



HAL
open science

Musca depicta

Jean-Michel Durafour, Emmanuelle André

► **To cite this version:**

Jean-Michel Durafour, Emmanuelle André. Musca depicta. Emmanuelle André, Jean-Michel Durafour et Luc Vancheri (dir.), Dictionnaire d'iconologie filmique, 2022, pp.448-457. hal-04036913

HAL Id: hal-04036913

<https://amu.hal.science/hal-04036913>

Submitted on 21 Mar 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Musca depicta

Jean-Michel Durafour et Emmanuelle André

Aix-Marseille Université/Université Paris-Cité

Musca depicta

Emmanuelle ANDRE et Jean-Michel DURAFOUR

publié initialement dans Emmanuelle André, Jean-Michel Durafour et Luc Vancheri (éd.), Dictionnaire d'iconologie filmique, Lyon, Presses universitaires de Lyon, coll. « Le Vif du sujet », 2022, p. 448-457.

On rapporte que Giotto, dans sa jeunesse, peignit un jour d'une manière si frappante une mouche sur le nez d'une figure commencée par Cimabue que ce maître, en se remettant à son travail, essaya plusieurs fois de la chasser avec la main avant de s'apercevoir de sa méprise¹.

Régimes de la mouche peinte

L'histoire de cette céléberrime plaisanterie en forme de mouche, rapportée par Giorgio Vasari dans ses *Vies des plus excellents peintres, sculpteurs et architectes* (1550) et qui inspira à André Chastel un livre magnifique sur ses avatars dans la peinture, *Musca depicta*², n'est pas si simple. L'anecdote est tout ce qu'il y a de plus apocryphe et sert surtout à la « légende dorée » de Giotto élaborée au cours de la Renaissance. Le premier à en avoir fait mention fut l'architecte toscan Le Filarète dans son *Traité de l'architecture* (c. 1464). Elle est empruntée aux *Eikones* attribuées au rhéteur Philostrate (II^e siècle), où la mouche est une abeille – peut-être un syrphé, diptère ressemblant à une guêpe – apposée sur une fleur, si ressemblante qu'on ne pouvait décider de prime abord si elle était peinte ou réelle : est-ce l'insecte qui s'est laissé tromper par la fleur peinte ou le spectateur, par l'animal peint ? On aura reconnu, en toile de fond, l'épisode canonique des raisins de Zeuxis rapporté par Pline l'Ancien (*Histoire naturelle*, XXXV, 36).

L'anecdote connut plusieurs variantes au cours des siècles. Le peintre maniériste flamand Carel van Mander, dans son *Livre des peintres* (1604), l'attribue à Herman van der Mast ; le romancier et esthète anglais Horace Walpole, dans ses *Anecdotes de peinture en Angleterre* (1762), à Hans Holbein le Jeune³. Comme chez Vasari, la péripétie devint constitutive des pouvoirs de la représentation picturale et acquit pratiquement valeur de parabole. Dans l'« Addendum muscarium » (1986), faisant suite à la sortie de *Musca depicta*, publié dans la *Revue de l'art*, André Chastel en rapporte encore une autre version. En 1507, le poète officiel de la cour de Saxe, Georgius Sibus, compose un éloge de Lucas Cranach l'Ancien, mi-sérieux mi-comique, intitulé *Carmen in tribus horis editum de musca Chilianea*. Il y est fait mention – c'est même l'épisode qui donne son titre au texte – d'un élève de Sibus, Kilian Reuter, qui, après avoir vu sur un *ex-libris* de son maître une fauvette tenant dans son bec une mouche, décida de reproduire l'insecte sur une feuille. L'homme est sans talent : la mouche

n'est guère reconnaissable, réduite à une petite salissure. La leçon, précise Chastel, est la même que tout à l'heure :

L'échec de Kilian, illustrant la difficulté du métier, c'est-à-dire la recherche de la vérité naturelle – et du trompe-l'œil –, était devenu une sorte de proverbe, de « motto » dans les ateliers d'Allemagne, la « Kilianische Fliege » (*musca Chilianea*) désignant la tentative incompétente de l'amateur⁴.

