MISE EN PRATIQUE DU TRAVAIL DE SCRIPTE DANS LA PRÉPARATION D'UNE SÉRIE : PRIMAVERA

Pauline Saint Cricq

Bible et pilote de *Primavera* écrits par Mary Milojevic

Sous la direction de Sophie Audier et Donatienne de Gorostarzu

Tutrice: Caroline San Martin

La Fémis, Promotion Scripte 2023



REMERCIEMENTS

Ce mémoire constitue l'aboutissement des trois années passées à la Fémis, riches d'apprentissages grâce à l'ensemble des personnes que j'ai pu y rencontré.e.s, étudiant.e.s, membres du personnel et intervenant.e.s. Merci beaucoup!

Je tiens à remercier en particulier :

Les membres du jury qui vont lire ce long mémoire pour leur bienveillance et l'énergie qu'ils pourront consacrer à cette plongée dans la Renaissance florentine,

Mathieu Plainfossé, Elisa Ingrassia et Valérie Deloof pour avoir pris le temps de répondre à mes questions,

Isabelle Benoit pour m'avoir laissé fouiller dans le stock de costumes de la Comédie Française,

Mary Milojevic pour avoir accepté de me confier ses documents pour la préparation de ce mémoire,

Donatienne de Gorostarzu et Sophie Audier pour leur accompagnement et leur dévouement,

Caroline San Martin pour ses conseils et ses relectures précises et exigeantes,

Marion Pastor et Virginie Prin pour leur accompagnement et leur bienveillance lors de ma participation à mes premiers tournages,

Réva, Julia et Camille, qui ont illuminé ces trois années par leurs blagues, leur enthousiasme et leur féminisme radical,

Antonin pour la patience, le soutien et les relectures.

SOMMAIRE

	ETHODOLOGIQUE SUR LE PILOTE ET LA BIBLE DE	
PRIMAVEF	RA	4
Note explic	cative sur le choix du scénario	4
Fiche de le	ecture	7
Chronologi	ie	30
Minutage		34
Continuité		37
QUESTION	NEMENT THÉORIQUE	42
I.	Déployer un principe de mise en abyme dans la mise er scène d'une série	n 49
II.	Mettre en abyme des personnages pour que passé et présent se répondent	61
PARTIE PE PRIMAVEF	RATIQUE - DISPOSITIF ET ESTHÉTIQUE DE LA SÉRIE RA	74
Traitement	de l'image	77
Traitement	du son	91
Univers vis	suel - décors	95
Univers vis	suel - costumes	115
Découpage	e de trois séquences	141
ANNEXES		160
Bibliograph	nie	160
Filmograph	nie	161
Iconograph	nie	162

PARTIE METHODOLOGIQUE SUR LE PILOTE ET LA BIBLE DE PRIMAVERA

NOTE EXPLICATIVE SUR LE CHOIX DU SCÉNARIO

Dès la préparation du Travail de Fin d'Études, il m'a semblé évident que je souhaitais effectuer un mémoire pratique à partir d'un scénario, afin de mettre en oeuvre ce que nous avons appris pendant ces trois années et de me confronter à des problématiques de mise en scène. La particularité de cette année a été l'ajout d'un questionnement théorique qui a largement orienté et inspiré la partie mise en pratique de ce mémoire.

J'ai lu de nombreux scénarios de long-métrages, avant de finalement me décider à faire mon mémoire sur le pilote et la bible de la série *Primavera*, écrits par Mary Milojevic, dans le cadre du département Ecriture et Création de Séries de la Fémis, pour les raisons suivantes :

- J'avais envie d'effectuer la préparation scripte d'une série.

La production audiovisuelle actuelle se caractérise par la hausse du nombre de séries tournées en France, en raison notamment du développement rapide des plateformes et de l'appétence des spectateurs pour les séries. En effet, celles-ci ont, par essence, la possibilité de développer un scénario riche et des personnages complexes en raison de leur longue durée. Les scénaristes peuvent explorer plusieurs histoires et trajectoires de personnages en parallèle pour en creuser leur psychologie.

Cette longue durée se traduit par des tournages plus longs que ceux d'un longmétrage classique entrainant la nécessité d'employer différentes équipes de tournage, qui vont collaborer et se remplacer pendant la fabrication de cette série.

Cela a des conséquences très importantes sur le travail de scripte : *a priori* un nombre de journées de continuité plus élevé, des personnages principaux et des décors plus nombreux entrainant donc un travail de préparation et de raccords conséquents, la possibilité de tourner certains épisodes alors que les autres ne sont pas encore écrits, mais aussi la collaboration avec un.e ou plusieurs autres scriptes qui feront une partie du tournage.

- J'avais également envie de travailler sur une fiction historique.

Les scénarios historiques, et celui-ci en particulier, permettent de développer une recherche visuelle en termes de costumes et de décors riches. J'étais d'ailleurs assez curieuse de me confronter à la recherche de costumes historiques pour avoir une idée de la manière dont procèdent les cheff.e.s-costumes et décorateur.rice.s dans leur recherche.

- J'ai une appétence personnelle pour histoire de l'art.

La série se situe à un moment crucial de l'histoire de l'art et de la peinture. L'étude des tableaux et la compréhension de leur contexte socio-politique m'intéresse beaucoup. Cela me passionne de réfléchir à la manière de raconter la création artistique et de rendre intelligible des tableaux ayant plus de 500 ans à des spectateurs contemporains.

Enfin, ce qui m'a le plus intéressé dans ce scénario est la potentialité du jeu de miroirs qu'il recèle entre la fabrication d'images par un atelier de peinture Renaissance et la fabrication d'images par des collectifs audiovisuels contemporains. Réfléchir à la manière de rendre concret ce jeu de miroir m'a semblé particulièrement stimulant.

Les deux documents transmis par Mary Milojevic, la créatrice, se composent d'une V1 de la bible et d'un scénario du pilote, d'une part, et d'une V4 de la bible et d'un traitement remanié du pilote, d'autre part. La fiche de lecture se base plutôt sur ce deuxième document, tandis que le minutage, la chronologie et la continuité se basent exclusivement sur la V1 du scénario du pilote. Les tableaux présentés dans cette partie sont pour l'essentiel des oeuvres de Sandro Botticelli dont la liste se trouve à la fin du mémoire, à l'exception de l'*Ecole d'Athènes* de Raphaël (p. 24).



FICHE DE LECTURE

La série *Primavera* raconte la vie de l'atelier de Sandro Botticelli au début de la Renaissance Italienne entre le XIV et le XVe siècle, et sa proximité avec les hommes au pouvoir à l'époque : Laurent de Médicis à Florence (saison 1), puis le pape Sixte à Rome (saison 2) et enfin le moine Jérome Savonarole à Florence (saison 3).

Résumé du pilote

1457 : (Flash-back) Sandro Botticelli, est un jeune orphelin de la campagne toscane. Alors qu'il se trouve avec son amoureux Rosso dans leur cachette, ils sont attaqués par deux agresseurs. Rosso meurt sous leurs coups, Sandro décide de fuir leur village et de prendre la place que devait occuper Rosso, celle d'apprenti orfèvre à Florence.

1475 : Sandro Botticelli, est devenu un jeune chef d'atelier prometteur. Il a appris auprès du grand peintre Fra Lippi, mort désormais. Néanmoins, il doit encore obtenir son accréditation à la puissante Guilde des Artisans et des commandes afin de développer son atelier. Celui-ci est composé de trois employés, considérés comme des marginaux : Betto, savant ottoman de 45 ans, Cosi, jeune orphelin de 16 ans et Amedeo Pepi (15 ans), auxquels s'ajoute bientôt Petronilla, une religieuse de 19 ans envoyée par son couvent pour apprendre la peinture. Sa muse est Lauretta Vespucci, jeune noble gênoise mariée à un homme plus âgé et homosexuel.

Au démarrage de l'intrigue, Botticelli vient de réaliser un coup d'éclat : Domenico Gattano, chef d'un atelier concurrent n'est pas parvenu à finir dans les temps une commande de sept peintures pour le Tribunal de Commerce. Apprenant cela, Botticelli a proposé au commanditaire d'effectuer une des peintures, *La Force*, en un temps record. Cela va totalement contre les usages de la Guilde des Artisans, qui exigent qu'on ne dérobe pas une commande déjà passée. Le commanditaire a accepté et le tableau finalement réalisé s'avère sublime.

Mais Gattano a été tellement vexé qu'il a demandé à la Guilde de sanctionner Sandro Botticelli et de statuer sur la possible fermeture de son atelier. En parallèle, Betto et Botticelli démarchent Cipriano de Pazzi (rival des Medici), pour lui proposer leurs services pour la décoration de son futur palais.

Le jour de l'audience de la Guilde, les peintres-jurés discutent de la situation, interrogent Sandro et Petronilla sur l'atelier. En parallèle, Robi, un artisan et mafieux

notoire, achète les voix des différents membres pour qu'ils votent en faveur de Botticelli... L'atelier est sauvé ! Hélas, Sandro Botticelli s'est mis en colère lors d'une question sur ses origines modestes, Robi a donc du payé plus cher pour acheter les membres de la Guilde. Botticelli devra les rembourser en leur offrant portraits et dessins.

Dans le même temps, Lauretta, la muse de Sandro, a rencontré Giuliano de Medici. Il s'est tellement épris d'elle qu'il accepte que Sandro réalise un portrait de lui! Cette commande de la famille la plus puissante de Florence ouvre de nouvelles portes à Botticelli mais le met aussi dans une situation intenable au vu de la commande confirmée par Pazzi. Sandro se retrouve au service de deux familles qui se haïssent. Gattano est fou de rage de se faire dérober la commande promise du portrait de Giuliano. Il envoie son nouvel assistant Filippino Lippi (fils de Fra Lippi, ancien maitre de Botticelli et Gattano) devenir espion dans l'atelier de Sandro.

Résumé de la Bible

La saison 1 traiterait de Sandro Botticelli, pris dans la tourmente des conflits entre les puissantes familles de Florence. Il est lui-même en compétition avec Gattano pour obtenir les commandes les plus prestigieuses. Botticelli entame une relation amoureuse avec Filippino Lippi (dit Pippo), l'espion de Gattano. Lauretta et Giuliano aussi. Néanmoins, Lorenzo fait assassiner Lauretta pour continuer à manipuler son frère comme il l'entend. Les Pazzi complotent avec le Pape pour faire assassiner les Medici. Ils parviennent à assassiner Giuliano. Lorenzo échappe de peu à l'attentat et fait pendre tous les complices. Ce dernier ordonne la pendaison des conjurés et commande une grande fresque représentant les cadavres à Sandro Botticelli.

La saison 2 se déroulerait à Rome cinq ans plus tard : les meilleurs peintres florentins y sont envoyés par Lorenzo de Medici, en guise de d'émissaires de paix entre Florence et le Pape, afin de peindre les plafonds de la chapelle Sixtine. Botticelli et Gattano font partie du voyage et doivent affronter les vicissitudes et complots de la vie romaine. À Florence, les conjurations politiques continuent. Le pouvoir des Medici commence à montrer des signes de faiblesse, notamment en l'absence de successeur évident.

La **saisons 3** traiterait de la montée de Jérome Savonarole entre cinq et dix ans plus tard, moine prêcheur à la tête d'une brève théocratie florentine en réaction aux fastes

de la période médicéenne : Botticelli est à la tête d'un atelier qui fonctionne bien. S'il est d'abord séduit par les thèses de Savonarole, il doit ensuite brûler et cacher une partie de son œuvre ainsi que ses amours.

1. Les thèmes traités par la série

Au travers de la figure de Sandro Botticelli, la série traite de deux thématiques principales : l'art et le pouvoir. Ces thématiques prennent place dans l'époque particulière de la Renaissance Florentine. De plus, au travers de ses personnages, Mary souhaite aussi raconter une époque, caractérisée par la tension entre les réflexions humanistes sur l'émancipation et l'autonomie, et, l'obligation de se soumettre à un pouvoir politique arbitraire.

Sandro Botticelli, est un jeune chef d'atelier d'origine modeste, souhaitant se faire un nom dans l'arène florentine. Cette situation de départ du jeune homme pauvre qui doit se faire une place dans une arène violente est plutôt classique et assure un renouvellement permanent des rebondissements : Sandro lutte pour sa place dans une première saison, quitte à se compromettre avec les puissants au mépris de ses idéaux. Dans la deuxième saison, et, une fois sa position acquise à Florence, tout est remis en question lorsqu'il doit aller à Rome combattre dans une autre arène, encore plus dangereuse (complots liés à la papauté) mais sans l'appui et le soutien de son atelier et de ses amis. Dans la troisième saison, il doit affronter le courant réactionnaire et censeur conduit par Jérome Savonarole, qui s'est caractérisé par la destruction de nombreuses œuvres d'art au nom de la religion et de la morale.



a. Le pouvoir

Dans le pilote, la manifestation des relations de pouvoir dans l'art est déjà fortement présente :

- Dans les relations entre Sandro et la guilde,
- Dans les relations entre Sandro, les Pazzi et les Medici, qui dès le premier épisode le mettent dans une situation inextricable dont le spectateur se doute que l'issue va être malheureuse,
- Mais aussi au sein de l'atelier, où se reproduisent déjà des mécanismes de domination comme le mépris de Cosi et Pepi envers Petronilla ou la xénophobie dont Betto est victime.

Dans la bible de la première saison (la plus détaillée des trois), cela se retrouve surtout dans les relations avec les puissants où Botticelli se retrouve manipulé et utilisé par les Pazzi et les Medici :

- Lorenzo de Medici veut que Sandro convainque Giuliano de se marier,
- Cipriano Pazzi demande des informations à Sandro sur les Medici,
- Quand Lorenzo découvre que Sandro a travaillé pour les Pazzi, il l'oblige à peindre leurs cadavres sur des fresques.

La volonté de Mary de marquer le paradoxe entre une époque caractérisée par la volonté d'autonomie et la soumission à un pouvoir autoritaire se retrouve totalement dans le pilote. En effet, Sandro Botticelli cherche à se démarquer en peignant des tableaux remarquables (réaction à *la Force*, recherche sur le tableau du *Retour de Judith*) mais il doit obéir aux volontés des Pazzi et de Giuliano de Medici. Ainsi Sandro ne peut pas refuser le portrait commandé par Giuliano. Le pilote amène astucieusement ce sujet : Botticelli ne peut refuser la commande, en même temps, il l'accepte avec joie et soulagement car cela semble le sauver des dettes contractées lors de l'audience de la Guilde. Les difficultés que cela amènera n'en seront que plus amèrement ressenties. De même, Botticelli doit s'associer avec Robi, décrit comme un personnage véreux, pour sauver son atelier et la possibilité de continuer à peindre. Il se retrouve donc totalement dépendant de Robi.

La suite de la saison 1 se trouve fortement marquée par les rebondissements liés aux complots entre Pazzi et Medici : complot entre les Pazzi et le Pape contre les frères Medici, vengeances de Lorenzo de Medici, fuite des Pazzi... La place de la peinture, en tant que sujet de la série, semble se réduire au fil des épisodes et ne

constituer qu'une atmosphère originale pour les rebondissements classiques d'un soap-opera : amour impossible sur fond d'épidémie, assassinats commandités par des hommes puissants, conflits d'allégeance d'un personnage...

Faire vivre des situations intenses aux personnages permet aux spectateurs d'éprouver de l'empathie pour eux. Néanmoins, le grand nombre de rebondissements (complots, assassinats, travaux clandestins, peste...) et la focalisation sur l'histoire politique dans la seconde moitié de la saison risqueraient de lasser les spectateurs, faute du temps nécessaire à l'explication des conflits intérieurs vécus par les personnages.

Piste d'amélioration : Davantage répartir les péripéties géopolitiques entre les épisodes afin de rendre leur enchainement final plus crédible.

Par exemple: Lorenzo pourrait découvrir plus tôt la liaison Giuliano-Lauretta, les personnages pourraient découvrir plus tôt des informations sur la conjuration Pazzi.

Ces complots s'inscrivent dans une histoire Florentine complexe organisé en factions (guelfes et gibelines, elles-mêmes subdivisées) et un système politique particulièrement compliqué, en constante évolution à cette époque (règles de tirage au sort des citoyens représentants à la Curie, renouvellement des mandats, charges politiques, rôle des ambassadeurs...). Si la série souhaite ancrer historiquement les querelles politiques, il faudrait aborder les règles de cet environnement dans des séquences sans lien avec l'atelier de peinture. Elle s'écarterait donc de son objet initial, tout en consommant du temps utile d'épisode. Si la série ne veut pas s'embarrasser de conditions réalistes, elle risquerait de caricaturer la république Florentine en une autocratie ou une oligarchie au mépris d'une certaine véracité historique. Une telle déformation de la réalité et d'incohérence de son univers pourraient être reprochés à cette série, à l'image du traitement médiatique reçu par des séries comme Borgia, Henry VIII ou Rome¹. Décrire les familles au pouvoir et certains peintres comme des « mafieux » semble également un peu réducteur.

Piste d'amélioration : choisir certaines péripéties politiques exemplaires dans la saison 1 afin de mieux en expliquer les causes ainsi que leurs conséquences sur les personnages.

L'équilibre entre péripéties politiques et artistiques me semble passer par un possible développement des questions artistiques dans la série.

-

¹ Vivien Bessières, « *Rome* : un péplum enfin réaliste ? », *TV/Series*, 1, 2012

b. L'Art

Pour une série sur un peintre et son atelier, j'ai le sentiment que les considérations sur l'art et la création artistique à la Renaissance pourraient davantage être développées. La série pourrait gagner en intérêt pour les spectateurs à assumer de parler de peinture, de pourquoi et de comment on crée, de l'excitation mais aussi des difficultés de la création artistique.

Dans la séquence 3 pendant laquelle *la Force* est analysée par Gattano, Pipo et Vanni, elle est simplement qualifiée de « vivante ». Ensuite, en séquence 40, l'analyse par Verrochio, Zanobi et Sangallo constate que « les styles divergent » et

les yeux de Verrochio « trahissent l'admiration ». Il n'est pas expliqué en quoi *la Force* peut être un tableau novateur, sa composition ou les éléments symboliques qu'elle présente. Il est possible qu'en présentant simplement des tableaux de Botticelli à l'écran, les spectateurs ne comprennent pas totalement ce qui les a rendus révolutionnaires à la Renaissance, alors que ça pourrait pourtant constituer un enjeu de la série. *La Force* diffère des autres tableaux des Vertus Cardinales par la pureté du trait et du tracé des bijoux typique de l'orfèvrerie, la figure plus harmonieuse, plus expressive et mélancolique que celles des autres Vertus, les nombreux symboles présents sur le tableau (rameau d'olivier, perles) et les brillances et textures des matières.



La Force, Sandro Botticelli, 1470

Dans la suite de la bible, les tableaux de Botticelli ne sont

presque pas évoqués si ce n'est pour parler de « quelques portraits » et du design d'accessoires pour Giuliano, comme activités inintéressantes et méprisées par Sandro. Pourtant, la Renaissance constitue l'époque où se créent nombre de règles de représentation et de construction des images : l'invention de la perspective, le perfectionnement des techniques (pigments, utilisation et fabrication de lentilles), la volonté d'utiliser la représentation comme moyen de compréhension et de connaissance du monde constituent des innovations importantes, toujours à la base de la culture de l'image occidentale.

Les séries qui décrivent un univers professionnel (séries policières, séries médicales, *Six Feet Under, le Bureau des Légendes...*) travaillent cette matière pour faire vivre des expériences aux personnages et donc aux spectateurs. Pour Sandra Laugier dans *Nos vies en série*², c'est même une des caractéristiques principales que recherchent les spectateur.rice.s de séries : découvrir intimement un univers professionnel qu'ils ne connaissent pas, tout en reconnaissant leur propre expérience de travailleur.se. Aussi, il pourrait être intéressant que l'atelier de Sandro et les membres prennent plus de place dans la première saison.

Enfin, il me semble particulièrement intéressant pour une série sur un atelier de peinture de travailler la question de la fabrique de l'image dans le contenu et l'esthétique même de la série. Le cinéma descend en ligne droite de l'utilisation des camere oscure utilisée par les peintres Renaissance, comme le souligne Michel Aumont dans Esthétique du film³. Le fonctionnement d'une caméra et le rendu sur un écran en deux dimensions correspondent aux règles de la perspective inventées à la Renaissance. Les peintres Renaissance réfléchissent à la mise en scène de plusieurs épisodes d'un récit sur un ou plusieurs tableaux et proposent des solutions pour représenter différents moments sur un espace clos en deux dimensions⁴.

Ils se posent également la question de la ressemblance d'une représentation, étudient la singularité des corps humains, recherchent à rendre de manière réaliste la morphologie des corps, les drapés des tissus, les végétaux et textures des environnements naturels...

Pour remplir le contrat initialement passé avec le spectateur, il me semble important de remettre l'art et les interrogations que sa production suscite au centre des préoccupations des personnages.

- Piste d'amélioration : Traiter davantage le thème de la peinture, avec un ou deux tableaux par épisode.

A l'image des séries médicales ou judiciaires qui se concentrent sur un ou deux cas par épisode, les tableaux « fil rouge » nourriraient l'intrigue de l'épisode et permettraient de parler d'art (de manière technique, philosophique, symbolique...) et des visions de l'art à la Renaissance. Par exemple, dans le cas de l'épisode un, *la Force* et le tableau du *Retour de*

² Sandra Laugier, *Nos vies en séries, Philosophie et morale d'une culture populaire*, Climats, Flammarion, 2019.

³ Jacques Aumont, et al., Esthétique du film. 125 ans de théorie et de cinéma, 5^e édition enrichie. Armand Colin, 2021.

⁴ Ce sujet est développé plus bas dans la partie Questionnement Théorique.

Judith constituent les tableaux principaux. Il serait également possible de marquer davantage la présence des œuvres artistiques dans l'image et le scénario de la série ou faire davantage exister le contexte de l'atelier et les relations entre Sandro Botticelli et ses apprentis ou collègues chefs d'atelier dans le scénario.







La découverte du cadavre d'Holopherne, Sandro Botticelli, 1470.

c. Le paradoxe de l'époque humaniste : entre autonomie et asservissement

Mary exprime aussi son envie de traiter l'enjeu de « prouver sa valeur quand on est réduit à rester l'esclave du temps » et du « déchirement entre les instincts primaires de ses personnages et leurs raisons ».

Dans certains épisodes prévus de la bible, ce déchirement ne semble pas totalement crédible en termes de dilemme de personnage. Ainsi, dans le premier, pourquoi Botticelli « quitterait-il son atelier et tenterait-il sa chance ailleurs » plutôt que de travailler pour les Medici et les Pazzi ? Même si c'est dangereux, il a tout à y gagner alors qu'il a tout à perdre de fermer son atelier.

Dans l'épisode exemple sur Petronilla, le dilemme de Petronilla serait de quitter l'atelier où elle est heureuse, car elle progresse en dessin et ressent une forte attirance pour Lauretta, ou de retourner au couvent où elle était fouettée et

malheureuse (flash-backs de l'épisode 1). Cela semble difficile à justifier même en admettant qu'elle est une nonne extrêmement conservatrice, qui serait anéantie par la découverte de son désir.

Enfin, dans celui sur Lauretta, elle céderait à Giuliano, « ni intelligent, ni charmant » parce que son mari la négligerait en raison de son homosexualité. Au-delà de la description un peu simpliste d'une relation mariée hétérosexuelle que cela suppose, le dilemme de Lauretta apparait peu crédible : la liaison avec Giuliano dure toute la saison et dès le pilote leur relation est décrite comme plutôt positive et Giuliano comme un jeune homme transi d'amour pour Lauretta. Pour adhérer à cette histoire, il faudrait que Giuliano soit plus qu'un noble un peu balourd.

En revanche, on ressent un certain déchirement quand Botticelli rejoint Pipo en pleine épidémie de peste puis décide de s'éloigner de lui pour le protéger, au cas où Lorenzo découvrirait son double jeu. C'est aussi le cas quand il doit mettre le feu à la chapelle qu'il vient de peindre pour ne pas être découvert. Ainsi, les dilemmes entre raison et sentiment sont très bien amenés chez Sandro par la série et pourraient être creusés davantage pour les autres personnages.

La question de « prouver sa valeur » ne me semble pour l'instant pas extrêmement présente dans la bible (à l'exception du pilote sur *La Force* et de la réalisation de la chapelle de Pazzi, que pourtant personne ne verra), alors qu'elle pourrait être développée afin de complexifier la personnalité des personnages. Elle trouverait parfaitement sa place en développant la question de la création.

2. Structure

La structure du pilote est relativement classique avec une situation d'introduction : Botticelli est le maitre d'un atelier qu'il vient d'ouvrir. L'élément perturbateur vient d'avoir lieu : Sandro Botticelli a peint *la Force* et Gattano le fait convoquer devant la Guilde pour qu'il soit sanctionné pour ce « vol ». Botticelli doit donc se préparer au procès, en faisant appel à Robi (nœud dramatique) et affrontant différentes péripéties. Lors de ce procès, il s'auto-sabote (climax). Heureusement, Robi avait acheté des voix, l'atelier est sauvé. Botticelli se retrouve criblé de dettes, il doit travailler pour les familles Medici et Pazzi, qui se détestent. Cela le met en danger pour la suite (*cliffhanger*). Cet épilogue donne envie de regarder l'épisode suivant.

Autour de ce squelette narratif classique, s'entremêlent de très nombreuses histoires relatives à des personnages secondaires. Cette profusion d'intrigues est passionnante pour décrire l'époque, le tourbillon artistique et politique dans lesquels sont pris les personnages, rencontrer ces différents personnages et présenter tous les « réservoirs narratifs » de la série qui seront traités plus tard. Cela rend néanmoins le pilote un peu touffu, d'autant que s'il doit tisser le début de l'histoire, il a aussi intérêt à ne pas abuser de rebondissements secondaires pour ménager des possibilités pour la suite de l'intrigue. Aussi je trouve plutôt intéressant le choix fait par Mary de déplacer l'intrigue de la fresque Pazzi du pilote (en version initiale) à une place postérieure dans la série (V4).

