Paragone

"Dico che l'arte della scultura infra tutte l'arte che s'interviene disegno è maggiore sette volte, perché una statua di scultura dè avere otto vedute, e conviene che le sieno tutte di egual bontá.»
"Je dis que l'art de la sculpture est sept fois plus grand parmi ceux où le dessin intervient ; une statue de sculpture doit en effet avoir huit point de vue, et il convient que tous soient de la même qualité".

B. Cellini, lettre à Benedetto Varchi, Florence, 28 janvier 1547.

L'argument de Cellini en faveur de la sculpture dans la dispute sur la primauté entre les arts, le *paragone,* n'est peut-être pas complètement étranger au travail d'Hélène Agofroy. Sa sculpture est une sorte de vérification *a contrario* de la thèse du sculpteur florentin. Ses objets pourraient être des corps peints des tableaux du trecento et du quattrocento pour être mis en volume afin d'en faire le tour. Toutefois ces corps ne sont pas des figures d'animaux ou d'hommes, mais des corps géométriques : les cages de Giotto, les chapeaux de Piero della Francesca, les *mazzocchi* d'Uccello. Les peintres de la phase expérimentale de la renaissance italienne les ont construits pour affirmer leur victoire sur les difficultés de l'art mais surtout pour montrer, concrètisée dans un objet, la règle de la diminution des grandeurs : la *divinissima prospettiva* "laquelle par la force des lignes fait apparaître lointain ce qui est proche et grand ce qui est petit"[1] Ces "objets théoriques" sont justement les emblêmes du noble "travail de l'esprit", la *"fatica d'ingegno"* que les peintres opposent au travail mécanique des sculpteurs. Mais si les objets en question peuvent "démontrer" les opérations constructives de l'espace perspectif c'est parce qu'ils sont déjà eux mêmes des objets construits, des corps réduits à leur forme idéale à leur régularité géométrique.
Que se passe-t-il lorsque on construit en sculpture les "objets théoriques" de la peinture ?
Ceux-ci gardent-ils leur pouvoir de démonstration ainsi que leur puissance de construction de l'espace ?

"Dico adunque, procedendo filosoficamente, ch'io stimo, anzi tengo per certo, che sostanzialmente la scultura e la pittura siano un'arte sola"
"Je dis que, du point de vue philosophique, j'estime, ou mieux que je suis certain que substantielement la sculpture et la peinture sont un seul art."

Benedetto Varchi, *Lezzione nelle quale si disputa della maggioranza delle arti,* Florence, 1547.

Soit deux hexagones identiques dont tu relies les sommets par des lignes de longueur variable pour former une section hexagonale. Ce polyèdre à facettes, comme le *mazzocchio,* est soumis à des contraintes qui président à sa productivité formelle. Cet ensemble de règles permet un nombre infini d'opérations de construction. Chaque fois que tu en

1. Leonardo da Vinci, trattato della pittura, édition réalisée par P. Barocchi in *Scritti d'arte del cinquecento III,* Turin, 1971.

dessines un, ou même une de ses parties, tu montres, en même temps la règle de construction. Si toutefois tu ne te limites pas au dessin géométrique mais tu veux fabriquer un certain nombre d'objets en trois dimensions, soumis à la règle mais en dehors de tout projet d'architecture, au hasard du plaisir esthétique provoqué par leur forme et par leur position dans l'espace, tu produis trois nouveaux résultats. D'abord, puisque tu as exclus de ton entreprise toute utilité, tu ne fais rien d'autre que montrer la productivité de la règle en général, tu en fais une sorte de jeu ou s'exhibe, comme dirait Kant, une *finalité sans fin.* Ensuite, par la disposition des pièces dans un lieu préexistant, tu provoques une transformation qui touche les pièces, le lieu et le spectateur. Les polyèdres se "regardent" l'un l'autre, le spectateur est appelé à accomplir un parcours imaginaire dans lequel il peut rejouer ton jeu de construction ou en jouer un autre qui obéisse aux mêmes règles, et le lieu devient l'espace de ces opérations. Ainsi le réfectoire de l'Abbaye de Tournus, transformé en une sorte d'"anti-ruine" où mille projets sont présents à l'état virtuel.

Enfin tu peux faire le tour des corps que tu as peut-être extrait d'un tableau de la renaissance italienne et constater qu'ils ont gardé leur pouvoir de démonstration ainsi que leur puissance d'organisation de l'espace.

