

L'image absente

Iconographie de Protée du XVI^e au XVIII^e siècle



Introduction

Bien que, à partir de la Renaissance, un élan de récupération de la tradition et des mythes des anciens traverse la culture européenne, les arts figuratifs représentent rarement Protée, divinité marine qui se caractérise par l'aspect changeant et insaisissable.

La difficulté d'enfermer dans une image le mouvement vertigineux des ses métamorphoses a souvent relégué le vieillard de la mer au rôle secondaire de symbole de l'artiste caméléonesque : par exemple, Giovanni Francesco Caroto, Luca Giordano et Hendriz Goltzius ont été comparés à ce personnage mythique pour leur style éclectique.

Gustav René Hocke suggère, en outre, que les paysages anthropomorphiques et les portraits arcimboldesques (qui jouissent d'une grande fortune pendant la deuxième moitié du XVI^e siècle et pendant la première moitié du XVII^e siècle) se placent symboliquement sous le signe double de Protée : quoiqu'ils ne fassent pas directement allusion à la figure du prophète fuyant, ils réussissent à en imiter l'unité et, en même temps, la multiplicité, tout en imprimant à l'image, unique et multiforme, une sorte d'impulsion statique, une *discordia concors*¹.

Malgré cela, quelques artistes courageux ont essayé de donner une apparence à ce corps sans apparence : il faut toutefois remarquer que, du XVI^e au XVIII^e siècle, Protée fait, à notre connaissance, son apparition dans l'art européen seulement dix fois.

Etant donné qu'aucune étude n'a été encore consacrée à ce sujet, on suivra la méthode que Panofsky esquisse dans son ouvrage fondamental *Studies in Iconology*² et dans *Meaning in Visual Arts*³ : ainsi, examinera-t-on quelques motifs pré-iconographiques et, surtout, les éléments iconographiques qui caractérisent l'image (ou, pour mieux dire, l'imaginaire) de Protée de la Renaissance au siècle des Lumières.

Il est intéressant de souligner que la représentation du vieillard de la mer n'est jamais unitaire : on pourrait dire que l'imitation finit par imiter l'objet imité. Cependant, il est possible de repérer trois constantes thématiques qui, de façon plus ou moins explicite, déterminent cette iconographie mouvante.

En premier lieu, quelques artistes mettent surtout en lumière le caractère divin et, en même temps, marin de Protée. D'autres s'inspirent notamment de l'épisode virgilien du

¹ Voir, à ce propos, Gustav René Hocke, *Il Mondo come labirinto*, Roma-Napoli, Theoria, 1989, p. 245-293.

² Erwin Panofsky, *Studi di iconologia*, Torino, Einaudi, 1999.

³ Erwin Panofsky, *Il Significato nelle arti visive*, Torino, Einaudi, 1999.

combat entre Protée et Aristée. Erasmus Finx réussit enfin à représenter les métamorphoses de Protée par le biais d'une image démoniaque et monstrueuse.

La divinité marine, la lutte dans la caverne et la métamorphose monstrueuse : voilà les trois aspects icono-thématiques que l'on analysera dans les pages suivantes pour dénoncer la présence d'une image fondamentalement absente dans la tradition de l'art européen.

1. La divinité marine

Au livre XI des *Métamorphoses* (v. 217-265), Ovide raconte l'histoire de Thétis et de Pelée. Bien que Zeus aime la déesse, il décide de la donner en épouse à son petit-fils Pelée : Protée prédit, en effet, que le fils de Thétis « fortibus annis / acta patris vincet maiorque vocabitur »⁴. Etant donné que le roi des dieux veut éviter un tel risque, il laisse l'honneur à Pelée.

Souvent, un dauphin accompagne Thétis dans une caverne, où elle se repose, le corps nu. Pelée la surprend en cet endroit et, comme elle ne cède pas à ses requêtes, il cherche à la violer. Les ruses de la déesse lui permettent toutefois de se transformer continuellement : elle se métamorphose en oiseau, en arbre et, enfin, en tigre.

Effrayé, Pelée s'enfuit. Il va faire des offrandes aux dieux de la mer : alors, Protée apparaît et il lui conseille d'enfermer Thétis avec une corde pendant le sommeil. Il ajoute qu'elle modifiera son aspect : mais quand elle comprendra d'être vaincue, elle reviendra à sa forme première et Pelée pourra finalement gésir avec elle. Le petit-fils de Zeus écoute les conseils de Protée et « Confessam amplectitur heros / et potitur votis ingentique implet Achille »⁵.