Sibutus cite une expérience antérieure d'importance (en réalité deux, mais la seconde, anonyme, n'est pas vérifiable en l'état) : une mouche peinte par Albrecht Dürer, « qui vient de vaincre maintenant les peintres de Venise », mais qui a « à peine [...] osé peindre une mouche insolente⁵ ». Il s'agit du *Retable du Rosaire* de San Bartolomeo (1506), aujourd'hui très endommagé, où – s'inspirant manifestement de l'éloge de la mouche du rhéteur syrien Lucien de Samosate (II^e siècle) et des *Hiéroglyphes* du philosophe alexandrin Horapollon, ou Horus Apollo (V^e siècle) – le peintre a disposé une mouche grandeur nature sur le genou gauche de la Vierge. Chastel rappelle enfin que cette mouche avait tant fait pour sa notoriété qu'elle figure sur un portrait de Dürer par Johann König (1609) inspiré par les propres autoportraits du Maître de Nuremberg.

La mouche, c'est toute la nouvelle peinture.

Cette mouche devint vite une mode picturale à partir de la fin du XV^e siècle et, surtout, du premier mitan du XVI^e. Dans son livre sur le détail, Daniel Arasse répertorie trois types principaux de mouche dans un tableau. À la première catégorie appartiennent, par exemple, de nombreuses natures mortes des XVII^e et XVIII^e siècles où les diptères rejoignent la cohorte de papillons de toutes sortes, d'orthoptères, voire de petits coléoptères et de libellules, mais aussi escargots et mollusques, qui peuplent les toiles florales ou fruitières d'Ambrosius Bosschaert l'Ancien, Pietro Paolo Bonzi, Jan Davidszoon de Heem, Abraham Mignon ou Rachel Ruysch, et sont parfaitement intégrés à l'espace imaginaire comme éléments à part entière de la composition. Ces mouches apportent à la représentation une touche réaliste (l'un des plus petits animaux représentables expose la domination virtuose du peintre sur le visible), comme c'est également le cas, au même moment, sur le genou du *Vielleur* de Georges de La Tour (c. 1631-1636) ou sur le fruit des *Mangeurs de melon et de raisins* de Bartolomé Esteban Murillo (c. 1645-1655). Il ne faut pas oublier que les mouches, attirées par les immondices, tenus longtemps pour vecteurs de la peste, nécrophages, ont infesté les villes et villages d'Europe pendant des siècles, où elles furent communément considérées comme une punition divine – les plaies d'Égypte – ou un fléau diabolique – Belzébuth, le chef des démons et des nuées : du philistin *baal*, « maître », nom générique donné aux divinités, et de *zebûb* qui voudrait dire « volant » ; soit le « dieu des mouches » par ironie. Il existe une connexion forte, dès le XV^e siècle et le début du XVI^e (chez Matteo di Giovanni, Hans Baldung Grien ou Barthel Bruyn), entre le motif de la mouche, placée sur un crâne, et le *Memento mori* chrétien des Vanités moralisatrices (la putréfaction). De nombreuses mouches sont également déposées sur le corps de l'Enfant Jésus dans plusieurs Madones, comme dans la *Vierge à la pergola* de Bernardino Detti (1523), sur son bras, ou encore une *Vierge à l'enfant* de Giorgio Schiavone (XV^e siècle), près d'un ange à l'avant-plan. Le zigzag bourdonnant et exaspérant de l'insecte préfigure les tourments du Christ adulte.

