

Entre

Chien et

Vincent Girard

Loup

Entre Chien et Loup

Apparue au XIII^e siècle en français, l'expression existait déjà durant l'Antiquité, *πρῶτη υπ' Αμφιλυη* du Grec (à la première heure autour du loup). Au VII^e siècle en France on retrouve l'expression sous sa forme latine dans un ouvrage intitulé *Formules de Marculf*. «*Infra horam vespertinam, inter canem et lupum*» que nous pouvons traduire par «*À l'heure du soir, entre le chien et le loup*». *Les Formules de Marculf* ou encore *Le Formulaire de Marculf* est un recueil mérovingien d'actes juridiques composé entre la deuxième moitié du VII^e siècle et le début du VIII^e siècle écrit par un moine nommé Marcellin, ou encore, Marculf.

Entre chien et loup fait ainsi référence à un moment du crépuscule ou de l'aurore où il est impossible de distinguer un chien d'un loup. Et particulièrement en ce sens : le chien du loup, car l'expression désigne aussi l'intervalle qui sépare le moment où le chien est dépêché à la garde du troupeau et le moment où le loup profite de l'obscurité naissante pour rôder à l'entour du bétail. Les bergers lâchent le chien ou le mettent en sentinelle aussitôt que le jour chute afin d'être avertis si le loup sort du bois.

Il est donc plus convenable de dire **Entre chien et loup** plutôt que **Entre loup et chien** car l'ordre des faits serait interverti. Le chien renvoie à la lumière, au monde du connu, le loup aux ténèbres, aux angoisses, à la peur, à l'inconnu.

Dans ces temporalités curieuses et ambiguës où l'on fait d'un rien un tout et de tout quelque chose d'invisible, la rêverie, les songes, les mythes se créent et viennent peupler de figures fantastiques les lieux méconnaissables de notre quotidien. Les espaces s'étirent, s'inventent au fur et à mesure de nos pérégrinations. Le brouillard de guerre morcelle le paysage, le territoire jusqu'alors connu n'est plus qu'un ersatz de nos souvenirs où les ombres et les lumières se posant sur les surfaces viennent modeler des formes qui n'ont plus rien à voir à cette heure indéfinie, avec ce qui paraissait être identifiable.

Le temps semble figé, comme prit de somnolence, piégé à l'heure à laquelle il n'est pas possible de distinguer un chien d'un loup, impossible de distinguer l'aurore du crépuscule. La redéfinition des frontières s'opère. Elles ne sont plus que zones sensibles, où seuls ceux habitués à se mouvoir dans ces eaux troubles gardent une carte instinctive des espaces à renifler. Ces entités savent comment s'en extraire pour ne pas y rester prisonnières. Le chien porte la lumière sur le monde, le loup l'oppose.

De cette confrontation naît une suspension du temps et par conséquent une suspension de la lumière, créant un inter-temps. Cet inter-temps irradie de sa lumière monstre, rencontre du jour et de la nuit, donnant vie au Temps-lumière. Le Temps-lumière comme unique point de repère figé, stagnant au dessus du monde, lui conférant toute son aura de mystère, le rendant impalpable, aux prises avec des forces fantastiques, fantasmagoriques. Il est le pont entre les différents plans de la réalité et de l'imaginaire.

Le loup, le chien (*Canis Lupus et Canis Lupus Familiaris*), des cousins biologiquement proches et pourtant, du fait de la domestication, ont des comportements tout à fait opposables. Le loup animal sauvage par excellence entre en opposition avec le chien, Freud parle du chien comme d'un loup castré,¹ un animal qui, du fait de la domestication, aurait perdu sa virilité. Le chien pour le philosophe Mark Alizart est plutôt, en réalité un être doué d'une formidable intelligence, qui n'aurait perdu ni son animalité ni sa virilité mais qui aurait choisi par lui-même sa domestication.² Le chien aurait renoncé à sa liberté sauvage pour pouvoir vivre et non survivre. Il a une patte dans la Culture et l'autre dans la Nature, il est un animal qui symbolise l'idée de passage. C'est un être psychopompe, il fait le pont entre le soleil et la nuit. Il sera donc souvent question, d'envisager la peinture et certains de ses sujets par

1- *Citizen Canis : Freud et les chiens*, Jean-Pierre Kamieniak dans le *Coq-Héron* 2013/4 (n°215), pages 96 à 107. Disponible sur cairn.info/revue-le-coq-heron-2013-4-page-96htm#re18no18 (page consultée le 17/09/2020).

2- *Chiens de Mark Alizart*, émission « Les chemins de la philosophie » par Adèle Van Reeth, franceculture.fr. Disponible sur franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/chiens (page consultée le 15/09/2020).

le biais de cette ambiguïté entre points communs et différences, entre attractions et répulsions. Une vision, non pas manichéenne au sens d'une confrontation bien-mal, mais une vision dans laquelle les formes s'entrechoquent et créent des échos qui rebondissent et engendrent de nouvelles formes inattendues, de nouveaux récits. Nous plongerons dans ces inter-temps pour s'approprier sa cartographie instinctive. Il s'agira au cours de nos flâneries, de laisser place à l'imprévu, au fantastique, de se laisser couler dans les nappes brumeuses d'un instant intermédiaire, figé, le temps d'un regard, s'offrir une réflexion au hasard d'une apparition.

La figure du Chien

Entre 1819 et 1823, le peintre espagnol Francisco De Goya réalise alors en fin de vie, à même les murs de sa célèbre maison *La Quinta Del Sordo*, une œuvre peinte magistrale regroupant quatorze peintures. Parmi ces peintures, appelées *Peintures Noires* (fig.1), une se différencie de par son sujet. Point de figure humaine sur celle-ci, seulement une tête de chien, ce qui vaudra à la peinture d'être nommée *Un Perro Hundido* plus connu sous le nom *Le Chien* ou encore *Tête de Chien* (fig.2).

À travers cette peinture d'une tête de chien dépassant de derrière un énorme rocher ou bien prise dans une coulée de boue, nageant, enterrée... Ce qui frappe c'est le regard de la bête, la truffe en l'air, à la fois absent et témoignant d'une souffrance palpable, mais aussi un regard doux de l'ordre de l'acceptation de sa condition. Cette formidable peinture qui aurait presque pu être une abstraction si la figure de l'animal n'y apparaissait pas. Cela semble être à première vue une peinture simple, sans attrait particulier, dénuée de sens et pourtant, c'est bien grâce à cet univers aux frontières de l'abstraction dans lequel le chien semble piégé que la narration naît. Le paysage est vecteur d'émotion et renvoie à des éléments du concret. Emmanuel Merle dans son livre *Le chien de Goya*³ écrit dans ce recueil des poèmes dédiés à la peinture de Goya :

« Tout, dans l'univers où le maître espagnol
A enfermé le chien, est relié à la boue,
Le sang à la violence à la ténèbre à la mort. »

Il est important de replacer la série des *Peintures Noires* dans le contexte dans lequel Goya a dû les peindre, au crépuscule de sa vie, vie tourmentée par les guerres qu'il a vues et vécues, désespéré par cette volonté proprement humaine d'ôter la vie et d'y parvenir par des moyens toujours plus abjects les uns que les autres. Pourtant dans cette peinture du *Chien*, l'animal au centre des tourments aux côtés des autres peintures de *la Quinta Del Sordo* (fig.3), semble regagner, arracher à son animalité profonde, le dernier regard humain qui sera posé par le peintre sur ce monde.

« Simple comme la nuit,
Sans mot,
Le chien de Goya
Seul regard humain
Sur les murs de la maison du Sourd »⁴

3- Emmanuel Merle, *Le chien de Goya*, éditions Encre & Lumière, 2014, 64p.

4- Ibid., p.60.

Il y a dans le regard du chien quelque chose de particulièrement émouvant, c'est l'instant supposé où la vie va s'éteindre, où le corps va renoncer à la lutte, où le corps va retourner aux lois de la matière inerte. Et pourtant, Goya nous laisse face à cet instant insurmontable, entre vie et trépas pour ne pas qu'on oublie cette frontière si fine sur laquelle tout le monde danse et peut vaciller d'un côté comme d'un autre, où tous finiront par chuter.

Le paysage de Goya sombre et hostile avale les plans et confronte le spectateur à une tempête floue sans repère dans laquelle l'unique point d'attache est cet œil de chien (fig. 4). L'œil nous guette, il nous sonde. Le malaise se fait sentir, la sensation de perdre pied et de sombrer est intense. Le regard comme phare, le corps qui se débat hors-champ, le cœur qui palpète. L'œil est l'ultime point fixe, étoile du berger, dernier cri silencieux. *Le Chien* de Goya est un porte-regard, il implique une charge spéciale, peut-être le *Chien* de Goya est-il un mauvais œil. En tout cas son regard attire et fascine par l'humanité qu'il contient. À travers cette fresque c'est tout un monde de la peinture qui s'est ouvert à moi, qui pose des questions de représentation, qui interroge le regard et anime ma pratique artistique. Ces moyens de parvenir à..., le pouvoir de suggestion infini de la peinture, ou encore la surface picturale d'échanges entre regardeur et regardé, cet infra-mince du regard où se tiennent les innombrables interrelations qui composent de manière chimique notre comportement sensible, sont pour moi une manière indispensable de communiquer sans mot et de véhiculer des émotions.

La figure du chien, tient pour moi une place majeure dans ma façon d'envisager l'œuvre picturale. Le chien est par essence l'animal totem de l'Homme, c'est en cela que sa figure nous touche et nous parle particulièrement.

Nos rapports avec ces animaux sont bien plus complexes qu'il n'y paraît, voilà pourquoi il peut aisément être pris comme animal totem. J'entends par animal totem la place symbolique et physique qu'occupe l'animal au sein d'une société, hors, en dehors de rares peuplades insulaires n'ayant eu de contact avec d'autres groupements humains ou encore les rares tribus qui subsistent en Amazonie, le chien de par son universalité auprès des Hommes, semble tout désigné pour les représenter. Le chien et l'Homme partagent une même histoire depuis plus de trois-cent-mille ans, ils sont complémentaires, Mark Alizart dit de notre relation commune : « *que même nos aires cérébrales [...] se composent et se mutualisent jusqu'à fabriquer quasiment un individu complet à deux. [...] On est vraiment complet que quand on a un chien, on est vraiment un que quand on est deux.* ». **5**

L'Homme s'identifie facilement au chien, ensemble ils forment une même entité. Le chien comme outil, compagnon, ami. Sa figure souvent présente auprès des souverains comme des miséreux à travers l'Histoire lui octroie un caractère humain, il est le premier animal domestiqué par l'Homme. Le chien est capable de comprendre et d'interpréter nos émotions, ce langage sans mot, visuel, sensible. Il y a un rapport de confiance entre Hommes et l'**animal totem Chien**. Pourtant Goya et bien d'autres artistes, écrivains, cinéastes nous montrent la puissance d'interprétation qu'est capable d'endosser la figure du chien dans l'art. Elle peut nous perturber ou susciter en nous des sentiments déstabilisants pouvant aller jusqu'à l'épouvante. Par sa compréhension de l'Homme, le chien porte en lui la force de dominer ou de se soumettre. Il peut devenir maître comme compagnon. La lisière est floue et hasardeuse, cette bestialité ne peut se contrôler totalement, ce qui fait du chien une figure de notre inconscient.

Il y a dans *le Chien de Goya* un trouble, une sorte d'**inquiétante étrangeté** comme le soulignait Freud ou Ernst Jentsch, dont l'article « *Zur Psychologie des Unheimlichen* » **6** de 1906 forma le point de départ des réflexions de Freud décrivant comme étant un cas privilégié d'inquiétante étrangeté ce dont « *on doute qu'un être en apparence animé ne soit vivant, et, inversement, qu'un objet sans vie ne soit en quelque sorte animé* » et à Freud de suivre : « *Ce qui semble à beaucoup de gens, au plus haut degré étrangeté inquiétant (im allerhöchsten grade unheimlich) c'est tout ce qui se rattache*

5- Mark Alizart – Chien : une philosophie, youtube [en ligne] (page consultée le 14/09/2020) <https://www.youtube.com/watch?v=2VIBR0dgOpY>

6- Ernst Jentsch, *Zur Psychologie des Unheimlichen*, Kessinger Publishing, 2010, 16p. (Réédition de l'article de 1906).

à la mort, aux cadavres, à la réapparition des morts, aux spectres et aux revenants.». **7** Inquiétante étrangeté produite notamment par le regard quasi mort et presque humain du *Chien* de Goya. Animal avec lequel semble rompu notre rapport de confiance, la terreur nous gagne, nous sommes submergés face au néant qu'il renvoie. Sa figure disparaît dans les méandres ocres du tableau.

**Sa nouade devient notre nouade,
notre dernière bouffée d'air.
Il se lie à la terre.**

Le chien tient une place d'honneur dans les folklores notamment les folklores européens et les mythologies. Il possède souvent des attributs particuliers comme plusieurs têtes, la capacité de devenir invisible, celle de cracher du feu ou encore de guider les âmes des défunts... Ces chiens ont toujours une forte symbolique liée à leurs apparences ou leurs attributs, ils sont souvent associés au domaine des morts, des enfers ou des divinités chthoniennes/ telluriques (du grec ancien *khthōn*, «la terre» ou du latin *tellus* «la terre») (fig. 5).

Dans le folklore celtique, le **Chien Noir** est une figure liée aux ténèbres, à la nuit, et est bien souvent signe de mauvais augures. Le Chien Noir, terrifiante créature aussi nommée *Bharghest*, hante les routes et les sentiers des campagnes et des villages de Grande Bretagne. Il est une figure forte de la culture populaire britannique. **8** Aujourd'hui, c'est un sujet très présent dans mes peintures, une créature que je m'approprie, qui symbolise une bestialité à laquelle il est facile de s'identifier, mais qui est aussi une bête témoignant d'une inquiétante étrangeté. Celle d'un être funeste venu nous aboyer notre condition humaine.

7- Sigmund Freud, *Essais de psychanalyse appliquée*, Gallimard, 1933, pages 163-164. **8-** Sir Arthur Conan Doyle, *Le Chien des Baskerville*, 1901, édition Archipoche, 2019, 248p.

Un peu à la manière d'un *memento mori*, la figure du **Chien Noir** vient nous rappeler notre futilité. Sa rage et sa colère frappent de par sa frontalité et sa gratuité. C'est la violence de la peinture, du geste pictural qui sont traduits par la figure du Chien. La spontanéité animale du mouvement retranscrit dans le pinceau et transposée sur la toile, le Chien Noir c'est le peintre, c'est l'artiste. Délivrance ou mauvais augure, protection ou mauvais œil, l'artiste porte sur le monde son regard de chien, il dégringole dans le réel, délivré, ahuri, prêt à frapper, répandant sa bave rageuse sur son sillon. Le chien en peinture est aussi la représentation d'un corps pur, il est le totem de la dimension carnée, une vie fragile dépendante d'une protection donnée par l'Homme. C'est la dimension affective de l'Homme envers un corps pur, sans langage, au regard innocent, notre animal totem commun.