Avant la publication de *La Métamorphose d'Ovide figurée*, imprimée à Lyon par Jean de Tournes en 1557, la tradition figurative de cet épisode imite, dans les illustrations livresques, la scène du combat entre Hercule et Achéloos (IX, 1-97⁶), où le dieu cherche en vain, pour gagner l'amour d'Alcmène, à battre le héros invincible en se changeant en homme, en serpent et en taureau.

⁴ Ovide, *Metamorfosi*, Torino, Einaudi, 1994, p. 436.

⁵ *Ibid.*, p. 438.

⁶ *Ibid.*, p. 342-346.

Par exemple, dans l'édition des *Métamorphoses* publiée en 1527, les images suivantes représentent respectivement le combat entre Hercule et Achéloos et l'épisode de Thétis et de Pelée⁷ :



En ce qui concerne la première figure, deux moments différents de la bataille sont présentés au premier plan: sur la gauche, Hercule, dont la peau de lion est un attribut traditionnel, serre le col d'une hydre. Au centre, il prend un taureau par les cornes. Les deux animaux symbolisent évidemment les transformations d'Achéloos.

Dans le texte ovidien, le dieu fluvial se transforme toutefois en serpent et en taureau. L'hydre pourrait être présente parce que, au moment où Achéloos se change en reptile, le

⁷ Ovide, *Métamorphoses*, Benacum, Paganini, 1526, p. 120 r° et 145 r°.

héros invincible évoque son deuxième travail pour ridiculiser les efforts de son adversaire. Il dit, en effet :

Cunaram labor est angues superare mearum
[...] et ut vinca alios, Acheloe, dracones,
pars quota Lernaee serpens eris undus echidnae ?
Vulneribus fecunda suis erat illa, nec ullum
de centum numero caput est inpune recisum,
quin gemino cervix herede valentior esset.
Hanc ego ramosam natis e caede colubris
crescentemque malo domui domitamque perussi.
Quid fore te credas, falsum qui versus in anguem
arma aliena moves, quem forma precaria celat? ⁸.

A l'arrière-plan, sur la droite, l'union d'Hercule et d'Alcmène, scellée par un don symbolique, signale le dépassement de l'épreuve. Ainsi, l'image est-elle partagée en trois sections pour mettre en scène l'évolution narrative de l'épisode, qui commence à gauche et qui se termine à droite.

La structure de la deuxième image est semblable. A gauche, Pelée surprend Thétis endormie. Au centre, il s'enfuit à cause de la métamorphose de la déesse en tigre pendant la première bataille amoureuse. A droite, l'embrassement de l'oiseau suggère, au lecteur, la victoire finale de Pelée.

Le « temps narratif » de l'image s'écoule toujours de gauche à droite. La disposition de l'épisode est cependant inverse. Dans l'épisode d'Hercule, la succession des moments iconiques et narratifs est, en effet, la suivante : 1) combat entre l'homme et la bête ; 2) combat entre l'homme et la bête ; 3) union de l'homme et de la femme. Dans l'épisode de Pelée, la succession est, au contraire, la suivante : 1) union (évitée) de l'homme et de la femme ; 2) combat (évitée) entre l'homme et la bête ; 3) combat entre l'homme et la bête.

Dans l'édition illustrée par Bernard Salomon la représentation de ce passage est tout à fait différente⁹:

⁸ Ovide, *Metamorphosi*, op. cit, p. 344.

⁹ Ovide, *La Métamorphose d'Ovide figurée*, Lyon, Jean de Tournes, 1557, p. 137.



Au premier plan, sur la droite, Pelée se trouve dans une caverne. Il est en train d’embrasser Thétis, dont seulement la tête a une forme anthropomorphique. Son corps, enfermé par des chaînes, est semblable à un tigre. Salomon décide de mettre en scène le moment précis où la déesse est vaincue par le mortel et qu’elle revient à sa forme première. Cette volonté de figurer l’instant de la métamorphose engendre une représentation « merveilleuse », qui influence en outre la figure du dauphin, transformé, au premier plan sur la gauche, en monstre marin.

A l’arrière-plan, le graveur esquisse l’épisode de la prophétie et du conseil de Protée. Comme Thétis, la figure de Protée est à demi humaine et à demi bestiale. La partie supérieure du corps est semblable à celle d’un vieillard. Non seulement on sait que, depuis Homère, l’épithète de Protée est justement « vieillard de la mer »¹⁰, mais Cartari ajoute encore que la vieillesse est l’un des attributs typiques des divinités marines : « [...] benche Servio dica, che

¹⁰ Homère, *Odissea*, Milano, Mondadori, 2007, p. 108.

appresso de gli antichi tutti i Dei del mare erano fatti con capegli canuti, e bianchi, e per lo piu vecchi; conciosia che i capi loro biancheggino per la spiuma del mare¹¹ ».

