

IMAGINAIRES DE L'ESPACE PIRANESIEN

rémy girardin



# Imaginaires de l'espace piranésien

Mémoire de fin d'études

**Rémy Girardin**

Département décor

Delphine Seyrig 2019

Le 20/05/2019

Sous la direction de Anne Seibel et Laurent Ott



# SOMMAIRE

<b><u>Introduction</u></b>	1
<b><u>I - L'oeuvre de Piranesi : un langage architectonique</u></b>	5
a - L'observation du modèle antique	5
b - La ruine et la nature comme représentation d'une altérité	8
c - Le motif architectural comme source de l'imaginaire	12
<b><u>II – La mise en mouvement du regard</u></b>	17
a - Répétition du motif	17
b - Confusion par la perspective	20
c - Figures impossibles	22
d - Abstraction de l'espace	25
e - Débordement du cadre	27
<b><u>III – Puissances d'évocation métaphoriques</u></b>	32
a – Espaces mentaux	32
b – Espaces mémoriels	35
c – Espaces sociétaux	39
<b><u>Conclusion</u></b>	49
<b>Bibliographie</b>	51
<b>Remerciements</b>	55



## Introduction

A l'occasion de la réalisation de mon film de fin d'études, j'ai décidé d'explorer des thématiques qui me paraissent centrales, tant par mon parcours que par mes goûts personnels. Ainsi, ma formation d'architecte et ma passion pour la musique m'ont menés très naturellement à vouloir explorer dans un film les rapports entre décor, architecture et musique. J'ai donc choisi de réaliser un court film à partir d'un morceau de musique qui serait à la fois porteur d'un imaginaire de l'espace et prétexte à une exploration de questions d'architecture au cinéma. Pour cela, mon choix s'est arrêté sur un morceau du Grand Orchestre du Tricot<sup>1</sup>, une valse extraite de leur œuvre *Atomic Spoutnik* (2017), spectacle musical et poétique conçu par Valentin Ceccaldi et imaginé avec André Robillard, figure de l'art brut orléanaise. Comme le résume un journaliste : « Les musiciens se mettent au service des fulgurances poétiques de l'artiste, de sa voix et ses mots ; il en résulte un assemblage explosif de mélancolie futuriste, solitude de voyageur sublunaire, ivresse des très grands espaces, comètes fantaisistes et planètes inventées.»<sup>2</sup> *Atomik Spoutnik* est donc une histoire de voyage dans l'espace, de solitude et d'espace imaginaire. J'ai choisi de travailler tout particulièrement sur le 6ème morceau de cette épopée musicale, une valse. Cette valse, nommée *A.S. VI*, répétitive et entêtante, est construite sur une boucle de violoncelle. Sur ce mouvement immuable d'accords arpégés montants et descendants, les dix autres instruments (voix, saxophones, clarinette, guitare, violon, clavier, percussions, batterie) s'ajoutent peu à peu. Le morceau se développe comme un *Boléro* de Ravel de poche. Ainsi

---

<sup>1</sup> Le Grand orchestre du Tricot est une formation de jazz issue du label orléanais le Tricollectif.

<sup>2</sup> «De l'art brut au space opera il n'y a qu'un pas, et *Atomic Spoutnik* le franchit avec ivresse et élégance» (31 Janvier 2017) <https://le-drone.com/lire/magazine> , consulté sur le 03/04/2019

♩ = 190

The musical score is written for a cello in 3/4 time with a key signature of two flats (B-flat and E-flat). The tempo is indicated as quarter note = 190. The score consists of seven staves of music. The first staff begins with a first ending bracket over the first measure. A dynamic marking of *mf* is placed below the first staff. The music features a rhythmic pattern of eighth and sixteenth notes, often beamed together. The piece concludes with a double bar line at the end of the seventh staff.

Le grand Orchestre du Tricot - Atomic Spoutnik VI mélodie violoncelle  
Composition : Valentin Ceccaldi , 2017

la valse naît, simple et modeste puis enfle progressivement jusqu'à un climax coloré et orchestral, avant de se rasséréner et de s'éteindre doucement.

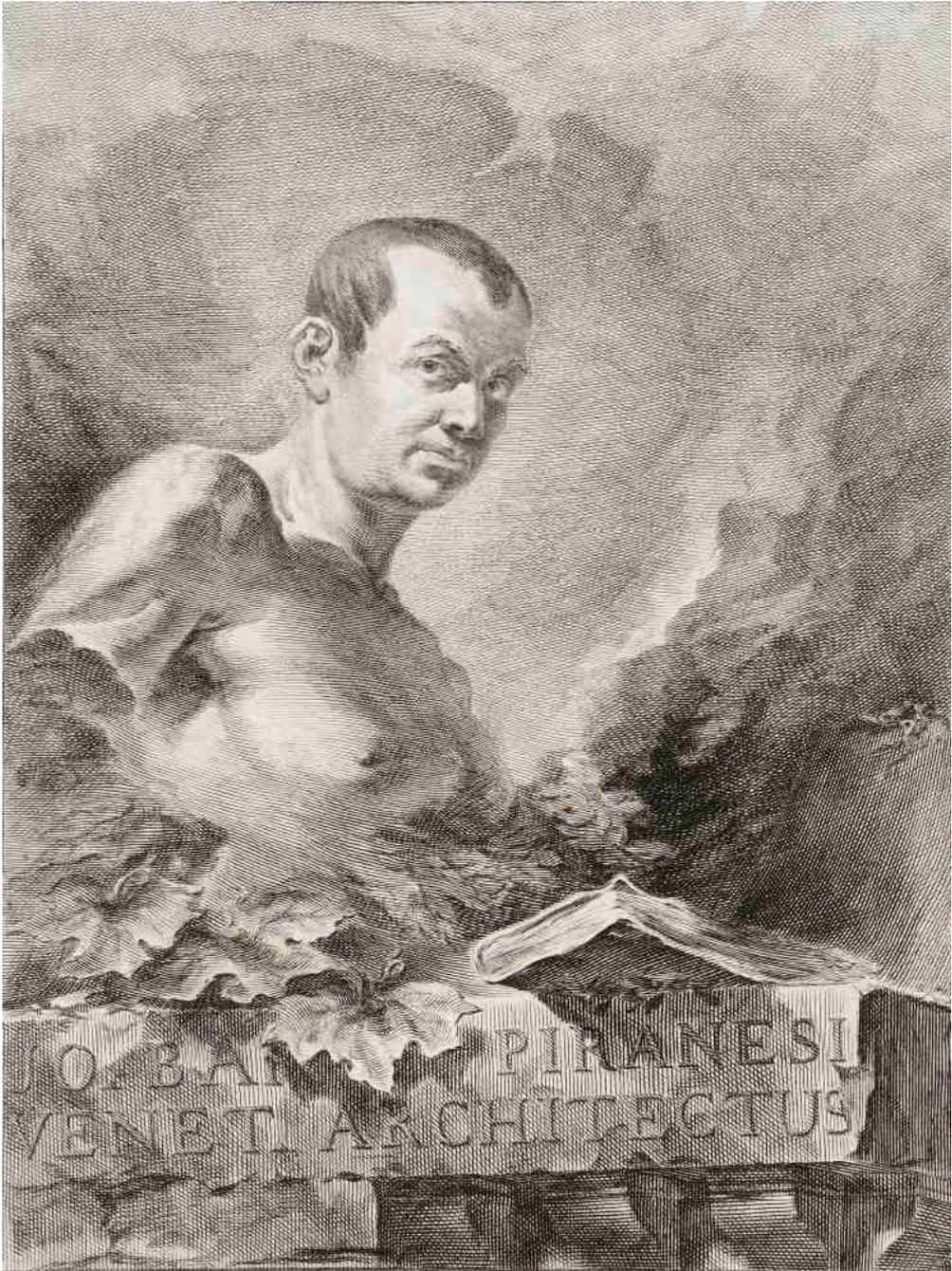
Acquis à l'idée du voyage musical, j'ai décidé de mettre en scène un voyageur et de travailler avec la structure même du morceau pour concevoir cette vidéo : réveil progressif, exploration de la répétition, mouvements circulaires, fin comme un évanouissement. Très vite, les couleurs qui se dégagent de la musique, à la fois sombres et oniriques, sous-tendues par ces arpèges entêtants, ces boucles répétitives, m'ont amené à imaginer un homme perdu dans un espace abandonné fait d'escaliers et de porches : un espace piranésien.

La réalisation de ce film, *Vedute Ideate*<sup>3</sup>, m'a donc poussé à me questionner sur ce type d'espace, à la fois imaginaire et profondément architectural et, au-delà, à questionner les fondements de notre imaginaire commun sur cet archétype d'espace.

Giovanni Battista Piranesi (1720-1778), connu en France sous le nom de Piranèse, est un graveur et architecte d'origine vénitienne et travaillant à Rome. Il m'accompagne depuis longtemps dans mon parcours de concepteur d'espace, d'abord pendant mes études d'architecture, jusqu'à aujourd'hui au cours de ma formation en décors de cinéma à la Fémis. Mais bien au-delà de mon parcours personnel, l'oeuvre de Piranesi est une référence incontournable. Ses gravures de ruines et ses *Prisons Imaginaires* sont une source d'inspiration pour de nombreux artistes de l'espace (architectes, scénographes, chef décorateurs), mais également pour des écrivains, réalisateurs, philosophes... Les références et

---

<sup>3</sup> De l'italien "vues imaginaires", en référence à la *veduta ideata* ou *capriccio*, genre pictural typique de la peinture vénitienne entre la fin du XVIIe et le début du XVIIIe siècle. Il s'agit de l'art de composer le paysage par la combinaison libre d'éléments architecturaux réels ou fantastiques, ruines de l'Antiquité retravaillées, figures et figures, selon une variété de déclinaisons allant du grotesque au visionnaire. Il relève du terme plus général de peinture de paysage.



Giovanni Battista Piranesi par Felice Polanzani  
Frontispice de la première édition des *Antiquités Romaines*, 1756

citations aux oeuvres de Piranesi sont multiples, et ont elles-mêmes donné lieu à de nouvelles sources d'inspiration, tant est si bien que nous parlons aisément aujourd'hui « d'espace piranésien ».

Mais qu'est-ce qu'un espace piranésien ? Comment s'articule cet héritage piranésien, autour de quelles spécificités ? Et que contient cette oeuvre qui pourrait expliquer un héritage d'une telle longévité ? Si l'on pense à ses gravures de ruines, qu'il réalise lors de son premier voyage à Rome en 1740, il nous en donne à la fois une vue architecturale d'une grande rigueur scientifique, tout en transmettant de manière visionnaire toute la nostalgie des Lumières pour cet Âge d'Or aboli par la décadence de Rome. Cette représentation d'un monde déchu et déserté est un *topos* dans les espaces imaginaires, du cinéma de science-fiction au jeu vidéo. Il en va de même des gravures des prisons imaginaires, ce tourbillon sombre d'escaliers de pierre, de porches et de grilles entremêlées, dont les volumes massifs composent un « monde factice et pourtant sinistrement réel, claustrophobique, et pourtant mégalomane, [qui] n'est pas sans nous rappeler celui où l'Humanité moderne s'enferme chaque jour davantage, et dont nous commençons à reconnaître les mortels dangers. »<sup>4</sup> Ces types d'espace sont devenus dans notre culture des archétypes de lieux, tant ils sont évocateurs et semblent intemporels.

Au contraire de vouloir proposer ici un travail spécialisé sur l'oeuvre de Piranesi, l'enjeu de ce mémoire serait plutôt de tenter d'analyser l'impact des oeuvres piranésiennes sur notre culture visuelle commune, et en particulier sur le cinéma, à travers des descriptions et des représentations d'espaces piranésiens. Pour cela, nous nous rapporterons à la fois à sa célèbre série de

---

<sup>4</sup> Marguerite Yourcenar, *Le Cerveau noir de Piranèse*, (1952), page d'Arte, 2016



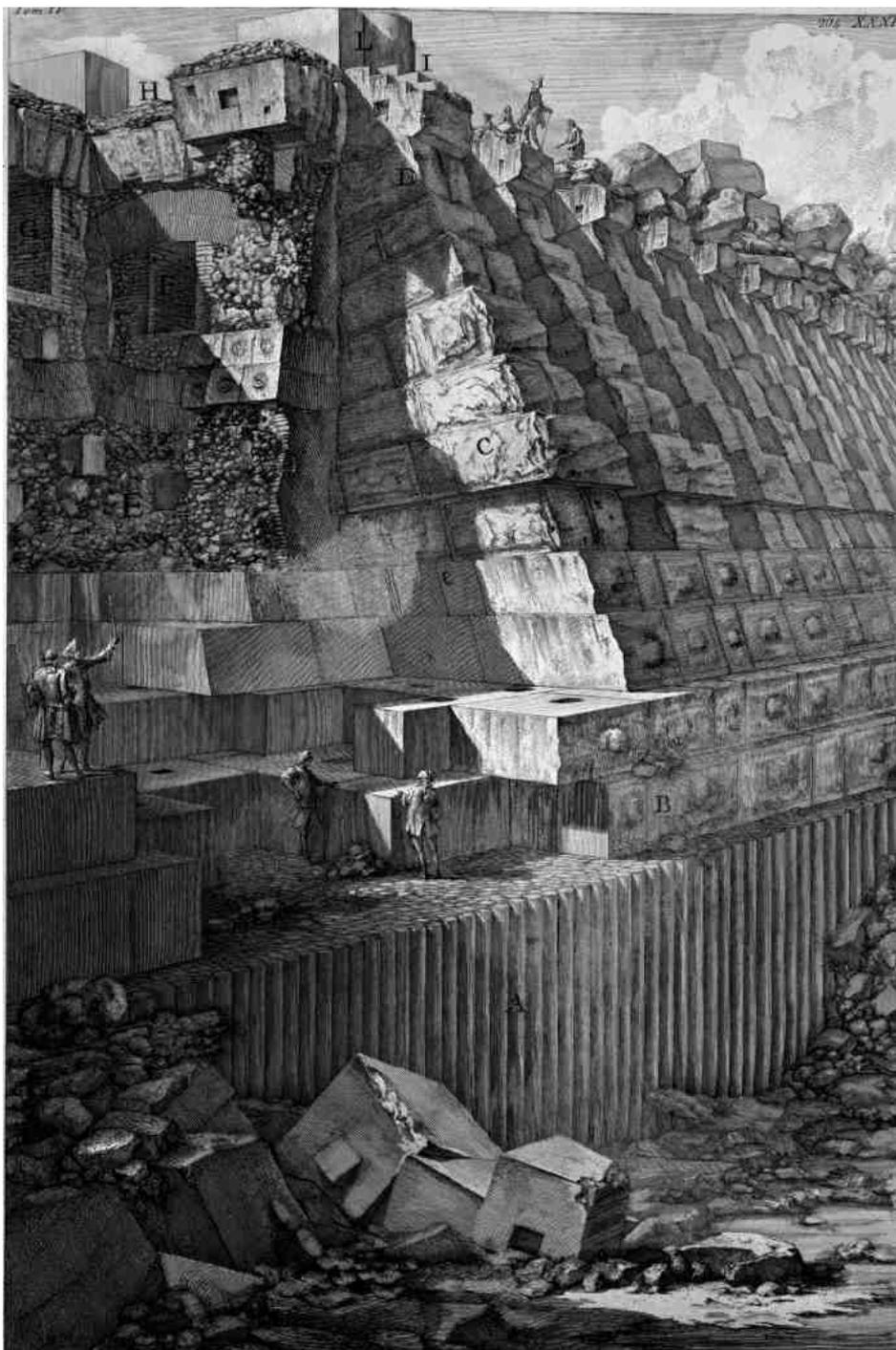
Décors de *Vedute Ideate*, 2019

*Carceri d'Invenzione (prisons imaginaires)*<sup>5</sup>, aux autres vues imaginaires, ainsi qu'à toutes ses *vedute* de bâtiments italiens, bien souvent de ruines de l'antiquité romaine. Cette étude sera menée en présentant tout d'abord le contexte et le champ d'études des gravures de Piranesi, puis en observant les spécificités plastiques de ses compositions qui permettent la mise en mouvement du regard, et en font un précurseur de l'espace cinématographique. Enfin, on verra quel imaginaire invoque cette mise en scène spatiale et comment elle a pu influencer nombre d'artistes jusqu'à aujourd'hui.

Ce mémoire explorera ces aspects de l'espace piranésien à partir de différents matériaux visuels (extraits de films, peinture, jeu vidéo), mais aussi à travers des extraits de textes divers (philosophie, littérature), afin de tenter d'embrasser le plus largement possible toute l'arborescence de l'influence piranésienne dans notre culture de l'espace. Enfin, ce travail s'articule étroitement avec la vidéo *Vedute Ideate*, qui est à l'origine de ces questionnements. Comme expliqué au début, ce travail pratique est une tentative concrète d'exploration d'un espace piranésien au cinéma, à partir du morceau *VI* du spectacle musical *Atomic Sputnik* du Grand Orchestre du Tricot.

---

<sup>5</sup> La première édition des *Carceri d'invenzione*, regroupant quatorze planches gravées à partir de 1745, est publiée semble-il en 1750. Une seconde édition, retravaillée et regroupant elle seize planches est publiée en 1761.



Giovanni Battista Piranesi, *Partie des fondations du théâtre Marcellus*, dans *Le Antichità Romane IV*, 1756

Dans cette vue, Piranesi déblaie le bâtiment par le dessin pour en montrer ses fondations, comme on ferait un écorché d'un corps.

## I - L'oeuvre de Piranesi : un langage architectonique

« ARCHITECTONIQUE, adj. et subst. fém : Qui concerne l'architecture en tant que science et technique de la construction, et considérée d'un point de vue théorique abstrait, en particulier en tant que recherche et création de structures; qui a un rapport avec l'architecture ainsi conçue :

“Admettre un principe d'unité et d'harmonie dans l'expression des divers besoins indiqués par un programme, c'est-à-dire l'échelle, un système de proportion, une ornementation en rapport avec la destination et qui ait une signification, mais aussi la variété indiquée par la nature diverse des besoins à satisfaire, c'est à ce point de la *composition* architectonique où l'intelligence de l'artiste se développe.”

Viollet-le-duc, *Entretiens sur l'archit.*, t.I, 1863, p. 467. »<sup>6</sup>

Sans prétendre retracer le parcours de Piranesi, il me paraît important de rappeler les origines de l'oeuvre du graveur, car si il est aujourd'hui principalement reconnu pour les *Carceri d'invenzione* (*Prisons imaginaires*), il était de son temps plus connu pour ses diverses gravures de monuments antiques. Il est tentant d'opposer ce travail - proche de celui d'un archéologue - aux *Carceri* qui seraient issues d'un pur délire formel, alors qu'ils forment une réelle continuité.

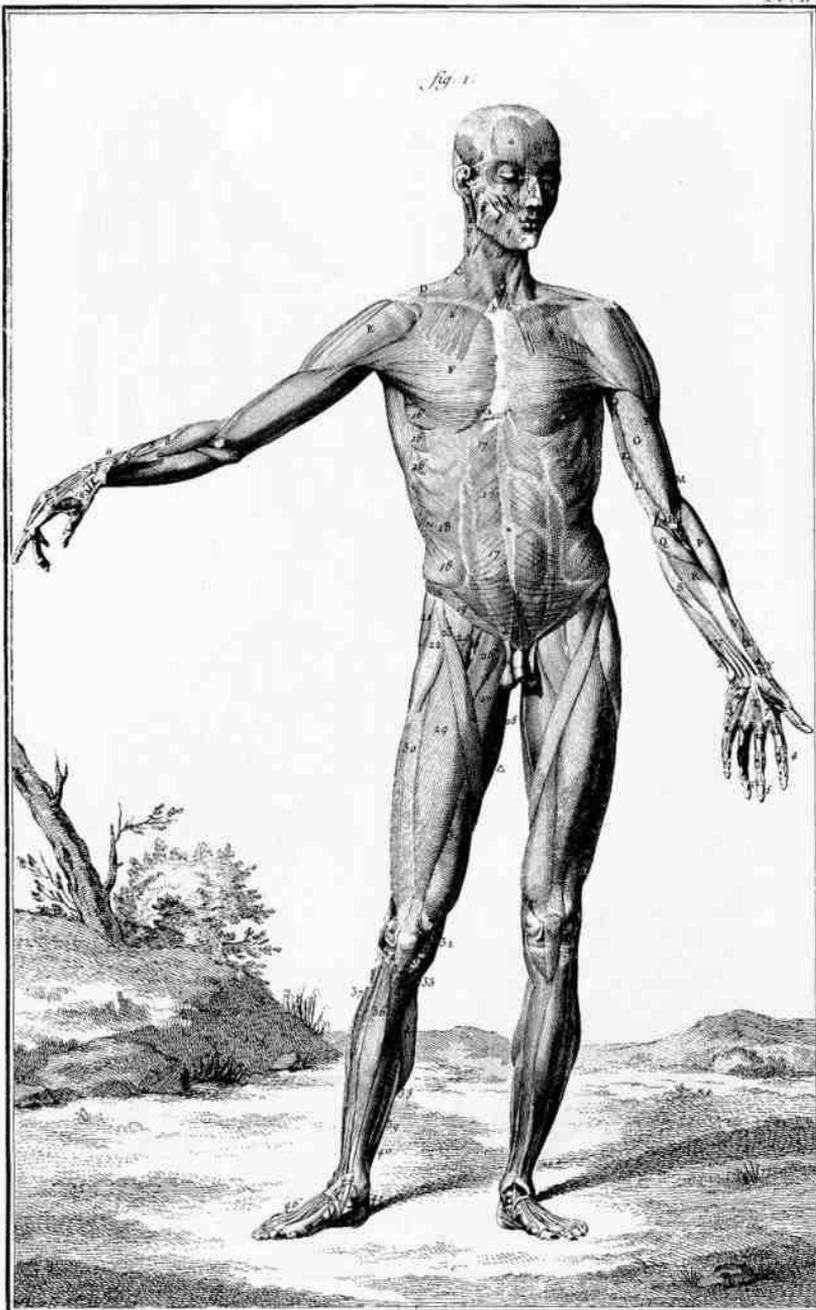
### **a - L'observation du modèle antique**

« Pour Piranèse, la plume est au service du burin, tout comme, pour Diderot, l'Antiquité est au service de la raison. »<sup>7</sup> Piranesi s'inscrit dans un mouvement

---

<sup>6</sup> *Trésor de la Langue Française informatisé*, <http://atilf.atilf.fr>, consulté le 18/04/2019

<sup>7</sup> Alain Schnapp, *Piranèse ou l'épaisseur de l'histoire*, INHA, 2017 p.15

*Anatomie.*

Denis Diderot, *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, 1751, p.18.3.3  
*Anatomie Planché IV. L'écorché vu de face d'après Albinus.*

philosophique et scientifique débuté à la Renaissance et poursuivi au temps des Lumières, temps de redécouverte de la pensée antique par l'étude des modèles anciens, et ce dans tous les domaines.

