

## Les Tableaux font le peintre

Remarques à propos du film *Le Mystère Picasso* de

Georges-Henri Clouzot

Felix Thürlemann

Université de Constance

PARMI LES FILMS QUI MONTRENT un artiste à l'œuvre, *Le Mystère Picasso*, tourné en 1955 par Georges-Henri Clouzot, apparaît comme l'une des plus grandes réussites du genre. On connaît bien la « préhistoire » de cette création cinématographique qui fut l'entreprise commune de deux virtuoses dans leur métier : le cinéaste Clouzot et le peintre Picasso.

Chacun des deux hommes a contribué, à parts égales, à la conception du film même si, par moments, le cinéaste joue le rôle traditionnellement attribué au metteur en scène et si le peintre lui-même devient un acteur, incarnant le personnage de Picasso, l'artiste moderne par excellence.

Bien avant 55 Georges-Henri Clouzot avait exprimé à son ami Picasso le désir de tourner un jour un film avec et sur lui. Mais le projet est d'abord resté lettre morte. En 1950, Picasso, installé alors à Vallauris, donne au pionnier du film d'art, le belge Paul Hasaerts, l'autorisation de tourner un court métrage en noir et blanc, qui sera diffusé sous le titre *Visite chez Picasso*. Picasso apparaît lui-même, dans la deuxième partie de ce film, où il montre d'abord au public, d'un air gêné, quelques sculptures à peine terminées. Mais tout à coup, il réapparaît, sûr de lui, dessinant à l'aide de quelques traits de pinceau rapides des figures — pigeons, vase de fleurs, taureau et faune — sur un support invisible dressé en face de lui. Hasaerts avait eu l'idée géniale de faire travailler Picasso sur une plaque de verre dressée entre l'artiste et la caméra.

Il paraît que le peintre avait été enthousiasmé par cette idée de pouvoir réaliser une œuvre en quelque sorte directement sur l'écran de cinéma, mais qu'il se serait montré gêné par la présence simultanée dans l'œuvre réalisé de son corps gesticulant, ce qui

simultanée dans l'œuvre réalisé de son corps gesticulant, ce qui lui semblait enlever beaucoup à l'effet mystérieux d'une œuvre naissant *ex nihilo*.

Peu de temps après avoir vécu cette expérience réussie à moitié seulement, Picasso reçoit parmi les cadeaux qui lui sont envoyés régulièrement de partout dans le monde, un nouvel instrument de dessin, inventé aux Etats-Unis et qui, entre temps, est passé dans les mains de tout le monde : une pointe de feutre fixée à un réservoir rempli d'une encre spéciale. En jouant avec ce nouveau gadget, Picasso découvre que l'encre utilisée a la propriété de traverser la feuille de papier, de sorte qu'au verso le dessin réapparaît avec la même netteté (inversé de gauche à droite, évidemment).

Picasso appelle immédiatement son ami Clouzot au téléphone et un projet de film s'ébauche rapidement : le peintre dessinera avec la nouvelle encre sur un écran de papier, le dessin naissant sera filmé de l'autre côté de l'écran sans que le spectateur voie l'artiste au travail. Le film est d'abord conçu comme un court métrage en noir et blanc, mais lors du tournage dans le studio de la Victorine à Nice, Picasso et Clouzot prennent goût à ce travail, et, changeant de concept, ils réalisent un long métrage de 80 minutes; dont la deuxième partie est tournée en couleurs et en cinémascope.

Au début du film, en guise de prologue, on entend la voix de Clouzot; il explicite l'intention qui se trouve à la base de l'entreprise, pendant que l'image montre Picasso en train de dessiner — encore selon le procédé traditionnel, à ce moment-là — une tête ailée couronnée d'une colombe, image emblématique du genre « invocation aux muses » et autoportrait déguisé. Selon le texte dit par Clouzot, le film revêt le statut d'une expérience dont le but est de dévoiler un « mystère », celui des mécanismes cognitifs qui dirigent le génie créateur à l'œuvre. Ce travail est en même temps défini comme une « aventure périlleuse » et un « drame ».