L'ouvrage mythographique de Cartari est en outre utile pour comprendre que Protée a l'aspect d'un triton sans buccin :

Et erano questi animali, che mi pare doversi così più ragionevolmente chiamare i Tritoni, che Dei, ovvero huomini, la metà di sopra di forma humana, e di pesce quella di sotto, come dice Virgilio. Che'l primo aspetto è d'huomo, e pesce è'l resto. La quale doppia forma, come dicono alcuni, significava la doppia virtù dell'acqua perche questa giova talhora, e talhora nuoce. Ne fu però cosa in tutto finta da poeti questa de Tritoni: imperoche raccontano le historie, che veramente si trovano huomini marini, li quali sono la metà pesce¹².

Vers la fin du siècle, l'illustration du triton dans le livre *Des monstres* d'Ambroise Paré¹³ reprend ce genre d'image et elle confirme *a posteriori* notre idée :



Il est très intéressant de remarquer que les trois caractéristiques thématiques de l'iconographie de Protée sont présentes dans la gravure de Salomon. Primo, Protée est une divinité marine. Secundo, la lutte dans la caverne est transposée dans le combat amoureux de Pelée et de Thétis. Tertio, la représentation des métamorphoses engendre un imaginaire lié à l'irrégulier et, plus précisément, à la figure du monstre.

¹¹ Vincenzo Cartari, *Le imagini de i dei degli antichi*, Venezia, Ziletti, 1771, p. 240-241.

¹² *Ibid.*, p. 241-242.

¹³ Ambroise Paré, *Œuvres*, Paris, Buon, 1599, p. 839.

Dans l'édition Post¹⁴, Vergilius Solis se borne à reprendre l'illustration de Salomon tout en renversant l'ordre de la figure :



Bien que Jean Mathieu s'inspire, enfin, de cette tradition, il élimine tout élément monstrueux et il vise à une représentation pseudo-réaliste de la scène¹⁵ :



¹⁴ Ovide, *Métamorphoses*, [s. l.], Post, 1569, p. 137.

¹⁵ Ovide, *Métamorphoses*, Paris, Langelier, 1619, p. 312.

Les traits brisés et alambiqués des gravures de Salomon et de Solis sont remplacés par une linéarité froide : le drapé sur la gauche transforme la caverne, lieu sombre de l'inconscient et de la métamorphose, dans une sorte de chambre nuptiale qui salue le « mariage de Thétys et de Pelée ».

Dans l'édition des *Emblemata* publiée en 1546, Alciat ajoute 86 morceaux inédits, parmi lesquels on peut mentionner l'emblème *Antiquissima quaeque commentitia* :



PALLENAEAE senex cui forma est histrica, Proteu,
 Qui modo membra virifers, modo membra feri,
 Dic age, quae species ratio te vertit in omnes,
 Nulla sit ut vario certa figura tibi?
 Signa vetustatis, primaevi et praefero secli:
 De quo quisque suo somniat arbitrio¹⁶.

Avant Salomon, Alciat propose donc une représentation de Protée en tant que divinité marine. Il est très intéressant de remarquer que, afin de mettre en lumière le caractère divin du vieillard/triton, l'intellectuel italien ajoute le trident, attribut typique de Neptune :

Il medesimo Filostrato dice poi di Nettuno, che ci vâ per lo mare tranquillo, e quieto sopra una gran conca tirata da Balene, e da Cavalli marini, e gli dà in mano il tridente, qual dicono alcuni che significa gli tre golfi del mare Mediterraneo, che vengono dall'Oceano, et alcuni vogliono, che mostri le tre nature delle acque, perche quelle de i fonti, e de i fiumi sono dolci, le marine sono salse, et amare, e quelle de i laghi non sono amare, ma ne anco grate al gusto¹⁷.

Quoique l'image ne fasse allusion à l'épisode de la lutte, l'élément de la métamorphose est présent, comme l'on a déjà remarqué, dans la figure monstrueuse du triton divinisé. On

¹⁶ Andrea Alciati, *Emblematum liber*, Venise, Manuzio, 1546, p. 6 r°.

¹⁷ Vincenzo Cartari, *op. cit.*, p. 242.

pourrait en outre penser que, du point de vue pré-iconographique, les nœuds de la queue et les ondes circulaires au tout premier plan soulignent le caractère changeant et instable de Protée¹⁸, ce qui contraste explicitement avec la linéarité de l'arrière-plan.

