

L'IDEAL CLASSIQUE ET LA FIGURE HUMAINE
Diomède, roi de Thrace, tué par Hercule et dévoré par ses propres chevaux



C'est avec ce tableau que Jean-Baptiste Marie Pierre est reçu à l'Académie en 1742. Pour traiter son sujet, Pierre n'imite que des personnages en action ; il fait quasiment disparaître paysage et décor, renouant ainsi avec la ode du seizième siècle. L'essentiel du tableau, ce sont les figures.

La figure : c'est la représentation artistique d'un homme, d'une femme ou d'un enfant, en partie ou en totalité. Le corps humain est, pour un peintre classique, l'expression suprême de la création divine.

Dans le corps organisé, chaque partie est différente des autres mais se trouve avec elles dans une relation de nécessité, si bien que l'on ne peut rien ajouter ni rien retrancher. Pour Aristote, cette relation de nécessité entre les différentes parties est aussi la marque d'un récit bien construit. Au dix-septième siècle, on l'exigera de toute œuvre d'art. Lier, comme le

réussit Pierre, tous les épisodes du récit et les rassembler en deux figures, c'est, pour les adeptes du classicisme, un véritable tour de force.

La question des proportions : les artistes de la Renaissance connaissaient deux théories des proportions, toutes deux héritées de l'antiquité. La première, qui leur était parvenue par Byzance et que l'on retrouve dans le *libro dell'arte* de Cenninni, était d'ordre pratique. La longueur du visage étant prise comme module, il suffisait de la reporter neuf fois pour établir la longueur du corps entier, une fois pour celle de la main etc...

La deuxième était rapportée par Vitruve. Il s'agit du canon de Polyclète. Les proportions sont données par des fractions de la longueur totale du corps. La longueur du visage doit être égale au dixième de la longueur du corps etc... La théorie est d'ordre anthropométrique. Elle prétend saisir la beauté de l'homme lui-même, bien qu'idéal, mais laisse à l'artiste le soin d'adapter la représentation en fonction du point de vue, du mouvement, voire de la place assignée au spectateur de l'œuvre.

Les hommes de la Renaissance fusionnèrent ces deux théories en une seule. En elle se reconnaissent l'harmonie entre le microcosme et le macrocosme ainsi que le principe fondamental de la perfection artistique. Unissant l'esprit mystique à l'esprit rationnel, la théorie des proportions acquit, de ce fait, un immense prestige. Mais rares furent ceux qui tentèrent d'élever la théorie des proportions au niveau d'une science empirique.

A l'époque de l'activité picturale de Pierre, le temps n'est plus d'exprimer la beauté par les proportions rigoureuses des figures. Initiée par Dürer, la conception d'une pluralité de types de beauté s'est substituée à celle d'un type idéal unique. La psychophysiologie des mouvements, la science empirique du raccourci, ont mis l'accent sur une conception plus subjective de la figure. Aussi on ne saurait affirmer quelles sont les proportions données par Pierre à ses figures, bien qu'on reconnaisse le respect de la règle traditionnelle (par exemple : le visage est égal au neuvième ou au dixième de la longueur totale du corps) En revanche, on peut assurer qu'il utilise au mieux la liberté laissée à l'artiste de modifier les proportions en fonction de la complexité des mouvements et du point de vue.

L'expression des sentiments : le caractère dramatique du récit s'exprime par la mimique. La figure d'Hercule n'est que volonté, détermination, résolution. Tous les muscles sont représentés en tension, la torsion du buste permettant d'augmenter le travail des abdominaux. A l'opposé, la figure de Diomède n'est que vaine crispation des membres dont les extrémités ne rencontrent que le vide. Le visage du roi résume l'expression du corps : impuissance et épouvante.

Le point de vue : il implique le spectateur dans le récit. Plus les figures paraissent proches, plus le spectateur devient acteur : au contraire, si les figures s'éloignent, sa participation se change en réflexion ou en méditation. Pierre nous place très près de l'action mais un peu en dessous d'elle.

Le point de vue détermine aussi la position des figures dans l'image. Pierre l'a choisit de façon à ce que nous lisions la succession des événements. De gauche à droite : Hercule arrive, lutte, renverse Diomède qui touche le sol et va être dévoré.

Le point de vue renforce en outre le caractère des figures : Nous percevons mieux la détermination d'Hercule par ce qu'il semble avancer vers nous ; et l'impuissance de Diomède car il semble s'éloigner de nous.

Enfin le point de vue peut valoriser ou dévaloriser la figure. Pour la valoriser, il faut la montrer en entier et lui conserver son unité par la continuité des lignes et des ombres. Ainsi est présentée la figure d'Hercule. Quand la figure perd son unité, elle perd du même coup son harmonie, son ordre et sa vie. C'est ce qui advient à Diomède, masqué en partie par Hercule et ponctué de zones d'ombre intense. A elles seules, les figures racontent ainsi le sort des personnages du récit.

