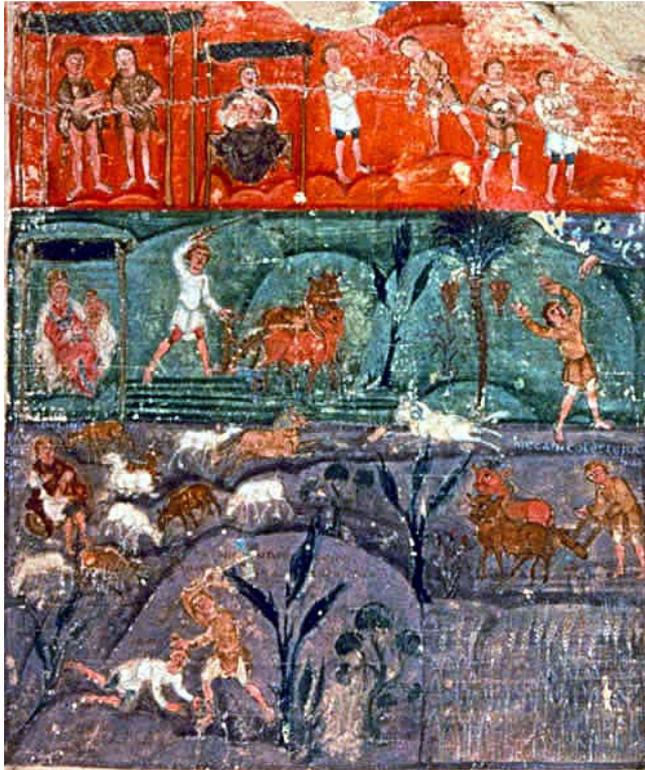


Représentations d'un langage sans parole



Ci-dessus, page extraite de la Genèse : comme dans une bande dessinée, la scène se lit de haut en bas et de gauche à droite : en haut, Adam et Ève sous une tonnelle, puis Caïn et Abel. Sur le registre médian, Adam travaille aux champs tandis que Caïn offre une prière à Dieu. En bas, Abel surveille son troupeau et Caïn laboure, de part et d'autre de la scène finale, mise en exergue par un espace de forme arrondie qui constitue une case dans le registre : le meurtre d'Abel par Caïn.



Ci-contre, divers vitraux du Père Minard où l'histoire se raconte par les expressions des visages, les attitudes des personnages ou les situations représentées, où chaque détail doit être observé.





LES VITRAUX DE L'ÉGLISE ST CHRISTOPHE DE CHÂTEAUFORT : UN LANGAGE SANS PAROLE

(IV^{ème} partie)

Cette quatrième partie consacrée aux vitraux de l'église St Christophe développera l'aspect du langage à travers l'image et le message qu'ont voulu nous apporter ces œuvres: une transmission de la pensée humaine et de la critique à travers les âges.

Décrypter les vitraux

Au départ, l'iconographie se justifiait dans son utilisation pour l'enseignement et l'aide spirituelle aux fidèles laïcs illettrés car, au IV^{ème} siècle, le pape Grégoire le Grand écrivait : « *L'art de la peinture est utilisé dans les églises pour que ceux qui ne savent pas lire apprennent sur les murs ce qu'ils ne peuvent apprendre dans les livres* » (Reg. IX, 208). De même, Saint Bernard lui-même admet que « *l'art est un aliment pour la piété du pauvre peuple* » (Apologia CXII).

Ainsi définie, l'iconographie est donc « Bible illustrée » pour ceux qui ne sauraient avoir accès au texte. Elle leur enseigne l'histoire Sainte, les guide dans leur vie spirituelle par le récit de la vie du Christ et par l'exemple des saints en retraçant leur vie de tous les jours. Nous comprenons ainsi à quel point l'iconographie est importante dans un Moyen Âge où l'écrit ne touche qu'une faible partie de la population. Mais pour que le message soit compris, encore faut-il qu'il soit lisible. L'image obéit donc à un certain nombre de codes dont la symbolique n'évoluera guère du X^{ème} au XV^{ème} siècle et sera balayée dès le début de la Renaissance.

L'image : un langage codé

Le langage de l'image subit la loi de la matière et de la technique car il est bien évident que la peinture sur manuscrits ou sur verre, se prête mieux à l'expression des sentiments sur les visages que la sculpture sur granit ou sur pierre. Il n'est pas moins évident que le discours change selon les destinataires, initiés ou profanes. Ainsi, l'iconographie des églises, destinée au peuple chrétien tout entier, sera facilement lisible, le message sera simple mais n'empêchera pas l'expression d'une théologie solide. En revanche, les miniatures de manuscrits écrits dans des abbayes et destinés à la seule lecture des moines illustreront des idées plus complexes et feront appel à des codes plus subtils.