Dans les éditions latine et française des *Emblemata*, publiées à Lyon respectivement en 1550¹⁹ et 1558²⁰, une gravure différente précède l'épigramme sur Protée :



Dans l'édition de 1558, Barthélemy Aneau traduit de la sorte le texte latin :

D. Vieillard Proteu, qui has forme muable :
Homme par fois, puyz beste dissemblable :
Quelle raison toute espece en toy mue :
Tant que tu n'has figure de tenue ?
R. Je représente antique Poësie,
De qui chascun songe à sa phantasie²¹.

L'illustrateur a ajouté trois détails à l'image de l'édition de 1546.

En premier lieu, la cuirasse, qui ceint le buste du vieillard de la mer, fait implicitement allusion à l'épisode de la lutte et du combat.

¹⁸ On rappelle, à ce propos, que les transformations de Protée ont, idéalement, une forme circulaire, étant donné que le vieillard de la mer revient toujours, après ses métamorphoses, à sa forme première.

¹⁹ Andrea Alciati, *Emblemata*, Lyon, Roville, 1550, p. 196.

²⁰ Andrea Alciati, *Emblemata*, Lyon, Roville, 1558, p. 232.

²¹ *Ibid.*, p. 232.

En deuxième lieu, les ondes prennent des aspects monstrueux et difficilement identifiables : on ne peut décerner qu'avec difficulté trois têtes bestiales et deux queues de poisson. Il semble, en outre, que la partie inférieure du corps de Protée corresponde entièrement avec cette mer caméléonesque. L'impossibilité de distinguer des formes précises engendre naturellement un mécanisme projectif, qui reprend, au niveau pré-iconographique, la conclusion de la *subscriptio* : ainsi que le spectateur peut voir tout ce qu'il désire dans les flots (c'est-à-dire dans le corps de Protée), ainsi de l' « antique Poésie » (ou pour mieux dire des « *Signa vetustatis, primaevi et praefero secli* ») « [...] chascun songe à sa phantasie ».

En troisième lieu, la ligne de la mer à l'horizon coupe parfaitement le soleil humanisé, qui figure à l'arrière-plan sur la droite. On a déjà dit que les formes arrondies renvoient, en général, à l'idée de la métamorphose continue et circulaire. En outre, Homère (*Odyssee*, IV, v. 417)²² et Virgile (*Géorgiques*, IV, 409-410)²³ affirment que Protée se change en feu et en eau. Dans la gravure, l'illustrateur transpose ces éléments opposés dans le paysage, mettant ainsi en scène la *discordia concors* qui caractérise, d'après Hocke, l'imaginaire protéiforme.

2. La lutte dans la caverne

En ce qui concerne la lutte dans la caverne, les gravures de Buonasone, de Michael van der Gucht et de Bernard Picart ainsi que la statue de Sébastien Slodtz s'inspirent de la quatrième *Géorgique* de Virgile. Dans ce poème, l'apiculteur demande à Protée la cause de la mort des ses abeilles. Comme d'habitude, le vieillard de la mer change à maintes reprises d'aspect pour éviter de répondre. Aristée le met toutefois aux fers et, à la fin de la « bataille », le prophète répond à toute question.

En général, l'iconographie du combat entre Aristée et Protée est assez fixe : sous la voûte d'une caverne (qui fait partie, de façon plus ou moins explicite, d'un paysage maritime), un l'apiculteur serre, à l'aide d'une corde, le vieillard de la mer.

Il est toutefois nécessaire d'analyser avec précision les images pour pouvoir en comprendre les différences et les points de contact.

²² Homère, *op. cit.*, p. 112

²³ Virgile, *Le Bucolique, Le Georgique*, Torino, Einaudi, 1981, p. 196

Du point de vue chronologique, la première gravure de cet épisode figure dans les *Symbolicae questiones* d'Achille Bocchi, ouvrage publié à Bologna en 1574²⁴. Il s'agit, plus précisément, du *Symbolum LXI – Proteus et Aristeus*, illustré par Giulio Buonasone :



