Cinéma médiéval : trois niveaux de sens d'une expression ambiguë

Corneliu Dragomirescu

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/itineraires/1868>

DOI : 10.4000/itineraires.1868

ISSN : 2427-920X

Éditeur

Pléiade

Édition imprimée

Date de publication : 1 novembre 2010

Pagination : 139-151

ISBN : 978-2-296-13150-7

ISSN : 2100-1340

Référence électronique

Corneliu Dragomirescu, « Cinéma médiéval : trois niveaux de sens d'une expression ambiguë », *Itinéraires* [En ligne], 2010-3 | 2010, mis en ligne le 01 novembre 2010, consulté le 02 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/itineraires/1868> ; DOI : 10.4000/itineraires.1868

Itinéraires est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Cinéma médiéval : trois niveaux de sens d'une expression ambiguë

Abstract

By focusing upon the choices of the filmmakers and the process of creation that demands the invention of facts (even « historical » ones), the article explores three ways of interpreting « medieval cinema ». 1. Films actually set in the historical Middle Ages, either for aesthetic and dramatic reasons, or following ideological or economic motivations. 2. The form of cinema appearing in a story set in the Middle Ages, with an audience looking upon projected images (visions of the past, parallel actions). 3. When medieval aesthetics penetrate the language of film (visual, narrative), indifferent of the period depicted.

Keywords : cinema, aesthetics, narrative, entertainment, image

Mots clés : cinéma, esthétique, narration, divertissement, image

Comme très peu de films réalisés au Moyen Âge sont parvenus jusqu'à nous, faute sans doute d'un bon éclairage (ce n'est pas par hasard qu'on l'appelle en anglais *The Dark Ages*), l'expression « cinéma médiéval » est utilisée le plus souvent comme un moyen facile et moins formel pour désigner des films dont l'action se passe à cette époque¹. Le terme, paradoxal et ironique, laisse entrevoir l'attitude critique ou légèrement amusée de l'historien vis-à-vis d'une prétendue fidélité à la « vérité » historique, et que le cinéma le plus souvent ne parviendrait pas à capter. Nous nous proposons ici de prendre au sérieux cette formule et de voir comment elle peut nous aider à mieux comprendre la présence – sous les formes les plus variées – du Moyen Âge à l'écran.

Cette démarche s'inscrit dans deux sphères d'ordre plus général. D'abord, il y a la relation entre cinéma et histoire ; les spécialistes du

1. Pour un panorama des différents termes proposés, cf. Nickolas Haydock, *Movie Medievalism : The Imaginary of the Middle Ages*, Jefferson, McFarland, 2008, p. 1-2.

« cinéma d'histoire » discutent souvent les choix des cinéastes par rapport à la vérité historique, telle qu'elle a été établie par les historiens². Le grand ennemi de ces auteurs est l'anachronisme, chassé sans répit et opposé à une « authenticité » comprise dans le sens des travaux savants :

Les historiens ont depuis longtemps noté avec intérêt, et même avec plaisir, le fait que, bien que les cinéastes s'efforcent souvent de respecter l'authenticité, quelque chose compromet généralement leur capacité à bien représenter les faits (en supposant, bien sûr, que tous les faits sont connus). Cela arrive, peut-être, parce que les cinéastes succombent souvent à la tentation de raconter *leurs propres* histoires³.

La caducité de tels propos devient évidente quand on se place du point de vue des cinéastes et du cinéma (en tant que médium et industrie), en écoutant les conseils que donne Robert McKee aux scénaristes :

[L]a meilleure utilisation de l'histoire, et la seule excuse légitime pour situer le film dans le passé et ainsi ajouter des millions et des millions au budget, est l'anachronisme – utiliser le passé comme une fenêtre à travers laquelle vous nous montrez le présent⁴.