**Chaque coup de brosse est un aboiement
à l'égard de la société, de la condition humaine.**

Actéon aussi subit le regard du chien, des chiens. Dans *Les Métamorphoses* d'Ovide,⁹ le poète rapporte l'histoire du chasseur Actéon, petit-fils d'Apollon. Il était un redoutable chasseur qui adorait ses chiens, Ovide en dénombre une trentaine, tous appelés par leur noms et possédant leur caractéristique propre. Actéon aimait chasser en leur compagnie quitte à passer la majeure partie de son temps dans la forêt, traquant les bêtes sauvages, les offrant à ses chiens une fois prises, lors de la curée. Un jour, alors que ses compagnons de chasse se reposaient, Actéon partit seul en forêt et tomba malencontreusement sur la déesse de la chasse et de la vertu Diane se baignant nue, entourée de ses nymphes, ses servantes. Voyant alors la déesse dans son plus simple appareil, cette dernière enragée jeta sur le chasseur l'eau de la source dans laquelle elle se trouvait et prononça ces mots : « *Maintenant va raconter que tu m'as vue sans voile ; si tu le peux, j'y consens.* ».¹⁰ Dès lors, s'opérât l'une des nombreuses métamorphoses du recueil, Actéon sentit son corps se modifier, il sera transformé en cerf. Malheureusement, sa punition n'en restera pas là, ses deux meilleurs chiens Mélampus et Ichnobates le flairèrent, alertant la meute de leurs aboiements. Le cerf Actéon ne put leur échapper finissant comme le gibier qu'il aimait tant chasser, déchiqueté sous les crocs acérés de ses plus fidèles amis, ses chiens. Le Titien entre 1559 et 1575 a peint *La Mort d'Actéon* un tableau dans lequel en arrière plan l'on distingue la meute d'Actéon se jeter sur un être hybride, un homme à tête de cerf, prête à le tuer (fig.6). La figure du chien apparaît dans cette œuvre, dans toute sa vivacité, en mouvement, courant, sautant et mordant.

L'animal domestiqué symbolisé par la présence du collier est pourtant brutal. Le chien vengeur, créature bestiale ne reconnaissant pas son maître et pouvant se retourner contre lui, c'est la trahison de l'animal fidèle par excellence contre celui qui l'a nourri, celui qui lui ressemble. « *Il voudrait bien être absent; mais il est présent; il voudrait bien voir, sans en être aussi victime, les sauvages exploits de ses chiens. Ils se dressent de tous côtés autour de lui, et, le museau plongé dans le corps de leur maître, caché sous la forme trompeuse d'un cerf, ils le mettent en lambeaux; ce ne fut qu'en exhalant sa vie par mille blessures qu'il assouvit, dit-on, la colère de Diane, la déesse au carquois.* »¹¹

9- Ovide, *Les Métamorphoses*, III, Actéon, 1^{er} siècle, Gallimard Folio Classique, 2016, Barcelone, pages 110 à 114.

10- Ibid., p.112.

11- Ibid., p.113-114.

C'est le regard premier d'Actéon posé sur la déesse, qui déclencha le terrible courroux de cette dernière, entraînant la fin tragique qui s'ensuivit.

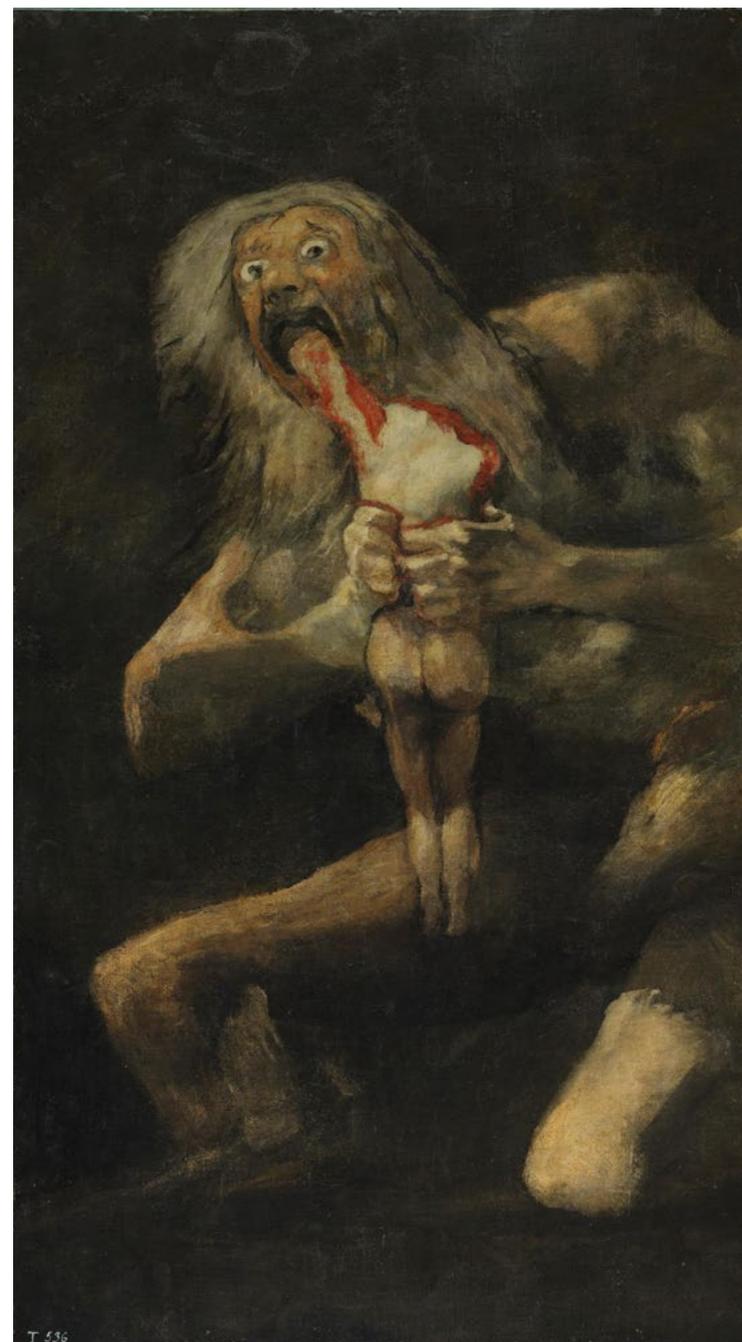
La Figure du Chien, bâtard ou de race, croisée au cours de mes promenades. Elle s'est aussi imposée à moi de bien des manières différentes. Le chien est devenu au fil des chemins une évidence dans mon travail. Ces rencontres que j'ai pu expérimenter avec lui au cours de mes déambulations sont souvent aux premiers abords, énergiques et terrifiantes, elles ancrent une vision violente du chien de garde qui grogne et aboie sur le promeneur imprudent. Le chien est ainsi à sa manière un vecteur de frontière, d'espace, de territoire.

La question du territoire se pose.

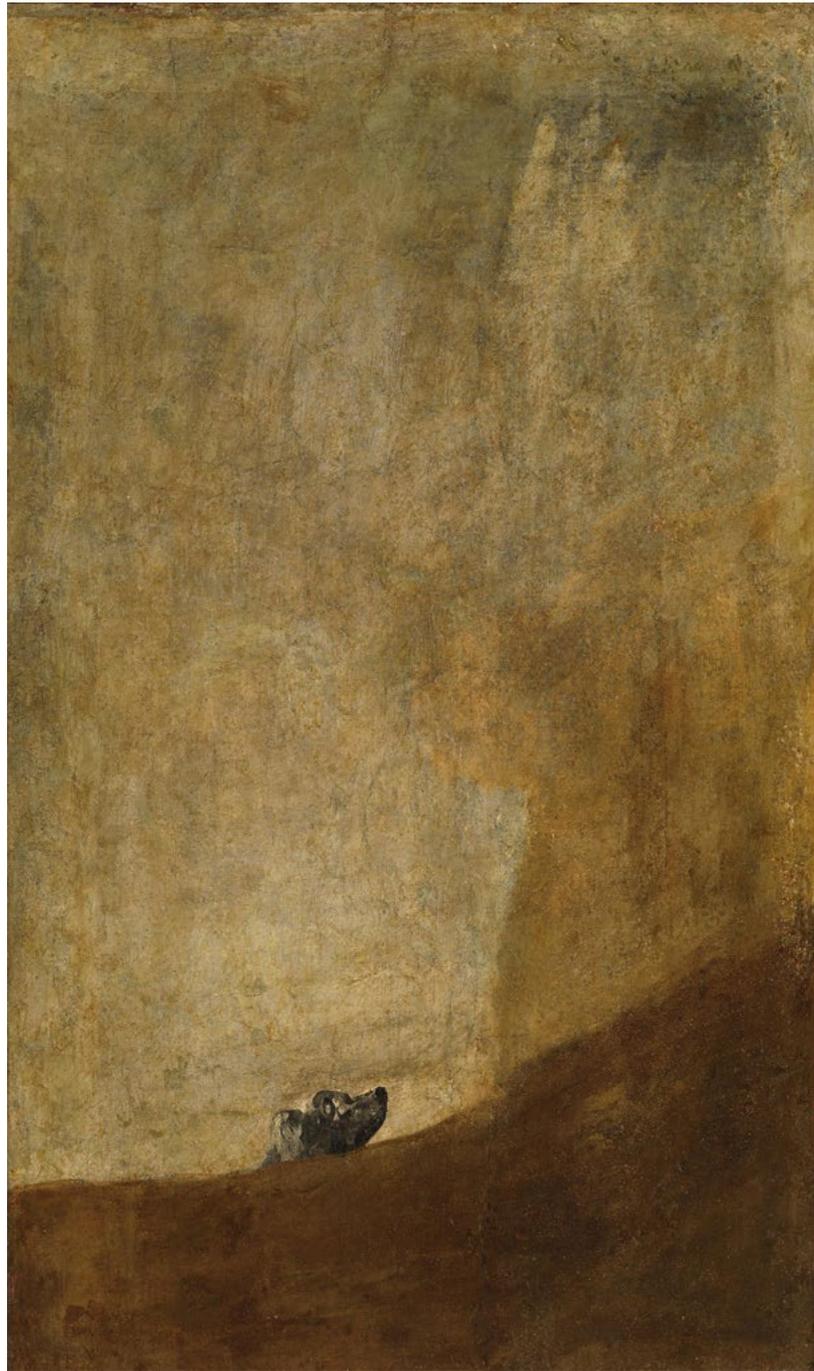
Est-ce encore un espace maîtrisé par l'Homme ou bien est-il abandonné à son sort, délimité par les aboiements du chien et ses autres manières de marquer son territoire ?

On ne sait jamais quand on passe une **frontière** tant ces dernières sont floues. C'est pourquoi au sein de mes peintures, même celles sans présence canine, je garde en tête ces manières qui leurs sont propres de constituer une **cartographie sensible** avec ses zones de dangers et ses espaces paisibles.

(fig.1)



Entre Chien et Loup



(fig.2)

Entre Chien et Loup



(fig.5)

Entre Chien et Loup

(fig.4)



(fig. 3)



Entre Chien et Loup

Entre Chien et Loup



(fig.6)

Les monstres, le personnage inquiétant

Le monstre c'est celui qu'on pointe du doigt, celui qui présente une différence. Ce peut être n'importe quoi, n'importe qui à un moment donné, si tant est qu'il surprend par son écart avec les normes d'une société. Le monstre est le résultat non espéré **d'une rencontre** entre des corps, l'enfant monstrueux ne ressemble en rien à ses géniteurs. Il porte en lui les inquiétudes d'une société, se méfier de lui c'est prendre ses distances avec des réalités, c'est se voiler la face. Si le terme de monstre définit aussi bien un être à éviter qu'un rebut de la société, il est aussi une créature qui peut être fabuleuse et bienfaisante, les licornes, chimères, lutins et autres sont tant de créatures potentiellement amicales qui aident le voyageur dans ses quêtes, divagations et aventures. Le monstre est par essence **entre les définitions**.

Le monstre peut tout aussi bien être un être humain qui de par ses exactions, s'est vu octroyer par le tribunal populaire, les instances de justice ce titre peu flatteur renvoyant souvent aux crimes qu'il/elle a pu commettre. Je ne développerai pas d'avantage une réflexion autour de la figure du bandit, du criminel qui de par ses actes se voit exclu de la société, même si le sujet est, j'en suis certain, palpitant. Je ne tiens pas à émettre quelconque jugement de valeur sur les bonnes conduites à suivre pour évoluer en société, mais il est certain au vu des textes de lois, des figures de l'ordre qui veillent à l'uniformisation des mœurs dans nos sociétés, qu'il y aura toujours des réfractaires, malades, vengeurs, tueurs, violeurs et que sais-je, en marge de cette dernière et répondant au sobriquet de « monstres » pour certains. La figure du monstre peut être tant de choses à la fois qu'il est déroutant de s'y intéresser, mais ô combien fascinant. C'est cet aspect fascinant du monstre que je vais tenter d'explorer, cet aspect **entre chien et loup** qui m'est cher, celui à la frontière de **l'être fantastique** et de ce qui en découle.

Le monstre peut être une manière de se reconnecter à notre environnement, de faire un retour à la réalité, il peut être une balise dans le brouillard, un phare dans la mer, une manière de retrouver son chemin, une autre façon d'envisager la vie pouvant être expérimentée. La possibilité de sortir de sa condition à travers un être qu'on enferme dans la sienne. C'est le PNJ (*personnage non jouable*)¹² de la réalité, celui qui souffre par nous, pour nous, un être quasiment christique à qui on mène la vie dure. Pas étonnant qu'il se rebelle, qu'il se transforme, qu'il devienne incontrôlable, qu'il se mette à escalader des gratte-ciel pour tout foutre en l'air, se défendre en attaquant, écraser les avions comme des mouches (fig.7). Pas évident de s'exprimer quand vous avez des crocs à la place des dents. Il se meut dans la nuit, dans les fumées étranges, dans des paysages inexplorés qui inquiètent de par leurs aspects peu familiers pour nous.

À travers la figure du monstre, c'est tout un monde qui s'ouvre, le monstre peut aussi bien être vu comme un lieu, un terrain, un passage. Dans le film de Spike Jonze *Max et les Maximonstres* (en anglais *Where the wild things are*) nous parle bien de cette façon de percevoir le monstre comme un passage, un allé vers... Les *Maximonstres* du film, peuvent être perçus de bien des manières par le regardeur, à première vue cela pourrait simplement être l'histoire d'un enfant qui débarque malgré lui sur **une île** peuplée de monstres qui vont finir par devenir ses amis avant qu'il ne retourne chez lui (fig.8). Mais ce serait se cantonner à une vision trop naïve de ce film, *Max et les Maximonstres* n'est pas un simple film fantastique comme tant d'autres. Il nous renvoie à un moment de la vie bien connu que tout adulte a vécu, celui du **passage** du monde de l'enfance à celui de l'adolescence.

Un moment chaotique dans la vie où le corps change, pas toujours aussi rapidement que l'esprit, l'enfant se retrouve être malgré lui et pour lui, un **monstre**. Les parents ne comprennent pas toujours que l'enfant grandit, l'infantilisent.

Le malaise se crée et le monstre naît.

