

# Préface

Jérôme DELAPLANCHE et Laura IAMURRI

L'Académie de France à Rome est instituée en 1666 sous l'instigation de Jean-Baptiste Colbert. Le ministre de Louis XIV était soucieux d'améliorer la formation des artistes français en facilitant leur séjour à Rome, capitale des arts et héritière éternelle de la grandeur du monde antique.

Les statuts de l'Académie spécifiaient que celle-ci était destinée à accueillir des peintres, des sculpteurs et des architectes. C'est au moment de l'installation de l'Académie à la Villa Médicis en 1803 qu'une nouvelle discipline majeure fut introduite : la musique. À la création d'images fixes et silencieuses, s'adjoignait désormais la promotion d'un art du mouvement et du son. Cependant, ces disciplines restèrent longtemps parfaitement cloisonnées, si l'on omet les portraits de compositeurs par leurs camarades peintres.

Avec la profonde réforme voulue par Malraux en 1970, les disciplines artistiques admises se multiplièrent à l'Académie – au risque d'une perte de cohérence et de lisibilité – et la modernité avant-gardiste fit son entrée. La proximité d'artistes aux spécialisations diverses et désireux d'inventer des formes d'expression nouvelles encouragea les créations pluridisciplinaires. Image et son se mêlèrent. Le cinéma devint rapidement l'une des disciplines artistiques majeures au sein de l'Académie.

Cette brève présentation historique montre, pour ainsi dire, que la Villa Médicis était le lieu parfait pour la tenue du colloque *L'Art de la bataille : stratégies visuelles des scènes de bataille de la Renaissance à nos jours*, organisé les 16 et 17 novembre 2017 avec la Bibliotheca Hertziana dont nous remercions ici la directrice Sybille Ebert-Schifferer. En effet, cette rencontre se proposait de réfléchir à la mise en images de la bataille par les artistes depuis la Renaissance, dans toutes les techniques visuelles, de la peinture au cinéma. Nous souhaitons étudier et mettre en valeur la manière

dont les artistes ont cherché à offrir au spectateur une image immersive de la scène de bataille.

La question des interactions possibles entre objets silencieux et images animées et sonores pour les sujets militaires n'avait pas encore fait l'objet de travaux universitaires poussés. Les communications rassemblées dans ce volume sont une première approche transchronologique et transgéographique de cette question qui, par ses préoccupations, dépasse la seule thématique militaire.

Si la restitution sensorielle d'un événement impliquant une perception forcément synesthésique fut au cœur de toute stratégie visuelle des scènes de bataille à partir de la Renaissance, il est évident que la technologie contemporaine, en particulier le cinéma, nous permet de surmonter bien des difficultés grâce à la réalisation d'environnements totalement immersifs. Entourés d'images d'une extraordinaire précision et des bruits produits par des systèmes de sonorisation, les spectateurs sont projetés à l'intérieur d'une expérience d'une intensité particulière, parfois ultérieurement augmentée par le recours à la réalité virtuelle.

Face aux caractéristiques inédites de la représentation des scènes de bataille, il est d'autant plus intéressant d'interroger le passé, de regarder de près les solutions mises à point dans les grandes décorations murales depuis la Renaissance. Ce fut ainsi un privilège de pouvoir visiter au cours du colloque le chantier de restauration des fresques de la Sala di Costantino au Vatican, et tout particulièrement d'examiner de près la scène monumentale de la *Bataille de Constantin contre Maxence*, véritable concentré d'effets techniques et de stratégies visuelles. La visite a été rendue possible grâce à l'aimable générosité de la directrice des Musées du Vatican, Barbara Jatta, que nous remercions avec Fabrizio Bisconti (†) et Umberto Utro. Nous tenons de

même à remercier Fabio Piacentini, responsable du chantier de restauration, qui nous a guidés lors de notre visite sur l'échafaudage monté dans la salle.

La peinture de bataille est un objet fixe et silencieux. La guerre est le paroxysme du sujet mouvant et bruyant. Le

cinéma fut-il le seul moyen de résoudre ce paradoxe ? Les articles qui suivent offrent ainsi au lecteur une réflexion sur le temps long des enjeux extraordinairement complexes de l'évocation sensorielle de la représentation artistique d'un affrontement militaire.