La déclaration d'intention de Clouzot correspond parfaitement au programme de recherche de la discipline dite *Künstlerpsychologie*, la psychologie du génie artistique, qui a

croyait à la valeur du programme de cette discipline et, en tant que génie reconnu, se sentait responsable du progrès de la science et concevait son œuvre, aussi, comme matériau de travail pour les futures générations de chercheurs. A la date de lundi 6 décembre 1943 Brassai a enregistré les paroles suivantes de l'artiste :

Pourquoi croyez-vous que je date tout ce que je fais ? C'est qu'il ne suffit pas de connaître les œuvres d'un artiste. Il faut aussi savoir quand il les faisait, pourquoi, comment, dans quelle circonstance. Sans doute existera-t-il un jour une science, que l'on appellera peut-être « la science de l'homme », qui cherchera à pénétrer plus avant l'homme à travers l'homme créateur... Je pense souvent à cette science et je tiens à laisser à la postérité une documentation aussi complète que possible... Voici pourquoi je date tout ce que je fais...<sup>2</sup>

Dans ce qui suit, je tenterai d'esquisser une analyse critique de la productivité sémiotique du film de Clouzot, en confrontant mes propositions à la déclaration d'intention du prologue. D'une manière plus générale, j'étudierai le texte filmique sous la problématique suivante : à quoi peut servir le fait d'enregistrer et d'observer la genèse des œuvres d'art ?

L'ensemble du film de Clouzot — à l'exception du prologue et d'une séquence dont il sera question par la suite — est tourné avec une caméra fixe, dont le cadrage correspond au format de la feuille de papier ou, dans la seconde partie, de la toile sur laquelle Picasso peint. Tout le film de Clouzot/Picasso repose sur l'identification — illusoire, bien sûr — du support de travail du peintre avec l'écran de projection du film.

La première séquence montre le matériau filmique brut, sans élaboration ultérieure par un travail de montage : la pointe de feutre imprégnée d'encre se déplace en temps réel, accompagnée du seul grincement enregistré par la bande sonore. Pour le spectateur habitué aux genres du cinéma traditionnel, la structure narrative d'un tel segment paraît, à première vue, tout à fait insolite. Ce qu'on peut observer se manifeste sous la forme d'une errance parfaitement incompréhensible. Ni le lieu d'attaque, ni la

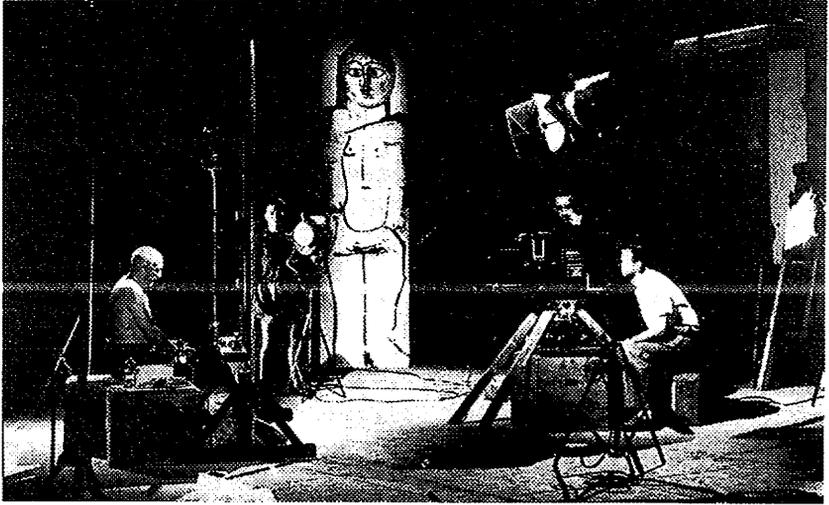
---

2 Brassai. (1964). *Conversations avec Picasso*. Paris : Gallimard, 123.

direction que prendra le trait en devenir ne sont prévisibles. Ce n'est qu'après un certain temps qu'un thème iconographique se révèle — « le peintre et son modèle », « nature morte » etc. — et que les traits, d'abord purs phénomènes plastiques, manifestent qu'ils sont le support d'une fonction mimétique au service de la figuration.

