du film «Maestà», *op. cit.*, p. 13.

40 Arasse Daniel, *L'Homme en perspective*, Paris, Famot, 1986, p. 236.

41 *Ibid.*, p. 235.

42 Wiens Gavin, « Spaces Made Strange : Architectural Oddity as Devotional Catalyst in the Passion Sequence of Duccio's “Maestà” », *Artibus et Historiae*, vol. 33, n°66, 2012, p. 19.

derrière laquelle il se tient, déclenchant des illusions d'optique impossibles dignes de M.C. Escher. Guérif parvient néanmoins à concrétiser cette aberration perspective en ayant l'idée de matérialiser la colonne sous forme de tuyau flexible, suspendu à la structure même qu'il était censé soutenir, et pouvant dès lors être contourné et contorsionné ! Ce jeu de reconstruction impossible fut par ailleurs encore complexifié par la contrainte de réaliser le décor de chaque image du polyptyque l'un après l'autre. L'équipe démolissait puis reconstruisait chaque nouvel espace à partir de l'ancien, recyclant les matériaux au sein d'un atelier dont les dimensions ne pouvaient pas contenir plus d'un décor⁴³. Ce caractère artisanal explique pour une grande part les sept ans de travail sur le film, et n'est pas sans lien avec les conditions de création du retable original, pièce d'architecture autant que de peinture forgée dans l'atelier de Duccio où chaque panneau, chaque pigment faisait l'objet de toute une confection⁴⁴.

Le travail de construction fait précisément l'objet d'un métadiscours très explicite dans les tableaux vivants d'Andy Guérif. Le principe même de son film *Cène* consiste à nous faire assister, en temps réel, à la reconstruction (non pas fictionnelle, mais documentaire) du tableau vivant. On voit le metteur en scène et son équipe construire les décors, planche après planche, vis après vis, avant que les treize « ouvriers » ne se fassent « modèles », enfilant et ajustant leurs costumes (y compris leur auréole !) avant de se faufiler dans le décor à peine matérialisé pour devenir les figures immobiles de ce tableau vivant érigé sous nos yeux. Le film suivant, *Maestà*, dramatise au contraire ses tableaux vivants (dont celui de la Cène qui réutilise le même décor) de manière

43 Si Andy Guérif a néanmoins pu conserver trois décors (celui de l'Entrée à Jérusalem, de la Crucifixion et de la Mise au tombeau), le sort s'est acharné puisqu'un incendie les a détruits en 2016 (témoignage d'Andy Guérif lors de son invitation à l'Université de Lausanne, le 8 mars 2019), ces espaces n'existant désormais nulle part ailleurs que sur l'écran ou dans les photographies de tournage – qui revêtent dès lors un caractère d'autant plus fascinateur.

44 La création du retable de la *Maestà* (dont on ne s'accorde ni sur la manière de recomposer les parties démembrées, ni même sur le sens de lecture du cycle de la Passion) est l'un des chantiers de recherches les plus passionnants et controversés de l'histoire de l'art. On renverra notamment aux analyses de White (White John, « Measurement, Design and Carpentry in Duccio's *Maestà* », *Art Bulletin*, vol. 55, n° 3, septembre 1973, p. 334-366 (I), vol. 55, n° 4, décembre 1973, p. 547-569 (II)) et Earenfight (Earenfight Phillip J., « Manuscript to Altarpiece : Duccio's *Maestà* Passion Cycle and Medieval Illuminations », *Notes in the History of Art*, vol. 13, n° 3, printemps 1994, p. 6-13).

fictionnelle, en nous donnant à contempler le déroulement diégétique de la Passion. Néanmoins, ainsi que le note Adrien Dénouette, cette reconstitution viserait moins à « exalter la grâce – réelle, évidemment – de l’œuvre copiée », qu’à « ressusciter le chantier laborieux du simulacre qui la précède⁴⁵ ». En effet, le récit auquel nous assistons consiste souvent essentiellement dans la manière dont la foule traverse et vient habiter chaque décor, agrémentée d’hilarants « Poussez-vous ! », « Allez, on avance ! », « Tout le monde est là ? ». Ce jeu de double sens qui fait transparaître derrière les personnages de la Passion les acteurs du tableau vivant s’amorce d’ailleurs dès la réplique qui ouvre le film après le prologue : « Il arrive ! Dites aux enfants de se placer ! ». Ces mots se réfèrent tant à l’Entrée de Jésus à Jérusalem qu’à l’entrée de l’acteur principal dans le décor, en induisant un écho direct aux indications de placements du cinéaste.

Et la mise en abyme culmine dans une scène qui se joue un peu à part et en continu dans deux vignettes du registre supérieur du polyptyque, et qui consiste dans la fabrication du saint sépulcre. Deux ouvriers s’attèlent en effet à la tâche tout au long du film, et celui des deux qui dirige les travaux est incarné par... Andy Guérif lui-même ! C’est dans ce rôle et par sa voix qu’il profère l’une des premières bribes de dialogue qu’il nous est donné de saisir (dans le prologue même), et qui annonce : « Trente pieds, ça va être juste... ». Ce clin d’œil aux contraintes et dimensions resserrées des espaces ducquesques à reconstruire, voire à la multiplicité des « pieds » des figurants prêts à se bousculer dans ces décors bancals et écrasés, cristallise toute l’ironie réflexive de cette construction du *tombeau*, jouée en miroir de la construction des *tableaux*. L’humour et l’autoréflexivité règnent donc dans ces tableaux vivants d’Andy Guérif, et traduisent bien un héritage postmoderne avide de désacralisation et d’une conception de tout film comme d’un « documentaire sur son propre tournage » (selon la formule célèbre attribuée tantôt à Godard, Rohmer ou Rossellini). Néanmoins, ce fétichisme de la construction et de la technique artisanale met l’accent sur un « travail » de l’image qui en sort magnifiée, cultivée dans le respect de tous ses détails, considérés et transposés dans un questionnement artistique poursuivant un idéal d’exactitude et, décidément, de « réenchantement ».

45 Dénouette Adrien, « Remariage », art. cité.



FIG. 4 – Rosso Fiorentino, *La Déposition de Croix*, 1521, huile sur bois, 375 × 196 cm, Pinacothèque communale, Volterra, domaine public.



FIG. 5 – *La Ricotta* (Pier Paolo Pasolini, 1963), capture d'écran 00:03:33.



FIG. 6 – *Twist Again* (Andy Guérif, 2019), capture d'écran 00:06:48.

ENTRE CADRE ET ÉCRAN

Quel que soit l'investissement des cinéastes dans l'exploration tridimensionnelle de leurs tableaux vivants, le médium filmique les oblige toujours à « rendre » l'image aux deux seules dimensions de l'écran. Andy Guérif, on l'a vu, a « intégré » cette démolition dans son travail sur *Maestà*, dont les décors étaient détruits et transformés d'un tableau vivant à l'autre. Au contraire, Gustav Deutsch a conservé, et même *exposé* (à trois reprises, à la Kunsthalle de Vienne en 2008-2009⁴⁶, au Palazzo Reale de Milan en 2009-2010⁴⁷, et au Künstlerhaus de Vienne en 2013-2014⁴⁸), les décors,

46 Au sein de l'exposition collective intitulée *Western Motel Edward Hopper und die zeitgenössische Kunst* organisée par Gerald Matt à la Kunsthalle de Vienne du 3 octobre 2008 au 15 février 2009. Notons que ces installations précèdent de beaucoup la sortie du film, et témoignent de sa période préparatoire (tout comme l'exposition de Milan).

47 En marge de l'exposition *Edward Hopper*, dirigée par Carter Foster, présentée au Palazzo Reale de Milan, du 15 octobre 2009 au 24 janvier 2010.