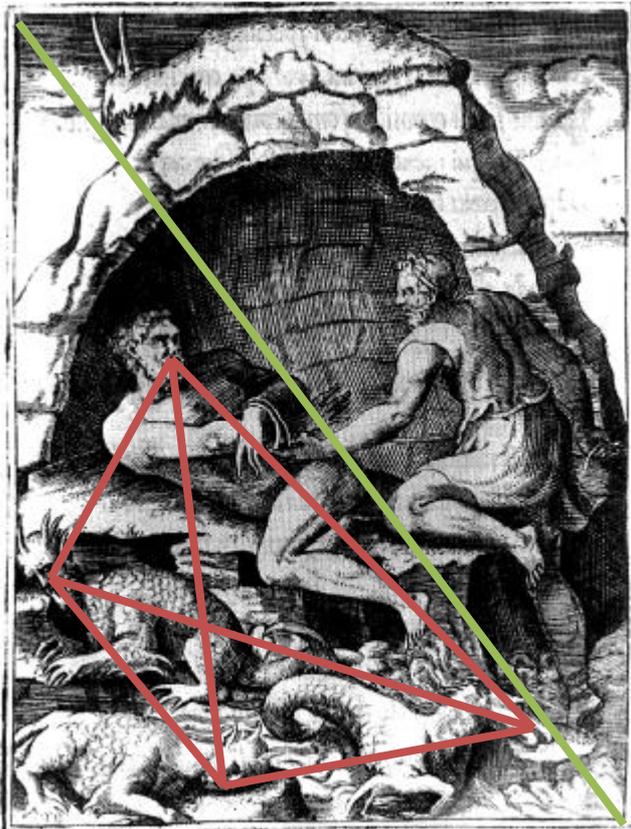
A l'arrière-plan, une caverne semi-circulaire circonscrit l'espace du combat. Sur la gauche, un homme, qui est comme d'habitude vieil, représente Protée : la position des jambes suggère au spectateur qu'il cherche à s'enfuir. Ses mains sont toutefois serrées par les cordes d'Aristée, dont le genou s'appuie sur la roche. Ainsi, la figure du vieillard nu est-elle à nouveau double, étant donné qu'elle est partagée entre le mouvement de la partie inférieure du corps et l'enfermement du buste.

Protée est plongé dans les ténèbres de la grotte, tandis que l'apiculteur se tient debout sur le seuil, où la lumière et l'ombre se confondent. On pourrait penser que la cavité obscure de l'ancre représente une extériorisation métaphorique de la bouche et, par conséquent, de la

²⁴ On a repéré cette image dans l'article suivant : Peter Pesic, « Wrestling with Proteus : Francis Bacon and the 'Torture' of Nature », *Isis*, 90, 1, p. 81-94.

parole du prophète fuyant, qui impose une sorte d'épreuve initiatique pour être dévoilée et comprise.

Il est très intéressant de remarquer que la diagonale (ligne verte) unissant le sommet en haut à droite avec le sommet en bas à gauche met parfaitement en lumière cette organisation double de l'espace. Elle partage, en effet, l'image en deux triangles identiques :



Le triangle de gauche circonscrit l'espace magique et ténébreux de Protée, tandis que celui de droite isole la figure d'Aristée. Cette bipartition suggère que les trois animaux difficiles à identifier au premier plan représentent les différentes étapes des métamorphoses du vieillard de la mer.

L'ouvrage de Paré mentionné en précédence nous permet de comprendre que, au lieu de représenter les changements décrits par Virgile ou par Homère, Buonasone préfère mettre en lumière les éléments merveilleux du mythe de Protée tout en exploitant la tradition figurative

des montres marins. Les trois figures au premier plan représentent, en effet, deux diables de mer et un cheval de mer²⁵ :

Figure hideuse d'un Diable de mer.



Figure d'un Cheval de mer.



²⁵ Ambroise Paré, *op. cit.*, p. 842.

Cependant, une telle représentation ne s'éloigne pas trop de la source virgilienne. D'après l'auteur latin, deux chevaux de mer traînent, en effet, le chariot de Protée : « Est in Carpathio Neptuni gurgite vates / Caeruleus Proteus, magnum qui piscibus aequor / Et iuncto bipedum curru metitur equorum »²⁶.

Enfin, on peut remarquer que, au niveau pré-iconographique, la verticalité de la figure d'Aristée s'oppose à la complexité du prophète: si l'on unit, en effet, les bouches de Protée, des diables marins et du cheval de mer (lignes rouges), on s'apercevra qu'un trapèze irrégulier, partagé en quatre triangles, circonscrit l'espace hétérogène de la métamorphose.

Bien que l'élément monstrueux soit encore présent dans la gravure de Michael van der Gucht, né en 1660 et mort en 1725, l'artiste élimine, pour la première fois, toute allusion à la temporalité multiple :



²⁶ Virgile, *op. cit.*, p. 194.

Au premier plan, l'épisode de la lutte dans la caverne occupe la partie droite de l'image : Aristée soulève, avec force, le vieillard de la mer, dont les mains sont serrées par des cordes. Non seulement la figure double (à demi léonine et à demi humaine) s'inspire de Virgile et d'Homère²⁷, mais elle évoque encore, *e contrario*, les images de Thétis mentionnées en précédence.