Ce n'est certes pas un hasard si le premier sujet qui se constitue ainsi sous l'œil du spectateur est celui, classique, du « peintre et son modèle » : nous assistons à la création d'un dessin qui raconte — du moins partiellement, j'y reviens — l'histoire de sa propre production. Selon une loi sémiotique élémentaire chaque procès, chaque « faire » oblige l'observateur à postuler une instance qui est à son origine, un sujet doté d'une compétence. Dans le cas que nous analysons, l'instance d'origine cachée — même si le spectateur est amené à la voir figurée dans le personnage dessiné du peintre devant son modèle féminin — apparaît comme une instance en quelque sorte « abstraite », dotée d'une compétence paradoxale, aussi puissante qu'indéterminée : au spectateur qui n'est jamais sûr de la direction dans laquelle la ligne qu'il observe en train de croître va s'infléchir, ni de l'endroit où va apparaître la prochaine ligne, cette instance, subsumée sous le nom propre « Picasso », apparaît comme un sujet doté d'un pouvoir artistique d'une souveraineté absolue. Ce pouvoir, puisqu'il se manifeste par un faire qui est toujours plastique avant d'être figuratif, c'est-à-dire mimétique, n'est pas un simple pouvoir de reproduction; il se caractérise — dans les limites de l'écran de papier où il se manifeste — comme une possibilité absolue de création, comparable, de par sa structure sémiotique, au seul pouvoir créateur divin.

Figure 1



Après trente minutes de projection le spectateur aura vu naître sous ses yeux sept dessins. L'instance créatrice cachée sera devenue, pour lui, une présence qu'il ressentira comme une compétence artistique sans limites. A ce moment, le metteur en scène lui permet — grâce à l'emploi d'une deuxième caméra — de jeter un coup d'œil « derrière les coulisses », pour ainsi dire.

La première prise de vue (fig. 1) montre l'ensemble du dispositif : à gauche, on voit le peintre, torse nu, assis devant l'écran de papier arrangé en chevalet; de l'autre côté — sur la même ligne horizontale — « l'œil » de la caméra lui fait face, avec Claude Renoir, le petit fils du peintre, au viseur. Debout, derrière la caméra se tient Clouzot et à gauche, quelque peu en retrait, on aperçoit le responsable de l'éclairage. Absent du plateau : Henri Colpi, celui qui fera des prouesses lors du montage du matériel filmique.

Figure 2



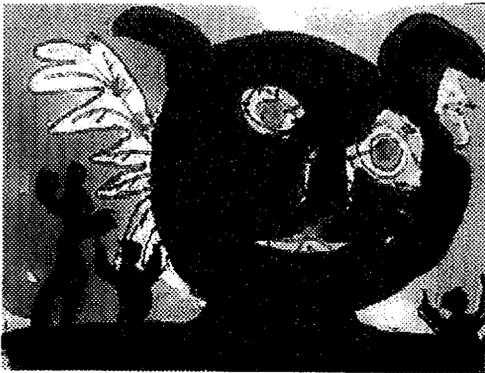
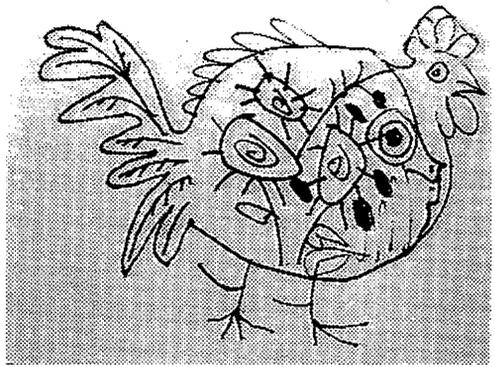
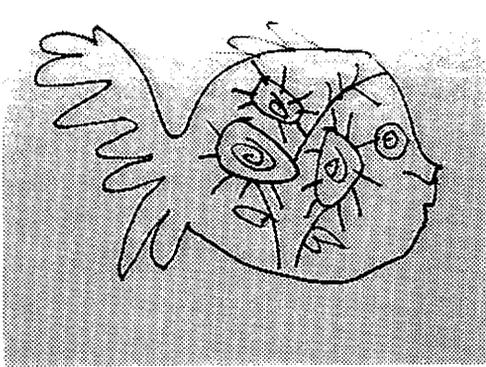
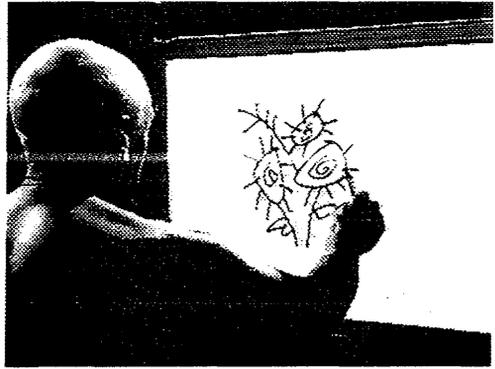
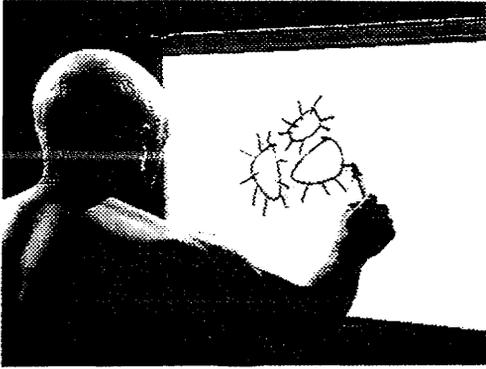
Le dispositif ressemble, à première vue, à celui de la fameuse gravure sur bois de Durer (fig. 2) représentant un peintre qui, à l'aide d'un écran quadrillé, tente de fixer sur une feuille de papier un nu féminin vu en raccourci. Mais les analogies entre les