Deuxièmement, il y a la question du choix particulier du Moyen Âge : que représente aujourd'hui cette période, pour les créateurs et pour leur public ? L'explication est à chercher dans le fait que le Moyen Âge renvoie à une altérité esthétique et historique forte. Cela permet aux artistes, auteurs ou cinéastes une plus grande liberté, lorsqu'ils s'emparent d'un de ces passés dits « mythiques », pouvant être aisément réinterprété et remodelé jusqu'aux formes comme la science fiction ou la *fantasy*. Loin de nous, ce monde offre pourtant suffisamment de points de comparaison avec le présent pour qu'il soit pertinent et qu'il intéresse le public. Car le Moyen Âge fait partie de ces époques qui, ni vraiment imaginaires ni vraiment historiques, sont constitutives de notre culture.

Dans ce contexte, notre démarche vise une approche synthétique autour de la notion de « cinéma médiéval », en déplaçant le centre d'intérêt des réalités historiques évoquées vers les attitudes esthétiques des œuvres. Ainsi, il faudra distinguer entre plusieurs niveaux de sens du terme, selon les emplois du Moyen Âge dans le médium cinématographique et l'impact sur sa forme.

2. Cf. par exemple Kevin Harty, *The Reel Middle Ages : American, Western and Eastern European, Middle Eastern and Asian Films About Medieval Europe*, Jefferson, McFarland, 1999.

3. Richard Francaviglia et Jerry Rodnitzky, « Preface », dans Richard Francaviglia et Jerry Rodnitzky (eds.), *Lights, Camera, History : Portraying the Past in Film*, Texas A & M University Press, 2007, p. vii.

4. Robert McKee, *Story : Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, New York, Regan Books, 1997, p. 83.

Les films situés au Moyen Âge

En premier lieu, nous retiendrons les films dont l'action se passe effectivement au Moyen Âge et qui entendent recréer le monde disparu, avec ses formes, ses histoires, ses hommes. En choisissant ce cadre pour les histoires narrées, les cinéastes doivent créer un univers différent du présent et en même temps crédible, qui répond à certaines attentes de la part des spectateurs.

En revenant aux approches critiques du cinéma médiéval, nous remarquons que les auteurs qui regardent les films du point de vue de l'historien adoptent des attitudes différentes.

a. Il y a d'abord la grande catégorie qui traite les films comme des discours historiques imparfaits. L'approche des historiens se reflète déjà dans le regroupement des sujets en fonction de la source historique traitée (personnage, événement, époque) : cinéma arthurien, Jeanne d'Arc, Robin des Bois, Vikings, Grande Peste, croisades, etc.⁵.

Même beaucoup de ceux qui affirment apprécier les films médiévaux (mieux : prendre la défense des cinéastes) s'attachent à juger dans quelle mesure ils sont exacts. Ainsi, Robert Brent Toplin dresse une liste des raisons pour lesquelles le cinéma serait incapable de s'élever au niveau de l'écriture de l'histoire par les spécialistes⁶ : le cinéma se focalise trop sur les « grands personnages » de l'histoire (mais nous pouvons répondre que les scénarios sont construits autour d'un protagoniste que le public suit) ; les films montrent des événements au lieu d'explorer de grandes idées ou de fournir des interprétations (mais une histoire se construit avec des événements qui seront donnés à voir – c'est la nature du médium) ; le cinéma n'offre pas une vision globale des faits mais en omet beaucoup (mais comment y parvenir en cent vingt minutes, et qui voudrait voir un tel film ?) ; le cinéma offre une perspective unilatérale sur les faits historiques (mais le cinéma donne le point de vue des protagonistes et à travers eux des cinéastes, dans leurs choix subjectifs) ; enfin, l'orientation privilégiée vers les films de guerre, notamment à Hollywood (mais *that's entertainment* !).

b. Une autre manière de traiter les films médiévaux est de les considérer comme une aide à l'enseignement de l'Histoire, donc toujours avec une visée scientifique et didactique. Ici, l'anachronisme est toléré comme un élément utile aux enseignants, en ce qu'il ouvre la discussion sur des questions historiques offrant la possibilité de remettre les pendules à l'heure⁷.

5. Je reprends ici les sujets des chapitres du livre de John Aberth, *A Knight at the Movies : Medieval History on Film*, New York, Routledge, 2003.