Dans la deuxième catégorie, on trouvera plusieurs mouches brossées à la marge de l'espace pictural, à côté de ou sur plutôt que dans la peinture, « peinte sur le rebord de l'image ou comme posée à même la surface du tableau⁶ ». Dans le *Portrait de Chartreux* de Petrus Christus (1446), la mouche est positionnée sur le doublement du cadre, de profil, juste au-

dessus de la signature du peintre ; dans la *Sainte Catherine d'Alexandrie* de l'atelier de Carlo Crivelli (fin du XV^e siècle), on la repère à gauche sur la colonne de la niche dans laquelle se tient la femme. Ces deux insectes se singularisent par leur taille imposante. La conséquence en est qu'ils sont de fait immédiatement évacués par le regard hors de l'espace fictionnel, n'étant pas à l'échelle des figures mais à celle du spectateur. Expulsés de la composition, ils jouent alors comme des trompe-l'œil, petits atomes perturbateurs de la vision, imports de l'espace environnemental, comme sur nos écrans de télévision, qu'un effet d'ombre portée ou la saillie illusionniste d'un autre élément – le pied droit de la sainte de Crivelli, et un pan de sa robe, semblent pointer, par-dessus le rebord du double cadre de la loge, à l'avant-champ du tableau – vont venir soutenir ou relayer.

Enfin, troisième et dernière catégorie : une combinatoire des deux précédentes, à laquelle appartient le *Retable du Rosaire* de Dürer évoqué ci-avant. Dans *La Vierge à l'Enfant* de Crivelli (1473), mère et fils scrutent la mouche courant sur le rebord de la corniche. Mais la mouche, tout en étant parfaitement intégrée au dispositif de la construction (les lignes des regards), est, de nouveau, trop grosse pour ne pas également faire signe vers la position (extérieure) du spectateur et fonctionner en artifice. L'effet est encore un peu plus complexe dans le *Portrait de l'artiste et de sa femme* du Maître de Francfort (1496) [Fig. 1]. Nous n'y trouverons pas une mouche, mais deux : la première, posée sur la coiffe blanche de la femme, reste un trompe-l'œil dans l'espace du spectateur (tout en valant comme un symbole de la brièveté de la beauté) ; mais la seconde, sur la table à côté des cerises, est bel et bien située dans l'espace du tableau.

La perméabilité que la mouche incarne entre l'espace du tableau et le nôtre est autant un bénéfice qu'un déficit de fiction : d'une part la fiction, par les récentes puissances mimétiques de la peinture (la perspective artificielle, notamment), est plus expansive sur le monde réel (la mouche apporte la dissymétrie de la vie), mais d'autre part, la mouche, délibérément non assimilée au tableau par certains de ses aspects, réduit la fiction à son statut de subterfuge (le monde de la peinture s'arrête à son cadre) : la « fine mouche » de la peinture, en quelque sorte, même si la richesse de ses apparitions (iconographie générale, intentions spécifiques de tel ou tel artiste) ne peut pas la restreindre à cette lecture « moderniste »⁷. Anne Beyaert a en souligné l'importance :

La mouche s'impose donc comme un *marqueur d'échelle* remarquablement stable qui détermine la *focale*, induit une approche localisante plutôt que globalisante, un effet de "zoom" et réduit les choses volumineuses à leur *détail*. Ainsi emmène-t-elle l'observateur dans son monde à elle⁸.

La mouche se voit alors investie d'une présence intensive lui conférant un poids particulier que l'auteur compare à sa cousine cosmétique : elle fait toujours pencher le tableau du côté où elle se trouve. Si la mouche de peinture nous introduit « dans son monde à elle », c'est qu'elle dirige aussi la manière dont notre regard doit appréhender le spectacle qui s'offre à nos yeux en l'entraînant dans ce qu'il y a à voir et en l'entraînant à voir. Louis Marin appelait de telles figures des « figures de bord », ou « d'encadrement⁹ ». Elles indiquent le point d'entrée du regard dans le tableau. La mouche, en l'occurrence, serait une sorte de variante limite de « l'admoniteur » dont parle Leon Battista Alberti dans son *De pictura* (1435) : « Dans une histoire, me plaît la présence de quelqu'un qui avertisse les spectateurs de l'événement, qui les invite de la main à venir voir¹⁰... »

La particularité de notre diptère, qui le différencie des autres « garnitures¹¹ » admonitrices, tient à une originalité qu'a soulignée Georges Didi-Huberman

Ce qu'elle touche devient l'équivalent d'une chose en train de se décomposer. L'émotion tactile, dès lors, ne s'identifie plus à l'illusion passagère. Elle insiste et nous livre à une bien plus sale inquiétude¹².