48 Cette fois les décors font l'objet unique de toute l'exposition, intitulée *SHIRLEY der Film, VISIONS OF REALITY die Ausstellung*, organisée dans le cadre de la Viennele 2013 par Gustav Deutsch et Hanna Schimek au Künstlerhaus, du 6 novembre 2013

meubles et objets reconstruits architecturalement et sculpturalement pour son film *Shirley, un voyage dans la peinture d'Edward Hopper*⁴⁹. Tout l'enjeu de ces installations muséales visait à rendre saisissable l'écart que creusaient les tableaux vivants entre la 2D et la 3D, en révélant au spectateur – devenu visiteur – les disproportions et l'anamorphose des artefacts nés de l'impossible système perspectif de Hopper.

Comme les décors du film n'ont été construits que pour une position de caméra spécifique – la caméra conserve toujours l'angle de vue des tableaux – les visiteurs [de l'exposition] peuvent se déplacer dans les reconstitutions anamorphiques en trois dimensions des peintures de Hopper. Alors seulement, ils découvrent que les toiles – contrairement à leur apparente fidélité à la réalité – présentent souvent de fausses perspectives, une orientation irréaliste de la lumière et des ombres. Les visiteurs peuvent ainsi observer les distorsions de perspective à peine perceptibles dans le film, et faire l'expérience de la tension entre la réalité cinématographique et la réalité effective. L'exposition permet donc au public, d'une part, de regarder « l'envers du décor » de la machine à illusions qu'est le cinéma, tout en leur offrant, d'autre part, la possibilité d'entrer dans le décor pour prendre le rôle des acteurs du film et des figures des tableaux de Hopper. Car une caméra vidéo, adoptant très exactement le point de vue et le cadrage des tableaux, filme les visiteurs dans le décor et les retransmet en direct [sur un écran] qui fait partie de l'installation⁵⁰.

Cette installation se présente donc comme un dispositif de « décadage » : l'occasion d'explorer architecturalement et visuellement le plateau, afin tout à la fois de sortir du tableau, s'en distancier, le déjouer, pour mieux y retourner, le spectateur devenant ultimement acteur du tableau vivant, et allant jusqu'à soumettre son corps même à la « dématérialisation » de l'image enregistrée et projetée. L'intégration de la caméra et de l'écran dans le dispositif est passionnante en ce

au 5 janvier 2014. Cette exposition (postérieure à la sortie du film) n'a pas donné lieu à un catalogue mais connaît une description détaillée sur le site internet de l'institution (<https://www.k-haus.at/de/kalender/30-11-2013/ausstellung/204/shirley-der-film-visions-of-reality-die-ausstellung.html>, consulté le 12/11/2020).

49 S'il proclame avoir eu besoin de toutes ses connaissances d'architecte pour reconstruire ces artefacts, Deutsch en parle volontiers comme de « sculptures » (Coutaut Gregory, « Entretien avec Gustav Deutsch », *Film de Culte*, 19 avril 2013, www.filmdeculte.com/people/entretien/Entretien-avec-Gustav-Deutsch-17424.html, consulté le 12/11/2020).

50 Deutsch Gustav, « Visions of Reality : Die Installation », gustavdeutsch.net [site personnel de l'artiste, textes promotionnels officiels], 2008, www.gustavdeutsch.net/de/installationen/341-2008-visions-of-reality-wednesday-august-28th-1957-6-p-m-pacific-palisades.html (consulté le 12/11/2020) – je traduis.

qu'elle démontre combien la question du cadrage est au cœur même de cette expérimentation artistique. Car dans ses tableaux vivants, Gustav Deutsch choisit d'aligner exactement le point de vue de sa caméra sur le point de vue pictural, et de maintenir fixement cette perspective. Il ne filme pourtant pas ses tableaux vivants qu'en plans-séquences : des coupes et des changements de plans s'opèrent, mais uniquement par raccords dans l'axe, en jouant d'effets d'agrandissement (plus encore que de rapprochement). L'architecte-cinéaste change en effet d'échelle de plans, mais conserve toujours le même angle de vue sur l'image et ses « détails ». L'illusionnisme étant promis à se déliter en cas de mouvement de point de vue, Deutsch rend sa caméra (dont tout le jeu perspectiviste dépend) aussi hiératique que les autres composantes du tableau vivant. Libérer le spectateur de la fixité de son regard le fait donc instantanément pénétrer, non le hors-champ, mais le hors-cadre, et sortir du dispositif et de l'illusion – et c'est précisément le jeu de l'exposition, qui rend le spectateur « visiteur », « arpenteur ».

Les tableaux vivants de *Maestà* sont également reconstruits par et pour un *unique* point de vue : si la caméra bougeait, ne serait-ce que d'un pouce, l'espace ne ressemblerait plus au tableau. Chaque ligne, pente, colonne, escalier est reconstitué par Guérif au prix d'un savant compromis anamorphique entre praticabilité architecturale et fantaisie picturale. Le plus petit décalage de la caméra révélerait des profondeurs, déclivités et anfractuosités insoupçonnées, et déjouerait l'effet pictural de cet espace si précisément dicté par le pinceau, et le point de vue, de Duccio. Comme Deutsch, Guérif conserve donc rigoureusement son angle de vue, frontal et immobile. Mais il conserve également l'échelle de plan, et l'on peut, avec Gisèle Breteau-Skira, regretter l'absence de plans plus rapprochés, qui nous permettraient d'admirer tous les détails fascinants de ce tableau vivant :

Le travail est énorme, à tous les niveaux, mise en scène, construction des décors et des perspectives, direction des figurants, composition des espaces, confection des costumes. La grandeur de l'œuvre et ses multiples détails peut cependant poser problème. Car l'intérêt réside dans le fait que les personnages animés montrent leurs visages et figurent différentes expressions, sans qu'il soit possible de les voir de près, le format tenant le regard à distance des scènes sans user de zoom ou de gros plan⁵¹.

51 Breteau Skira Gisèle, « *Maestà, la Passion du Christ* (2015) », *Jeune Cinéma*, octobre 2015, www.jeunecinema.fr/spip.php?article914, consulté le 12/11/2020.

Dans son court-métrage de 2007, la *Cène*, qui reconstituait, on l'a vu, une seule des vingt-six « cases » du polyptyque de Duccio, Guérif avait très exactement ajusté son cadre filmique au format du tableau (qui lui-même s'aligne parfaitement sur le cadre de la pièce représentée), usant d'inédites bandes noires latérales pour reformater l'écran à la verticale, et conservant cet encadrement du début à la fin du film tourné en un plan-séquence fixe de 30 minutes. Néanmoins, comme le film montre le tableau vivant *en construction*, les figurants-décorateurs s'activent sans cesse dans toute la profondeur du champ, tournoyant et se rapprochant de l'objectif pour offrir tout un éventail de points de vue changeants sur les différents éléments de la composition en train de prendre forme. Dans *Maestà*, seules les photographies de tournage, qui s'écartent de l'axe de vue imposé et s'approchent nettement des sujets filmés, nous donnent accès à l'envers du décor, littéralement, en nous en révélant toutes les facettes, et tous les détails – rendant ce matériel iconographique parafilmique profondément captivant. Car, comme le souligne Breteau-Skira, Guérif instaure une distance maximisée entre le décor et la caméra, posée « à l'autre bout du plateau », à 7 ou 15 mètres des tableaux vivants⁵². L'enjeu est non seulement de jouer de la focale, qui par ce recul permet d'aplanir les effets de relief en renforçant la picturalité de l'image, mais aussi et surtout de donner aux figurants exactement la même taille dans chaque plan. Car si le film *Maestà* ne propose pas de *découpage*, il fait, au contraire, œuvre de *collage*.

Chaque tableau vivant du polyptyque a fait l'objet d'une prise de vue autonome, frontale et continue, montrant les figurants entrer dans le décor, rejouer l'épisode, s'immobiliser et se taire au moment pictural clé, puis continuer la scène jusqu'à sortir du décor et le laisser aussi vide qu'il était. Puis Guérif a recomposé le « puzzle » : il présente sur l'écran le polyptyque entier, techniquement reconstitué par « collage » de tous ses plans en *split-screen*.