deux dispositifs ne sont que superficielles et les différences l'emportent : contrairement à Durer Picasso travaille ici sans modèle. « La femme » est pourtant présente : elle domine sur un tableau haut dressé peint par Picasso lui-même, telle une idole archaïque géante, l'ensemble du dispositif.

La séquence dans laquelle Clouzot dévoile les mécanismes du jeu, tout en montrant Picasso qui produit un autre dessin, obéit à une dramaturgie aussi raffinée qu'efficace. L'exécution du dessin est conçue par le metteur en scène comme une course contre la montre. Le peintre se voit assigné, à cause du peu de pellicule disponible, un temps limité, déterminé à l'avance. (Je laisserai de côté dans mon analyse les phénomènes de l'articulation discursive du récit filmique qui mènent à la production du suspense; je me limite au seul faire du peintre, c'est-à-dire à sa représentation par le texte filmique.)

Il est clair, d'emblée, que la caméra ne surprend pas ici l'artiste en train de produire un dessin comme il le ferait dans son atelier. Ce que Picasso dessine n'est pas une image, mais une suite d'images, un récit de métamorphoses, produit exprès devant la caméra et en vue de l'effet escompté sur le public. Je vais tenter de récapituler les grandes étapes de ce récit de métamorphoses : d'abord on voit apparaître des figures rayonnantes semblables à des protozoaires, analogues aux fameuses têtes pourvues de pieds de la première phase du dessin d'enfant (fig. 3); grâce à l'adjonction de quelques traits figurant des tiges et des feuilles l'assemblage des êtres primitifs est ensuite transformé en un ensemble organisé, un bouquet de fleurs (fig. 4); enfermé dans le contour d'un poisson énorme, les fleurs changent de statut pour devenir le dessin ornemental de l'animal (fig. 5); par l'adjonction de quelques traits, le « poisson » se mue en « coq » (fig. 6).

Figures 3 à 8



Le récit de métamorphoses que Picasso raconte est évidemment l'histoire de la *création du monde* corrigée par un certain darwinisme vulgaire, et conçue comme une ascension continue de l'unicellulaire primitif à l'animal évolué. Arrivé au stade du « coq », le récit de création est interrompu. Le peintre prépare de nouvelles encres et, quand il recommence, il travaille dans un nouveau registre plastique : au lieu de dessiner au trait noir, il peint en couleurs en se servant de larges brosses. La césure, qui coïncide avec le passage à un mode d'expression artistique plus « évolué » (passage du *dessin* à la *peinture*), marque en même temps le passage du monde *animal* au monde *humain*, voire *divin*. Car, à la place de la figure d'homme qu'on aurait attendu, on voit apparaître une tête de faune cornu, autour duquel se groupent, finalement, de petits être humains qui vont l'acclamer (fig.7).