Le décryptage de l'image se fait à deux niveaux :

1 - Les codes et les signes : tout élément, tout objet peut avoir un sens.

On peut classer dans cette catégorie, par exemple, les attributs génériques ou spécifiques.

Les attributs génériques désignent une catégorie de personnes, par exemple l'auréole désigne le saint, la palme désigne le martyr etc... Ils indiquent aussi la fonction du personnage dans le monde ou dans l'Église : au roi la couronne, à l'évêque la mitre et/ou la crosse (qui désigne aussi l'abbé). D'autres attributs font allusion à l'histoire personnelle d'un saint (dans la clé de saint Pierre figure l'institution de l'Église par le Christ ; Madeleine tient le flacon de parfum qu'elle a répandu sur les pieds du Christ), ou à ses miracles. Mais les saints s'identifient la plupart du temps par l'instrument (ou le résultat) de leur martyre : Saint Denis (comme bien d'autres décapités) porte sa tête sous le bras, Catherine tient une roue et Paul, une épée. Les attributs sont aussi des objets, vêtements, symboles ou animaux qui permettent d'identifier les personnages (St Jean : l'aigle, St Luc : le Taureau, St Marc : le Lion ...)

Si des attributs individuels n'appartiennent qu'à un seul personnage comme les clés de St Pierre ou l'épée de la Justice, d'autres sont des attributs collectifs qui désignent tous les individus appartenant à une même catégorie. Le nimbe est par exemple l'attribut collectif des personnages divins, des saints et parfois des vertus personnifiées. Il arrive que les artistes remplacent le nimbe par une couronne. Certains objets sont chargés d'une fonction symbolique comme la banderole de parchemin appelée phylactère est un véritable « objet parlant ». Celui-ci symbolise leur sagesse ou leur savoir. Pour cette raison, donner un phylactère signifie transmettre son enseignement

Une image est composée d'éléments (personnages, objets, animaux) un peu comme une phrase est constituée de mots. L'homme étant, dans la pensée du Moyen Âge, au centre de la création voulue par Dieu, la figure humaine tient le premier rôle dans l'image de cette époque. Les individus représentés sont tirés de l'histoire ou de l'environnement quotidien, certains sont imaginaires mais leurs costumes sont médiévaux sauf les personnages de la Bible qui eux sont drapés « à l'antique ». Des allégories, souvent féminines, personnifient les notions abstraites comme la Sagesse ou la Justice.

2 - Les rapports entre les personnages ou entre les éléments : la situation réciproque et les gestes sont significatifs.

La situation réciproque

Pour les hommes du Moyen Age, l'important dans les rapports entre les personnages n'est pas la réalité des corps, c'est celle de l'esprit et de la foi. Il ne faut pas chercher le réalisme ou la perspective mais le sens au-delà du récit illustré. Personnages historiques et allégoriques se côtoient. Peu à peu, du XIII^{ème} au XV^{ème} siècle, on passe du symbolisme au réalisme ; pourtant jusqu'aux recherches de perspective du XV^{ème} siècle, la taille des personnages n'indique pas une vraisemblance physique mais un rapport hiérarchique social ou spirituel. Il en est de même de la position sur l'image : tout en haut se tient Dieu, le saint, l'empereur ou le personnage à honorer, tout en bas le plus humble ; au-devant, le plus important et à l'arrière, le plus insignifiant.



La situation par rapport au centre de l'image ou au personnage principal a aussi son importance : la place valorisante est à droite ; la gauche (« *sinistra* » en latin) a souvent une consonance négative. Cependant, dans les scènes narratives, la situation peut traduire tout simplement la succession des épisodes (généralement de gauche à droite du point de vue de l'observateur). La position de face est très valorisante (Dieu, un roi, un juge), de trois-quarts elle est parfaitement neutre mais un personnage de profil a toutes les chances d'être un méchant, surtout s'il ouvre la bouche et qu'il est laid ou grimaçant. D'ailleurs la laideur physique est souvent le signe d'une laideur morale

Le jeu des paires peut également être éclairant, soit pour les saints (les médecins Côme et Damien, Pierre avec sa clé et Paul, barbe longue et épée à la main), soit par des relations entre l'Ancien et le Nouveau Testament. De même, les vices et les vertus vont toujours par paire, comme les vierges sages et folles vont par dizaine (cinq sages, cinq folles), et les vertus par quatre quand elles sont cardinales « *force, justice, prudence et tempérance* » et trois quand elles sont théologiques « *foi, espérance, charité* ».