L'écran de cinéma reprend les mêmes divisions, les encadrements du polyptyque ancien. Et les scènes de la fin de la vie de Jésus se déroulent les unes après les autres, suivant l'ordre liturgique : l'entrée à Jérusalem, la Cène, la trahison de Judas, etc. Christ, apôtres, foule, Romains, tous passent d'une scène à l'autre, vidant un panneau et se pressant dans l'autre. Si *Maestà* frappe, c'est

52 Guérif Andy, cité dans le *Dossier de presse du film "Maestà"*, *op. cit.*, p. 14.

que, comme rarement dans un parcours de spectateur, on ne regarde qu'une minuscule partie, un vingt-quatrième de l'écran de cinéma⁵³.

Tout l'enjeu du film est donc de faire voir les cases côte à côte, et de créer de la *continuité* filmique dans la *contiguïté* picturale. Si le polyptyque de Duccio se présente déjà à l'origine comme une véritable bande-dessinée, cristallisant une hybridité entre le linaire et le tabulaire⁵⁴, Guérif exalte cette ambivalence en ses « plans-tableaux⁵⁵ », en rendant les cases communicantes (comme si elles étaient le hors-champ l'une de l'autre), sans désamorcer leurs bordures (les figures disparaissant un peu trop longtemps dans les « marges » et pouvant même se catapulter dans une case non-contiguë). Ces bordures sont d'ailleurs particulièrement manifestes, puisqu'Andy Guérif ne s'est pas contenté d'une simple ligne immatérielle entre les différentes zones de son split-screen, mais incruste numériquement le trompe-l'œil de la bordure en bois qui assure l'articulation et le collage physique de chacune des parties du retable, l'écran et ses divisions prenant dès lors une inédite matérialité.

Ce questionnement du cadre peut d'ailleurs se lire annoncé dans le titre même du film, *Maestà*, qui se réfère en réalité au verso du polyptyque, montrant (comme sur un écran géant, puisque, rappelons-le, les dimensions de ce retable de Duccio sont immenses, atteignant plus de 2m de haut sur plus de 4m de large) l'image unifiée de la Vierge en majesté. Le cycle de la Passion ne se découvre qu'au prix d'un « déca-drage », en tournant autour du cadre – un changement de point de vue qui a connu une dramatisation historique, puisque le retable, conçu pour siéger à la croisée du transept de la cathédrale de Sienne, ne découvrirait initialement son verso qu'au gré d'un défilement des fidèles, ou d'une mise en mouvement du tableau lui-même lors des processions, avant que son accrochage au mur du transept au XVI^e siècle ne dissimulât totalement ce verso pendant près de deux siècles⁵⁶. La peinture choisie

53 Ghys Clément, « Andy Guérif, sept ans de Passion », art. cité.

54 Fresnault-Deruelle Pierre, « Du linéaire au tabulaire », *Communications*, n° 24, 1976, p. 7-23.

55 Bonitzer Pascal, « Le plan-tableau », *Cahiers du cinéma*, n° 370, avril 1985, p. 16-22.

56 Ces données font l'objet de nombreux débats chez les historiens de l'art (le clergé était-il à l'origine le seul à voir le verso ? pourquoi travailler sur des formats miniaturisés si le panneau était fait pour être vu de loin en procession ?); un état de la question très complet est proposé par Seiler Peter, « Duccio's Maestà : The Function of the Scenes from the Life of Christ on the Reverse of the Altarpiece : A New Hypothesis », *Studies in the History of Art*, n° 61, 2002, p. 250-277.

par Guérif est donc pensée dans toute la matérialité de son cadre, non seulement en tant qu'encadrement composite et hétérogène qui fractionne et rythme le polyptyque sur le mode d'un *split-screen* avant-coureur, mais aussi en tant que retable qui se transporte, se retourne, s'accroche. Et le film qui en naît, linéarisé spatialement et temporellement en *split-screen* permanent, jouant de mises en abyme à tous niveaux, travaillant les cadres comme des « caches » pour y ménager une dynamique aussi centripète (par l'amoncèlement des figures qui viennent s'y presser) que centrifuge⁵⁷ (par le mouvement traversant et la circulation des protagonistes d'une vignette à l'autre), peut tout entier être envisagé comme une expérimentation du cadre filmique, non seulement dans ses délimitations, mais aussi dans sa matérialité. Le cinéma opère en effet cette saisissante dématérialisation du sujet filmé, amputé de sa troisième dimension, et de toutes dimensions prédéfinies, capable de se matérialiser partout et dans toutes les tailles, impalpable⁵⁸. Mais le dispositif cinématographique impose à l'image de reprendre forme sur un écran, qui, certes « plat », donne à l'image projetée ou diffusée un tour concret et mesurable. Parfois même, l'écran prend une pleine matérialité, puisque Guérif n'a pas destiné son film qu'aux salles de cinéma, mais l'a aussi expérimenté en installation vidéo (au Musée des Beaux-Arts de Caen en 2016, au Palais des Beaux-Arts de Lille en 2022). Le film s'est donc bel et bien vu « accrocher » aux murs des musées, matérialisé en écran plat devant des visiteurs qui déambulent, examinent, approchent ce cadre filmique comme un cadre pictural⁵⁹.

57 Pour reprendre les termes célèbres de Bazin qui revendique une opposition entre le cadre pictural selon lui toujours « centripète », et le cadre filmique qu'il identifie à un « cache » délimitant un espace « centrifuge », conçu pour déborder dans le hors-champ (Bazin André, *Qu'est-ce que le cinéma*, Paris, Cerf, 2002, p. 188).

58 Ce phénomène a d'ailleurs précisément été associé à une certaine « Transfiguration », l'incarnation de Jésus ayant historiquement été bien plus tolérée au cinéma qu'au théâtre, par cette présence moins charnelle, bidimensionnelle et presque surnaturelle de l'acteur, projeté dans un rayon de lumière aisément affilié au divin (Musser Charles, « La Passion et les Mystères de la Passion aux États-Unis (1880-1900) », art. cité, p. 169-174).

59 Notons que Majewski a également picturalisé ses plans au-delà même de l'écran, en transformant son film *Bruegel, le moulin et la croix*, en installation. Intitulée « *moving walls* », cette installation qui voit le jour dès 2012 (soit l'année même de la sortie du film, comme une modalité parallèle de ce tableau vivant) consiste essentiellement en une juxtaposition spatiale des plans du film, autonomisés et diffusés côte à côte, sur les murs, au lieu qu'ils se succèdent temporellement. Majewski déconstruit donc son montage pour le traduire en accrochage, ou plus précisément en collage, considérant les murs de la galerie comme une sorte de matrice d'un *split-screen* géant !

Mais *Maestà* problématise et rend consciente la matérialité de n'importe quel écran, en particulier dans ses dimensions, dont on regrette toujours qu'elles ne soient assez grandes, puisque, comme le formulait Ghys ci-dessus, on n'en regarde qu'une « minuscule partie », cette petitesse nous faisant manquer les détails que regrettait Gisèle Breteau-Skira et qui font toute la fascination des tableaux vivants. Cependant, le film de Guérif nous propose bel et bien un zoom. Ou plus précisément un dé-zoom, puisque le film s'ouvre, non sur le polyptyque entier, mais sur le panneau central de la crucifixion, à la hauteur duquel l'écran s'ajuste exactement, tout en laissant apercevoir l'amorce des cases attenantes⁶⁰. La scène se joue ainsi une première fois de manière rapprochée, avant que ne se dévoilent, « lentement, par un dé-zoom, l'ensemble des panneaux⁶¹ », dans lesquels on verra la Passion recommencer, et se déployer entièrement, successivement, de la « case départ » (l'entrée à Jérusalem) à celle « d'arrivée » (les pèlerins d'Emmaüs) sans plus jamais changer d'échelle de plan(s) sur cet écran qui « se fait marelle ou jeu de l'oie⁶² ». Ce mouvement de caméra initial est non seulement spectaculaire et « vertigineux⁶³ » – justifiant sa reprise dans la bande-annonce⁶⁴ –, mais il répond aussi à un désir de traduire cinématographiquement le mouvement du regard sur la peinture. Comme l'établit Guérif, la composition de Duccio « tend à nous faire entrer dans le retable par la crucifixion, avant de considérer l'ensemble ou de lire le récit détaillé image par image⁶⁵ ». Ce parcours de regard *dans, sur et à travers* le cadre pictural, se voit ainsi refléter dans toute la complexité d'un parcours filmique

60 Notons que l'affiche du film (au format traditionnellement vertical) choisit aussi de ne montrer que ce seul tableau vivant de la Crucifixion, aligné sur son encadrement et figé au moment clé.