¹²- « Initiales de personnage non-joueur, calque de l'anglais NPC (non-player character). » d'après <https://fr.wiktionary.org/wiki/PNJ>

Max, se retrouve après une fugue, devant un petit voilier sur lequel il décide de monter pour s'enfuir. En quête de **territoires inconnus**, non délimités, propices à la **métamorphose**. Après la traversée d'un immense océan pouvant s'apparenter au passage du *Styx*, Charon étant le voilier lui-même, l'enfant qui n'a pas encore payé symboliquement son passeur, se retrouve sur une île peuplée de monstres, les *Maximonstres* (fig.9). Avec eux, Max tentera de construire une société utopique basée sur l'imagination de l'enfant. Malheureusement, les monstres, pourtant domptés dans un premier temps par Max, finissent par révéler leurs vraies natures, celles d'êtres profondément tristes, névrosés en passe avec la dépression, ou n'assumant pas l'affection qu'ils se portent envers eux, se livrant à leur pulsions enfantines, évitant le dialogue, s'enfermant dans une spirale autodestructrice.

L'enfant ne réglera aucun des problèmes qu'il leur promet de résoudre et comprendra que c'est au-dessus de ses moyens. Max, alors, découvre qu'il n'a plus sa place sur l'île et décide de retourner chez lui après s'être rendu compte d'un changement inévitable au fond de son être. Le combat mené par les monstres sur l'île le renvoyant directement à ce qu'il vit et au combat qu'il doit engager. Il paiera le voyage du retour et celui de l'aller au prix de son enfance, la perdant une bonne fois pour toutes, en conservant simplement des souvenirs. *Max et les Maximonstres* est donc un récit initiatique à la manière des histoires mythologiques du passé.

Dans un autre registre, *Les Garçons sauvages* de Bertrand Mandico est aussi un film qui parle d'un passage, d'une **transition** et de monstres, les adolescents qui partent sur une île avec un drôle de capitaine deviennent des adultes et découvrent la sexualité, ils doivent accepter leur vraie nature pour pouvoir quitter l'île, celui qui refuse se verra transformer en un monstre, chimère hermaphrodite condamnée à prendre le rôle du capitaine qui les a amenés sur l'île (fig.10). Si le thème abordé entre ces deux films semble se correspondre, il n'en est rien de l'ambiance visuelle, dans *Max et les Maximonstres* la colorimétrie nous montre un monde en passe d'être désenchanté avec des couleurs ternes proches de celles de la terre, de la poussière renvoyant l'enfant qu'est le regardeur, à la dure réalité, au terre-à-terre, à la boue de Goya. *Les garçons sauvages* est divisé en deux ambiances bien tranchées, une en noir et blanc correspondant aux violences orchestrées ou subies par les garçons, une autre aux couleurs vives, dans un camaïeux de rose, violet, vert attribué aux moments de plaisir, à la joie, à l'érotisme et la sensualité (fig.11). L'utilisation de la couleur ou non renseigne sur un sentiment, une émotion, une envie, un état d'âme, une atmosphère, le tout créant un monstre lumineux d'un genre nouveau, une chimère née de toutes ces informations. Les deux films parlent de transitions en passant par la symbolique de l'île. **L'insulaire** aspire aux changements par le fait même d'être entouré de la mer comme piégé dans la boue d'une terre. Cela fait prendre conscience à l'humain sa propre monstruosité. **L'œil** du *Chien*, (fig.4) dernier lopin d'espérance, perdu comme une île au cœur du tableau. Que ce soit celui du réalisateur ou du peintre, le monstre reste un essentiel pour la création. C'est selon moi, l'élément de base qui lie matière et pulsion avec l'humain, ce qui nous permet d'apprécier une œuvre d'art. L'œuvre d'art est la progéniture du monstre, elle peut être sublime ou abjecte mais sans son géniteur, l'œuvre n'est rien, c'est l'artiste qui fait l'œuvre, sans l'artiste, pas d'art. **Sans monstre, pas de héros.**

Le monstre comme charnière, pont entre deux environnements, comme passeur. Pour l'artiste, la figure du monstre est inévitable. Elle est une variable aux fluctuations gigantesques.

L'artiste comme monstre de la société, le monstre n'existe pas
sans société et inversement, l'artiste non plus.

13

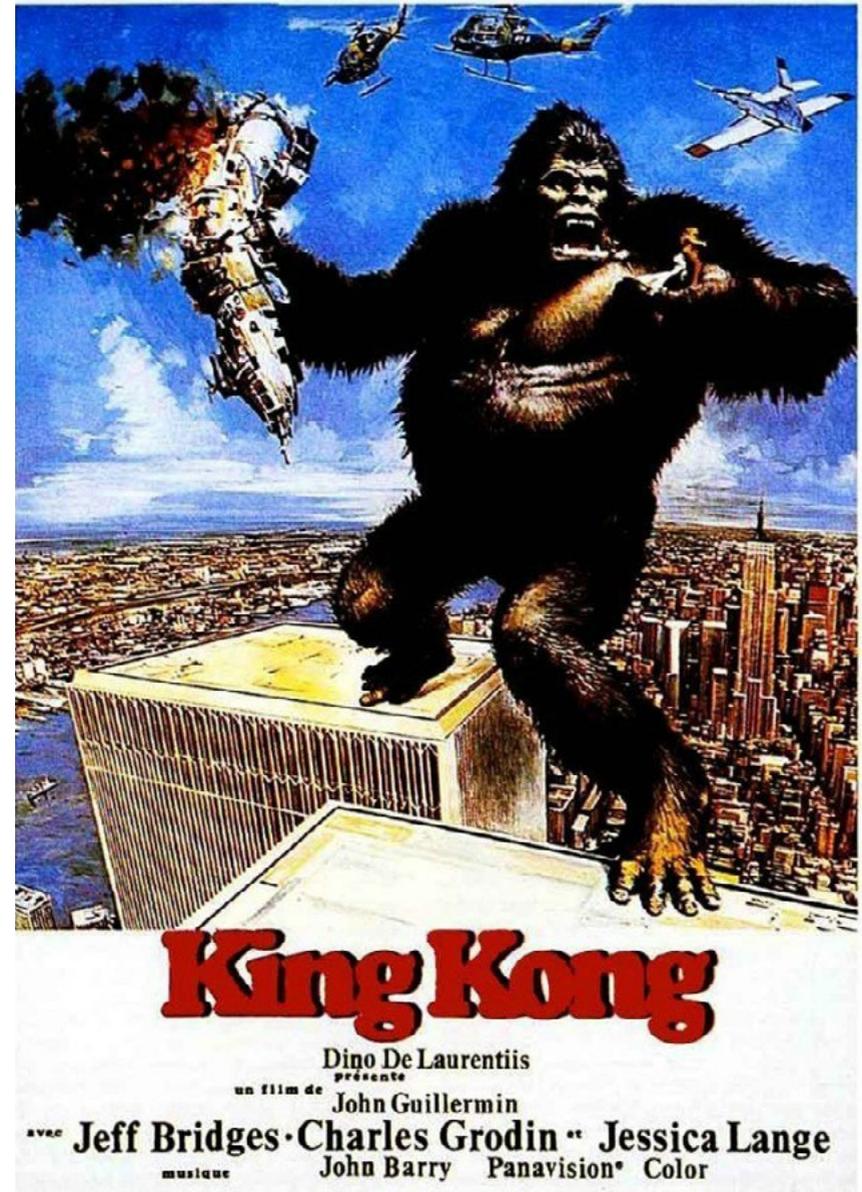
Sans titre (Paramin)

*Philosophie de marbre sur les terrasses,
amputations à la De Chirico,
vierges et déesses pulpeuses à demi-faces,
la cambrure d'un étalon, en marbre : tout ce que nous connaissons
par les livres d'art, les cartes postales et les musées,
et le Picasso classique, une Égée
de mer bleue et pierres blanches, les tuniques et l'albâtre
toutes blanches, alors que ce que nous devrions entendre
par l'hérédité de notre île, c'est la nuit,
la nuit avec ses diadèmes et ses couronnes
diamétralement contraires au goût hellénique,
parce que c'est elle, la reine de notre île,
lèvres-sang et yeux-bougies, la diablesse
des chauves-souris, les loups-garous et autres douennes.*

(fig12)

13- Derek Walcott, *Sans titre (Paramin)*,
page 51, extrait de l'ouvrage *Paramin Derek
Walcott Peter Doig*, 2016, ACTES SUD, 115p.

(fig.7)



(fig.8)



(fig.11)



(fig.9)



(fig.10)



(fig.12)



Entre Chien et Loup

La figure du Saltimbanque et de l'Arlequin

Avec la fin du XIX^e siècle vient la **fin des grands récits**. À travers le champ des arts plastiques les nouveaux artistes ayant tourné la page des récits d'Histoires, bibliques ou mythologiques s'intéressent d'avantage aux scènes de la vie quotidienne, à la Nature, la ville et ses avancées techniques. Cependant, un besoin se fait sentir auprès de nombreux artistes, celui de renouer avec un récit nouveau qu'ils construiraient ensemble, les poussant à lorgner du côté opposé. C'est ainsi que dans la magie des artifices, la légèreté entre en scène et les imageries autour de cirques, clowns et autres **saltimbanques** se développent.

«Le choix du cirque, chez tant de peintres de la fin du XIX^e et du début du XX^e siècle, correspond au déclin des sources traditionnelles d'inspiration, et leur oppose une mythologie substitutive : il faut y voir la critique implicite des grands thèmes autour desquels la culture occidentale avait développé son cortège d'image.» **14**

Cette imagerie populaire trouve ses mascottes et représentants à travers les personnages connus de la *Commedia Dell'Arte* comme **Arlequin**, **Pierrot**, **Polichinelle**... (fig.13)

C'est en particulier le personnage d'**Arlequin** qui m'intrigue de par son rôle souvent ambivalent, entre un sot maladroit et un démon maléfique qui feint d'être ignare pour mieux duper les personnes qui le côtoient. Dans son livre *Portrait de l'artiste en saltimbanque* Jean Starobinski dresse le portrait d'Arlequin (sous le nom d'**Hellekin**) qui « [...] est un démon à face animale, qui conduit dans les nuits d'hiver, au fond des forêts, sa mesnie hurlante de trépassés. Figure qui n'est nullement celle d'un sauveur, mais au contraire celle d'une créature diabolique. » **15**

14- Jean Starobinski, *Portrait de l'artiste en saltimbanque*, 1970, Éditions Gallimard, 2004, 120p.

15- Ibid., p.102.

Arlequin dont l'étymologie renvoie dans un premier temps au mot italien *Arlecchino*,**16** d'où est issue la forme actuelle, est un mot lui-même emprunt au vieux français « *la mesniee Hellequin* » (suite, **escorte de Hellequin**) qui est mentionné dès le XI^e siècle et qui deviendra **Halequin** au XIII^e siècle « **génie malfaisant** ». Le tout proviendrait du vieux haut allemand *Herilo* (nom du roi Herilo) qui remonte à un mot plus ancien encore *Xarila(n)* qui signifie « *chef des armées* » et qui serait une appellation du dieu *Wotan* à savoir *Odin* dans la mythologie scandinave. Ce dieu a en effet, dans ses nombreuses compétences, la faculté d'être un être **polymorphe** et à bien des égards sournois. Il se déplace souvent de manière très bruyante fendant les airs sur **son cheval Sleipnir** créant au passage des tempêtes et des orages partout où il passe. Ainsi les mots à radical *herl-*, tel *Herilo*, impliquent les notions de « **tapage** », « **vagabondage** », « **tumulte** »...

L'élément *kin*, en ancien scandinave *kyn* signifie « *clan, dynastie* » puis en vieil anglais *cyne* signifie « *royal, famille, race, classe, genre* » ; Arlequin / Hellequin serait donc un roi bruyant, « **un roi des tapageurs** ».

Il règne au-delà,
dans un Royaume d'Esprit,
à l'État de Spectre.

16- d'après, wikipedia.org.

Arlequin, « *roi des tapageurs* » est de mèche avec la mort dont il reconnaît qu'elle est la véritable triomphatrice. Il exprime la misère de la condition corporelle jusqu'à devenir lui-même **un fantôme, un revenant, acteur de danse macabre**. Verlaine dressera le portrait spectral de **Pierrot**, rival, ennemi ou encore camarade d'Arlequin, en clown sensuel et triste dans son poème éponyme tiré du recueil *Jadis et naguère*.¹⁷

*Ce n'est plus le rêveur lunaire du vieil air
Qui riait aux aïeux dans les dessus de porte ;
Sa gaïté, comme sa chandelle, hélas! est morte,
Et son spectre aujourd'hui nous hante, mince et clair.*

*Et voici que parmi l'effroi d'un long éclair
Sa pâle blouse a l'air, au vent froid qui l'emporte,
D'un linceul, et sa bouche est béante, de sorte
Qu'il semble hurler sous les morsures du ver.*

*Avec le bruit d'un vol d'oiseaux de nuit qui passe,
Ses manches blanches font vaguement par l'espace
Des signes fous auxquels personne ne répond.*

*Ses yeux sont deux grands trous où rampe du phosphore
Et la farine rend plus effroyable encore
Sa face exsangue au nez pointu de moribond.*

17- Paul Verlaine, *Jadis et naguère*, recueil de poème, 1884, Léon Vanier, 161p.

Qu'il s'agisse d'Auguste Renoir, de Pablo Picasso, d'André Derain ou encore de Paul Cézanne, le thème d'Arlequin ou celui de **Pierrot** sont tous deux abordés par ces peintres qui voient en Arlequin un alter-ego. Une figure qui entre en opposition avec les portraits classiques représentant des nobles, rois, princes et religieux (fig.14). Ces personnages burlesques de la *Commedia Dell'arte*, sont aussi des personnages mélancoliques à la personnalité complexe et **grotesque**. Les peintres trouvent au début du XX^e dans la figure de l'Arlequin ou du Pierrot une façon de s'identifier, une représentation de la condition de l'artiste, personnage marginal vivant au bord de la société et qui en donne une représentation avec une certaine distance.

Les multiples losanges composant la tunique de l'Arlequin apparaissent comme autant de facettes de sa personnalité. Arlequin est un être esprit, sage ou malin, spectre ou vivant, mauvais ou bienveillant. Starobinski dira des saltimbanques comme Arlequin ou des artistes qu'ils « *connaissent le mot de passe qui conduit vers le monde surhumain de la divinité, et vers le monde infrahumain de la vie animale* ». ¹⁸

Picasso va peindre bons nombres d'Arlequins derrière lesquels il se dissimule, auxquels il prête ses traits puis il fait une pause d'une quinzaine d'année avant de reprendre ce sujet particulier. L'Arlequin c'est aussi en quelque sorte le **déguisement** de l'artiste, celui derrière lequel on disparaît repoussant vers des frontières toujours plus floues le réel.

De 1901 à 1905 *les Arlequins* de Picasso sont très souvent peints comme des personnages mélancoliques au teint blafard et dont les tons au sein de la peinture sont souvent froids tirant sur le bleu tels les tableaux de 1901 *Arlequin et sa compagne* (fig.15) ou encore *Arlequin penchant* (fig.16). La couleur bleue, symbole de sa tristesse et de sa mélancolie, hantera pendant trois ans toutes ses compositions : arlequins et autres saltimbanques, miséreux aux membres déformés rappelant les tableaux du Greco, (fig.17) corps féminins hiératiques et solennels, figures amaigries masculines et féminines trahissant la souffrance comme *La Celestina* de 1904 (fig.18).