L'histoire de la création que Picasso raconte dans ce récit en images doit sans doute être considérée comme une représentation métaphorique du faire artistique, plus précisément comme une autocélébration du peintre Picasso en tant qu'instance créatrice souveraine semblable au créateur divin. Picasso a complété la séquence biologique ascendante « unicellulaire—plante—animal aquatique—oiseau » par une image de lui-même : le demi-dieu méditerranéen en tant qu'incarnation d'une puissance créatrice inépuisable. Cette interprétation réflexive du récit de métamorphoses que je propose ici est suggérée aussi par la structure discursive du film : à l'aide d'un procédé de montage parallèle, Clouzot établit une équivalence sémantique entre la tête de faune et le visage de Picasso, duquel la caméra se rapproche progressivement jusqu'à ce que la face du peintre remplisse l'écran; l'image est composée de la même manière que celle de la tête de faune, les yeux, immenses, en biais aussi (fig. 8). L'artiste apparaît ainsi non seulement comme un créateur semblable au créateur divin, mais également comme le couronnement, en quelque sorte, de la création, comme un être complexe qui, sous la figure mythique du faune, résume les traits sémantiques /animal/, /humain/ et /divin/.<sup>3</sup>

La métamorphose d'images inventée par Picasso est une mise en discours particulièrement efficace, puisque réflexive, du

---

3 Je remercie mon collègue Peter Fröhlicher de l'Université de Constance de m'avoir suggéré cette interprétation.

vieux mythe de l'artiste démiurge. Il me semble cependant qu'il s'agit en même temps d'un commentaire ironique sur ce même mytheme. L'esprit de l'œuvre ne me paraît pas éloigné de cet aphorisme, souvent cité, dans lequel Picasso ironise sur la mise en parallèle de l'artiste et du Dieu créateur en inversant le rapport usuel entre comparant et comparé : « Dieu est un artiste comme les autres. Il a inventé la girafe, l'éléphant, le chat. Mais il n'a pas de style, il expérimente ». Mais c'est surtout par la suite que le film *Le Mystère Picasso* nous avertit qu'il faut bien se garder de prendre trop au sérieux l'autoreprésentation artistique de Picasso et son interprétation par Clouzot telles que nous les proposons les quarante premières minutes du film. Dans la seconde partie Picasso et Clouzot changent, en effet, tous les deux de méthode de travail. L'emploi d'une nouvelle technique picturale et d'une nouvelle démarche cinématographique mènent à une représentation toute différente du procès de création artistique, ce qui, en retour, provoque chez le spectateur une représentation nouvelle de la compétence du sujet créateur.

La seconde partie du film *Le Mystère Picasso* a été tournée entièrement en couleurs et en cinémascope. Au lieu de peindre sur l'écran de papier opaque, Picasso a travaillé, selon sa manière habituelle, à l'huile sur une toile dont le format correspondait au format cinémascope. Clouzot a de nouveau filmé avec caméra fixe, mais en quelque sorte « en accéléré ». A chaque fois que le peintre s'éloignait de son chevalet, il a laissé la caméra tourner quelques secondes. Montrée à la suite, la succession des différents stades donne de nouveau l'impression d'une genèse spontanée et autonome de l'image.

Ainsi, chacune des deux parties du film met en jeu un concept différent du rapport espace/temps. Si, dans la première partie, l'image naît presque exclusivement de traits noirs, qui en se développant dans l'espace l'occupent pour toujours, dans la seconde partie, l'image se fait surtout par couches qui se superposent. Rien donc de ce qui est posé n'est définitif; tout peut à tout moment se transformer, être surpeint, effacé ou caché par un papier collé qui servira de support à de nouvelles couches de couleurs.

Chacune des deux parties du film relève également d'une logique narrative différente. Puisque, dans la première, chaque trait tiré sera conservé pour toujours, il devient *per se* un élément fonctionnel en vue d'un tout de signification que le spectateur a

la tâche de découvrir. Le *lieu*, par contre, où le prochain trait va être posé et la *direction* dans laquelle il va être infléchi sont inconnus. On a, au fond, affaire à la structure narrative du policier : le peintre — dont le rôle équivaut à celui du criminel — agit selon un plan prémédité, le spectateur ne devine son plan qu'au moment même où il le met à l'exécution, en maître absolu de ses moyens.