6. Robert Brent Toplin, « In Defense of the Filmmakers », dans Richard Francaviglia et Jerry Rodnitzky (eds.), *op. cit.*, p. 122.

7. A. Keith Kelly, « Beyond Historical Accuracy : A Postmodern View of Movies and

c. Au-delà de la simple critique de l'anachronisme, le rapport entre film et histoire est aussi étudié sous l'angle des motifs récurrents et de l'imaginaire, comme les mythes et les sources littéraires et des aspects de représentation de genre et culture (*cultural studies*, *gender studies*).

d. Nous avons déjà évoqué l'utilisation du passé pour parler du présent ; les auteurs qui s'intéressent à ces aspects traitent de la réécriture de l'Histoire à des fins politiques, dans un but de propagande. Les exemples ne manquent pas ici : *The Black Knight* (Tay Garnett, 1954), film vaguement inspiré par la légende arthurienne, se lit comme une allégorie du triomphe des valeurs américaines sur la menace communiste dans le contexte de la Guerre froide⁸. Plus récemment, *Kingdom of Heaven* (Ridley Scott, 2005) a proposé un discours pour la tolérance et la communication entre les cultures, en réaction au conflit en Irak. Ce point est important car il n'appartient pas qu'à l'interprétation des critiques ; il reflète aussi la volonté des cinéastes de parler de leur temps, des questions politiques, raciales ou sociales sous la couverture du film de genre. Car le cinéma obéit en général à ses genres traditionnels, définis par des associations entre types de décor, personnages et histoires.

Cela nous amène au recadrage indispensable pour notre débat : regarder d'abord les motivations des créateurs, des cinéastes, le processus de création lui-même qui dicte l'invention des réalités selon les besoins internes de l'œuvre. Quelle est la part esthétique et dramatique – et non pas seulement idéologique – dans le choix d'une période ancienne ? Quel rôle joue l'époque choisie dans l'économie du film ? Quel est le rapport avec l'ensemble de l'œuvre d'un cinéaste ? Ces questions se posent aussi bien pour le cinéma dit « d'auteur » que pour les productions encadrées par le système des grands studios.

L'analyse esthétique de l'œuvre cinématographique doit tenir compte des raisons sociales et idéologiques, mais aussi économiques, qui informent les choix des cinéastes. Placer une histoire dans le passé, faire de l'Histoire du grand spectacle peut s'avérer souvent plus attirant pour le public et garantir ainsi le succès (financier) d'une œuvre. L'intention des producteurs et par conséquent la raison économique sont à ce titre importantes : le cinéma, avec sa propension pour les spectacles somptueux, a besoin du passé afin de présenter des personnages plus grands que nature, engagés dans des actions haletantes et évoluant dans des décors exotiques.

Le monde médiéval (le plus souvent arthurien) fait partie – avec l'époque biblique et le western – de ces mondes s'ouvrant aux interprétations

Medievalism » (en ligne sur le site *Perspicuitas* : http://www.perspicuitas.uni-essen.de/medievalism/articles/Kelly_Beyond%20Historical%20Accuracy.pdf).

8. Cf. Alan Lupack, « An Enemy in Our Midst : *The Black Knight* and the American Dream », dans Kevin J. Harty (ed.), *Cinema Arthuriana*, Jefferson, McFarland, 2002, p. 64-70.

allégoriques, étant conçu comme espace mythique et pas comme réalité historique⁹. Les films suivent souvent un schéma binaire : liberté contre soumission, bons contre méchants – modelé selon les conventions du film d'aventures centré sur la célébration des faits des héros masculins. Les histoires racontées subissent l'influence des romans de Walter Scott (*Ivanhoe*, *Le Talisman*, *Quentin Durward*), en particulier en ce qui concerne l'hostilité entre Saxons et Normands, qui devient un modèle narratif en dehors des adaptations directes. Le cinéma médiéval se place ainsi en continuité directe avec la vision romantique du Moyen Âge et la prolonge longtemps dans le xx^e siècle, parfois jusqu'à aujourd'hui.