61 Guérif Andy, cité dans le *Dossier de presse du film "Maestà"*, *op. cit.*, p. 19.

62 Aubron Hervé, « Films à mots couverts », art. cité, p. 67.

63 Effet recherché par Andy Guérif (voir le *Dossier de presse du film "Maestà"*, *op. cit.*, p. 19).

64 Notons que la bande-annonce du film (dont Guérif n'est pas signataire, créée par la production et disponible en ligne, <https://www.youtube.com/watch?v=CmlsdBRrGrE>, consulté le 12/11/2020) ajoute non seulement à ce dé-zoom un accompagnement musical, mais transforme aussi les cases attenantes, en les révélant simultanément réanimées, selon une formule filmique similaire à celle retenue pour le Palais des Beaux-Arts de Lille – tandis que, conformément au défi séquentiel de la version cinématographique, les autres décors sont pratiquement vides dans le dévoilement qui ouvre le film, le titre apparaissant sur le polyptyque vierge de toute figure, prêt à se peupler « case » après « case ».

65 Guérif Andy, cité dans le *Dossier de presse du film "Maestà"*, *op. cit.*, p. 19.

non pas simplement centrifuge ou centripète, mais linéarisé, sinueux, éclaté, renvoyant l'écran à ses propres incongruités et le spectateur à sa manière même de regarder, invitant son œil à parcourir « la surface du grand écran comme jamais on ne l'a fait au cinéma⁶⁶ ».

Le film ultérieur d'Andy Guérif, *Twist Again*, commence aussi par un mouvement de caméra, manifestant l'acte de (re)cadrer. L'appareil s'immobilise en atteignant le point de vue qui sera conservé fixement durant toute la suite du film, unique plan-séquence de 13 minutes. Le mouvement de caméra engage non seulement un recul, comme dans *Maestà*, mais aussi une rotation, la caméra commençant par cadrer le tableau vivant en plongée zénithale. Il s'agit à nouveau d'une crucifixion, mais d'un tout autre style pictural, quasiment dénué de décor, où la question de l'espace passe avant tout par la plasticité déformée des corps, le modèle étant la *Déposition de croix* du peintre maniériste Rosso Fiorentino (1521). Le film s'ouvre ainsi sur un gros plan du Crucifié en extrême plongée, et bascule lentement, en s'éloignant, pour retrouver la frontalité picturale et ajuster la hauteur du cadre sur celle du retable. Le premier « twist » de *Twist Again* concerne donc le point de vue du spectateur, en un mouvement de caméra qui, comme pour *Maestà*, met en valeur l'enjeu essentiel du film : là, la traversée des cadres, ici, le renversement du plan. En ce film, en effet, le vertical et l'horizontal sont brouillés, et déjoués par l'incliné. Les figurants vont, à nouveau, évoluer dans un espace déséquilibré et aplati, mais par un dispositif différent, défiant moins la 3D que la gravité. Si la caméra est frontale par rapport au décor, qu'elle restitue donc dans la verticalité de l'écran, en réalité tout est penché à presque 30° : la caméra plonge sur un tableau basculé en arrière, qui devient presque plateau puisque les figurants reposent plus sur la toile de fond que sur le plancher de ce Golgotha renversé. Cet écrasement des figures imprimera tous leurs mouvements et déplacements, alors même qu'ils rejoueront la descente de croix en thématissant primordialement des enjeux d'équilibre et déséquilibre, de placement et déplacement, de décrochage, de soutien, de tombé, de porté – le tout en maniant des échelles et en se mesurant à la croix. Andy Guérif trouve donc à nouveau, avec cette « Déposition » qu'il dramatise dans sa matérialité la

66 Vaccaro Pierre, « *Maestà*, la Passion du Christ / Andy Guérif / 2015 », *Sacré Cinéma !*, 6 octobre 2015, <https://sacrecinema.com/2015/10/06/maesta-la-passion-du-christ-andy-guerif-2015>.

plus littéraire, un sujet iconographique idéal pour mettre en abyme les questions de mise en espace tout à la fois de la peinture et de sa reconstitution en tableau vivant.

Et la réflexivité du dispositif, inaugurée par le mouvement de caméra qui mime bel et bien une sorte de renversement de l'élévation de la croix, s'accroît encore par la double référence. Le tableau vivant de *Twist Again* ne s'inspire pas uniquement du retable pictural de Rosso Fiorentino, dont le format original vertical (à nouveau très grand puisqu'il mesure presque 4m de haut pour environ 2m de large) n'est pas respecté. Si le cinéaste n'a pas verticalisé son écran, s'il a étendu le champ jusqu'au bords de l'écran, adaptant l'image aux format 16/9° cinématographique, c'est qu'il a pour second modèle un écran, plus précisément un plan du film peut-être le plus célèbre pour ses tableaux vivants : *La Ricotta*, de Pier Paolo Pasolini (1963). En plus d'être un emblème de la peinture maniériste italienne dans l'histoire de l'art, la composition de la *Descente de croix* de Rosso est aussi devenue, grâce à Pasolini, un emblème du tableau vivant dans l'histoire du cinéma, et c'est ce double statut référentiel qui inspire Andy Guérif et lui permet de faire un tableau vivant « au carré », en y incluant les marges latérales de l'écran déployées par Pasolini. Cette mise en abyme « puissance deux » est annoncée dans l'intitulé *Twist Again*, expression consacrée par le titre musical de Chubby Checker, qui se réfère à la chanson de twist que Pasolini utilise comme bande originale (*Ricotta Twist* de Carlo Rustichelli) et que Guérif rejoue à la fin de son film, à titre de générique, mais qui prend aussi un sens littéral idéal dans sa réflexivité du second degré de ce « tableau vivant de tableau vivant », deux fois « re-tourné ».

ENTRE IMMOBILITÉ ET MOUVEMENT

Transformer une image picturale en image filmique consiste toutefois surtout à la réanimer. La tension entre immobilité et mouvement est au cœur même du tableau vivant, né à la scène non seulement comme un art de la reconstitution, mais aussi comme un art de la pose, du mouvement suspendu, latent, défié, à resituer dans une tradition de « manifestations

dans lesquelles l'être humain maintient la pose à des fins figurales⁶⁷ ». Dans les spectacles de tableaux vivants scéniques qui existent encore aujourd'hui, en particulier *The Pageant of the Masters* de Laguna Beach en Californie, les tableaux vivants sont tenus 90 secondes chacun, en représentant un défi d'immobilisation tant pour le regard des spectateurs qui, « à l'ère d'Internet » se font surnommer « *stillness-junkies*⁶⁸ », que pour les modèles dont la pose représente une véritable performance. Cet enjeu physique est pastiché avec humour dans la série télévisée *Gilmore Girls* lorsque l'héroïne qui doit poser dans le tableau vivant final du *Festival of Living Pictures* (version fictionnelle du *Pageant of the Master*⁶⁹), avoue horrifiée qu'elle « a bougé », qu'elle n'est « pas stable », qu'elle a des « palpitations », que ses « muscles ont fondu », que « ses os sont fragiles », qu'elle n'est qu'une « sale bougeuse⁷⁰ » ! Et si, malgré cet accès de panique, elle parvient dans un *happy end* attendu à tenir parfaitement la pose, il n'en est pas de même de la caméra, qui, nettement plus « bougeuse » que le modèle, vient frénétiquement découper le tableau vivant en un éventail de points de vue profilés, précisément, pour un public de l'époque d'internet et du *zapping* télévisé. La médiatisation filmique du tableau vivant implique de fait une complexification et une réflexivité dédoublées quant à l'« imbrication entre fixe et animé », qui réside « au cœur même du médium cinématographique⁷¹ » et se voit plus que jamais réactivée « à l'intérieur du flux et à travers l'animation généralisée de nos médias visuels numériques⁷² ».