La mouche rabat la vue sur le toucher. N'était-ce pas déjà le sens du geste de Cimabue qui voulait la chasser d'un revers de main ? Le terme « haptique [*haptisch*] » est un néologisme forgé par Alois Riegl à propos des bas-reliefs égyptiens dans *L'Industrie d'art de l'époque romaine tardive* (1901), très exactement dans la seconde édition. Il sert à désigner une sorte d'analogue visuel du toucher, en actualisant des propositions issues des théories antiques de la visionnet en s'appuyant sur la notion récente de « vision rapprochée [*Nabbild*] » théorisée en 1893 par Adolf von Hildebrand dans *Le Problème de la forme dans les arts plastiques*, en opposition aux thèses de Conrad Fiedler sur la « visualité pure [*Sichtbarkeit*] » de l'image et concurrentement pour sortir du carcan de la *mimèsis* (fondamentalement visuel). Dora Vallier le qualifie d'image « à tâter du regard¹³ ». Dépassant le paradigme optique venu principalement de la *perspectiva artificialis* (parachevant la vision éloignée née avec la fin de l'Antiquité romaine), Riegl montre, en revenant à l'art égyptien, – qui plus est à des images à mi-chemin entre le dessin et la sculpture, des images impures, les bas-reliefs –, qu'existe une autre fonction de l'œil, à la fois opposée et complémentaire, venant caresser les contours et la surface de l'objet du regard à la manière dont la main peut les appréhender. Pour la désigner, il a recours au verbe grec *haptô*, « je touche ». Cette dimension tactile des images avait été au même moment aperçue par le tout jeune Bernard Berenson dans *Les Peintres vénitiens de la Renaissance* (1894), et encore avant par le philosophe Johann Gottfried von Herder qui, dans *Plastik* (1778), son unique essai sur la sculpture, avait contesté la prédominance du schéma visuel et affirmé que les Grecs « percevaient comme le font les aveugles ».

Quand Didi-Huberman convoque l'haptique à propos de la *musca depicta*, il veut également dire que la mouche souille le tableau. La composition picturale est avant tout une *décomposition* picturale, que la peinture soit d'abord pourriture, retournant sur elle-même les ravages du temps dont la mouche est devenue, dans la toile, l'un des symboles, « faisant mouche¹⁴ » sur sa propre impuissance à éterniser l'apparence. Dans la suite de son texte, il en poursuivra les avatars encore un peu plus tactiles dans les cadavres de mouches agglutinés sur du papier tue-mouche puis photographiés par Jacques-André Boiffard pour illustrer un article de Georges Bataille – « L'esprit moderne et le jeu des transpositions » – paru dans le dernier numéro de la revue *Documents* (1929), « poisseux à notre regard »¹⁵, ainsi que dans le rayogramme *Les Mouches* du plasticien Patrick Bailly-Maître-Grand (1987) obtenu par l'exposition d'insectes prisonniers entre deux plaques de verre sur un papier sensible afin d'obtenir une image solarisée puis fixée.

Musca cinematographica : la preuve par la mouche

À partir de la seconde moitié du XIX^e siècle, les mouches, en même temps qu'elles sont délogées des villes par l'amélioration des conditions hygiéniques, vont peu à peu disparaître de l'actualité de la peinture, mises à part quelques incursions sporadiques (chez Salvador Dalí, par exemple) ou traditionalistes (chez les peintres du mouvement Trompe-l'œil/Réalité).

Elles ne sont pas allées bien loin.