Toute autre est la structure narrative de la seconde partie du film. Il est vrai que le thème général de chaque toile paraît, ici également, fixé d'emblée et que le spectateur est capable de le deviner après un certain temps : « nu couché en train de lire », « scène de plage », plusieurs exemplaires de « courses de taureaux ». L'acte de peindre cependant apparaît, lui aussi, comme un combat où le peintre se bat avec et contre les moyens artistiques sur lesquels il n'exerce pas toujours le contrôle qu'il voudrait. Le spectateur essaie de reconstruire, à partir des retournements imprévus qu'il observe, le jugement esthétique, élément de la compétence artistique qui dirige l'artiste dans son faire tâtonnant. Il n'y réussit guère. Le peintre efface souvent ce qu'il aime, le remplace par une solution que le spectateur considère comme inférieure.

« La plage de Garoupe » que Clouzot a mise comme point culminant dramatique à la fin de son film est, de par le procédé de production, particulièrement caractéristique de la deuxième partie. Mais le choix du thème en soi est déjà intéressant. La « scène de plage » qui désigne un arrangement d'acteurs dont les rapports mutuels ne sont préétablis par aucune logique de l'action, permet au peintre de créer une composition de figures humaines commandée par des choix purement picturaux. Par ce fait, le procès artistique reste, potentiellement, totalement ouvert : la position des figures à l'intérieur de la composition peut varier à l'infini sans porter atteinte à l'identité du thème.

Dans le film, la première version de la « Plage de Garoupe » reste, en effet, ouverte et l'œuvre sera, après des changements innombrables, considérée comme ratée et abandonnée (fig. 9). (Je ne prends en considération, dans mon analyse, ni le commentaire dit par Picasso, ni la musique de Georges Auric, qui tentent, tous les deux, de doter le procès de production d'un sens linéaire.)

Peintre et metteur en scène n'ont, cependant, pas osé terminer le film sur une fin qui, somme toute, n'en est pas une. Picasso se

prépare — « maintenant où je sais où j'en suis », comme il dit — à peindre une nouvelle fois le thème de la « Plage de Garoupe ». Mais il le fait, en l'occurrence, d'après la méthode qu'il avait pratiquée dans la première partie du film : Tout est déterminé à l'avance et la toile est conduite, d'un trait et sans la moindre hésitation, à son achèvement. Il en résulte une peinture anodine, de caractère ouvertement décoratif dans laquelle l'ensemble de figures linéaires, développées dans la séquence précédente, est posé sur de grands aplats de couleurs pures. La musique de fanfare triomphale de Georges Auric semble complètement inadéquate au caractère de l'image qu'elle accompagne (fig. 10).