Le passé évoqué ici n'est pas un « passé utilisable » qui serait capable de produire massivement le sens de l'Histoire, possédant en somme un caractère édifiant. Il est d'abord convoqué pour son pouvoir d'évasion (de divertissement) en créant une ambiance de rêve intimement associée à une certaine conception du cinéma, définie par la tradition hollywoodienne. Les films témoignent de la conscience historique de l'industrie et des réalisateurs, ayant comme but principal de produire du plaisir et pas de l'instruction¹⁰. Le passé est conçu à travers les écrits des historiens mais aussi à travers légendes, mythes, littérature, mémoire, montrant ainsi que la discipline historique est un moyen parmi d'autres d'envisager et de réfléchir sur le passé¹¹. Cet aspect est souligné entre autres par Jacques Le Goff : « [...] je trouve que les grands cinéastes hollywoodiens (dans les années 1950, dans l'immédiat après-guerre) avaient un imaginaire qui ne respectait pas à la lettre la vérité historique mais qui en respectait l'esprit¹². »

Le procédé narratif souvent à l'œuvre dans ces films suppose de concentrer plusieurs événements dans un seul, réduisant à l'essence (ou du moins à ce qui est considéré comme telle) la signification des faits historiques de référence. Les origines, aussi vieilles que Hollywood, seraient à chercher dans l'œuvre de Cecil B. DeMille, « père fondateur », avec D. W. Griffith, du cinéma de grand spectacle à sujet historique. Puisant aussi dans l'histoire médiévale, il réalise *The Crusades* (*Les Croisades*, 1935) dont la trame combine des événements des première et troisième croisades. Certains personnages sont créés d'après le même procédé : l'Ermite qui guide spirituellement les combattants est une combinaison entre Pierre l'Ermite et Bernard de Clairvaux. DeMille appelle son procédé « telescoping history » et le justifie ainsi :

9. David Eldridge, *Hollywood's History Films*, London, I.B. Tauris, 2006, p. 81.

10. *Ibid.*, p. 4.

11. *Ibid.*, p. 8.

12. Cité dans Priska Morrissey, *Historiens et cinéastes : rencontre de deux écritures*, Paris, L'Harmattan, 2004, p. 295.

Il serait impossible de raconter l'histoire de toutes [les croisades] en 4 000 mètres de pellicule, et si quelqu'un essayait, les spectateurs quitteraient la salle perplexes, ennuyés et s'empresseraient de dire à tous leurs amis d'éviter cette course essoufflée à travers l'Histoire médiévale. Les spectateurs ne sont pas intéressés par les dates : ils sont intéressés par les événements et leur signification¹³.

Cette stratégie narrative se retrouve plus récemment dans *Excalibur* de John Boorman (1981) qui condense l'ensemble de la légende arthurienne, en réduisant à quelques traits représentatifs certains épisodes et personnages. La différence avec l'exemple précédent est que la matière transformée ici c'est le mythe et non des dates et des faits historiques.

Une place à part dans le rapport avec le passé est à retrouver dans les histoires qui opposent monde moderne et monde médiéval, sur le modèle d'*Un yankee à la cour du roi Arthur* de Mark Twain (1889). Proposant un parcours du présent au passé et retour, cette catégorie fonctionne sur le modèle des machines à explorer le temps¹⁴, trouvaille pour relier deux univers différents mais apparentés. Le principe de base est ici l'opposition moderne/médiéval, invitant encore plus aux comparaisons, aux leçons du passé et, selon le cas, à la nostalgie pour un temps meilleur ou à l'apologie du progrès.

Pour conclure cette première partie, nous remarquerons qu'en abandonnant une approche historiciste, il devient évident que le passé est considéré par les cinéastes surtout comme une catégorie esthétique, délestée de l'*Histoire*, et permettant de raconter des *histoires*. Afin de comprendre ce cinéma médiéval il faut s'intéresser à la cosmogénèse de la narration cinématographique, pour laquelle le passé est une source inépuisable d'images iconiques, d'histoires dramatiques, et d'émotions.