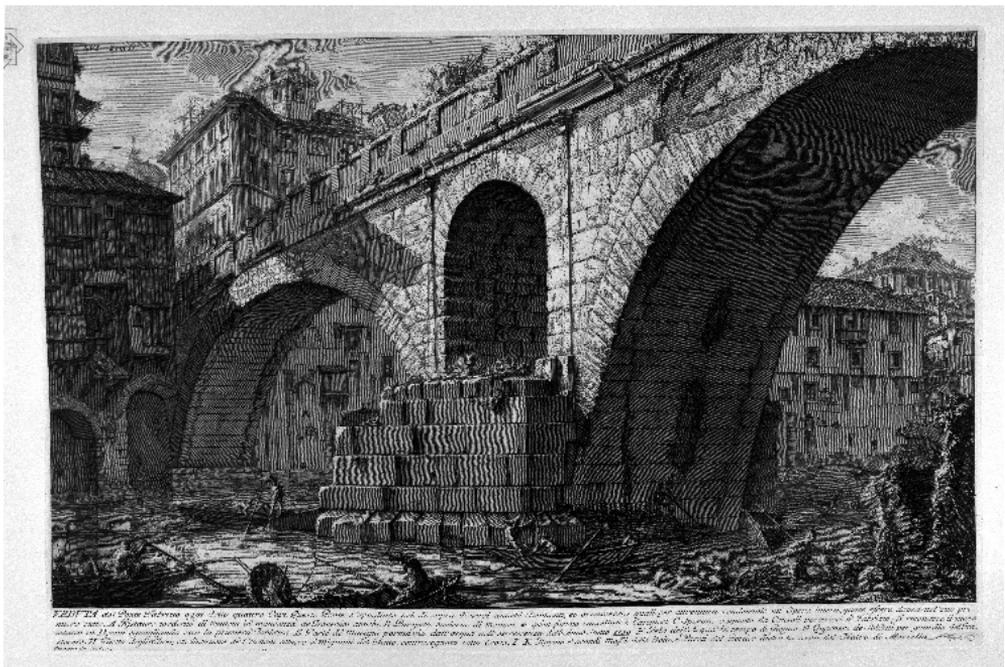
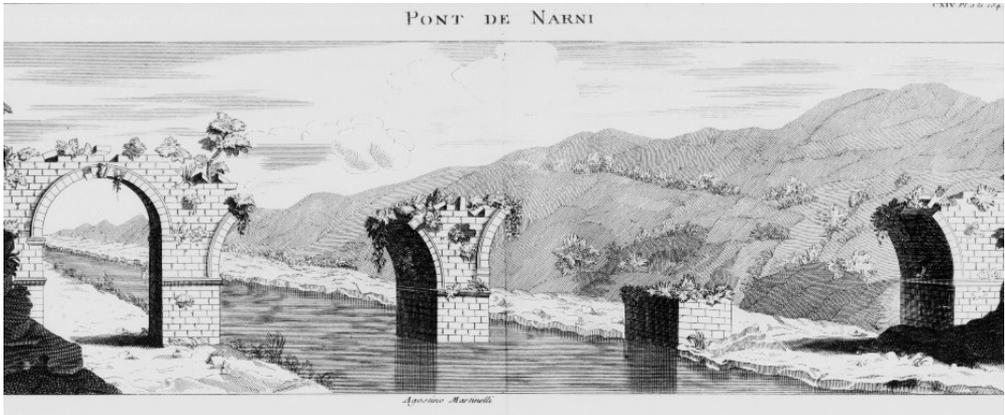
Plus que de simples vues, ses gravures (alors même que son maître Giuseppe Vasi le considérait plus peintre que graveur)<sup>8</sup> sont un moyen de diffuser ses idées sur l'architecture, et de défendre l'Antiquité romaine. Formé comme architecte à Venise, sa première visite à Rome est l'occasion d'étudier les monuments qui ont servi d'exemple à son éducation, et cette ambition ne le quittera plus. Devant les ruines qui jonchent les jardins et les champs du Latium, au milieu des constructions récentes et populaires, Piranesi dessine, vérifie, sonde ces modèles qui sortent du cadre théorique et s'incarnent dans des assemblages de pierres massives qui semblent sortir tout droit de terre.

Piranesi construit tout au long de sa vie une oeuvre à la fois raisonnée, scientifique, et qui porte un regard de respect et d'admiration pour l'Antiquité dont il cherche à expliquer l'histoire. C'est aussi la question de la mémoire de faire, de la compréhension d'un espace : comment cela s'est fait, comment cela tient ? « Les gravures de Piranèse sont pour l'architecte ce que la dissection des cadavres est pour le peintre de nu »<sup>9</sup>, écrit Marguerite Yourcenar. En cela, Piranesi épouse la pensée des Lumières et de *L'Encyclopédie* qui sera éditée à partir de 1751. Car en effet, il décape les édifices, perce les enveloppes qui les recouvraient pour en dégager leur squelette et leurs articulations : il révèle leur

---

<sup>8</sup> « Le jeune artiste commença par étudier la gravure auprès d'un certain Giuseppe Vasi, consciencieux fabricant de vues de Rome, qui trouvait son élève trop bon peintre pour être jamais bon graveur. Avec raison, puisque la gravure, aux mains de Vasi et de tant d'autres honnêtes manufacturiers d'estampes, n'était guère qu'un procédé économique et rapide de reproduction mécanique, pour lequel l'excès de talent était plus dangereux qu'utile. » Marguerite Yourcenar, *Le Cerveau noir de Piranèse*, (1952), page de d'Arte, 2016, p.22

<sup>9</sup> Marguerite Yourcenar, *Le Cerveau noir de Piranèse*



En haut : Bernard de Montfaucon, *vue du pont de Narni*, dans *L'Antiquité expliquée et représentée en figures*, Tome IV vol 2, Paris, 1719

Montfaucon était un moine bénédictin, fondateur de l'archéologie en tant que science. Il a publié un important ouvrage en 10 volumes sur l'Antiquité faisant référence à son époque.

En bas : Giovanni Battista Piranesi, *vue du pont Fabrizio*, dans *Le Antichità Romane IV*, 1756

anatomie. Il ne se contente pas de dessiner des vues saisissantes de cette campagne au passé glorieux, il répertorie les monuments, en dessine les plans, les élévations, souligne la topographie, indique certains détails, devine des principes constructifs, imagine l'implantation urbaine. Il ne considère pas l'architecture comme un art des beaux bâtiments, mais comme un art de la construction : il relève leur architectonique. « Il est certainement celui qui a poussé le plus loin l'intelligence des édifices dans leurs équilibres massifs autant que dans le détail des parties qui les constituent. Il conjoint la tectonique des masses architecturales avec le souci des fragments, il domine les fonctions de monuments sans négliger leur forme. »<sup>10</sup>

Piranesi ajoute une fougue toute particulière à l'étude « scientifique » de ses modèles, ce qui pouvait l'amener à être décrié par ses contemporains. En effet, ses dessins ne ressemblent pas aux dessins des autres architectes et archéologues, âpres et secs, à la règle et à l'équerre, où le paysage alentour ne semble n'être qu'un décor de théâtre lointain, pittoresque et anecdotique, où les murs ressemblent à des planches peintes sans relief. Pourtant, malgré ce qui lui est reproché (ses erreurs, ses exagérations), il rend un grand service à ses confrères.

« Piranesi constituait un nouvel ordre de recherches, dont devait sortir quelques uns des principes de méthode de l'archéologie moderne. Un monument n'est pas un simple décor, un système de proportions sans plus, l'équation des modules et des entrecolonnements. Il repose sur des assises et sur des fondations. La formule de son harmonie est en fonction de la manière dont il a été construit. Ses surfaces ne sont pas seulement une surface mais un volume. Il faut profiter de ces pans

---

<sup>10</sup> Alain Schnapp, *Piranesi ou l'épaisseur de l'histoire*, INHA, 2017 p.10



Giovanni Battista Piranesi, *Frontispice : Ancien croisement de la via Appia et de la via Ardeatina*, dans *Le Antichità Romane II*, 1756

Dans cette vue, Piranesi accumule les sculptures et bâtiments romains le long d'une voie Appia imaginaire, qui rapelle à nos yeux actuels la manière dont le *Strip* de Las-Vegas collectionne les casinos aux architectures hétéroclyte

éventrés et de ces écroulements pour pénétrer les secrets de leur structure, au besoin il faut pratiquer les sondages et les fouilles. »<sup>11</sup>

A cet esprit de collectionneur<sup>12</sup> qui s'évertue à répertorier et à décrire méticuleusement les monuments de son pays, se superpose une âme plus sombre, préfigurant un esprit romantique, qui exprime une certaine sensibilité passionnée et mélancolique et un qui s'illustre dans l'abondance des dessins de ruines.

## **b - La ruine et la nature comme représentation d'une altérité**

« En se jouant de la lumière et des ombres avec une virtuosité encore inconnue, il [Piranesi] ouvre un nouveau chapitre de l'histoire des ruines, il leur donne un sens jusqu'alors négligé, une valeur philosophique qui transforme de simples vestiges en ruines, valant autant par ce qu'elles sont devenues que parce qu'elles ont pu être. »<sup>13</sup>

Piranesi ne cherche pas le joli, l'harmonie facile. Il semble passer à côté des statues romaines, délaisse ce que la Renaissance italienne a pu produire de plus majestueux. Au contraire, il semble étudier le disgracieux, le bizarre.

« Piranèse vécut quelques temps dans la plus grande misère, mais au lieu d'étudier le nu et les plus belles statues de la Grèce que nous avons là, (...) il se mit à dessiner les estropiés et les bossus qu'il voyait le jour dans la Rome, asile charitable de tout ce que l'Europe produisait de plus

---

<sup>11</sup> Henri Focillon, *G.-B. Piranesi* (1918), in Folio, 2001, p.90

<sup>12</sup> Au sens figuré mais aussi au sens propre, puisque de nombreux objets d'art et fragments de monuments sont récupérés par le romain d'adoption dans son *Museo*.

<sup>13</sup> Alain Schnapp, *Piranèse ou l'épaisseur de l'histoire*, INHA, 2017, P.12



En haut : Adam McKay, *Vice*, Mars Film, 2018

En bas : Giovanni Battista Piranesi, *Vue du tombeau des Plautii (détail)*, dans *Le Antichita Romane IV*, 1756

choisi dans le genre. Il aimait aussi à dessiner les jambes ulcérées, les bras rompus, toute la misère malade et, quand il en trouvait quelques exemples dans les églises, il lui semblait qu'il eût rencontré un nouvel Apollon du Belvédère ou un Laocoon, et il courait le dessiner. Qui a vu cette singulière collection assure que c'est la plus salutaire méditation des misères humaines. Quand il voulait s'élever et atteindre en quelque sorte à l'héroïque, il dessinait des mangeailles, de la viande de boucherie, des têtes de porc ou de chevreau ; il faut toutefois reconnaître qu'il les rendait merveilleusement. »<sup>14</sup>

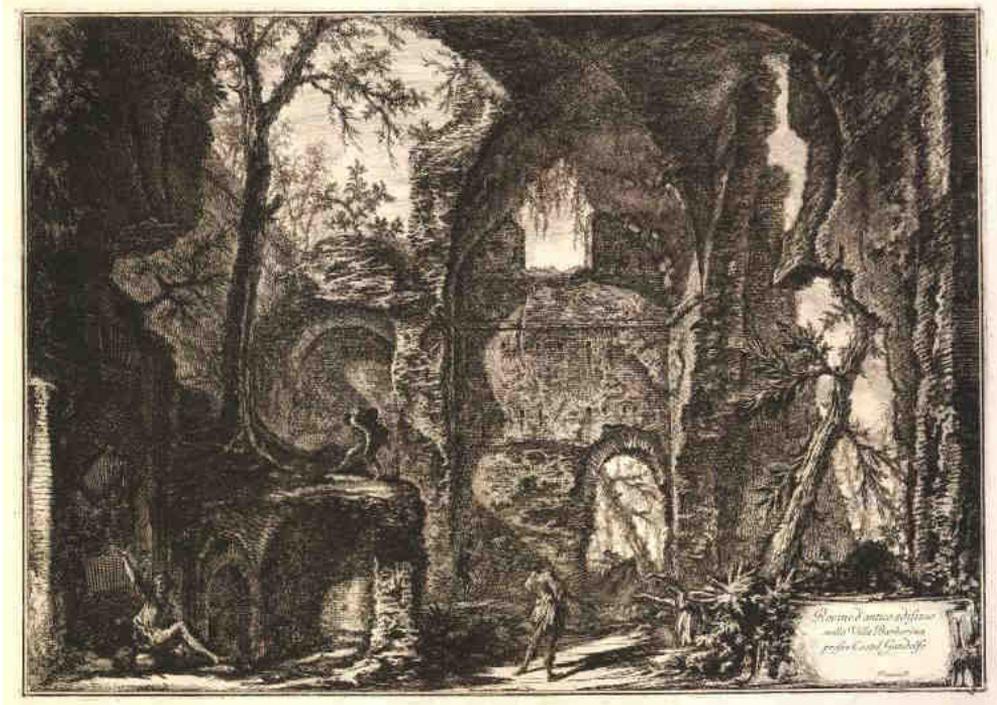
Ces personnages, toute cette plèbe famélique qui a trouvé refuge au pied de ces décombres de bâtiments autrefois si nobles et majestueux, Piranesi les dessine joyeusement, laissant ses contemporains perplexes. Près de trois siècles plus tard, on peut se demander si c'est à ces personnages saugrenus que le réalisateur Adam McKay<sup>15</sup> pensait en installant subrepticement ses deux anti-héros contemporains, Donald Rumsfeld et Dick Cheney (respectivement vice-président et secrétaire à la défense des Etats-Unis), devant deux eaux fortes de Piranesi<sup>16</sup> représentant deux tombeaux en ruines. Les deux compères sont confortablement assis dans le canapé en cuir noir Chesterfield d'un cabinet cossu du Pentagone, tandis que les bombes s'abattent en Irak. Mais si Piranesi s'applique à dessiner la belle ruine, le beau reste, le monument déchu ayant gardé sa majesté, les ruines que produisent les décisions des deux politiques américains ne sont que décombres, destruction, désintégration. Nul ne songerait à qualifier les ruines de Berlin dans *Allemagne année zéro* (1948) de « belles ». « Il

---

<sup>14</sup> Charles-Nicolas Cochin, rapporté par Henri Focillon, *G.-B. Piranesi* (1918) , in Folio, 2001, pp.66-67

<sup>15</sup> Adam McKay, réal. *Vice*, 2018

<sup>16</sup> *Veduta degli avanzi del sepolcro della famiglia Plauzija (vue du tombeau des Plantii)*, dans *Vedute di Roma*, et *Sepolcro di Cecilia Metella (tombeau de Cecilia Metella)*, dans *Le antichità romane*, 1756



Giovanni Battista Piranesi, *Ruines d'un édifice antique dans la villa Barberini*, dans *Antichità d'Albano e di Castel Gandolfo*, 1764

faut ruiner un palais pour en faire un objet d'intérêt »<sup>17</sup>, disait Diderot. Ou encore Victor Hugo : « La vieillesse couronne et la ruine achève. Il faut un passé dont on rêve. »<sup>18</sup> La guerre est sans doute la limite à cette poétique des ruines.

A cette faune peu engageante, Piranesi mêle une nature abondante et envahissante qui gangrène les structures, s'insinue entre chaque pierre, dévore les édifices qui ploient sous le poids de la terre, perdent leur équilibre et leur aplomb sur un sol mouvant, répondant aux passages millénaires des eaux. « La nature est une des composantes de la ruine, les ruines des œuvres et les ruines de la nature se confondent, elles obéissent aux mêmes lois. »<sup>19</sup> Ainsi, la nature est toujours présente dans les ruines. Végétaux, mousses, éboulis nous rappellent que la construction de l'homme se fait au sein d'un paysage : le temps a lié la construction humaine à son contexte naturel : « Il accumule des pans de montagnes écroulées, et ces architectures naturelles semblent bâties des débris d'un cataclysme. C'est dans les convulsions de la nature qu'il trouve à s'exprimer. Les blocs taillés de la main des hommes ont le même volume et la même solidité que les masses échafaudées par la nature. »<sup>20</sup>

A travers la figure des ruines, une imagerie de vanité se met en place. La civilisation étrusque (dont Piranesi est persuadé qu'elle est à l'origine de l'art grec) a laissé place à la Rome antique, qui elle-même s'est écroulée sous les invasions barbares. La solidité de ces édifices imposants et somptueux n'est que relative, malgré ces arches gigantesques qui les soutiennent et ces fondations

---

<sup>17</sup> Denis Diderot, *Salon de 1767*, Œuv. t. XIV, p. 421, dans *POUGENS*, dans *Littré*

<sup>18</sup> Victor Hugo, *À l'arc de triomphe*, *Les Voix intérieures* (1837), Ollendorf, 1909, 17 p. 379.

<sup>19</sup> Alain Schnapp, *Piranèse ou l'épaisseur de l'histoire*, INHA, 2017, p.16

<sup>20</sup> Henri Focillon, *G.-B. Piranesi* (1918), in *Folio*, 2001, pp.271-272



En haut : Dante Feretti, Dessins préparatoires pour le décor du caveau de *Entretien avec un vampire*, Geffen Pictures, 1994

En bas : Giovanni Battista Piranesi, *Vue intérieure de la pièce voisine de la chambre funéraire*, dans *Le Antichità Romane III*, 1756

creusées au plus profond du sol. Surtout, les ruines n'ont plus de fonction, d'utilité. Les villas ont été vidées de leur faste, de leur riches propriétaires et de leur servants, et servent tout juste de récifs coralliens à quelques bancs de pauvres hères. Souvent, en bas des tombeaux des plus grands dignitaires latins, comme des caveaux où s'entassaient les moins fortunés, des bouts de crâne ou de fémurs jonchent le sol, arrachés de leur forteresses impérissables par quelques racines d'un arbre naissant. Pour le film *Entretien avec un vampire*<sup>21</sup>, le décorateur italien Dante Ferretti reprendra d'ailleurs certaines des images de columbarium de Piranesi<sup>22</sup> pour imaginer l'espace du final du film. Cette crypte, située dans les catacombes de Paris, est à la fois le lieu dramatique du dénouement, et un espace imaginaire presque grotesque avec son Théâtre des vampires et ses murs de sarcophages remplis de morts-vivants prêts à se réveiller. Ce royaume, dont le vampire Armand est le maître, représente dans le film le summum du lieu "vampirique", en synthétisant tout le faste et la décadence, la culture immense et la solitude ténébreuse propre au personnage du vampire. Cet espace ambivalent, comme le sont les gravures de Piranesi représentant les parias perdus dans leurs royaumes souterrains, sera à la fin envahi et ravagé par les flammes, mettant ainsi fin à leur supposée éternité.

Cet imaginaire, apposant sans cesse le sublime et le sordide, séduira les romantiques à venir, de Thomas de Quincey à Victor Hugo en passant par Théophile Gautier. Mais plus encore que son travail méthodique sur les vestiges de son pays, aussi puissant et diffusé soit-il, c'est bien entendu sa série d'eaux fortes des *Carceri d'invenzione* qui lui vaudra son nom associé à une typologie d'espace bien particulière.

---

<sup>21</sup> Neil Jordan, réalisateur, *Interview with the Vampire*, 1994

<sup>22</sup> Par exemple *Veduta interna della Stanza contigua alla Camera sepolcrale*, contenue dans *Antichità Romane III*, 1756



*Gruppo di Scale ornato di magnifica Architettura, le quali stanno disposte in modo che conducono a varj piani, e specialmente ad una Rotonda che serve per rappresentanze teatrali.*

Giovani Battista Piranesi, *Groupe d'escaliers*, dans *Prima Parte di Architetture e Prospettive*, 1743

## c - Le motif architectural comme source de l'imaginaire

Si l'oeuvre gravée de Piranesi se compose essentiellement de vues de bâtiments existants, il consacre dès ses débuts une petite part de son travail à des vues d'espaces imaginaires. Sa première publication, la *Prima Parte di architettura e Prospettive*<sup>23</sup>, publiée en 1743 est composée d'un frontispice et de douze planches (seize dans la seconde édition de 1750). Il s'agit pour la plupart de perspectives intérieures de bâtiments aux proportions colossales, que l'on peut imaginer être un fantasme un peu mégalomane de jeune architecte. Bien qu'impressionnants par leur maîtrise, les cuivres gravés sont encore relativement sages dans leur exécution. Cependant, quelques planches retiennent notre attention et préfigurent les *Carceri*. Dans le *Gruppo di scale*<sup>24</sup>, bien que les plans soient encore bien définis, on trouve déjà les surcadrages d'arcs successifs, au milieu d'escaliers au sol, qui semblent mener de minuscules personnages dans de multiples directions d'une architecture monumentale. La *Camera sepolcrale*<sup>25</sup> représente l'intérieur d'une nécropole vertigineuse faites d'arches soutenues par des piliers criblés de tombes perchées à des sommets inatteignables. On devine une profondeur spectaculaire passée les premiers plans, où d'autres nefs jouxtent la salle dans laquelle le spectateur est situé.

Enfin, prémisses le plus évident, la *Carcere oscura*<sup>26</sup> contient déjà presque tous les éléments des autres prisons futures : arches, escaliers, poulies, clair-obscur, subdivision de l'espace, gigantisme, etc. Mais la composition reste encore très classique, bien ordonnée, encadrée par des piliers qui confèrent à l'ensemble un aspect statique, loin du tourbillon cinétique à venir. L'espace est bien proportionné, semble rationnel. Pas de trace de torture ici : les éventuels

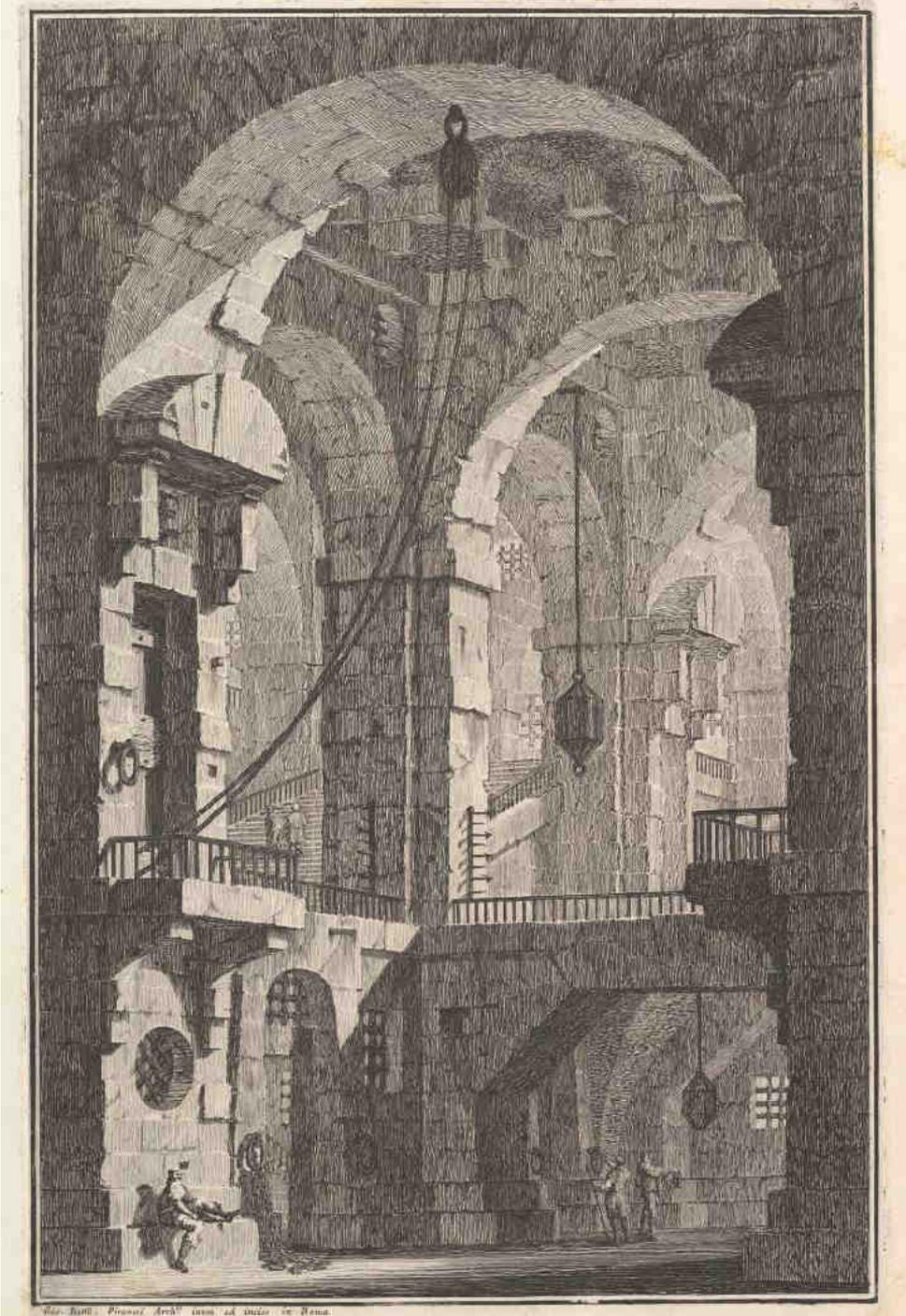
---

<sup>23</sup> Première partie d'architecture et perspectives en français

<sup>24</sup> Groupe d'escaliers en français

<sup>25</sup> Chambre funéraire en français

<sup>26</sup> Prison obscure en français



Ved. Tav. I. Piranesi Arch. ant. ed. mod. di Roma.