Concernant la première saison telle que décrite par la bible, elle semble aussi être menée tambour battant, rythmée par les rebondissements propres à une série d'arène : instabilité politique, commanditaires dangereux et exigeants, concurrence entre ateliers...

En effet, en 8 épisodes, sont censés se dérouler :

- 1. Introduction, découverte de l'atelier, procès de la Guilde, naissance liaison Simonetta-Giuliano, Giuliano veut embaucher Sandro pour faire son portrait
- Sandro est déçu des commandes de Giuliano, il fréquente de plus en plus la haute société. Pazzi lui commande une fresque pour une chapelle, Botticelli accepte à condition de garder cette commande secrète
- Sandro commence une double vie. Il a de plus en plus de succès à la cour des Medici et travaille sans relâche sur la fresque Pazzi. Pazzi lui demande des informations sur les Medici. Sandro refuse, les relations entre eux se tendent.
- 4. Sandro commence à agrandir son atelier mais il est déçu des commandes de la bourgeoisie (portraits et petits ouvrages). Il parvient enfin à attirer l'attention de Laurenzo de Médicis. Gattano et Giuliano enragent. Lorenzo découvre la liaison entre Lauretta et Giuliano.
- 5. Lorenzo fait assassiner Lauretta et contraint Sandro de convaincre Giuliano de se marier.
- 6. Epidémie de peste : Pipo et Botticelli se déclarent leur amour.
- Botticelli découvre que Lorenzo a commandité la mort de Lauretta. Il donne des informations aux Pazzi. Une conjuration se prépare. Craignant pour Pipo, Botticelli devient odieux avec lui.

8. Mise en œuvre de la conjuration des Pazzi, Giuliano meurt. Lorenzo poursuit les Pazzi pour tous les tuer. Botticelli met le feu à la chapelle Pazzi. Lorenzo découvre son lien avec les Pazzi et l'oblige à peindre une fresque représentant les cadavres pendus sur les murs.

Il ne semble pas y avoir de temps mort dans la série. Il semblerait intéressant, lors de la suite de l'écriture, de creuser l'effet de tous ces rebondissements sur les différents personnages et leurs aspirations. L'impact sur Botticelli et son travail semblent, pour le moment, peu évoqués. Il reste à la solde des puissants et en réaction aux actes de ces derniers. Aussi, cela pourrait donner l'impression de vouloir raconter Florence à la Renaissance au prisme d'un personnage un peu exubérant, qui se trouve être un peintre immensément célèbre, mais qui pourrait autant être un architecte ou un fonctionnaire imaginaire. Ce sont véritablement les actes de Lorenzo de Medici et Cipriano Pazzi qui font avancer l'intrigue.

Dans la mesure où la famille Medici est immensément connue, les spectateur.rice.s peuvent se douter dès le début de l'issue du conflit entre les Medici et les Pazzi. Or ce conflit constitue l'intrigue principale de la première saison, il serait donc intéressant de réfléchir à comment raconter cette histoire pour conserver l'intérêt des spectateur.rice.s

En outre, la série présente des flash-backs de la vie de Sandro avant la création de son atelier. Les flash-backs construisent la *backstory* de Sandro et expliquent l'origine de son envie de revanche et de son sentiment d'imposteur. Néanmoins, ils apparaissent dans le pilote (et *a priori* dans la bible) décorrélés du présent. Il pourrait être intéressant de les relier davantage avec les relations que Sandro entretient avec les autres personnages de la série : compréhension, compassion, conflit et sur les choix qu'il fait au présent.

Enfin, il me semble particulièrement intéressant d'avoir déjà identifié trois périodesclefs de la vie de Sandro Botticelli correspondant à trois saisons : l'ascension du personnage de Sandro en saison 1, la période de plénitude confrontée à de nouveaux ennemis en saison 2, et la chute en saison 3. Ces trois moments différents de la vie de Botticelli peuvent véritablement prescrire une esthétique différente pour chaque saison à laquelle les spectateurs seront sensibles.

Piste d'amélioration: resserrer les péripéties pour mieux définir et raconter les conflits et évolutions des personnages.



SANDRO BOTTICELLI

Il est le personnage principal de l'histoire de la série. Au début du pilote, ce jeune peintre a besoin de l'accord de la Guilde pour créer son atelier et faire sa place. Il cherche à multiplier les commandes pour honorer ses charges. Issu d'une modeste famille de tanneurs, il s'est fait passer pour un autre (son amant assassiné sous ses yeux) pour rejoindre l'atelier d'un orfèvre puis d'un peintre connu.

Il est conscient de son talent et enrage de ne pas être reconnu à la hauteur. Dans le pilote, Sandro apparait comme un jeune homme colérique,



succombant à des accès de violence, parfois enfantin tout en étant intrépide, talentueux et charmeur. Il semble que Mary Milojevic n'ait pas voulu en faire un héros complètement positif mais, au contraire, un personnage principal un peu agaçant, avec de nombreux travers. L'aspect colérique et intrépide est assez intéressant pour marquer la jeunesse de Sandro et son décalage avec les autres peintres, plus éduqués, plus mesurés mais aussi plus hypocrites et manipulateurs. Néanmoins, cela limite aussi la complexité nécessaire à un personnage principal, et les conflits internes qu'il doit affronter.

Tout au long des trois saisons, Sandro manifeste pleinement le conflit principal de l'intrigue : vouloir se faire une place mais rester asservi à ses commanditaires.

Sandro exemplifie le trouble de l'époque : elle est marquée par la volonté de rationalité et de représentation de la beauté pour atteindre une « vie bonne », pourtant, ces espoirs d'un monde meilleur sont douchés par la politique de plus en plus brutale des Medici, suivi par la théocratie de Savonarole et la prise de pouvoir finale des Medici. Celle-ci signe la fin de la République quand ils deviennent ducs de Florence. Or un des attraits des spectateurs pour une série historique est de reconnaitre « une adéquation entre le problème qui se pose aux personnages et le problème dans lequel se débat son époque »⁵.

19

⁵ Thalia Brero, Sébastien Farré, *The Historians : les séries TV décryptées par les historiens,* Vol. 3, Georg, 2020, p. 17.

La bible fourmille de rebondissements politiques que Botticelli semble subir sans réagir : qu'est-ce que cela implique sur sa création, sa motivation ou sa relation avec son atelier de fréquenter de plus en plus la bourgeoisie florentine ? A-t-il l'impression de trahir son atelier et son groupe social ou au contraire seraient-ce Betto et Cosi qui lui reprochent cela ? Aurait-il envie de retrouver la famille qu'il a quitté ? Sa famille découvrirait-elle qui il est devenu ?

La relation que Sandro Botticelli entretient avec Cipriano Pazzi (un noble issu d'une ancienne famille florentine) lui fait-elle réévaluer ce qu'il pensait de la noblesse par rapport aux bourgeois (représentés par les Medici) ? Sa vision de l'humanisme est-elle modifiée par les relations qu'il entretient avec les autres peintres ? Lorenzo de Medici est un grand mécène des arts et très érudit, Sandro Botticelli a-t-il envie de rejoindre les artistes qui l'entourent, épris de philosophie et de rationalité ? L'assassinat de Lauretta influe-t-elle sur sa peinture ? Sur son caractère instable et colérique ? Les relations avec Petronilla et Betto s'en renforceraient-elles d'autant ?

Pour la suite de la série, il serait intéressant de voir les conséquences de ces questionnements sur le personnage. Surtout, son personnage doit évoluer pendant trois saisons qui sont elles-mêmes assez espacées dans le temps, puisqu'elles correspondent à trois périodes de la vie de Sandro Botticelli.

Dès la saison 1, il serait pertinent de le voir apprendre à se contrôler, à davantage réfléchir avant d'agir et peut-être évoluer vers un personnage plus mystérieux, dépressif et résigné (suite à la mort de Lauretta par exemple). En effet, nombre des figures que Sandro Botticelli a peintes manifestent une forme de doute ou de tristesse dans le regard, correspondant à la mesure et la *gravitas* promues par la culture toscane de la Renaissance et à l'incertitude liée aux troubles politiques de cette époque.

Pour la saison 2 à Rome, il serait palpitant de voir un homme un peu plus mature et expérimenté, confronté à des complots politiques et devant coordonner la collaboration entre les plus grands peintres d'Italie pour réaliser les fresques de la chapelle Sixtine. Cela pourrait amener une réflexion sur le pouvoir, la religion et *l'hybris* dans le contexte romain.

Enfin, la dernière saison voit l'avènement de Savonarole et une conception pénitentielle de la religion qui marquent durablement la production artistique et les peintres de cette époque. Esthétiquement, les figures de Botticelli sont écrasées par l'architecture, et présentent des postures complexes et des visages douloureux. Les

tableaux sont moins équilibrés (comme la Lamentation sur le christ mort ci-dessous).

Cela peut être intéressant de marquer cette évolution chez le personnage de Sandro, devenu amer, moins connu, sentant la vieillesse le rattraper et la gloire se dissiper. Cette saison pourrait être une méditation sur la vieillesse et la radicalisation d'une société qui a perdu tout espoir de changement et d'amélioration.

Il est nécessaire de sentir l'évolution du personnage qui a eu lieu entre ces époques : évolution psychologique (vieillissement et acquisition de l'expérience) mais aussi physique, avec la possibilité de faire appel à des acteurs différents pour incarner Sandro (à l'image de la série *The Crown* qui a fait changer les



acteurs interprétant tous les personnages pour rendre crédible leur âge).

- Piste d'amélioration : Préciser le caractère et l'évolution du personnage de Sandro Botticelli.

LAURETTA VESPUCCI

Lauretta est l'incarnation de la femme idéale de la Renaissance : belle, intelligente et courageuse, mais aussi blonde, diaphane et fascinée par les artistes. Génoise, elle s'est installée à Florence en raison de son mariage avec un noble florentin qui la néglige.

On sait assez peu de chose sur son personnage. La bible la décrit comme « intrépide » et voulant « réécrire l'histoire qu'elle mérite ». Son personnage de la muse de l'artiste est pour l'instant assez stéréotypé (belle, blonde, triste, intelligente, dévouée complètement à Sandro), bien que ce soit elle



qui aille voir Giuliano pour sauver l'atelier de Sandro. Son personnage gagnerait à n'être pas si parfait et à faire des choix crédibles qui la mettent en danger : sortir de la place qu'on veut assigner aux femmes à l'époque, entamer une relation avec Petronilla, être un agent double pour la République de Gênes, sauver ou manipuler son mari qui va se retrouver dans une mauvaise passe, ou être une noble égoïste et « déconnectée » de la réalité dont les actions pourraient mettre en danger l'atelier, par exemple.

Surtout, elle est si parfaite et positive qu'il est difficile de croire à la liaison avec Giuliano tant qu'il est décrit comme peu charmant et simplement amateur de joutes guerrières. Il semble nécessaire que Giuliano soit plus positif ou au contraire que Lauretta soit complètement prisonnière de cette liaison, qu'elle n'ait pas le choix et qu'on ait envie, avec elle, de se sortir des griffes de la relation.

Ainsi, le personnage de Lauretta, déjà parfait à tout point de vue, ne peut pas « arquer » et changer au cours de la première saison. Elle est destinée à mourir en demeurant parfaite et dévouée à Sandro. Cette proposition de personnage féminin est relativement courante, il serait intéressant que la série s'en détourne pour élaborer un personnage féminin un peu plus complexe, en lui confiant d'autres fonctions narratives (opposante ou destinateur d'une quête).

Piste d'amélioration: préciser l'identité et les dilemmes de Lauretta.

Femme noble un peu déconnectée des réalités, que va-t-elle choisir entre son aspiration à frayer avec des artistes ou rester avec les autres puissants, potentiellement criminels, pour protéger son train de vie ? quelles conséquences cela aura pour elle ?

SŒUR PETRONILLA

Sœur Petronilla est une jeune nonne dont on connait assez peu de choses dans le pilote : elle a quitté un couvent où elle était battue pour rejoindre l'atelier. Elle semble timide et prude, en décalage total avec l'excentricité exubérante des autres personnages.

C'est le personnage à travers qui le spectateur découvre le fonctionnement de l'atelier. Avec elle, nous découvrons un tout nouveau monde fascinant, de nouvelles relations, des nouvelles



techniques. Elle est donc immédiatement sympathique et nous nous identifions facilement à ce personnage.

Le spectateur éprouve d'autant plus d'empathie pour elle que c'est en partie grâce à elle que l'atelier est sauvé, alors que Cosi et Peppi tournent en dérision sa méconnaissance de l'univers des ateliers florentins. Dès le pilote, Petronilla est soumise à un choix difficile pour elle, mais plaisant pour le spectateur : mentir pour protéger l'atelier et donc sa nouvelle place ou commettre le péché de jurer sur la Bible.

Petronilla constitue un personnage très prometteur dans le pilote : en décalage avec les autres, elle a déjà fait un choix important en rejoignant l'atelier, et ne peut que se déployer. En revanche, dans la bible, son personnage est assez peu décrit, à l'exception de l'attirance qu'elle va ressentir pour Lauretta et l'ascendant qu'elle va prendre sur ses collègues masculins de l'atelier. Son choix de quitter le couvent puis de mentir lors du procès confirme dès le pilote qu'elle n'est déjà plus une jeune nonne prude et traditionnelle. Elle a déjà choisi de « trahir son éducation et ses principes religieux », ce qui va nous intéresser est de voir jusqu'où elle va aller et comment va se développer son ambition.

Piste d'amélioration : développer davantage ce personnage dans la suite de la saison, tant dans son ascension dans l'atelier qu'au travers de son passé qui la rattrape.

En effet, dans la bible il est écrit qu'elle est issue de la bourgeoisie toscane. Le fait qu'elle ait « quitté » son couvent sans la moindre explication dans le pilote et qu'elle soit issue de la grande bourgeoisie constitue deux pistes intéressantes pour les intrigues de son personnage.

BETTO (Benedetto Rossello / Bilge Atakan)

Betto est un cartographe ottoman arrivé depuis des années en Toscane. Il est la figure du sage et du savant dans l'atelier. S'il n'est pas très développé dans le pilote, la bible annonce que sa famille a été brutalement assassinée par les Medici à Volterra et qu'il va en profiter pour se venger. Le conflit personnel entre venger sa famille et soutenir Botticelli dans son ascension auprès des Medici est évident et fonctionnera *a priori* très bien.

Enfin, il constitue une figure intéressante et originale car il permet d'aborder la question de l'étranger à la Renaissance.

Piste d'amélioration : Préciser l'arc de Betto. Que va-t-il choisir entre l'atelier ou venger sa famille ? Rester dans l'ombre de Botticelli et vivre avec une part de regret mais une belle relation amicale et artistique, ou, s'en émanciper et partir ?

PEINTRES DE LA GUILDE

Les peintres de la Guilde sont décrits dans le pilote comme des chefs mafieux, plus intéressés par la conservation de leurs avantages et la sanction de potentiels rivaux que par la production artistique. S'il est intéressant de montrer l'importance de la corporation et les rivalités qui peuvent exister entre eux, il est aussi intéressant de faire exister cette particularité de la Renaissance : les peintres et leurs ateliers collaborent fréquemment entre eux pour assurer les commandes de leurs clients. A l'image de Gattano et Botticelli, ils ont été formés dans les mêmes ateliers et conservent donc une forme de camaraderie et d'estime envers les œuvres des autres.

Décrire les peintres comme des mafieux semble un peu simpliste et montrer les collaborations qui peuvent exister pourrait tout à fait s'inscrire dans les thèmes de la série (art et relation au pouvoir) sans devoir attendre la saison 2 et la réconciliation Gattano-Botticelli à Rome. En outre, il y a des peintres de tous les âges et souligner les différences de style et les modifications entre les tableaux du début du XIV et ceux de la fin, au travers des personnages, de leurs costumes, de leurs aspirations pourrait être intéressant.



LORENZO DE MEDICI

Figure réelle dont l'histoire est la plus connue parmi les personnages de la série : homme de lettre, esthète, banquier au physique particulièrement ingrat, il a beaucoup œuvré pour monopoliser le pouvoir dans les mains des Medici. Il a également été un mécène sensible à la beauté de l'art, dont la politique artistique a été très favorable aux peintres pour faire évoluer leur statut.

C'est le personnage le plus présent dans la bible. Il est durablement marqué par la mort de son frère et devient cruel avec les Pazzi et les Florentins tout en s'attachant à Sandro Botticelli. Il est donc plutôt ambigu et la tension entre sa sensibilité à l'art, l'utilisation politique qu'il compte en faire et ses décisions sanguinaires est particulièrement captivante.

GIULIANO DE MEDICI

Giuliano est décrit comme « peu charmant », « amateur de joutes guerrières », immature et instable mais aussi excentrique. Ce personnage est particulièrement important dans cette première saison car il est un adjuvant important dans la quête de Botticelli : il va permettre à Sandro Botticelli de s'introduire parmi les puissants pour faire connaitre son art. Néanmoins, dans le cadre de cette tension entre autonomie et asservissement, il fait de Botticelli son « valet » en lui confiant certaines basses œuvres et en voulant l'utiliser pour déjouer les projets de son frère Lorenzo.



La réification de Botticelli par Giuliano est particulièrement intéressante puisqu'elle fait écho à celle faite par les artistes de leur modèle quand ils peignent. Elle se retourne contre lui quand Lorenzo demande à Botticelli de le convaincre de se marier, après l'assassinat de Lauretta. La crédibilité de la relation avec Lauretta a déjà été abordée plus haut : le personnage aurait besoin d'être plus positif et ambivalent pour que le spectateur croit à cette histoire ou, au contraire, être vraiment détestable, ce qui rendrait les relations entre Lauretta et lui, et entre Botticelli et lui, proprement insupportables.

Giuliano vit aussi ce conflit de désir d'émancipation et d'existence autonomisée de Lorenzo tout en restant dépendant de son frère.

Ainsi, Mary voulait que tous les personnages vivent ce même conflit entre « asservissement primaire et désir d'émancipation ». C'est globalement le cas et cela les rend tous attachants. Néanmoins, la construction de certains semble pour le moment encore un peu simple, alors que les séries récentes ont habitué les spectateur.rice.s à des personnages plus complexes, qui remplissent différentes fonctions narratives (adjuvant, opposant, destinateur...)

Piste d'amélioration : Définir les arcs des personnages secondaires et la manière dont ils pourraient être exemplaires de l'époque

4. Dialogues

Les dialogues présentent un ton très moderne avec l'emploi de tournures familières et de jurons modernes. On sent la volonté d'anachronisme de la part de la scénariste.

Si je comprends la volonté de moderniser le ton pour ancrer la série dans notre époque, je m'interroge sur l'utilité de ce niveau de langue. Si la volonté est d'avoir cet anachronisme dans le langage, il me semblerait nécessaire de présenter d'autres décalages pour transformer cette envie en parti pris. Par exemple, dans *la Reine Margot* de Patrice Chéreau, tous les dialogues présentent cette tonalité moderne. Cet anachronisme est assumé et renforcé par d'autres anachronismes forts à différents endroits de l'esthétique du film: les dialogues ont été réenregistrés en post-production contribuant à rendre l'ambiance sonore décalée par rapport à l'image et rappelant le décalage entre la famille de Valois et le reste de la société française de l'époque. La musique, la décoration, les costumes et les coiffures sont également assumés comme particulièrement anachroniques. Ce parti pris confère une identité visuelle forte au film.

Les fictions historiques où les personnages parlent comme à l'époque contemporaine sonnent des fois un peu faux. C'est un reproche fréquemment adressés aux séries historiques par les critiques. Il s'agirait de trouver un équilibre entre la modernité de ton de personnages « vivants » et l'habitude du spectateur d'entendre une langue un peu différente (de la nôtre) quand il regarde un film historique. J'ai l'impression que des fictions telles que la *Princesse de Montpensier*, *Que la fête commence, La Favorite* ou *Downtown Abbey* pourraient constituer une inspiration pour identifier le niveau de langue des dialogues.

Les réflexions sur l'humanisme et son application concrète dans différentes scènes fonctionnent très bien : lors de l'enterrement d'Ucello sur la volonté du peintre de

diffuser la connaissance, lors de la discussion Robi-Botticelli sur les enjeux de pouvoir au sein de la guilde, les réflexions sur le pouvoir et le pouvoir de l'art de Lorenzo de Medici.

Quelques dialogues sont légèrement explicatifs mais peuvent s'avérer nécessaires pour un pilote de série. La part d'humour que contiennent certaines séquences et répliques pourrait assurer la modernité recherchée par la scénariste.

Concernant la langue utilisée, Mary Milojevic m'avait indiqué qu'elle pensait plutôt à l'anglais, dans une logique de coproduction européenne et de moyens de fabrication. S'il semble logique que la langue de tournage ne soit pas le français, le choix entre l'anglais et l'italien n'apparait plus si évident. En effet, les plateformes produisent de nombreux contenus en langue italienne, espagnole, française regardés dans les autres pays et connaissant un certain succès (*La Casa de Papel, Lidia Poët, Las de la ultima fila, Lupin...*). Des oeuvres filmiques racontent la vie de peintres de la même époque que *Primavera : Michel-Ange* (Andreï Kontchalovski, 2019) a été tourné en italien et en dialecte piémontais, la série *Leonardo* (produite par la RAI, RTVE, France Télévisions, Sony, 2021) a été tournée en anglais. L'usage de l'anglais amène une forme d'invraisemblable quand l'italien donne davantage une impression de cohérence au film. Dans la volonté d'un certain réalisme, il me semblerait plus intéressant que cela soit tourné en italien, avec des emprunts au dialecte toscan.

- Piste d'amélioration : Revoir la formulation de certains dialogues pour assumer le décalage historique qui existe avec l'époque actuelle tout en restant compréhensible et humoristique

5. Esthétique : Développer un parti pris formel pour raconter la création

Ecrire une série sur l'art, et au surplus sur une période de l'art où la symbolique et la construction des tableaux sont centrales, appelle un parti pris formel important. Les séries étant souvent réalisées par des équipes techniques différentes en raison du temps de tournage, la définition de l'unité visuelle est essentielle pour que les spectateurs puissent retrouver une forme de cohérence tout au long des épisodes malgré les changements d'équipe. Aussi, réfléchir à une esthétique cohérente sur la forme, qui fasse un lien entre le fond et la forme parait capital. Il est normal qu'au stade du scénario, cela ne soit pas encore défini.

La série parle de peintres qui se posent des questions sur la représentation esthétique au travers de leurs tableaux, mais aussi, sur la représentation sociale (théories humanistes masquant des rapports de pouvoir qui se perpétuent), et sur la représentation politique (cité démocratique déguisant une organisation oligarchique, guilde des peintres aux mains d'un petit groupe) et donc sur la définition même de la représentation : l'œuvre représentant apporte-t-elle quelque chose de plus au sujet représenté ? Doit-elle lui être fidèle ? Si oui, comment et à quelles conditions ? Quels outils choisir et avec quelles conséquences ?

Il me semblerait donc intéressant de faire apparaître ces questions dans l'esthétique de la série en s'intéressant au dévoilement du dispositif filmique. La fiction narrative cache traditionnellement son propre dispositif de fabrication⁶. Ici, il ne s'agirait évidemment pas de filmer des perches ou des caméras, mais, de réfléchir à une manière de rendre sensibles aux spectateur.rice.s la question de la représentation et son caractère fabriqué dans la mise en scène de la série. C'est l'objet du questionnement théorique et de la partie de mise en pratique de ce mémoire.

D'autres possibilités existeraient concernant un parti pris esthétique fort : forcer l'anachronisme comme *La Chronique des Bridgerton* ou *Marie-Antoinette* (Sophia Coppola), souligner la solitude du pouvoir et le poids de la tradition sur les aspirations individuelles avec des plans larges présentant des petites figures humaines écrasées par des décor surchargés comme dans *the Crown* ou mettre en scène des tâches, ombres, liquides qui imprègnent de plus en plus l'image pour raconter les faux-semblants et l'hypocrisie comme dans *The White Lotus*.

-

⁶Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Esthétique du film, 125 ans de théorie du cinéma, 5e édition enrichie*, Armand Colin, 2021



CHRONOLOGIE

L'épisode est découpé en 8 journées de continuité avec des fortes différences de longueur entre les journées :

- Jour 1: 3 séquences,
- Jour 2 : 25 séquences,
- Jour 3: 8 séquences,
- Jour 4 : 15 séquences,
- Jour 5:8 séquences,
- Jour 6 : 2 séquences,
- Jour 7: 1 séquences,
- Jour 8 : 1 séquence.

Au sein desquels s'insèrent 3 flashbacks différents :

- FB1 : jour de la mort de Rosso,
- FB2 : Petronilla est fouettée au couvent,
- FB3 : arrivée de Sandro à Florence chez un orfèvre.

Il existe donc un fort déséquilibre entre la deuxième journée et les autres. En outre les trois dernières journées bouclent l'épisode extrêmement rapidement, avec une ou deux séquences par jour.

La journée 2 dure très longtemps (23 minutes) avec beaucoup de péripéties et lance de nombreuses intrigues :

- situation difficile de l'atelier (annulation de commande, soucis financiers, arrivée de Petronilla),
- présentation de Botticelli (backstory et mort de Rosso, négociation avec Robi et Gattano),
- intrigue des protagonistes secondaires (Cosi le fils illégitime, Petronilla la nonne en souffrance, Lauretta la femme délaissée et trompée, mort d'Ucello),
- intrigue des Medici (organisation du mariage de Giuliano à des fins politiques)

Cela se traduit par une fin de journée qui s'étire en longueur pendant 5 séquences consécutives (22-26)

Elle pourrait gagner à être divisée en deux journées, ce qui renforcerait en outre la crédibilité de certains évènements puisque s'enchainent très rapidement une première rencontre avec Robi, puis une deuxième avec Robi et Gattano, puis l'annonce de l'audience de la Guilde, ainsi que la rencontre Giuliano – Lauretta.