La signification des gestes

Les gestes et actions s'interprètent de diverses façons :

Marcher	mouvement naturel des jambes ou les deux pieds à l'équerre.
Accepter	imiter le geste de l'autre ou lever une ou deux mains ouvertes à la hauteur de l'épaule ou de la poitrine.
Discuter	le compt digital (celui qui parle compte sur ses doigts les arguments qu'il avance). Imiter le geste de l'interlocuteur (d'une manière générale, répéter le geste d'un supérieur c'est accepter, celui d'un égal c'est discuter).
Refuser	le bras tendu avec geste de la main qui repousse, ou le poing fermé.
Affirmer ou enseigner	montrer du doigt ou de la main ; fait avec deux doigts, le geste témoigne d'une grande autorité (le Christ).

Quant à l'expression des sentiments, Il y a des gestes pour communiquer et des gestes pour agir ; des gestes pour exprimer des notions, des émotions ou des sentiments. Le degré le plus élémentaire de la communication consiste à montrer quelque chose ou quelqu'un. On montre du doigt ou de la main. Montrer, c'est également la façon la plus simple d'enseigner, c'est pourquoi pointer le doigt signifie aussi affirmer ou donner un enseignement.

Le pouvoir	le doigt pointé ; le souverain qui ordonne une sentence a souvent les jambes croisées.
L'impuissance	baisser les bras ; le personnage a les bras ballants, parfois croisés au niveau du poignet, en montrant le dessus de la main.
L'agressivité	menacer du poing, tirer par les vêtements, les cheveux ou la barbe
La douleur	se tirer les cheveux, s'arracher les vêtements.
Le désespoir	avoir la tête penchée, appuyée sur la main, les mains jointes, doigts croisés.
La tendresse	mettre la main sous le menton de la personne aimée
Le respect	se prosterner devant un personnage et lui saisir le pied.

Pour qu'une symbolique de l'image soit lisible et compréhensible, il faut que les codes soient simples et que chacun de ces codes s'applique sans confusion possible à une action, à un sentiment, à un genre ou à un personnage particulier. La part laissée à l'improvisation de l'artiste est minime, car seul le poids des traditions iconographiques inlassablement répétées arrive à créer un usage collectif mais si les codes ne changent guère, il y a néanmoins une évolution entre l'âge roman et l'âge gothique. Le premier semble s'attacher davantage à l'expression des dogmes fondamentaux et des valeurs morales, le second donne plus d'importance à la connaissance du monde et au rayonnement des hommes.

Si aujourd'hui, souvent, les images et sculptures médiévales conservées dans les églises ou les musées restent vides de sens pour le visiteur, par contre dans l'ensemble de l'Europe médiévale, tout le monde comprenait la signification de ces images, souvent religieuses, grâce au code de gestes et de symboles qu'utilisaient les artistes de l'époque.

Ce code, qui a été employé du X^{ème} au XV^{ème} siècle, est tombé en désuétude dès le début du VI^{ème} siècle avec le développement de la Renaissance en Europe. Son apogée se situe aux XII^{ème} et XIII^{ème} siècle. L'art à ce moment là, connaît un équilibre exceptionnel

entre la stylisation des formes et le souci d'imiter le réel avec l'apparition des perspectives géométriques. La recherche des proportions idéales du corps humain, l'évolution des concepts philosophiques qui n'assimilent plus le beau au bien et le laid au mal, comme durant les siècles précédents, tous ces éléments ont contribué à renouveler le concept avec lequel on aborde l'étude de la figure humaine ce qui nous amène à aborder la caricature.

La caricature

L'origine du mot caricature vient du latin « *caricare* » qui signifie charger. La caricature a plutôt mauvaise réputation, parce qu'elle « charge ». C'est l'art de déformer une image pour en faire un tableau plus authentique.

Les premiers dessins qui ressemblent à des caricatures datent de l'époque néolithique. Il s'agit parfois de dessins de sorcier affublé d'une dépouille animale, d'allure drôle, qui provoquent le rire. Le Moyen Âge était déjà riche en dessins satiriques qui n'ont été reconnus comme tels qu'à une date récente. Ainsi à l'origine, la caricature était partout sous forme de peintures murales, sur céramiques, vitraux, dessins gravés sur la pierre, sculptures sur bois, terre cuite, marbre, métal, miniatures, masques, etc... Ces objets n'étant pas reproduits, ils n'avaient aucune possibilité de diffusion.



Motifs de la basilique de Vézelay

Au long des siècles l'apport de la Renaissance italienne et de Léonard de Vinci (1452-1519) en particulier, est primordial dans l'apparition et le développement de la caricature proprement dite. Tout le monde s'accorde cependant à ne pas rattacher directement à la caricature proprement dite, les nombreuses études des "Têtes grotesques" de Léonard de Vinci, des mascarons du Pont Neuf, des gargouilles, : celle-ci, en effet, ne deviendra un véritable langage graphique que près d'un siècle plus tard. Dès la fin du XVI^{ème} siècle, Baldinucci esquisse une histoire de cet art difficile entre autres. Pour lui, « *elle est une invention bizarre dont les habitants de Boulogne en Italie nous apprennent qu'elle fut découverte par Annibal Carrache (1560 – 1609)* ».