A gauche, la coquille suggère que le chariot de Protée, tel qu'il est décrit chez Virgile, est remplacé par le chariot de Neptune, probablement pour souligner le caractère divin de Protée, qui glisse au second plan à cause de la représentation monstrueuse.

Parfaitement au centre de l'image, le groupe des phoques sur la plage permet d'identifier, de façon encore plus précise, Protée, qui est défini, à partir d'Homère, le berger des phoques²⁸.

Bien que Bernard Picart s'inspire explicitement, en 1731, de Michael Van der Gucht, il propose une version « réaliste » du combat. Le titre de sa gravure est « Aristée force Protée à rendre ses oracles » :



²⁷ Les deux auteurs mentionnent, en effet, la transformation de Protée en lion (voir Virgile, *op. cit.*, p. 196 ; Homère, *op. cit.*, p. 456).

²⁸ Homère, *op. cit.*, p. 110-114.

Au second plan, sur la droite, Aristée vient de terrasser Protée, dont le corps emprisonné a repris la forme première d'un vieillard complètement humanisé. L'attitude du prophète et, en particulier, le geste oratoire de son bras suggèrent au spectateur qu'il est en train de répondre aux questions de l'apiculteur. De ce point de vue, il est très intéressant de remarquer que l'artiste place les deux personnages justement sous la voûte de la caverne qui, comme l'on a dit en précédence, représente symboliquement l'espace du *logos* et du dévoilement de la vérité à travers la parole prophétique.

Dans cette image, les éléments changeants, monstrueux et merveilleux sont pratiquement absents : Picart se borne à mettre en lumière, au premier plan, l'hétérogénéité du monde marin en représentant un groupe composite d'animaux, formé par des phoques, des veaux marins, un dauphin et les chevaux du chariot de Neptune.

Un détail montre, en outre, que Picart s'inspire non seulement des *Géorgiques*, mais aussi de l'*Odyssee* : sur la base de la position du soleil dans le ciel, on pourrait dire que la scène se passe vers midi. Virgile affirme que Protée se couche dans la grotte à la fin de la journée ; au contraire, Homère dit que le vieillard de la mer s'endormit dans son antre juste à midi, après le comptage des ses phoques.

La statue de Sébastien Slodtz *Aristée et Protée*, achevée en 1714, se trouve dans les jardins de Versailles (et plus précisément dans la demi-lune nord du bassin d'Apollon). Elle s'inspire des dessins de François Girardon, maître de Slodtz :



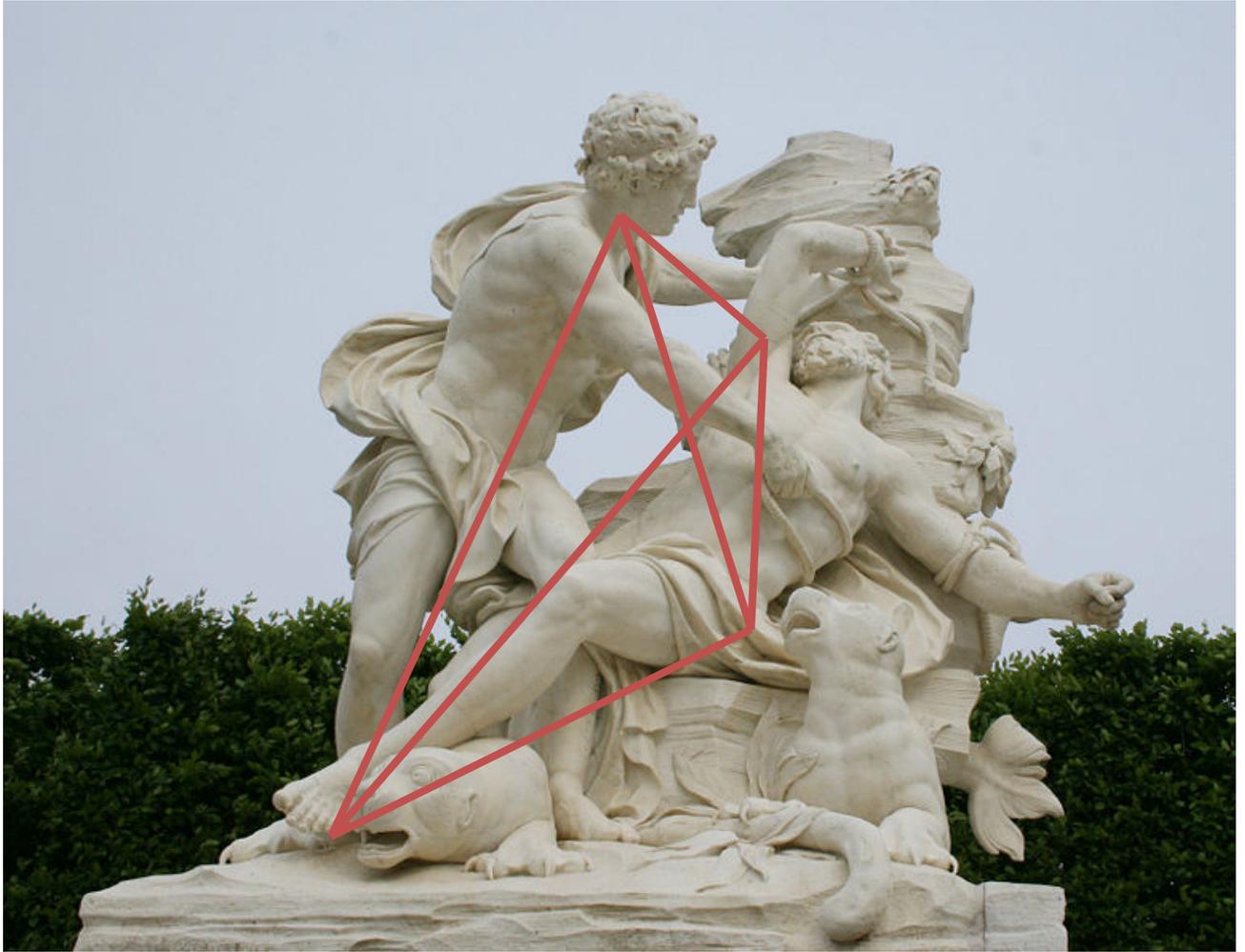
Il est évident que les moyens de la sculpture contraignent l'artiste flamande à centrer sa représentation sur l'épisode du combat entre Protée et Aristée, en éliminant apparemment toute allusion aux métamorphoses.