Giovanni Battista Piranesi, *Carcere oscura* (Prison obscure), dans *Prima Parte di Architetture e Prospettive* 1743

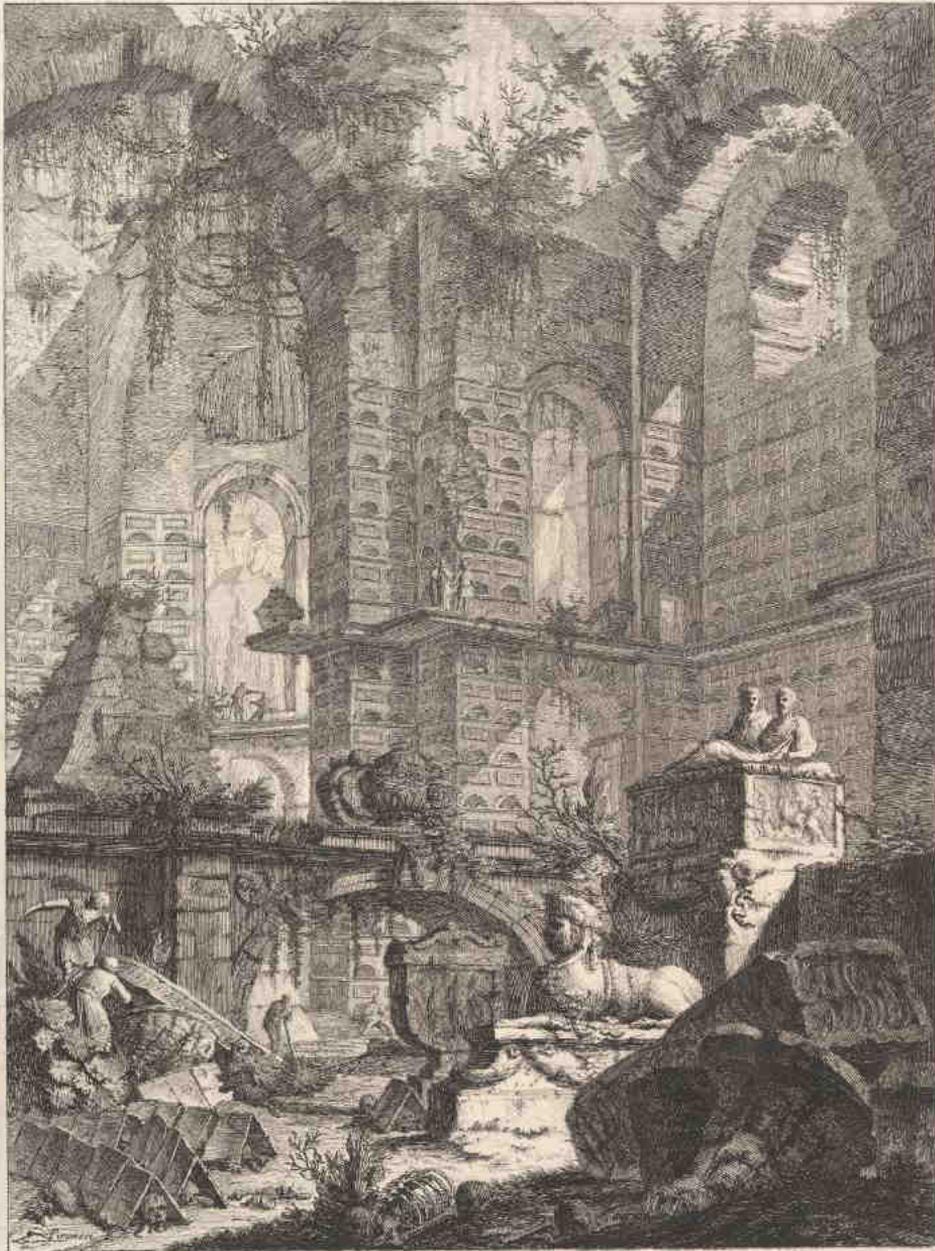
prisonniers sont enfermés dans des cellules, autour desquels des gardes bien habillés font des rondes.

On sent dans ces réalisations l'influence du décor de théâtre. En effet, Piranesi travailla un temps dans l'atelier des frères décorateurs Giuseppe et Domenico Valeriani. « Dans le premier recueil de Piansesi comme dans les grandes estampes postérieures, l'adresse de la mise en page, la manière dont sont installés les éléments de la composition et dont l'effet est ménagé, sont d'un décorateur qui sait utiliser et agrandir son cadre par l'illusion de la perspective théâtrale, meubler les vides de la scène, planter où il faut les portants et les fermes, et sous la lumière qui convient. »<sup>27</sup> La *Carcere oscura* est d'ailleurs redessinée en toile de fond pour une reprise, en 1760 à Paris, de la tragédie lyrique *Dardanus* (1744) de Rameau. Elle est effectivement, avec son point de fuite bien défini, son sol qui semble pouvoir se fondre avec celui de la scène, un parfait trompe-l'œil directement issu du savoir-faire de ses maîtres, et dont il ne manque que quelques éléments en volume pour parachever l'illusion. Le *Mercur de France*, une revue d'actualité culturelle de l'époque, décrit ce décor en ces termes élogieux :

« Au quatrième acte, le théâtre représente une prison, au fond de laquelle on voit Dardanus accablé de l'horreur de sa situation. Cette prison est l'une des plus belles décorations que l'on ait vues sur le Théâtre de notre Opéra, et prouve, qu'avec du génie, on peut faire du grand dans un très petit espace. On ne saurait trop louer M. Machi, Peintre du Roi, et de l'Académie Royale de Peinture et de Sculpture, d'avoir eu le courage de préférer une composition du célèbre Piranèse, reconnue depuis longtemps pour très bonne, à celle qu'il aurait été capable d'imaginer lui-même avec succès. On doit le penser, en voyant

---

<sup>27</sup> Henri Focillon, G.-B. Piranesi (1918), in Folio, 2001, p.59



*Camera sepolcrale inventata e disegnata conforme al costume e all'antica magnificenza de' Imperatori Romani. Vedonsi in questa  
 le Nicchie e Vasi, ne quali collocauansi le ceneri di Verri, di Libertici e di qualunque altro della Famiglia. Vedonsi ben conferuati il  
 sepolcro, in cui stiano riposte le ceneri dell' Imperatore e Imperatrice di lei Miglior. In qualche lontananza comparisce  
 ancora una Piramide, la quale potè forse seruire di sepolcro a qualche altro personaggio della Casa Imperiale.  
 Il Ponte poi e le Scale che s'istruiscono dai gran Finestrini, danno l'ingressa ad ogni angolo della Camera suddetta, e per le  
 stesse discendevansi al più basso piano, ove i Tavoloni di cotte coprivano le Ossia della più bassa famiglia.*

Giovanni Battista Piranesi, *Chambre Funéraire*, dans *Prima Parte di Architetture e Prospettive* 1743

avec quel Art il a ajouté, à la prison gravée, les premiers châssis qui correspondent parfaitement à la partie copiée d'après l'estampe. »<sup>28</sup>

La légende, fortement partagée par Thomas de Quincey, qui devait trouver l'idée fort à propos<sup>29</sup>, veut que Piranesi dessina ses *Prisons* dans un accès de fièvre, due à une épidémie de paludisme touchant la campagne marécageuse du Latium. On peut en effet se dire de prime abord qu'elles sont le fruit de quelques hallucinations démentes : rien ne correspond aux *Carverii* dans ce que l'on connaît des architectes ou des archéologues de Rome. Ces prisons n'ont aucun sens d'un point de vue de la fonctionnalité. Ce sont d'immenses espaces ouverts où rien ne mène nulle part : un Pandémonium peuplé de lilliputiens martyres, qui plonge dans des fosses sans fond, et semble se prolonger au-delà de la raison.

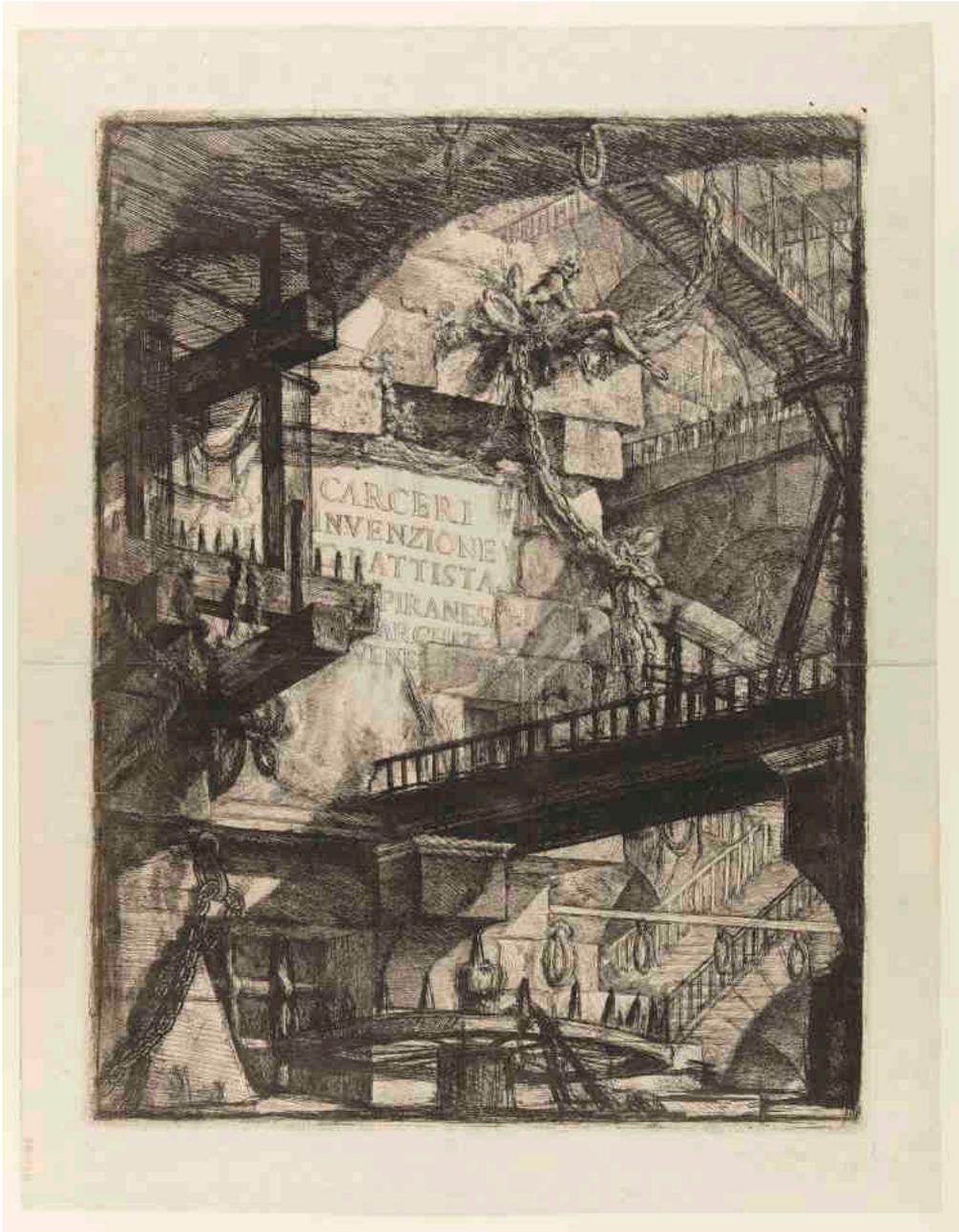
Pourtant on retrouve dans ces geôles étranges les éléments qui composent toute la matière de travail de Piranesi : « Il faut s'entendre sur le mot délire. A supposer authentique sa légendaire malaria de 1742, la fièvre n'a pas ouvert à Piranèse les portes d'un monde de confusion mentale, mais celui d'un royaume intérieur dangereusement plus vaste et plus complexe que celui où le jeune

---

<sup>28</sup> *Mercure de France*, juin 1760, rapporté par Matthieu Gilles, *Prisons de Piranèse*, musée des beaux arts de Dijon, 2009  
[https://beaux-arts.dijon.fr/sites/default/files/Collections/XVIII/pdf/piranese\\_prisons\\_0.pdf](https://beaux-arts.dijon.fr/sites/default/files/Collections/XVIII/pdf/piranese_prisons_0.pdf)  
consulté le 08/05/2019

<sup>29</sup> Thomas de Quincey décrit les Prisons comme étant des dessins des visions de Piranesi « durant un épisode de fièvre ». En réalité de Quincey n'avait jamais vu ces dessins et rapportait les propos de son ami Samuel Taylor Coleridge. Mais l'anecdote persista et l'édition de 1904 du *Bryan's Dictionary of Painters and Engravers* décrit les Carceri comme étant des « intérieurs de prisons vues par Piranèse durant un épisode fiévreux ». D'autres légendes veulent que Piranesi avait « l'habitude de hanter les ruines au clair de lune et de graver ses visions directement sur le cuivre. »

Michael Bryan, *Bryan's Dictionary of Painters and Engravers*, George Bell and Sons, London 1904, Vol.4, p.125



Giovanni Battista Piranesi, *Frontispice*, : *Prisons imaginaires de G. Battista Piranesi*, dans *Carceri d'invenzione*, (2ème état), 1761

graveur avait jusque-là vécu, bien que composé somme toute de matériaux presque identiques. »<sup>30</sup>

Si les *Carceri* peuvent être vues comme fantaisie à part au sein d'une oeuvre cohérente et sérieuse, elles n'en est pourtant qu'un reflet un peu exubérant et sombre, un miroir noir. Les *Carceri* seraient-elles le fruit d'une frustration de la représentation sérieuse et méticuleuse des ruines antiques, une revanche du peintre sur l'architecte, de Dionysos sur Apollon ? D'après Nietzsche, l'art apollinien (dont l'architecture est l'art idéal) s'épanouit dans la beauté formelle, dans "la pure contemplation des images"<sup>31</sup>, visant par la justesse et l'ordre le bien-être, faisant ressortir ce qu'il y a de bon et de lumineux en l'homme. L'art dionysiaque (dont la musique est l'art par excellence), s'épanouit quant à lui au-delà des formes, révélant les parts d'ombres de l'homme dans ses souffrances et ses contradictions, « la voix même qui surgit de l'abîme le plus enfoui des choses »<sup>32</sup>. Et c'est bien ce qui nous marque à la vision des *Carceri*, cette atmosphère sombre et bizarre, comme du fond des temps, qui règne au sein de ces bâtiments colossaux.

Focillon contredit cette hypothèse de l'opposition entre l'ordre de l'architecte et l'expressivité du peintre dans l'oeuvre de Piranesi, notant que c'est justement la puissance imaginative, démontrée dans les *Carceri*, qui permet au maître vénitien de devenir le plus grand graveur de son temps. Et inversement, « étudier de très près ces images [de ruine] c'était sa manière de s'inspirer, de provoquer sa propre imagination, ses visions sur l'impossible, sur l'infini. »<sup>33</sup> Effectivement

---

<sup>30</sup> Marguerite Yourcenar, *Le Cerveau noir de Piranèse*, (1952), page d'Arte, 2016, p.37

<sup>31</sup> Friedrich Nietzsche, *La Naissance de la tragédie*, (1872), Garnier Flammarion, 2015, p.58

<sup>32</sup> Friedrich Nietzsche, *La Naissance de la tragédie*, (1872), Garnier Flammarion, 2015, p.58

<sup>33</sup> Georgia Shurr, *Yourcenar et Piranesi : une relation artistique*, Actes du colloque tenu à l'Université de Tours en novembre 1988, Société d'études Yourcenarienne, Tours, 1990, p.178

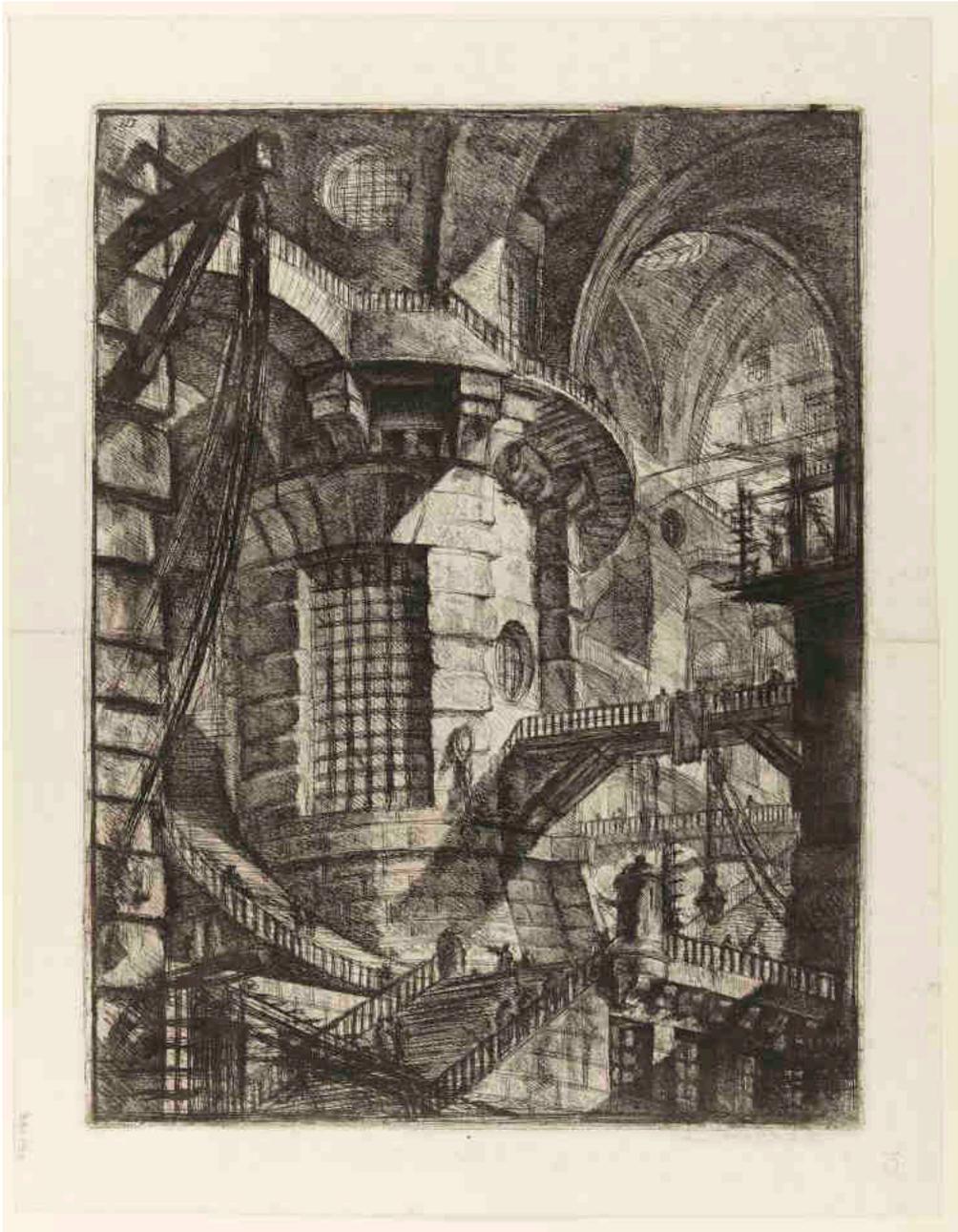


En haut : Giovanni Battista Piranesi, *Planche XI : l'arc décoré d'une coquille*, dans *Carceri d'invenzione*, (1ème état), 1760

En bas : Giovanni Battista Piranesi, *Planche XI : l'arc décoré d'une coquille*, dans *Carceri d'invenzione*, (2ème état), 1761

l'un ne va pas sans l'autre : Piranesi puise dans le vocabulaire étudié dans la campagne romaine, dans ces motifs pour inventer « un nouveau langage », à savoir des espaces composés de motifs architecturaux concrets et réalistes mais assemblés de manière impossible. Au même titre que les éléments en pierre ou en métal, les suppliciés qui peuplent les planches des *Carceri* sont des réminiscences des spectacles morbides auxquels on pouvait assister dans les villes italiennes : les châtiments à l'époque pouvaient être terribles et publics. A contrario, Piranesi se sert de ses inventions, pour magnifier la réalité décrite dans ses multiples *vedute* et leur donner une force de composition et une puissance narrative. Le fait que Piranesi accorda une seconde vie, près de seize ans plus tard, à ces *Prisons* - qui furent un « échec commercial » lors de leur première publication en 1750 - en retravaillant les cuivres pour une seconde édition encore plus noire, violente, mordante et audacieuse, nous indique d'ailleurs l'importance pour son oeuvre de ce qui n'aurait pu être qu'un égarement de jeunesse.

Au-delà du sujet même des prisons et des êtres torturés qui les habitent, qui peuvent être le support de beaucoup de fantasmes de la part du spectateur, c'est aussi la mise en scène de ces espaces incongrus qui fit la renommée de Piranesi.



Giovani Battista Piranesi, *Planche III : la tour circulaire*, dans *Carceri d'invenzione*, (2ème état), 1761

## II - La mise en mouvement du regard

« Qui serait assez insensé pour mourir sans avoir fait au moins le tour de sa prison ? »<sup>34</sup>

Les *Carceri* ne sont pas seulement un ensemble de lieux évocateurs, séparés les uns des autres. La façon de les représenter, de les mettre en page, la maîtrise de la perspective, de la composition, des jeux de lumière et des cadrages permet au spectateur d'envisager l'association mentale de toutes ces gravures comme un univers à part entière, qui va au-delà de l'espace représenté sur chacune des seize planches. L'ensemble des *Prisons* est d'une grande complexité et la mise en scène de l'espace est subordonnée à une série de techniques qui sont mises en jeu pour donner un sentiment de perte au spectateur, un tournis qui lui suggère d'explorer ces espaces pour les comprendre.