La Journée 4 est également très dense avec la longue séquence d'audience, la balade en forêt de Lauretta et Giuliano, les retrouvailles après l'audience et l'analyse par Botticelli du premier carton préparatoire. Après la journée au tribunal et la séquence conclusive avec la voix-off de Sandro Botticelli, il n'est pas forcément opportun de se replonger dans une deuxième partie de journée à l'atelier avec des nouveaux rebondissements (carton préparatoire Pazzi, annonce de l'intercession auprès de Giuliano par Lauretta, idée du déluge).

A l'inverse de ces journées 2 et 4, la concentration des dernières journées (J6, J7, J8) semble bâcler la fin de l'épisode et toutes les intrigues déjà lancées.

Questions en suspens pour certaines séquences :

- les séquences 36 (Botticelli chez le barbier) et 37 (Petronilla prie avant de témoigner) pourraient faire partie du jour 3 comme du jour 4, s'il n'y avait pas la précision de l'effet (Nuit en 36 et jour en 37). Pourquoi les séparer ?
- les séquences 47 et 48 s'enchainent avec le même effet (tombée du jour), l'unité de la journée est confirmé par la phrase de Sandro « quel enfer cette journée ». Cela suppose que Botticelli soit rentré immédiatement après son procès pour étudier le carton préparatoire qui aurait avancé dans la journée (alors qu'ils ont d'autres contrats à honorer et qu'il n'a pas vraiment donné de directives) et que Lauretta repasse à l'atelier après sa randonnée avec Giuliano. Cela contribue à faire de la journée 4 une très longue journée, sans laisser de pause au spectateur. Ne faudrait-il pas créer une nouvelle journée ?
- La séquence 62 démarre-t-elle un nouveau jour ? Elle pourrait être à la suite de la 61, mais le scénario semble plaider pour monter les 4 séquences de la 62 ensemble. Cela signifierait un enchainement très rapide entre le départ du Palais en 61 et le démarrage de l'esquisse par Botticelli en 62, et, d'autre part, l'annonce du départ de Pipo en 61, son départ effectif et son arrivée chez Botticelli en 62.

- Flashbacks:

Le spectateur assiste plusieurs fois à la mort de Rosso en flashbacks. Les moments semblent différents à chaque fois (Sandro fuit la maison, Rosso meurt dans ses bras, un torrent d'eau s'abat sur lui) mais leur distinction n'est pas totalement intelligible. On ne sait pas pourquoi de l'eau lui tombe dessus à part pour annoncer l'idée du déluge ? la fuite

- de Sandro est-elle à comprendre de manière particulière ? Surtout , il semble que tout se soit passé le jour de la mort : la discussion sur le départ, le cours de dessin, le surnom de Botticelli donné par Rosso. Cela semble peu crédible.
- Il existe un seul très court flashback chez un autre personnage (Pétronilla fouettée). Cela crée une attente de flashbacks d'autres personnages dans le même épisode ou dans les épisodes suivants.



Chronologie Primavera

	Jour	Séquence	Résumé	Minutage
	1	1A; 2A; 2B; 3	Pipo, Gattano et Vanni devant la Force : Pipo admire, Gattano et Vanni se moquent avant que Gattano se rende compte que le tableau respire.	00:02:57
Acte 1 (4-23) Acte 2 (24-39)	2 - qq sem plus tard	4-28B	Présentation de l'atelier - Voiella annule la commande de Judith. Arrivée Pétronilla. Rencontre Gattano - Robi - Botticelli se passe très mal et conduit à audience de la Guilde sur fermeture atelier Botticelli. Giuliano refuse le portrait par Gattano et mariage organisé par Lorenzo. Rencontre Giuliano Lauretta à un banquet. Mortd' Ucello.	00:23:13
Acte 2	3 - le lendemain	28C-36	Botticelli recoit la convocation de la Guilde au réveil. Cosi découvre la construction du Palais Pazzi, Betto et Botticelli vont aussitôt proposer leurs services. Botticelli assiste à l'enterrement d'Ucello, il demande à Petronilla de témoigner en sa faveur.	00:07:55
Acte 3 (40-47) Acte 4 (48-63	4 - le lendemain	37-51	Audience se passe mal pour Botticelli qui s'emporte. Malgré tout, Robi a réussi à acheter les voix, l'atelier est sauvé mais lourdement endetté. Giuliano et Lauretta font une balade à cheval. Manuel Tommaso rapporte tout à Lorenzo. L'atelier prépare le carton pour la fresque Pazzi, Lauretta informe Botticelli qu'elle a parlé de lui à Giuliano.	00:15:40
	5 - le lendemain	52-59FB	Botticelli a l'idée du déluge, Cosi essaie de convaincre Pipo de les rejoindre. Alors qu'ils honorent une dette auprès de Sangallo, Giuliano commande un essai de portrait à Botticelli. Botticelli va à l'auberge.	00:03:30
	6 - qq jours après	60-61	Botticelli présente projet de déluge à l'atelier, il se rend au Palais Médicis pour le portrait. Gattano le frappe et demande à Pipo de devenir son espion	00:01:30
	7 - qq jours après	62	Préparation esquisses Giuliano, progrès de Petronilla, arrivée Pipo.	00:00:32
	8 - qq jours après	63	Botticelli dessine Giuliano au Palais Medici	00:00:30

MINUTAGE

Le minutage est plutôt rapide, afin de garder le rythme soutenu de la série.

Je l'estime à 56 minutes, ce qui est un peu long pour un épisode de série, censé durer 52 minutes, surtout que je minute assez court. Néanmoins, les spectateurs sont désormais habitués à regarder des épisodes longs. De nombreux épisodes de série historique (*The Crown, Stranger Things*) font la même durée. Pour un pilote, cela semble plutôt intéressant de lancer de nombreuses pistes et de ne pas trop en réduire la longueur.

Le minutage est à l'image de la chronologie avec des journées 2 et 4 plus longues que les autres.

Néanmoins, je n'ai pas eu de sentiment de « longueur » dans le scénario, qui est bien rempli et fait cohabiter au sein de chaque séquence des moments d'humour, des actions qui font avancer l'histoire et des remarques sur l'atmosphère du temps. Les différentes séquences sont très efficaces pour la narration, à l'exception peutêtre des séquences de flash-backs de Sandro.

Ceux-ci apparaissent assez classiques esthétiquement et immédiatement reconnaissables (images vaporeuses, vues tremblantes et floues...). L'accumulation des différents flashbacks de la mort de Rosso semble un peu redondante pour un seul épisode. Ils pourraient être davantage distribués entre plusieurs épisodes.

Minutage Primavera

				Minutage Primavera		
	Jour	SEQ	Effet	Décor	Minutage	Cumul
				JOUR 1 - 1475		
		1A	EN	Toscane / Rues du Duomo / Enseigne Botticelli	20s	
	1 - 1475	2A	EN	Tribunal du Commerce - EXT et INT	15s	35s
		2B	IN	Tribunal du Commerce	12s	47s
		3	IN	Tribunal du Commerce	2min 10s	2min 57s
				Jour 2 - 1475 - qq semaines plus	tard	
		4	IJ	Atelier - Chambre Botticelli	1min	3min 57s
		5	EJ	Quartier Ognissanti	25s	4min 22s
		6	IEJ	Atelier - pièce principale	55s	5min 17s
		7	IJ	Atelier - pièce principale	1min 20s	6min 37s
		8	IJ	Atelier - Chambre Botticelli - couloir - Chambre Betto	1min 5s	7min 42s
		9	IJ	Atelier - Chambre Botticelli	30s	8min 12s
		10	IJ	Atelier	35s	8min 47s
		11	EJ	Florence - Rues	20s	9min 7s
Α		12	EIJ	Siège Guilde - Couloir	35s	9min 42s
c t		13	IJ	Atelier Robi	1min 35s	11min 17s
e		14	IJ	Palais Médicis - Couloir	18s	11min 35s
1		15	IJ	Palais Médicis - Chambre Giuliano	55s	12min 30s
	2 - qq sem	16	IJ	Palais Médicis - Couloir 2	7s	12min 37s
	plus tard	17	IJ	Palais Médicis - Cabinet Lorenzo	1min 5s	13min 42s
		18	EIJ	Florence - Rues, atelier, atelier de Zanobi	35s	14min 17s
		19	EJ	Florence - Rues	1min 10s	15min 27s
		20	IJ EJ	Atelier Robi	1min 45s 55s	17min 12s
		21A 21B	IJ SOIR	Résidence Pazzi Atelier - pièce principale	35s	18min 7s 18min 42s
		22	IJ Soir	Taverne	2min 25s	21min 7s
		23	EJ	Florence - Rues	30s	21min 37s
		24	Soir IJ Soir	Palais Médicis - Cabinet Lorenzo	1min	22min 37s
		25	EJ Soir	Jardin Palais Florentin	43s	23min 20s
		26	EJ Soir	Jardin Palais Florentin	1min 5s	24min 25s
		27	IN	Palais Vespucci	45s	25min 10s
		28A	EN	Quartier Ognissanti	10s	25min 20s
	FB1 - 1460	28FB	EJ	Toscane	50s	26min 10s
			l	JOUR 3 - le lendemain		
		28C 29	IJ EJ	Atelier - Chambre Botticelli Résidence Pazzi	15s 20s	26min 25s 26min 45s
Α		30	IJ	Atelier - pièce principale	30s	27min 15s
c t e	3	31	EJ	Quartier San Lorenzo - Tente Chantier	2min 5s	29min 20s
	3	32	EJ	Florence - Rues	20s	29min 40s
2		33	EJ	Santa Maria Novella - Cour	20s	30min
		34	IJ	Santa Maria Novella - Cloître	2min	32min

Minutage Primavera

	Jour	SEQ	Effet	Décor	Minutage	Cumul
		35	IJ	Atelier - pièce principale	1min	33min
	FB2 - qq semaines avant	35FB	IJ	Couvent Petronilla	15s	33min 15s
	3	36	Int/Nu it	Barbier	10s	33min 25s
	FB1 - 1460	36FB	EIJ	Eglise Val d'orcia	40s	34min 5s
				JOUR 4 - le lendemain		
		37	IJ	Eglise Ognissanti	12s	34min 17s
		38 39	EJ EJ	Quartier Ognissanti Quartier du Duomo	20s 50s	34min 37s 35min 27s
		40A	IJ	Tribunal du Commerce		
		40B	IJ	Tribunal du Commerce	3min 40s	39min 7s
		41	EJ	Forêt Florence	1min 10s	40min 7s 40min 17s
		42	EJ	Forêt Florence	1min	41min 17s
a c		43	IJ	Tribunal du Commerce		
t		44	EJ	Porte de la ville	3min 35s 45s	44min 52s 45min 37s
е	4	45	IJ	Palais Medici Salon	1min	46min 37s
3		46	IJ soir/E xt/Jou r	Tribunal du Commerce	30s	47min 7s
		47	EJ soir	Petite place	35s	47min 42s
		48	IJ soir	Atelier - pièce principale	43s	48min 25s
		49	IN	Atelier - Chambre Botticelli	45s	49min 10s
		50	IN	Atelier - pièce principale	10s	49min 20s
	FB1 - 1460	50FB	EJ	Eglise Val d'orcia	10s	49min 30s
	4	51	EIN	Santa Maria Novella	15s	49min 45s
		F0	IJ	JOUR 5 - LE LENDEMAIN Atelier - Chambre Betto	20s	50min 5s
						3011111 33
		52 53				50min 10s
		52 53 54	EJ IJ	Florence - Rues Atelier Gattano	5s 10s	50min 10s 50min 20s
		53	EJ	Florence - Rues	5s	
	5	53 54	EJ IJ	Florence - Rues Atelier Gattano	5s 10s	50min 20s
	5	53 54 55 56 57	EJ IJ IJ EJ	Florence - Rues Atelier Gattano Florence - Rues Atelier - pièce principale Atelier	5s 10s 15s	50min 20s 50min 35s
	5	53 54 55 56 57 58A	EJ IJ EJ	Florence - Rues Atelier Gattano Florence - Rues Atelier - pièce principale Atelier Florences - Rue	5s 10s 15s 1min 10s	50min 20s 50min 35s 51min 45s
a c	5	53 54 55 56 57 58A 58B	EJ EJ EJ EJ	Florence - Rues Atelier Gattano Florence - Rues Atelier - pièce principale Atelier Florences - Rue auberge	5s 10s 15s 1min 10s	50min 20s 50min 35s 51min 45s
		53 54 55 56 57 58A 58B 58C	EIJ EIJ IJ EJ	Florence - Rues Atelier Gattano Florence - Rues Atelier - pièce principale Atelier Florences - Rue auberge Florences - entrée cité	5s 10s 15s 1min 10s 25s 35s	50min 20s 50min 35s 51min 45s 52min 10s 52min 45s
c t e	5 FB3 - 1460	53 54 55 56 57 58A 58B	EIJ EIJ IJ EJ	Florence - Rues Atelier Gattano Florence - Rues Atelier - pièce principale Atelier Florences - Rue auberge Florences - entrée cité Florence - Rues	5s 10s 15s 1min 10s 25s 35s	50min 20s 50min 35s 51min 45s 52min 10s
c t		53 54 55 56 57 58A 58B 58C 59FB	EJ EJ IJ EJ EJ EJ	Florence - Rues Atelier Gattano Florence - Rues Atelier - pièce principale Atelier Florences - Rue auberge Florences - entrée cité Florence - Rues JOUR 6 - QQ JOURS APRE	5s 10s 15s 1min 10s 25s 35s	50min 20s 50min 35s 51min 45s 52min 10s 52min 45s
c t e		53 54 55 56 57 58A 58B 58C 59FB	EI EIJ EIJ II II II	Florence - Rues Atelier Gattano Florence - Rues Atelier - pièce principale Atelier Florences - Rue auberge Florences - entrée cité Florence - Rues JOUR 6 - QQ JOURS APRI Atelier - pièce principale	5s 10s 15s 1min 10s 25s 35s 30s	50min 20s 50min 35s 51min 45s 52min 10s 52min 45s 53min 15s
c t e		53 54 55 56 57 58A 58B 58C 59FB	EJ EJ IJ EJ EJ EJ	Florence - Rues Atelier Gattano Florence - Rues Atelier - pièce principale Atelier Florences - Rue auberge Florences - entrée cité Florence - Rues JOUR 6 - QQ JOURS APRE	5s 10s 15s 1min 10s 25s 35s	50min 20s 50min 35s 51min 45s 52min 10s 52min 45s 53min 15s
c t e		53 54 55 56 57 58A 58B 58C 59FB	EI EIJ EIJ II II II	Florence - Rues Atelier Gattano Florence - Rues Atelier - pièce principale Atelier Florences - Rue auberge Florences - entrée cité Florence - Rues JOUR 6 - QQ JOURS APRI Atelier - pièce principale	5s 10s 15s 1min 10s 25s 35s 30s	50min 20s 50min 35s 51min 45s 52min 10s 52min 45s 53min 15s
c t e	FB3 - 1460	53 54 55 56 57 58A 58B 58C 59FB 60A 60B	EJ EJ EJ IJ EJ EJ	Florence - Rues Atelier Gattano Florence - Rues Atelier - pièce principale Atelier Florences - Rue auberge Florences - entrée cité Florence - Rues JOUR 6 - QQ JOURS APRI Atelier - pièce principale Florence - Rues	5s 10s 15s 1min 10s 25s 35s 30s 5s	50min 20s 50min 35s 51min 45s 52min 10s 52min 45s 53min 15s 53min 27s 53min 32s
c t e	FB3 - 1460	53 54 55 56 57 58A 58B 58C 59FB 60A 60B 60C 61A	E7 E7 E1 E1 E11 E11 E11 I1	Florence - Rues Atelier Gattano Florence - Rues Atelier - pièce principale Atelier Florences - Rue auberge Florences - entrée cité Florence - Rues JOUR 6 - QQ JOURS APRI Atelier - pièce principale Florence - Rues Palais Médicis - Jardin Palais Médicis - Galerie Palais Médici- Rue	5s 10s 15s 1min 10s 25s 35s 30s S 12s 5s 8s 25s 5s	50min 20s 50min 35s 51min 45s 52min 10s 52min 45s 53min 15s 53min 27s 53min 32s 53min 40s 54min 5s 54min 10s
c t e	FB3 - 1460	53 54 55 56 57 58A 58B 58C 59FB 60A 60B 60C	E7 E1 E1 E11 E11 E11 I1	Florence - Rues Atelier Gattano Florence - Rues Atelier - pièce principale Atelier Florences - Rue auberge Florences - entrée cité Florence - Rues JOUR 6 - QQ JOURS APRI Atelier - pièce principale Florence - Rues Palais Médicis - Jardin Palais Médicis - Galerie Palais Médici- Rue Palais Médici- Rue	5s 10s 15s 1min 10s 25s 35s 30s 5s 12s 5s 8s 25s 5s 35s	50min 20s 50min 35s 51min 45s 52min 10s 52min 45s 53min 15s 53min 27s 53min 32s 53min 40s 54min 5s
c t e	FB3 - 1460	53 54 55 56 57 58A 58B 58C 59FB 60A 60B 60C 61A 61B 61C	E1 E1 E1 E1 E1 E1 E1 E1 E1 E1 E1 E1 E1 E	Florence - Rues Atelier Gattano Florence - Rues Atelier - pièce principale Atelier Florences - Rue auberge Florences - entrée cité Florence - Rues JOUR 6 - QQ JOURS APRI Atelier - pièce principale Florence - Rues Palais Médicis - Jardin Palais Médicis - Galerie Palais Médici- Rue Palais Médici- Rue Palais Médici- Rue JOUR 7 - QQ JOURS PLUS T	5s 10s 15s 1min 10s 25s 35s 30s \$\$ \$\$ \$\$ \$\$ \$\$ \$\$ \$\$ \$\$ \$\$ \$\$ \$\$ \$\$ \$	50min 20s 50min 35s 51min 45s 52min 10s 52min 45s 53min 15s 53min 27s 53min 32s 53min 40s 54min 5s 54min 10s 54min 15s
c t e	FB3 - 1460	53 54 55 56 57 58A 58B 58C 59FB 60A 60B 60C 61A 61B 61C	E1 E	Florence - Rues Atelier Gattano Florence - Rues Atelier - pièce principale Atelier Florences - Rue auberge Florences - entrée cité Florence - Rues JOUR 6 - QQ JOURS APRI Atelier - pièce principale Florence - Rues Palais Médicis - Jardin Palais Médicis - Galerie Palais Médici- Rue Palais Médici- Rue JOUR 7 - QQ JOURS PLUS T Atelier - Chambre Botticelli	5s 10s 15s 1min 10s 25s 35s 30s SS 12s 5s 4s 25s 5s 35s 7ARD 15s	50min 20s 50min 35s 51min 45s 52min 10s 52min 45s 53min 15s 53min 27s 53min 32s 53min 40s 54min 5s 54min 10s 54min 45s
c t e	FB3 - 1460	53 54 55 56 57 58A 58B 58C 59FB 60A 60B 60C 61A 61B 61C	EJ EJ EJ EJ EJ EJ EJ EJ EJ EJ EJ EJ	Florence - Rues Atelier Gattano Florence - Rues Atelier - pièce principale Atelier Florences - Rue auberge Florences - entrée cité Florence - Rues JOUR 6 - QQ JOURS APRI Atelier - pièce principale Florence - Rues Palais Médicis - Jardin Palais Médicis - Galerie Palais Médici- Rue Palais Médici- Rue JOUR 7 - QQ JOURS PLUS T Atelier - Chambre Botticelli Atelier Gattano	5s 10s 15s 1min 10s 25s 35s 30s S 12s 5s 4s 25s 5s 35s 7ARD 15s 5s	50min 20s 50min 35s 51min 45s 52min 10s 52min 45s 53min 15s 53min 27s 53min 32s 53min 40s 54min 5s 54min 10s 54min 45s 55min 55min 5s
c t e	FB3 - 1460	53 54 55 56 57 58A 58B 58C 59FB 60A 60B 60C 61A 61B 61C	E1 E	Florence - Rues Atelier Gattano Florence - Rues Atelier - pièce principale Atelier Florences - Rue auberge Florences - entrée cité Florence - Rues JOUR 6 - QQ JOURS APRI Atelier - pièce principale Florence - Rues Palais Médicis - Jardin Palais Médicis - Galerie Palais Médici- Rue Palais Médici- Rue JOUR 7 - QQ JOURS PLUS T Atelier - Chambre Botticelli	5s 10s 15s 1min 10s 25s 35s 30s SS 12s 5s 4s 25s 5s 35s 7ARD 15s	50min 20s 50min 35s 51min 45s 52min 10s 52min 45s 53min 15s 53min 27s 53min 32s 53min 40s 54min 5s 54min 10s 54min 45s
c t e	FB3 - 1460	53 54 55 56 57 58A 58B 58C 59FB 60A 60B 60C 61A 61B 61C 62A 62B 62C	EJ IJ EJ EJ EJ EJ EJ EJ	Florence - Rues Atelier Gattano Florence - Rues Atelier - pièce principale Atelier Florences - Rue auberge Florences - entrée cité Florence - Rues JOUR 6 - QQ JOURS APRI Atelier - pièce principale Florence - Rues Palais Médicis - Jardin Palais Médicis - Galerie Palais Médici- Rue Palais Médici- Rue JOUR 7 - QQ JOURS PLUS T Atelier - Chambre Botticelli Atelier Gattano Couvent Petronilla	5s 10s 15s 1min 10s 25s 35s 30s SS 12s 5s 4s 25s 5s 35s 7s 5s 5s	50min 20s 50min 35s 51min 45s 52min 10s 52min 45s 53min 15s 53min 27s 53min 32s 53min 40s 54min 5s 54min 10s 54min 45s 55min 45s 55min 12s
c t e	FB3 - 1460	53 54 55 56 57 58A 58B 58C 59FB 60A 60B 60C 61A 61B 61C 62A 62B 62C	EJ IJ EJ EJ EJ EJ EJ EJ	Florence - Rues Atelier Gattano Florence - Rues Atelier - pièce principale Atelier Florences - Rue auberge Florences - entrée cité Florence - Rues JOUR 6 - QQ JOURS APRI Atelier - pièce principale Florence - Rues Palais Médicis - Jardin Palais Médicis - Galerie Palais Médici- Rue Palais Médici- Rue JOUR 7 - QQ JOURS PLUS T Atelier - Chambre Botticelli Atelier Gattano Couvent Petronilla Rue Ognissanti	5s 10s 15s 1min 10s 25s 35s 30s SS 12s 5s 4s 25s 5s 35s 7s 5s 5s	50min 20s 50min 35s 51min 45s 52min 10s 52min 45s 53min 15s 53min 27s 53min 32s 53min 40s 54min 5s 54min 10s 54min 45s 55min 45s 55min 12s

CONTINUITÉ

Le scénario est soigné et a été beaucoup travaillé. Il n'existe pas de gros problème de continuité entre les séquences.

Il demeure quelques incertitudes de présence de certains personnages, et d'évolution de costume qui seraient résolues lors des réunions de préparation.

Il y a de nombreuses séquences de voix-off, il faudra donc tourner assez de matière pour monter cette voix-off et réfléchir à la place de Sandro Botticelli dans ces séquences: dans le plan, hors-champ, plutôt son point de vue ou un point de vue omniscient?

Un des enjeux à anticiper pour le tournage sera l'évolution des tableaux et des esquisses dans l'atelier en fonction des jours de continuité. Cela nécessitera un dialogue important avec les chef.fe.s décorateur.trices et les accessoiristes. A ce titre, j'ai ajouté une colonne sur l'avancée des tableaux dans la continuité.

Botticelli est censé avoir souvent les doigts couverts de peinture, les raccords seront à anticiper avec lea chef.fe maquilleur.se.

Une des questions sera également de définir pour les figurants en uniforme (militaires, hommes d'église) leur costume, leurs accessoires, qui possèdent une signification (appartenance à une milice particulière, type d'arme portée, type de bijou ou couvre-chef religieux...) et bien vérifier avec les habilleuses.rs que ces choix soient respectés au tournage.

Enfin, les séquences au tribunal auront de nombreux figurants dont il faudra respecter les cohérences de place et de costumes en fonction des plans pour les situer au bon endroit et garantir les raccords.

Afin de préparer cette série, il serait utile de préparer un dépouillement par décor, un dépouillement tableau, une chronologie par personnage et potentiellement la chronologie de certains binômes : Sandro-Pipo, Sandro-Lauretta, Lauretta-Giuliano et probablement Giuliano-Sandro.