Le cinéma au Moyen Âge

Le deuxième niveau que nous proposons ici suppose la présence du cinéma *dans* le passé, c'est-à-dire lorsque la *forme* du cinéma apparaît dans des récits situés avant l'avènement du cinéma. Jouant de l'anachronisme, on appellera cela « le cinéma au Moyen Âge ». Dans ce genre de situations, dans une histoire placée au Moyen Âge un public est amené à regarder des images comme sur un écran.

Ce cas a été exploré par James J. Paxson¹⁵ à propos du film *Der Golem* (Paul Wegener et Carl Boese, 1920), dont l'action se situe à Prague, dans un *xvi^e* siècle qui doit beaucoup (en fait) au Moyen Âge. Invité lors

13. Cecil B. DeMille, *Autobiography*, Englewood Cliffs, Prentice-Hall, 1959, p. 344.

14. Cf. Nickolas Haydock, « Time Machines », dans *Movie Medievalism*, *op. cit.*, p. 36-78.

15. James J. Paxson, « The Anachronism of Imagining Film in the Middle Ages : Wegener's *Der Golem* and Chaucer's *Knight's Tale* », *Exemplaria*, n° 19/2, automne 2007, p. 290-309.

d'une fête à la cour impériale, le rabbin Loew, qui fait figure d'astrologue et nécromant, amène avec lui sa créature animée. À l'empereur qui lui demande de le distraire, le rabbin décide de montrer l'histoire de son peuple, afin de le dissuader de l'expulser. Par magie il fait apparaître une vision qui rappelle la projection de cinéma : un espace circonscrit, comme un écran sur lequel se déroule l'histoire. Ce qui se donne à voir a toute l'apparence d'un film, alternant les plans généraux avec des plans rapprochés et jouant de la force expressive des « acteurs ».

Un autre exemple apparaît dans *Les Visiteurs du soir* (Marcel Carné, 1942) : ici il s'agit de la vision d'une action parallèle. Le diable fait la démonstration de ses pouvoirs face au couple d'amoureux, Gilles et Anne, en leur montrant dans l'eau d'une fontaine le duel qui a lieu en même temps ailleurs, et dans lequel le baron Hugues tue son futur gendre. L'effet est obtenu avec les moyens du cinéma : de nouveau, ce qu'on voit a l'apparence d'un film ; l'eau devient écran dans une démonstration du pouvoir éternel du cinéma de nous transporter dans d'autres lieux. Au moment où le baron tue son adversaire, l'eau de la fontaine se remplit de sang et l'image se trouble, dans une interpénétration des plans de la réalité et de la représentation.

Ces situations sont plus rares mais elles n'en sont pas moins pertinentes pour l'étude des représentations du temps : elles induisent, par leur nature, une réflexion sur le passé/présent dans son rapport au langage cinématographique lui-même, sur les formes qui l'anticipent et sur le besoin qu'il remplit auprès des spectateurs. La machine à explorer le temps (pas nécessairement historique) qu'est le cinéma trouve ici une expression concrète, autoréférentielle. Le recours à ce procédé peut être justifié par les homologues qui se tissent entre la culture visuelle du Moyen Âge et le cinéma. Cela rappelle le désir présent au Moyen Âge d'animer l'écrit avec des images qui interpellent le lecteur-spectateur, ce qui favorise le parallèle avec les nouveaux médias¹⁶. Certains aspects du cinéma peuvent en effet être retracés jusqu'au Moyen Âge (à l'instar de la lanterne magique), ce qui justifie encore plus le procédé¹⁷.

Ainsi dans *Robin Hood* (Allan Dwan, 1922) une scène de ce type est un véritable exemple de proto-cinéma. Avant le départ pour la croisade, Lady Marian, la fiancée du futur Robin des Bois, dessine le profil de celui-ci sur un des murs du château, en copiant la projection de son ombre. Le trait sur le mur est une source de mémoire, et déjà au moment de se dire au revoir elle confond pour un bref instant la représentation avec l'homme, la

16. Richard Burt, « Re-embroidering the Bayeux Tapestry in Film and Media : The Flip Side of History in Opening and End Title Sequences », *Exemplaria*, n° 19/2, automne 2007, p. 333.