Tromper l'œil du spectateur, lui faire croire à ce qu'il voit, n'est-ce d'ailleurs pas là le tout du cinéma, déjà mis en récits et fictions par la littérature du XIX^e siècle, qui a décrit la force illusionniste du spectacle cinématographique ? Dans *Le Château des Carpathes* (1892) de Jules Verne, dans *L'Ève future* (1885) de Villiers de L'Isle-Adam, les mises en miroirs et autres duperies optiques brouillent les frontières entre l'espace et son simulacre et font vaciller les certitudes visuelles du personnage-spectateur¹⁶. Le cinéma, cet art de l'illusion, tend vers une définition extensive du trompe l'œil, qui ne rend pas justice à l'opération elle-même : le trompe l'œil figure la manière d'enclencher l'illusion et le moment exact de cet enclenchement. Quand le peintre doit prouver son génie, sa capacité d'imiter à ce point la réalité que même les oiseaux picorent la grappe de raisin peinte sur le tableau, il doit user d'un artifice qui piège le spectateur. Le trompe l'œil est la figure de ce piège visuel qui rencontre ses plus francs succès à l'époque de la Renaissance, quand la perspective offre le terrain de jeu propice à la création d'effets optiques. Ouverte sur le monde, la fenêtre incite l'œil à se mouvoir dans l'espace, quitte à s'y perdre, en ignorant la barrière du cadre. Bordures du tableau à même le tableau, pieds et mains qui sortent du cadre, l'impression de relief ou l'accroissement de la profondeur sont les techniques utilisées pour flouter un peu plus les limites de la réalité.

Or, si en peinture la mouche est l'« emblème de la maîtrise nouvelle des moyens de la mimétique¹⁷ », que devient-elle au cinéma où la réalité se livre en soi ? Au lieu de servir la dextérité du peintre qui crée l'illusion du vrai, la mouche figure l'incident qui s'immisce entre les plans. L'incident peut être un élément non planifié par le cinéaste, qui rappelle que l'image représentée est le résultat d'une mise en scène, ordonnée et filmée. Ou alors la mouche donne l'illusion qu'un temps autre s'introduit dans la fiction. Elle épingle alors un autre imaginaire du temps, qui s'ajoute au temps préexistant, autrement dit, elle « augmente » la réalité d'un cran.

Le Cercle (2002) de Gore Verbinski est le remake d'un film réalisé par Hideo Nakata en 1998, lequel raconte l'histoire d'une malédiction technologique et spectrale : le visionnement d'une cassette vidéo provoque la mort de celui qui la regarde, sept jours après avoir reçu un énigmatique coup de téléphone (*ring*). La fin du film n'offre aucune explication rationnelle à ce mystère et insiste au contraire sur le brouillage des catégories : de même qu'il n'y a pas de frontière entre les vivants et les morts, il n'y a pas de frontière entre la réalité et le film représenté.

Rachel, journaliste, et tante de l'une des jeunes filles assassinées, décide de mener l'enquête. Après avoir visionné une première fois la cassette et reçu par téléphone une menace de mort, elle demande de l'aide à Noah, son ex-mari, qui regarde le film mais ne croit pas en son récit « D'où vient cette vidéo et qui l'a filmée ? » interroge-t-elle. Dénouer le mystère revient à découvrir la réalité à laquelle le film renvoie, à associer un référent à chaque motif représenté : une femme au portrait, un arbre en feu, des insectes grouillants... « D'accord, répond Noah. Fais-moi une vidéo et je verrais ce que je peux faire » : Rachel se rend au centre de recherche audiovisuel de son journal et lance la copie, l'occasion pour elle de revoir le film de près : d'arrêter son déroulement, de revenir sur un moment.