Continuité Primavera

1.1475 1		Jour	SEQ	Effet	Décor	Résumé	personnages	accessoires/divers	нмс	dépouillement tableaux		
14. Exc. Processor Services 15. Processor Services 16. Processor Services 17. Processor Services 18. Processor Services 1							1	,				
1-105 20 10 Common Court of July Andrew Court of Section 1 Formation 1 For			1A	EN	Duomo / Enseigne Botticelli							
Processing Commence Proposition of Processing Proce		1 - 1475	2A	EN	Commerce - EXT et	_		torche				
Total Commerce Proc. Commerce Proc. Commerce Proc. Proc. Commerce Proc.			2B	IN		Pipo regarde La Force	Pipo			7 tableaux dont La FORCE		
A					İ			La i oice				
A Aber - Chambre			3	IN						7 tableaux dont La FORCE		
A continue of the continue o												
A continue of the continue o	П			1	İ			accessoires dessin	doiate Botticelli			
A Allier - place 1			4	IJ		Botticelli dessine Lauretta en Judith		esquisses La Force poignard	couverts peinture Lauretta en			
Part			5	EJ	Quartier Ognissanti	Petronilla cherche le chemin de la rue Ognissanti						
Programme de la compansación per la compansaci			6	IEJ		Pepi enfument l'atelier. En sortant pour jeter la mixture,	Cosi Pepi					
A Action - Chambre Bertio amontos à Borticolli que Voeilla amulto sa commande de Judith, comprometiant leur eligibile à la Bullicolli positione de que poing mur disciple parintire record des q 4) 10 IJ Assiler - Chambre Bertio normande de Judith, ed demande à Controll si la commande de Judith, ed demande à Controll si la commande de Judith, ed demande à Controll si la commande de samulté de l'action si la commande es desante de voi Lauretta sortir après processité de voi pour pour de l'action pour de l'action pour l'action pour le champe requirement varage JUDITH exploration price raccord des à l'action pour l		•	7	IJ		et demande des garanties. Cosi et Pepi se battent sur	Betto Cosi Pepi	lettre Pièce raccord avec				
Part			8	IJ	Botticelli - couloir -	commande de Judith, compromettant leur éligibilité à la	Lauretta (position raccord seq 4) Botticelli position raccord seq 4)					
Petronila copie les desains et un la Juardia sortir après. 1 EJ Florence - Rues desains d'elle un constitute de desains d'elle un constitute de direignois. 1 EJ Florence - Rues desains d'elle un constitute d'un région d'auté de de desains d'elle un constitute d'un région d'auté de de desains d'elle un constitute d'un région d'auté de de desains d'elle un constitute d'un région d'auté de de desains d'elle un constitute d'un région d'auté de de desains d'elle un constitute d'un région d'auté d'auté de des d'auté d'auté d'auté d'auté d'auté d'auté d'auté d'auté des auté d'auté d'auté d'auté d'auté d'auté d'auté d'auté d'auté d'auté des auté de la constitute d'auté d'			9	IJ			Lauretta	i'	Chemise propre + Lave peinture			
1			10	IJ	Atelier			pièce raccord seq 8	costume civil tâches sur les			
1			11	EJ	Florence - Rues		Botticelli		chemise neuve			
13 J. Atelier Robi Botticelli demande à Robi de lui organiser un ridv avec Robi Sottoelli décontailer Gastiano, Robi accepte Robi Robin Gastiano Robi accepte Robi Robin R	t e	sem plus	12	EIJ		Botticelli ne parvient pas à rencontrer un membre de la	Botticelli		idem	tableau possible		
1			13	IJ		Botticelli demande à Robi de lui organiser un rdv avec		céramique				
Palais Médicis-Chambre Giuliano (Trifuse de faire un portrait sans armure. Giuliano de Chambre Giuliano (Judiano part Trifuse de faire un portrait sans armure. Giuliano de Chambre Giuliano (Judiano part Giuliano de Chambre Giuliano) (Judiano part Giuliano de Chambre Giuliano) (Judiano part Giuliano de Chambre Giuliano) (Judiano part Giuliano de Chambre Giuliano) (Judiano part Giuliano de Chambre Giuliano) (Judiano part Giuliano de Chambre Chambre) (Judiano part Giuliano de Chambre) (Judiano de Chamb			14	IJ		Gattano attend avec Pipo et Mario	Pipo	accessoires de		tableau possible		
Palais Médicis - Victoria de la porte Pipo et Mario attendent en écoutant à la porte Pipo Mario Matériel dessin?			15	IJ		entrer. Il refuse de faire un portrait sans armure.	Gattano Pipo Mario	dessin		tableau possible		
Patais Médicis - Cabinet Lorenzo demande à Gattano de tout faire pour réaliser ce portrait qui est une mission diplomatique Madériel dessin? Matériel desudé despiré des dessins des duit in despute des duit despute des duit in Matériel dessin? Matériel dessin? Matériel dessin? Matériel dessin? Matériel dessin? Matériel dessin? Matériel desudé duit despute despute despute des duit in Matériel			16	IJ		Pipo et Mario attendent en écoutant à la porte	Pipo	Matériel dessin?				
Solid Cabinet Lorenzo Caportait qui est une mission diplomatique Gattano Saltano Caportait qui est une mission diplomatique Capuche		•				Lorenzo demande à Gattano de tout faire pour réaliser	Lorenzo de					
18 EU Sateller, ateller de Zanobi Capuche			1/	IJ		ce portrait qui est une mission diplomatique			anha blassa	tableau possible		
19 EJ Florence - Rues Lauretta annonce à botticelli que Zanobi à eu us la Botticelli Sotticelli Sotti			18	EIJ			Lauretta		capuche			
21A EJ Résidence Pazzi Così sauve la fille de Cipriano de Pazzi des sabots d'un cheval. Cipriano lui donne une pièce. Così cheval. Cipriano lui donne une pièce. Così rentre pour diner . Betto lui dit qu'il n'y a plus de commande Pazzi des arbitants Pazzi enfants Pazzi			19	EJ	Florence - Rues		Botticelli					
EJ Résidence Pazzi Cosi sauve la mile de Ciprano de Pazzi des sabots d'un cheval. Cipriano lui donne une pièce. Cipriano Pazzi des sabots d'un cheval. Cipriano lui donne une pièce. Cipriano Pazzi denfants Pazzi enfants Pazzi			20	IJ	Atelier Robi		Gattano Robi		tenues raccord	autre œuvre		
21B SOIR Actief - piece principale commande commande commande commande commande Pepi dessins Petronilla 22 IJ Soir Taverne Robi annonce à Botticelli que les artisans vont voter sur la fermeture de son atelier, parce qu'il est talentueux mais que Robi va pouvoir acheter des voix. Il lui propose une stratégie 23 EJ Soir Florence - Rues Botticelli donne de l'argent à un mendiant et vomit sur une rive de l'Arno 24 IJ Soir Palais Médicis - Cabinet Lorenzo Giuliano refuse de se marier pour obéir à Lorenzo Medici 25 EJ Jardin Palais Florentin Début du banquet : Giuliano admire Lauretta Giuliano caller à cheval et baignade dans rivière 26 EJ Jardin Palais Florentin Début de romance Lauretta Giuliano : aller à cheval et baignade dans rivière 27 IN Palais Vespucci Lauretta rentre chez elle et voit puis entend son mari rentrer avec un jeune homme Cosi prepa repas dessins Petronilla Robi Botticelli repas Robi Botticelli sotticelli varia dessins Petronilla Robi Botticelli sotticelli varia dessins Petronilla Robi Botticelli sotticelli sotticelli varia dessins Petronilla Robi Botticelli sotticelli			21A	EJ	Résidence Pazzi		Cipriano Pazzi enfants Pazzi					
Palais Médicis			21B	IJ SOIR		commande	Cosi					
23 EJ Soir Florence - Rues Boticelli donne de l'argent à un mendiant et vomit sur une rive de l'Arno Botticelli trace vomi			22	IJ Soir	Taverne	la fermeture de son atelier, parce qu'il est talentueux mais que Robi va pouvoir acheter des voix. Il lui		repas				
24 IJ Soir Palais Médicis - Cabinet Lorenzo Giuliano refuse de se marier pour obéir à Lorenzo Lorenzo de Medici 25 EJ Soir Florentin Début du banquet : Giuliano admire Lauretta Giuliano : aller à cheval et baignade dans rivière 26 EJ Soir Florentin Début de romance Lauretta Giuliano : aller à cheval et baignade dans rivière 27 IN Palais Vespucci Lauretta rentre chez elle et voit puis entend son mari rentrer avec un jeune homme Giuliano Début de romance Lauretta Giuliano : aller à cheval et baignade dans rivière Lauretta Giuliano Vespucci Lauretta Giuliano diller à l'eau tenu du banquet / peignoir			23		Florence - Rues	Boticelli donne de l'argent à un mendiant et vomit sur	Botticelli		trace vomi			
Soir Florentin Debut du banquet : Giuliano admire Lauretta Giuliano masque cochon ?			24				Lorenzo de					
EJ Soir Florentin Début de romance Lauretta Giuliano : aller à cheval et baignade dans rivière 27 IN Palais Vespucci Lauretta rentre chez elle et voit puis entend son mari rentrer avec un jeune homme Lauretta Lauretta Giuliano Siuliano Vêtements mouillés pour aller à l'eau tenue du banquet / peignoir esquisses tableaux Botticelli peignoir			25			Début du banquet : Giuliano admire Lauretta			nouvelles tenues			
27 IN Palais Vespucci Lauretta rentre chez elle et voit puis entend son mari rentrer avec un jeune homme Lauretta Marco Vespucci tenue du banquet / peignoir esquisses tableaux Botticelli			26	EJ	Jardin Palais		Lauretta	aoquo coortori	mouillés pour			
			27	IN	Palais Vespucci	·			tenue du banquet /	esquisses tableaux Botticelli		
			28A	EN	Quartier Ognissanti	Botticelli s'assied sur le seuil	Botticelli					

Continuité Primavera

	Jour	SEQ	Effet	Décor	Résumé	personnages	accessoires/divers	нмс	dépouillement tableaux
		JEQ	FIIEL	23001			accessomes/unvers	dessin œil	acpouniement tabledux
	FB1 - 1460	28FB	EJ	Toscane	Rosso et Sandro dessinent et sont interrompus par qun qui arrive. Sandro court. Corps ensanglanté de	Sandro Rosso		plume	
	1460				Rosso	Rosso		peaux de la tannerie	
					JOUR 3 - le lende				
		28C	IJ	Atelier - Chambre Botticelli	Botticelli se réveille en sueur et a recu la convocation de la guilde pour le lendemain	Botticelli	lettre de convocation Coup poing mur	pyjama	
		29	EJ	Résidence Pazzi	Cosi suit Pazzi qui rentre discrètement dans un palais	Cosi	Coup poing mui		
		29	⊑J	Residence Pazzi	en construction	Cipriano Pazzi			
		30	IJ	Atelier - pièce	Botticelli est convoqué pour le lendemain et se prépare	Botticelli Betto			
Α				principale	à aller à l'enterrement d'Uccello quand Cosi arrive	Cosi			
c				Quartier San	Botticelli et Betto se rendent au chantier et proposent à	Botticelli Betto		tenue enterrement	
t		31	EJ	Lorenzo - Tente Chantier	Pazzi de lui peindre une fresque pour la chapelle	Pazzi	rouleaux de dessin	chaussures	
е	3			Ondinaci		Botticelli		crottées	
2	Ŭ	32	EJ	Florence - Rues	Fin discussion. Botticelli est en retard	Betto		racc	
		33	EJ	Santa Maria Novella Cour	Botticelli rentre dans l'Eglise	Botticelli		racc	Fresque Déluge d'UCELLO
	•			Coul		Botticelli			
				Santa Maria Novella	Cérémonie d'enterrement et présentation des groupes	Robi			
		34	IJ	Cloître	d'artisans. Botticelli a une idée en voyant des sœurs	Zanobi Gattano			
					chanter	Pipo			
	-			Atelier - pièce	Botticelli propose à Pétronilla de témoigner en sa	Cosi Botticelli		tenue raccord?	
	EDG	35	IJ	principale	faveur. Petronilla se blesse	Petronilla	dessins végétaux	Entaille main P	
	FB2 - qq semaines	35FB	IJ	Couvent Petronilla	un fouet claque				
	avant								
	3	36	Int/Nui t	Barbier	Botticelli se fait raser, lame sur la gorge, il est fatigué	Botticelli	chant liturgique		
	FB1 -	36FB	EIJ	Egliso Val d'orcia	histoire du surnom de Sandro, attaque de Sandro et	Sandro	carnet Botticelli		freegue plafond eglice
	1460	30PB	LIJ	Eglise Val d'orcia	Rosso JOUR 4 - le lend	Rosso	armes pour rosser		fresque plafond eglise
		37	IJ	Eglise Ognissanti	Petronilla demande l'absolution avant de témoigner	Petronilla		bandage?	
	•				Botticelli, Petronilla se préparent à partir. Betto donne	Botticelli		chemise blanche	
		38	EJ	Quartier Ognissanti	collier	Betto Petronilla		+ collier Bandage	
					Botticelli, Petronilla sont rejoints par Robi. Ils entrent	Botticelli		Dandage	
		39	EJ	Quartier du Duomo	dans le tribunal. Il y a bcp de monde	Robi Petronilla		racc	
						Verrocchio			
					Début du cosa à contra a cércata la cita discreta	Zanobi			
		40.4		Tribunal du	Début du procès : Gattano présente la situation et accuse Botticelli de lui avoir volé son tableau. Botticelli	Sangallo membres Guilde	la force	tenues pour tous	Tableaux des Sept Vertus
		40A	IJ	Commerce	dément et annonce avoir voulu finir la commande dans	Gattano	Vasque pierre vote ?	bandage/collier	cardinales
					les temps, et qu'il n'a jamais vu un carton préparatoire	Botticelli Robi			
						Petronilla			
		40B	IJ	Tribunal du	Verrochio, Zanobi et Sangallo examinent la Force. Ils	Verrocchio Zanobi	la force		Tableaux des Sept Vertus
		.02		Commerce	accusent Verrocchio de prendre la défense de Botticelli	Sangallo			cardinales
		41	EJ	Forêt Florence	Giuliano et Lauretta font du cheval	Giuliano Lauretta			
		42	EJ	Forêt Florence	Ils échangent sur Florence et le pouvoir des tableaux	Giuliano		raccord	
		72		T OF CET FOR CHICK	illo contangent our ribrence et le pouvoir des tableaux	Lauretta Verrocchio		raccord	
						Zanobi			
a c				Tribunal du	Au tour de Botticelli, on voit des papiers arriver à Robi. Interrogatoire Petronilla, confirme l'ordre moral. Interrogatoire Botticeli, il supporte -/- et fait une provocation qu'il regrette imédiatement.	Sangallo membres Guilde	livre boite secrète papiers des voix	raccord	T-bl d C+\/+
t		43	IJ	Commerce		Gattano	achetées	bandage/collier	Tableaux des Sept Vertus cardinales
е						Botticelli Bobi	Vasque pierre vote		
3	4					Robi Petronilla			
		.,	- ·	Dt1 ' '''	Laurette parle de Botticelli à Giuliano. Manuel Tommaso	Giuliano		costumes de	
		44	EJ	Porte de la ville	Laurette parle de Botticelli à Giuliano. Manuel Tommaso les observe	Giuliano Lauretta Tommaso		costumes de chasse ?	
					les observe	Lauretta Tommaso Lorenzo de		chasse ?	
		44 45	IJ	Porte de la ville Palais Medici Salon		Lauretta Tommaso Lorenzo de Medici			
					les observe Tommaso communique ses infos à Lorenzo : Lauretta,	Lauretta Tommaso Lorenzo de Medici Tommaso Robi		chasse ?	
					les observe Tommaso communique ses infos à Lorenzo : Lauretta, palais Pazzi, fête à venir	Lauretta Tommaso Lorenzo de Medici Tommaso Robi Verrocchio		chasse ?	
		45	IJ	Palais Medici Salon	les observe Tommaso communique ses infos à Lorenzo : Lauretta, palais Pazzi, fête à venir Les papiers circulent jusquà la boite, Les membres de la	Lauretta Tommaso Lorenzo de Medici Tommaso Robi Verrocchio Zanobi Sangallo		chasse ?	
			IJ IJ soir/Ex		les observe Tommaso communique ses infos à Lorenzo : Lauretta, palais Pazzi, fête à venir	Lauretta Tommaso Lorenzo de Medici Tommaso Robi Verrocchio Zanobi Sangallo membres Guilde		chasse ?	
		45	IJ	Palais Medici Salon Tribunal du	les observe Tommaso communique ses infos à Lorenzo : Lauretta, palais Pazzi, fête à venir Les papiers circulent jusquà la boite, Les membres de la guilde votent.	Lauretta Tommaso Lorenzo de Medici Tommaso Robi Verrocchio Zanobi Sangallo		chasse ? raccord	
		45	IJ IJ soir/Ex	Palais Medici Salon Tribunal du	les observe Tommaso communique ses infos à Lorenzo : Lauretta, palais Pazzi, fête à venir Les papiers circulent jusquà la boite, Les membres de la guilde votent. a l'ext, Botticelli attend l'issue du vote + VO "Robi	Lauretta Tommaso Lorenzo de Medici Tommaso Robi Verrocchio Zanobi Sangallo membres Guilde Gattano		chasse ? raccord	
		45	IJ IJ soir/Ex t/Jour	Palais Medici Salon Tribunal du Commerce	les observe Tommaso communique ses infos à Lorenzo : Lauretta, palais Pazzi, fête à venir Les papiers circulent jusquà la boite, Les membres de la guilde votent. a l'ext, Botticelli attend l'issue du vote + VO "Robi	Lauretta Tommaso Lorenzo de Medici Tommaso Robi Verrocchio Zanobi Sangallo membres Guilde Gattano Botticelli		chasse ? raccord raccord bandage/collier	
		45	IJ IJ soir/Ex t/Jour	Palais Medici Salon Tribunal du	les observe Tommaso communique ses infos à Lorenzo : Lauretta, palais Pazzi, fête à venir Les papiers circulent jusquà la boite, Les membres de la guilde votent. a l'ext, Botticelli attend l'issue du vote + VO "Robi adorait négocier"	Lauretta Tommaso Lorenzo de Medici Tommaso Robi Verrocchio Zanobi Sangallo membres Guilde Gattano Botticelli Petronilla ? Robi Botticellii		chasse ? raccord	
		45	IJ IJ soir/Ex t/Jour	Palais Medici Salon Tribunal du Commerce	les observe Tommaso communique ses infos à Lorenzo : Lauretta, palais Pazzi, fête à venir Les papiers circulent jusquà la boite, Les membres de la guilde votent. a l'ext, Botticelli attend l'issue du vote + VO "Robi adorait négocier" Robi annonce à Botticelli que l'atelier est sauvé mais que ca va lui couter très cher	Lauretta Tommaso Lorenzo de Medici Tommaso Robi Verrocchio Zanobi Sangallo membres Guilde Gattano Botticelli Petronilla ?		chasse ? raccord raccord bandage/collier	
		45	IJ soir/Ex t/Jour	Palais Medici Salon Tribunal du Commerce Petite place Atelier - pièce	les observe Tommaso communique ses infos à Lorenzo : Lauretta, palais Pazzi, fête à venir Les papiers circulent jusquà la boite, Les membres de la guilde votent. a l'ext, Botticelli attend l'issue du vote + VO "Robi adorait négocier"	Lauretta Tommaso Lorenzo de Medici Tommaso Robi Verrocchio Zanobi Sangallo membres Guilde Gattano Botticelli Petronilla ? Robi Botticelli Betto Cossi Pepi		chasse ? raccord raccord bandage/collier raccord doigts tachés de	Carton fresque Pazzi
		46	IJ IJ soir/Ex t/Jour	Palais Medici Salon Tribunal du Commerce	les observe Tommaso communique ses infos à Lorenzo : Lauretta, palais Pazzi, fête à venir Les papiers circulent jusquà la boite, Les membres de la guilde votent. a l'ext, Botticelli attend l'issue du vote + VO "Robi adorait négocier" Robi annonce à Botticelli que l'atelier est sauvé mais que ca va lui couter très cher Betto, Cosi, Pepi, Petronilla préparent le carton Pazzi	Lauretta Tommaso Lorenzo de Medici Tommaso Robi Verrocchio Zanobi Sangallo membres Guilde Gattano Botticelli Petronilla ? Robi Botticelli Betto Cosi Pepi Petronilla		chasse ? raccord raccord bandage/collier raccord	Carton fresque Pazzi
		46	IJ soir/Ex t/Jour	Palais Medici Salon Tribunal du Commerce Petite place Atelier - pièce principale	les observe Tommaso communique ses infos à Lorenzo : Lauretta, palais Pazzi, fête à venir Les papiers circulent jusquà la boite, Les membres de la guilde votent. a l'ext, Botticelli attend l'issue du vote + VO "Robi adorait négocier" Robi annonce à Botticelli que l'atelier est sauvé mais que ca va lui couter très cher Betto, Cosi, Pepi, Petronilla préparent le carton Pazzi quand Botticelli les traite d'incapables. Il veut recruter Pipo. Lauretta entre, Petronilla sous le charme	Lauretta Tommaso Lorenzo de Medici Tommaso Robi Verrocchio Sangallo membres Guilde Gattano Botticelli Petronilla ? Robi Betto Cosi Pepi Petronilla Botticelli Lauretta		chasse ? raccord raccord bandage/collier raccord doigts tachés de	Carton fresque Pazzi
		46	IJ soir/Ex t/Jour	Palais Medici Salon Tribunal du Commerce Petite place Atelier - pièce principale Atelier - Chambre	les observe Tommaso communique ses infos à Lorenzo : Lauretta, palais Pazzi, fête à venir Les papiers circulent jusquà la boite, Les membres de la guilde votent. a l'ext, Botticelli attend l'issue du vote + VO "Robi adorait négocier" Robi annonce à Botticelli que l'atelier est sauvé mais que ca va lui couter très cher Betto, Cosi, Pepi, Petronilla préparent le carton Pazzi quand Botticelli les traite d'incapables. Il veut recruter Pipo. Lauretta entre, Petronilla sous le charme Lauretta informe Botticelli qu'elle a intercédé auprès de	Lauretta Tommaso Lorenzo de Medici Tommaso Robi Verrocchio Zanobi Sangallo membres Guilde Gattano Botticelli Petronilla ? Robi Botticelli Petronilla Botticelli Lauretta Botticelli		chasse ? raccord raccord bandage/collier raccord doigts tachés de	Carton fresque Pazzi
		45 46 47 48 49	IJ Soir/Ex t/Jour EJ soir IJ soir	Palais Medici Salon Tribunal du Commerce Petite place Atelier - pièce principale Atelier - Chambre Botticelli	les observe Tommaso communique ses infos à Lorenzo : Lauretta, palais Pazzi, fête à venir Les papiers circulent jusquà la boite, Les membres de la guilde votent. a l'ext, Botticelli attend l'issue du vote + VO "Robi adorait négocier" Robi annonce à Botticelli que l'atelier est sauvé mais que ca va lui couter très cher Betto, Cosi, Pepi, Petronilla préparent le carton Pazzi quand Botticelli les traite d'incapables. Il veut recruter Pipo. Lauretta entre, Petronilla sous le charme Lauretta informe Botticelli qu'elle a intercédé auprès de Giuliano. Lauretta "ennui et néant"	Lauretta Tommaso Lorenzo de Medici Tommaso Robi Verrocchio Zanobi Sangallo membres Guilde Gattano Botticelli Petronilla ? Robi Botticelli Betto Cosi Pepi Petronilla Botticelli Lauretta Botticelli Lauretta Botticelli		chasse ? raccord raccord bandage/collier raccord doigts tachés de peinture raccord	
		45 46 47 48	IJ Soir/Ex t/Jour EJ soir	Palais Medici Salon Tribunal du Commerce Petite place Atelier - pièce principale Atelier - Chambre	les observe Tommaso communique ses infos à Lorenzo : Lauretta, palais Pazzi, fête à venir Les papiers circulent jusquà la boite, Les membres de la guilde votent. a l'ext, Botticelli attend l'issue du vote + VO "Robi adorait négocier" Robi annonce à Botticelli que l'atelier est sauvé mais que ca va lui couter très cher Betto, Cosi, Pepi, Petronilla préparent le carton Pazzi quand Botticelli les traite d'incapables. Il veut recruter Pipo. Lauretta entre, Petronilla sous le charme Lauretta informe Botticelli qu'elle a intercédé auprès de	Lauretta Tommaso Lorenzo de Medici Tommaso Robi Verrocchio Zanobi Sangallo membres Guilde Gattano Botticelli Petronilla ? Robi Betto Cosi Pepi Petronilla Botticelli Lauretta Botticelli Lauretta Botticelli Cosi		chasse ? raccord raccord bandage/collier raccord doigts tachés de peinture	Carton fresque Pazzi Carton vierge pour fresque Pazzi
	FB1-	45 46 47 48 49 50	IJ SOIR/EX t/Jour EJ SOIR IJ SOIR IN	Palais Medici Salon Tribunal du Commerce Petite place Atelier - pièce principale Atelier - Chambre Botticelli Atelier - pièce principale	les observe Tommaso communique ses infos à Lorenzo : Lauretta, palais Pazzi, fête à venir Les papiers circulent jusquà la boite, Les membres de la guilde votent. a l'ext, Botticelli attend l'issue du vote + VO "Robi adorait négocier" Robi annonce à Botticelli que l'atelier est sauvé mais que ca va lui couter très cher Betto, Cosi, Pepi, Petronilla préparent le carton Pazzi quand Botticelli les traite d'incapables. Il veut recruter Pipo. Lauretta entre, Petronilla sous le charme Lauretta informe Botticelli qu'elle a intercédé auprès de Giuliano. Lauretta "ennui et néant" Botticelli regarde un carton vierge quand il a un FB. Il	Lauretta Tommaso Lorenzo de Medici Tommaso Robi Verrocchio Zanobi Sangallo membres Guilde Gattano Botticelli Petronilla ? Robi Botticelli Betto Cosi Pepi Petronilla Botticelli Lauretta Botticelli Lauretta Botticelli		chasse ? raccord raccord raccord doigts tachés de peinture raccord raccord	
	1460	45 46 47 48 49 50 50FB	IJ Soir/Ex t/Jour EJ soir IN IN EJ	Palais Medici Salon Tribunal du Commerce Petite place Atelier - pièce principale Atelier - Chambre Botticelli Atelier - pièce principale Eglise Val d'orcia	les observe Tommaso communique ses infos à Lorenzo : Lauretta, palais Pazzi, fête à venir Les papiers circulent jusquà la boite, Les membres de la guilde votent. a l'ext, Botticelli attend l'issue du vote + VO "Robi adorait négocier" Robi annonce à Botticelli que l'atelier est sauvé mais que ca va lui couter très cher Betto, Cosi, Pepi, Petronilla préparent le carton Pazzi quand Botticelli les traite d'incapables. Il veut recruter Pipo. Lauretta entre, Petronilla sous le charme Lauretta informe Botticelli qu'elle a intercédé auprès de Giuliano. Lauretta "ennui et néant" Botticelli regarde un carton vierge quand il a un FB. Il sort brusquement Sandro allongé regarde la fresque au-dessus de lui, Rosso meurt dans ses bras, torrent d'eau inonde tout	Lauretta Tommaso Lorenzo de Medici Tommaso Robi Verrocchio Zanobi Sangallo membres Guilde Gattano Botticelli Petronilla ? Robi Botticelli Betto Cosi Pepi Petronilla Botticelli Lauretta Botticelli Lauretta Botticelli Cosi Amedeo Sandro Rosso		chasse ? raccord raccord bandage/collier raccord doigts tachés de peinture raccord raccord couvert de sang	Carton vierge pour fresque Pazzi
		45 46 47 48 49 50 50FB	IJ SOIR/EX t/Jour EJ SOIR IJ SOIR IN	Palais Medici Salon Tribunal du Commerce Petite place Atelier - pièce principale Atelier - Chambre Botticelli Atelier - pièce principale Eglise Val d'orcia	les observe Tommaso communique ses infos à Lorenzo : Lauretta, palais Pazzi, fête à venir Les papiers circulent jusquà la boite, Les membres de la guilde votent. a l'ext, Botticelli attend l'issue du vote + VO "Robi adorait négocier" Robi annonce à Botticelli que l'atelier est sauvé mais que ca va lui couter très cher Betto, Cosi, Pepi, Petronilla préparent le carton Pazzi quand Botticelli les traite d'incapables. Il veut recruter Pipo. Lauretta entre, Petronilla sous le charme Lauretta informe Botticelli qu'elle a intercédé auprès de Giuliano. Lauretta "ennui et néant" Botticelli regarde un carton vierge quand il a un FB. Il sort brusquement Sandro allongé regarde la fresque au-dessus de lui,	Lauretta Tommaso Lorenzo de Medici Tommaso Robi Verrocchio Zanobi Sangallo membres Guilde Gattano Botticelli Petronilla ? Robi Botticelli Betto Cosi Pepi Petronilla Botticelli Lauretta Botticelli Lauretta Botticelli Cosi Amedeo Sandro Rosso Botticelli		chasse ? raccord raccord raccord doigts tachés de peinture raccord raccord	