17. Dans le roman *Le Golem* de Gustav Meyrink, on apprend que le rabbin utilisait la lanterne magique, un des précurseurs du cinéma.

réalité avec la fiction. Plus tard, de retour en Angleterre pour lutter contre le prince usurpateur, Robin fait un raid au château. Il retrouve le dessin, caché sous la végétation envahissante, et l'image de sa bien-aimée apparaît alors devant ses yeux, figure fantomatique en surimpression sur le moment présent (Fig. 1). Cela renvoie directement au rôle du cinéma, qui active la mémoire et fait revivre des lieux, des temps et des personnes. L'image est fixe sur le mur, mais elle donne naissance à des images en mouvement, des images affectives, qui ensuite influencent à leur tour les réactions des personnages.

Fig. 1. Robin des bois, son portrait et le souvenir de sa bien-aimée. *Robin Hood* (Allan Dwan, 1922).

Il faut remarquer que la mise en abyme proposée par ces situations tient en même temps de l'artifice, le fait étant accompli par des moyens surnaturels, magiques, accessibles aux personnages doués de pouvoirs exceptionnels. Le cinéma tient toujours à s'autocélébrer, s'émerveillant de ses pouvoirs. Ce qui se dégage par-dessus tout est l'effet métacinématographique, le fait d'exposer le mécanisme, le factice, pour mieux le comprendre. Moyen de dire, encore une fois, que tout ceci est une représentation ; son sujet est historique, comme l'ont été les œuvres des peintres, sculpteurs, écrivains. Mais telle est la vérité que l'art peut nous l'enseigner.

Esthétique médiévale et langage cinématographique

Un troisième niveau, peut-être plus difficile à cerner, concerne la présence de l'esthétique médiévale dans le cinéma d'une manière plus

générale, diffuse. Notre analyse entend pousser l'investigation au-delà des films strictement placés au Moyen Âge, et dans lesquels le recours aux représentations figuratives ou littéraires de l'époque semble naturel. Elle doit ainsi prendre en compte les récurrences des formes médiévales dans des films placés à des époques historiques ultérieures, voire dans le présent, ou dans le futur. Sans doute faudra-il inclure ici la *fantasy*, déjà débattue dans le présent volume¹⁸.

Ainsi, la saga *Star Wars* est souvent discutée comme un des films « arthuriens » marquants ; Lucas lui-même avoue avoir réécrit le scénario d'origine en s'inspirant de la légende arthurienne (en combinant d'autres sources, comme l'*Odyssée*, etc.), ce qui l'amena vers la forme qu'on connaît. *Fisher King* (Terry Gilliam, 1991), est une réactualisation du mythe arthurien dans le New York contemporain, selon une vision typologique des personnages. Marginalité, maladie mentale, fantaisie se combinent dans cette quête du Graal de l'homme moderne. *Knightriders* (George Romero, 1981) montre une bande de motards qui organisent des tournois modernes, vivent comme les chevaliers du roi Arthur et subissent à la fin le même sort qu'eux. Aussi, nous savons, depuis l'analyse de Caroline Jewers¹⁹ que des résidus du style et des thèmes des romans de chevalerie tels ceux de Chrétien de Troie peuvent être retrouvés dans un film comme *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994), qui se lit comme roman courtois inversé, avec des éléments de la quête du Graal.