18- Jean Starobinski, *Portrait de l'artiste en saltimbanque*, page 101.

C'est *Arlequin assis sur fond rouge* (fig.19) peint en 1905 qui mettra un terme à la série *des Arlequins* du début du XX^e siècle avant qu'il ne recommence à en peindre dans les années 20. Cézanne plus tôt peignit aussi des arlequins, trois tableaux avec pour sujet un arlequin en rouge et noir, les visages aliénés par les losanges du costume se fondent géométriquement parlant dans les motifs. *Arlequin* de 1888 (fig.20) fait écho à une autre peinture du maître, *Mardi Gras* (fig.21) aussi peinte en 1888 dont le tableau représente le fils Cézanne (Paul) déguisé en Arlequin et son ami Louis Guillaume en Pierrot. Contrairement à *Mardi Gras* (fig.21), *l'Arlequin* (fig.20) de Cézanne perd son identité au profit du motif et du seul travail de la peinture et des couleurs.

L'arlequin peut aussi être vu comme simple prétexte à peindre, le costume et le déguisement prenant une part inattendue dans la peinture grâce à l'assemblage des couleurs et l'ambivalence des humeurs.

(fig.13)

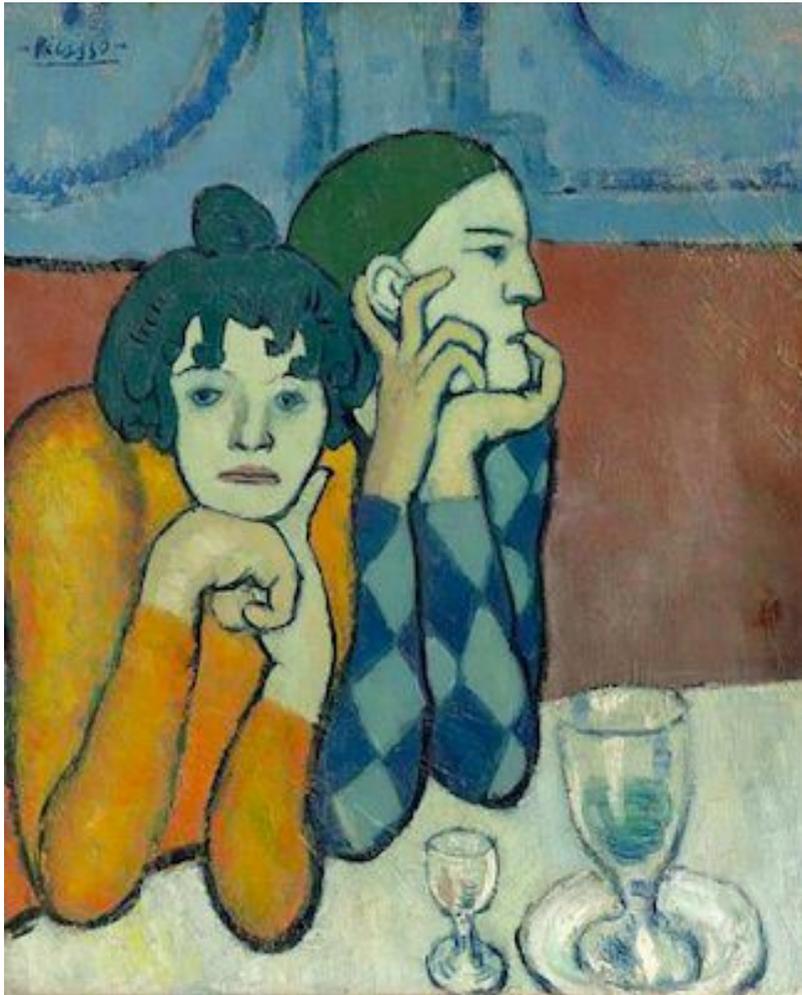


(fig.14)



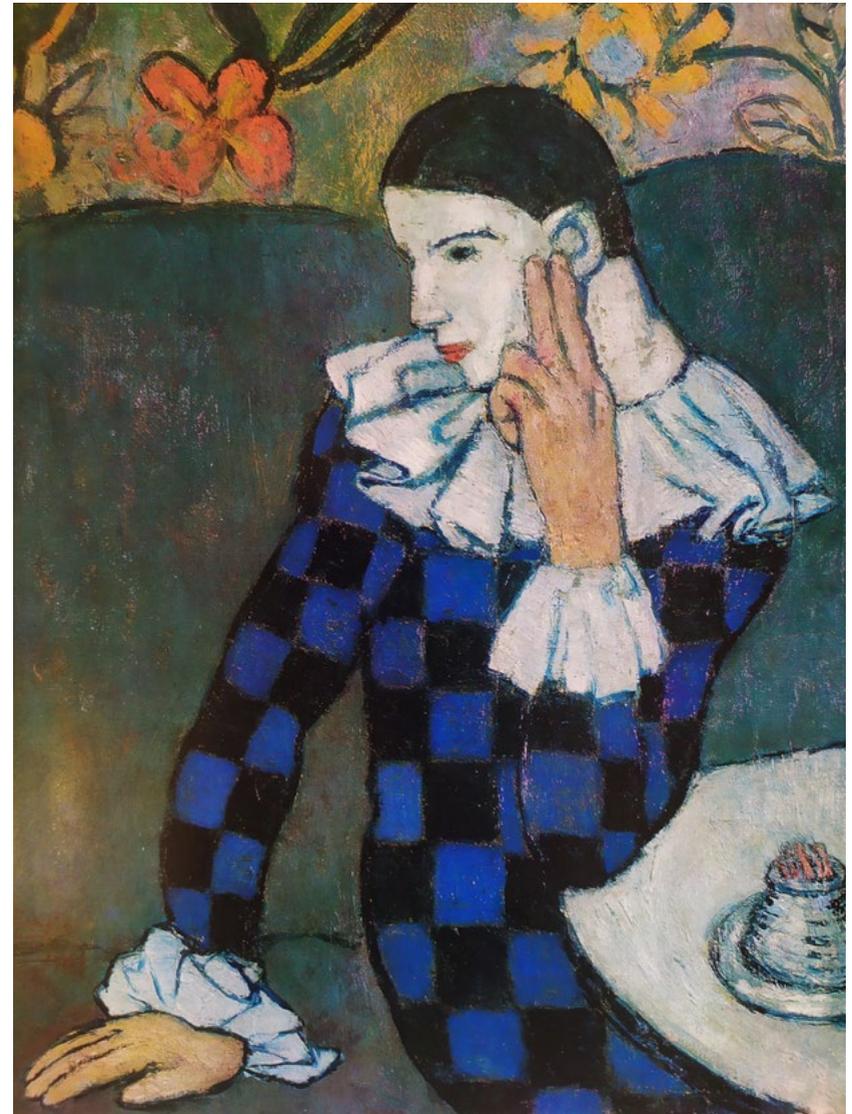
Entre Chien et Loup

(fig.15)



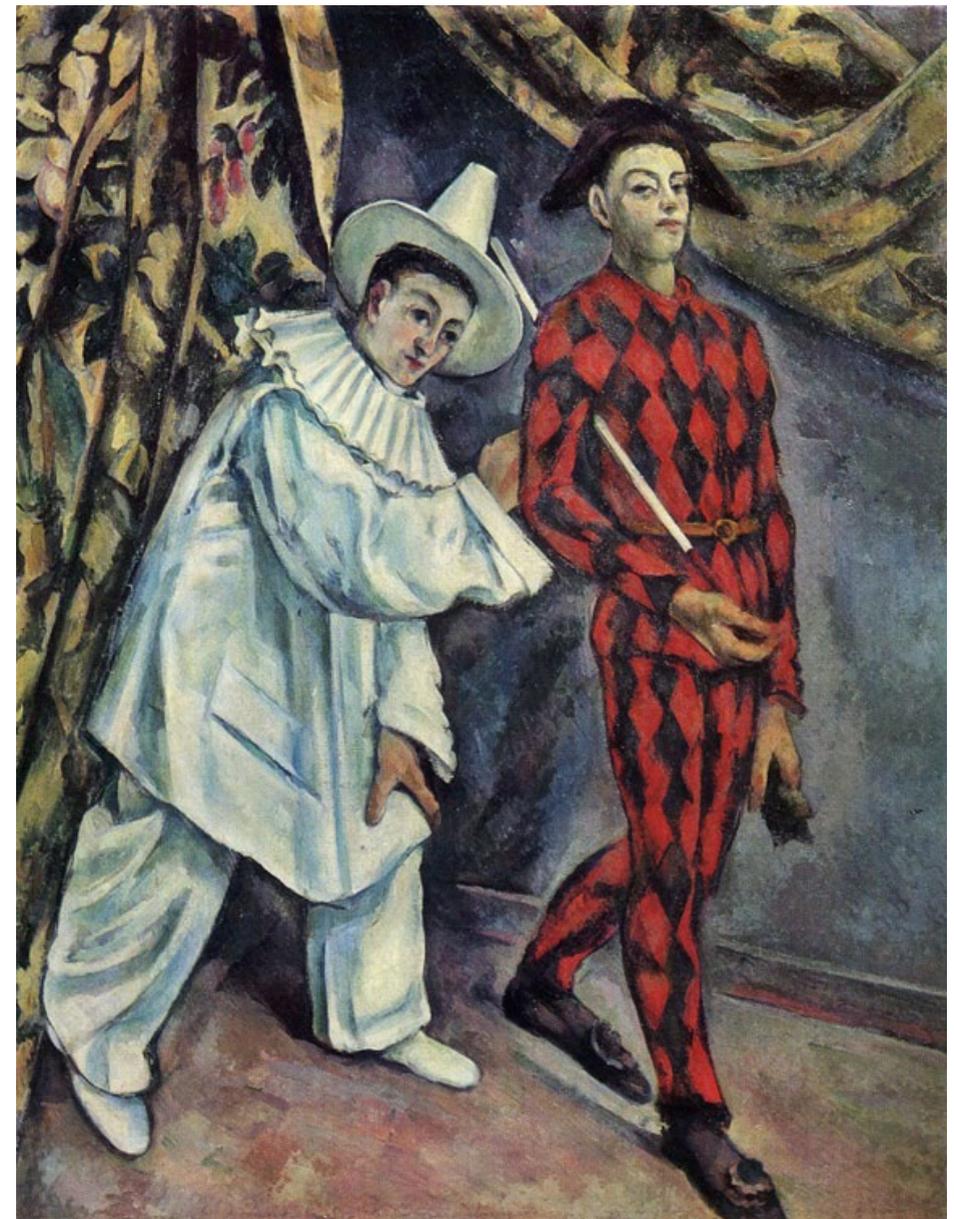
Entre Chien et Loup

(fig.16)



Entre Chien et Loup

(fig.21)



Entre Chien et Loup

(fig.17)



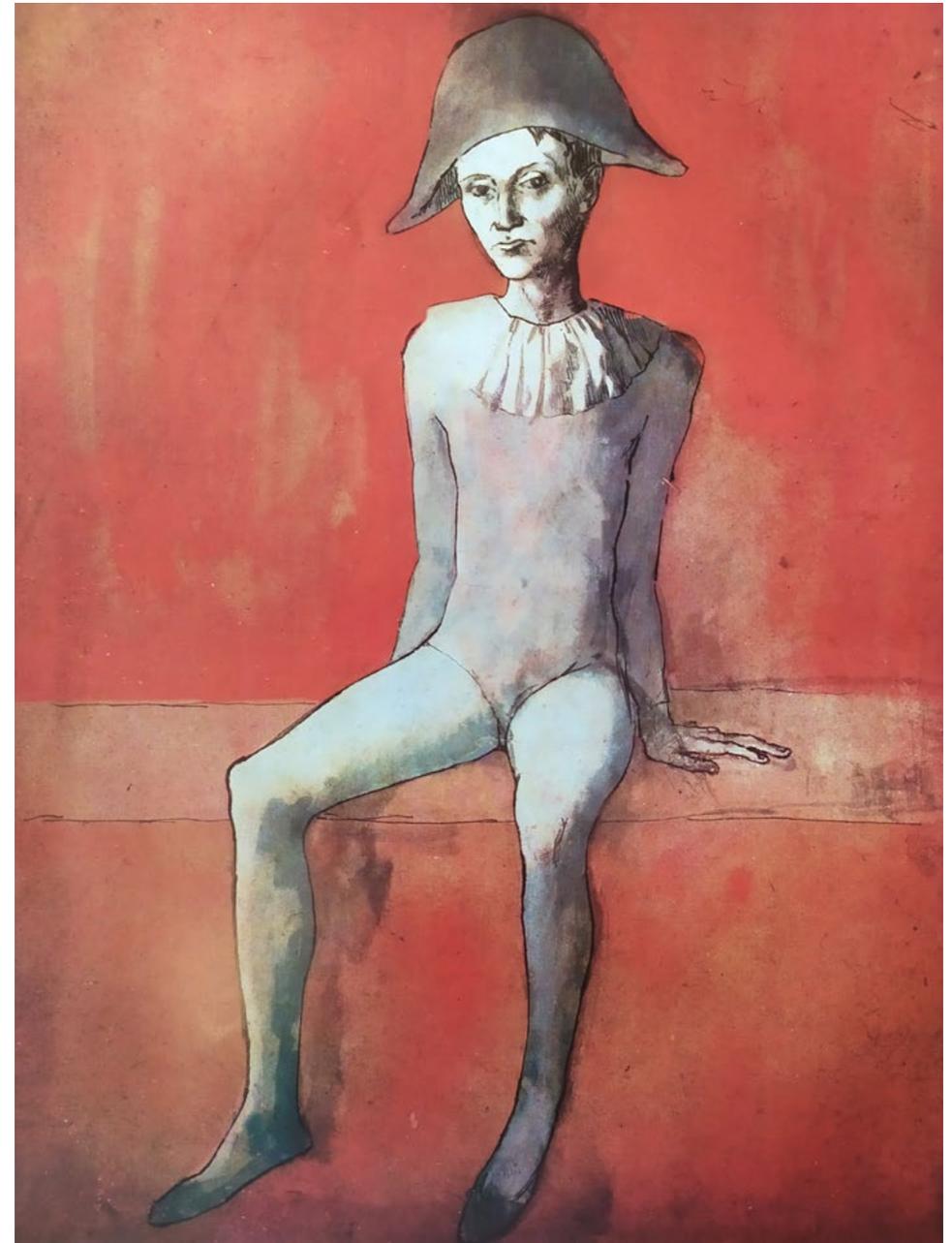
Entre Chien et Loup

(fig.18)