La caverne est remplacée par le bloc rocheux sur lequel le vieux Protée s'appuie. La torsion violente de la tête et l'élan des épaules suggèrent que le dieu cherche à s'enfuir : les efforts sont toutefois inutiles, comme Aristée, qui se tient debout devant le vieillard de la mer, en serre étroitement la poitrine, la main droite et le bras gauche avec des cordes. Ainsi, les deux personnages mettent-ils en scène deux forces contraires qui s'opposent sur le même axe.

En bas, le visage agressif et, en même temps, effrayé des phoques offre une sorte de représentation à miroir de la lutte. L'animal sur la droite fixe d'un air de défi l'apiculteur ; l'autre, qui évite le regard du spectateur, représente une sorte de continuation du corps de Protée. Cette disposition crée un rythme visuel qui converge vers le poignet droit d'Aristée, véritable pivot du groupe.

Les protagonistes du mythe comme les animaux ont la bouche ouverte : ce détail pourrait symboliser la tension d'Aristée, la souffrance de Protée et le cri menaçant et inquiet des phoques. En réalité, cette caractéristique comble le vide iconique et thématique que l'absence de la caverne provoque : la bouche ouverte met en lumière la centralité de la parole, qui doit être forcée violemment pour qu'elle devienne prophétique.

Il est, en outre, très intéressant de remarquer que, comme dans l'image de Buonasone, les lignes qui relient idéalement les bouches des quatre personnages créent un espace trapézoïdale. Ainsi, le refoulement patent de l'élément changeant, instable et protéiforme engendre le retour de l'espace latent de la métamorphose au niveau de la structure géométrique du groupe.



3. La métamorphose monstrueuse

Pour conclure cette brève revue des représentations de Protée du XVI^e au XVIII^e siècle, on peut rappeler le frontispice d'une œuvre démonologique, que Goethe a utilisée comme source pour son *Faust*.

Il s'agit du *Der Höllische Proteus* d'Eramus Finx, publié en 1690²⁹ :

²⁹ Erasmus Francisci, *Der Höllische Proteus*, Nürnberg: Endter. 1690.



Il est clair qu'il s'agit d'une représentation démoniaque de Protée. De ce point de vue, on peut rappeler que, comme le vieillard de la mer, le diable a la capacité de métamorphoser son aspect pour prendre toutes les formes qu'il désire.

Par exemple, dans le *Doctor Faustus* de Marlowe, Faust écrit à la fin du document qui scelle son pacte avec Méphistophélès: « Lastly, that hee [Méphistophélès] shall be appare to the said John Faustus, at all times, in what forme or shape soever he please »³⁰.