Mais au-delà de ces influences plus ou moins évidentes, la rencontre entre le cinéma et l'esthétique médiévale est un des moments qui permettent de se poser des questions sur les fondements des arts concernés par cette interaction. Le cinéma est mis à l'épreuve par la tentative de rendre à travers lui des formes fondées sur une conception complètement différente de celle qui l'a engendrée²⁰. Car le cinéma est issu de la photographie et se place ainsi comme produit de la chambre obscure, lié donc à la conception albertienne de la perspective. Mais l'art médiéval obéit à d'autres principes que ceux-ci, ne serait-ce qu'en ce qui concerne la conception des images. Ainsi, le fait de rendre, même par suggestion, ces formes au cinéma suppose des choix très attentifs de la part du cinéaste, qui met ainsi en question les fondements de son art. Il en est de même avec la narration, que le cinéma conçoit majoritairement d'après des règles classiques, selon une structure en trois actes (exposition, déroulement de l'action, dénouement). Les principaux éléments dont il faut tenir compte dans l'analyse de ces films sont la conception de l'image, empruntant aux images médiévales (manque de perspective, valorisation hiérarchique du haut et du bas, usage

18. Voir Thomas Honegger, p. 61-71.

19. Caroline Jewers, « Heroes and Heroin : From *True Romance* to *Pulp Fiction* », *Journal of Popular Culture*, n° 33/4, printemps 2000, p. 39-61.

20. Cf. notre article « Le cinéma à l'épreuve des représentations médiévales : l'enluminure et le théâtre », *Babel*, n° 15, 2007, p. 135-175.

des couleurs saturées et usage symbolique) ; la construction des personnages (vision typologique, références bibliques ou historiques) ; la narration elle-même (refus des règles classiques, fragmentation, présence et importance du narrateur). Si dans la première catégorie de notre parcours la recherche documentaire était nécessaire aux cinéastes afin de créer un univers autre qui soit crédible pour le spectateur, en faisant appel aux faits généralement connus, à ce niveau le Moyen Âge est seulement référence, écho lointain, héritage culturel qui refait surface, rappelé par les besoins de l'histoire ou par le choix du réalisateur. Tout est donc question de dosage, et d'affinités de sensibilités, car le spectateur pourra reconnaître ou non, apprécier ou non la forme hybride.

L'œuvre du cinéaste d'origine arménienne Sergueï Paradjanov est en ce sens exemplaire. En 1968 il tourne *Sayat Nova* (*Couleur de la grenade*) sur la vie et la création du poète arménien du même nom (1712-1795). Dans ce qui reste son film le plus abouti, Paradjanov crée un langage novateur et réalise un véritable « cinéma médiéval ». En puisant dans l'art religieux orthodoxe, dans les miniatures persanes, arméniennes, et

Fig. 2 : L'enfance du poète. *Sayat Nova* / *Couleur de la grenade* (Sergueï Paradjanov, 1968).

occidentales, mais également dans le répertoire surréaliste de ses collages, Paradjanov réalise une synthèse qui est parfaitement adaptée au cinéma. Le travail sur les miniatures est invoqué par Paradjanov lui-même, donnant ainsi quelques indices sur sa pensée picturale :

J'ai pensé que le cinéma pouvait être statique par l'image, comme peut l'être une miniature persane ou indienne, et avoir une plastique et une dynamique intérieures. Elles [les miniatures] ont éveillé en moi un étonnant sentiment de vénération²¹.

Chaque plan est caractérisé par une frontalité nette ; la profondeur est gommée, en fixant un fond à l'image, comme pour les miniatures, celui-ci étant le plus souvent matérialisé par un mur ou par un tapis. Sur ce fond, viennent ensuite se surimposer les objets et les personnages. Les couleurs choisies sont claires, saturées (Fig. 2). Le montage est parfaitement adapté : pas de contrechamp et très peu de raccords spatio-temporels : « Dans cette suite d'«icones-séquences», une image ne succède pas à une autre, elle la remplace²² » remarquait Serge Daney. Le visuel est mis en contrepoint et complété par le recours aux intertitres ; l'écrit se constitue ainsi comme signe de ponctuation dans le film. Les cartons avec des vers de Sayat Nova scandent le film, mettant ainsi en parallèle le code écrit et celui de l'image, comme dans un manuscrit enluminé.