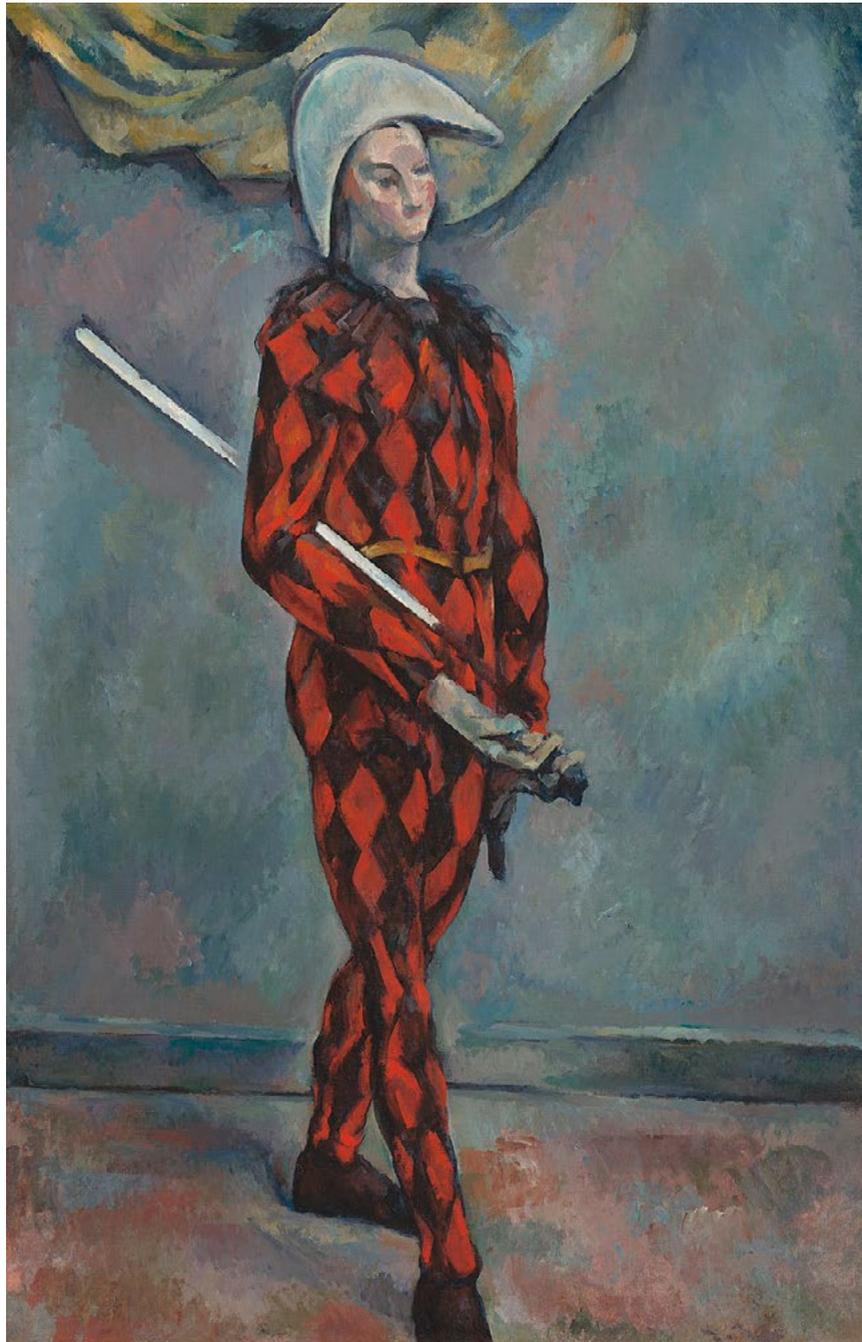


Entre Chien et Loup

(fig.19)



Entre Chien et Loup



(fig.20)

Entre Chien et Loup

Le Déguisement

L'art de se mouvoir déguisé, dissimulé derrière un habit, revêtir les couleurs d'un animal, d'une **créature mythique** ou **folklorique** ou encore porter un costume traditionnel, qu'il soit destiné aux cérémonies religieuses ou au quotidien, revêt une importance capitale dans l'expression de nos émotions et en dit long sur la société dans laquelle un individu évolue. La présence de masques sculptés dans le bois, de costumes artisanaux correspondant à des temps donnés de notre calendrier renvoient pour la plupart à de vieilles traditions provenant de temps anciens dont pour certaines l'origine même est oubliée.

C'est particulièrement ces **folklores** aux origines oubliées, regorgeant de costumes et autres habits inhabituels, qui éveillent en moi un certain attrait. Un attrait pour des formes, des couleurs, des thèmes et des légendes, pouvant être inspiration en peinture, littérature, sculpture...

« Il est aussi des tribus qui, pour certaines fêtes, se déguisent en animaux et en imitent la démarche dans leurs danses solennelles [...] »¹⁹

Cette citation de E.H Gombrich est l'image qu'on pourrait se faire de certaines tribus éloignées vivant recluses aux fins fonds de jungles ou de terres peu explorées des occidentaux, mais cela serait sans compter sur l'incroyable richesse folklorique et artistique de nos régions...
Les Tschäggättä.

19- E.H Gombrich, *Histoire de l'art*, page 41, 1950, PHAIDON, 2001, 1046p.

Les **Tschäggättä** en Suisse, illustrent à merveille ces traditions perpétrées malgré le fait qu'on a oublié d'où elles proviennent (**fig.22**). De cette tradition ne reste plus que le défilé spontané de créatures poilues et terrifiantes en période de **Carnaval (les Tschäggättä)**, ainsi que l'élaboration ancestrale des déguisements utilisés pour créer ces dernières. Ces déguisements résultent d'un long processus de création qui mobilise le savoir faire de plusieurs artisans/artistes tels que les sculpteurs sur bois (pour l'élaboration des masques) les tanneurs et couturiers pour les peaux portées par les **Tschäggättä (fig.23)**.

En effet, que ce soit les masques ou bien les peaux, la totalité de la production du déguisement se fait en local. Les peaux d'animaux proviennent des chèvres, moutons et vaches des alpages, les masques proviennent d'arbres abattus dans la commune ou ses alentours, le plus souvent dans du sapin. Certes, si les origines de ce défilé ne sont pas bien claires, certains s'accordent à dire, qu'il s'agirait de brigands déguisés en monstres apparus en 1550 afin de protester contre la politique valaisanne (politique du canton de Valais).

En tout cas, ce qui est sûr c'est que le **Tschäggättä** symbolise un retour des morts dans le monde des vivants, des êtres en dehors de la société. Ce temps de carnaval n'y est certainement pas pour rien, le carnaval étant une ancienne fête païenne (dont l'origine semble provenir de l'antique Babylone) récupérée par l'Église catholique, est selon les dires de Mircea Eliade dans *Le Sacré et le profane*:

« la régression du cosmos dans le chaos ».²⁰

C'est un temps de débauche qui dure entre un à huit jours (les *Sacées* des babyloniens durent cinq jours ou encore les *Saturnales* à Rome durant huit jours en sont les prémices) où les rôles des citoyens sont inversés, où on n'hésite pas à **faire du condamné à mort le roi d'une journée** avant de l'exécuter une fois les festivités terminées. Il s'agit là d'un bref moment d'inversion des classes sociales, des règnes animal, végétal et minéral, un chaos de courte durée où l'on joue à être quelqu'un d'autre, quelque chose d'autre.

20- Gilles Pétel, « Le Carnaval d'Alger », Délibérer, publié le 10/03/2019, (page consultée le 26/05/2020), <http://delibere.fr/branloire-perenne-carnaval-alger>

Pas étonnant que les fameux **Tschäggättä** du village de Lötschental se regroupent sous les traits d'animaux humanoïdes et surtout, surprennent de par leur comportement abusif et totalement imprévisible. Les **Tschäggättä**, comme évoqué plus haut, sont des créatures réalisées avec des matériaux bruts comme la laine, les peaux, le bois... Il en résulte une combinaison étonnante, chimérique, le corps humain disparaît totalement sous les lourdes **foufures** portées, les **cornes** des **masques** et les **cloches** qui pendent à leurs ceintures. L'homme perd son humanité et se rapproche de la figure animale, cet aspect **zoomorphe** nous interroge sur notre rapport à la nature mais aussi à notre animalité. Le costume et le comportement des **Tschäggättä** évoquent aujourd'hui un retour aux anciens rites, un monde imaginaire et pulsionnel, transgressif, voulant renouer avec un temps primitif en dehors de la bonne marche à suivre.

**C'est le loup qui prend le dessus sur le chien,
la sauvagerie contre l'ordre du chenil.**

La religion catholique fait du **Mardi Gras**, avant le **Mercredi des Cendres** (jour où débute le Carême qui est une période de privations) le jour des excès en tout genre, ce moment agissant comme une « pré-soupe de sécurité » avant d'entamer un dur passage de l'année. C'est aussi le moment propice que les démons et autres créatures de l'Enfer choisissent pour revenir sur Terre tourmenter les Hommes avant d'être chassés le lendemain par l'apposition de cendres par le prêtre sur les fronts des fidèles en signe de reconnaissance de la fragilité de l'Homme et du péché originel qu'il porte en lui, mais aussi en signe d'espérance en la miséricorde de Dieu dans la religion catholique. Ainsi les **Tschäggättä** que l'on pourrait traduire en français²¹ par « *sorcières* », « *femmes simples d'esprit* » ou encore « *êtres étonnants* » sont la représentation des démons voire des morts qui retournent sur Terre. Mais aussi de **sorcières** venues tourmenter les êtres humains avec leurs danses frénétiques, leurs fâcheuses manies de s'introduire dans les maisons pour voler la nourriture ou encore attraper les jeunes femmes pour les emmener avec elles. Nous pouvons aussi noter que les **Tschäggättä** jettent des seaux de cendres sur leurs proies comme une moquerie envers le rite religieux du lendemain

Nous pouvons avec les formes de ces masques faire un parallèle avec l'**Art Brut**, ou encore primitif de certaine peuplades aux quatre coins du globe. Comme *le masque Inuit* (fig.24) décrit par E.H Gombrich :

« Un masque comme celui de la planche 28 peut nous paraître amusant, mais sa signification n'a rien de comique. Il représente un démon anthropophage de la montagne, le visage maculé de sang »²²

²¹- d'après <https://fr.wikipedia.org/wiki/Tsch%C3%A4gg%C3%A4tt%C3%A4>

²²- E.H Gombrich, *Histoire de l'art*, page 46, 1950, PHAIDON, 2001

Il me paraît important à travers ces coutumes qui perdurent encore à ce jour de s'intéresser à l'aspect plastique des costumes et déguisements qui peuplent notre imaginaire et le réel de nos vies. Tous ces personnages comme le Krampus,²³ les **Tschäggättä** ou encore les Kukeri²⁴ sont pour moi des sources intarissables d'inspirations nous renvoyant à notre condition tout en cherchant à lui échapper. **Peindre des sujets monstrueux**, évoluant dans des paysages vides ou défragmentés à la manière de Goya lorsqu'il réalise sa peinture dite du Chien (fig.2) ou encore des paysages d'arrière plan de la série des *Wilder Mann* de Charles Fréger contribue à la création d'une nouvelle zone d'extrapolation de la vie à travers l'art (fig.25).

Un Non-lieu cher à Marc Augé,²⁵ un espace entre deux, **entre chien et loup** où peuvent cohabiter et s'imbriquer des aberrations d'espace et de temps. Le costume folklorique en quelque sorte, fait lui aussi cohabiter ces aberrations d'espace et de temps, dans le sens où nous sommes en droit de nous interroger sur la croyance ou non de ces Hommes qui enfilent ces déguisements. On peut noter aussi des aberrations physiques du corps déformé de l'homme par le déguisement et de ses vertus par ses attitudes. Ces Hommes modernes savent bien qu'ils ne doivent pas croire en ces traditions et rituels destinés à repousser le diable, faire parler les morts, écouter l'hiver ou encore fertiliser les terres. Le cartésianisme et la Science de notre civilisation moderne (certes encore emprunt de religion et de mysticisme mais combattant le paganisme) nous en empêchent. Et pourtant si tout nous laisse à penser qu'il ne s'agit que de sonnettes qui perdurent pour effrayer les enfants, ou un prétexte pour se retrouver et faire la fête, les hommes qui revêtissent ces costumes restent ouverts à la possibilité que les anciennes méthodes peuvent s'avérer efficaces. Ils portent l'ambiguïté jusqu'au bout comme déguisement, mensonges ou blagues provocantes au langage toujours muet.

Le déguisement peut aussi bien être porté pour ressembler à une bête comme les **Tschäggättä**, mais il peut aussi être porté par l'artiste. L'artiste et plus particulièrement son travail sont destinés à jouer un rôle dans ces étranges coutumes auprès de la société. Ce rôle c'est celui d'une puissance magique, un sortilège capable de conjurer la mort ou bien de l'appivoiser un temps.

²³- Le Krampus est une créature mythique anthropomorphe du folklore européen, mi-chèvre, mi-démon.

²⁴- Les Kukeri sont des hommes bulgares déguisés dans le but d'effrayer les mauvais esprits au du rituels folkloriques.

²⁵- Marc Augé, *Non-lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Seuil, 1992, 160p.

De la même manière que les Inuits ou d'autres individus issus de peuplades aux modes de vie proches de ce qu'on pourrait qualifier de primitifs au sens occidental du terme, définissent des **animaux totems** qui leur seraient fabuleusement liés et dont la tribu entière dépendrait. Le travail de l'artiste se doit d'accomplir une œuvre magique désirée, que ce soit d'engager un travail de mémoire à l'image d'un *memento mori* ou de prendre position face à des revendications qui l'animent. L'artiste se doit d'être le pont entre un monde fabulé et celui du réel, **entre fiction et réalité**. En ce sens, le moyen d'expression qu'est la peinture me permet d'allier ces deux points de vue.

La peinture a ce pouvoir magique de créer des espaces d'exactitudes et de non exactitudes sur une surface souvent en deux dimensions pouvant faire office de portail ouvert sur deux mondes.

La peinture ne serait pas qu'une fenêtre ouverte sur le monde mais un genre de **portail inter-dimensionnel**. J'envisage la peinture comme un temps de **Carnaval** ou encore d'**Halloween**, soit un temps où les espaces du réel et du fantastique, de la vie et de la mort se rejoignent et s'épousent pouvant s'interpénétrer, s'embrasser, détruisant au passage quelques barrières mentales afin d'apparaître au regardeur. La peinture permet de faire fi de la perspective, d'espace et de temps, de confronter des éléments disparates ensembles, faire cohabiter des espaces-temps hétéroclites à la manière de scènes religieuses datant du Moyen-Âge comme sur une page d'un calendrier de 1137-1147 où plusieurs histoires sont racontées simultanément à savoir celles de *Saint Géréon*, *Willimar*, *Gall* et *Le martyre de sainte Ursule et des 11000 vierges* (fig.26) ou encore à travers les peintures hautes en couleurs de Neo Rauch (fig.27). J'envisage la peinture, et principalement la peinture figurative, comme **un espace infini non délimité**. Certes, si le cadre ou les bords de la toile agissent comme des frontières infranchissables où la peinture s'arrête avant de tomber dans l'immensité du gouffre de la réalité, c'est penser comme un individu persuadé qu'il vit sur une Terre plate car, tout comme notre monde, celui du tableau ne s'arrête pas à la vision qu'il nous propose. C'est exactement ce qui fait qu'on parle d'un tableau, qu'on l'analyse... Le fait qu'il n'est pas fini, non pas dans le sens technique, l'artiste décide de finir son tableau quand il l'estime terminé, mais plutôt dans le sens d'hermétique.

Le tableau une fois « fini » par l'artiste sort de l'enfance et continue sa vie, il n'est pas figé, il existe dans plusieurs plans de la réalité et du virtuel (reproductions photographiques, communication, imaginaire du regardeur...). Le tableau ouvre des portes multiples en offrant une prise de vue sur un ailleurs possible, aux frontières du réel...