Mascarons du Pont-Neuf

C'est avec les représentations théâtrales, les déguisements de la fête, les mascarades que le comique fait irruption dans les arts figuratifs. Jadis, des raisons magiques, éthiques et religieuses poussaient les hommes à se cacher derrière cet autre visage qui nous ressemble à

tous, derrière cet autre soi-même qu'est le déguisement. « *Mets ton masque et je te dirai qui tu es* » dit le dicton populaire. Le masque a-t-il été donné à l'homme pour dévoiler sa pensée?



Tout ceci nous rapproche des Vitraux de Châteaufort. C'est donc cette histoire sans parole, où le religieux, le profane, la caricature et l'autocritique se côtoient si nous prenons le temps de bien vouloir « écouter » ce qu'elles nous montrent.

Ainsi est donc représentée et racontée l'histoire d'un village que ses seigneurs ont marqué de leurs sceaux, de leurs épées et de leur sagesse.

C'est aussi l'histoire de ses habitants, qui ont tant peiné pour leur quotidien dans des métiers fastidieux de toutes sortes et que les rues de Châteaufort porte encore.

Une caricature de notre société est représentée par cette chorale d'anges joyeux, chantants (d'une voix ronde ou carrée !), bruyants, chahuteurs ou contestataires, personnages de nos époques d'hier et d'aujourd'hui, réunis autour du centre, et donc de l'essentiel, de Notre Dame du Bonheur et de son fils, qui nous regardent, joyeux et paisibles, sous le symbole de la sérénité et de la joie. Des anges, des personnages et même du bestiaire représentatifs de notre époque, qui ont fait partie de la vie de notre village et qui reposeront dans le patrimoine de notre paroisse.

Qui ne se reconnaîtrait dans ces vitraux passant des états de joyeux à grincheux, réfractaire ou de saute d'humeur changeante au gré du jour et de l'évènement.

C'est surtout, dans ces vitraux, l'histoire du curé Jacques Minard, de sa vie, de son empreinte et de sa vision, laissée à Châteaufort. Sa venue dans ce village relevait d'une décision hiérarchique qui a cherché à retirer ce curé contestataire et de caractère bien particulier, artiste et rebelle, d'une ville urbaine traditionnelle qui n'appréciait pas souvent ses prises de positions franches et tonnantes, pour un lieu où le calme de la campagne tempérerait la hardiesse de son caractère bien dynamique. C'était sans compter sur l'alchimie qui s'est opérée entre lui et les habitants des villages de Châteaufort et de Toussus et dont la nature garde tout le secret. De là naquit le renouveau du patrimoine actuel de Châteaufort, de ses vitraux, de l'acquisition de son prieuré et de la découverte de sa magnifique crypte du XII^{ème} siècle, déblayée à mains nues dans l'enthousiasme collectif qu'il a su insuffler dans ces deux villages où il compte autant d'amis dans le camp des agnostiques que dans celui de sa communauté.

Gérard Finan

Bulletin n°10, année 2005

P.S.

Mes remerciements à Mme Maria Du Souich, chargée de la Bibliothèque Municipale de Toussus, pour l'aide apportée à ces recherches.

Orientations bibliographiques :

- Communautés d'Accueil dans les Sites Artistiques : décrypter l'iconographie - A-F Leurquin
- Bibliothèque Nationale de France : Narration figurée et procédés d'animations dans les images du Moyen Age
- Centre de l'enluminure et de l'image médiévale : un langage sans parole – ADATEC

Appendice :

Dans certaines enluminures, fresques, tapisseries et aussi vitraux, on trouve parfois une traduction plus directe de l'histoire, une explication de l'image par l'intermédiaire de phylactères – banderoles enroulées qui portent la parole du sujet représenté ou la légende de l'image. Mais ce n'est plus alors un langage sans parole, c'est l'ancêtre de la bande dessinée et de sa « bulle ».



Ci-dessus :

Dans un manuscrit qui comprend une histoire de Job toute en images : 28 tableaux sur 16 pages de dessin à la plume à raison de deux registres par page, les personnages, qui gardent la bouche close, s'expriment en phylactères qu'ils tiennent à la main. Dialogue : le serviteur de Job raconte à son maître ce qui est advenu de ses biens. Job et son épouse se désolent. Pour discerner qui s'exprime en premier et qui répond, l'artiste a choisi le parti de calligraphier le texte de l'un des personnages à l'envers: c'est celui qui parle en premier, le serviteur.

Ci-contre :

En cas de discorde, les dialogues abondent. Le phylactère comprend deux lignes de texte et même ainsi il faut à l'artiste les enrouler mal commodément pour que tout le texte utile tienne dans l'espace de l'image.