Continuité Primavera

	Jour	SEQ	Effet	Décor	Résumé	personnages	accessoires/divers	нмс	dépouillement tableaux
		52	IJ	Atelier - Chambre Betto	Il a l'idee du déluge et demande des infos à Betto	Botticelli Betto		Betto : pyjama? Botticelli : raccord veille?	
		53	EJ	Florence - Rues	Cosi marche dans la rue	Cosi			
		54	IJ	Atelier Gattano	Gattano s'apprête à commencer sa journée quand il apperçoit Pipo discutant avec Cosi	Gattano membres atelier	accessoires de dessin		
		55	EJ	Florence - Rues	Cosi ne parvient pas à convaincre Pipo de les rejoindre	Pipo Cosi			
	5	56	IJ	Atelier - pièce principale	Betto et Botticelli préparent un tableau pour Sangallo quand Giuliano entre et demande à Botticelli de faire un essai de portrait	Betto Botticelli Giuliano Sangallo Petronilla Pepi?	accessoires de dessin maquette eglise accessoires costume		cartons Sangallo Dessin général et Tête Sangallo
		57	EJ	Atelier	Sangallo leur propose de les payer, Betto prévient que le double jeu risque d'être dangereux	Betto Botticelli Sangallo Petronilla? Pepi?		raccord	
a c		58A	EIJ	Florences - Rue	VO de Betto continue : Botticelli longe l'Arno à cheval, arrive sur des collines	Botticelli	cheval	raccord	
t e		58B	EIJ	auberge	VO de Betto continue ? : Botticelli entre dans une auberge pour coucher avec un jh et se défouler.	Botticelli		raccord	
4		58C	EIJ	Florences - entrée cité	En rentrant, il regarde les monuments	Botticelli	cheval	raccord	
	FB3 - 1460	59FB	EJ	Florence - Rues	arrivée de Sandro à Florence, il montre ses dessins	Sandro			dessins enfance
	1400				JOUR 6 - QQ JOURS	S APRÈS			
		60A	EJ	Atelier - pièce principale	Botticelli présente son projet de fresque : le déluge	Botticelli Betto Petronilla Cosi Pepi	carton préparatoire paysage maritime		Carton préparatoire Déluge maritime
		60B	EJ	Florence - Rues	Botticelli marche dans les rues de Florence. VO "Le déluge raconte le rêve de toute l'humanité, ce qu'il faut risquer"	Botticelli			
		60C	EJ	Palais Médicis - Jardin	Botticelli retrouve Giuliano "pour se réinventer après la	Botticelli Giuliano			
	6	61A	IJ	Palais Médicis - Galerie	tempête, quand tout est possible" Gattano, Pipo et Mario dessinent une galerie, quand ils aperçoivent Botticelli et Giuliano. Ils comprennent	Gattano Mario Pipo Boticelli? Giuliano?			croquis de la galerie
		61B	EJ	Palais Médici- Rue	Gattano, Pipo et Mario guettent qqun	Gattano Mario Pipo			
		61C	EJ	Palais Médici- Rue	Gattano frappe Botticelli, puis demande à Pipo de rejoindre son atelier	Botticelli Gattano Pipo Mario			
				laur or r	JOUR 7 - QQ JOURS P		l e		
		62A	IN	Atelier - Chambre Botticelli	Montage alterne : Botticelli travaille au portrait de Giuliano	Botticelli Betto		cocard œil	carton Giuliano
	7	62B	EN	Atelier Gattano	Pipo quitte l'atelier Gattano	Pipo Gattano			
		62C 62D	IN EN	Couvent Petronilla	Petronilla dessine un portrait de Lauretta	Petronilla			
		02D	CIN	Rue Ognissanti	Pipe entre dans l'atelier Botticelli JOUR 8 - QQ JOURS P	Pipo LUS TARD			
	8	63	EJ	Palais Médicis - Jardin	Giuliano pose pour Botticelli. VO : "ils voulaient pas de moi j'arrive"	Giuliano Botticelli		cocard œil	portrait Giuliano



QUESTIONNEMENT THÉORIQUE

La série *Primavera* à laquelle ce mémoire est consacré traite de la vie de l'atelier de peinture de Sandro Botticelli à la fin du 15ème siècle à Florence. Tenter de la mettre en image implique donc de se confronter à la problématique de la recréation crédible de cette époque. En tant que scripte, et « première spectatrice de l'œuvre », il est de notre ressort de veiller à l'adhésion fictionnelle du spectateur à un univers, historique ou non. Une reconstitution parfaitement authentique est évidemment impossible. Il est pourtant nécessaire de faire attention à une forme de vraisemblance pour respecter « l'horizon d'attente » des spectateurs tel que définis par Hans Robert Jauss en littérature, comme « le système de références [qui] résulte de trois facteurs principaux : l'expérience préalable que le public a du genre dont [l'oeuvre] relève, la forme et la thématique d'œuvres antérieures [...], et l'opposition entre langage poétique et langage pratique, monde imaginaire et réalité quotidienne » 7. En effet, la majorité des spectateurs a déjà vu des films historiques, a une idée de la représentation de certaines époques et s'attend à en reconnaitre des marqueurs (costumes, décors, types de péripéties). Il y a un « effet-genre » très prononcé du film historique qui balise certaines attentes participant à l'impression de réalité cinématographique (figures récurrentes, scènes typiques...)9. Ne pas retrouver ces références peut être une source de déception chez le spectateur, privé du plaisir de reconnaître les thématiques auxquelles il s'attend.

En tant que spectatrice, ce qui m'intéresse le plus dans un film historique n'est pas le sujet de la pure vraisemblance, mais plutôt les liens que je peux identifier entre l'époque racontée et le présent, les enjeux qui se répondent et ceux qui diffèrent, ainsi que les clins d'œil que je peux reconnaitre. Le recours au clin d'œil adressé au spectateur est d'ailleurs un procédé particulièrement classique, que ce soit dans une série comme *les Chroniques de Bridgerton* (Netflix, 2020-2022) où le nom de l'autrice du livre à l'origine de la série, Julia Quinn, est cité dans un carnet de la série comme « écrivaine de talent », ou, dans le film *Babylon* (Damien Chazelle, 2023) qui présente des scènes de fête rappelant fortement les films de Federico Fellini et dans lequel Brad Pitt joue un acteur célèbre et alcoolique, rappelant fortement...Brad Pitt. Il se retrouve tout autant utilisé par les peintres florentins comme Raphaël, qui, dans

⁷ Hans Robert Jauss, *Pour une esthétique de la représentation*, Gallimard, 1990, p. 49.

⁸ Jacques Aumont et al. Esthétique du film. Troisième édition, Nathan, 2001, p. 102

⁹ Vivien Bessières, « Rome : un péplum enfin réaliste ? », TV/Series, 1, 2012, pp 51-60.

l'Ecole d'Athènes, donne les traits de Léonard de Vinci à Platon, de Michel-Ange à Héraclite et se représente lui-même sous les traits d'Apelle, le plus grand peintre de l'Antiquité.

Au-delà du clin d'œil, les peintres de la Renaissance florentine s'interrogent surtout sur la manière de rendre un récit en images compréhensible par un spectateur¹⁰ : à qui sera destinée cette œuvre ? quelles intentions devront être comprises? Quels outils assureront leur bonne réception? Ces questions, qui sont au cœur du travail de scripte, traversent la peinture et l'architecture de la Renaissance¹¹, marquées par l'invention « par toute une société et sur près d'un siècle »12 d'un code de représentation commun, « supposant un spectateur immobile, fixé à une certaine distance de ce qu'il regarde »13 : la perspective monofocale. Il s'agit de la représentation des trois dimensions d'une scène sur une surface plane en application de règles mathématiques telles que cette représentation donne une impression de profondeur et d'éloignement pour ressembler à la scène telle qu'elle est perçue par l'œil humain. Cette invention entraine une réflexion sur ce qu'est une représentation, sur les outils et les conditions permettant de la fabriquer, mais aussi sur la façon dont elle considère celui ou celle à qui elle s'adresse. Elle a structuré l'ensemble des représentations picturales occidentales jusqu'à aujourd'hui¹⁴. En outre, la perspective correspond graphiquement à la projection en deux dimensions d'une scène à travers un miroir ou une lentille : le système d'enregistrement des images animées est donc une invention directement héritière de ce dispositif.

La création picturale à la Renaissance et la création cinématographique pourraient donc se faire écho en soulevant les mêmes interrogations sur les intentions et les outils de représentation d'un récit. En nous plongeant dans le siècle de l'invention de la perspective, nous avons le sentiment que la série *Primavera* pourrait réactualiser certaines de ces questions et révéler ainsi une certaine proximité avec le monde contemporain malgré un éloignement dans le temps.

Le fait même de représenter, « de montrer un objet pour qu'il soit reconnu est un acte d'ostension qui implique que l'on veut dire quelque chose à propos de cet

¹⁰ voir Frederick Antal, *Florence et ses peintres : la peinture florentine et son environnement social, 1300-1450*, Gerard Monfort, 1991 p. 107.

¹¹ *Ibid.*, p. 107.

¹² Daniel, Arasse, *Histoire de la peinture*, Folio Essais, 2006 p. 50.

¹³ *Ibid.*, p. 50.

¹⁴ Jacques Aumont et al. Esthétique du film. Troisième édition, Nathan, 2001, p. 20.

objet »15. Représenter un objet signifie donc plus que ce que signale l'objet luimême. On retrouve ce même enjeu lors du tournage d'une œuvre audiovisuelle : le fait même de jouer une scène implique qu'un spectateur va y chercher du sens, orienté par les cadrages, les points de vue, les points d'écoute qui ajoutent un niveau de sens supplémentaire à la scène en train d'être jouée. En s'interrogeant sur les moyens de représenter, les artistes Renaissance s'interrogent sur ce que représenter veut dire. Les tableaux Renaissance jouent ainsi avec les codes de la représentation en perspective¹⁶ pour peindre des « représentations de la représentation ». Celles-ci se manifestent par des jeux avec les règles de la perspective permettant par exemple de représenter l'irreprésentable (à l'image des nombreuses scènes d'Annonciation à la Renaissance ¹⁷), mais aussi de sortir de l'espace clos du tableau et d'ouvrir le hors-champ par la présence dans les tableaux, de miroirs, de baies ouvertes, d'autres tableaux. Dans le scénario de Primavera, on retrouve ce même redoublement : des tableaux sont présents dans les séquences de la série. Ainsi, des cadres-tableaux représentant un objet ou un sujet se retrouveraient représentés à l'intérieur d'autres cadres audiovisuels. S'il existe un lien logique, esthétique ou thématique entre ces deux types de cadres, ce procédé correspond à une mise en abyme. Johan Faerber et Sylvie Loignon la définissent comme « un jeu de réflexivité où une œuvre première inclut une œuvre seconde qui reflète l'œuvre première »18. Séverine Letalleur-Sommer précise qu'il s'agit d'un « processus de duplication formelle hiérarchisée assorti d'un rapport de type contenant/contenu. (...) La réitération formelle et le changement d'échelle s'y expriment non par le truchement d'une juxtaposition, analytique et linéaire, mais par celui, plus énigmatique, de l'enchâssement » 19. On constate, d'ores et déjà, que cette insertion de représentations dans un cadre peut se traduire picturalement de deux manières : soit par l'insertion de baies ou de surfaces réfléchissantes qui font exister un hors-champ cohérent avec l'univers fictionnel de la scène principale (le peintre qui représente la scène qu'on regarde, la fenêtre qui donne sur le jardin du bâtiment dans lequel se

¹⁵ Jacques Aumont et al. Esthétique du film. Troisième édition, Nathan, 2001, p. 63.

¹⁶ voir Daniel Arasse, *Histoire de la peinture*, Folio Essais, 2006, pp. 73-85.

¹⁷ *Ibid.*, pp. 73-85.

¹⁸ Johan Faerber & Sylvie Loignon (Dir.), *Les procédés littéraires: De allégorie à zeugme*, Armand Colin, 2018, pp. 159-162.

¹⁹ Séverine LETALLEUR-SOMMER, « La mise en abyme : De la curiosité esthétique au fondement de la sémiotique » *In* Tonia Raus et Gian Maria Tore. *Comprendre la mise en abyme : Arts et médias au second degré*, Presses universitaires de Rennes, 2019 (pp. 85-101).

situe le tableau englobant...) soit par l'insertion de tableaux qui présentent un univers fictionnel différent. La représentation de cet univers différent manifeste un espace mais aussi une temporalité, radicalement différents. C'est le propre de la mise en abyme qui, en faisant coexister plusieurs espaces dans un même plan, conduit visuellement le spectateur à faire des allers-retours entre la scène principale représentée, l'avant-plan du tableau, le hors-champ et les œuvres incluses²⁰. Ces allers-retours spatiaux suggèrent des allers-retours temporels²¹ puisqu'ils soulignent l'existence de différentes temporalités : le moment où le spectateur voit le tableau, le moment de réalisation du tableau, le moment de fabrication du tableau représenté... Le spectateur est donc amené à se déplacer dans le temps et dans l'espace. Séverine Letalleur-Sommer précise qu'une des premières œuvres occidentales « abymées » dont on ait trace, date précisément de la Renaissance Italienne et consiste en un tableau commandé pour orner l'église Saint-Pierre-de-Rome par un cardinal romain (Stefaneschi) le représentant lui-même en train d'offrir ce tableau à saint Pierre : « la transaction figurée devance donc la transaction réelle puisqu'elle est inscrite dans l'œuvre avant même [d'être] offerte »22. La mise en abyme engendre donc autant de déplacements spatiaux que temporels.

Dans le cadre de notre recherche d'une solution formelle pour figurer les liens que l'on peut tirer entre le passé et le présent, le procédé de la mise en abyme nous apparait donc particulièrement opportun. Il permet de créer le lien entre le passé et le présent qui nous intéresse tout en correspondant à une pratique picturale de la Renaissance. Au-delà de ce lien, la mise en abyme vise, selon Johan Faerber et Sylvie Loignon, à « inclure une œuvre en miniature qui reprend l'œuvre elle-même, [et à] réfléchir aux conditions d'énonciation de l'œuvre en jouant de la réflexivité »23. Cette deuxième visée nous semble particulièrement intéressante à réfléchir en tant que scripte pour soutenir un.e réalisateur.ice dans sa mise en scène car c'est un exercice classique du cinéma que d'interroger les frontières de la fiction, celles de la narration, la place du narrateur et des narrataires dans le récit²⁴. Les films abordant le cinéma, ses conditions de fabrication, sa portée collective mais aussi ses travers sont particulièrement courants, comme le démontrent les sorties récentes et quasi-

²⁰ *Ibid.*, pp. 85-101.

²¹ *Ibid.*, pp. 85-101.

²² *Ibid.*, pp. 85-101.

²³ Johan Faerber & Sylvie Loignon (Dir.), *Les procédés littéraires: De allégorie à zeugme*, Armand Colin, 2018, pp. 159-162.

²⁴ Voir Gérard Genette, *Figures III*, Seuil, « Poétique », 1972.

simultanées de The Fabelmans (Steven Spielberg, 2023), Babylon (Damien Chazelle, 2023) et Empire of Light (Sam Mendes, 2023), s'inscrivant dans la suite d'une très longue liste de films tels que The Last Tycoon (Elia Kazan, 1976), Goodbye Dragon Inn (Tsaï Ming Liang, 2003) ou Huit et demi (Federico Fellini, 1963), par exemple. En dépeignant frontalement la naissance d'une envie de cinéma ou le fonctionnement d'Hollywood dans les années 1920 et 1930, ces films nous font nous interroger sur comment est fabriqué le film que l'on est en train de regarder, sur notre expérience du cinéma et sur l'existence même du dispositif cinématographique. La séquence de *Babylon* dans la salle de cinéma, que nous voyons depuis une autre salle de cinéma, est à ce titre autant classique que marquante par l'effet-miroir ressenti entre nous, spectateur.rice.s dans la salle, et les spectateur.rice.s, joué.e.s par des acteur.rice.s, filmé.e.s dans Babylon. En ajoutant à cette réflexion celle sur les conditions d'énonciation, ces films et le procédé de mise en abyme interpellent lea spectateur.ice le rendant « actif.ve » dans son expérience. Nous ne sommes plus un.e voyeur.se passif.ve assistant au déroulement d'un récit, mais nous réfléchissons à l'expérience qu'on nous propose, et nous nous réfléchissons en elle. Lea spectateur.ice retrouve ainsi une forme d'autonomie dans l'engagement intellectuel et dialectique que le film ou la série lui propose. Stanley Cavell en fait le propre de l'expérience éducatrice collective du cinéma, que Sandra Laugier considère comme désormais le propre de la série, avec la fragmentation contemporaine du public de cinéma (et la fin des grands films populaires, à l'exception des films de super-héros ou de saga)²⁵. En s'inscrivant dans une perspective phénoménologique (en se fondant sur l'analyse directe de l'expérience vécue par un sujet), Stanley Cavell et Sandra Laugier défendent l'idée que le cinéma populaire (Stanley Cavell) et aujourd'hui les séries (Sandra Laugier) ont la fonction et la capacité de « nous changer », de « transformer nos existences en façonnant notre expérience ordinaire [...] en étant une éducation populaire en soi »²⁶. En tant que spectateur.rice, nous voyons des films et des séries, nous découvrons nos goûts et nos préférences, nous les commentons avec autrui, nous en remobilisons certains moments pour agir en différentes occasions de la vie. Cela façonne notre autonomie de spectateur.ice car

²⁵ Sandra Laugier, *Nos vies en séries, Philosophie et morale d'une culture populaire*, Climats, Flammarion, 2019, p. 28.

²⁶ *Ibid.*, p. 51.

nous apprenons à faire confiance à notre expérience et autonomiser notre jugement²⁷.

Inviter lea spectateur.ice à une réflexion sur la fabrication et l'énonciation de l'œuvre qu'iel regarde au travers d'une mise en scène qui se dévoile elle-même nous semble un prisme particulièrement intéressant à réfléchir en tant que scripte pour aborder une série historique. Puisque le procédé de mise en abyme est particulièrement commun au cinéma, comment pourrait-il s'appliquer dans une série ? Il s'agirait d'ajouter, par la mise en scène, tout un niveau de récit qui n'est pas présent dans le scénario du pilote et de la bible de *Primavera*. Réfléchir à l'intégration de cette dimension esthétique et de cette réflexion tout en s'assurant de la cohérence du récit et à la clarté de l'évolution des personnages relève du travail de la scripte, puisqu'il s'agirait de veiller à la continuité de deux niveaux de compréhension tout au long du récit : celle de l'univers diégétique et de la vie des personnages, et, celle de la mise en abyme sur les conditions d'énonciation de la série, sans que l'une ne prenne le pas sur l'autre. En effet il nous semble que, sans cette recherche de mise en abyme, Primavera constituerait une série historique plaisante mais peut-être moins riche pour le spectateur. Réciproquement, si la réflexion sur l'énonciation prenait le dessus, il s'agirait d'une proposition formelle intéressante sans le romanesque et le plaisir de suivre l'évolution de personnages singuliers.

En effet, la mise en abyme qui pourrait structurer cette série ne saurait se réduire à des « cadres dans des cadres ». Les cadres de la série accueilleraient de fait le collectif des peintres qui fabriqueraient les cadres-tableaux et qui s'interrogeraient sur la manière de les fabriquer. En montrant, dans une œuvre sérielle, un collectif qui crée des œuvres picturales, ce collectif pourrait mettre en abyme le collectif qui fabrique les cadres de la série et inviter ainsi lea spectateur.ice à réfléchir aux conditions d'énonciation de la série qu'iel est en train de regarder. Cela supposerait donc une analogie entre le fonctionnement d'un atelier de peinture Renaissance et celui d'un plateau de tournage de série, qu'il s'agirait de rendre perceptible. Nous souhaitons voir comment cette analogie pourrait être construite par la mise en scène et la narration de la série dans la partie théorique de ce mémoire.

Nous allons donc interroger dans ce texte les conséquences esthétiques et narratives que peut avoir l'intégration d'un principe de mise en abyme dans la mise en scène de cette série. Il nous semble que cette figure tant esthétique que

²⁷ *Ibid.*, p. 55.

rhétorique constituerait en outre une manière singulière de faire dialoguer présent et passé.

Avec le prisme de la mise en abyme, je souhaite réfléchir à la mise en scène de l'œuvre première (la série) incluant des œuvres secondes (tableaux de l'atelier) (I), afin de réfléchir aux conditions de mise en abyme narrative de certains personnages, permettant de faire le lien entre passé et présent (II).

I. DÉPLOYER UN PRINCIPE DE MISE EN ABYME DANS LA MISE EN SCÈNE D'UNE SÉRIE

Nous allons voir dans cette partie comment pourrait se déployer un principe de mise en abyme dans la mise en scène de la série *Primavera*: la création picturale à la Renaissance et les problématiques rencontrées par les peintres peuvent réfléchir celles d'un tournage (A). Cette mise en abyme serait renforcée si les images de la série étaient modelées par les images de cette époque afin de les refléter (B). En enchâssant des images qui seraient des reflets formels et thématiques d'elle-même, la série pourrait ainsi révéler ses propres conditions d'énonciation (C).

A. En racontant la création du *Retour de Judith à Béthulie* ou *La Force*, la série met en abyme la création d'images au XVe et au XXIe siècle

La séquence 4 présente Sandro Botticelli en train de dessiner les premières esquisses d'un tableau figurant le Retour de Judith à Béthulie dans son atelier. Dans l'Ancien Testament, Judith, une jeune femme originaire de la ville de Béthulie, séduit le général Holopherne qui assiège la cité, pour le décapiter et libérer les habitants. L'histoire de Judith est souvent convoquée à la Renaissance car elle incarne une figure exemplaire de la résistance des cités italiennes à toute tentative d'invasion. Sandro Botticelli répond donc à une commande d'un thème « à la mode » à cette époque et sa façon de travailler dans la séquence illustre les transformations de la peinture de la Renaissance.



Le Retour de Judith à Béthulie, Sandro Botticelli, 1470.

Le peintre dessine d'après un modèle vivant (Lauretta Vespucci, la muse de Sandro Botticelli) afin de reproduire fidèlement les expressions du visage, la proportion des membres et des muscles du corps, « *Le couteau. Lève-le le plus haut ! »* lui crie-t-il pour pouvoir dessiner les muscles de Lauretta qui se contractent. En effet, les XIVe et XVe siècles se traduisent par de nombreuses évolutions par rapport à l'art médiéval, qui représentait des personnages sans volume, juxtaposés et dont les objets, les formes et les couleurs utilisées étaient symboliques (par exemple, le

personnage principal était représenté plus grand que les autres)²⁸. Les auteurs médiévaux ecclésiastiques n'utilisent pas le mot « art », et préfèrent employer l'expression « ornement des églises au moyen d'images »²⁹, soulignant sa vocation religieuse, symbolique et didactique. Sous l'influence des théories humanistes et encouragés par l'avènement d'une classe « bourgeoise »³⁰ sensible à l'art et aux découvertes scientifiques, les modes de représentation se transforment pour donner naissance à un système de représentation organisé selon des codes visant à reproduire plus fidèlement le monde et la Nature. Cette nouvelle conception s'appuie sur des innovations majeures telles que la mise en pratique des lois de la perspective linéaire et l'utilisation de nouvelles techniques (instrument de mesures et de projection, lentilles, peintures à l'huile, techniques de fresque...).