Lors du premier visionnage du film par Rachel, nous avons aperçu – elle n'y a prêté elle-même aucune attention particulière, nous non plus – une mouche dans le film vidéo mais qui, à y regarder de plus près, rejoue sans erreur possible les trompe-l'œil de la peinture de la Renaissance tant elle semble plutôt posée à même l'écran du moniteur, dans le monde réel de la spectatrice, et comme il en existe des milliers qui se posent tous les soirs sur les écrans de télévision allumés de l'humanité. L'originalité de son pouvoir dans *Le Cercle*

résidera pourtant ailleurs. Que se passe-t-il lorsque Rachel regarde le film pour la deuxième fois ?

Rachel est dans la position d'une spectatrice attentive, le visage concentré, l'œil figé, presque hypnotisé. La caméra se rapproche plusieurs fois de son visage tout près de l'écran lumineux du poste de télévision. Elle tourne alors légèrement la tête. Contrechamp sur l'appareil enregistreur qui indique, première anomalie, la non-coïncidence des durées entre le film projeté et la bande enregistrée. Rachel arrête le film et constate, surprise, la présence d'une mouche qui se déplace sur l'écran **[Fig. 2]**. Le contraste est saisissant : *l'image est fixe alors que l'insecte est en mouvement*. Comme saint Thomas, qui doute de ce qu'il voit, Rachel tend la main et « touche » l'animal avec son doigt. Bien entendu, il n'y a rien à toucher... La mouche trompe l'œil de la journaliste car elle se situe dans un non-lieu entre l'image et la réalité, comme si elle avait quitté le film projeté sans pour autant appartenir au monde réel.

Séquence suivante, la journaliste montre la copie à Noah, qui confirme ses doutes : « Es-tu sûre que c'est une copie ? [...] Les chiffres font n'importe quoi. La cassette, poursuit-il, n'a pas les codes censés s'incruster pendant l'enregistrement. On sait d'où vient une cassette grâce à ces repères. Ne pas en avoir, c'est comme venir au monde sans empreinte digitale. » Le référence à l'empreinte de la main dit bien les choses : manquent l'empreinte de la réalité, la source, le référent du film diffusé. L'intrigue repose sur ce mystère : la réalité est fantomatique, surnaturelle, car le film n'a pas d'origine.

Deuxième analyse : le couple observe la vidéo sur un banc de montage. Grâce à une manivelle, ils manipulent l'image, qui semble se courber à l'écran et découvrent un fragment caché dans les plis du film.

Enfin, troisième analyse de la copie : Rachel s'équipe d'un matériel plus sophistiqué. Tracking, moniteur, imprimante sont mis à sa disposition par une collègue. Cette fois, elle imprime les images arrêtées : une femme au portrait retourne ainsi à son statut d'image fixe. Puis, Rachel traque un motif caché, qui lui avait précédemment échappé. Les plans sur son visage concentré alternent avec ceux de sa main qui manipule les appareils. L'image vidéo oscille et tremble. Un phare tout à coup se distingue, déterminant pour la suite de l'enquête. À peine l'a-t-elle repéré que Rachel appuie sur le bouton qui permet l'impression, mais l'appareil s'arrête brusquement, il faut tout reprendre. Après un nouveau démarrage, la mouche surgit. Très lentement, Rachel fait reculer le film, la mouche recule. Puis, alors même qu'elle met l'image en pause, la mouche continue de vibrer sur l'écran, ses ailes s'agitent, ses pattes frétilent. À l'inverse du phare, la mouche n'est pas reliée à l'enquête en cours. En quittant le film auquel elle est censée appartenir, la mouche active pourtant le scénario fantastique. Parce qu'elle « fait la réalité ou son certificat », elle annule la frontière entre les mondes. Au seuil de la représentation, elle crée l'illusion et met en doute la perception.