D'outre-tombe.

(fig.22)



Entre Chien et Loup

(fig.24)



(fig.26)



(fig.23)



Entre Chien et Loup

Entre Chien et Loup

(fig.25)



Entre Chien et Loup

(fig.27)



Entre Chien et Loup

Le Tableau, Portail Inter-dimensionnel

Si le tableau peint par l'artiste, n'est pas arrêté, qu'il continue de vivre au-delà des bordures imposées par le cadre, qu'il offre une prise de vue sur un ailleurs possible, il est des univers, des ailleurs qu'on souhaiterait ne pas voir continuer tant l'horreur qui y est décrite semble atroce et pourtant... *Der Krieg, La Guerre* d'Otto Dix réalisée entre 1928 et 1932 est un tableau inspiré des triptyques de la Renaissance, c'est une peinture qu'on pourrait nommer d'Histoire, en total décalage avec la peinture des avant-gardes du début du XX^e siècle, et qui pourtant persiste dans la rétine, dans l'imaginaire du regardeur, même une fois le tableau hors de portée de la vue (fig.27). La force de ce tableau passe certes par sa forme si particulière d'un retable, à la manière de celui d'Issenheim (fig.28) dont il est inspiré, mais surtout par sa puissance évocatrice qui résonne et qui déploie un univers **s'écoulant en dehors du cadre**, aux yeux du regardeur. De plus, une véritable narration est créée par l'artiste, qui invite le regardeur à traverser l'espace frontal de la peinture pour y entrer et s'en faire le témoin.

*« Le fait est que étant jeune on ne se rend absolument pas compte que l'on est malgré tout profondément marqué. Car pendant des années, pendant dix ans au moins, j'ai rêvé que je devais ramper à travers des maisons en ruines. Sérieusement... À travers des couloirs où je pouvais à peine passer. Les ruines étaient toujours présentes dans mes rêves. Le tableau *Der Krieg, «La Guerre»* a été réalisé dix ans après la Première Guerre Mondiale. J'avais, durant ces années, effectué de nombreuses études afin de réaliser ensuite ce grand tableau traitant de cet événement. En 1928, je me suis senti prêt à aborder ce grand sujet dont l'exécution me préoccupa durant plusieurs années. À cette époque d'ailleurs, durant la République de Weimar, de nombreux livres prônaient à nouveau librement l'héroïsme et une conception du héros qui avait été poussé à l'absurde dans les tranchées de la Première Guerre Mondiale. Les gens commençaient à oublier déjà ce que la guerre avait apporté de souffrances atroces. C'est dans cette situation là qu'est né le triptyque. »* ²⁶

26- « *La Guerre* » (triptyque, 1929-1932) (page consultée le 02/04/2020)
d'Otto Dix (1891-1969), émission
« *Les Regardeurs* » par de Jean de Loisy
et Sandra Adam-Couralet, diffusée le
27/06/2015, disponible sur [franceculture.
fr/emissions/les-regardeurs/la-guerre-
triptyque1929-1932-dotto-dix-1891-1969](http://franceculture.fr/emissions/les-regardeurs/la-guerre-triptyque1929-1932-dotto-dix-1891-1969)

Otto Dix peint donc *La Guerre* (fig.27) après de nombreuses études dans une dynamique, un devoir même de mémoire, auprès de ce que fut la Première Guerre Mondiale pour ces contemporains et les générations à venir. À travers cette peinture, il laisse apparaître un monde cauchemardesque désastreux, né d'une série de gravures elles aussi intitulées *Der Krieg* en 1924 (fig.29), fortement inspirées des *Désastres de la Guerre* de Francisco de Goya (fig.30). Le titre même de l'œuvre, fait écho à un **déroulé**, à un temps donné, celui de la guerre. La guerre c'est un événement causé par l'être humain et qui a une durée, elle est caractérisée par un début et souvent par une fin (en ce qui concerne celle actuellement finie). La guerre s'écoule donc d'un moment à un autre, des inventions, des batailles viennent ponctuer cette temporalité, ce récit.

« C'est que la guerre est quelque chose de bestiale, la faim, les poux, la boue, tous ces bruits déments. C'est que c'est tout autre chose. Tenez, avant mes premiers tableaux, j'ai eu l'impression que tous les aspects de la réalité n'avaient pas été encore peints; l'aspect hideux. La guerre est une chose horrible et pourtant sublime, il me fallait y être à tout prix. Il faut avoir vu l'Homme dans cet état déchaîné pour le connaître un peu. » ²⁷

27- voir note 26

Sur le panneau de gauche de l'œuvre de Dix, commence le début d'un récit et l'entrée du regardeur dans un **monde funeste**, outre le fait que la peinture de Dix est un sens de lecture de gauche à droite, elle se veut sans texte, mais aussi assez illustrative pour que le regardeur comprenne le déroulé des événements sans pourtant pouvoir le lire.

En cela, Dix se rapproche de l'art Religieux du Moyen-Âge et de la Renaissance, décorant les églises sans texte, à la manière de larges bandes dessinées afin que les fidèles puissent les comprendre, même les illettrés. Ainsi sur le panneau gauche commence la guerre et ses récits par Otto Dix.

Les soldats allemands évoluent en une sorte de masse d'uniformes et de fusils, les visages ne sont pas identifiables. Les cohortes de guerriers ainsi dépersonnalisés s'avancent dans le brouillard de guerre, prélude de l'horreur qui va suivre. Ce panneau correspond à l'entrée en guerre, les hommes représentés sont déjà dans le domaine du spectral, des ténèbres, avec l'entrée en guerre ils signent leur entrée dans le monde des morts, l'enfer sur Terre.

Le panneau central se compose de trois parties distinctes, au premier plan une vision de la tranchée, avec ses corps décharnés transformés en bouillie informe qui coule. Les viscères, les boyaux et autres cervelles jaillissant de crânes éclatés renvoyant presque à une imagerie de l'ordre **du grotesque, du grossier, du trivial**. Quelque chose de quasiment sensuel s'en dégage, c'est le **sublime** dont Otto Dix parlait, il y a un certain attrait pour cette vue d'immondices aux frontières avec la pornographie d'où, des corps dégoulinants, se dressent des baïonnettes, souches d'arbres et autres éléments phalliques. Il s'agit bien ici, de la guerre menée par les hommes.

Au second plan des ruines, les fameuses ruines qui hantent les rêves d'Otto Dix, parmi ces dernières, une silhouette humaine se dresse sur le côté, cachée derrière un masque à gaz, une couverture et un casque. Il est le seul représentant du monde des vivants parti plus tôt sur le panneau de gauche, il se tient debout aux côtés de ses camarades/viandes tombés sur le front. C'est ici, une vision désenchantée de la guerre qui nous parvient, un monde désolé où les vivants tels des épouvantails perdent le peu d'humanité qui leur restait.

Le troisième plan où l'arrière plan c'est le ciel. Ce dernier du clair vers l'obscurité mime en dégradé les journées sombres qui se répètent. Dans le ciel, rattaché/empalé par des débris d'anciennes structures, un cadavre pourrissant fait le pont, à la manière d'un Christ en croix, entre le ciel et la Terre. De son doigt tendu vers la droite, il semble montrer les jambes criblées de balles d'un cadavre.

Sur le panneau droit, dernier espace traditionnellement consacré au monde des vivants est ici un autoportrait de l'artiste en sauveur inespéré et fantomatique sûrement déjà mort mais aidant les âmes des défunts à trouver le repos. Otto Dix apparaît comme celui qui sauve, les artistes sont ceux qui sauvent de par leur art, ils substituent aux religions leur rôle qu'elles n'ont pas été capables d'assurer durant la guerre.

Otto Dix se met lui-même à la place du Sauveur, un passeur tel les chiens mythologiques qui accompagnent les morts dans leur dernière demeure. Il entretient un rapport avec la guerre qui est le même que celui d'un catholique avec le diable, terreur et fascination.

De par sa volonté de faire l'expérience de la guerre, l'artiste a pu confronter la violence et ainsi se faire le témoin du dernier panneau : la prédelle.

La prédelle, traditionnellement la place des morts, mais aussi de l'enfer dans les représentations chrétiennes, est inter-changée avec les panneaux du haut dans l'œuvre de Dix. En effet, si les trois panneaux du haut correspondent à l'enfer sur Terre comme évoqué plus haut, l'espace de la prédelle et donc, des morts, est aussi paradoxalement celui de la paix. Les morts présents dans cette fosse semblent paisibles, entiers, ils semblent être les véritables détenteurs des clés de la paix entre les Hommes.

Otto Dix recourt au triptyque dans une volonté de transmettre une expérience de la guerre et son idée de la rédemption, son envie d'avancer. On voit bien comment un tableau comme celui d'Otto Dix, *Der Krieg* (fig.27) possède un pouvoir **d'auto-alimentation** qui frappe de par sa puissance de captation du regard et continue son existence hors le cadre, dans les visions qu'il laisse aux spectateurs.

Lorsqu'on demande à
Otto Dix pourquoi il a réalisé
La Guerre, il répond :

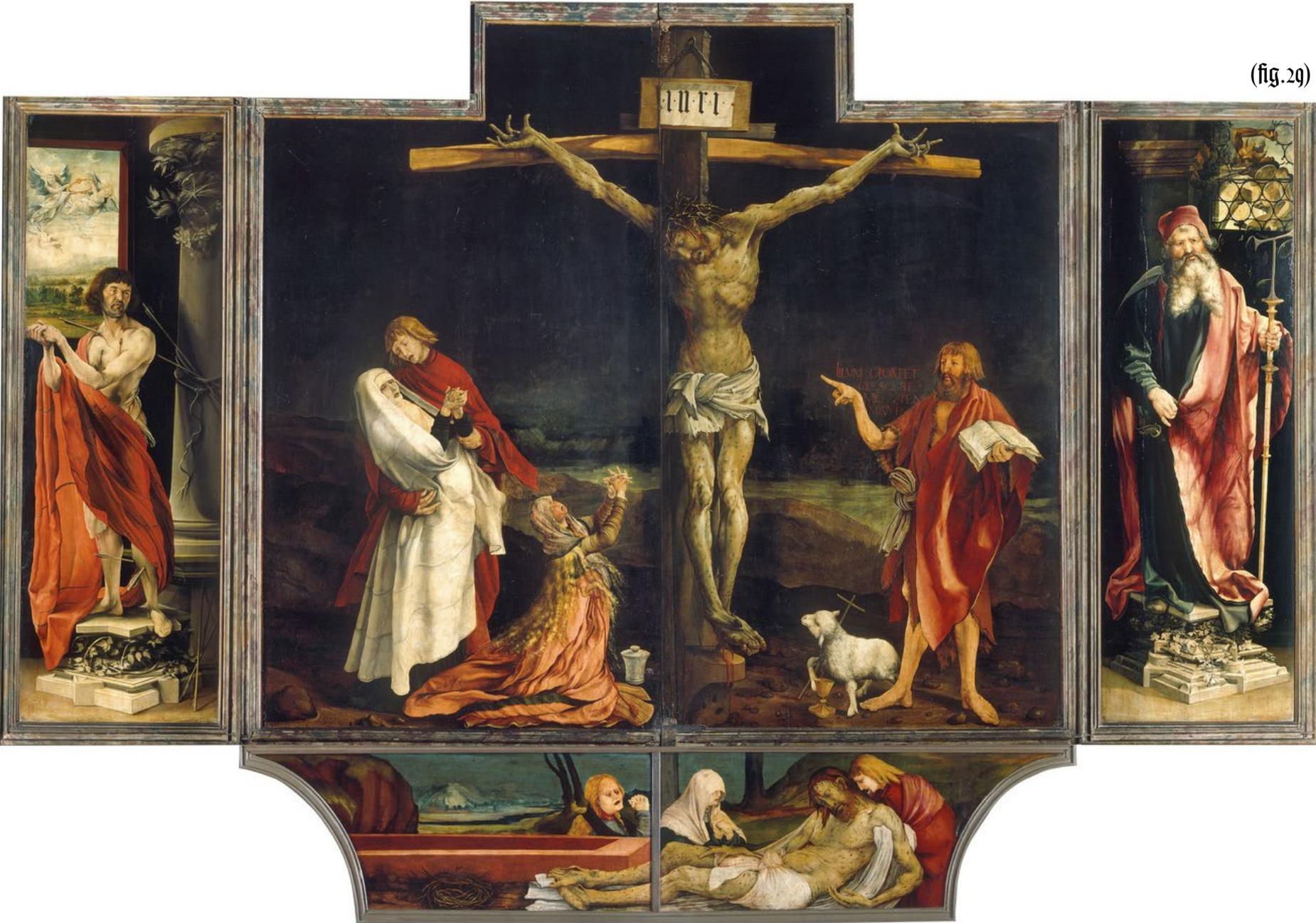
« Je voulais me
débarasser de
tout ça ».²⁸

28- voir note 26

(fig.28)



(fig.29)



(fig. 50)



(fig.31)



Entre Chien et Loup

Sonatine

Aux frontières du réel, le cinéma de Takeshi Kitano nous offre une manière d'envisager le monde d'aujourd'hui sous des allures traditionnelles. C'est particulièrement ce qui frappe quand on regarde un film de Takeshi Kitano, cette dualité entre contemporain et traditions. Souvent ses films tournent autour du thème de la mafia japonaise, **les Yakuzas**.²⁹ C'est principalement ces Yakuzas qui m'intéressent et surtout la manière dont Kitano les traite. Il fait de ces figures du crime organisé japonais un parallèle avec **les Samourais** des temps jadis (fig. 32). Les Yakuzas se définissent eux-mêmes comme les dignes descendants des Samourais.³⁰ Cependant, il y a, entre le monde idéalisé aux coutumes archaïques des Samourais et celui des Yakuzas, ancré dans la réalité du crime, un fossé si large qu'il semble parfois **absurde**. Les films de Takeshi Kitano nous montrent cette dualité entre la bonne marche à suivre de la tradition et le caractère ultra violent et sans vergogne des personnes évoluant dans son univers. La violence est omniprésente dans tous ses films, ses personnages principaux sont presque toujours des **antihéros**, mais cependant avec un sens de l'honneur infaillible. Comme si les pires criminels étaient tout à fait honorables de par leur sens de l'honneur et du sacrifice. Ce qui en résulte, ce sont des personnages noyés dans un imaginaire lointain peuplé de valeureux guerriers, évoluant dans les bas-fonds d'une organisation en total désaccord avec les valeurs qu'elle tente de promouvoir. Dans *Sonatine mélodie mortelle* de 1993, nous suivons des hommes de la mafia japonaise qui doivent négocier avec deux clans afin d'éviter de prolonger une guerre fratricide au sein des Yakuzas (fig. 33).

Les personnages principaux sont envoyés **sur l'île** d'Okinawa, là-bas, pour fuir un piège mortel tendu par des membres d'un clan réfractaire, ils vont se terrer dans une maison en bord de mer, tentant d'occuper tant bien que mal leurs journées. A défaut de s'entre-tuer, ils vont tuer le temps en trompant la mort. Malheureusement, le temps passé à duper le destin va jouer contre eux. En s'occupant comme **des enfants** le feraient, Takeshi Kitano nous montre une facette inédite de la mafia japonaise, celle de jeunes hommes qui ont fait les mauvais choix et se retrouvent à jouer leur vie tout comme leurs aïeux l'ont

29- Les Yakuzas sont les membres de la mafia japonaise.