Les peintres et architectes de cette époque cherchent à « imiter la Nature », mais aussi à « montrer la vérité de la représentation »³¹. Une représentation à plat, en deux dimensions serait ainsi véritablement capable de *montrer*, de figurer une réalité en trois dimensions. Cette illusion de troisième dimension est créée par l'application des règles de la perspective monofocale que Jacques Aumont définit comme « l'art de représenter les objets sur une surface plane de façon ce que cette représentation soit semblable à la perception visuelle qu'on peut avoir de ces objets eux-mêmes »³². L'impression de ressemblance est renforcée par de meilleures connaissances en anatomie – comme c'est le cas dans la séquence 4 - et le souci de reproduire fidèlement le corps humain, ici, les mains de Lauretta serrées autour du poignard et l'expression de son visage. La plus grande disponibilité du papier et la possibilité de travailler sur croquis, dont certains seraient visibles dans l'atelier de Sandro, allié au développement des techniques de peinture à l'huile permettent de faire des essais et de travailler plus précisément pour reproduire fidèlement les traces d'ombres et de lumière, traces absentes des représentations médiévales.

La place exacte de ces ombres dépend d'où Sandro regarde Lauretta. Dans la séquence 4, il la représente telle que lui, Sandro, la voit depuis l'endroit où il se trouve. La séquence est donc une représentation de la perspective, voire une mise en abyme du dispositif qui permet la réalisation d'une représentation en perspective :

²⁸ David Hockney, Marcus Gayford, *Une histoire des images: de la grotte à l'écran d'ordinateur.* Thames & Hudson, 2021, p. 24.

²⁹ Frederick Antal, *Florence et ses peintres*, Gerard Monfort Editeur, 1991, p. 233.

³⁰ *Ibid.*, p. 233.

³¹ Daniel Arasse, *Histoires de peinture*, Folio Essais, 2006, p. 50.

³² Jacques Aumont et al. Esthétique du film. Troisième édition, Nathan, 2001, p. 19.

en effet, la perspective monofocale implique un point de vue, fixe et situé. Ce point de vue se traduit graphiquement par le point de fuite principal (ou fover central) qui correspond, par construction, à la projection de l'œil de celui qui regarde sur le tableau. Toutes les droites perpendiculaires au plan du tableau convergent vers lui. La hauteur de ce point de fuite varie donc selon la hauteur de l'œil du « regardeur ». Le fait que la représentation soit construite autour de ce point de vue, est le signe que « l'image est organisée par et pour un œil placé devant elle »33. Toute représentation en perspective linéaire suppose donc « un sujet qui la regarde et à l'œil duquel est assigné une place privilégiée »34. Daniel Arasse ajoute que la perspective est « la construction de proportions harmonieuses à l'intérieur de la représentation (...) en fonction de la distance par rapport au spectateur »35. La Renaissance affirme ainsi la naissance du « point de vue » de l'artiste. Cette séguence pourrait donc mettre en scène la naissance de la perspective et du point de vue construit géométriquement au sein d'un tableau. Pour rendre cela sensible, Lauretta pourrait constituer le point de fuite central vers lequel les lignes de la pièces (décor, accessoires...) convergeraient. L'image filmique reprendrait ainsi la disposition de l'image picturale. Il s'agirait d'une première mise en abyme où l'on représente la représentation.

Or il s'avère que la question du point de vue est centrale dans le travail de scripte. Nous nous interrogeons en permanence sur le point de vue avec lequel on raconte une séquence. Lors du découpage, cet aspect sera primordial afin de faire exister par l'enchainement des plans la sensation du point de vue de Sandro. La représentation de la représentation sera renforcée par la présence dans le cadre de lentilles et de miroirs, outils très utilisés par les peintres Renaissance³⁶ pour dessiner des sujets, dont la projection sur un plan au travers d'une focale, correspond aux règles de la perspective monofocale. « La perspective filmique n'est autre que la reprise exacte »³⁷ de la perspective monofocale. Comme le rappelle Jacques Aumont, « la caméra est le descendant plus ou moins lointain (...) de la chambre obscure (*camera oscura*) qui permettait d'obtenir sans le secours d'une optique, une image obéissant aux lois de la perspective monoculaire ». Ainsi le « dispositif de

³³ *Ibid.*, p. 21.

³⁴ *Ibid.*, p. 21.

³⁵ Daniel Arasse, *Histoires de peinture*, Folio Essais, 2006, p. 50.

³⁶ David Hockney, Marcus Gayford, *Une histoire des images: de la grotte à l'écran d'ordinateur*. Thames & Hudson, 2021, p. 95.

³⁷ Jacques Aumont et al. Esthétique du film. Troisième édition, Nathan, 2001, p. 21.

représentation cinématographique est historiquement associé à l'émergence de l'humanisme »³⁸, et en reprend le principe du point de vue.

Mais la représentation du point de vue n'est pas la seule mise en abyme présente dans la séquence 4. La relation entre Sandro et Lauretta en raconte une seconde : « Ton expression est trop légère, rappelle-toi tu vas débarrasser la cité du monstre ! (...) Tu es la sainte qui n'a pas peur du sang, tu es Judith ! ». Cette indication de Sandro à Lauretta la fait se figurer Judith se préparant à couper la tête d'Holopherne et elle change d'expression. Le spectateur assiste donc à une représentation enchâssée : une actrice joue Lauretta, qui est en train de jouer à être Judith, personnage biblique, en portant un costume d'époque antique considéré comme vraisemblable.

Symétriquement, l'acteur (en costume Renaissance) jouant Sandro en train de diriger, est en train de jouer lea réalisateur.ice en train de les diriger. Le fait que Sandro dirige Lauretta en la faisant véritablement jouer Judith, en la faisant poser en costumes pour la représenter, met donc en abyme la série elle-même en présentant des acteurs en train de jouer des personnages qui jouent un personnage et un réalisateur en train de composer un cadre (Sandro peint). Cette séquence pourrait donc mettre en évidence les différents niveaux de lecture superposés et le processus de fabrication de ces récits emboités (la série et le tableau).

Cet emboitement de récit pourrait être répliqué par la présence d'objets communs entre les ateliers de peinture et les tournages de cinéma : costumes, textiles, perruques... nécessaires pour étudier le tombé d'un drapé, les réflexions d'un bijou³⁹ et demander aux modèles d'incarner des personnages. Ces artefacts seraient présents dans l'image de la série et notamment dans la séquence 4 car ils sont nécessaires à la vraisemblance de la série. En effet, puisqu'ils étaient utilisés par les peintres et présents dans les ateliers, leur monstration dans la série raconterait la vie de l'atelier.

La présence de lentilles, de costumes, de décors, de personnages jouant à être d'autres personnages suggèrerait et ferait donc référence au plateau de tournage au sein duquel serait en train de se fabriquer la série racontant l'atelier. Cette suggestion pourrait être encore amplifiée par une réflexion sur la disposition des corps des acteurs dans le cadre et les valeurs de cadre afin de faire référence aux

³⁸ *Ibid.*, p. 21.

³⁹ David Hockney, Marcus Gayford, *Une histoire des images: de la grotte à l'écran d'ordinateur,* Thames & Hudson, 2021, p. 163.

tableaux visibles dans le cadre. Ainsi, les tableaux Renaissance viennent s'enchâsser dans le cadre de la camera de la série, qui viendrait les reproduire. Cet emboitement participerait donc à construire le lien entre intra et extradiégétique et donc entre passé et présent.

A travers ce lien entre perspective et point de vue, entre *camera oscura* et camera cinématographique, entre studio et plateau, les tableaux Renaissance semblent bien liés avec la fabrication des images de la série du XXIe siècle. Ce jeu de dialogue entre les époques pourrait être souligné par un parti pris formel structurant la mise en image de la série : les images du XVe siècle pourraient venir modeler les images du XXIe en se donnant pour principe que la composition de l'image de cinéma reprendrait les règles de composition de la Renaissance Florentine et de la perspective monofocale.

B. Les tableaux de l'atelier affectent formellement les images de la série

Comme nous l'avons vu précédemment, l'application des règles de la perspective dans les compositions picturale manifeste un changement des représentations et un déplacement dans la conception du monde. L'application de ces règles de composition se traduit par la répartition de figures, ou de groupes de figure, de manière équilibrée dans l'image, la présence marquée des lignes de fuite qui construisent un foyer au centre de l'image, la recherche de symétrie, la forte construction architecturale des images, la relation entre les figures et l'architecture, la présence de surcadrages (cadres, fenêtres, rideaux), la présence de nombreuses ouvertures sur l'extérieur appelant à un hors champ du tableau (miroirs, fenêtres, tableau dans le tableau...). Le sujet du tableau se retrouve au centre de l'image, vers lequel est conduit le regard du spectateur par construction. La perspective vise aussi à construire un lieu, composé et cadré rationnellement dans le but d'accueillir des personnages en action et en relation avec ce lieu pour raconter l'Histoire⁴⁰. En effet, pour Leon Battista Alberti, humaniste italien du Quattrocento et premier critique d'art, la perspective construit d'abord un lieu au sein duquel l'histoire se déroule⁴¹ : la

⁴⁰ A ce sujet, voir Daniel Arasse, *L'Homme en perspective - Les primitifs d'Italie*, Hazan, 2008.

⁴¹ Daniel Arasse, *Histoires de peinture*, Folio Essais, 2006, p. 62.

« fenêtre d'Alberti » est un cadre à partir duquel lea spectateur.ice peut contempler une histoire intelligible⁴².

Cela définit donc des règles qui pourraient être présentes dans les tableaux représentés et dans les images présentant ces tableaux (celles de la série) afin de filer cette mise en abyme. Nous étudions comment cela pourrait se traduire formellement dans la séquence 40 du pilote. Cette séquence raconte l'audience présidée par les maitres des corporations au sujet de la fermeture de l'atelier de Sandro Botticelli, en lien avec la plainte déposée par Gattano concernant la réalisation du tableau *La Force*.

La Force est un tableau peint par Botticelli en 1470 qui s'intègre dans une série représentant les Vertus Cardinales initialement commandée à Piero del Pollaiolo uniquement (incarné par Gattano dans la série). Le succès de la proposition de Botticelli, alors peu connu, éclipsa les tableaux du vénérable Pollaiolo, dont les Vertus présentaient un rendu plus classique pour l'époque.

On note d'emblée que le sujet même de *la Force* raisonne avec le sujet de la séquence puisqu'il s'agit pour Sandro Botticelli de démontrer sa propre force et se distinguer de la génération précédente des peintres. La présentation de la Force à côté des autres tableaux constitue déjà une mise en abyme de la relation de Sandro Botticelli et de ses pairs. En outre, le tableau est lui-même construit symboliquement puisque, à la différence des



La Force, Sandro Botticelli, 1470.

autres *Vertus* assises sur des bancs, la Force est représentée sur un trône particulièrement ouvragé, correspondant à un « trésor », celui de posséder le courage et donc la force.

54

⁴² *Ibid.*, p. 88.

Pour faire exister un deuxième niveau de mise en abyme, esthétique, entre le cadre représenté et le cadre qui l'inclut, les cadres de la séquence pourraient reprendre les caractéristiques picturales de *la Force*.

Dans le tableau, le visage de la Force est éclairé de manière douce par une source lumineuse clairement identifiable (les ombres sont toutes situées sur la droite du personnage). Il se détache naturellement, en contrastant avec l'arrière-plan sombre. Les couleurs du costume de la Force sont particulièrement lumineuses et chatoyantes, caractéristiques des tableaux Renaissance, du fait du perfectionnement des techniques d'application et des connaissances sur les pigments, mais aussi de la faiblesse de l'éclairage, rendant nécessaires l'usage de couleurs puissantes et denses⁴³. Elle est encadrée par un siège monumental en marbre, à l'architecture compliquée et dessinée avec minutie. La figure est surcadrée par le haut de son siège, dont la forme arrondie épouse celle du cadre réel. A l'intérieur du siège, sont reproduits d'autres tableaux selon une perspective convexe accentuant cette impression de courbure.

Par analogie, les acteurs en séquence 40 pourraient être éclairés par une lumière douce qui contrasterait avec les arrière-plans sombres des murs du Tribunal de Commerce, bâtiment ancien avec peu d'ouvertures. Les sources lumineuses seraient reflétées par les objets en métal présent à l'image (verre, étui du contrat, bijoux...), à l'image des reflets des lueurs présentes sur l'armure de la Force. Les textures et les couleurs des costumes des acteurs viendraient rappeler la luminosité de celles de la Force. Les costumes de cette époque étaient également très colorés⁴⁴, l'intensité des couleurs se retrouverait donc dans les costumes portés par les acteurs, dans le costume porté par la Force et dans le traitement de l'image. En outre, le costume de la Force figure de nombreux drapés et de nombreuses couches de vêtements qui rappellerait les costumes des personnages présents dans la séquence, car caractéristiques de la période Renaissance⁴⁵. Le costume est assez simple et n'est pas extravagant car il correspond à l'éthique florentine de lier modération morale et vestimentaire⁴⁶.

⁴³ voir Elizabeth Currie, *Inside the Renaissance House*, Victoria and Albert Museum, 2006.

⁴⁴ voir Carole Collier Frick, *Dressing Renaissance Florence: Families, Fortunes, and Fine Clothing*, Johns Hopkins University Press, 2005.

⁴⁵ voir Carole Collier Frick, *Dressing Renaissance Florence: Families, Fortunes, and Fine Clothing*, Johns Hopkins University Press, 2005.

⁴⁶ voir Elizabeth Currie, *Fashion and Masculinity in Renaissance Florence*, Bloomsbury Publisher, 2016.

En matière de décor, la salle pourrait être choisie et décorée dans le but de présenter des lignes marquées, offrir des possibilités de surcadrage et évidemment être agrémentée de tableaux, dont les sept Vertus Cardinales.

Concernant les cadres, l'acteur jouant Sandro Botticelli serait cadré seul, au centre de l'image et de telle sorte que les lignes principales conduisent le regard du spectateur vers ce centre. Réciproquement, les trois maîtres des corporations principaux pourraient être cadrés plutôt ensemble afin de respecter l'équilibre du cadre. Ils pourraient être assis dans des sièges monumentaux (à l'instar des autres tableaux et démontrant la richesse du Tribunal de commerce). Le cadrage collectif signifierait également la puissance de des corporations face à l'isolement de Sandro. Ils pourraient porter des costumes similaires, se tenir dans des postures proches et être cadrés dans des valeurs proches afin de marquer leur identité par rapport à la différence qu'incarne Sandro.

On note que *la Force* est nette où que notre regard se porte, c'est une autre caractéristique des tableaux Renaissance qui pourrait affecter les cadres de la série : pour assurer cette netteté tout au long de la séquence et de la série en général, il serait nécessaire de disposer d'une grande profondeur de champ. Cette exigence formelle implique un besoin d'éclairage des figures importants pour être en mesure de fermer le diaphragme. Ce souci de grande profondeur de champ, en n'isolant pas les acteurs des décors qui les entourent, participe en effet à l'inscription des personnages dans un environnement, caractéristique évoquée plus haut des représentations de la Renaissance.

En tant que scripte, l'élaboration d'un dépouillement tableaux avec leur évolution par séquence et par épisode serait donc particulièrement important à partager avec les équipes décoration et costumes pour s'assurer que les bons tableaux se retrouveraient effectivement reflétés dans l'image de la série par les bons décors et textiles, afin de poursuivre l'analogie du cadre dans le cadre.

En modelant de manière évidente les cadres de la série d'après les règles de composition des tableaux de la Renaissance, tout en retrouvant ces derniers enchâssés dans les images de la série, celle-ci pourrait déployer esthétiquement une mise en abyme puisque l'œuvre première incluant les œuvres secondes les reflèterait également. Ce dispositif permettrait ainsi deux choses : d'une part, en révélant la façon dont les images de nature différentes se composent, cela mettrait en avant leur dimension fabriquée, et, d'autre part, cela rendrait prégnants les allers-retours entre passé intradiégétique et présent extradiégétique de la création de la

série. Toutefois, dans la séquence 4 et la séquence 40, c'est également le sujet de la création artistique qui est discuté et raconté par les personnages, que ce soit en matière de direction d'acteur, d'intentions artistiques ou des conditions matérielles de création. En narrant l'acte de création qui a lieu à la Renaissance, et en faisant des allers-retours entre présent et passé par une mise en scène « visible », la série pourrait révéler un autre geste de création au présent, le sien.

C. La série révèle son propre acte de création en montrant celui des objets créés par l'atelier.

Historiquement, le cinéma de fiction se caractérise par « [l'effacement] dans le spectacle filmique [des] traces de son travail, de sa présence même »47, c'est même le but et le « fonctionnement général de l'institution cinématographique »48. En systématisant une mise en scène qui duplique les codes des tableaux, il s'agirait d'aller contre cette habitude et au contraire de souligner les traces de ce travail, de cette présence. La fabrication de la série ne se cacherait plus mais s'exposerait. Les images fabriquées n'apparaitraient plus neutres puisqu'on soulignerait le caractère artificiel de leur non-évidence. L'univers diégétique ne ferait plus « mine de s'offrir sans intermédiaire »49 et l'histoire (définie comme un récit sans marque d'énonciation par Aumont⁵⁰) deviendrait discours (récit qui fait référence à la situation dans laquelle il est produit). En révélant les conditions d'énonciation de son propre discours, la série viserait à faire s'interroger lea spectateur.rice sur la fabrication des images qu'iel regarde et donc sur les créateur.rice.s de ces images. Leur présence serait rappelée formellement par les acteurs et actrices jouant des personnages en train de créer. La série révèlerait alors son propre acte de création. En tant que scripte, nous participons activement à cet effacement des traces : nous nous assurons des raccords météo, costumes, accessoires, du respect des codes de mise en scène... pour faire disparaitre les marques du temps et des personnes nécessaires à la fabrication du film. Partir du postulat inverse impliquerait de questionner nos réflexes pour trouver l'équilibre entre la suggestion de l'existence de ces traces et leur nécessaire effacement pour permettre aux spectateur.ice.s de suivre le récit.

⁴⁷ Jacques Aumont et al. Esthétique du film. Troisième édition, Nathan, 2001, p. 85.

⁴⁸ *Ibid.*, p. 85

⁴⁹ *Ibid.*, p. 85.

⁵⁰ *Ibid.*, p. 85.

Puisque la série raconterait deux actes de création simultanés (celui des tableaux et le sien propre), il pourrait être encore plus intéressant de souligner les particularités de la création sérielle afin de renforcer le lien entre le présent de la série et le temps de l'atelier. On réfléchirait alors à appliquer la façon dont un dispositif classique du filmage (la mise en abyme) s'appliquerait à la création sérielle pour illustrer ses particularités. Or, les artistes Renaissance se sont justement confrontés à la question et à la réflexion sérielle.

En effet, la mise en œuvre des règles de la perspective implique une unité de l'espace dans le tableau. Ce système de représentation suppose un espace concret, parcouru par des personnages déterminés, identifiables et représentés dans une position fixe. Dès lors, comment gérer la question temporelle ? La logique et la cohérence de la narration interne au tableau empêcheraient a priori de représenter un personnage en train de faire différentes actions (marquant alors des temporalités différentes) dans un espace unifié. Pourtant, l'unification spatiale n'implique pas immédiatement une unification temporelle, ainsi Masaccio ou Filippo Lippi représentent-ils Saint Pierre (Le Paiement du Tribut, 1424-1428) ou Salomé (La Danse de Salomé, 1460-64) à différents endroits d'un espace apparemment cohérent en train de réaliser des actions successives plus ou moins éloignées dans le temps. Progressivement, l'unité spatiale entraine une unité temporelle et les artistes sont amenés à se poser la question de la représentation d'une histoire en plusieurs épisodes, puisque la possibilité de représenter plusieurs moments différents dans un même cadre est abandonnée pour un temps dans l'art occidental. Une des solutions trouvée est de représenter des moments clefs incarnant chacun un épisode sur les surfaces différentes d'une même pièce ou d'un même objet. A la Renaissance, les habitations présentent peu de meubles, considérés comme très précieux. A ce titre, les coffres étaient des éléments importants du mobilier car ils permettaient de ranger de nombreuses affaires, étaient hérités de la tradition de déplacement des familles du Moyen-Âge et servaient souvent de banc d'appoint⁵¹. Ils étaient particulièrement décorés, peints ou sculptés, et pouvaient servir de supports à de nombreuses représentations sérielles. L'atelier de Sandro Botticelli en a produit plusieurs, souvent offerts à l'occasion de mariages⁵². Une histoire sérielle peut également se retrouver représentée sur des têtes de lit ou des dossiers de sièges,

⁵¹ Peter Thornton, *L'époque et son style, La Renaissance Italienne 1400 – 1600*, Flammarion, 1991.

⁵² Ana Debenedetti *et al.*, *Botticelli: artiste* & *designer, catalogue de l'exposition au musée Jacquemart-André du 10 septembre 2021 au 24 janvier 2022*, Culturespaces, 2021, p. 96.

telle que *l'histoire de Nastagio degli Onesti*, également offerte pour un mariage⁵³ et produite par l'atelier Botticelli. Afin de traiter ce changement esthétique de l'histoire des arts, un des épisodes de la série pourrait donc raconter la création de ces sièges : l'histoire représentée y est assez complexe et présente deux mises en abyme. Elle présente un jeune homme, Nastagio, éconduit par une jeune femme, qui a la vision d'un autre homme éconduit, Guido, en train de pourchasser la femme qui l'a rejeté pour se venger (premier tableau).









L'histoire de Nastagio degli Onesti, Atelier Botticelli, 1483

La poursuite devient de plus en plus violente et se retrouve représentée deux fois, à l'avant-plan et l'arrière-plan du deuxième tableau, pour raconter la longueur et la répétition de cette chasse. Nastagio décide alors de représenter cette vision à un banquet pour convaincre la jeune femme de l'épouser (troisième tableau). Cela fonctionne, le dernier panneau représente les noces de Nastagio et de la jeune femme devant une enfilade d'arches qui s'enfonce dans la profondeur, rappelant tant des réflexions infinies entre deux miroirs qu'un effet de travelling avant.

La structure en quatre épisodes de cette histoire rappelle la structure classique du cinéma hollywoodien en quatre actes (Mise en place, Confrontation, Climax et Résolution⁵⁴), structure notamment reprise dans le pilote de la série lui-même. C'est ce à quoi l'on assiste avec l'histoire de Nastagio : éconduit et triste, il a la vision de

⁵³ Cristina Acidini, *Botticelli: poète du détail*, Flammarion, 2010, p. 162.

⁵⁴ Voir à ce sujet Francis Vannoye, *Scénarios modèles, modèles de scénario,* Armand Colin, 2008, pp 63-115.

Guido (mise en place), il assiste à la mort violente de la jeune femme poursuivie et décide de ne pas se laisser faire (confrontation) en montrant ce qu'il pourrait lui arriver de pire (climax : devenir Guido et tuer la femme qu'il aime) pour réussir à l'épouser (Résolution).

lci, l'élaboration des sièges viendrait insuffler un sujet narratif pour constituer un épisode de la série, qui traiterait justement de l'écriture sérielle. Au travers des interrogations de Botticelli, Petronilla ou Betto sur les épisodes à mettre en scène, la série interrogerait elle-même sa propre conception. Réciproquement, les enjeux de l'élaboration d'une série peuvent venir transformer ceux des personnages pour faire coïncider intra et extradiégétique. En effet, les collectifs de la série et de l'atelier sont confrontés aux mêmes problématiques de la création artistique collective : communication, collaboration et coordination. Les peintres Renaissance collaboraient ainsi avec les membres de leurs propres ateliers, mais aussi d'autres chefs d'atelier. Concernant l'histoire de Nastagio degli Onesti, si Sandro Botticelli a conçu l'ensemble et le sujet des séquences, l'exécution est attribuée à ses collaborateurs⁵⁵. Cela résonne avec les relations collectives existant sur le tournage d'une série où l'esthétique de la série va être conçue par un e showrunners et/ou lea réalisateur.trice des premiers épisodes, qui vont servir de guide pour les épisodes suivants, réalisés par des équipes et des réalisateurs.trices différentes.

Les interrogations concernant la collaboration entre compagnons et entre ateliers se retrouvent dans les trajectoires de personnage (par exemple, Petronilla prenant un ascendant de plus en plus important dans l'atelier). La question de la qualité et de la quantité produite se retrouve aussi dans la déception de Sandro de devoir produire en série des portraits de la haute bourgeoisie de piètre qualité. Cela peut être traité de manière à faire écho avec les critiques de manque de temps et de moyens de tournage adressées aux productions concernant le tournage de séries et de quotidiennes. Les allers-retours entre passé et présent de la série, soulignés dans les images de la série (forme) se retrouvent aussi dans le récit (fond). La réduplication ne concerne donc pas que le cadre ou le sujet de certaines séquences mais s'étend aussi à la structure de la série (narration, arcs de personnages) pour refléter le système de relations qui sous-tend sa propre fabrication. La volonté de mise en abyme supposerait donc d'orienter les arcs narratifs des personnages pour la faire exister plus fortement dans l'histoire.

⁵⁵ Cristina Acidini, *Botticelli: poète du détail*, Flammarion, 2010.