La composition : elle comprend l'invention et la disposition. L'invention est le choix des objets que le peintre décide de représenter pour traiter son sujet. Pierre se limite à deux personnages. Reste à les disposer. Pour installer les figures d'un tableau, l'Académie préconisait de les grouper, la forme idéale du groupe étant le cône ou la pyramide. Ce principe trouve dans le tableau de Pierre un application parfaite : les personnages s'inscrivent dans une pyramide dont la base est le côté inférieur du cadre et le sommet le milieu du côté supérieur. Les grandes lignes des figures se superposent aux grandes lignes issues du cadre seul. C'est la condition nécessaire pour solidariser l'image et son cadre. La pyramide symétrique est elle aussi utilisée pour aligner les détails de différents plans. Restait à concilier cette forme, excessivement statique avec le dynamisme dû au sujet. Quelques obliques installent le mouvement dans la profondeur : de l'arrière vers l'avant pour Hercule, et de l'avant vers l'arrière pour Diomède.

Le clair-obscur : Pierre l'utilise dans les deux sens que le dix-huitième siècle donne à ce terme. Le clair-obscur sert à donner relief et volume aux figures. Il sert aussi à mettre en évidence ou à dissimuler dans l'ombre les divers éléments du tableau. De ces deux fonctions, seule la seconde fait partie du domaine artistique, la première concerne plutôt l'observation des phénomènes, ce qui, à l'époque, passionne les meilleurs esprits. Les différences d'intensité des ombres, la couleur de l'ombre, sa sensibilité aux phénomènes de réflexion et de diffraction d'où on espère déduire la nature de la lumière (fluide ou particules projetées dans l'espace) sont des questions qui ne sont pas spécifiques au domaine artistique. Néanmoins le peintre du dix-huitième siècle est sommé d'être un expert de la perception visuelle et Pierre ne se dérobe pas. Il indique scrupuleusement le reflet rouge du manteau sur la cuirasse ainsi que les imperceptibles reflets bleutés de la culotte autour du genou d'Hercule. Il note que le spectateur perçoit la lumière ambiante dans les ombres du premier plan qui sont, de ce fait plus claires et moins opaques que celles du second plan mais plus marquées que les ombres des lointains, dégradées par les vapeurs de l'atmosphère.

Pour ce qui est de l'utilisation artistique du clair-obscur, Pierre se conforme aux règles académiques en vigueur : la surface totale des ombres doit être au moins égale à la surface des lumières et des demi-teintes confondues ; ombres et lumières doivent concourir à hiérarchiser les éléments du tableau et conférer la plus grande présence au groupe central.

Il observe encore les règles en préservant l'unité de la figure d'Hercule dont les détails sont subordonnés à l'ensemble. Puis il en joue à sa manière, et pour les besoins du récit. Grâce au clair-obscur, il rompt la figure de Diomède dont le visage, plongé dans l'ombre, est partagé par une diagonale de lumière.

Beauté naturelle et beauté idéale : Pour les connaisseurs du dix septième siècle, la beauté des figures ne pouvait résider dans leurs particularités. Le peintre devait montrer la beauté

dans son principe, non dans une manifestation particulière. Aussi recommandait-on à l'Académie de corriger la nature d'après l'antique comme le faisait monsieur Poussin. Cette pratique évitait au peintre de tomber dans un style mesquin. En 1742 de nouvelles considérations se sont fait entendre. D'aucuns pensent que la nature, à tout bien considérer, est belle telle qu'elle nous apparaît, et qu'on ne saurait l'améliorer en la modifiant. Le parti pris par Pierre est ambigu. Certes, il reprend la position du gladiateur Borghese pour la figure d'Hercule, mais s'en sert-il pour corriger un dessin fait d'après le modèle vivant, ou corrige-t-il d'après un modèle vivant, et qui plus est d'origine populaire, la célèbre sculpture d'Agasias ? Il semble que l'Hercule de Pierre n'ait pas le profil grec.

Nu ou vêtu : Dans la peinture classique figures nues et habillées cohabitent, le nu étant le plus souvent le privilège des héros et des dieux de la mythologie grecque. Le costume antique est réputé conférer aux figures une dignité et une supra temporalité que le costume à la mode de l'époque est censé contester ; mais le débat reste ouvert, des exceptions sont concédées et les avis changent. De toutes façons les formes naturelles doivent toujours se faire sentir sous le vêtement.

Pierre compose pour Diomède un étrange costume : cuirasse de cuir et épauettes métalliques à la romaine, manches courtes mais bouffantes, haut de chausse à la mode de son siècle. Il semble envisager la question du vêtement sous un angle différent : toutes époques confondues, le vêtement est le signe de la civilisation, la nudité celui de la nature. Tout en respectant l'usage (le mortel est vêtu, le héros est nu) Pierre associe la civilisation à la barbarie et la remise en ordre à la nature.

Bibliographie :

- Pierre Grimal. *Dictionnaire de la Mythologie grecque et romaine*. PUF.
Erwin Panofsky. *L'œuvre d'art et ses significations*. NRF Gallimard.
Roger de Piles. *Cours de peinture par principes*. TEL Gallimard.
Michael Baxandall. *Ombres et lumières*. Bibliothèque illustrée des histoires Gallimard.