67 Boucher Mélanie et Contogouris Ersy, « Introduction : Stay Still : Past, Present, and Practice of the Tableau Vivant / Introduction : Stay Still : histoire, actualité et pratique du tableau vivant », *RACAR : revue d'art canadienne / Canadian Art Review*, vol. 44, n° 2, 2019, p. 17.

68 Reed Arden, « Laguna Pageant of the Masters : A Case Study », in *Le Tableau vivant ou l'image performée*, op. cit., p. 353, p. 350.

69 D'ailleurs, dans l'épisode, les figurants produisent un pastiche du tableau vivant de la Cène de Vinci qui est un incontournable du spectacle californien et qui lui ressemble tant qu'on se demande si le *Pageant* californien n'aurait pas fourni ses décors et costumes à la production...

70 Dialogues de l'épisode 7 de la 4^e saison de *The Gilmore Girls* intitulé « *The festival of living art* » (Amy Sherman-Palladino, diffusé le 4 novembre 2003).

71 Guido Laurent, « Introduction. Les saccades paradoxales du nouvel inconscient optique », in *Fixe/animé. Croisements de la photographie et du cinéma au xx^e siècle*, sous la direction de L. Guido et O. Lugon, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2010, p. 21.

72 Gaudreault André et Marion Philippe, *La Fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, 2013, p. 111.

L'animation du tableau vivant filmique se joue parfois dans une mise en mouvement du regard. Le mouvement de caméra peut en effet viser, non pas, comme chez Guérif, à manifester l'ajustement du cadrage filmique sur le point de vue pictural, mais au contraire à déjouer ce dernier, pour en briser la frontalité et la distance et *pénétrer* le tableau vivant. La caméra peut ainsi, comme les visiteurs des installations muséales de Gustav Deutsch, contempler et arpenter l'espace concrétisé du tableau, mais sans forcément que l'illusionnisme ne se défasse, au contraire : plutôt que révéler le hors-cadre, le décadage du tableau vivant peut en déployer le hors-champ. Cette ambition de « compléter » la composition, d'offrir un nouveau point de vue sur celle-ci, et de révéler l'envers des figures habite toute la tradition scénique du tableau vivant, où l'usage s'est systématisé au XIX^e siècle de faire poser les modèles sur des plateaux tournants, pour s'offrir sous toutes leurs facettes (souvent dénudées, on l'a souligné) au voyeurisme exalté des spectateurs et de leurs jumelles personnelles. C'est néanmoins au cinéma que le mouvement du regard *dans* et *autour* des tableaux vivants a pris toute son extension. En témoignent des films aussi variés que *L'Hypothèse du tableau volé* (Raoul Ruiz, 1979) ou *La Ronde de nuit* (Peter Greenaway, 2007), qui explorent cette « infiltration » de la caméra narrativement, comme une manière de découvrir les « dessous » secrets des compositions, ou comme *Passion* de Godard (1982) qui brise tous les cadres picturaux pour mettre en scène, entre les modèles, un véritable ballet de caméras qui deviennent les nouveaux héros de ces tableaux.

L'un des mouvements de caméra les plus marquants qui aient été travaillés dans un tableau vivant est peut-être celui qu'Eve Sussman réalise dans *89 Seconds at Alcazar* (2004), pièce d'art vidéo qui propose un mouvement de caméra continu (donné comme un plan-séquence) de 9 minutes 44, arpentant à 360° les *Ménines* de Vélasquez. L'espace et le hors-champ du tableau a été reconstitué à partir de multiples études de la composition, d'archives du vrai palais d'Alcazar, et de tout un travail scénographique permettant au mouvement de la Steadycam HD de la vidéaste d'être librement chorégraphié. Mais le mouvement n'est pas uniquement instillé par le cadrage. Comme le titre l'indique, le film déploie aussi la temporalité du sujet filmé, où les figurants (pris dans l'action infiniment réflexive de poser et se faire regarder de tous côtés) prennent la pose pendant 89 secondes, mais sont montrés pendant

presque 10 minutes, dans tous les mouvements de préparation et de dénouement que cette pose requiert, savamment chorégraphiés en *pas de deux* avec le mouvement de caméra⁷³. On a donc le même phénomène que chez Guérif (qui connaît l'œuvre de Sussman), et qui consiste à remettre en scène la suspension du mouvement, mais en la dramatisant au sein d'un « avant » et d'un « après », et au gré d'un déroulement qui problématise la gestualité même.

C'est très manifeste dans *Twist Again*, dont toute la dramaturgie est gestuelle. Comme son nom l'indique, tout passe par la torsion : la torsion de l'espace (incliné) se révèle dans la torsion des corps. Grâce à son dispositif inédit, Guérif parvient à traduire le maniérisme des corps de Rosso Fiorentino dans un maniérisme du mouvement. Son espace à la gravité bouleversée met à mal toute la gestualité des acteurs, qui évoluent (ainsi que leurs drapés) dans des mouvements déformés, étirés et déséquilibrés. Et c'est une véritable performance gestuelle à laquelle doivent se livrer les modèles, qui ont pour rôle de traverser l'entièreté du champ, et d'y réaliser tout le déroulement de la Déposition que le peintre avait suspendu. Guérif prend en réalité le contre-pied du tableau vivant de Pasolini. Dans son tableau vivant filmé de la même composition de Rosso (auquel fait explicitement référence Guérif, on l'a souligné), Pier Paolo Pasolini dramatisait l'échec de la pose, l'impossibilité des modèles à s'immobiliser. « Immobiles, immobiles » s'égosillait en vain l'assistant du réalisateur mis en abyme : « Vous ne devez pas bouger ! », « Mais restez immobile, figée, vous êtes une figure de retable, comprenez-vous⁷⁴ ? ». En imposant à ses acteurs de bouger, et de déployer tout le mouvement condensé dans la peinture, Guérif travaille au contraire le tableau vivant

73 Le jeu de la démultiplication des points de vue a encore été développé par Eve Sussman en 2018, lorsqu'elle transforme *89 Seconds at Alcazar* en *89 Seconds Atomized*, pour questionner l'espace et le temps du tableau vivant à partir de l'écran et de l'image numérique. Elle propose en effet de « découper », non plus par la caméra, mais par décomposition numérique, son image animée en 2000 carrés de 20 pixels sur 20 pixels, qu'elle met en vente à la pièce pour des bitcoins sur le site internet *snark.art*. Elle problématise ainsi tous les paradoxes du tableau vivant filmé, dans ses enjeux de réappropriation, de recadrage, d'immatérialisation, et de la nouvelle signification du *live* qui engage le « partage » d'une communauté de spectateurs-acheteurs (c'est à cette seule condition que le tableau vivant pourra ré-exister).