### **a - Répétition du motif**

Malgré leur complexité, les *Carceri* restent des compositions bien équilibrées, fortement structurées par leur formes et leurs angles, combinant avec subtilité les diagonales, les verticales et les horizontales. Mais en les examinant de plus près, en cherchant à les parcourir, on se rend compte qu'au travers des différentes eaux-fortes, des motifs architecturaux basiques sont étudiés sous toutes leurs coutures, et sont parfois répétés dans la profondeur d'une manière presque fractale. Il y a des arches à l'intérieur d'autres arches, des ponts dans d'autres ponts, s'échafaudant à perte de vue et qui sont plus des formes pures que des reconstructions d'architecture réelles. Chaque élément soutient l'autre

---

<sup>34</sup> Marguerite Yourcenar, *L'Œuvre au noir* (1968), dans *Œuvres romanesques*, Gallimard, coll. Bibliothèque de la Pléiade, 1982, p. 564



Sergueï Eisenstein, réal, *Ivan le Terrible*, RDM éditions, 1945

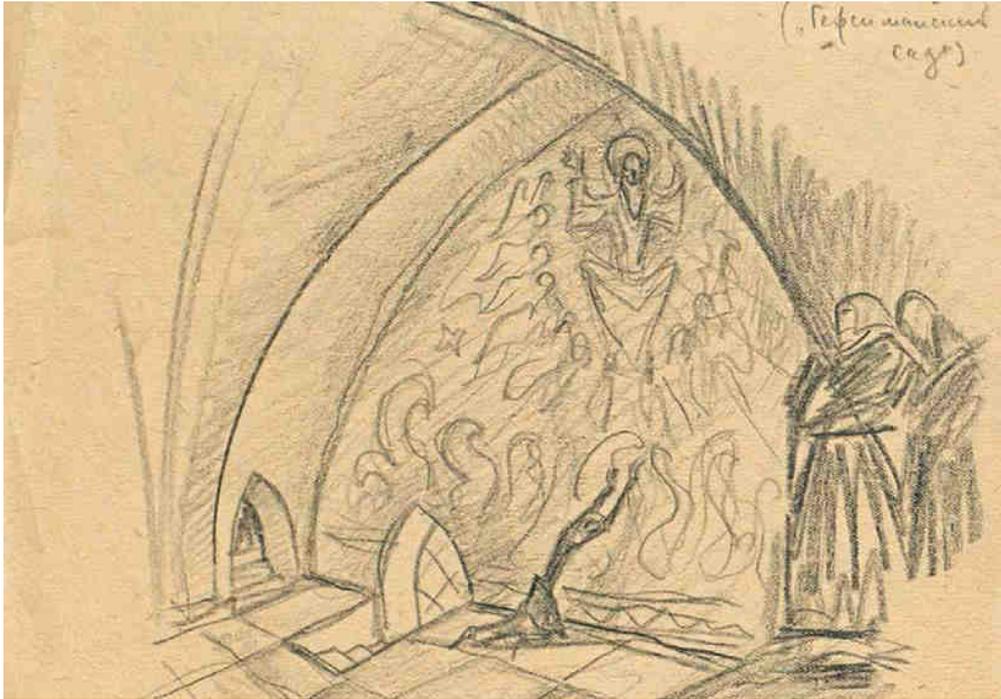
sans logique constructive globale apparente, comme s'il s'agissait de constructions accumulatives, de collection d'éléments jetés là de manière empirique, d'assemblages qui tendent à l'absurdité. Cependant, la répétition légitimise cette absurdité, l'assume haut et fort, lui donne corps et identité. Le déraisonnable est la matrice unitaire des *Prisons* et rend leur cohérence à ces espace inouïs ; mais dans un univers presque exclusivement minéral, le spectateur manque de repères singuliers, de points d'accroche, pour construire une carte mentale de l'espace.

Sergueï Eisenstein, tout au long de sa vie, a beaucoup théorisé la pratique du montage, qu'il pouvait pratiquer de manière assez brutale, dans une expression toute personnelle où il pouvait citer « Staline et Walt Disney dans le même souffle. »<sup>35</sup> Dans de nombreux essais, il a développé une pensée hétérogène, s'intéressant autant à Marx, qu'à Freud ou Shklovsky, à l'art primitif, au théâtre Kabuki, à Picasso, El Greco, Delaunay, Dickens, Joyce ou Le Corbusier, à Griffith ou aux cartoons... Dans plusieurs textes, il s'exprime sur Piranèse dont il possède des gravures dans sa collection personnelle.<sup>36</sup> Dans un essai de 1947, Sergueï Eisenstein note chez le graveur italien la présence « d'interruptions qui ne permettent pas de montrer “une vue en profondeur en perspective continue. Partout, le mouvement amorcé d'une perspective en profondeur est interrompu par un pont, un pilier, un arc.” L'œil du spectateur est donc contraint de parcourir cet espace avec un mouvement saccadé et discontinu. C'est pourquoi la profondeur de l'espace créé par la perspective ne suit pas des schémas géométriques, mais invente un mode invraisemblable, fondé sur le principe des “bonds qualitatifs” qui produisent des “tronçons indépendants d'espaces

---

<sup>35</sup> Anne Nesbet, *Savage Junctures: Sergei Eisenstein and the Shape of Thinking*, London, Tauris Books, 2003, p.1

<sup>36</sup> Steven Jacobs *Piranesi and Pre-Cinema, Eisenstein's Piranesi and cinematic space*, 2016, A&S/books, Ghent, p. 144



En haut : Sergueï Eisenstein, dessin préparatoire pour *Ivan le Terrible*, 1945

En Bas : Sergueï Eisenstein, réal, *Ivan le Terrible*, 1945

autonomes, s'enchaînant non pas selon une même continuité de perspective, mais comme en chocs successifs d'espaces d'une intensité qualitative de profondeur différente.»<sup>37</sup> Effectivement, partout dans les *Carveri*, les qualités spatiales sont contredites, opposées : l'espace est à la fois vertical et horizontal, petit et grand, clair et obscur, juxtapose le très près et le très lointain. Tous ces éléments font de la lecture des *Carveri* une expérience rythmique et formelle particulière, évoquant pour nos yeux actuels des prémices du montage cinématographique.

Eisenstein, après avoir étudié les gravures de Piranesi, mettra en application son analyse pour son dernier film, *Ivan le Terrible* (1945). Les décors utilisent de nombreux escaliers, des arches enchevêtrées, de diagonales traversant l'espace des portes qui semblent trop petites, des objets qui paraissent trop grand. La direction photographique fait apparaître sur les murs des ombres portées trois fois plus grandes que les personnages qui les génèrent. Les plans peuvent juxtaposer dans la même image un très gros plan sur un visage et une foule minuscule au lointain. La direction artistique du film évoque un Piranesi passé à la moulinette de l'expressionnisme allemand et du *Blanche neige et les Sept nains* de Walt Disney(1937)<sup>38</sup>, le tout dans une architecture aux accents gothique. L'utilisation du 28 mm autorise à Eisenstein une très grande profondeur dans l'image, permettant la dramatisation de l'action, et la fragmentation du cadre en plusieurs sous-espaces, à la manière d'une scène d'opéra sur laquelle se joue la grande Histoire. En posant sa caméra à un endroit fixe et créant un cadre immobile, il compose des plans en clair obscur d'une composition extrêmement rigoureuse. « À ce cadre, il oppose les mouvements des acteurs. Comment les

---

<sup>37</sup> Sergei Eisenstein, *Piranesi, or the Fluidity of Forms*, dans Manfredo Tafuri, *The Sphere and the Labyrinth, Avant-Gardes and Architecture from Piranesi to the 1970s*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 1990 p.21

<sup>38</sup> Steven Jacobs *Piranesi and Pre-Cinema*, p.152



Giovani Battista Piranesi, *Planche V : Les bas-reliefs aux lions dans Carceri d'invenzione*, (2ème état), 1761

acteurs apparaissent soudainement dans ce cadre, à quelle vitesse et sous quel angle, tout cela est d'une importance capitale pour Eisenstein. Les émotions des personnages trouvent ainsi leur expression. C'est justement ce cadre fixe qui permet de créer une tension supplémentaire. Comme si on voyait l'intérieur d'une mystérieuse boîte à images. »<sup>39</sup>...ou que l'on observait les acteurs se mouvoir dans une gravure.

## **b - Confusion par la perspective**

En plus de la rythmique créée par de cette accumulation d'éléments architecturaux, qui implique discontinuité et confusion, Piranesi joue avec les règles même de la perspective pour ajouter à cette errance spatiale.

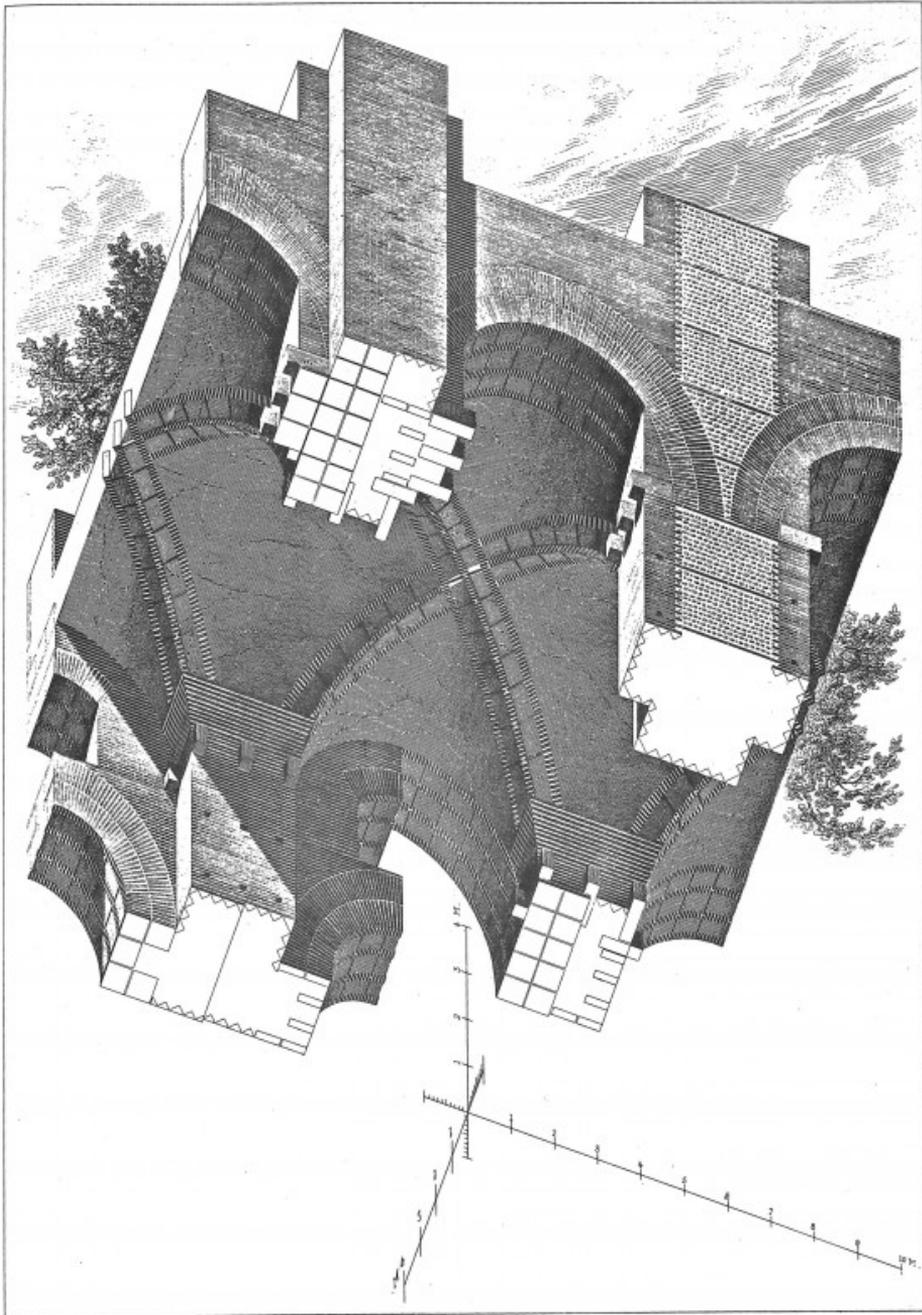
« La perspective n'est jamais vue de face mais présente une série d'angle saillants ou rentrant. Pas de murailles pleines mais une série de pilastres, d'étais et d'arcs. Les lignes de fuite peu inclinées concourent en un point placé très loin en dehors de la planche. [...] Les ombres obliques traversent la composition, et les effets qu'elles entraînent compliquent encore le réseau de la perspective linéaire. »<sup>40</sup>

En effet, Piranesi s'amuse parfois à dessiner les éléments de telle sorte que l'on pense qu'ils sont disposés de manière orthogonale, alors que leur lignes convergent en réalité vers des points de fuite différents. C'est par exemple le cas sur le *Frontispice* (la planche titre), où le pont du premier plan est horizontal mais où la rambarde qui lui ressemble plus loin est inclinée. Il en est de même

---

<sup>39</sup> Paul Verhoeven, *Ivan le terrible* sur le site de la Cinémathèque Française, <http://www.cinematheque.fr/film/53332.html>, consulté le 08/05/2019

<sup>40</sup> Focillon, G.B. *Piranesi*, p.193



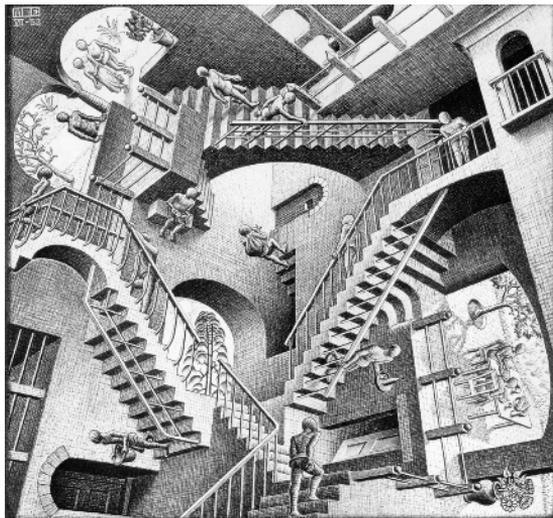
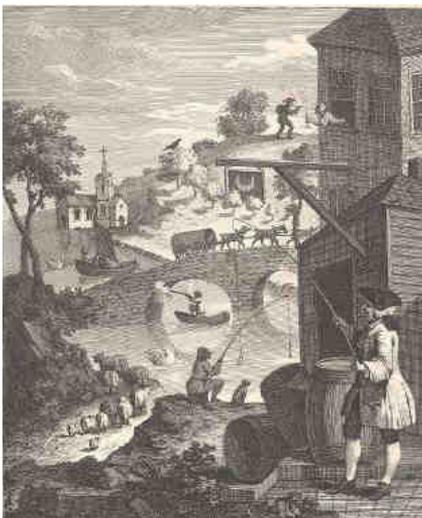
DESSINE PAR A. CHOISY

GRAVE PAR J. BURY

Auguste Choisy, *Planche VIII : Palatin, L'art de bâtir chez les Romains, 1873*

sur la planche *V*, *Les reliefs des Lions*, où la passerelle du premier plan est elle aussi penchée. Dans cette planche, on peut penser que les blocs de pierre qui contiennent les bas-reliefs de lions sont situés à une dizaine de mètres l'un de l'autre, notamment à cause d'un effet atmosphérique atténuant le contraste au second plan. Mais si on analyse cette géométrie de plus près, on se rend compte qu'ils sont quasiment collés. Cela explique pourquoi le personnage en bas n'est pas caché par le bloc du premier plan. De toute façon, la taille des personnages situés à proximité de ces blocs ne nous renseigne nullement sur l'exactitude de nos interprétations. En effet, le personnage au-dessus du lion du premier plan est dessiné plus petit que l'homme à côté du lion du second plan, ce qui n'est théoriquement pas possible. La taille des autres personnages semble laissée à la fantaisie du graveur. Quant à la lumière, elle est souvent ambiguë, semblant venir de plusieurs endroits en même temps. Tout cela, en se superposant, participe à un aplatissement des lignes de fuite qui sont rendues presque parallèles. Ce parallélisme des lignes de fuite entre en contradiction avec la faible distance entre l'œil et le plan de projection (le « tableau ») - ce qui correspondrait en photographie à l'utilisation d'un « grand angle ». Cette technique qui permet de décrire un espace plus grand que ce que l'œil humain perçoit, devrait en revanche aussi accentuer l'impression de convergence des lignes de fuite du dessin, ce qui semble être contrarié ici.

Le point de vue est souvent placé très bas, comme en contre-plongée. Mais à la différence d'une photographie normale où les lignes verticales fuiraient vers un point en hauteur, la convergence de ces lignes est annulée : elles aussi sont parallèles. Il faut utiliser un objectif à décentrement pour obtenir le même résultat avec un appareil photo. Ce procédé est, certes, très répandu dans la peinture à cette époque, mais toutes ces techniques additionnées produisent une impression de mise à plat de l'espace décrit, comme si on lisait une carte ou, plus précisément : une axonométrie de cet espace. La perspective axonométrique est une technique utilisée en architecture pour décrire un



En haut : Giovanni Battista Piranesi, *Planche XIV : L'arc gothique dans Carceri d'invenzione*, (2ème état), 1761

En bas à gauche : William Hogarth, *Satire on False Perspective*, 1754

En bas à droite : M.C. Escher, *Relativity*, 1953

bâtiment dans ses dimensions, en conservant l'impression de volume, mais en conservant le parallélisme des lignes sur la feuille. Particulièrement exploitée par l'historien de l'architecture Auguste Choisy, dont le premier ouvrage est consacré à l'art de bâtir chez les romains<sup>41</sup>, elle est utilisée de manière plafonnante (en regardant vers le haut) pour montrer des morceaux d'édifices en plan, en coupe et en volume à la fois tout en permettant des mesures à l'échelle et la comparaison à d'autres systèmes constructifs. Elle est par la suite prisée des architectes modernes à partir des années 1920 (Bauhaus, De Stijl, Le Corbusier etc.). L'axonométrie ramène l'architecte à une démarche plus théorique, sans référence à l'expérience visuelle que privilégie la perspective centrale. « En échappant à la contrainte du point de vue, l'axonométrie appliquée à l'architecture permet de mieux apprécier l'articulation entre les volumes. Elle invite l'œil à une circulation constante qui anticipe sur la promenade réelle. »<sup>42</sup>

### **c- Figures impossibles**

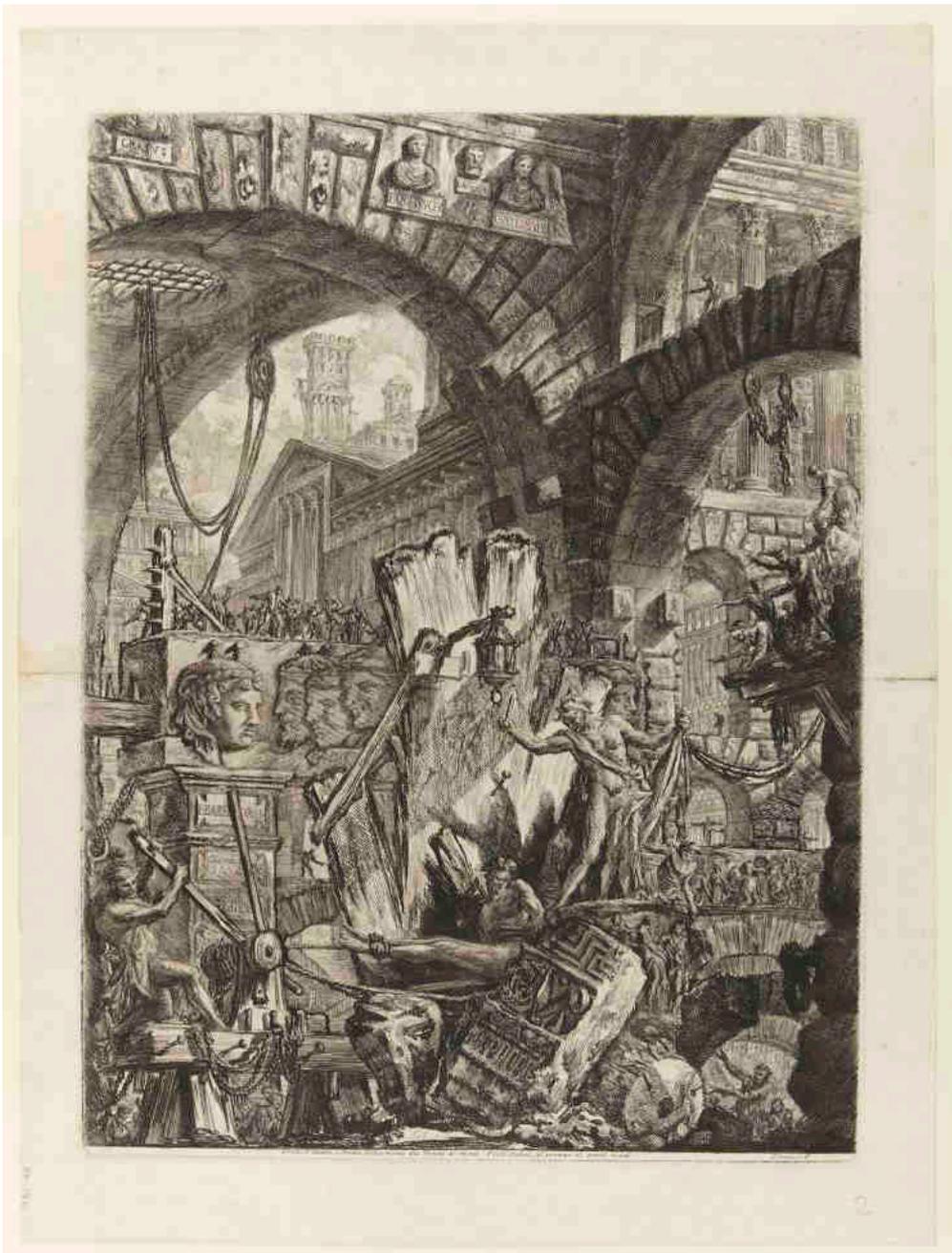
Dans la Planche XIV, *L'Arche Gothique*, Piranesi se permet même de bafouer les règles de la perspective formulées à la Renaissance : l'arche en haut à gauche, ne peut logiquement pas reposer sur les piliers auxquels elle semble attachée. On a l'impression que ces deux colonnes sont l'une en face de l'autre si l'on en regarde la base, alors que si l'on en regarde le haut, on se met à penser qu'ils sont l'un à côté de l'autre. Il s'agit d'une figure impossible, qui pose un problème de topologie<sup>43</sup> entre la dimension de la représentation (dessin dans le

---

<sup>41</sup> Auguste Choisy, *L'art de bâtir chez les Romains*, Paris: Ducher et Cie, 1873,

<sup>42</sup> Philippe Comar, *La perspective en jeu, Les dessous de l'image*, Gallimard, 1992

<sup>43</sup> En mathématiques, «Partie de la géométrie qui considère uniquement les relations de position» (Aur.-Weil 1981); structure où ces propriétés interviennent dans un ensemble.



Giovani Battista Piranesi, *Planche II : L'homme sur le chevalet dans Carceri d'invenzione*, (2ème état), 1761

plan) et celle de l'objet fictif (dans l'espace en trois dimensions). Le genre d'aberration mathématique que décrira, avec humour, l'anglais William Hogarth en 1754 dans sa *Satire on False Perspective*, et qui fera le succès de Maurits Cornelis Escher deux siècles plus tard, en donnant à ses estampes des allures de véritables casse-têtes sans solutions rationnelles. Escher s'inspire d'ailleurs, dans certaines de ses gravures les plus connues, du vocabulaire architectural de son précurseur : escaliers sans fin, arches, imaginaire médiéval fantastique (même si il remplace la noirceur originelle par un exercice mental plus ludique que véritablement inquiétant).