II. METTRE EN ABYME DES PERSONNAGES POUR QUE PASSÉ ET PRÉSENT SE RÉPONDENT

Pour réfléchir à cette mise en abyme entre les personnages de la série et le collectif la fabriquant, je voudrais me concentrer sur trois figures majeures : lea réalisateur.ice (avec la particularité de l'existence de la ou des showrunners dans une série), le diffuseur, et les spectateur.ice.s de ces images. Afin de construire cette mise en abyme, il me semble important d'identifier les points communs entre chaque groupe : les peintres Renaissance et les réalisateur.trice.s contemporains d'une part, les commanditaires florentins et ceux de notre époque ensuite, et les spectateurs.trice.s ancien.ne.s et actuel.le.s afin de réfléchir à la manière d'enchâsser leurs figures dans la série.

A. Les peintres et les réalisateur.rice.s : l'acte de création mis en abyme Les peintres ne sont pas considérés à la Renaissance comme des artistes au sens où on l'entend aujourd'hui. Ils sont des artisans, appartiennent à ce titre à une souscatégorie inférieure de la corporation des médecins et apothicaires (fournisseurs de drogues, cires, teintures, pigments, aromates...)⁵⁶ et ne disposent pas des mêmes droits de représentation que les autres artisans relevant des arts majeurs florentins. Au sein de l'atelier, le fonctionnement est collectif avec une forte dépendance entre différents métiers, à l'image d'un plateau de tournage. On y pratique « l'union des arts », avec des artisans aux compétences spécifiques, coopérant à leur niveau à la réalisation des ouvrages⁵⁷. Le chef d'atelier ou *capo de bottegha* est donc davantage un directeur artistique qu'un auteur qui peint isolément. S'il conçoit globalement l'œuvre, ce sont les apprentis qui réalisent la préparation du mur dans le cas de fresques, et broient les pigments qui sont assemblés par un autre membre. Les compagnons réalisent certains dessins préparatoires, les fonds ainsi que les personnages secondaires et gagnent progressivement en responsabilité. En outre, les apprentis se forment en réalisant de nombreuses copies⁵⁸ d'œuvres déjà réalisées qui peuvent être vendues facilement à bas prix et exportées à l'étranger⁵⁹.

⁵⁶ Frederick Antal, *Florence et ses peintres*, Gerard Monfort Editeur, 1991, p. 236.

⁵⁷ Chiara Basta (dir), *Botticelli*, Les Classiques de l'Art, Flammarion, 2005, p. 22.

⁵⁸ Ana Debenedetti *et al. Botticelli: artiste & designer, catalogue de l'exposition au musée Jacquemart-André du 10 septembre 2021 au 24 janvier 2022*, Culturespaces, 2021, p. 97.

⁵⁹ *Ibid.*, p. 239.

Le compagnonnage et l'apprentissage auprès d'artisans plus expérimentés est donc central dans la vie d'un apprenti qui doit faire ses preuves avant de se voir confier plus de projets par le chef d'atelier. Cela rappelle le fonctionnement artisanal et basé sur une forme de compagnonnage d'un plateau de tournage où des corps de métier très variés collaborent et où l'apprentissage par la pratique prime. Dans la série, les deux jeunes apprentis de l'atelier Cosi et Pepi devront faire leurs preuves avant de pouvoir espérer proposer leurs propres dessins et créations. La réduplication pourrait se manifester par des séquences de transmission de techniques (autour de l'éclairage ou de la construction de structures de grues ou d'échafaudage) ou de tensions autour de la manière de faire entre collaborateurs expérimentés et novices. Les œuvres sont conçues de manière collaborative au sein d'un atelier mais aussi entre ateliers. Leurs membres peuvent être amenés à collaborer pour la production d'œuvres majeures, comme la réalisation de la Chapelle Sixtine (Rome) ou des fresques de la cathédrale Santa Maria Del Fiore (Florence). Les chefs d'atelier doivent se répartir le travail dans le but de livrer une œuvre collective mais cohérente. Ils peuvent en outre se retrouver des années après avoir partagé un compagnonnage ou la co-réalisation d'une œuvre antérieure. Ce mode de fonctionnement renvoie au fonctionnement collectif des équipes de tournage, et, spécifiquement au tournage de séries où plusieurs réalisateurs et équipes tournent successivement ou simultanément pour livrer un projet à l'identité et l'esthétique finales nécessairement cohérentes. Cette familiarité entre peintres, compagnons et ateliers qui se croisent et collaborent tout au long de leur vie rappelle le fonctionnement de l'industrie cinématographique dont parle le chercheur et scénariste Emmanuel Bourdieu dans Pour une esthétique d'un art impur : « la production d'une œuvre cinématographique est une entreprise collective qui mobilise non seulement l'équipe du film, dirigée par son réalisateur, mais aussi, de façon indirecte, toute la communauté des autres fabricants de films et toutes leurs œuvres. les membres de l'équipe ayant toujours de fortes chances de participer ou d'avoir participé à la fabrication d'autres films produits par la communauté en question »60. Cette réduplication existe déjà dans la série au travers des liens entre Botticelli et Gattano, tous deux formés chez le père de Pipo, lui-même collaborateur de Gattano et futur collaborateur et amant de Sandro.

⁶⁰ Sandra Laugier, "Cultures populaires, critique ordinaire. Une philosophie des genres mineurs" In Emmanuel Pedler et Jacques Cheyronnaud, Théories ordinaires, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, 2013. (pp. 125-144)

La notion d'auteur durant la Renaissance est fortement déterminée par ce fonctionnement très collectif. Au Moyen-Âge, les peintres et sculpteurs ne signent pas les œuvres et il est parfois difficile d'identifier à quel artiste/artisan rattacher une œuvre. Ainsi, les productions ne sont jamais seulement des œuvres personnelles. Aujourd'hui, au contraire, la notion d'auteur renvoie à une inspiration et une démarche intellectuelle singulières et demeure essentielle pour reconnaitre à un objet ou une performance le statut « d'œuvre d'art ». Par définition, une « œuvre d'art résulte du travail d'un ou plusieurs artistes avec généralement une visée esthétique, [et classiquement, elle se reconnait par le cumul de certains critères dont] la recherche de la beauté, son caractère unique, son exposition dans des lieux dédiés, sa signature et son inutilité »61 . Cette bascule a justement lieu à la Renaissance où les peintres et sculpteurs les plus en vue cherchent à se défaire de leur statut d'artisan pour que leur soit reconnu un véritable statut d'artiste. Ils tentent de se distinguer des autres « artisans » en soulignant que leurs œuvres sont fondées sur le savoir théorique, la découverte scientifique, la rationalité et non plus sur une simple habileté technique⁶². « En se constituant une base théorique et scientifique, l'art devenait en mesure d'acquérir une reconnaissance sociale plus grande, se libérer de l'artisanat et permettre à ceux qui le pratiquent de s'élever au-dessus de la condition d'artisan et se rapprocher de la grande bourgeoisie »63 complète Frederick Antal. Une conscience professionnelle des artistes se construit peu à peu, basée sur une définition théorique et scientifique de l'art, ainsi qu'une conscience civique accrue par l'élection à des fonctions représentatives, et le tissage d'un lien de confiance avec les élites qui leur accordent en retour de plus en plus de liberté artistique. Cette reconnaissance professionnelle s'accompagne de la volonté d'une reconnaissance individuelle de l'artiste et du lien avec ses œuvres, qui s'illustre par l'apparition des autoportraits d'artistes dans leurs œuvres. Une intrigue secondaire de *Primavera* pourrait ainsi être consacrée à la démarche de reconnaissance du statut d'auteur et la volonté des ateliers principaux de se distinguer des ateliers qu'ils considèrent comme « inférieurs », peut-être menée par Betto, l'intellectuel dans l'atelier Botticelli, et Gattano, qui viendrait s'ajouter à l'intrigue sur l'asservissement de Botticelli par Giuliano de Medici. Cette tension entre volonté de reconnaissance

⁶¹ Antonin Lambert, Damien Simon, Focus Bac Philosophie, Belin, 2022, p. 18-21.

⁶² Frederick Antal, *Florence et ses peintres*, Gerard Monfort Editeur, 1991, p. 317.

⁶³ *Ibid.*, p. 318.

individuelle, nécessité de travail collectif, héritage d'une conception très corporatiste et artisanale des peintres pourrait être développée dans la suite de la saison.

La particularité récente de l'arrivée des réalisateurs.rice.s de cinéma sur des séries renvoie à ces enjeux. Appelés pour apporter leur légitimité d'artiste au genre sériel (historiquement moins considéré et dont les réalisateurs étaient moins connus du grand public), ces réalisateurs.rice.s de cinéma se sont formés dans une industrie cinématographique construite autour de la « politique des auteurs »64 défendant « l'idée d'un 'auteur de cinéma' conçu, à l'égal de l'auteur littéraire, comme un artiste indépendant doté d'un génie propre »65. En intervenant sur une série, ils peuvent se retrouver confrontés à la dissolution de cette notion, en lien avec la place importante des showrunners, et le partage de cette fonction avec leurs collègues réalisateurs.rice.s. Donner davantage de place aux tensions autour de cette notion me paraitrait particulièrement fécond pour complexifier les rapports entre les différents personnages et construire ces allers-retours entre le passé et le présent. Par exemple, dans la première saison, cette tension pourrait se jouer autour de l'Adoration des Mages, au sujet duquel les critiques se sont longuement affrontés pour en attribuer la paternité partielle ou totale à Botticelli ou Filippino Lippi66, affrontement qui pourrait être rejoué autour de la réalisation non exclusive par Sandro Botticelli, au grand dam des commanditaires du tableau. Dans la deuxième saison, lors de la réalisation des fresques de la chapelle Sixtine, Botticelli, Gattano et un troisième peintre (Ghirlandaio, par exemple) pourraient être en conflit pour la direction artistique et la reconnaissance de la paternité de l'œuvre à laquelle ils ont tous collaboré.

Le parti pris de la mise en abyme vient donc orienter la narration pour faire exister davantage les points communs entre les figures des réalisateur.rice.s et celles des peintres, afin de produire cet enchâssement à la fois narratif et esthétique.

Pour poursuivre la construction de ce processus de réduplication, la question des commanditaires, des œuvres produites par les peintres, est centrale, que ce soit dans le cas du commanditaire Renaissance (Eglise, groupe politique, riches particuliers) ou contemporain (diffuseur, chaîne ou plateforme).

⁶⁴ Jacques Aumont et al. Esthétique du film. Troisième édition, Nathan, 2001, p. 78.

⁶⁵ *Ibid.*, p. 78.

⁶⁶ Cristina Acidini, Botticelli: poète du détail, Flammarion, 2010, p. 80.

B. Mise en abyme des commanditaires

A la différence des longs-métrages produits pour être diffusés en salle, les séries ont vocation à être diffusées à la télévision ou sur une plateforme. Les chaînes et les diffuseurs qui financent la série possèdent un droit de regard particulièrement important sur le montage final, ce qui bouleverse les équilibres entre producteur.rice et réalisateur.rice de longs-métrages. Les équipes de montage doivent intégrer à leur travail de création toutes les remarques des diffuseurs, qu'elles les partagent ou non. La liberté artistique du réalisateur.rice semble plus circonscrite, au profit de la décision finale prise par les producteur.ice.s et diffuseurs. Cette même situation se retrouve chez les artistes Renaissance : ils sont soumis à des contrats très stricts qui définissent précisément le sujet de l'œuvre, ses dimensions, le nombre de personnages, les techniques utilisées, les délais de livraison, les garanties en cas de non-respect des engagements, les membres de l'atelier ayant le droit de participer à la création, et doivent aussi accepter toutes les modifications postérieures à la livraison désirées par le commanditaire⁶⁷. Les peintres se retrouvent privés de tout droit de propriété intellectuelle sur leurs œuvres. Cette prégnance de la décision finale du client rappelle les exigences auxquelles sont confrontées les réalisateur.rice.s de série. Ils doivent mettre en scène un scénario sur lequel ils ont peu de prise en tant qu'auteur, et qui a été beaucoup travaillé par les showrunners,. Ils ont moins de place au montage au cours duquel les remarques des diffuseurs priment, et dont la version finale montée respecte un minutage assez contraint. Ce sujet est déjà présent dans *Primavera* puisque la bible fait état des péripéties postérieures au pilote où Sandro sera à la solde de Giuliano et devra produire des œuvres où sa marge de création personnelle sera contrainte (portraits de nobles, design d'accessoires...) par la volonté de Giuliano, son mécène et client. Les artistes de la Renaissance doivent être en mesure de satisfaire toutes les exigences de leurs clients en fabricant non seulement des fresques et des retables, mais aussi des bannières d'église, des étendards militaires, des écus armoriés, des médailles, des cartons de broderie, des costumes et décors de théâtre, des couvertures de cheval⁶⁸ ou des tableaux éducatifs comme Sandro Botticelli en a réalisés pour l'apprentissage de Lorenzo di Pierfrancesco, neveu de Lorenzo di Medici⁶⁹.

⁶⁷ Frederick Antal, *Florence et ses peintres*, Gérard Monfort Editeur, 1991, p. 239.

⁶⁸ *Ibid.*, p. 238.

⁶⁹ Chiara Basta (dir), *Botticelli*, Les Classiques de l'Art, Flammarion, 2005, p. 53.

Il est évident qu'il existe une grande différence entre un diffuseur contemporain et de riches citoyens florentins tels que les personnages de Giuliano et Lorenzo. En revanche, il serait possible de tracer un lien avec l'autre grand commanditaire de l'époque Renaissance : l'Eglise. L'Eglise catholique est alors très puissante. Toute la société demeure subordonnée au religieux et les élites, tels que les banquiers florentins, veulent se sentir proches de Dieu en versant des dons très importants à l'Eglise⁷⁰. Néanmoins, le rationalisme et le matérialisme séduisent aussi la grande bourgeoisie de l'époque, menaçant ainsi la prééminence du clergé. En collaborant avec l'élite florentine, l'Eglise s'assure d'exercer une influence capitale sur la vie privée des bourgeois, leurs modes de pensée et leur culture et s'adapte en même temps à l'émergence d'une culture capitaliste⁷¹. Les représentations artistiques religieuses évoluent en conséquence. Elles présentent une forme d'humanisation du divin, un rapprochement entre Dieu et les hommes, et représentent les idéaux de la classe bourgeoise dominante (sérénité, charité, modération, fidélité à la réalité, humanisme). Il s'agit de rendre désormais l'art intelligible, accessible à toustes et plus proches de chacun.e. Les valeurs de la classe dominante laïque sont donc représentées et promues par les œuvres religieuses auprès du reste de la société, faisant de ces valeurs bourgeoises celles de toute la société⁷².

La participation à la construction d'une culture populaire commune est aussi une question posée à la production de séries. Au vu du succès et de l'influence des séries, l'interrogation sur les conséquences de la médiatisation de certaines valeurs, thèmes, formes de représentation au détriment d'autres, pourrait être particulièrement intéressante à traiter dans les épisodes de *Primavera*. Par exemple, les trois fresques sur l'Ancien et le Nouveau Testament peintes par Sandro Botticelli pour la Chapelle Sixtine ont pour but avoué la légitimation des papes romains et de leur pouvoir temporel en représentant notamment Jésus-Christ choisissant Pierre, premier évêque de Rome comme son successeur. De même, *la Punition des Rebelles* représente la punition des prêtres hébreux, consumés par le feu et engloutis avec leur famille par la terre, pour avoir refusé de reconnaitre l'autorité civile et religieuse de Moïse et Aaron. Il s'agit d'une allégorie claire du pouvoir papal et des risques à s'opposer à son autorité⁷³. La question de l'influence d'un tableau

⁷⁰ Frederick Antal, *Florence et ses peintres*, Gerard Monfort Editeur, Paris, 1991, p. 110.

⁷¹ *Ibid.*, p. 113.

⁷² *Ibid.*, p. 113.

⁷³ Chiara Basta (dir), *Botticelli*, Les Classiques de l'Art, Flammarion, Paris, 2005, p. 74.

pourrait être également posée à Sandro Botticelli par ses apprentis concernant *Le Printemps*. Sa signification est toujours débattue aujourd'hui, mais Cristina Acidini propose de l'analyser comme une allégorie de la paix rétablie à Florence⁷⁴, après la conjuration des Pazzi, à la gloire de Lorenzo de Medici, ambassadeur de la « Raison » permettant à la cité de s'élever jusqu'à la contemplation... après avoir ordonné le massacre de dizaines de conjurés Pazzi et l'exposition de leurs cadavres sur les murs du Palais de la Seigneurie. Les apprentis dans le cas du *Printemps* et les peintres dans le cas des fresques de la Chapelle Sixtine pourraient choisir de réaliser ces œuvres et donc de faire allégeance au pouvoir dominant et rémunérateur au mépris de leurs idéaux humanistes, ou, au contraire, choisir de quitter l'atelier ou la commande pour ne pas défendre des figures autoritaires et en affronter les conséquences.

On effleure ici la question plus large de la réception et de l'influence d'une œuvre sur un public (au centre de la théorie d'Eisenstein⁷⁵) ou d'une œuvre fabriquée pour répondre aux attentes supposées d'un public. Le spectateur.ice est cette ultime figure que la série peut mettre en abyme, spectateur.ice des tableaux de Botticelli et spectateur.ice de la série partageant la même activité spéculaire.

C. Mise en abyme des spectateur.ice.s

David Hockney et Marcus Gayford rappellent en préambule *d'Une Histoire des images*, que « toutes les images s'adressent à un public. Elles sont faites pour être vues et comprises. Quand nous voyons une image, nous partons du principe qu'elle a une signification »⁷⁶. Le souci de la réception du spectateur est donc toujours présent dans la production d'une image, ici qu'elle soit produite par l'atelier ou par la série.

De manière assez évidente, la représentation de spectateur.rice.s d'un tableau rappelle à cellui qui regarde la série, sa propre position et sa propre activité de spectateur.rice au moment où iel regarde quelqu'un en train de regarder. Cette double représentation n'est pas qu'un simple reflet entre spectateur.rice des tableaux et spectateur.rice de la série. Le dispositif audiovisuel lui-même met en abyme le

⁷⁴ Cristina Acidini, *Botticelli: poète du détail*, Flammarion, 2010, p. 120.

⁷⁵ Jacques Aumont et al. Esthétique du film. Troisième édition, Nathan, 2001, p. 61.

⁷⁶ David Hockney, Marcus Gayford, *Une histoire des images: de la grotte à l'écran d'ordinateur*, Thames & Hudson, 2021, p. 6.

même « type de sujet-spectateur »77 à l'intérieur de la série (dans le récit) et à l'extérieur, devant l'écran. Par construction d'un point de vue reprenant les règles de la perspective, le dispositif cinématographique « produit un certain type de sujetspectateur, et ceci sur le modèle de la camera oscura élaborée à la Renaissance italienne en fonction d'une conception historiquement et idéologiquement datée de la perspective et du sujet de la vision », selon Jacques Aumont. Depuis son point de vue, le spectateur, « sujet tout-percevant, doué d'ubiquité, (...) s'éprouve comme foyer de la représentation, (...) il est sur-présent comme foyer de toute vision, et, par le jeu du découpage classique, omni-voyant, présent comme sujet transcendantal de la vision »⁷⁸. Ainsi, le spectateur Renaissance et le spectateur contemporain éprouvent cette « capacité à s'identifier au sujet de la vision ». Dans cette position, le spectateur.rice se raconte que l'œuvre telle qu'elle est représentée correspond à son regard. Cette capacité est définie comme « l'identification primaire au cinéma » par Jean-Louis Baudry⁷⁹. C'est elle qui permet ensuite l'identification dite « secondaire » aux sujets représentés à l'écran. Au travers de la représentation d'un spectateur de tableau, le spectateur de la série éprouverait donc en même temps identification primaire (en tant que regard), identification secondaire (avec les personnages) et interrogation sur les conditions d'énonciation de l'œuvre puisqu'il verrait ce personnage du passé, avec qui il pourrait s'identifier diégétiquement, éprouver cette même identification primaire de « regardeur ». Cette situation correspond aux différents niveaux créés par la mise en abyme, évoqués en introduction.

Ces interrogations sur la place du ou de la spectateur.rice pourraient se déployer dans le récit comme dans la mise en scène. Ainsi, à chaque fois qu'un tableau est étudié dans une séquence, il pourrait être filmé dans le point de vue de quelqu'un qui regarde, avec sa présence en amorce. Les grandes œuvres et fresques monumentales pourraient n'être filmées que depuis une possible position de spectateur et non à plusieurs mètres de hauteur. Les protagonistes de la série pourraient faire l'expérience de leur statut de spectateur.rice en étudiant la manière de faire rentrer un spectateur.rice dans un tableau. Par exemple, ils pourraient évoquer l'effet de profondeur des arches du quatrième tableau de Nastagio degli Onesti ou la multiplication des interpellations formelles via un regard direct vers le

⁷⁷ Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Esthétique du film, 125 ans de théorie du cinéma, 5e édition enrichie*, Armand Colin, 2021, p. 214.

⁷⁸ *Ibid*., p. 214.

⁷⁹ *Ibid.*, p. 212.

spectateur.ice comme dans le portrait de Michele Marullo Tarcaniota, le Saint Sébastien ou l'Adoration des Mages. Dans ce dernier tableau, Botticelli se représente en train de regarder lea spectateur.rice. Cette pratique s'inscrit dans le souci des peintres Renaissance de développer un lien intime entre une image et son spectateur. Ce souci de la place donnée au spectateur.rice et de son interpellation se manifeste par l'ajout de tout une grille de lecture symbolique dans les tableaux. Par exemple, la présence de la nymphe antique, païenne, dans les tableaux religieux Renaissance, incarne le fait que les artistes Renaissance « pensent l'effet de perturbation fécond que la relation au paganisme crée au sein de la Florence chrétienne » selon Georges Didi-Hubermann⁸⁰. Les tableaux dépeignent un premier niveau d'histoire mais leur construction et la présence de certains éléments et symboles racontent un deuxième niveau, et font apparaître le point de vue du peintre sur le tableau. Ils proposent alors une énonciation au spectateur.ice, définie par Jacques Aumont comme « ce que perçoit le spectateur en cours de projection, sans batterie de signes spécialisés, comme relevant du travail d'énonciation »81. Ce souci de deuxième niveau de lecture existerait donc dans les tableaux de l'atelier, dans l'image de la série et dans la construction narrative de la série.

Par exemple, *l'Adoration des Mages* présente Côme l'Ancien, et ses fils Piero et Giovanni de Medici sous les traits des Rois Mages, adorant Dieu. Ils sont observés par Lorenzo et Giuliano de Medici (fils de Piero). Toute la famille Medici, parfaitement reconnaissable par des contemporain.e.s de l'époque est donc sanctifiée, symbolisant leur rôle central déterminant dans la vie Florentine. Lea spectateur.ice est donc invitée *a priori* à reconnaitre la domination de cette famille. Néanmoins la position de Lorenzo et Giuliano symétrique et à distance de rapport à Sandro Botticelli, qui regarde lea spectateur.ice rend incertaine l'opinion du peintre sur cette commande. Si le jugement du peintre demeure mystérieux à une époque où il demeure totalement dépendant de ses mécènes, les réalisateur.trices disposent d'une grande liberté pour proposer un jugement au spectateur. Ainsi, la présence de tableaux dans certaines scènes de films ou de série nous donne des indices sur le point de vue la mise en scène quant à l'action qu'elle nous montre. Joëlle Vancheri

⁸⁰ Voir Georges Didi-Hubermann, *Ninfa Moderna, essai sur le drapé désir*, Gallimard, 2002 et Marie Richeux, « Par les temps qui courent », *Penser les images (episode 1/5 Georges Didi-Huberman : "Penser les images, c'est penser un recommencement")*, France Culture, 15 mai 2023.

⁸¹ Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Esthétique du film, 125 ans de théorie du cinéma, 5e édition enrichie*, Armand Colin, 2021, p. 182.

rappelle que dans le Massacre de Fort Appache. John Ford met en scène le portrait La Charge de Thursday qui confirme la légende de Custer à Little Big Horn, comme soldat courageux mort en héros, alors que dans la version de John Ford c'est la vanité du lieutenant-colonel Custer qui conduit le régiment à la mort. La présence de ce tableau anticipe la morale de L'Homme qui tua Liberty Valence affirmant que « quand la légende est plus belle que la réalité, imprimez la légende »82. Autre manière de jouer avec la peinture, dans Les larmes amères de Petra Von Kant, Petra et Karin reproduisent les poses du tableau *Midas et Bacchus* de Nicolas Poussin qui occupe le mur de la chambre. Fassbinder prévient ainsi le spectateur du parallélisme entre les figures peintes et la destinée des héroïnes du film. Dans la série, la mise en scène déjà évoquée pour la séquence 40 témoigne de la critique envers le fonctionnement de la guilde. Les séances de pose nue de Lauretta Vespucci lors de la préparation des tableaux de la *Naissance de Vénus* ou du *Printemps* pourraient être mises en scène par des dispositifs relevant du female gaze afin de manifester la volonté esthétique de faire ressentir ce que Lauretta éprouve lors de ces séances de pose. On pourrait alors ainsi souligner la volonté de ne pas céder à une pulsion scopique traditionnelle⁸³ du cinéma tandis que cette habitude n'est pas présente au XVe siècle où la nudité représente en priorité la vérité.

La recherche d'énonciation au sein du récit auquel le spectateur.rice assiste fait partie intégrante de son plaisir selon Jacques Aumont. Iel éprouve un « double plaisir » à se laisser porter par un « discours qui se déguise en histoire »⁸⁴ tout en cherchant des marques de l'énonciation. Jacques Aumont conclut que pour que l'identification secondaire au représenté fonctionne chez un spectateur.ice, l'identification avec la fiction d'un regard et l'existence d'un récit sont tout aussi nécessaires. Selon lui « il existe un désir fondamental d'entrer dans un récit, (...) il y a de toute évidence quelque chose qui révèle une identification primordiale pour laquelle toute histoire racontée est un peu notre histoire »⁸⁵. Cette remarque souligne

⁸² Joëlle Vancheri, Cinema et peinture, Citadelles et Mazenot, 2019.