74 Il s'agit là de la traduction des répliques du film. Pour une analyse plus développée de la *Ricotta* et de ce paradoxe de la représentation filmique de la pose, on se permettra de renvoyer à notre article, « La pose au cinéma : film et tableaux en corps à corps », in *Figures de l'art, op. cit.*, p. 73-89.

comme une mise en mouvement – tout en cultivant sa tension avec la fixité. Ainsi des gestes maniéristes, raides et saccadés, désaxés et malaisés des figures qui demeurent hiératiques. Ainsi enfin de la pose, qui subsiste. Puisque dans un subtil chronométrage, l’instant où tous les mouvements des modèles atteignent la composition exacte de Rosso Fiorentino survient presque exactement au milieu du film⁷⁵, et donne lieu à une immobilisation silencieuse des modèles durant 10 secondes. On voit ensuite se développer « l’après » de cet instant prégnant, qui se dénoue jusqu’à la désertion du décor, la disparition du vivant.

Et dans son long métrage *Maestà*, Andy Guérif explore la mise en mouvement de l’image fixe dans chacun de ses aspects. Au sein de chaque panneau du polyptyque, la gestualité des acteurs est centrale. Non seulement parce qu’ils viennent (conformément à tous les tableaux vivants filmés par l’artiste) y prendre la pose en se figeant en silence pendant presque 10 secondes au moment de retrouver la composition picturale exacte, créant une rupture avec le déroulement de l’action qui se joue sinon dans un mouvement continu. Mais aussi parce qu’ils doivent traverser chaque « case » du polyptyque de bout en bout, en un parcours laborieux qui les fait se faufiler entre les plans impraticables, s’amonceler les uns sur les autres pour saturer l’arrière-plan, escalader les pentes trop raides, surmonter les anfractuosités trop creusées, se contorsionner pour passer les portes trop étroites, et rivaliser d’équilibre pour éviter de glisser, d’écraser son voisin ou de se cogner à l’auréole du saint d’à-côté ! À cette gestuelle burlesque s’ajoute l’effet de miniaturisation de ces « petits bonshommes » qui, « avant et après avoir pris la pose, s’ébrouent et se tassent dans un amusant et émouvant désordre », en transformant le récit sacré en « fourmilière absurde », facétieuse « halle de lilliputiens⁷⁶ ». Guérif déploie donc tout le potentiel non seulement stylistique, mais aussi comique d’une caractéristique du tableau vivant dont Arnaud Rykner a montré le potentiel érotique, et qui consiste à entraver le geste, et « corseter » les corps « par le cadre culturel aussi bien que matériel⁷⁷ » – une citation qui prend ici toute sa littéralité.

75 La pose s’immobilise en fait après 6 minutes 48 secondes d’un film qui dure en tout 13 minutes.

76 Toutes les citations de la phrase sont reprises à Hervé Aubron, « Films à mots couverts », art. cité, p. 67.

77 Rykner, Arnaud, « Nature pas morte, vie pas tranquille : du tableau vivant à la photographie mise en scène », in *Figures de l’art, op. cit.*, p. 34.

Mais le déploiement du mouvement dans *Maestà* se joue aussi *entre* les panneaux, dans le déplacement d'une case à l'autre de ce *split-screen* en circuit :

Et nous voilà pris dans l'image, son mouvement, à suivre, d'une vignette à l'autre, le cheminement interne complexe, insolite, du tableau. S'enchaînent les séquences de la Passion réinterprétées successivement. Meticuleusement reconstitués, les décors, d'abord vides de personnages, un par un s'animent du brouhaha de ceux qui s'y installent, puis, miracle : arrêt sur image. Et, à nouveau, ce petit monde quitte la scène à destination de la vignette suivante. Ainsi le tableau se fait en cheminant, chaque image devenant l'acmé figée de cet ensemble dont on a sous les yeux les stases passées comme nous devinons les images à venir. Double mouvement de souvenir et de projection, où le montage en *split-screen* dialogue avec le procédé narratif du trecento, où, d'une image à l'autre, les figures du temps et de l'événement se télescopent⁷⁸.

Ce tortueux et fourmillant « cheminement » émaillé de « stases » se voit d'ailleurs sans cesse complexifié, par le jeu des ellipses, des marges et des *sauts* entre les cases, et par leur animation, non seulement successive, mais aussi parallèle et simultanée, allant jusqu'à engager un dédoublement de Jésus et des figurants (parfois au sein du même panneau⁷⁹). La fin du film propose en outre tout un réaménagement du temps et du mouvement, puisqu'une fois que le *split-screen* a été entièrement parcouru successivement, un fondu enchaîné vient repeupler simultanément tous les décors vidés, chaque case se voyant réanimée en boucle sur un accompagnement musical qui donne à tous ces mouvements une nouvelle dimension. Et dans ce jeu de *loops*, soudain, les poses convergent, et figent le polyptyque vivant dans une suspension silencieuse spectaculaire de 17 secondes, prolongeant l'arrêt *dans* l'image en arrêt *sur* image, qui clôt ce mouvement des corps et du regard d'un arrêt filmique et d'un fondu au noir.

La problématisation de cette transition entre fixité et mouvement se pose tout autant dans les longs métrages que j'ai situés dans ce même

78 Feodoroff Nicolas, « *Maestà*, Andy Guérif », *Catalogue FID Marseille*, n° 26, juin 2015, p. 56.

79 Le panneau de la prière de Jésus à Gethsémané montre en effet Jésus deux fois, condensant au sein du même espace deux phases du même déroulement narratif, comme il deviendra l'usage dans la période picturale de transition du polyptyque à la pala, et qui se joue ici grâce à un effet assez spectaculaire où Jésus semble concrètement se hisser hors de son propre corps.

troisième temps du « réenchâtement » du tableau vivant. De fait, l'actrice recrutée par Gustav Deutsch pour *Shirley, un voyage dans la peinture* était danseuse, et son rôle fut défini en terme de « chorégraphie », pour ce qu'on pourrait appeler une *danse de l'inertie*. Il n'y a, durant le film, aucun dialogue. Seul résonne son monologue intérieur, qui domine l'entièreté du film, et appuie le caractère silencieux, solitaire, et immobile de l'(in)action que Deutsch élabore à partir des toiles de Hopper. Le hiératisme pesant, permanent, « fond » les postures picturales dans le continuum filmique, en développant tout une narrativisation de la pose – non sans la déjouer par quelques ruptures saisissantes, comme des flashes en fondus enchaînés, ou quelques pas de charleston endiablé. Quant à *Brueghel, le moulin et la croix* de Lech Majewski, en plein milieu du film (comme pour *Twist Again*), le mouvement « s'arrête » : le personnage de Brueghel ayant subitement le pouvoir magique d'arrêter le temps et de figer le mouvement, la scène se transforme en tableau vivant tout à la fois mis *en pose* et *sur pause* au gré d'une performance tant gestuelle que numérique⁸⁰. Par ailleurs, cette mise en suspension très brève de l'image, balayée par un travelling rapproché, est le résultat pondéré d'un projet initial nettement plus radical. Majewski avait pour première ambition de faire un film *entièrement immobile*, où le seul mouvement narratif et visuel eût été donné par la caméra (qui eût traversé toute la composition en s'approchant de chacune des cinq cents figures) et par leurs voix-off (à l'approche de la caméra, les pensées de chaque personnage eussent été rendues progressivement et successivement audibles). Arguant de la durée du film (90 min), Majewski a finalement préféré limiter le tableau vivant pour en faire le « point central du film », et « construire à gauche et à droite, comme dans un triptyque, l'“*ante-scriptum*” et le *post-scriptum*»⁸¹.

Le format court semble en effet permettre plus d'expérimentations du tableau vivant filmique⁸². C'est vrai dans le contexte de l'art vidéo

80 Notons que le tableau vivant connaît une première apparition dans une sorte de pré-générique du film, au statut réflexif passionnant, puisque Brueghel, vraie image miroir du réalisateur, y prend un rôle explicite de metteur en scène en venant arranger les costumes des modèles, qui exhibent l'acte de prendre la pose et non de lui donner un (non-)mouvement fictionnel.

81 Lech Majewski interviewé dans le documentaire *Venise, Vienne et les Symboles* (Pierre Crézé et Philippe Piazzo, 2012).