En plus des énigmes posées par la construction de la perspective, l'échelle de l'espace dans les gravures de Piranesi est souvent déroutante. Des personnages qui nous donnent à première vue une indication de l'échelle humaine peuvent se trouver être des bas reliefs, comme c'est le cas sur les planches V, *Les reliefs des lions* et XVI, *Le pilier aux chaînes*. Dans la *planche II : l'homme au supplice*, il semble qu'il faille faire un choix entre l'échelle gigantesque des suppliciés du premier plan et les liliputiens du dessus qui dansent sur des murs où sont sculptées des têtes mesurant trois fois leur taille debout. Des éléments d'architecture sont détournés de leur fonction première comme dans la *planche III : la tour ronde*. Un bastion, élément habituellement extérieur, est transformé en colonne soutenant des arches et des ponts massifs. L'échelle du bastion est conservé si on la compare à celle des escaliers, mais les pierres qui la composent apparaissent alors bien trop grandes, cyclopéennes :

« Notre vertige devant le monde irrationnel des prisons est fait, non du manque de mesure mais de la multiplicité des calculs qu'on sait exacts et qui portent sur des proportions qu'on sait fausses. Pour que ces personnages situés dans une galerie au fond de la salle aient ces



Deux images du haut : Jim Henson, *Labyrinth*, Sony Pictures, 1986

En bas : Alfonso Cuarón, *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*, Warner Bros, 2004

dimensions de fétus de paille, il faut que ce balcon, que prolongent d'autres corniches plus inaccessibles encore, soit séparé de nous par des heures de marche, et ceci qui suffit à prouver que ce sombre palais n'est qu'un songe, nous emplit d'une angoisse analogue à ce que serait celle d'un ver de terre s'efforçant d'arpenter les murs de la cathédrale.»<sup>44</sup>

L'univers de Piranesi et d'Escher est repris en 1986 pour les décors de *Labyrinthe*<sup>45</sup>. Dans ce récit d'apprentissage sur le passage de l'enfance à l'âge adulte, Sarah, la jeune héroïne, doit retrouver son petit frère détenu par le roi des gobelins au centre d'un labyrinthe parsemé d'épreuves. A mi-chemin entre *Alice au pays des merveilles* et *l'Histoire sans fin*, le film multiplie les jeux de perspective, d'échelle, transgresse les règles de la gravité. Tout au long du film, Sarah ne cesse de répéter : « les choses ne sont pas ce qu'elles semblent être. » Même dans les séquences censées se dérouler dans le monde réel, les espaces domestiques sont tordus, les lignes de fuite contrariées, annonçant un monde fantastique à explorer où les règles du jeu seront redistribuées. Cette dimension ludique et initiatique se retrouve dans l'univers d'Harry Potter. Les livres indiquent que l'école de Poudlard contient cent quarante-deux escaliers disséminés à travers le château, des portes qui ne s'ouvrent que si on leur demande poliment ou de murs déguisés en porte. « Il était aussi très difficile de se souvenir où les choses se trouvaient car tout bougeait sans cesse »<sup>46</sup>. Pour leur adaptation au cinéma, et notamment dans *Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban* (2004) d'Alfonso Cuarón, ces escaliers facétieux sont réunis en un seul lieu : la tour de marbre située au milieu de l'école. Les différentes parties de l'école de Poudlard sont en effet distribuées par de nombreuses volées

---

<sup>44</sup> Marguerite Yourcenar, *Le Cerveau noir de Piranèse*, (1952), page d'Arte, 2016, p.45

<sup>45</sup> Jim Henson, réal, *Labyrinthe*, 1986

<sup>46</sup> J.K. Rowling, *Harry Potter à l'École des Sorciers* (1998), Gallimard Jeunesse, *Chapitre 8 : Le maître des potions*



Giovani Battista Piranesi, *Planche VII : Le pont levis dans Carceri d'invenzione*, (2ème état), 1761

d'escalier qui s'enroulent autour du vide dans un grand *hub* vertical rappelant naturellement la *planche VII* des *Carceri, le Pont-Levis*. Les escaliers, facétieux peuvent mener les élèves où bon leur semble puisqu'ils peuvent se déplacer et ainsi connecter différentes sections de l'école qui n'étaient pas accessibles auparavant, et notamment des sections interdites.

Ainsi, d'un point de vue purement formel, l'espace piranésien, avec ses formes impossibles, est un puzzle à résoudre. Il peut avoir valeur de parcours initiatique, comme un jeu de l'oie semé d'embûches mais dont on sort récompensé, au terme de la spirale.

## **d -Abstraction de l'espace**

Plus encore dans la seconde édition des *Prisons*, où la morsure de l'acide nitrique se fait plus féroce, une vision globale fait apparaître de grands aplats de noir et de blanc, d'une très grande puissance graphique, qui confinent au cubisme voir à l'abstraction. Au tournant du XX<sup>ème</sup> siècle, les commentateurs soulignent d'ailleurs cette trop grande disparité de contraste. Russell Sturgis (architecte et critique d'art américain) soutient en 1900 que « le défaut de ses gravures est due aux extrêmes contrastes entre l'ombre et la lumière. Il avait une tendance naturelle pour l'obscurité. Il n'y a pas de doutes à cela. »<sup>47</sup> L'édition de 1904 du *Bryan's Dictionary of Painters and Engravers* est moins abrupte : « Malgré sa faiblesse pour les plus noirs des noirs et les plus blancs des blancs, les épreuves de l'artiste sont pleines de nuances et on peut l'observer dans les ombres. »<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> Russell Sturgis, *The Etchings of Piranesi*, Frederick Keppel & Co, New York 1900, cité par Victor Plahte Tschudi, *Piranesi, Failed photographer*, AA Files n°75, 2017

<sup>48</sup> Michael Bryan, *Bryan's Dictionary of Painters and Engravers*, George Bell and Sons, London 1904, Vol.4, p.125



En haut : photographie de l'exposition *Cubism and abstract art*, the Museum of Modern Art Archives, New York. IN46.6 Photographie par Beaumont Newhall.

En bas : *Vedute Ideate*, 2019

Ces impressions sont en réalité très exagérées par les mauvaises reproductions photographiques de l'époque<sup>49</sup>, mais contribuent à faire passer l'idée que le maître vénitien était un véritable avant-gardiste. L'exposition historique *Cubism and abstract art* qui a lieu au Museum of Modern Art de New York en 1936, montre la *Carceri VII* au milieu des Picasso, Duchamp, Kandinsky et de plus de deux-cents artistes modernes. Le catalogue d'exposition décrit Piranesi comme « proto-cubiste » et « anticipant l'esthétique cubiste-constructiviste. »<sup>50</sup> Dans cette exposition, Piranesi est le plus ancien et le seul artiste du XVIII<sup>ème</sup> siècle présenté.

Dans *Vedute Ideate* j'ai fait le choix de mettre en scène un voyageur romantique perdu dans des ruines brutalistes. Plus proche de moi et de mon apprentissage moderniste de l'architecture que les vieilles pierres de Rome, les formes libres rendues possibles par l'emploi de béton possèdent la dimension extrêmement graphique, sauvage et primitive que je souhaitais et qui correspond bien au caractère entier de la musique.

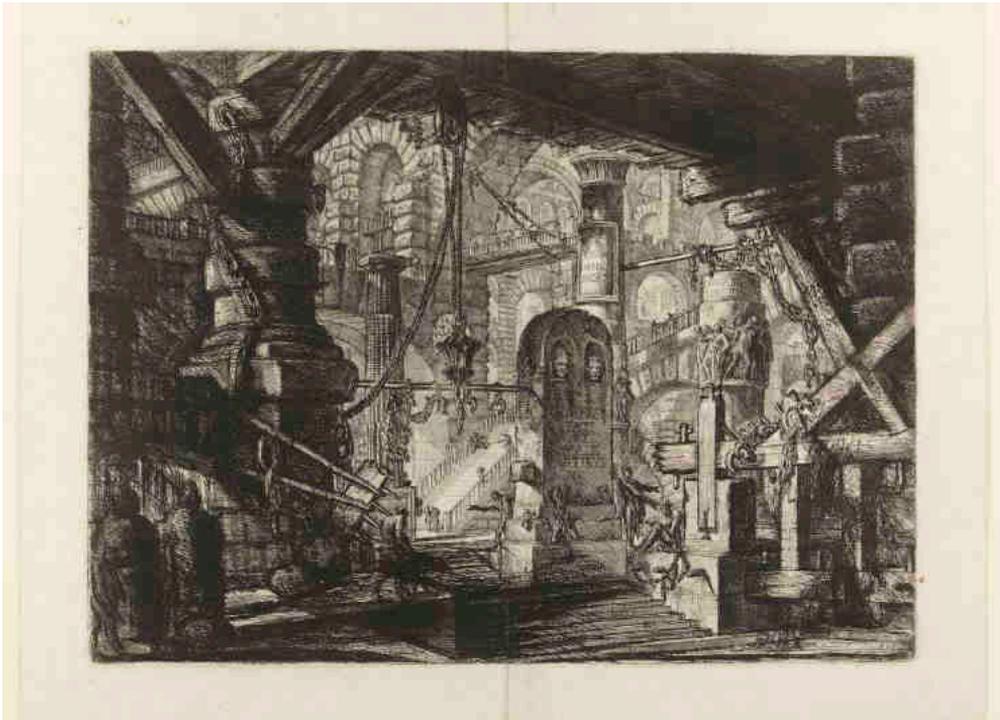
L'écrivain britannique Aldous Huxley, connu pour ses romans d'anticipation dystopiques (*Le meilleur des mondes*, 1932) et ses essais portant sur ses expériences vécues lors de prises de drogues psychédéliques (*Les portes de la perception*, 1954) est également un grand admirateur du graveur vénitien. Également convaincu de la modernité de l'œuvre de Piranesi, voici dans la préface qu'il signe pour une édition des *Prisons* en 1949 :

« Considérées d'un point de vue purement formel, les *Prisons* sont remarquables car elles proposent au 18<sup>ème</sup> siècle une conception au

---

<sup>49</sup> Victor Plahte Tschudi, *Piranesi, Failed photographer*, AA Files n°75, 2017

<sup>50</sup> Alfred H. Barr Jr. , *Cubism and abstract art*, The Museum of Modern Art, New York, 1936, p. 46 & 221



Giovani Battista Piranesi, *Planche XVI : le môle aux chaines*, dans *Carceri d'invenzione* (2ème état), 1761

plus proche de ce qui sera plus tard les fondements de l'art abstrait. La matière première des dessins de Piranesi est constituée de formes architecturales. Mais, parce que les *Carceri* sont des images de confusion, parce que leur essence est l'inutilité, la combinaison de formes architecturales ne forment jamais un dessin architectural. Elle reste une conception libre, détachée de toute considération d'utilité ou de possibilité. Cette combinaison est seulement limitée par la nécessité d'évoquer l'idée générale d'un bâtiment. En d'autres termes, Piranesi utilise des formes architecturales pour produire une série de dessins complexes, qui ressemblent aux abstractions des cubistes en ce qu'ils sont composés d'éléments géométriques. Mais les gravures de Piranesi ont l'avantage de combiner une géométrie pure avec un sujet suffisamment riche, suffisamment littéraire, pour exprimer plus profondément et avec davantage de force qu'un simple dessin les états obscurs et terribles de confusion spirituelle et d'acédie. »<sup>51</sup>

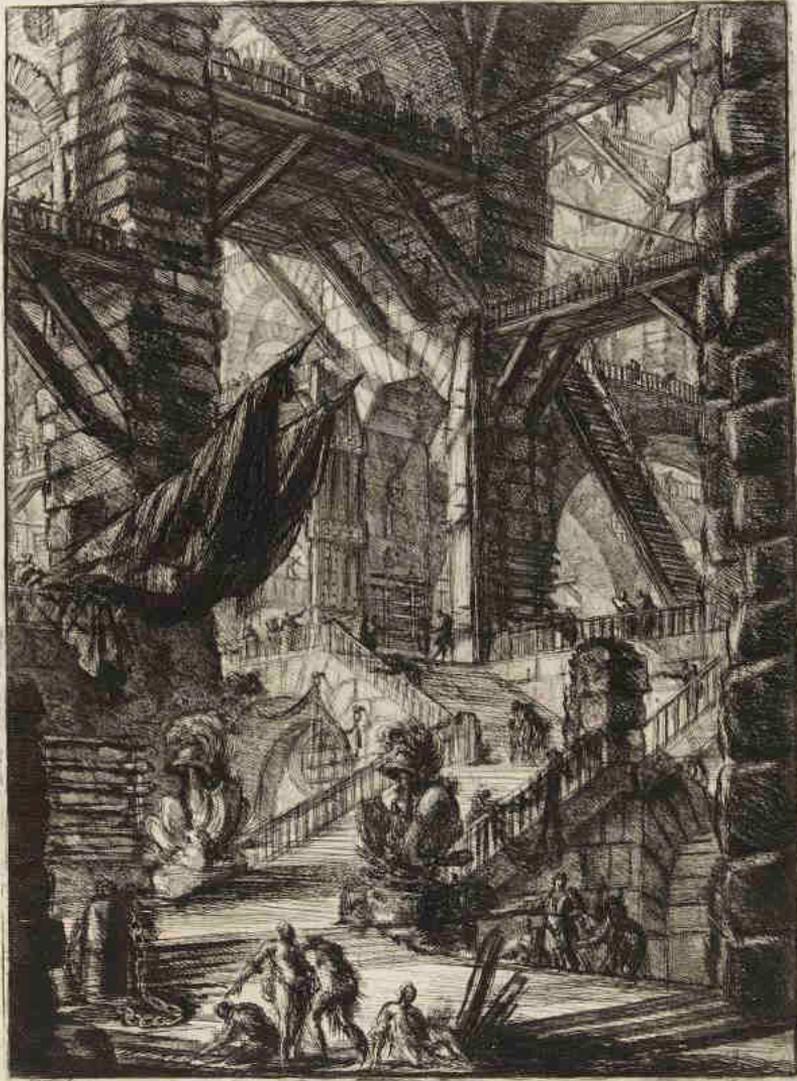
C'est en effet le contraste fascinant entre la modernité graphique et l'expressivité, voire le lyrisme qui se détache des prisons qui en font peut-être une source d'inspiration pour les espaces de science-fiction, où, comme dans *Vedute Ideate*, l'espace rêvé pour un voyageur perdu dans un espace déserté.

## **e - Des espaces qui débordent du cadre**

Par la mise en page de ses planches, Piranesi nous emmène hors du cadre, nous donne l'impression que les pierres nous encerclent, que l'univers qu'il crée ne s'arrête pas au point de vue représenté.

---

<sup>51</sup> Aldous Huxley , *Prisons, with the Carceri Etchings by GB Piranesi*, Zeitlin and Ver Brugge, Los Angeles, 1949. Traduction par l'auteur.



Giovani Battista Piranesi, *Planche VIII : L'escalier aux trophées* dans *Carceri d'invenzione* (2ème état), 1761

« Le sol disparaît dans les profondeurs. Tantôt nous sommes suspendus au dessus d'un abîme, tantôt nous sommes au pied d'un escalier monumental. L'escalier monte, est interrompu par une colonne puis poursuit sa route avant d'être coupé par le bord de la feuille, au-delà duquel il poursuit sa formidable ascension.»<sup>52</sup>

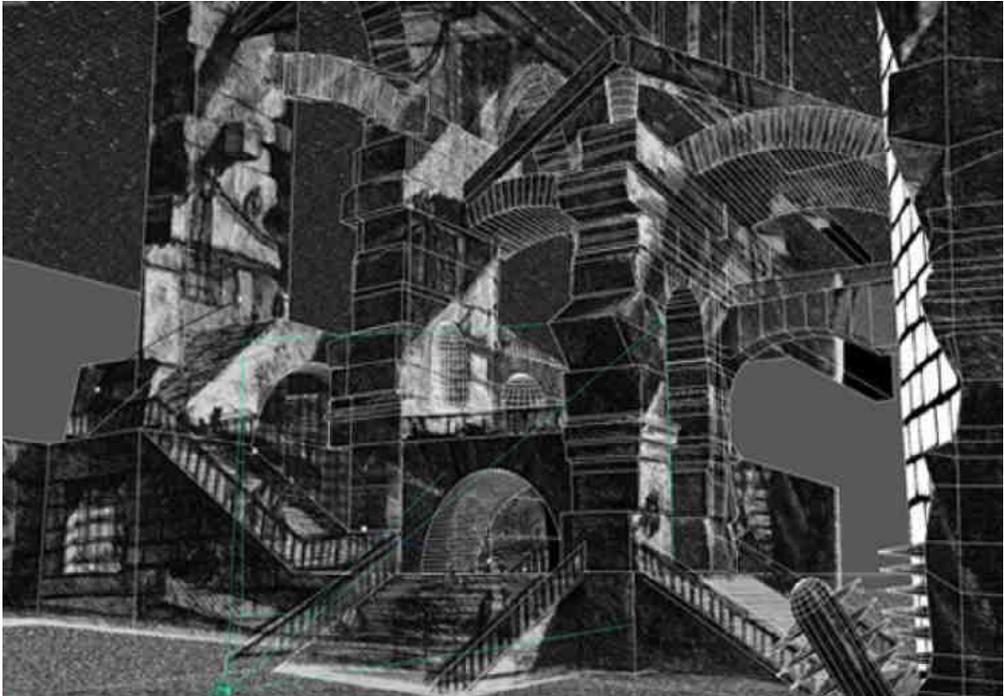
Piranesi évite les angles rentrants. Il dispose de larges ouvertures vers des profondeurs qui semblent ne pas s'arrêter et ne donne pas à voir de grandes surfaces de murs sur lesquels pourraient se projeter les ombres sans interruption. L'aquafortiste compose ainsi des espace centrifuges : des espaces qui ne sont pas contenus et semblent se propager hors de la page dans toutes les directions. « Des motifs architecturaux s'enfoncent en profondeur ou se projettent en hauteur, travaillent tout l'espace afin de l'élargir et de le saturer jusqu'au point limite de ses possibilités figuratives. »<sup>53</sup>

En réalisant une série - ici les seize gravures des *Carceri*, Piranesi nous propose de lier mentalement les espaces. Les lieux sont a priori déconnectées les uns des autres (on ne regarde jamais deux fois le même endroit ni deux gravures à la fois), pourtant, en passant d'une eau forte à l'autre, une dérive imaginaire au sein de ces espaces carcéraux s'installe et crée une continuité cinématographique, c'est à dire une représentation liant espace, temps et mouvement. L'architecte et historien italien Manfredo Tafuri note que Eisenstein « voit la série des *Carceri* comme un ensemble composé de fragments déconnectés appartenant à une même séquence, basée sur la technique du “montage intellectuel”, qui est, selon sa propre définition, “un

---

<sup>52</sup> Focillon, G.B. *Piranesi*, p.93

<sup>53</sup> Massimo Olivero, *Figures de l'extase, Eisenstein et l'esthétique du pathos au cinéma*. Éditions Mimésis, 2017



Grégoire Dupond : modélisation en 3D pour la préparation de *Piranesi Carceri d'Invenzione*, 2010  
<https://gregoiredupond.com/home/piranesi-carceri-dinvenzione/>

conflit-juxtaposition de *stimuli* intellectuels qui s'accompagnent les uns les autres.»<sup>54</sup>

La tentation de reconstruire cette prison imaginaire faite de toutes les vues des *Carceri*, pour pouvoir les parcourir sur le cadre d'un écran est très forte. Une très belle vision en a d'ailleurs été réalisée par Grégoire Dupond dans son animation *Piranesi Carceri d'Invenzione* (2010)<sup>55</sup>, pour Arte Factum, une fondation de création numérique pour la conservation des oeuvres d'art. Ce court métrage propose au spectateur de s'enfoncer dans les *Carceri*, réinterprétées en trois dimensions, dans un long plan-séquence de onze minutes reliant les gravures les unes aux autres. Bien que la modélisation 3D fasse disparaître une part de mystère, de vibration qu'on ressent à la vue des gravures, ce travail de médiation numérique à l'intérêt d'explorer toute la portée immersive présente en filigrane dans l'oeuvre de Piranesi. Cette qualité intrinsèque explique peut-être en partie les raisons pour lesquelles ce type d'espace a été tant reproduit au cinéma et encore plus dans le jeu vidéo, art immersif par excellence. Ce court métrage accomplit ce que préfigurent la série de gravure : le découpage dessiné d'un espace mis en scène, ce qui peut le rapprocher d'un storyboard.

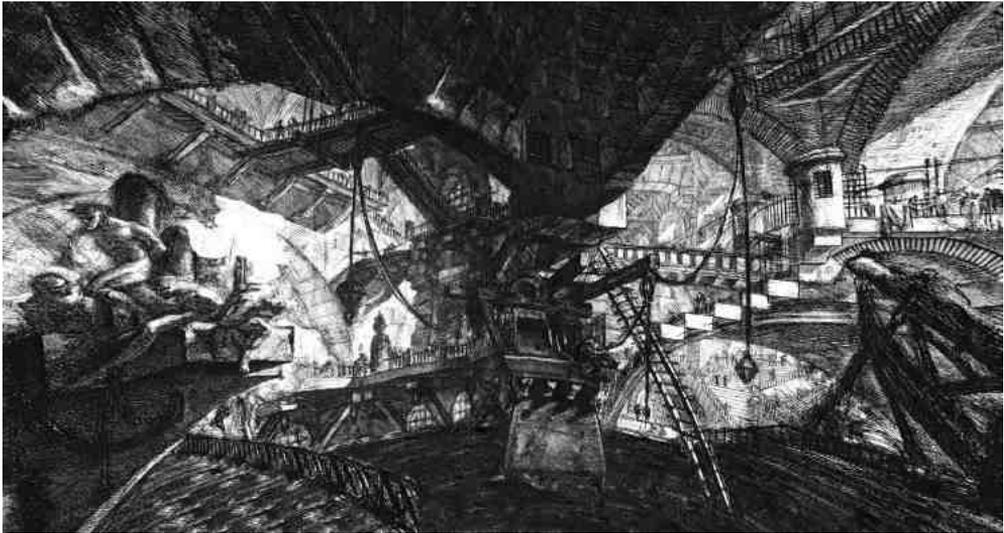
Une autre représentation est d'ailleurs proposée par Grégoire Dupond en 2017 : *Piranesi - VR* propose d'explorer les Prisons liées les unes aux autres dans une scène à 360 degrés, en vision binoculaire.<sup>56</sup> Cette idée de dérive imaginaire ordonnée par un point de vue central est préliminaire à la création de *Vedute*

---

<sup>54</sup> S. M. Eisenstein, *Methods of Montage* (1929) dans *Film Form : Essays in Film Theory*, New York : Harcourt, Brace & World, 1949, p.82 cité dans :  
Manfredo Tafuri, *The Sphere and the Labyrinth , Avant-Gardes and Architecture from Piranesi to the 1970's* (1980), The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1987, p.56

<sup>55</sup> Grégoire Dupond, réal., *Piranesi Carceri d'Invenzione*, 2010  
<https://vimeo.com/36757486>

<sup>56</sup> [http://www.gregoiredupond.com/piranesi\\_2017.php#](http://www.gregoiredupond.com/piranesi_2017.php#)



Grégoire Dupond : assemblage de plusieurs planches de Piranesi pour l'espace en réalité virtuelle *Piranesi - VR*, 2017  
<https://gregoiredupond.com/home/piranesi-carceri-dinvenzione/>

*Ideate*. C'est en plaçant la caméra au centre de l'espace que j'ai pu explorer un espace imaginaire colossal uniforme mais composé de d'éléments architecturaux distincts et repérables. Le mouvement de panoramique circulaire accompagne la valse et balaye l'espace comme s'il se dévoilait sous nos yeux. Le regard du spectateur est confondu avec celui du personnage qui s'observe lui-même explorer ces lieux étranges. Comme s'il était hors de lui. Comme dans un rêve. Il se démultiplie dans l'espace dans des temporalités et des échelles différentes à la manière d'un tableau de la Renaissance qui représenterait un même personnage plusieurs fois dans un seul espace unifié par la perspective.