Les éléments infernaux figurent surtout à l'arrière-plan: à partir du bas, on reconnaît, sur la gauche, un tas d'os humains, la tête noircie d'un damné qui sort de la terre et qui alimente une flamme et, enfin, un diableteau qui empoigne de la main gauche une fourche et qui chevauche un bouc, animal diabolique par antonomase.

La section droite de l'arrière-plan est parfaitement symétrique du point de vue de la disposition thématique: on aperçoit la carcasse d'une bête difficile à identifier, un démon aux pieds de chèvre (qui est enveloppé dans un manteau et qui empoigne un flambeau ardent) et, en dernier lieu, un dragon (autre animal diabolique par antonomase).

Protée se situe au centre de cet antre infernal. Pour transformer en image le mouvement des métamorphoses du vieillard de la mer, le graveur concentre des éléments hétérogènes dans une seule figure, tout en créant un être monstrueux au corps double et à la tête triple.

Les jambes sont remplacées, à droite, par la queue d'un poisson et, à gauche, par les nœuds d'un serpent. Le buste est semblable au torse d'un bouc et les bras humains se terminent par des doigts qui prennent l'aspect de couleuvres. Deux ailes aux caractéristiques opposées sont attachées à l'échine. La tête est partagée en trois visages monstrueux: un dragon (à droite), un satyre (au centre) et un lion (à gauche).

La dualité de cette figure met en scène le travail du graveur, qui réélabore, d'une part, la tradition iconographique et littéraire de Protée et, de l'autre, les représentations du diable.

Tandis que les ailes, le satyre et le bouc sont des emblèmes tout simplement démoniaques, la queue du poisson renvoie à l'image de la divinité marine et du triton. Le serpent, le dragon et le lion font de plus allusion aux différentes transformations du vieillard de la mer³¹.

Il est enfin intéressant de remarquer que cette créature naît de l'eau et qu'elle s'évanouit symboliquement dans une flamme qui pousse le regard du lecteur/spectateur vers le titre. Comme l'on a déjà dit en précédence, Homère et Virgile affirment explicitement que le vieillard de la mer a la capacité de se changer en feu et en eau. Ainsi, Protée devient-il une figure androgyne et anti-divine, ambiguë et alchimique, qui permet de concilier la lutte des éléments contraires à travers la transformation continuelle de la matière et de la parole.

³⁰ Christopher Marlowe, *Il Dottor Faust*, Milano, Mondadori, 1983, p. 64.

³¹ Homère, *op. cit.*, p. 112-114 ; Virgile, *op. cit.*, p. 196-198.

Pour conclure, on peut répéter ce que l'on déjà dit en précédence : divinité marine, lutte dans la caverne et métamorphose monstrueuse. Voilà les mutations iconographiques de Protée. Voilà les trois aspects qui dénoncent la présence d'une image fondamentalement absente dans la tradition de l'art européen.

Bibliographie

- Alciati Andrea, *Emblematum liber*, Venise, Manuzio, 1546.
- Alciati Andrea, *Emblemata*, Lyon, Roville, 1550.
- Alciati Andrea, *Emblemata*, Lyon, Roville, 1558.
- Cartari Vincenzo, *Le imagini de i dei degli antichi*, Venezia, Ziletti, 1771.
- Francisci Erasmus, *Der Höllische Proteus*, Nürnberg: Endter. 1690.
- Hocke Gustav René, *Il Mondo come labirinto*, Roma-Napoli, Theoria, 1989.
- Homère, *Odissea*, Milano, Mondadori, 2007.
- Marlowe Christopher, *Il Dottor Faust*, Milano, Mondadori, 1983.
- Ovide, *La Métamorphose d'Ovide figurée*, Lyon, Jean de Tournes, 1557.
- Ovide, *Metamorfosi*, Torino, Einaudi, 1994.
- Ovide, *Métamorphoses*, Benacum, Paganini, 1526.
- Ovide, *Métamorphoses*, [s. l.], Post, 1569.
- Ovide, *Métamorphoses*, Paris, Langelier, 1619.
- Panofsy Erwin, *Il Significato nelle arti visive*, Torino, Einaudi, 1999.
- Panofsky Erwin, *Studi di iconologia*, Torino, Einaudi, 1999.
- Paré Ambroise, *Œuvres*, Paris, Buon, 1599.
- Pesic Peter, « Wrestling with Proteus : Francis Bacon and the 'Torture' of Nature », *Isis*, 90, 1, p. 81-94.
- Virgile, *Le Bucoliche, Le Georgiche*, Torino, Einaudi, 1981.