Maintenant tu regardes autrement la peinture elle-même : elle ne fait pas que représenter des objets, elle produit aussi un ensemble d'opérations cognitives, sensorielles et affectives possibles. Autrement dit elle vaut autant pour ce qu'on peut y "faire" que pour ce qu'elle montre. Peut-être pour rappeler le démarrage de ta "vérification", tu suspends au plafond du réfectoire la section hexagonale qui est la matrice de toutes les autres pièces puisqu'elles ne sont que des réalisations toujours partielles de cette forme. Alors que les pièces au sol sont des facettes de tôle recouvertes de blanc, la matrice est un squelette qui laisse voir les lignes fauves de ses arêtes. Vu de l'entrée du réfectoire cette cage en lévitation apparaît comme le dessin préparatoire d'une fresque, une *sinopia* tracée sur le mur de fond. C'est une "peinture" dont on ne peut faire le tour qu'au prix de la perdre en tant que peinture. Ta démonstration *a contrario* touche ici sa limite puisque le corps peint que tu avais presque réussi à cerner s'envole.

"Voi m'avete soddisfatto benisimo, e se la memoria mia conserva il ragionamento vostro, chiudero' la bocca a questi che vorranno diffendere la scultura, come per un altro modo furono confusi da Georgione da Castel Franco, nostro pittore, celeberrimo e non manco degli antichi degno d'onore. Costui, a perpetua confusione degli scultori, dipinse in un quadro un San Giorgio armato, in piedi, appostato sopra un tronco di lancia, con li piedi nelle istreme sponde di una fonte limpida e chiara nella quale transverberava tutta la figura in scurzo sino alla cima del capo ; poscia avea finto uno specchio appostato a un tronco, nel qual rifletteva tutta la figura integra in schena et un fianco. Vi finse un altro specchio dall'altra parte, nel quale si vedeva tutto l'altro lato del San Georgio, vo

lendo sostentare ch'uno pittore puo' far vedere integramente una figura a uno sguardo solo, che non puo' cosi' far un scultore."

"Vous m'avez très bien satisfait, et si ma mémoire garde votre raisonnement, je vais fermer la bouche à ceux qui voudront défendre la sculpture, comme d'une autre façon ils ont été confondus par Giorgione de Castel Franco, notre célèbre peintre, non moins que les anciens digne d'honneur. Pour confondre à jamais les sculpteurs, celui-ci peignit dans un tableau un Saint Georges armé, debout, en poste sur un tronçon de lance, avec les pieds aux bords extrêmes d'une source limpide et claire dans laquelle toute la figure en raccourci se reflètait jusqu'au sommet de la tête ; il avait feint ensuite un miroir posé sur un tronc, dans lequel se réfléchissait l'entière figure de dos et un flanc. Il y feignit un autre miroir de l'autre côté, dans lequel on voyait tout l'autre côté du Saint George, il voulait soutenir qu'un peintre peut montrer intégralement une figure en un seul regard, alors que le sculpteur ne peut pas le faire.

Paolo Pino, *Dialogo della Pittura,* Venise, 1548.

Sans miroirs Hélène Agofroy a tenté la même ruse : par la multiplication des polyèdres elle montre les diverses facettes du corps en un seul regard. Mais comme son polyèdre, le corps du Saint Georges de Giorgione n'existe entier que dans l'imaginaire. Il n'est cerné que par un regard réfléchi, déjà pris aux pièges de la représentation.

Croquet : jeu qui consiste à faire passer des boules de bois sous des arceaux au moyen d'un maillet, selon un trajet déterminé par des règles.
(Petit Robert).

Il suffit de planter deux arceaux croisés au milieu d'une pelouse pour la transformer en un espace défini par les opérations réglées qui s'ordonnent autour d'eux. Comme dans le réfectoire de l'Abbaye de Tournus ce qui compte n'est pas ce qu'on voit mais ce qu'on peut faire et ce qu'on ne peut pas faire autour d'un "objet théorique" qui donne la règle du jeu. On multiplie les arceaux le long des deux axes définis par l'élément central et on obtient ainsi les galeries où passe la balle. A la fin du jeu, on aura fait plusieurs fois le tour des deux arceaux centraux.
Hélène Agofroy aime la simplicité formelle de ce jeu désuet dont elle tire des dessins qui n'ont rien de la rigueur géométrique des polyèdres de Tournus. Les contours sont gras et incertains, les arceaux, les maillets et les balles à peine reconnaissables.
Au lieu de représenter objectivement un terrain de jeu ou un espace d'opération, chaque dessin explore une position possible. Ces dessins sont des situations de jeu, ils sont donc instables et chargés de mouvement et d'affect.
Elle perd ainsi un peu du pouvoir démonstratif de ses sculptures mais elle s'approche par le dessin de la puissance de la peinture et poursuit ainsi son exploration du champ du *paragone.*

Giovanni Careri