Figure 9

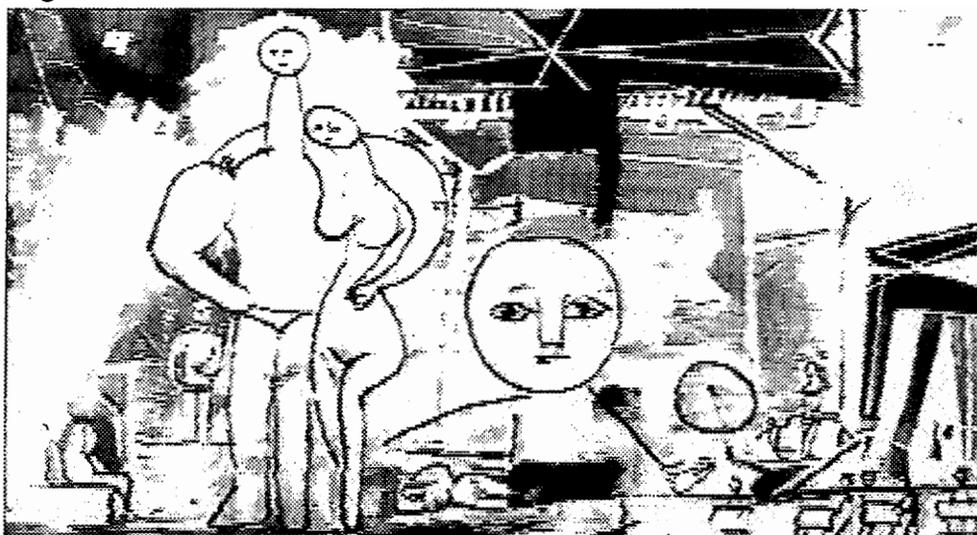
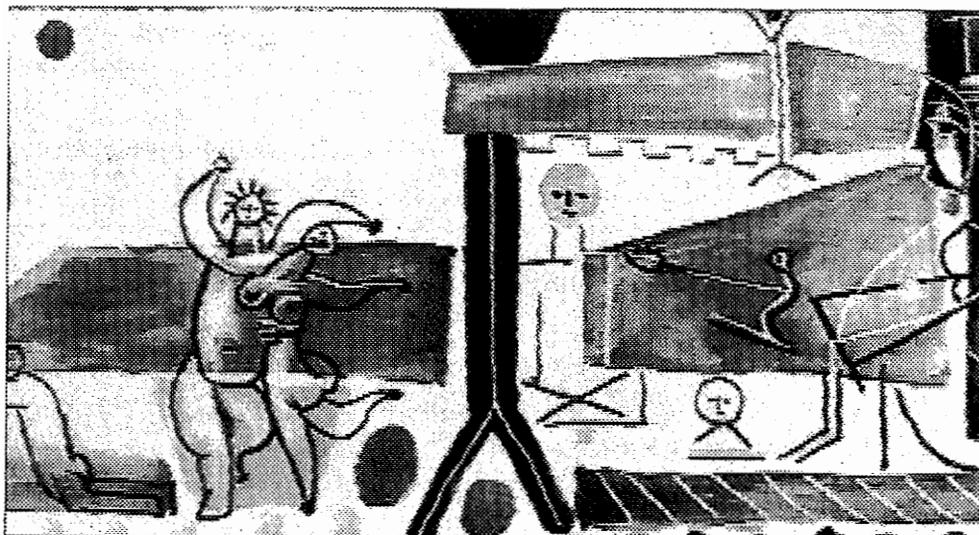


Figure 10



Le film *Le Mystère Picasso* de Georges-Henri Clouzot ne saurait, bien évidemment, dévoiler le mystère de la personnalité créatrice du peintre, et le spectateur n'apprend pas vraiment comment naissent les tableaux de Picasso. La représentation et la mise en scène du procès artistique à l'aide du film se révèlent, avant tout, comme des moyens particulièrement efficaces de constituer la figure de l'auteur. Le spectateur se voit obligé, pendant qu'il suit la genèse de l'image, de reconstruire la compétence de l'instance qui se cache derrière les lignes qui se forment, derrière les couches de coloris qui se superposent. Ce qui rend le film de Clouzot particulièrement intéressant et riche d'enseignements c'est le fait que le spectateur n'est pas en mesure de reconstruire la compétence d'un sujet, artiste, cohérent qui pourrait être responsable de l'ensemble de la production artistique enregistrée. Dans les deux parties du film, deux conceptions profondément différentes et du faire artistique et du peintre s'affrontent : une *première* selon laquelle l'artiste, sujet créateur souverain, semble dominer complètement les moyens du langage pictural pour les mettre au service d'un plan prémédité, et une *deuxième* selon laquelle la production des œuvres apparaît comme un combat interminable du sujet créateur avec les moyens de sa création, combat dans lequel le sujet succombe aussi souvent qu'il y remporte la victoire.

A la fin du film, Picasso appose sa signature non pas sur la dernière toile, mais sur une toile blanche qui devient ou redevient l'écran de projection cinématographique. Par ce geste, Picasso reconnaît et assume le film comme une de ses œuvres. Mais, à travers la signature finale, le peintre dit plus : il déclare se reconnaître dans la double image paradoxale qu'il a créée de lui-même comme créateur en se faisant filmer en train de peindre des images<sup>4</sup>.

© Felix Thürlemann 1992

---

4 Cette analyse a été publiée une première fois en langue allemande in : Ingold, F.Ph. et Wunderlich, W. (1992). *Fragen nach dem Autor*. Konstanz : Universitätsverlag. Les illustrations sont tirées de la version vidéo du film diffusée par la maison d'édition DuMont, Cologne. Je remercie Catherine Geninasca de son aide lors de la rédaction du texte français.