Robert Bresson fait également preuve dans son œuvre d'un esprit médiéval. Il y a bien sûr le cas particulier de l'adaptation d'une œuvre médiévale, son *Lancelot du lac* (1975) ; mais son style contient en général des éléments qui le rapprochent de l'esthétique médiévale, dans son intention profonde. Visuellement, sa manière de filmer aplatit les perspectives et privilégie le personnage avec son milieu, comme un équivalent du lieu (*locus*) dans une image médiévale²³. Bresson parle dans ses écrits d'« [a]platir [les] images (comme avec un fer à repasser), sans les atténuer²⁴ » (Fig. 3). Si nous pensons au style de jeu de ses acteurs, un des éléments les plus caractéristiques est le jeu plat, presque inexpressif, loin de la « caractérisation psychologique » que demande l'art de l'acteur moderne. Ce jeu distancié (mais différent de l'intention démonstratrice de Brecht) acquiert du sens dans le contexte dans lequel il est placé. Bresson appelait d'ailleurs ses acteurs des modèles, une sorte d'écran sur lequel les sentiments et les émotions de l'histoire se projetaient. On pourrait caractériser ce jeu de *bidimensionnel* (c'est-à-dire sans mettre en évidence la psychologie) en faisant écho aux représentations bidimensionnelles des images médiévales, marquées par un manque de perspective (mais sans connotation péjorative), car d'autres éléments viennent la compenser. La référence médiévale chez Bresson doit très peu à la réalité historique ; grâce à la rigueur du style, elle s'inscrit parfaitement dans l'œuvre de son auteur.

21. Cité dans Patrick Cazals, *Serguei Paradjanov*, Paris, Cahiers du cinéma, 1993, p. 130.

22. Serge Daney, *Ciné-journal*, Paris, Cahiers du cinéma, 1986, p. 74.

23. Cf. par exemple ce précepte : « Que tes fonds (boulevards, places, jardins publics, métropolitain) n'absorbent pas les visages que tu y appliques » (Robert Bresson, *Notes sur le cinématographe*, Paris, Gallimard, 1995, p. 41).

24. *Ibid.*, p. 23.

Fig. 3 : Aplatis les images. *Pickpocket* (Robert Bresson, 1959).

Les éléments empruntés à l'esthétique médiévale se retrouvent en proportions variables dans les différents films ; leur présence, plus ou moins évidente, est importante surtout pour éclairer la vision du monde que les réalisateurs entendent construire. Si en ce qui concerne le premier niveau du cinéma médiéval nous avons remarqué qu'il reste tributaire des conceptions du *xix^e* siècle, ici nous pouvons affirmer le contraire. Les emprunts plus ou moins explicites ou directs à l'art médiéval permettent au langage cinématographique de s'enrichir, de transgresser ses limites et d'élargir sa palette d'expression. Ce médium qui reste assez traditionnel et conventionnel acquiert ainsi des accents modernes, paradoxalement par le contact avec une forme esthétique du passé. Mais le fait qu'il s'agisse de l'art médiéval n'est pas un hasard, si nous pensons seulement aux apports de ces emprunts pour le théâtre du *xx^e* siècle. C'est le fait qu'ils soient si éloignés *a priori* qui rend la rencontre féconde.

Bien plus que d'autres époques que le cinéma se plaît à refaire vivre, le Moyen Âge demande une réflexion attentive et une série de choix artistiques dont l'équilibre est très fin. Le film médiéval, comme toute évocation historique, est aussi un discours du présent sur lui-même ; il ne faut donc pas s'acharner à chercher la pureté du style d'une époque (pour autant qu'il soit même possible de la cerner). Les films qui traitent du Moyen Âge contribuent d'une manière large à la compréhension de cette époque et de son art, donc du passé ; ils se nourrissent aussi du pouvoir que l'imaginaire médiéval continue d'avoir aujourd'hui. Le Moyen Âge,

devenu ainsi catégorie esthétique, fait preuve d'une présence plus subtile mais néanmoins constante dans la création à travers les âges. Le cinéma médiéval est sans doute plus présent qu'on le pense.

Corneliu Dragomirescu

École des Hautes Études en Sciences Sociales