30- Les Samourais sont des guerriers au service d'un seigneur.

fait pour en arriver aux postes auxquels ils se trouvent. On assiste alors à un spectacle peu commun, celui d'une organisation criminelle majeure tenue par de vieux enfants donnant des ordres à des enfants. Ces personnages semblent en recherche d'un guide qui pourrait leur apporter le sens de la vie, qu'ils ne savent eux-mêmes pas accorder à leurs sbires. Tout dans ce film renvoie au monde de l'enfance, mais aussi à la mort, le tout suintant d'un certain surréalisme tant les personnages sont amorphes, sans motivation, absurdes. Les chemises hawaïennes multicolores des personnages tranchent avec leur mentalité, un peu à la manière de **l'arlequin**.

La constante vision de la mer en arrière plan avec ses va-et-vient, décrit si bien la vie de ces hommes, pris dans un perpétuel reflux. La plage, la végétation luxuriante et d'une manière plus large, le paysage, pèsent sur les personnages principaux et le regardeur. Takeshi Kitano nous écrase avec son paysage, nous rappelant la fragilité des hommes face à la Nature (fig. 34). Dans *Aniki, mon frère* sorti en 2000, l'histoire peut sembler se répéter avec un personnage de Yakuza chassé par un clan adverse, il se voit obligé de fuir aux États-Unis afin de retrouver son demi-frère, un dealer de bas étage sans grande ambition. L'arrivée de Yamamoto (le Yakuza) va changer la donne, puisqu'il va appliquer aux USA ses manières de Yakuza et ainsi transformer le petit groupe de son demi-frère en un véritable clan. Le rapprochement entre *Sonatine, mélodie mortelle* et *Aniki, mon frère* peut se faire de bien des manières. On peut y voir un énième film de gangsters **ultra-violent** mais aussi un film sur l'apprentissage et la transmission de valeurs traditionnelles, comme celles du *Bushido* (code des principes moraux des guerriers japonais) enseignées à des enfants, à des criminels en devenir.

C'est là toute la force des films de Kitano, confronter la violence d'une société face à un regard d'enfant.

Kitano place au centre de ses films la figure humaine, seule, face au monde qui l'entoure et à sa cruauté. Au final, Kitano traite ses personnages comme s'ils étaient des êtres à part, presque divins, pour finalement nous rappeler ô combien il ne s'agit que d'êtres humains mortels, et qu'il se cache au fond de chacun, une part animale qui peut prendre le dessus sur l'Homme si on ne la contrôle pas assez bien.

Quand Aniki Murakawa (le personnage principal de *Sonatine, mélodie mortelle*) se suicide en fin de film, il ne fait que tuer un animal, sa part humaine étant déjà morte depuis longtemps. C'est peut être même, l'ultime regain de l'homme sur la bête qui donne à Murakawa la raison de commettre son suicide. Sa mort calme, face à l'immensité de la nature contraste avec sa vie hyperactive et urbaine, il renoue un instant avec ses ancêtres des temps jadis. Il regagne dans sa mort ce qu'il avait perdu durant son vivant (fig. 35).

Le paysage joue un rôle majeur dans le cinéma de Takeshi Kitano, les espaces sont souvent ouverts sur de grandes étendues, aux antipodes de l'ambiance générale suffocante provoquée par l'attitude des personnages et les menaces qui pèsent sur eux (fig. 36). Cette quasi omniprésence de la **Nature** dans chaque plan de Kitano, luxuriante et abondante ou étendue et calme, renforce le côté étouffant des scènes. C'est principalement en cela que les plans de Kitano me touchent personnellement, c'est sa faculté à créer des paysages larges et ouverts, a priori reposants et paisibles, dont l'emploi est détourné pour servir la cause de la **claustrophobie**. On semble désarmé, écrasé, perdu dans ces immensités de nature ce qui nous renvoie à une peur presque primitive, celle du dehors, c'est pour cela que les personnages de Kitano restent entre eux, créant une grotte réconfortante et pourtant inquiétante dans laquelle **la meute se réfugie**. On n'est nulle part à sa place dans ses films et cet inconfort à trouver un lieu à soi est exacerbé à travers le paysage. Ce n'est seulement que lorsque les personnages tentent de renouer avec de vieilles traditions, que le paysage se fait plus conciliant. C'est seulement quand l'homme renoue avec ce qui fait son essence, ce qui le renvoie à ses débuts, que le bonheur se fait sentir.

Ce bonheur n'est malheureusement que de courte durée, en effet, la Nature, aussi belle qu'elle soit, reprend ses enfants dès l'instant qu'on la croit acquise. Ce sentiment de gêne, de malaise que Kitano créé dans ses espaces sont autant de pistes en peintures qui me semblent constituer un bon paysage pictural. Je trouve que certaines peintures de Peter Doig sont assez proches de ce que les plans de Kitano peuvent communiquer. Les peintures de Peter Doig et plus particulièrement celles des années 90, m'intéressent de par leur rapport à l'espace, elles questionnent en une image différents plans, certaines comme *Grasshopper 1990* (fig. 37) semblent être

construites comme une coupe dans différentes strates géologiques, mais aussi célestes, un genre **de carottage d'espace**. Comme si le centre de la peinture se déroulait dans un espace-temps et le bas et le haut dans deux autres différents. Peter Doig rend aussi dans ses peintures des **atmosphères** à la frontière de l'impressionnisme, comme si dans l'aspect vaporeux d'une scène s'en déroulait une autre, plus ténue, plus difficile à entrevoir comme si le monde entamait une métamorphose douce vers une autre forme encore inconnue. Ce qui me donne cet attrait pour la peinture, c'est la rencontre de plusieurs plans d'existences qui se croisent et s'entremêlent comme dans la peinture *BUFFALO STATION 1* de 1997 où un stade de sport et l'effervescence de la foule semblent disparaître dans des volutes vaporeuses qui émanent de la terre, transformant le sol en eau de marais stagnante d'où la vie bouillonnante s'éveille (fig. 38).

La peinture, c'est la possibilité de faire cohabiter les espaces.

La puissance de ces espaces picturaux non définis, **monstres en devenir**, sont pour moi des territoires d'exploration infinis, où l'émerveillement peut rapidement céder sa place à l'horreur, l'angoisse. En explorant ces non-lieux de la peinture, entre fantasme et réalité, c'est aussi une vision du monde qui nous entoure que nous tentons de dépeindre afin de mieux le comprendre et d'entrer dans ces **infra-minces** qui le constituent. Cela nous permet d'en distiller l'essence et ainsi de mieux appréhender notre propre existence. Le rapport sensible que nous entretenons avec l'image picturale nous renseigne sur notre volonté d'échapper à notre condition et par la peinture se faire grand architecte modulant l'espace et le temps à notre bon vouloir.

(fig. 52)



Entre Chien et Loup

(fig.35)



(fig. 37)



(fig. 34)



(fig.35)



(fig. 38)



(fig.36)



Le Tiers-Paysage

En peinture, rien n'est jamais laissé à l'écart par l'artiste, s'il existe des réserves, elles sont prises en compte, et participent d'un tout qui détermine l'harmonie du tableau, si harmonie il doit y avoir. **Le tableau-portail**, comme indiqué précédemment, c'est la possibilité d'échapper à l'espace-temps et de faire fi des contraintes physiques du monde extérieur. Il est des espaces indéterminés en notre monde qui ont retenu mon attention auparavant qui ne cessent de m'impacter au cours de mes promenades. Ces espaces si communs et proches et pourtant si lointains, inexplorés, exploitant la moindre parcelle de terre laissée pour compte afin de déployer toute sa vivacité, repoussent les marges des territoires visibles au sein même de la réalité pour exister. Ces espaces, regroupés sous l'appellation de **Tiers-paysage**, notion conceptualisée par Gilles Clément³¹ (jardinier, botaniste, entomologiste, biologiste et écrivain français), sont pour moi une métonymie de ce que peut être la peinture. **Une zone tierce**, présente, fragment d'imaginaire tombé aux mains du réel et s'offrant aux regards curieux des mortels, proposant une vue hors norme sur le monde humain, animal, végétal et minéral.

«Fragment indéterminé du jardin planétaire, le Tiers-paysage est constitué de l'ensemble des lieux délaissés par l'Homme. Ces marges rassemblent une diversité biologique qui n'est pas à ce jour répertoriée comme richesse. Tiers-paysage renvoie à tiers-état (et non à tiers-monde). Espace n'exprimant ni le pouvoir ni la soumission au pouvoir.» ³²

Ces espaces des territoires concrets agissent comme des peintures au sein de notre monde, des peintures à ciel ouvert, pouvant être contemplées par n'importe qui, sans a priori, pour qui daigne s'y plonger. Car quand on y plonge, le risque c'est de s'y perdre, d'être pris d'un sentiment d'aventure et de disparaître aux confins d'un monde insoupçonné, bien plus grand qu'il ne semble l'être. Ces paysages entre chien et loup, frontières floues entre villes et campagnes, trottoirs et caniveaux, bords de routes et fossés, marais, friches industrielles, tiennent leur place en marges de la société humaine.

³¹- Gilles Clément, *Manifeste du Tiers Paysage*, Sens & Tonka, Paris, 2014, 73p.

³²- Ibid., *Préface*

Si l'artiste est un chien qui aboie à l'égard de la société et de la condition humaine, il est aussi Tiers-paysage, mauvaise herbe s'immiscant au cœur des institutions, délivrant sa fleur pour le salut de l'humanité.

« Qu'est-ce que le Tiers-État ?

Tout.

Quel rôle a-t-il joué jusqu'à présent ?

Aucun.

Qu'aspire-t-il à devenir ?

Quelque chose. » ³³

Abbé Siesyues, 1789

De la notion de Tiers-paysage découle une source d'interrogations perpétuelles qui me mène à la création et à l'élaboration de peintures et de raisonnements intérieurs. Le Tiers-paysage en tant que point de départ d'une quête d'épuisement tant formel que conceptuel, d'un espace indéfini qui n'est à ce jour pas répertorié comme richesse. Ces questionnements sont principalement liés au territoire, ses marges, le flou géographique qu'il engendre ainsi que sa flore, sa faune et l'activité humaine qui s'y développe. Aujourd'hui le Tiers-paysage trouve sa place dans mes peintures en tant que **rencontre, point de passage, pont** entre les plans et les univers qui sortent de mon esprit, guidé par la main et les poils du pinceau qui délivrent la peinture en multiples gestes sur la surface à peindre.

33- voir note 32

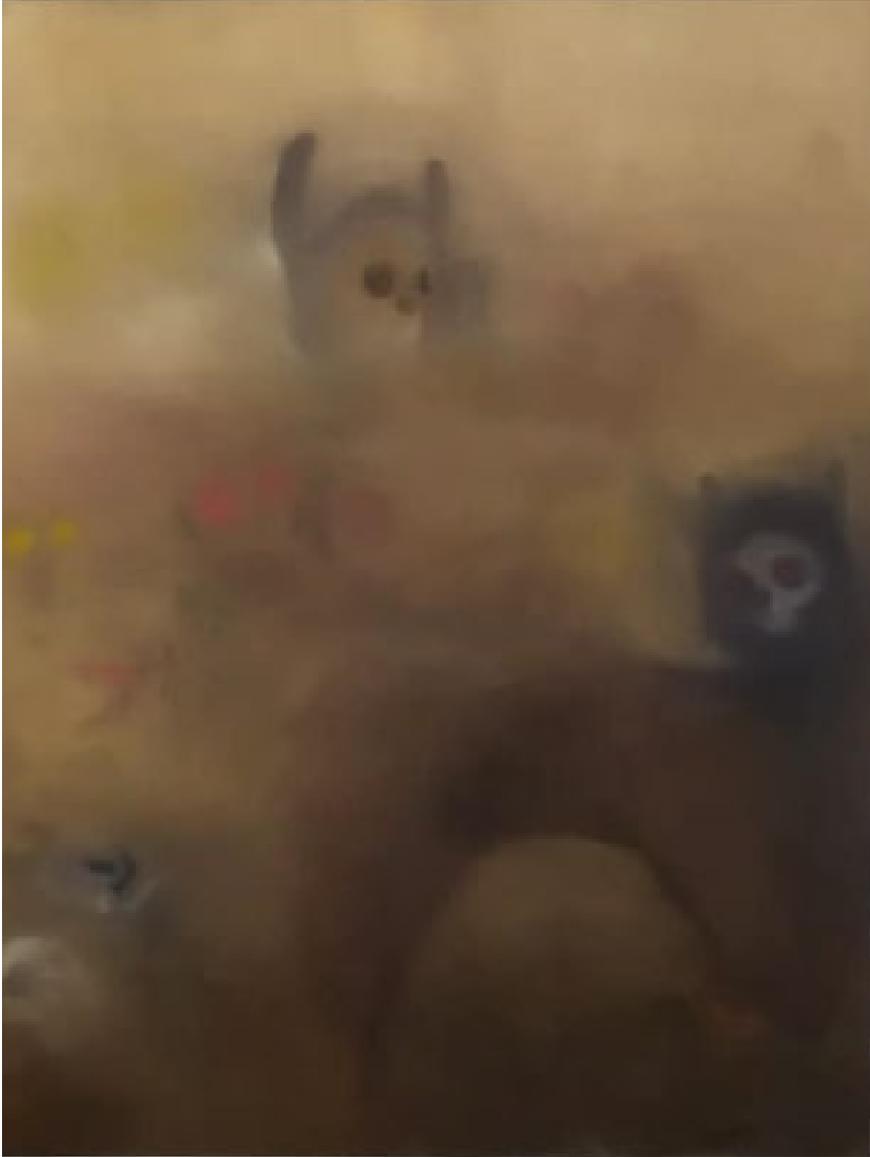
Il est le liant constitutif de ma pratique artistique, la colle qui assemble les différentes facettes de l'**Arlequin Peinture** qui sommeille en moi. Ces limites, à la fois formelles et conceptuelles, perdent leur sens dans mon travail à travers la répétition d'éléments qui ponctuent ma pratique à l'image d'un leitmotiv. Ainsi, **les plantes, le chien, le loup, les monstres, les ponts, les montagnes et les personnages grotesques** sont tout autant d'éléments différents que l'on retrouve dans mes productions, dessins, peintures ou encore photographies (fig.39 et 40).

J'ai fait la rencontre de la **flore des friches, plantes délaissées et pionnières**, colonisatrices dans l'âme dont le simple but de croître et de s'étendre afin de perpétuer l'espèce justifie, à première vue leur existence. Ces individus qui pris ensemble, constituent une **foule florale (fig.41)** qui brille par sa discrétion et qui tapisse les sols du Tiers-paysage. De ces observations découle un travail plastique de reconnaissance des individus de la foule, comme des dessins ainsi que des peintures les mettant plus ou moins en exergue.

(fig. 39)



(fig.40)



Entre Chien et Loup

(fig.41)



Entre Chien et Loup

Entre chien et loup,
je peins.