82 C'est l'une des causes de l'omniprésence du motif dans le cinéma des premiers temps, voir mon ouvrage, *L'Origine picturale du cinéma : les films des premiers temps ou l'esthétique des tableaux vivants*, Paris, AFRHC, 2022 (à paraître).

contemporain, dont les pièces dédiées au motif jouent invariablement sur cette ambivalence d'un « temps suspendu » qui « ne l'est pas vraiment⁸³ ». Que l'on pense aux tableaux vivants de Bill Viola ou de Cristina Lucas, qui se distinguent comme des œuvres primordiales dans l'expérimentation artistique du ralenti. Que l'on songe à l'artiste Adad Hannah qui traque une sorte de latence et de résistance du mouvement en ses tableaux vivants vidéo. Si ceux-ci « semblent » d'abord immobiles, ils révèlent à « une lecture plus attentive » le jeu permanent des frémissements infimes, qui parcourent les modèles et leurs regardeurs, dans des œuvres « à la fois fixes et en mouvement⁸⁴ ». Que l'on considère enfin Claudie Gagnon, qui a trouvé dans le tableau vivant la manière la plus littérale de *bousculer* l'art pour le rendre vivant, grouillant, désopilant, en y exploitant tout le « registre des associations liant l'immobilité au mouvement – immobilité la plus complète, mouvements impromptus, cycliques ou alternant avec les pauses⁸⁵ ».

Mais la prégnance du tableau vivant dans les formats filmiques courts est tout aussi vraie dans le champ populaire des clips musicaux et publicitaires. Ce jeu de réanimation a pu y prendre un tour sensuel, comme dans le clip publicitaire de l'exposition *Masculin/Masculin* du Musée d'Orsay (Tito Gonzalez Garcia, 2013), ou bouleversant, comme dans le clip musical de *Mona Lisa Smile* par will.i.am (Michael Jurkovic, 2016). Ode à l'art et aux nouvelles technologies, les tableaux vivants de ce clip (qui ont requis plus de trois ans de travail) atteignent un entre-deux exceptionnel entre le filmique et le pictural : travaillés numériquement dans un illusionnisme éblouissant, les tableaux possèdent une texture craquelée qui aplatit les corps et dulcifie leurs mouvements. Tandis que la caméra est elle-même prise dans des travellings légers, voire imperceptibles, tous les modèles tiennent la pose, mais la brisent pour chanter (les acteurs principaux étant will.i.am lui-même et sa co-interprète Nicole Scherzinger) ou pour regarder le spectateur droit dans les yeux. Car le message de ces tableaux vivants est retentissant. . . Dans cette galerie d'un « Louvre imaginaire », la *Joconde*, le *Napoléon* de David, la *Jeune fille à la perle* de Vermeer, le Christ et les saints

83 Boucher Mélanie, « Facteurs d'inquiétante étrangeté dans les tableaux vivants de l'art contemporain. L'apport du récit littéraire », *RACAR : revue d'art canadienne / Canadian Art Review*, *op. cit.*, p. 197.

84 Adad Hannab : *Peinture de genre comme figure de « Still »*, sous la direction d'E. Desjardins, Saint-Jérôme, Musée d'art contemporain des Laurentides, 2010, p. 5.

85 Boucher Mélanie, « Facteurs d'inquiétante étrangeté... », art. cité, p. 197.

du Polyptique Peruzzi (fig. 7-8), et presque toutes les figures de ces toiles emblématiques sont réactualisées par des modèles qui ne sont pas Blancs. Les codes qui fondent nos représentations de la beauté se voient dénoncés dans leur manque de diversité, et pleinement mouvementés. Will.i.am nous « ouvre les yeux », pour renouveler, à tous niveaux (technique, esthétique, sociopolitique, épistémologique) notre vision de l'art – et le met en abyme avec la tête coupée et « will.i.am-isée⁸⁶ » de saint Jean-Baptiste par Solario. Dans un geste qui marque le point de rupture musical aussi bien que visuel du clip, le saint martyr ouvre subitement les yeux dans un regard-caméra *stupéfiant*. Tous les tableaux se figent alors, tandis que l'espace muséal s'anime de « regardeurs » délégués – qui, eux aussi, ont la peau noire, et cristallisent toute la revendication de diversification et de démocratisation de l'art.

Cependant, c'est sûrement le ton humoristique qui caractérise le plus nettement les tableaux vivants des vidéos commerciales, et leurs mouvements paradoxaux. Le clip de *70 Million* par Hold Your Horses (David Freymond, 2010) en est exemplaire. Comme dans le clip de will.i.am, la pose n'est troublée que pour chanter. Mais en plus des chanteurs, nombreux, les figurants incluent les musiciens... et leurs instruments ! Dans leur *Maestà*, reprise, non à Duccio, mais à Cimabue, le petit Jésus s'époumone dans une trompette ; la Vénus de Botticelli a troqué son geste pudique contre une guitare électrique ; la petite Ménine se trémousse avec son violon ; même le cadavre de la *Leçon d'Anatomie* pianote sur un clavier Bontempi... Ce jeu de l'incongru et de l'anachronisme se voit renchérir par un travestissement burlesque permanent, qui déjoue la solennité picturale tout en, paradoxalement, la galvanisant. Enfin, c'est sûrement avec la série télévisée d'Arte *À musée vous, à musée moi* (Fouzia Kechkech & Fabrice Maruca, 2018) – dont le générique a été créé par le réalisateur même du clip de *70 Million* ! – qu'on atteint une réflexivité comique suprême, en des tableaux vivants qui thématisent leur « arrêt dans le temps » avec l'anachronisme et l'ironie paradoxale la plus aiguisée. Que ce soit la *Joconde* qui « n'en peut plus de sourire », la « mâchoire déglinguée » par les crampes, la *Jeune fille à la perle* à qui l'on demande de changer de pose – « au bout d'un moment ! », le *Narcisse*

86 Notons que les tableaux se voient littéralement will.i.am-isés puisque leurs cadres révèlent en « signatures » : « Rubens.i.am », « Rembrandt.i.am », « LucasCranach.i.am », « Solario.i.am ».

de Caravage qui, pour combattre le vieillissement, tente d'obtenir un rendez-vous de chirurgie esthétique « depuis 1598 », ou le couple du tableau *Dans la serre* qui se dispute ainsi :

- On fait quoi, on bouge ?
- Non ! On bouge surtout pas ! On pose pour Édouard Manet, je te rappelle.
- Mais, allô quoi ? Le tableau est fini depuis 1879, chérie ! C'était un rapide, Manet, je te rappelle. Les consignes d'Édouard, c'était : « Parlez, riez, remuez, vous ne serez vrais qu'en demeurant vivants⁸⁷ ! ».

Fouzia Kechkech accomplit ici littéralement les vœux du peintre impressionniste. Elle revivifie les toiles, non seulement par la parodie, mais aussi par un travail esthétique qui use de tous les ressorts de la mise en scène et du numérique au profit d'une reconstitution et d'une réanimation visuelle ahurissante. Déjouant donc avec jubilation les codes artistiques mêmes qu'ils cultivent, ces tableaux vivants filmés prouvent combien la démarche de Guérif s'inscrit dans un mouvement global de « réenchâtement » par le tableau vivant, où le rire va de pair avec l'admiration, où les paradoxes se nourrissent l'un l'autre, en particulier cette « soudaine convergence des deux catégories de l'image fixe et de l'image animée⁸⁸ ».