Piranesi se permet donc les effets les plus saisissants pour perdre le spectateur, l'inclure dans ces lieux labyrinthiques. Il multiplie les diagonales qui se croisent, les oppositions dramatiques des ombres et des lumières, accumule les éléments architecturaux, joue des règles de la perspective jusqu'à un aplatissement de l'image qui tend vers l'abstraction. Cela a pour effet de mettre en mouvement l'œil du spectateur. Ce dernier scrute, cherche les indices, les points de repères, réinterprète l'espace, relie les gravures entre elles, s'imagine les arpenter. C'est par ces qualités singulières peut-être que l'oeuvre de Piranèse est si chère aux artistes visuels et plus particulièrement aux cinéastes d'aujourd'hui, comme l'explique très bien Steven Jacobs dans son travail sur l'origine du cinéma dans l'oeuvre de Piranesi :

« Certaines des caractéristiques les plus frappantes des œuvres de Piranesi peuvent facilement être qualifiées de cinématique. Plein de détails fantaisistes, tels la lumière et l'atmosphère de ses eaux-fortes, semblent naturellement évoquer pour le spectateur moderne un écran de cinéma sous la lumière vacillante d'un projecteur de film. De plus, les gravures de Piranesi reposent sur une structure et un cadrage spatial qui admettent et mettent en valeur une combinaison de fragments discontinus ressemblant à un montage. Les images de Piranesi déclenchent ainsi une sorte de regard mobile qui joue parfaitement sur des perspectives changeantes et sur des contrastes dramatiques entre

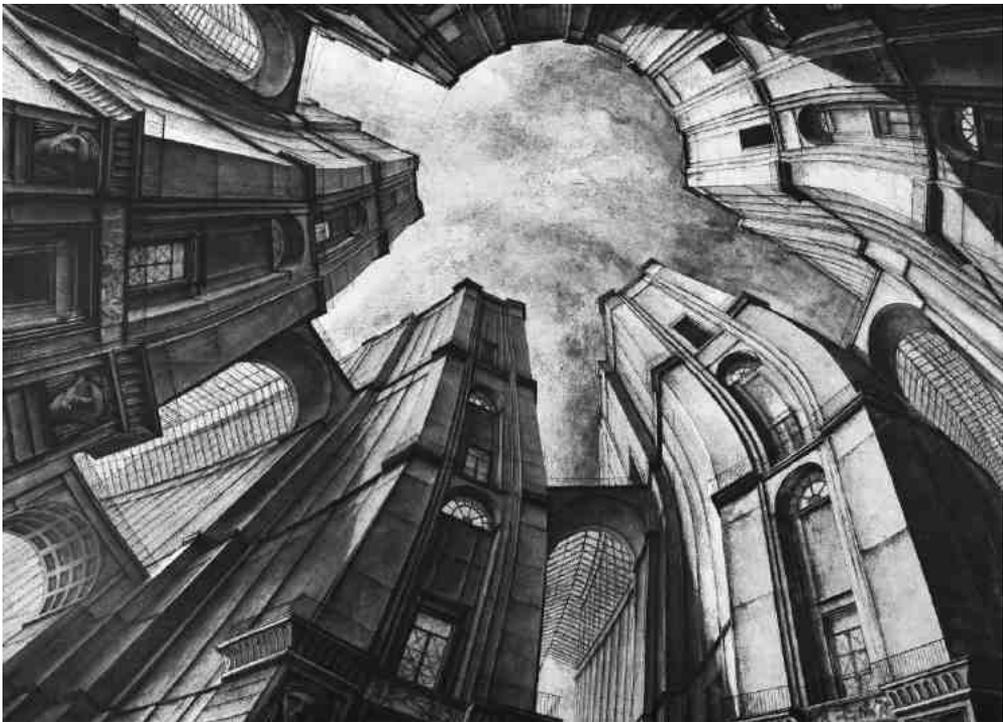


*Vedute Ideate*, 2019

des détails rapprochés et des espaces lointains. Sa prédilection pour les diagonales traversantes, pour l'angle sur la perspective frontale et la multiplicité des points de fuite donnent à ses gravures une impression de mouvement - l'essence même du cinéma. »<sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> Steven Jacobs *Piranesi and Pre-Cinema, Eisenstein's Piranesi and cinematic space*, 2016, A&S/books, Ghent Belgique p. 143, traduction de l'auteur



Erik Desmazières, *Passage du Caire*, eau-forte, 1991

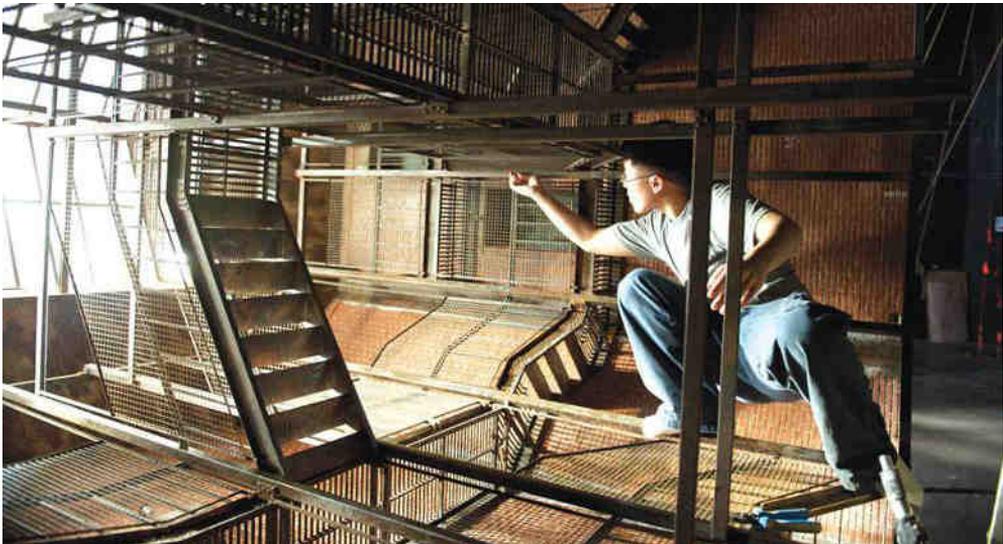
### **III - Puissances d'évocation métaphoriques**

Par la mise en scène intrinsèquement cinématographique des *Carceri*, Piranesi permet de convoquer un imaginaire qui transcende son sujet même. L'utilisation de l'espace piranésien dans des films, jeux vidéos ou bandes-dessinées est propice à évoquer un état psychologique des personnages - au delà d'une simple information factuelle sur leur condition sociale, l'indication d'une époque ou d'une géographie - et de parler d'un univers qui s'étend bien au delà du décor de la scène et entre en résonance avec notre monde contemporain. Mettant en scène le vide, et donc la solitude, il permet de refléter le trouble, qu'il soit intime, collectif ou universel.

#### **a - Espaces mentaux**

Si l'on en juge par l'intérêt de Thomas de Quincey ou d'Aldous Huxley pour les gravures de Piranesi, ces dernières semblent être une évocation convaincante des effets que certains psychotropes peuvent avoir sur notre psyché. Ainsi dans *Le Club des bachichins*, à la suite d'une prise de substance hallucinogène, Théophile Gautier décrit la transformation d'un lieu quotidien en un univers mental dans lequel l'espace et le temps semblent se dilater :

« Cependant j'étais arrivé sur le palier de l'escalier que j'essayais de descendre ; il était à demi éclairé et prenait à travers mon rêve des proportions cyclopéennes et gigantesques. Ses deux bouts noyés d'ombre me semblaient plonger dans le ciel et dans l'enfer, deux gouffres ; en levant la tête, j'apercevais indistinctement, dans une perspective prodigieuse, des superpositions de paliers innombrables, des rampes à gravir comme pour arriver au sommet de la tour de Lylacq ; en la baissant je pressentais des abîmes de degrés, des



En haut : Martin Scorsese, *Shutter Island*, Paramount Pictures, 2010

En bas : fabrication de la maquette des escaliers de *Shutter Island*

tourbillons de spirales, des éblouissements de circonvolutions [...] Pour vous rendre l'effet que me produisit cette sombre architecture, il me faudrait la pointe dont Piranèse rayait le vernis noir de ses cuivres merveilleux: la cour avait pris les proportions du Champ-de-Mars, et s'était en quelques heures bordée d'édifices géants qui découpaient sur l'horizon une dentelure d'aiguilles, de coupoles, de tours, de pignons, de pyramides, dignes de Rome et de Babylone. »<sup>58</sup>

C'est qu'avec ses ponts instables, ses géométries tournoyantes, ses contrastes de profondeur comme de lumière et le manque de point de repère fixe, l'espace des *Carceri* est tout désigné pour figurer une certaine idée du trouble mental, qu'il soit lié à la drogue ou à des maladies psychiques plus persistantes. Pour Aldous Huxley, elles étaient des « prisons métaphysiques qui se situent à l'intérieur de l'esprit et dont les murs sont faits de cauchemar et d'incompréhension, dont les chaînes sont l'angoisse et les grilles un sentiment de culpabilité personnel ou même générique. »<sup>59</sup>

Pour le film *Shutter Island*, Martin Scorsese fait de ces figures spatiales le centre névralgique de son film. Elles sont à la fois des lieux réels, difficilement accessibles, et des univers métaphoriques où se cachent les mystères les plus profonds, les plus inquiétants, et où surgit la vérité. L'action se déroule en 1954. Le marshal Teddy Daniels (Leonardo diCaprio) et son coéquipier Chuck Aule sont envoyés enquêter sur l'île de Shutter Island - située à environ une heure au large de Boston - dans l'hôpital psychiatrique Ashecliffe où sont internés de dangereux criminels, pour enquêter sur la disparition d'une des patientes. Dans une scène, Teddy et Chuck explorent le quartier C, supposément le plus dangereux et le plus sécurisé. La porte d'entrée du quartier est baignée de

---

<sup>58</sup> Théophile Gautier, *Le Club des bachichins (1846)*, l'Herne, 2013, chap.VIII

<sup>59</sup> Aldous Huxley, *Prisons, with the Carceri Etchings by GB Piranesi*, Zeitlin and VerBrugge, Los Angeles, 1949. Traduction par l'auteur.



Martin Scorsese, *Shutter Island*, Paramount Pictures, 2010

lumière au fond d'un long couloir sombre, suggérant que des réponses s'y trouvent. Soudain, une figure de prisonnier apparaît et touche Teddy : « C'est toi le chat ! ». Teddy poursuit celui qu'il croit être Laeddis, le meurtrier de sa femme, semant son coéquipier à travers un dédale de couloirs obscurs et humides. Teddy se retrouve alors dans ce qui ressemble à un enchevêtrement d'escaliers labyrinthiques et engage un corps à corps avec Laeddis, tandis que Chuck se perd dans les couloirs. Des bruits de chaînes métalliques extra diégétiques résonnent, comme s'ils étaient dans un espace autre que celui de l'action. Les plans en grand angle et forte plongée accentuent la profondeur de ce décor en forme de spirale hautement symbolique : on l'apprendra à la fin, Teddy Daniels n'est autre que Laeddis en personne, alors que son coéquipier Chuck se révélera être son médecin. L'absence de Chuck à la fin de la scène accentue l'idée d'une lutte schizophrénique, d'un combat intérieur relevant d'un cas psychiatrique sévère proche du trouble dissociatif de l'identité. En construisant ces cages d'escaliers (en réalité une maquette) avec des grilles de métal, le producteur designer Dante Ferretti intensifie l'effet d'enfermement de Teddy/Laeddis, comme s'il s'était piégé dans une toile d'araignée, un réseau de neurones complexes. La caméra est d'ailleurs mise à distance par ces grilles, empêchant une vision directe sur Teddy et l'éloignant du spectateur.

A la fin du film - soit juste avant la révélation finale - , le phare de l'île ( cette tour qui apporte la lumière) qui paraissait jusqu'ici inatteignable est gravi par Teddy. Dans *Vertigo*<sup>60</sup>, l'escalier tournoyant, associé à une plongée totale et au travelling compensé (qui fait passer la représentation de l'espace d'un champ visuel faible au grand angle), expose les blocages du personnage. De la même manière, Teddy est contraint de monter un escalier hélicoïdal pour trouver la vérité, sa propre vérité. La figure du cercle est encore une fois à l'oeuvre, et, cette fois-ci, Teddy est obligé d'en sortir. Les étages intermédiaires sont vides,

---

<sup>60</sup> Alfred Hitchcock, réal, *Vertigo*, 1958



Erik Desmazières, Illustration en eau forte pour *La bibliothèque de Babel* de Jorge Luis Borges, Les Amis du Livre Contemporain, 1997

sans réponses : l'explication est tout en haut du phare, une fois la spirale achevée. Teddy ne peut plus se répéter la même histoire en boucle pour échapper à la réalité.

« Le génie presque médiumnique de Piranèse a flairé là l'hallucination, les longues routines du souvenir, l'architecture tragique d'un monde intérieur »<sup>61</sup>  
Ainsi, si l'espace piranésien est le reflet de la psyché, cette dernière est nécessairement torturée et ombrageuse.

## **b - Espaces mémoriels**

Par ses chemins sinueux, ses profondeurs poreuses et labyrinthiques, l'espace piranésien figure les circonvolutions du cerveau, les chemins tortueux de la pensée et de la mémoire :

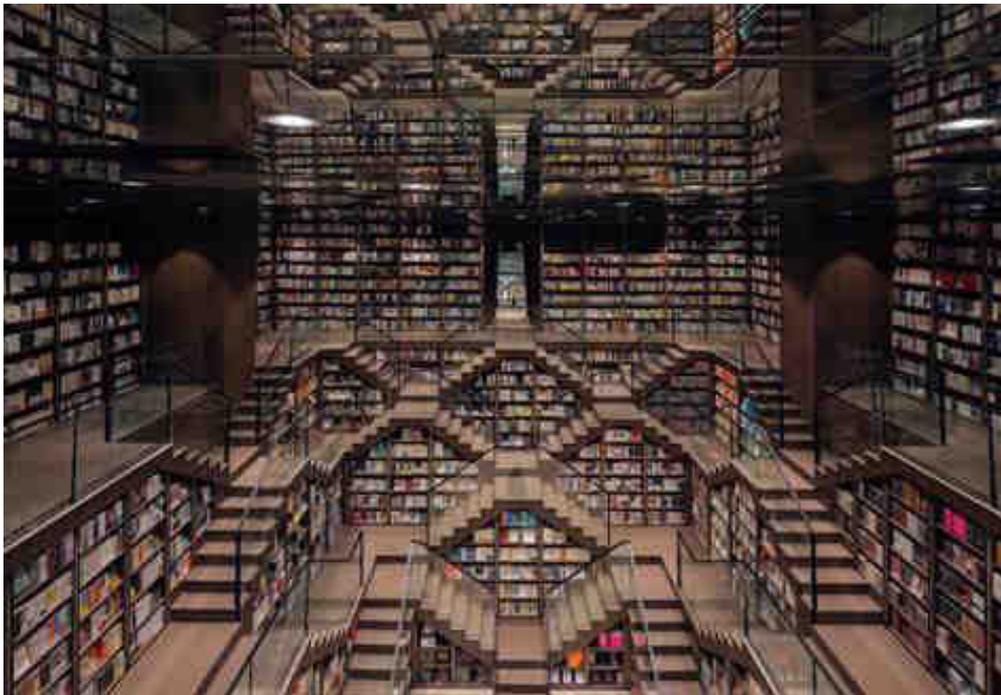
« La mémoire, c'est l'anti-musée : elle n'est pas localisable. Il en sort des éclats dans les légendes. Il n'y a de lieu que hanté par des esprits multiples, tapis là en silence et qu'on peut « évoquer » ou non. On n'habite que des lieux hantés - schéma inverse de celui du Panopticon. Mais telles les sculptures royales gothiques de Notre-Dame, emmurées depuis deux siècles dans le sous-sol d'un immeuble de la rue de la Chaussée-d'Antin, ces « esprits », eux aussi brisés, ne parlent pas plus qu'ils ne voient. C'est un savoir qui se tait. De ce qui est su mais tu, ne passent entre nous que des demi-mots. Les lieux sont des histoires fragmentaires et repliées, des passés volés à la lisibilité par autrui, des temps empilés qui peuvent se déplier mais qui sont là plutôt comme des

---

<sup>61</sup> Marguerite Yourcenar *L'Œuvre au noir*, dans *Œuvres romanesques*, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 1982, p. 528



En haut : Alberto Kalach, Bibliothèque Vasconcelos, Mexico, 2006  
Photographe non retrouvée



En bas : Li Xiang, Chongqing Zhongshuge Bookstore, Chine 2019  
Photographe : Shao Feng

récits en attente et restent à l'état de rébus, enfin des symbolisations enkystées dans la douleur ou le plaisir du corps. »<sup>62</sup>

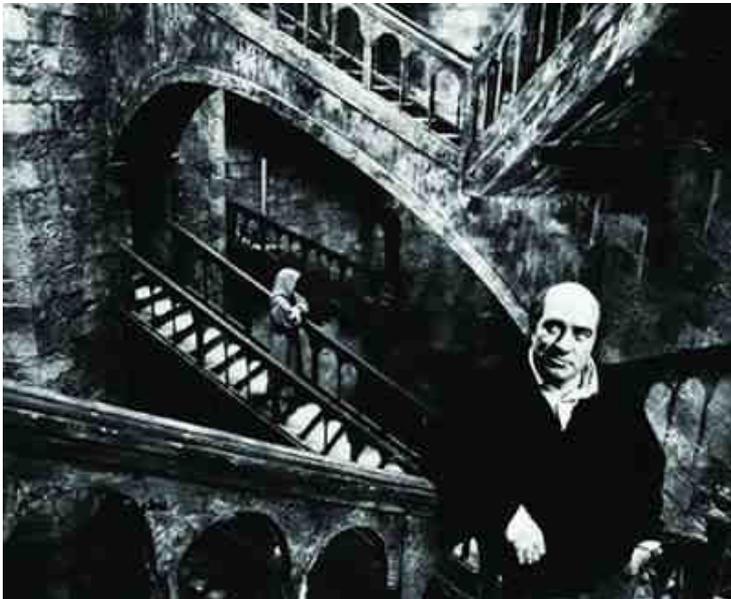
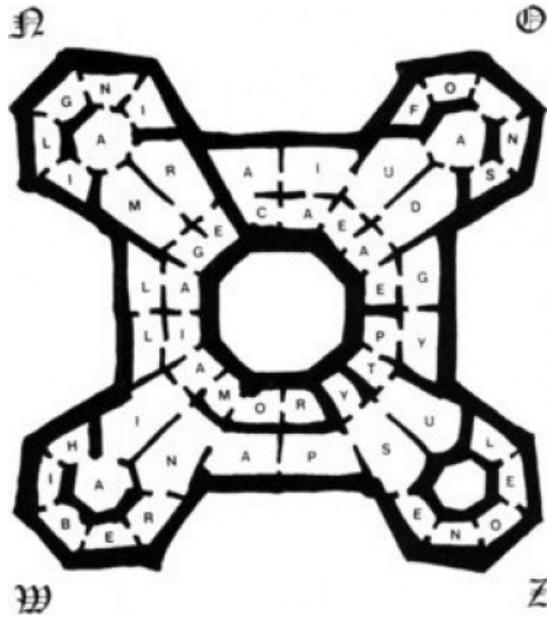
Double physique, architectural et collectif de la mémoire, la bibliothèque est un lieu qui à la capacité de pouvoir condenser les qualités de l'espace piranésien, tant en fiction que dans le monde réel.

Dans la *Bibliothèque de Babel*, Jorge Luis Borges imagine une bibliothèque gigantesque, contenant tous les livres possiblement écrits. Bien que la vaste majorité de ces livres ne seraient qu'un amas de caractères (un livre peut n'être constitué que de suites de caractères ne faisant sens dans aucune langue), cette bibliothèque contient aussi tous les livres déjà écrits, ceux qui seront écrits dans le futur, ainsi que d'innombrables variations de ces derniers à quelques caractères près, dans toutes les traductions imaginables. La bibliothèque est si grande que des milliards d'univers ne suffiraient pas à la contenir. Devant cette surabondance d'informations, les bibliothécaires qui peuplent ces lieux sont laissés dans un état de dépression suicidaire. Certains détruisent les livres considérés comme absurdes, d'autres cherchent désespérément le Livre qui doit constituer l'index parfait, le catalogue des livres, la clef du labyrinthe.

De l'espace fictif à l'architecture, il se trouve que de nombreuses véritables bibliothèques mettent en scène ce tournis que génère la démesure du savoir, l'immensité et la répétitivité des éléments à ordonner. À ce titre, la bibliothèque Vasconcelos de Mexico, oeuvre de l'architecte Alberto Kalach, offre un espace digne de Borges : les rayons de la bibliothèque semblent suspendus en grappe, accrochés les uns aux autres, comme défiant la gravité, autour d'un vide se prolongeant vers un horizon qui semble infini. Si aucun film n'a, pour l'instant, utilisé cet espace, on se met sans peine à imaginer dans ce magnifique décor

---

<sup>62</sup> Michel de Certeau, *L'invention du quotidien I. Arts de faire*, Paris, Gallimard, coll. Folio essais, 1990, p. 161-162



En haut : Umberto Eco, plan de la bibliothèque dans *Le nom de la Rose* (1980), Grasset, 2012

En bas : Dante Ferretti sur le décor de *Le nom de la Rose*, de Jean-Jacques Annaud, Warner Bros, 1986

naturel une fiction sur la bibliothèque de Babel, mettant en scène, dans un univers futuriste, quelques mages en quête de scénarios pour machines qui rêvent ! Les librairies Zhongshuge en Chine accentuent même cette idée de labyrinthe en jouant de la gravité grâce à un système de surfaces réfléchissantes et de miroirs suspendus, qui étirent l'espace au-delà de ses limites réelles.

Umberto Eco reprendra cet univers Borgésien dans *Le nom de la rose*, 1980. La bibliothèque est le lieu central du roman, cauchemardesque et labyrinthique. Gardée par le vieux moine aveugle Jorge de Burgo, elle a pour projet de réunir toutes les connaissances du monde, tout en les rendant inaccessible, les gardant jalousement. « La bibliothèque avait été condamnée par son impénétrabilité même, par le mystère qui la protégeait, par l'avarice de ses accès. »<sup>63</sup> La bibliothèque est constituée d'un dédale de salles, dissociées les unes des autres comme les différentes zones de notre cerveau renfermant nos savoirs. Pour la préparation de son livre, Umberto Eco a travaillé la véracité de son univers pendant un an, sans écrire, développant les espaces de l'abbaye dans laquelle se passe le récit à la manière d'un architecte : il produit dessins et plans, dont certains illustrent le livre. Pour le plan de la bibliothèque, il s'inspire des labyrinthes d'église dessinés sur le sol de certaines cathédrales gothiques comme celles d'Amiens, de Chartres ou de Reims.

Peu de temps après sa sortie, Jean-Jacques Annaud achète les droits du livre pour l'adapter sur grand écran. Il ne voit pas l'intérêt de reproduire le plan en dimension de la bibliothèque dessiné par Eco, alors qu'elle est censée se situer dans une tour, objet central de l'action. La caméra ne serait alors pas capable de restituer la complexité du lieu en un plan, ce qui est hors de question étant donné l'importance symbolique de ce dernier. « L'effet psychologique est

---

<sup>63</sup> Umberto Eco, *Le nom de la rose* (1980), Grasset, Paris, 2012, p.560



Jean-Jacques Annaud, *Le nom de la Rose*, Warner Bros, 1986

augmenté si la tour est entièrement remplie par le labyrinthe.»<sup>64</sup> Le *production designer* Dante Ferretti (encore lui !) construit un décor à Cinecitta sur plusieurs niveaux. Les différentes salles de la bibliothèque sont reliées entre elles par une série d'escaliers qui s'entremêlent autour du vide, se rappelant aux gravures de Piranesi. Le décor est filmé en plongée ou contre-plongée, accentuant ainsi son caractère vertigineux.

Au delà de la dimension facilement « filmable » de l'espace piranésien, on se demande dans quelle mesure la bibliothèque de Jorge de Burgos n'était pas déjà imaginée par Eco comme une prison piranésienne avec son lot d'engrenages macabres. En plus des formidables secrets qu'elle (r)enferme, elle est un lieu piégé, qui regorge de machines sophistiquées conçues pour supplicier irrévocablement les intrépides:

« Et l'Abbé ? demanda Guillaume, c'est lui qui s'agite dans l'escalier secret?

Jorge eut un instant d'hésitation : « Il est encore vivant? [...] Le mécanisme se manœuvre d'en bas en pressant sur la plaque, et ici, en haut, se déclenche un levier qui ouvre une porte là au fond, derrière cette armoire (et il fit un signe par-dessus son épaule), tu pourrais voir à côté de l'armoire une roue avec des contrepoids, qui commande le mécanisme d'en haut. Mais lorsque d'ici j'ai entendu la roue tourner, signe qu'Abbon était entré en bas, j'ai donné un coup sec à la corde qui soutient les poids, et la corde s'est rompue. A présent le passage est

---

<sup>64</sup> Jean-Jacques Annaud, *Der Film: Der Name der Rose. Eine Dokumentation*, Weinheim/Basel, Beltz Verlag, 1986, p. 21. cité par Vanessa Werder, *The name of the rose - The monastic labyrinthine library and a comparison of its illustration in the book and the movie*, Digital Architectural Papers, n°7, mars 2012



Victor Hugo, plume et lavis, *chateau* vers 1850

fermé, d'un côté comme de l'autre, et tu ne pourrais pas renouer les fils de ce dispositif. L'Abbé est mort. »<sup>65</sup>

Les personnages se perdent dans ces lieux, suggérant l'idée que les chemins de la connaissance sont multiples et complexes, et que le pouvoir qui garde ces livres fera tout pour éloigner les étrangers d'un savoir qu'il ne contrôlerait pas.