Entre chien et loup,
s'exprime ma patte.

L'univers pictural dans lequel j'ai entrepris mes déambulations à pas de loup, me pousse de plus en plus à agir en chien. La peinture est pour moi la rencontre du réel dans l'irréel, celle du chien et du loup, le moment spécifique de l'altercation entre les deux avatars de la clarté et de l'obscurité créant ce temps lumière figé. Elle est pour moi ce territoire flou par excellence, une terre, un temps, une lumière à explorer. C'est un voyage vers de nouvelles îles, laissant croître au gré des vents et des marées des monstres témoins et gardiens d'un savoir fantastique. À travers la peinture, c'est l'espoir d'une nouvelle compréhension du monde réel qui naît, l'irréel enfile son plus beau déguisement pour aller jouer le saltimbanque dans notre pan de réalité. Il bouscule nos convictions et nos certitudes. Ce temps propice à la création vient frapper l'œil de l'artiste, et telle la lumière s'imprimant sur la rétine, la peinture se dépose sur la toile.

Je peins pour l'amour du geste, de la vie, pour se consoler de la mort. Je peins ces espaces flous pour que les clébards et les loups, les rois et les charognards, les mauvaises herbes et les roses en un tout puissent insuffler à la vie leur force fantastique. Je peins pour l'abolition des frontières, quelles ne soient plus que brises légères. Pour que les lignes du temps disparaissent en un flou constant, inatteignable, tel l'horizon ceinturant une île que l'on croit pouvoir palper sans jamais l'effleurer.

(fig.1) Francisco de Goya, Saturne dévorant un de ses fils, 1819-1823, peinture murale transférée sur toile, 146 x 83cm, Musée du Prado, Madrid, (p.19).



(fig.2) Francisco de Goya, *Le Chien*, 1819-1823, huile sur plâtre, transféré sur toile, 131,5 x 79,3 cm, Musée du Prado, Madrid, (p.20).



(fig.3) Francisco de Goya, *Duel au Gourdin, La Rixe*, 1819-1823, huile sur plâtre, transféré sur toile, 123 x 266 cm, Musée du Prado, Madrid, (p.24-25).



(fig.4) Détail, *Le Chien*, Francisco de Goya, (p.22-23)



(fig.5) *Hydrie de Caere, Héraclès amenant Cerbère à Eurysthée*, 6^e siècle av.-J.-C., Céramique, H: 43cm, Musée du Louvre, Paris, (p.21).



(fig.6) Titien, *La Mort d'Actéon*, huile sur toile, 1559 – 1575, 178,4 x 198,1 cm, National Gallery, Londres, (p.26-27).



(fig.7) John Guillermin, Dino De Laurentiis, *King-Kong*, 1976, affiche du film, 2h14, (p.37).



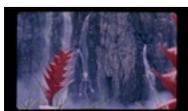
(fig.8) Spike Jonze, *Max et les Maximonstres*, 2009, capture d'écran du film, 1h42min, (p.38-39).



(fig.9) Spike Jonze, *Max et les Maximonstres*, 2009, capture d'écran du film, 1h42min, (p.42-43).



(fig.10) Bertrand Mandico, *Les Garçons Sauvages*, 2018, capture d'écran du film, 1h50min, (p.40-41).



(fig.11) Bertrand Mandico, *Les Garçons Sauvages*, 2018, capture d'écran du film, 1h50min, (p.44-45).



(fig.12) Peter Doig, *Sans titre (Paramin)*, 2004, huile sur lin, 58 x 43 cm, (p.46)



(fig.13) Jacques Callot, *Les Deux Pantalons*, vers 1617, eau-forte sur papier, 9,2 x 14 cm, Bibliothèque Nationale de France, Paris, (p.54-55).



(fig.14) Diego Velázquez, *Portrait de l'infant Don Carlos*, 1626-1628, huile sur toile, 209 x 125 cm, Musée du Prado, Madrid, (p.57).



(fig.15) Pablo Picasso, *Arlequin et sa compagne*, 1901, huile sur toile, 73 x 60 cm, Musée des beaux-arts de Pouchkine, Moscou, (p.58).



(fig.16) Pablo Picasso, *Arlequin assis*, 1901, huile sur toile, 83,2 x 61,3 cm, Metropolitan Museum of Art, New York, (p.59).



(fig.17) Le Greco, *L'ouverture du cinquième sceau ou la vision de Saint-Jean*, 1608-1614, huile sur toile, 224,8 x 199,4 cm, Metropolitan Museum of Art, New York, (p.60).



(fig.18) Pablo Picasso, *La Celestina*, 1904, huile sur toile, 81 x 60 cm, Musée Picasso, Paris, (p.62).



(fig.19) Pablo Picasso, *Arlequin assis sur fond rouge*, 1905, aquarelle et encre de chine sur carton, 57,5 x 41, 2 cm, Musée Berggruen, Berlin, (p.63).



(fig.20) Paul Cézanne, *Arlequin*, 1888, huile sur toile, 101 x 65 cm, National Gallery of Art, Washington, (p.64).



(fig.21) Paul Cézanne, *Mardi Gras*, 1888, huile sur toile, 102 x 81 cm, Musée des beaux-arts Pouchkine, Moscou, (p.61).



(fig.22) Charles Fréger, *Wilder Mann, Tschäggättä*, 2010-2011, photographie, (p.75).



(fig.23) Charles Fréger, *Wilder Mann, Tschäggättä*, 2010-2011, photographie, (p.78).



(fig.24) Anonyme, *Masque de danse inuit*, vers 1880, gravure sur bois, peinture, sang, Alaska, (p.77).



(fig.25) Charles Fréger, *Wilder Mann, Babugeri*, 2010-2011, photographie, (p.80).



(fig.26) *Saint Géréon, Willimar Gall et le Martyre de Sainte Ursule et des 11000 vierges*, Page d'un calendrier destiné à un monastère allemand, 1137-1147, (p.79).



(fig.27) Neo Rauch, *Diktat*, 2004, huile sur toile, 270 x 210 cm, (p.82).



(fig.28) Otto Dix, *Der Krieg, La Guerre*, entre 1928-1932, tempera sur bois, 204 x 204 cm (panneau central), 204 x 102 cm (panneaux latéraux), 204 x 60 cm (la prédelle), Galerie Neue Meister, Dresde, (p.90-91).



(fig.29) Matthias Grünewald, *Retable d'Issenheim*, entre 1512-1516, tempera et huile sur bois de tilleul, 269 x 307 cm, Musée Unterlinden, Colmar, (p.92-93).



(fig.30) Otto Dix, *Der Krieg (Série de Gravures), Assaut sous le Gaz*, 1924, gravure eau forte et aquatinte imprimées en soixante dix exemplaires, 134,8 x 47,31 cm, Musée historique allemand, Berlin, (p.94-95).



(fig.31) Francisco de Goya, *Estampe n°37, Esto es peor (Ça c'est pire)*, Série nommée *Les désastres de la Guerre*, 1812-1815, gravure eau forte et lavis, 15,5 x 20,8 cm, Galerie Nationale d'Écosse, Édimbourg, (p.96).



(fig.32) Akira Kurosawa, *Le château de l'araignée*, capture d'écran du film, 1h51 min, 1966, (p.103).



(fig.33) Takeshia Kitano, *Sonatine, mélodie mortelle*, capture d'écran du film, 1h34 min, 1993, (p.104-105).



(fig.34) Takeshia Kitano, *Takeshis'*, capture d'écran du film, 1h48 min, 2005, (p.108-109).



(fig.35) Takeshia Kitano, *Sonatine, mélodie mortelle*, capture d'écran du film, 1h34 min, 1993, (p.110-111).



(fig. 36) Takeshia Kitano, *Sonatine, mélodie mortelle*, capture d'écran du film, 1h34 min, 1993, (p.114-115).



(fig. 37) Peter Doig, *Grasshopper 1990*, 1990, huile sur toile, 200 x 250 cm, (p.106-107).



(fig. 38) Peter Doig, *BUFFALO STATION I*, 1997, huile sur toile, 175,3 x 269,9 cm, (p.112-113).



(fig. 39) Vincent Girard, *Série Défilé, La bête*, 2020, crayon de couleur sur papier arches, 23 x 31 cm, (p.121).



(fig. 40) Vincent Girard, *Monstres Carnavalesques*, 2020, huile sur toile, 180 x 140 cm, (p.122).



(fig. 41) Vincent Girard, *Série Foule Florale, Papavert Rhoëas*, 2018, crayon de couleur sur papier, 65 x 50 cm, (p.123).



Bibliographie

- E.H Gombrich, *Histoire de l'art*, 1950, Phaidon, 2001, 1046p.
- Jean Starobinski, *Portrait de l'artiste en saltimbanque*, 1970, Éditions Gallimard, 2004, 120p.
- Victor I. Stoichita, *Des Corps anatomies, défenses, fantasmes*, DROZ, 2019, 374p.
- Gilles Clément, *Manifeste du Tiers Paysage*, Sens & Tonka, Paris, 2014, 73p.
- Gilles Clément, *Une brève histoire du jardin*, Jean-Claude Béhar Éditions, 2011, 124p.
- Gilles Deleuze, *Francis Bacon, logique de la sensation. Tome 1 et 2*, la Différence, 1981, 112p.
- Audrey Muratet, Myr Muratet, Marie Pellaton, *Flore des friches urbaines*, Éditions Xavier Barral, 2017, 458p.
- Fred Licht, *Goya*, Citadelles & Mazenod. Paris, 2001, 360p.
- Barry Schwabsky, *Vitamin P2 : New perspectives in painting*, Phaidon Press, 2011, 352p.
- Hubert, Zanzim, *Peau d'Homme*, Glénat, 2020, 160p.
- Richard Shiff, Drift, et Catherine Lampert, *Imaginations of men, Peter Doig : Dreams and the light*, Édition Rizzoli, 2011, 431p.
- Derek Walcott Peter Doig, *Paramin*, ACTES SUD, 2016, 115p.
- Ovide, *Les Métamorphoses, III, Actéon*, 1er siècle, Gallimard Folio Classique, 2016, Barcelone, pages 110 à 114.
- Sir Arthur Conan Doyle, *Le Chien des Baskerville*, 1901, édition Archipoche, 2019, 248p.
- Bernard-Marie Koltès, *Dans la solitude des champs de cotons*, 1986, Les éditions de minuit, 2016, 62p.
- Bernard-Marie Koltès, *Roberto Zucco suivi de Tabataba et Coco*, 1990, Les éditions de minuit, 2018, 123p.
- Bernard-Marie Koltès, *Combat de nègre et de chiens*, 1983-1989, Les éditions de minuit, 1999, 125p.
- Bernard-Marie Koltès, *Quai Ouest*, mise en scène de Philippe Baronnet, Comédie de Caen, trois heures avec entracte, le 17/10/2018.
- John Steinbeck, *Des souris et des hommes*, 1937, Gallimard Folio, 2016, 176p.
- John Steinbeck, *La Perle*, 1945, Gallimard Folio, 2016, 122p.
- John Steinbeck, *Tortilla Flat*, 1935, Gallimard Folio, 2015, 255p.
- André Malraux, *La Condition Humaine*, 1933, Gallimard Folio Plus, 1996, 410p.

Expositions

- S.M.A.K, *.La Collection (1), Highlights for a Future*, du 01/10/2019 au 03/11/2019, Gand.
- Centre Pompidou, *Bacon en toutes lettres*, du 11/09/2019 au 20/01/2020, Paris.
- Tripostal, *Eldorama*, du 27/04/2019 au 01/09/2019, Lille.
- Le Fresnoy, *Panorama 21 : Les revenants*, du 21/09/2019 au 29/12/2019, Tourcoing.
- 15^e Biennale de Lyon, *Là où les eaux se mêlent*, du 18/09/2019 au 05/01/2020, Lyon, Villeurbanne.
- Le Confort Moderne, *À tous ces cadavres conservant l'apparence de la vie*, 24/06/2020 au 23/08/2020, Poitiers.
- Le Confort Moderne, *Altars of Madness*, du 28/09/2013 au 15/12/2013, Poitiers.
- Le Confort Moderne, *Natura Lapsa*, du 26/09/2014 au 30/11/2014, Poitiers.
- Galerie Suzanne Tarasieve Paris, *It's by touching the feathers of a bird that I find the best way to paint human skin*, Alin Bozbiciu, du 05/09/2020 au 10/10/2020, Paris.
- Galerie Les filles du calvaire, *L'Asphyxie*, Thomas Lévy-Lasne, du 04/09/2020 au 24/10/2020, Paris.

Podcasts

- « *La Guerre* » (triptyque, 1929-1932) d'Otto Dix (1891-1969), émission « **Les Regardeurs** » par de Jean de Loisy et Sandra Adam-Couralet, diffusée le 27/06/2015, France Culture.
- *Chiens de Mark Alizart*, émission « **Les chemins de la philosophie** » par Adèle Van Reeth, diffusée le 16/03/2018, France Culture.
- « *Saint François debout avec une tête de mort* » (1635), de Francisco Zurbaran, émission « **Les Regardeurs** » par de Jean de Loisy et Sandra Adam-Couralet, diffusée le 19/04/2014, France Culture .
- *Arts plastiques*: « *Zurbaran, maître de l'âge d'or espagnol* » & « *Michaël Borremans, as sweat as it gets* », émission « **La Dispute** » par Arnaud Laporte, diffusée le 23/04/2014, France Culture.
- *Deux hommes qui luttent, de Francisco de Goya*, émission « **Les Regardeurs** » par de Jean de Loisy et Sandra Adam-Couralet, diffusée le 18/01/2014, France Culture.

Vidéographie

- Takeshi Kitano, *Zatoichi*, 1h56 min, 2003.
- Takeshi Kitano, *Aniki mon frère:sang pour sang mafia*, 1h54 min, 2000.
- Takeshi Kitano, *Takeshis'*, 1h48 min, 2005.
- Takeshi Kitano, *Sonatine, mélodie mortelle*, 1h34 min, 1993.
- Akira Kurosawa, *Le Château de l'araignée*, 1h51 min, 1957.
- Akira Kurosawa, *Vivre*, 2h23 min, 1952.
- Jim Jarmusch, *Permanent vacation*, 1h20 min, 1980.
- Spike Jonze, *Max et les maximonstres*, 1h44 min, 2009.
- Bertrand Mandico, *Les Garçons sauvages*, 1h50 min, 2017.
- Brian De Palma, *Scarface*, 2h50 min, 1983.
- Joel et Ethan Cohen, *No country for old men*, 2h03 min, 2007.
- David Lynch, *Dune*, 2h17 min, 1984.

**Merci à Maxime Thieffine pour ses multiples lectures,
ses conseils et sa présence tout au long de la réalisation
de ce mémoire.**

**Merci à Charlotte Delval pour son aide précieuse et
soutien sans lesquels mon mémoire ne serait pas ce qu'il
est. Merci pour ses relectures et ses questionnements.**

Merci à ma mère et mon père pour leurs relectures.

Vincent Girard 5^e année DNSEP Art.

Typographies utilisées : Helvetica Light, Light Oblique, Regular, Oblique, Bold
et la Goudy Text MT std.

Imprimé en sept exemplaires.

Ecole Supérieur d'Art et Média de Caen/Cherbourg.

2020.