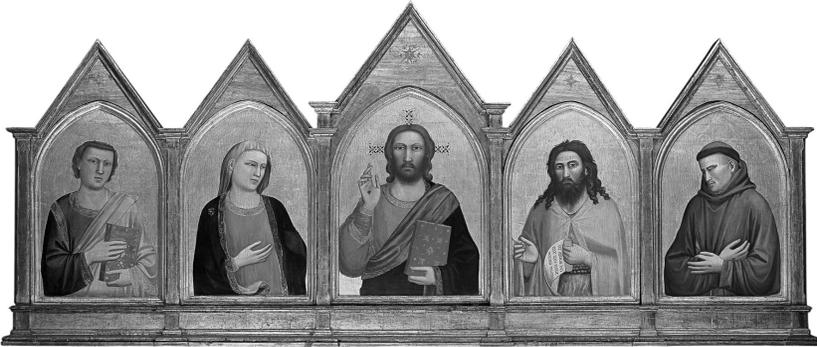


FIG. 7 – Giotto di Bondone, *Polyptyque Peruzzi*, 1318-1322, tempera sur bois, 105,7 × 250,2 cm, North Carolina Museum of Art, Raleigh.

87 Répliques de l'épisode « Dans la serre – Allez chérie ! » (*À musée vous, à musée moi*, Fouzia Kechkech et Fabrice Maruca, 2017), disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=JckyA01pKEU>, consulté le 12/11/2020.

88 Guido Laurent et Lugon Olivier, « Introduction », in *Fixe/animé...*, *op. cit.*, p. 11.



FIG. 8 – *Mona Lisa Smile* par will.i.am (Michael Jurkovac, 2016),
capture d'écran 00:01:57.

ENTRE CATHÉDRALE ET ÉCRAN GLOBAL

Le tableau vivant est reconnu comme une matrice de « représentations paradoxales, instables, difficiles à classer » qui magnifient « l'opposition entre profane et sacré, présence et absence, indice et symbole⁸⁹ », dont « l'esthétique opère », selon Carole Halimi, dans l'« espace de ce qui est "entre" », dans « cette intermédialité⁹⁰ ». Ce jeu d'entre-deux est encore démultiplié dans le cas des tableaux vivants filmés, où le médium cinématographique complexifie encore le rapport aux corps, à l'espace, au temps et à l'image. Or, comme j'espère l'avoir montré, le motif tel qu'élaboré par Andy Guérif se situe au cœur même de ces tensions, dont il fait son enjeu esthétique même, en explorant et conciliant admiration et dérision, incarnation et sublimation, 2D et

89 Rykner Arnaud, « De la Croix à la scène, disposer du sacré », *Bulletin du Centre de recherche français à Jérusalem*, n° 24, 2013, <http://bcrfj.revues.org/69982013>, §. 24.

90 Halimi Carole, « Tableau vivant et postmodernité : quelles affinités ? », *RACAR : revue d'art canadienne/Canadian Art Review*, *op. cit.*, p. 19.

3D, cadre et écran, pose et mouvement. Et si certains commentateurs ont « rêvé » que le film s'évadât des musées et des salles de cinéma, et fût projeté dans les rues ou les gares pour ressusciter des « moments de communion esthétique dans l'espace public⁹¹ », ce retable filmique marque bien une sorte d'accomplissement de la comparaison induite dès 1934 par Panofsky entre le cinéma et l'art des cathédrales⁹² et opère dans ce *déplacement* du musée au cinéma une démocratisation culturelle qui a pu être vue comme un « remariage » historique entre l'image et ses destinataires :

Délogé de cathédrales en chapelles, le retable échouera finalement au musée (en 1878), consumant le divorce art/public que chapeautent les dieux du patrimoine – et que seul le cinéma, en spectacle de masse, serait virtuellement capable de conjurer. Aussi, Duccio en salle, c'est le fantasme d'une filiation retrouvée : accrocher cette peinture – populaire – au portique du cinéma, c'est un peu lui offrir un baroud d'honneur devant les descendants de son public d'origine⁹³.

Et si Dénouette termine sur une note mineure en se demandant si le public viendra, le contexte filmique large auquel cette étude m'a permis de rattacher les œuvres d'Andy Guérif montre combien le tableau vivant n'est pas le propre de l'art contemporain, mais reconduit actuellement son « double destin » ancestral, à la fois « aristocratique et populaire⁹⁴ ». En ayant pour principe même de s'appropriier l'art, le tableau vivant s'étend, on l'a vu, de la production artistique officielle à toute la sphère télévisuelle et internet, aux vidéos amateurs, aux clips, aux pubs, aux séries, autrement dit à tous les produits filmiques emblématiques de la culture de masse contemporaine. Depuis le confinement, les tableaux vivants ont même été créés et diffusés pour s'exposer sur les « murs » les plus populaires du XXI^e siècle : ceux de Facebook, Twitter et Instagram, « frontispices » virtuels de nos « musées » personnels.

À l'ère de « l'écran global⁹⁵ », et à l'aune des multiples expérimentations filmiques étudiées ici, le succès et le développement du

91 Ghys Clément, « Andy Guérif, sept ans de Passion », art. cité.

92 Panofsky Erwin, *La Perspective comme forme symbolique*, op. cit., p. 58-59.

93 Dénouette Adrien, « Remariage », art. cité.

94 Vouilloux Bernard, « Le tableau vivant, entre genre et dispositif », op. cit., p. 93.

95 Lipovetsky Gilles et Serroy Jean, *L'Écran global : culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*, Paris, Seuil, 2007.

tableau vivant montrent combien celui-ci « réenchante » les images. Cette pratique que Bernard Vouilloux a renommée « l'art du dispositif » permet, de fait, dans ses formes les plus contemporaines, et tout particulièrement à l'écran, de « réfléchir, de manière constitutive, la problématique du dispositif⁹⁶ ». Le mot ne prend que plus de sens au cinéma, qui a pour principe de « rassembler » et « reformuler » les autres dispositifs, en « restructur[ant] l'ensemble du champ de la représentation⁹⁷ ». Ágnes Pethő postule même que le tableau vivant filmé, quel qu'il soit, ne raconte, essentiellement, qu'une seule histoire :

L'image animée, hybride, postcinématique, devient une plateforme unique pour la fusion entre le sublime artifice de la peinture, la tangibilité des corps en mouvement, saignants et sensibles, et l'émerveillement technique du cinéma numérique, où le tableau vivant filmique accomplit effectivement le « récit » fondamental de l'image en tant que médium – tel que décrit par Hans Belting –, celui des corps pris dans le processus de devenir des images, et des images devenant des corps⁹⁸.

Aussi le tableau vivant, et d'autant plus dans le jeu de sa reconfiguration filmique, devient-il un lieu de questionnement même de l'art, de son statut, de ses fonctions et de son appropriation, et permet-il « de travailler les représentations, les apparences, les images et les imaginaires », non seulement sur un « mode critique⁹⁹ » comme le dit Halimi, mais aussi sur un mode joueur, exalté, engagé, parodique... Considérer le tableau vivant sur l'« écran global » contemporain, c'est traverser avec lui toutes les frontières, et explorer sa « proximité dérangeante avec les mauvais genres, les styles compromis, le mauvais goût, le kitsch¹⁰⁰ », qui s'avère si fondamentalement enrichissante. Ce n'est qu'à cette échelle globale, intermédiaire, fondamentale que le tableau vivant révèle son

96 Vouilloux Bernard, « Le tableau vivant, entre genre et dispositif », art. cité, p. 95.

97 Albera François et Tortajada Maria, « L'Épistémé "1900" », in *Le Cinématographe, nouvelle technologie du XX^e siècle / The Cinema, A New Technology for the 20th Century*, sous la direction d'A. Gaudreault, C. Russell et P. Véronneau, Lausanne, Payot, 2004, p. 46.

98 Ágnes Pethő, « The Vertigo of the Single Image : From the Classic Narrative "Glitch" to the Post-Cinematic Adaptations of Paintings », *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, n° 6, 2013, p. 82 – je traduis.

99 Halimi Carole, « Le tableau vivant contemporain : Une performance aux frontières de la représentation », in *Le Tableau vivant ou l'image performée, op. cit.*, p. 340.

100 *Ibid.*, p. 19.

véritable pouvoir de *réenchantement*, combinant à la réflexivité critique et ironique, la créativité, l'admiration et l'audace nécessaire à un art renouvelé.

Valentine ROBERT