A la fin du film, l'incendie provoqué par Jorge détruit la bibliothèque, tandis qu'au-dehors, l'inquisition torture sur le bûcher les marginaux coupables de déformer la face de la vérité choisie par l'Eglise. La bibliothèque est l'espace du final du récit, un lieu-dénouement qui est profondément équivoque, lieu de lumière et de mensonge, de savoir et de mort. Ce feu rappelle que si le savoir est le fondement de nos cultures, plus il est enfermé, moins il est ouvert et accessible, plus il est fragile et disparaît vite. Il est alors aussi vulnérable que les bâtiments qui le garde ; des bâtiments bientôt en ruine, comme la grande bibliothèque d'Alexandrie. Des ruines par nature fragmentaires, comme la *Poétique* d'Aristote dont on a perdu la suite, mais sur lesquelles on a (re)construit notre civilisation.

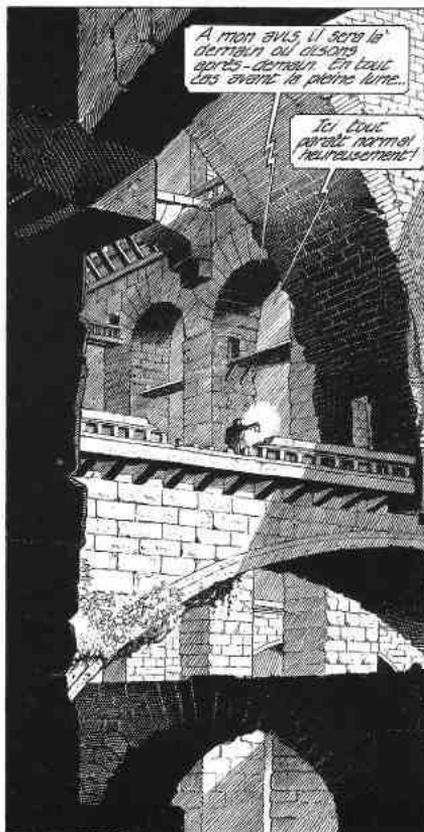
### 3 - Espaces sociétaux

« Le noir cerveau de Piranèse  
Est une béante fournaise  
Où se mêlent l'arche et le ciel ,  
L'escalier, la tour, la colonne ;  
Où croît, monte, s'enfle et bouillonne  
L'incommensurable Babel »<sup>66</sup>

---

<sup>65</sup> Umberto Eco, *Le nom de la rose* (1980), Grasset, Paris, 2012, p.531

<sup>66</sup> Victor Hugo, *Les Mages, Les Contemplations* (1856), Nelson, 1911, p.418



En haut : Orson Welles, Le Procès, Studiocanal, 1962

En bas : Benoît Peeters, scénario, François Schuiten, dessin, La Tour, Les cités Obscures (1987), Casterman, Bruxelles, Belgique, 2014

En 1987 pour le troisième épisode des *Cités Obscures*<sup>67</sup>, François Schuiten et Benoît Peeters imaginent un édifice démesuré, directement inspirée de *la Tour de Babel (1563)* de Pieter Brueghel l'Ancien pour ce qui est de l'extérieur et des *Carceri* à l'intérieur. Au cœur de cet édifice pharaonique, Giovanni Battista<sup>68</sup> est mainteneur de profession, c'est-à-dire qu'il est chargé du contrôle et de l'entretien d'une partie la Tour. Cette dernière est tellement énorme que depuis la zone confiée à Giovanni il est impossible de distinguer ni sa base, ni son sommet, ni même ses contours. Voyant que la Tour tombe en lambeaux, qu'elle se désagrège petit à petit et que le centre de décision ne répond plus à ses alertes depuis des années, il se lance dans un périple à travers la Tour pour le entrer en contact direct avec le centre. C'est pendant ce périple qu'il cherche à comprendre les origines de la Tour et ses ambitions, avant de se mettre à la recherche des *pionniers*, à son sommet.

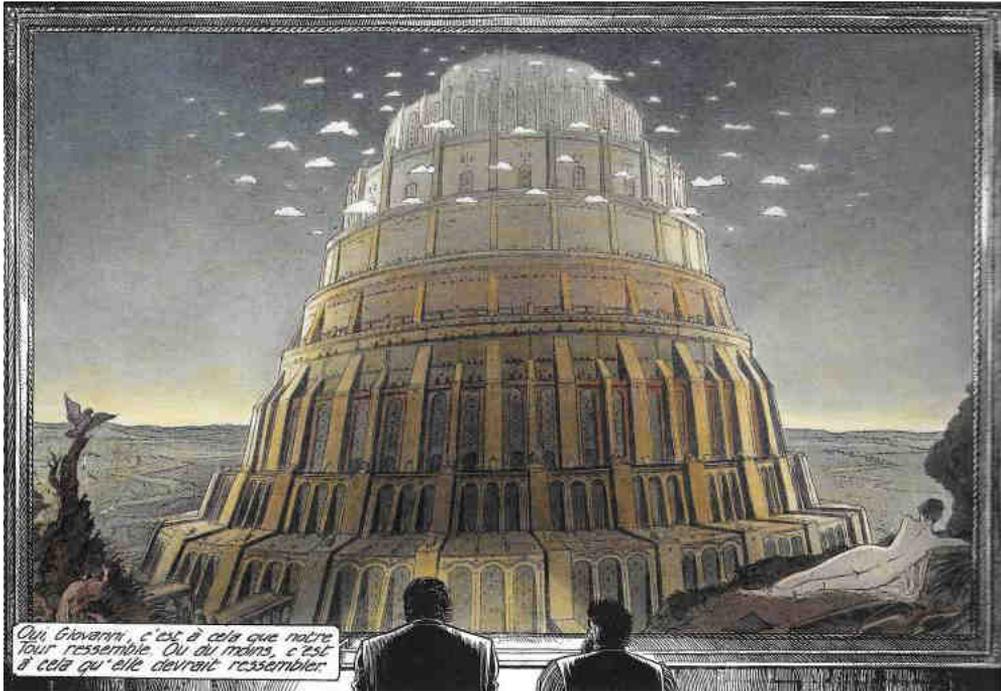
La Tour est une grande métaphore sociale représentant une société construite sur de grands espoirs mais qui arrive au bord de l'effondrement. Une construction grandiose mais vidée de sens : parfaitement inutile. La description que fait Huxley des *Prisons*, s'applique d'ailleurs parfaitement à la Tour :

« Le plus immédiatement troublant quand on voit tous ces donjons, c'est la parfaite absurdité qui y règne. Leur architecture est colossale et

---

<sup>67</sup> Benoît Peeters, scénario, François Schuiten, dessin, *La Tour, Les cités Obscures* (1987), Casterman, Bruxelles, Belgique, 2014

<sup>68</sup> Le nom est en référence à Prianesi, bien évidemment, mais étonnamment le personnage dans la bande dessinée prend les traits d'Orson Welles dans *Falstaff* (1965), qui avait accepté de poser pour Schuiten peu de temps avant sa mort. On notera d'ailleurs que d'*Othello* (1952) à l'adaptation du *Procès* (1962) de Franz Kafka, les décors, les points de vue inhabituels, l'utilisation du grand angle, et les clairs-obscurs saisissants, peuvent souvent rappeler l'oeuvre du graveur vénitien.



En haut : Benoît Peeters, scénario, François Schuiten, dessin, *La Tour, Les cités Obscures* (1987), Casterman, Bruxelles, Belgique, 2014

En bas : Pieter Brueghel l'Ancien, *La grande tour de Babel*, huile sur panneau de bois, 1563

grandiose. Tout est fait pour donner l'impression que le génie de grands artistes et le labeur d'innombrables esclaves ont concouru à la création de ces monuments, dont chaque détail est absolument dénué de sens. Oui, dénué de sens : car les escaliers ne mènent nulle part, les voûtes ne supportent rien que leur propre poids et délimitent de vastes espaces qui ne sont pourtant pas véritablement des pièces, mais seulement des antichambres, des débarras, des vestibules, des dépendances. Et cette magnificence de la pierre Cyclopéenne est partout rendue sordide par des échelles en bois, de piètres passerelles ou des passages escarpés. Et c'est la misère au nom de la misère, puisque toutes ces routes branlantes à travers l'espace ne mènent manifestement nulle part. Au-dessous d'elles, sur le sol, attendent de magnifiques machines incapables de faire quoi que ce soit de précis, et des arches au-dessus de nos têtes pendent des cordes qui ne portent rien sinon l'évocation répugnante de la torture. Certaines prisons ne sont éclairées que par d'étroites fenêtres. D'autres sont à moitié ouvertes sur le ciel, avec l'esquisse au loin de nouvelles voûtes et d'autres murs. Mais même quand l'espace est plus ou moins clairement délimité, Piranesi parvient toujours à donner l'impression que cette absurdité colossale perdure indéfiniment, et se déploie conjointement à l'univers. Affairés à on ne sait quoi, ne prêtant pas attention les uns aux autres, quelques silhouettes, petites et sans visages, hantent l'obscurité. Leur présence insignifiante souligne simplement le fait qu'il n'y ait personne à la maison. Les occupants des *Carceri* de Piranesi sont les spectateurs sans espoir de ce faste des mondes, de cette douleur de la naissance – cette splendeur dépourvue de sens, cette incompréhensible misère sans fin, que l'homme n'a pas le pouvoir de comprendre ni de supporter.»<sup>69</sup>

Constituée des strates des époques passées (gothique, Renaissance, napoléonienne), la Tour semble également être une mise en garde, une

---

<sup>69</sup> Aldous Huxley , *Prisons, with the Carceri Etchings by GB Piranesi*, Zeitlin and Ver Brugge, Los Angeles, 1949. Traduction par l'auteur.



En haut : Fritz Lang, *Métropolis*, Mk2, 1927

En bas : Rintaro, *Métropolis*, Sony Mod, 2001

anticipation des dégénération de notre société à venir, comme semble vouloir le faire Piranesi dans ses dessins : « Piranèse s’émancipe d’une tradition “ruiniste” qui confinait les monuments anciens dans une sphère étroitement mémoriale pour les transformer en un paysage imaginaire où le passé est une préfiguration du futur »<sup>70</sup>. L’univers des *Carver* semble être une métaphore d’une société aliénante, où l’homme se transforme en automate, en être artificiel et déraciné. « Avec Piranesi, l’expérience de l’angoisse apparaît pour la première fois sous sa forme moderne : une angoisse engendrée par l’anonymat du sujet et le « silence des choses »<sup>71</sup>

*Métropolis* de Fritz Lang, et plus encore son adaptation en anime par Rintaro (2001) d’après Osamu Tezuka, reprennent le mythe de la tour de Babel et s’emparent eux aussi de l’univers piranésien. Ils construisent un monde où des véhicules minuscules traversent sur de fines passerelles une ville démesurée, érigée verticalement sur des strates de sous-sols poreux et illimités où se cachent les dernières poches de résistance à l’ordre fascisant. Ces rebelles sont obligées de se réfugier dans des zones artificielles faites des espaces non planifiés, dans les interstices des fondations oubliées, les décharges, les incinérateurs. Celui qui n’accepte pas la société est donc condamné à errer dans un espace infini, où il est certes possible de se cacher (il y a tant de recoins que cette zone n’est pas contrôlable d’un seul coup d’œil comme l’est la prison panoptique<sup>72</sup>), mais où rien ne peut véritablement servir d’abris, où le danger

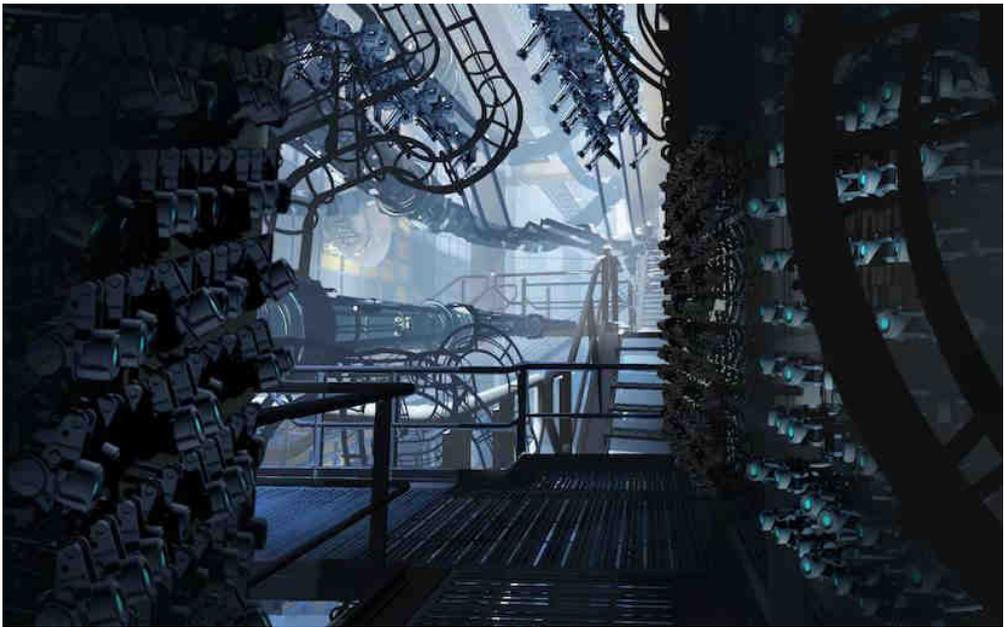
---

<sup>70</sup> Alain Schnapp, *Piranèse ou l’épaisseur de l’histoire*, INHA, 2017

<sup>71</sup> Manfredo Tafuri, *Giovanni Battista Piranesi, L’utopie négative dans l’architecture*, dans *L’architecture d’aujourd’hui*, n°184, 1976

<sup>72</sup> A ce propos, on peut noter que Foucault différencie bien la prison piranésienne de celle de Jeremy Bentham : « En face des prisons ruinées, grouillantes, et peuplées de supplices que gravait Piranèse, le Panopticon fait figure de cage cruelle et savante. »

Michel Foucault, *Surveiller et Punir, Naissance de la prison*, Gallimard, 1975, p.236



En haut : Rintaro, Métropolis, Sony Mod, 2001

En bas : *Portal 2*, Valve, 2010

peut surgir de toute part. Réciproquement, la vie dans ces espaces ne peut que provoquer une réaction, une contestation salvatrice :

« Dans ce genre d'espace, grande est la probabilité d'y rester à tout jamais. Et ne parlons pas de la suprême menace : être dévoré par le monstre qui s'y cache, alors même qu'on projetait de le terrasser. Autrement dit, pour évoluer dans le labyrinthe (malgré tous les culs-de-sac dont il regorge), et plus encore pour pouvoir en sortir le moment venu, il est impératif de trouver un sens au parcours que l'on consent d'y accomplir. »<sup>73</sup>

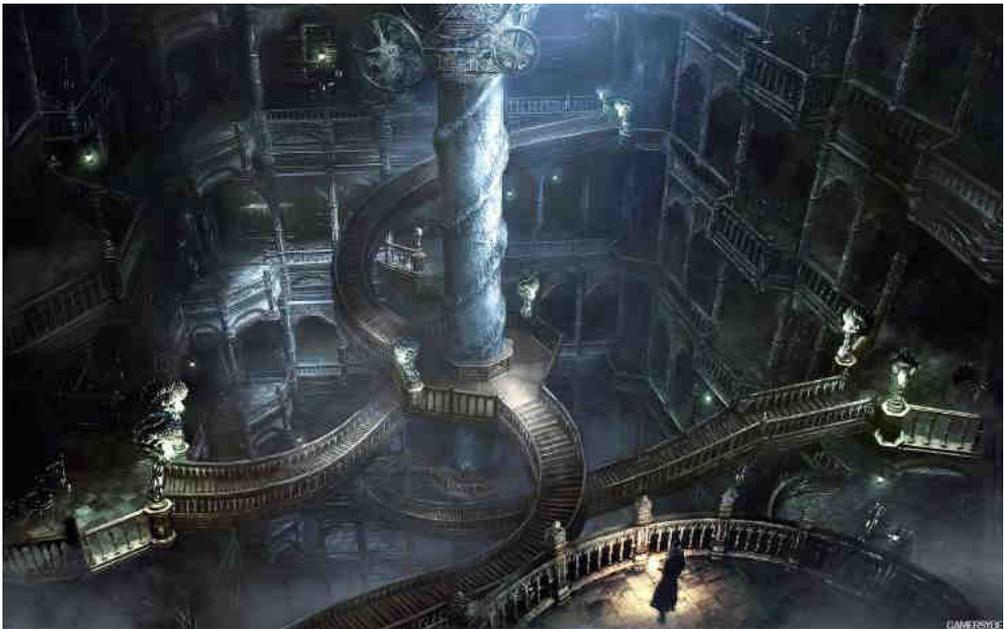
A la fois lieu de la solitude, métaphore des errements de l'individu dans sa propre existence et prophétie sociale, l'espace piranésien acquiert vite une dimension existentielle et dramatique. Cette double évocation, de l'intime et du social - et de l'impossible coexistence de ces deux entités - en fait un lieu de prédilection pour la science-fiction, de *Blade Runner* (1982) à *Inception* (2010).

« Dans les gravures, l'espace de la contrainte – la prison – est un espace infini. C'est le « centre » de cet espace qui est détruit : à l'écroulement des anciennes valeurs, de l'ancien ordre, correspond la « totalité » du désordre. La *raison* qui opère cette destruction, ressentie par Piranesi comme inévitable, produit l'irrationalité. Mais justement parce qu'il est infini, l'espace des *Prisons* représente celui de l'existence humaine. Les scènes hermétiques inscrites dans le réseau de ces compositions « impossibles » le disent clairement. Les *Prisons* montrent la condition existentielle nouvelle de la collectivité, à la fois libérée et condamnée par sa propre rationalité. »<sup>74</sup>

---

<sup>73</sup> Jacques Cels, *Marguerite Yourcenar : le sens et le sensoriel*. Séance publique du 15 novembre 2003, Bruxelles, Académie royale de langue et de littérature françaises de Belgique.

<sup>74</sup> Manfredo Tafuri, *Projet et utopie : de l'avant-garde à la métropole*



En haut : Shadow of the Colossus, Team Ico, 2005

En bas : *Bloodborne*, From Software, 2015

Dans le jeu vidéo de réflexion futuriste *Portal 2* (2011), développé et édité par Valve, le joueur se déplace en vue subjective (le point de vue de la “caméra” est confondue avec celui du personnage que l’on dirige). Il incarne une héroïne condamnée à passer des tests de logique sous la contrainte d’une intelligence artificielle. Un “fusil” lui permet d’ouvrir des “portail spatiaux” sur les parois, qui autorisent le passage d’un point A à un point B, tout en jouant avec les règles de la physique. Après s’être échappé des chambres de test, le joueur se retrouve plongé dans un univers composé d’espaces de ruines mécanisées, monumentales et labyrinthiques, et à priori inaccessibles. Mais muni de ce fusil, le joueur tord le continuum espace-temps, le contredit pour faire des allez-retours dans l’immensité de ce monde, et ainsi échapper à son geôlier, représenté par un œil robot omniscient et dément, capable de modifier les décors en temps réel. Un jeu de cache-cache entre surveillant et surveillé se met alors en place. Là où Piranesi joue des règles de la perspective pour échafauder un monde inquiétant dont on semble ne jamais pouvoir sortir, *Portal 2*, laisse le joueur détourner des règles de la physique : distances, gravité, et promet une exploration héroïque de ces espaces de contrainte.

De manière générale, le jeu vidéo offre de manière encore plus directe que le cinéma, la possibilité d’explorer un espace, et de s’y immerger au sein d’une narration. L’espace piranésien, avec le lot de références au cinéma fantastique ou de science-fiction qu’il charrie, et avec sa dimension labyrinthique, ludique et initiatique évoquée plus haut, se prête très naturellement à être utilisé par ce média. On peut le voir dans des jeux comme *Ico* (2001), *Shadow of the Colossus* (2005), *Bloodborne* (2015) ou la série *Assassin’s creed*. D’autant qu’avec son architecture à niveaux multiples, une certaine jouissance est ressentie à pouvoir pleinement explorer l’espace piranésien dans ses trois dimensions : droite et gauche, proche et lointain mais surtout haut et bas - que ce soit grâce au saut, à l’escalade ou au vol - voir à le court-circuiter, ce que nous avons nécessairement du mal à faire dans notre vie de tous les jours, et ce malgré tous nos efforts.



*Portal 2*, Valve, 2010

Au terme de *Portal 2*, l'antagoniste, l'oeil robot est envoyé dans le cosmos dans lequel il dérive désespérément, accompagné d'un autre oeil jumeau qui tourne en orbite auprès de lui. Cette séquence de fin entre en résonance avec le début du jeu dans lequel le joueur se réveille dans une cellule confinée, et fait du vide l'espace carcéral et claustrophobique ultime : plus aucun repère spatial ni temporel n'est possible.

« Point d'escalier, de pont, de spirale, de rampe ;  
L'ombre sans un regard, l'ombre sans une lampe ;  
Le noir de l'inconnu, d'aucun vent agité ;  
L'ombre, voile effrayant du spectre Eternité »<sup>75</sup>.