Comme autrefois l'apôtre enfonçait sa main dans la chaire du Christ, Rachel, une nouvelle fois, avance la main et tend le doigt pour croire à ce qu'elle voit. Elle saisit l'animal et le ramène jusqu'à elle, en un geste qui réunit les espaces et incarne le trompe l'œil, de la manière la plus classique qui soit. Cette histoire de fantômes démarre là, avec ce piège visuel inspiré de la culture occidentale : non seulement les morts dans le film hantent les vivants, mais le réel enregistré s'incruste dans la réalité. À l'arrivée de sa collègue, Rachel se retourne brusquement : du sang coule de son nez, stigmate de son corps à son tour blessé, symptôme de cette image incarnée, à mi-chemin entre la vision et le toucher. La mouche, elle, s'est envolée.

Le sang apporte la preuve que l'illusion est vraie, que l'image n'est pas une empreinte, qu'elle est vivante, aussi vivante que le Christ ressuscité. Quel meilleur fantôme pour la culture occidentale que Jésus-Christ qui invite l'incrédule à le toucher du doigt mais qui aussi repoussera, après sa résurrection, Marie-Madeleine en lui interdisant de le toucher ? Ce n'est pas tout à fait le hasard que cette scène, absente de la version japonaise du film, ait été ajoutée par le cinéaste américain, façon de déplacer le problème de l'ambiguïté de la vue, en terrain judéo-chrétien.

Si la mouche quitte l'espace de la représentation, elle surgit dans le hors temps de l'enregistrement vidéo. Il faut que Rachel « capture l'écran » pour que la matière quadrillée de l'image granulée, au lieu d'emprisonner l'insecte, révèle sa liberté. Rachel pratique l'analyse d'un film. Elle le regarde de près, arrête son déroulement, et... le touche avec ses doigts. Le trompe l'œil est là : située entre l'œil et la main, la mouche définit un espace de perception tactile, elle donne corps au fantôme de la prise manuelle de ce qu'on voit. Pour activer la croyance, la mouche incarne un référent qui dans ce cas n'existe pas ou vient de l'au-delà.



Fig. 1



Fig. 2

-
- ¹ Vasari Giorgio, *Les Peintres toscans*, textes choisis et traduits par André Chastel, Paris, Hermann, 1966, p. 98.
- ² Cf. Chastel André, *Musca depicta*, Milan, Franco Maria Ricci, 1984.
- ³ Baltrušaitis Jurgis, *Anamorphoses ou Thaumaturgus opticus*, Paris, Flammarion, 1984, p. 97.
- ⁴ Chastel André, « Addendum muscarium », *Revue de l'art*, n° 72, 1986, p. 25.
- ⁵ Georgius Sibus, *Carmen in tribus horis editum de musca Chilianea*, cité in *ibid.*, p. 24.
- ⁶ Arasse Daniel, *Le Détail. Pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris, Flammarion, 1996, p. 118.
- ⁷ *Ibid.*, p. 119.
- ⁸ Beyaert Anne, « Le monde de la mouche », *Protée*, vol 30, n° 3, hiver 2002, p. 100.
- ⁹ Marin Louis, *De la représentation*, Paris, Gallimard/Éditions du Seuil, 1994, p. 348.
- ¹⁰ Alberti Leon Battista, *De la peinture*, Paris, Allia, 2007, p. 58.
- ¹¹ *Ibid.*, p. 348.
- ¹² Didi-Huberman Georges, *Phasmes. Essais sur l'apparition*, Paris, Éditions de Minuit, 1998, p. 29.
- ¹³ Vallier Dora, *Lire Worringer*, préface à Wilhelm Worringer, *Abstraction et Einfühlung. Contribution à la psychologie du style*, Klincksieck, Paris, 2003, p. 13.
- ¹⁴ Didi-Huberman, *Phasmes, op. cit.*, p. 32.
- ¹⁵ *Ibid.*, p. 30.
- ¹⁶ Cf. Stoichita Victor, « Du trompe-l'œil cinématographique », *Quintana*, n° 12, 2013, p. 37-46.
- ¹⁷ Arasse, *Le Détail, op. cit.*, p. 18.
- ¹⁸ Schefer Jean Louis, « Usage de l'insecte », *Figures de différents caractères*, Paris, P.O.L, 2005, p. 151.