« Devant le « noir de l'inconnu », tout ce qui a été puisé dans le « noir cerveau de Piranesi » s'efface. Dans le mouvement qui emporte l'imagination du poète [Hugo], les formes piranésiennes sont finalement dépassées. Elles sont remplacées par le vide. »<sup>76</sup> C'est l'appel de ce vide que j'ai voulu retranscrire à la fin de *Cerveau noir*. La partition d'*Atomic Spoutnik* sert d'écrin à un livret qui narre le voyage dans l'espace d'un cosmonaute, d'abord explorateur conquérant excité, puis s'enfonçant peu à peu dans les tréfonds de l'univers, devenant spectateur de sa propre chute. C'est pourquoi j'ai accompagné l'accalmie musicale de la fin du morceau *V.I.* en essayant de retranscrire cette sensation d'ouverture. Après avoir été tout au long du morceaux enfermé avec notre voyageur dans cet espace sans fin, sombre, claustrophobique, la caméra tournoie au milieu de la maquette et s'envole finalement vers le ciel, ouvrant sur un imaginaire nouveau, inconnu. L'issue vers le vide semble être une délivrance

---

<sup>75</sup> Victor Hugo, *La légende des siècles, Dernière série, XX La vision de Dante*, édition Hetzel, 1883, p.242

<sup>76</sup> Luzius Keller, *Piranèse et les poètes romantiques*, Cahiers de l'AIEF, 1966, n° 18, p.185



OMA/Rem Koolhaas , *Espace Piranésien* dans Eurallille, Lille, 1991  
Photo : m-tjon sur Flickr

mais aussi, peut-être, un nouveau mystère encore plus inquiétant, comme pour indiquer que dans ce film comme « dans les *Prisons*, la contrainte ne vient pas de l'absence d'espace mais de son infinitude. »<sup>77</sup>

Mais sans aller aussi loin dans le cosmos ou dans le futur, l'espace piranésien semble être l'avatar d'une typologie de plus en plus concrète d'espaces contemporains complexes que nous pratiquons au quotidien. D'abord journaliste, scénariste, puis architecte, c'est ce que semble nous indiquer le néerlandais Rem Koolhaas<sup>78</sup>. Dans l'essai *Junkspace* (2011) il livre une vision dense et cauchemardesque de nos *hubs* de connexion, de nos centres commerciaux, de ces édifices sans fin aux intérieurs artificiels qui disent « merde au contexte »<sup>79</sup> :

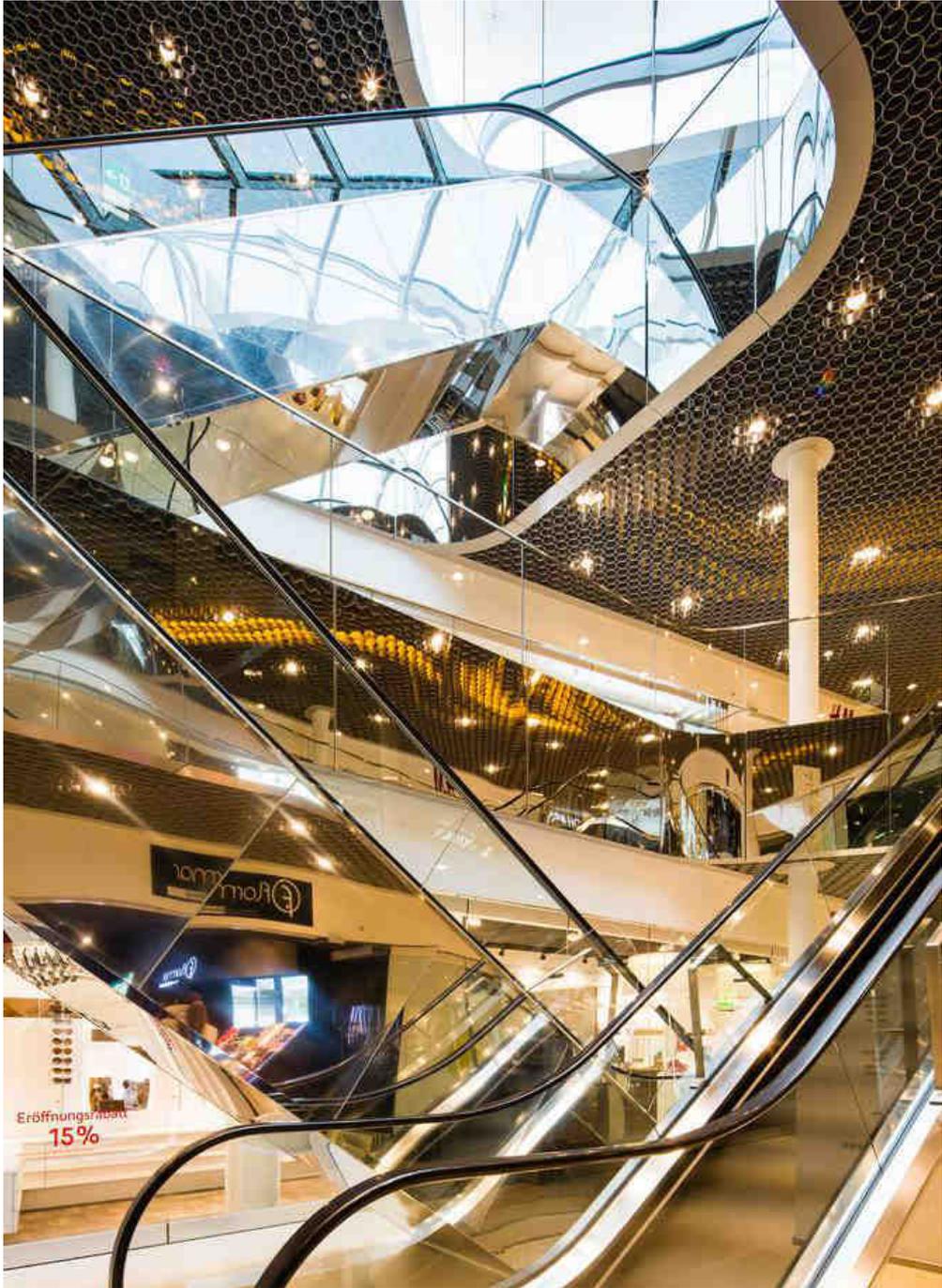
« Si les *space-junk* sont les débris humains qui encombrant l'univers, le *junk-space* est le résidu que l'humanité laisse sur la planète. Ce que la modernisation a construit, ce n'est pas l'architecture moderne, mais *Junkspace*. (...) Il est toujours intérieur et tellement extensif qu'on en perçoit rarement les limites ; il favorise la désorientation par n'importe quel moyen. (...) Il remplace la hiérarchie par l'accumulation, la composition par l'addition. (...) Le *Junkspace* est cumulatif, sédimenté et léger, il n'est pas articulé en différentes parties, mais subdivisé, écartelé

---

<sup>77</sup> Manfredo Tafuri, *Giovanni Battista Piranesi, L'utopie négative dans l'architecture*, dans *L'architecture d'aujourd'hui*, n°184, 1976

<sup>78</sup> Rem Koolhaas fut, il convient de le souligner, l'urbaniste en chef de l'ambitieux programme d'urbanisme *EuraLille* dans les années 1990. Il dessine à un point névralgique de son projet, un *espace piranésien*, un cratère à ciel ouvert où s'exprime la thématique des « flux », l'interconnexion dans l'espace tridimensionnel, de la nouvelle gare TGV, de la station de métro, des automobiles, des parkings et des piétons, qui laisse transparaître le quartier.

<sup>79</sup> Rem Koolhaas, *Bigness*, dans *Junkspace*, Paris, Manuels Payot, 2001, p.33



Holzer Kobler Architekturen, Inside Boutique Centre, Volketswil, Suisse, 2014  
Photo : Radek Brunecky

comme on déchire une carcasse. (...) Au moment même où notre culture a abandonné la répétition et la régularité, jugées trop répressives, les matériaux de construction sont devenus de plus en plus modulaires, unitaires et standardisés.(...) On construit de l'irrégulier à partir d'éléments identiques. (...) Les architectes sont les premiers à avoir pensé au *Junkspace*, et l'on nomme Mégastructure, la solution finale pour transcender leur immense impasse. Comme une multitude de tours de Babel, ces immenses superstructures dureraient pour l'éternité, grouillant de sub-systèmes éphémères qui changeraient avec le temps, hors de leur contrôle. Dans le *Junkspace*, la roue a tourné : il n'y a que des sub-systèmes, sans superstructure, particules orphelines à la recherche d'un cadre ou d'un motif. (...) Le sol n'existe plus. Il existe trop de besoins élémentaires pour qu'ils puissent être satisfaits sur un seul et même niveau. »<sup>80</sup>

C'est comme si, à force d'être dans nos imaginaires intimes et collectifs, pour évoquer le psychisme et la société, la solitude et la multitude, ce lieu qui est quelque part un non-lieu, avait inspiré les concepteurs de centres commerciaux pour l'organisation de ces non-espaces ! Espaces qui en tout points dépassent l'humain, dont, comme dans la *La Tour*, on ne capte rien de la forme quand on est dedans (ni la hauteur, ni la largeur, ni la structure) ; et ne semblent reposer sur aucune logique de rapport avec ce à quoi ils servent. Il serait cynique de tracer un lien, par Piranesi, entre les ruines antiques et nos zones commerciales d'aujourd'hui, même si l'on est frappé de se sentir nous aussi comme de pauvres hères musardant dans ces centres cyclopéens... Et il n'en reste pas moins que nous pouvons constater que ce type d'espace, longtemps uniquement imaginaire ou cauchemardesque, pouvant représenter les parts les plus sombres de notre psychisme ou de nous alerter sur l'évolution décadente de nos sociétés modernes, en vient à devenir un étalon plausible pour les

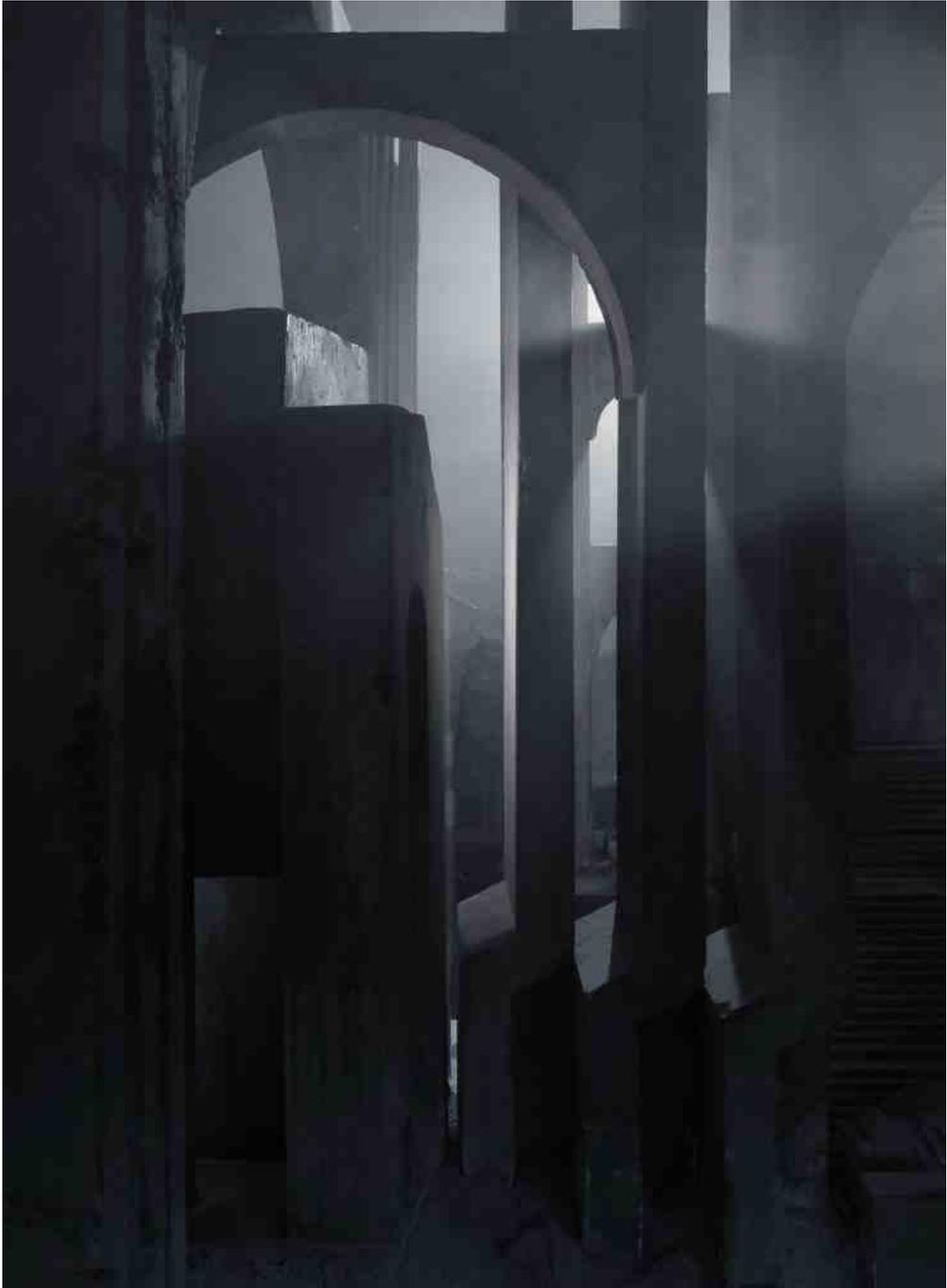
---

<sup>80</sup> Rem Koolhaas, *Junkspace*, Paris, Manuels Payot 2001, pp.81-98



Paul Grimault, *Le roi et l'oiseau*, studio canal, 1980

temples modernes de la métropolisation sauvage, de la standardisation et de la mondialisation. La science-fiction a été prophétique... et la force des gravures de Piranesi dépasse le simple héritage artistique.



Décors de *Vedute Ideate*, 2019

## Conclusion

Née au siècle des Lumières et devant beaucoup à l'Antiquité, l'oeuvre de Giovanni-Battista Piranesi, et la série des *Prisons Imaginaires* en particulier, a exercé une fascination qui ne s'est jamais démentie. Elle a largement dépassé les cercles académiques pour s'infuser dans les mouvements artistiques et de pensée postérieurs : Romantisme, Art moderne, Science-fiction ; et a également été référencée par une grande variété de médias : gravure, archéologie, littérature, bande-dessinée, jeux vidéos, etc. Piranesi n'est pas seulement un architecte, un archéologue ou un archiviste : il est de ceux qui créent les rêves et les cauchemars.

Cette oeuvre est nécessairement incontournable pour le cinéma. Il y a une jouissance certaine pour ce médium à nous inclure dans des espaces impossibles - parce qu'ils sont labyrinthiques mais aussi parce qu'ils n'ont pas de sens fonctionnels ou constructifs, et ne peuvent par conséquent pas exister dans notre monde rationnel (mais pour combien de temps encore ?). Ces gravures ne sont pas forcément connues de tous, mais parce que le cinéma, art de la référence par excellence, a su recycler et réinterpréter l'espace piranésien, il est devenu un espace familier qui tend vers un archétype de lieu. Il s'est créé un aller-retour sans fin entre les oeuvres qui s'inspirent de près ou de loin, directement ou indirectement, de Piranesi, et nos imaginaires d'espace qui se nourrissent de ces oeuvres. C'est ainsi que peu à peu, ces espaces sombres et tortueux, incroyablement hauts et profonds, propices à la mélancolie et à la méditation, peuplent nos imaginations et deviennent des lieux mentaux ou métaphoriques, et permettent de représenter l'irreprésentable.

*Vedute Ideate* a été conçu avant l'écriture de ce mémoire et les références à Piranesi ont été faites de manière plus ou moins inconscientes, ou tout du



*Vedute Ideate*, 2019

moins de manière intuitives et empiriques, et cela en partant d'une musique qui n'avait *a priori* pas grand chose à voir avec Piranesi. Je me suis donc surpris à trouver, pendant mes recherches pour le mémoire beaucoup d'éléments faisant écho à mon travail : figure de la spirale, idée du parcours, de l'espace mental, du rêve, du cosmos etc. (On peut même trouver une vidéo montrant le célèbre musicien Yo-Yo Ma enregistrant les suites pour violoncelle de Bach en s'imaginant être dans les *Prisons* de Piranèse, puis être réintégré dans ces dernières dans un environnement en 3D!<sup>81</sup>) Je n'ai jamais trop su qui était le protagoniste de mon film, avec ses habits très XIXème siècle. Un alter ego, sans doute. Une version romantisée d'un architecte rêveur n'ayant jamais vraiment construit, certainement. La réponse se trouve peut-être dans ce texte de Charles Nodier :

« Dans cette immense profondeur, vous devinez encore Piranèse qui regarde le nouvel édifice avec terreur, Piranèse qui monte, Piranesi qui marche, Piranesi qui arrive, Piranesi prêt à céder à la douleur inexprimable de n'arriver jamais au terme de ses souffrances, et de recommencer incessamment le supplice de son sommeil.»<sup>82</sup>

---

<sup>81</sup> François Girard, réal. *The sound of the Carceri*, 1998  
<https://www.youtube.com/watch?v=RQrQvrqwwRE>

<sup>82</sup> Charles Nodier, , *Piranèse*, dans *Œuvres*, Paris, Renduel, 1833, p. 188-193

## **Bibliographie :**

BARR Alfred H. Jr. , *Cubism and abstract art*, The Museum of Modern Art, New York, 1936

BRYAN Michael, *Bryans's Dictionnary of Painters and Engravers*, George Bell and Sons, London 1904

CALVINO Italo, *Les villes invisibles* (1972), Gallimard, 2002

CELS Jacques, *Marguerite Yourcenar : le sens et le sensoriel*. Séance publique du 15 novembre 2003, Bruxelles, Académie royale de langue et de littérature françaises de Belgique.

de CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien I. Arts de faire*, Paris, Gallimard, coll. Folio essais, 1990

CHOISY Auguste, *L'art de bâtir chez les Romains*, Paris: Ducher et C.ie, 1873

COMAR Philippe, *La perspective en jeu, Les dessous de l'image*, Gallimard, 1992

ECO Umberto, *Le nom de la rose* (1980), Grasset, Paris, 2012

EISENSTEIN Sergei, *Piranesi, or the Fluidity of Forms* (1964), dans *Oppositions* n°11, New York, hiver 1977

EISENSTEIN Sergei, *Methods of Montage* (1929) dans *Film Form : Essays in Film Theory*, New York : Harcourt, Brace & World, 1949

FOCILLON Henri, *G.-B. Piranesi* (1918), Paris, in Folio, 2001

FOUCAULT Michel, *Surveiller et Punir, Naissance de la prison*, Gallimard, 1975

FICACCI Luigi, *Piranesi, The complete Etchings*, Taschen, 2011

GAUTIER Théophile, *Le Club des hachichins (1846)*, l'Herne, 2013

HUXLEY Aldous, *Prisons, with the Carceri Etchings by GB Piranesi*, Zeitlin and Ver Brugge, Los Angeles, 1949

HUGO Victor, *Les Voix intérieures* (1837), Ollendorf, 1909

HUGO Victor, *La légende des siècles, Dernière série, XX*, édition Hetzel, 1883

HUGO Victor, *Les Contemplations* (1856), Nelson, 1911

JACOBS Steven, *Piranesi and Pre-Cinema, Eisenstein's Piranesi and cinematic space*, 2016, A&S/books, Ghent,

KELLER Luzius, *Piranèse et les poètes romantiques*, Cahiers de l'AIEF, 1966, n° 18

KOOLHAAS Rem, *Junkspace*, Paris, Manuels Payot 2001

de MONTFAUCON Bernard, *L'antiquité expliquée et représentée en figures*, Paris, chez F Delaulne, H Foucault, M Clousier, JG Nyon, E Ganeau, N Gosselin et Pierre Giffart, 1719

NESBERT Anne, *Savage Junctures: Sergei Eisenstein and the Shape of Thinking*, London, Tauris Books, 2003

NIETZSCHE Friedrich, *La Naissance de la tragédie*, (1872), Garnier Flammarion, 2015

NODIER Charles, *Piranèse* (1832), dans *Œuvres*, Paris, Renduel

OLIVERO Massimo, *Figures de l'extase, Eisenstein et l'esthétique du pathos au cinéma*. Éditions Mimésis, 2017

PEETERS Benoît, scénario, SCHUITEN François, dessin, *La Tour, Les cités Obscures* (1987), Casterman, Bruxelles, Belgique, 2014

de QUINCEY Thomas, *Confessions d'un mangeur d'opium anglais* (1822), Paris, Sillage, 2014

ROWLING J.K., *Harry Potter à l'École des Sorciers*, Gallimard Jeunesse 1998

SCHNAPP Alain, *Piranèse ou l'épaisseur de l'histoire*, Paris, INHA, 2017

SHURR Georgia, *Yourcenar et Piranesi : une relation artistique*, Actes du colloque tenu à l'Université de Tours en novembre 1988, Société d'études Yourcenarienne, Tours, 1990

TAFURI Manfredo, *Giovanni Battista Piranesi, L'utopie négative dans l'architecture*, dans *L'architecture d'aujourd'hui*, n°184

TAFURI Manfredo, *The Sphere and the Labyrinth, Avant-Gardes and Architecture from Piranesi to the 1970's* (1980), The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1987

TSCHUDI Victor Plahte, *Piranesi, Failed photographer*, dans *AA Files* n°75, 2017

WERDER Vanessa, *The name of the rose - The monastic labyrinthine library and a comparison of its illustration in the book and the movie*, Digital Architectural Papers, n°7, mars 2012

YOURCENAR Marguerite , *L'Œuvre au noir* (1968), dans *Œuvres romanesques*, Paris, Gallimard, coll. Bibliothèque de la Pléiade, 1982

YOURCENAR Marguerite , *Le Cerveau noir de Piranèse*, (1952), Paris, page d'Arte, 2016

## Filmographie:

ANNAUD Jean-Jacques, réal., *Le nom de la Rose*, FERRETTI Dante, déco., France Italie Allemagne, 122 min, 1986

CUARON Alfonso, réal., *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*, CRAIG Stuart, déco., Royaume-Uni, USA, 142 min, 2004

DE PALMA Brian, réal., *Body Double*, RANDOM Ida, déco., USA, 114 min, 1984

DUPOND Grégoire, réal., *Piranesi : Carceri d'invenzione*, Espagne, 12 min, 2010, <https://vimeo.com/36757486>

EISENSTEIN Sergueï, réal., *Ivan le terrible*, SHPINEL Iosif, déco., Russie, 99 min, 1944

GIRARD François, réal., *Yo-Yo Ma Inspired by Bach : The sound of the Carceri*, Canada, 55 min, 1998, <https://www.youtube.com/watch?v=RQrQvrqwwRE>

GRIMAULT Paul, réal., *Le roi et l'oiseau*, CHARPY Lionel et DUCLENT Roger, déco., France, 87 min, 1980

HENSON Jim, réal., *Labyrinth*, FROUD Brian, déco., USA, 101 min, 1986

HITCHCOCK Alfred, réal., *Vertigo*, COMER Sam et MCKELVY Franck, déco., USA, 128 min, 1958

JORDAN Neil, réal., *Entretien avec un vampire*, FERRETTI Dante, déco., USA, 122 min, 1994

LANG Fritz, réal., *Métropolis*, MULLER Willy, déco., Allemagne, 153 minutes, 1927

McKAY Adam, réal., *Vice*, VERMETTE Patrice, déco., USA, 132 min, 2018

NOLAN Christopher, réal., *Inception*, DYAS Guy Hendrix, déco., USA et Royaume-Uni, 148 min, 2010

RINTARO, réal., *Métropolis*, HIRATA Shuichi, déco., Japon, 112 min, 2001

SCORSESE Martin, réal., *Shutter Island*, FERRETTI Dante, déco., USA, 130 min, 2010

SCOTT Ridley, réal., *Blade Runner*, PAULL Lawrence, déco., USA, 117 min, 1982

WELLES Orson, réal., *Le Procès*, MANDAROUX Jean, déco., Allemagne, France, Italie, 120 min, 1962

## **Ludographie :**

*Assasin's Creed* (série), Ubisoft Montréal, développ., Ubisoft, éditeur, 2004 - en cours

*Bloodborne*, From Software, développ., Sony computer entertainment, éditeur, 2015

*Fragments of Euclid*, NuSan, développeur, 2017

*Ico*, Team Ico, développ., Sony computer entertainment, éditeur, 2002

*Monument Valley*, Ustwo, développeur et éditeur, 2014

*Portal 2*, Valve, développeur et éditeur., 2010

*Shadow of the Colossus*, Team Ico, développ., Sony computer entertainment, éditeur, 2005

## **Remerciements :**

Sarah Clauzet pour ses conseils avisés, ses encouragements (ça y est!) et sa relecture attentive. Merci du fond du coeur.

Barbara Turquier, Caroline San Martin, Tania Press, Anne Seibel et Laurent Ott

Toute l'équipe du film *Vedute Ideate* : Romain Martinez, Sarah Clauzet, Téo Sizun, Théo Guidez, Antoine Mayet, Sasha Trilles, Bastien Hulot, Najma Darouich, Charles Maillet, Marco Castilla et Claude Doare

Le Grand Orchestre du Tricot : Valentin Ceccaldi, André Robillard, Robin Mercier, Théo Ceccaldi, Gabriel Lemaire, Quentin Biardeau, Jean-Brice Godet, Roberto Negro, Guillaume Aknine, Florian Sathe et Adrien Chennebault

Ainsi que tout ceux qui m'ont accompagnés de près ou de loin durant ces quatre ans à La Fémis, et particulièrement Alexandre Blin, Noémie Fioravanti, Jérôme Pocholle, Lucile Waterlot, Christophe Hervé, Hélène Sicard, Anne Le Gonidec, Marine Multier, Jossie Boufflet, Hélène Tempelaere, Myriam Gannagé, Alain Figeac, Said Tahri, Valérie Degraef, Frédéric Papon, Nathalie Coste-Cerdan Lionel Gabet, Olivier Kalonji, Aube Rabourdin et tous les autres.