⁸³ à ce sujet voir Iris Brey, *Le regard féminin, une révolution à l'écran*, Edition de l'Olivier, 2020 et Susan Felleman, *Art in the Cinematic Imagination,* Texas University Press, 2006.

⁸⁴ Jacques Aumont et al. Esthétique du film. Troisième édition, Nathan, 2001, pp. 85-86.

⁸⁵ Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Esthétique du film, 125 ans de théorie du cinéma, 5e édition enrichie*, Armand Colin, 2021, p. 215.

un aspect important des séries contemporaines. Par leur temps long, par la diversité de personnages présentés et par le caractère « ontologiquement instable »86 de l'intrigue, les séries permettent d'explorer les différents choix que peuvent faire des personnages face à un dilemme et les conséquences sur leurs trajectoires. Assister à la réalisation de choix que nous n'aurions pas fait « intuitivement » nous permet de nous interroger sur nos propres biais. Les décisions des personnages guidés par des conceptions morales, alternatives et contextuelles à la série, répondent aux interrogations morales et aux choix que nous faisons dans notre vie « réelle » et que nous pouvons remobiliser, rappelle Sandra Laugier dans Nos Vies en série87. Regarder une série et apprécier la variété des trajectoires des personnages devient un moyen de découvrir « la pluralité des expressions singulières »88, l'incompréhension et les débats entre les protagonistes afin de réfléchir et de « s'explorer soi-même ». La mise en scène d'une pluralité de positions et de voix morales dans un même monde stimule l'agentivité du « regardeur ». Ce sentiment « d'ouverture des possibles » de l'évolution des personnages est d'autant plus prégnant pour un.e spectateur.trice de série qu'iel sait que leurs destinées ne sont pas figées : leur fonction actancielle va varier, même les *showrunners* ne savent pas comment leurs personnages vont évoluer sur le long terme, s'ils ont « une longueur d'avance sur le public (...) cette distance demeure relative, ce qui ouvre la possibilité d'entamer un dialogue entre instances productrices et réceptrices »89. Les séries éduquent les spectateur.rice.s qui s'avèrent en retour de plus en plus exigeant.e.s avec la qualité et la nouveauté des programmes qui leur sont proposés, tant sur les manières de filmer que sur l'écriture des dialogues et des personnages, comme en témoignent les succès populaires des séries comme The Last of Us (Neil Druckmann et Craig Mazin, HB0, 2023-) ou The White Lotus (Mike White, HBO, 2021-). On a pu constater le pouvoir particulièrement fécond du principe de mise en abyme, qui partant de la présence de cadres dans un cadre, vient affecter la construction des cadres filmiques, puis transformer l'écriture des épisodes et les trajectoires des personnages. Il renforce la cohérence entre le fond et la forme que pourrait revêtir la

⁸⁶ Raphaël Baroni, « Intrigues et personnages des séries évolutives : quand l'improvisation devient une vertu », *Télévision*, vol. 7, no. 1, 2016, pp. 31-48.

⁸⁷ Sandra Laugier, *Nos vies en séries, Philosophie et morale d'une culture populaire*, Climats, Flammarion, 2019, p. 69.

⁸⁸ Ibid., p. 127.

⁸⁹ Raphaël Baroni, « Intrigues et personnages des séries évolutives : quand l'improvisation devient une vertu », *Télévision*, vol. 7, no. 1, 2016, pp. 31-48.

série, tout en proposant des pistes de complexification des caractères des protagonistes. *Primavera* permet alors des allers-retours entre le présent et une époque révolue afin que le spectateur contemporain puisse s'identifier à une personne du Quattrocento, instance réceptrice d'une œuvre en perpétuelle évolution. Le spectateur réfléchit au point de vue de la mise en scène qui lui est communiqué sur l'épisode et analyse les différents arbitrages faits par les personnages. Penser à ce spectateur ou cette spectatrice contemporaine et son exigence demeure l'objectif principal de la scripte, réactualisé par le temps long de la série.

Nous allons voir dans la partie suivante comment pourrait se manifester concrètement ce principe dans l'esthétique visuelle et sonore de la série, à différents niveaux : de l'esthétique générale au découpage de certaines séquences.



PARTIE PRATIQUE - DISPOSITIF ET ESTHÉTIQUE DE LA SÉRIE PRIMAVERA

Les propositions ci-après constitueraient une « charte » et une boite à outils pour construire l'identité esthétique de la série en relation avec ma réflexion sur la mise en abyme. Les réalisateurs trices et chef. fes opérateurs trices image et son, chef. fes décorateurs trices, seraient libres de se les approprier en fonction de leurs envies, que ce soit par le découpage, le rythme, le style différent, l'insertion d'éléments reconnaissables (motifs, mise en scène, objets, éléments de costumes...). Cela correspond à la pratique dans de nombreuses séries où les réalisateurs trices et équipes techniques changent, néanmoins, les showrunners, producteur rice se temparfois scriptes veillent à la cohérence générale de l'oeuvre.

Intention : Mettre en scène une mise en abyme formelle

Le procédé de mise en abyme fait en sorte que cette série soit la *mise en image* d'une fabrique d'images. Cela vise à faire ressentir le lien qui peut exister entre un collectif créatif de la Renaissance et le collectif créateur de la série (tournage). Des tableaux de peinture, des cadres de fenêtres, des miroirs seraient donc présents dans les images de la série, qui reproduiraient certains codes des tableaux représentés.



Intention: raconter des personnages en relation avec leur environnement

La série raconte la création artistique au sein d'un collectif et tend aussi à raconter formellement son propre processus créatif. Il s'agirait donc d'utiliser tous les moyens esthétiques pour faire exister un groupe, les évolutions d'alliance et les places des personnages au sein de ce groupe. En outre, il s'agit de mettre en relation les hommes et le monde au sein duquel ils évoluent pour raconter l'Histoire en train de se produire à un spectateur, il faudra donc mettre en relation des personnages et les décors qui les entourent.





Intention : faire sentir la pluralité des co-créateurs d'une oeuvre

Le tournage de série se traduit généralement par l'utilisation d'une deuxième caméra. Le découpage présenté ci-après est donc réalisé à deux caméras. Il serait intéressant de mettre en abyme la collaboration entre membres de l'atelier par la fabrication des cadres et donc de réfléchir à la particularité que pourrait incarner chaque caméra dans des séquences de peinture à plusieurs : focales de série différentes, filtres, rythme d'enregistrement des images différents, mode de filmage en fixe, mouvement stabilisé ou en épaule,... Les différents ateliers pourraient également être filmés avec un style différent pour faire écho à leur expression stylistique différente. L'esthétique (colorimétrie, filtres, mouvements de caméra) a aussi vocation à varier en fonction des envies des réalisateurs.rices pour manifester leur diversité à partir des quelques lignes directrices de la « charte » esthétique.

Les propositions ci-dessous sont nombreuses et proposent de multiples interprétations formelles de ces intentions. Le but n'est pas de toutes les retrouver

dans chaque épisode, au risque d'une forme de redondance brouillant la clarté de l'histoire, mais de les utiliser quand elles peuvent servir la narration et la mise en scène pour le plaisir des spectateur.rice.s. C'est plutôt au niveau de la saison qu'il me paraitrait souhaitable de retrouver ces éléments, afin de laisser leur marge de création à toustes les créateur.rice.s de la série et au spectateur.rice la possibilité de suivre l'histoire de Sandro Botticelli. Il demeure un risque qu'une mise en scène aussi soulignée dysfonctionne et paraisse comique ou grossière. Il semble évident que des repérages ou des essais avec camera seraient absolument nécessaires afin d'identifier la mesure avec laquelle utiliser ces dispositifs de mise en scène. De même, ces principes seraient à adapter pour chaque séquence au jeu des comédien.ne.s, à leur déplacement, et à la manière dont ils pourraient ressentir la scène. Le filmage resterait bien sûr centré sur l'interprétation des actrices.eur.s avant tout.

Surtout, les propositions ci-dessous font fi de toute contrainte financière ou organisationnelle. J'ai choisi de rédiger ce mémoire dans une perspective de conditions de tournage et de financement idéales, je suis bien consciente que de telles conditions sont rarement réunies.

TRAITEMENT DE L'IMAGE

1. Lumière

Une série nécessite de grandes quantités de rushes avec un coût de traitement limité. Il n'est donc pas question de tourner en pellicule, qui pourrait en plus renforcer le côté passéiste du film d'époque. En outre, le numérique garantirait d'avoir une certaine netteté qui rappellerait la grande netteté du trait des tableaux de Botticelli. Ceux-ci se caractérisent aussi par une certaine douceur des aplats.

Pour travailler cette douceur des aplats, il serait intéressant d'avoir une lumière plutôt douce et diffusée. L'éclairage serait donc assez doux, sur les visages, il n'y aurait pas de contraste aveuglant ou trop marqué.

A l'intérieur de l'atelier, si la lumière passe par une toile enduite (caractéristique de la Renaissance, *cf infra*), elle serait naturellement diffusée.

Les lignes sont particulièrement claires dans les tableaux de Sandro Botticelli, elles pourraient également se manifester dans l'image de la série par le contraste naturel entre des fonds, plutôt denses et peu éclairés, et des figures découpées par des sources lumineuses ponctuelles .

Aussi je souhaiterais travailler en numérique mais essayer des séries d'objectifs pas trop définis pour faire ressentir cette douceur, comme pour *Onoda, 10 000 nuits dans la jungle* (Arthur Harari, 2022).



En nuit, il y aurait des contrastes importants entre des fonds sombres et quasi peu éclairés et les visages lumineux et éclairés par quelques sources lumineuses chaudes présentes dans l'image.



Pour les scènes en extérieur, la lumière resterait douce avec des contrastes permis par la densité des couleurs des costumes et des décors plutôt que par une forte lumière.

Les costumes et les décors se caractériseraient par des teintes chatoyantes, assez saturées, et dont l'intensité colorimétrique pourrait traduire le milieu social des personnages.





L'étalonnage en cours de tournage par un DIT devient une pratique courante lors du tournage de séries afin d'alléger la post-production et conserver l'identité lumineuse choisie au tournage par le chef opérateur pour les différents décors en fonction de la continuité. Dans le cas de *Primavera*, il semblerait intéressant de choisir cette configuration afin de vérifier que les paramètres choisis correspondent bien aux codes picturaux de la Renaissance.

2. Format, valeurs et construction des cadres

Pour raconter les relations au sein d'un collectif, je souhaiterais favoriser des focales courtes et moyennes afin de mettre en rapport les personnages les uns avec les autres, et, avec le monde dans lequel ils évoluent. Afin de rappeler la grande netteté des peintures, la profondeur des champs serait importante. Cela va de pair avec la longueur des focales précédemment mentionnées, et suppose également une lumière importante.

Concernant le format, il aurait pu être intéressant de privilégier le format 1:33, en rappel des tableaux, comme l'a fait Andreï Kontchalovski pour *Michel-Ange* (2019). Néanmoins, cela pourrait aussi s'appliquer au cinemascope, qui rappellerait les fresques et retables, coffres ou dossiers de sièges au format allongé. Dans la mesure où il s'agit de faire exister des individus dans un décor et de pouvoir raconter la relation entre le collectif de l'atelier face au pouvoir et à l'individu, il me semble qu'un format 16:9 ou 2:1 serait approprié et correspondrait aux formats de tournage actuels de série.

Pour construire la mise en abyme formelle, plusieurs principes esthétiques affecteraient les cadres :

Plan rapproché des personnages: la Renaissance voit la naissance du portrait laïc, en profil ou en trois-quart, cadré en poitrine ou taille. Il pourrait être intéressant de privilégier ces valeurs pour la majorité des plans rapprochés, et, garder les valeurs plus serrées pour des moments particulièrement intenses, nécessitant d'être vraiment proches des personnages.



Surcadrage :Les personnages pourraient être souvent surcadrés par des fenêtres, des barres de lit, des tapisseries, des niches dans les murs, ou des couloirs ou loggias situés derrière ou devant eux afin de rappeler l'existence du cadre du tableau ou de la caméra, pratique abondamment utilisée à la Renaissance.

















Symétrie: les tableaux Renaissance cherchent l'équilibre dans les compositions et le lien entre un ou des personnages et leur environnement. Aussi la symétrie et la perspective constituent deux principes très forts des images : symétrie entre groupe, au sein du décor, entre personnages. Cela pourrait être intéressant de construire cette symétrie et d'en sortir en fonction des enjeux des séquences et notamment de l'état psychologique de Sandro.





















Reproduction de tableau : afin d'assumer complètement les références faites à ces tableaux, il pourrait être intéressant de prévoir un moment dans quelques séquences où un plan commence comme un tableau connu avant de « s'animer », ou fait une référence directe à un tableau, n'appartenant pas obligatoirement à la Renaissance.





















3. Composition de l'image

des éléments se retrouvent également à l'intérieur des cadres pour faire exister la mise en abyme :

Présence d'un « regardeur » : lorsqu'un ou des personnages regardent une peinture, il serait intéressant de l'avoir dans l'image pour inviter à l'identification du spectateur et des personnages et à la réflexion sur les conditions d'énonciation.













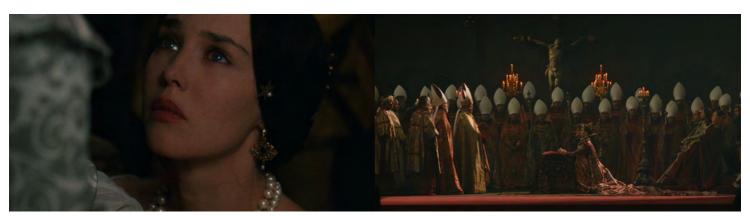
Présence d'accessoires partagés entre le tournage et le studio : miroirs, lentilles, costumes, accessoires, pinceaux.







Présence de miroirs, reflets et matières réfléchissantes: la représentation de reflets dans les tableaux Renaissance fait exister ce qui n'est pas représenté directement dans le cadre du tableau mais en est tout proche physiquement et pourrait exister dans le paysage sonore. Il serait intéressant de réfléchir à la question de la conservations des réflexions et des ombres propres au moment du tournage dans les plans finalement montés (reflets des équipes, ombres extra-diégétiques...) Elles permettraient de percevoir les traces du collectif créateur de la série, miroir du collectif de l'atelier, de manière plus ou moins inconsciente pour les spectateurs.trices, de faire des rappels de l'oeuvre-série en cours de création pendant que la série raconte une oeuvre-tableau en train d'être créée.







Présence de fenêtres, baies et tableaux pour ouvrir vers le hors champ et faire exister ce qui n'est pas représenté dans le tableau.











Forts effets de perspective et lignes marquées pour rappeler les codes des tableaux Renaissance et construire un point de vue d'après les règles de la perspective monofocale.











Présence de symboles: les tableaux Renaissance abondent en symbole, allégories du sujet du tableau et éléments ayant un double sens (végétal, fruit, animal, doré, élément architectural, colonne, jardin...), qui peut être religieux, politique ou sexuel... Il pourra être intéressant d'insérer dans les plans certains symboles pouvant rappeler le lien avec le présent, la personnalité propre du réalisateur.trice ou de son équipe, un goût d'un acteur... ces inserts constituant des *easter eggs* plaisants au public.

Regards décalés: du fait de la conception même des tableaux, assemblant la projection de plusieurs modèles, les regards des personnages des tableaux peuvent nous sembler « décalés » et ne regardant pas au « bon endroit ». Toujours afin de manifester ce double regard et le caractère artificiel de la fiction, il pourrait être intéressant d'essayer de mettre en scène de tels regards « décalés ».









4. Styles de chaque réalisateur.rice :

Tous ces principes constitueraient l'esthétique globale de la série. Les chefs d'atelier qui collaboraient sur des très gros projets pouvaient imprimer leur propre identité artistique au sein de la cohérence globale. Il me semblerait intéressant que cela soit aussi le cas dans les images de cette série où chaque réalisateur.rice pourrait imprimer sa marque malgré la prise en compte de ces quelques règles communes : des objets particuliers qui peuvent se retrouver entre les épisodes, des rythmes de plan ou de montage particuliers, des séquences oniriques ou des flashbacks à l'esthétique totalement libres, des épisodes chantés ou musicaux...

Ambiances

Pour construire l'atmosphère sonore historique, le travail du son vise d'abord à rendre crédible des décors et des costumes et à créer le hors-champ sonore qui pourrait exister à Florence au XVe siècle en fonction de sa densité, des activités dans la rue, des activités dans les palais, de la présence d'enfants ou d'animaux dans les rues...

Puisqu'il s'agit d'un film historique, toutes les références sonores au monde actuel seraient à éliminer au maximum (avion, voitures, bruits industriels...) et le travail de montage son s'avérerait particulièrement important pour rendre crédible cette époque.

Néanmoins, et toujours dans l'optique de réfléchir sur les conditions d'énonciation de l'oeuvre, je serais intéressée de mettre en exergue la réflexion sur les conditions d'énonciation de la série par un travail sonore afin de souligner le caractère fabriqué de la série.

Plusieurs traitements sonores pourraient être essayés dans certaines scènes, en particulier celles ayant trait à la création, dans les studios de Botticelli et de Lorenzo de Medici, ou lors d'études de peinture :

- effectuer une sorte de zoom sonore en partant d'une scène avec une ambiance très riche et au fur et à mesure, retirer des ambiances sonores pour ne laisser qu'un ou deux sons en lien avec la peinture du tableau ou d'un dessin, qui manifesterait la concentration sur la création. L'inverse pourrait également avoir lieu, en commençant avec du silence ou un seul son, auquel viendraient ensuite s'ajouter les autres éléments de l'atmosphère sonore.
- Il serait également possible de ne sonoriser que certains mouvements ou certains personnages, afin de surprendre le spectateur.rice habitué.e à la qualité d'ambiances sonores riches. En réduisant soudainement l'espace sonore, à quelques sons très particuliers, on l'interpellerait dans ses habitudes.
- Il serait également intéressant d'étudier la possibilité de la « sonorisation » d'un tableau (en cours de fabrication ou terminé), c'est une pratique commune dans les documentaires ou les pastilles d'information. Il pourrait tant s'agir des

sons de la fabrication du tableaux (pinceaux, broyage des pigments, application de blanc d'oeuf sur des murs...) que des éléments représentés ou à représenter sur le tableau. Cela pourrait correspondre à l'image mentale du ou des peintres en train de représenter des éléments, ou, en rendant particulièrement audibles et proches des sons que l'on entend rarement aussi fort, souligner le caractère artificiel de ces sons afin de rendre « audible » la mise en scène.

Pour les scènes racontant des interactions entre personnages, à la guilde, au Palais Medici, au Palais Pazzi, dans la rue... j'aimerais que les ambiances sonores soient riches et denses afin de faire exister la relation avec l'environnement. Ainsi, le hors champ sonore serait bien rempli, la densité de la ville se ressentirait en intérieur et en extérieur.

Le ressenti des sons extérieurs depuis l'atelier de Botticelli ou de la résidence Medici les différencierait étroitement : très présents dans l'atelier de la rue Ognissanti qui se trouve dans une rue étroite où les sons résonnent, où les habitations sont très proches et ne comportent pas de fenêtres. Ils seraient plus lointains dans la résidence Medici qui comporte un jardin, une cour intérieure, des fenêtres et des hauts murs qui éloignent les bruits de la cité. Les quartiers les plus aisés de Florence sont déjà pavés et le bruits des sabots, des chaussures et des charrettes sur les pavés résonne, alors que les quartiers en travaux ou populaires en terre battue assourdirait un peu le son.

Enfin, dans certains intérieurs moins aisés, les pièces sont encore peu remplies et pourraient présenter une réverbération du son. Celle-ci serait beaucoup moins notable dans les intérieurs des édifices bourgeois.

Dialogues

Concernant les dialogues, il me semble important de respecter un vocabulaire et un phrasé sonnant intemporel. Des dialogues en italien plutôt qu'en anglais pourraient présenter une plus grande apparence de vraisemblance.

Musique

Dans la bible de la série, Mary Milojevic évoque son envie de mettre de la musique moderne et électronique pour rendre cette série plus moderne. Il est évident que cela fonctionnerait très bien, que cela pourrait dynamiser certaines scènes et qu'il est toujours plaisant de reconnaitre des musiques que l'on apprécie en regardant une série. C'est d'ailleurs une pratique devenue classique dans les séries historiques. Dans ma recherche d'aller-retours entre le passé et le présent, il pourrait être intéressant de déplacer légèrement cette envie en ne reprenant pas telles quelles des chansons pop ou des hymnes électro mais de les réinterpréter avec des instruments traditionnels pour leur donner une coloration ancienne. Je serais aussi intéressée par l'enjeu du « motif » et de travailler certaines mélodies pour en faire des variations au sein de morceaux musicaux plus amples afin de travailler la présence d'une oeuvre dans une autre oeuvre et la réduplication sur le plan musical musical.



UNIVERS VISUEL - DÉCORS

Il n'est pas nécessaire que le décor de la série corresponde strictement à la période représentée. Néanmoins, dans la mesure où il est important que l'esthétique de la série reflète les tableaux de la Renaissance, il serait intéressant que les décors correspondent globalement aux informations et aux représentations dont on dispose sur la période sans anachronisme évident. Il m'a donc semblé utile d'élaborer une petite synthèse concernant les aménagements des habitations Florentines.

Au XIVe siècle, une véritable révolution se produit concernant les intérieurs : les familles n'ont plus besoin de se déplacer de château en château.

Les maisons-tours florentines à destination essentiellement défensive commencent à être abandonnées au profit de palais. L'architecture et l'aménagement intérieurs naissants passionnent les Florentins du XVe siècle, qui imaginent de nombreuses et rapides améliorations en termes de confort et de lumière⁹⁰. Cela se traduit par l'agrandissement des cheminées et des fenêtres (qui remplacent les précédentes petites fenêtres rondes appelées *occhi*)⁹¹. Au delà d'assurer plus de confort, les nouveaux palais sont aussi plus grands afin d'accueillir les invités et les membres de la famille élargie.

En termes de décoration d'intérieur, cela se traduit à différents niveaux :

- les murs des palais sont peints, ou décorés avec des tapisseries (pour les plus riches) ou des tentures. Les murs sont rarement à nus avec la pierre juste visible, à moins que la salle ne soit plus utilisée, ou qu'il s'agisse d'une demeure plus humble.
- Les meubles sont plus pratiques et confortables et n'ont plus besoin d'être facilement déplaçables. Ils sont beaucoup plus travaillés et luxueux : coffres sculptés, cheminées à gros linteau, nombreux motifs, têtes de lit et sièges peints ou sculptés...⁹²
- des objets esthétiques et non absolument nécessaires commencent à orner les intérieurs les plus aisés⁹³.

⁹⁰ Peter Thornton, *L'époque et son style, La Renaissance Italienne 1400 – 1600*, Flammarion, 1991.

⁹¹ Francesco Gurrieri, Patrizia Fabbri, Les Palais de Florence, Hazan, 1996.

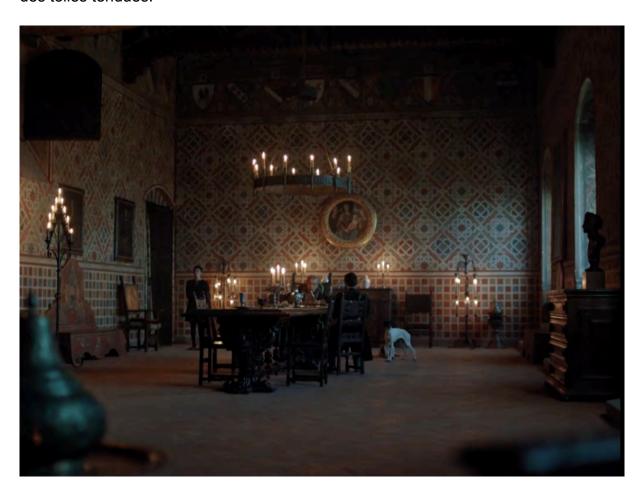
⁹² Peter Thornton, *L'époque et son style, La Renaissance Italienne 1400 – 1600*, Flammarion, 1991.

⁹³ Ibid.

Les intérieurs des habitations populaires sont également peints mais plus simplement, avec des couleurs relativement moins saturées. Seuls les palais disposent de fenêtre proprement dites. Les habitations moins riches présentent des ouvertures sur lesquelles sont tendues des toiles enduites qui laissent passer la lumière et qui peuvent également s'ouvrir ou se fermer.

Les intérieurs riches et populaires contrastent donc fortement.

Cette dichotomie se retrouverait dans les décors principaux de la série : des murs richement décorés, de grandes ouvertures, des meubles de très bonne facture et ouvragés, la présence d'objets non essentiels (livres, tableaux, décoration raffinée) seront présents dans le cabinet de Lorenzo, tandis que l'atelier de Botticelli sera constitué plus simplement : murs peints de façon plus simple, meubles rustiques, et décors et esquisses accrochés aux murs ou sur des planches, ouvertures présentant des toiles tendues.



Décors choisis : Studio de Lorenzo de Medici et Atelier de Sandro Botticelli

Je souhaite me concentrer sur le décor de la pièce principale de l'atelier de Sandro et le studio de Lorenzo de Medici. En effet, les constructions des nouveaux palais Florentins et maisons de lettrés confèrent une place particulièrement importante au studio, un endroit pour lire, écrire et travailler au calme, décoré avec soins, fermé à clef car accueillant les papiers, livres et objets de valeurs de son propriétaire⁹⁴.

Le studio de palais est un « écrin »⁹⁵ pour permettre à l'homme lettré de penser. Il remplit également des fonctions sociales pour recevoir des homologues, partenaires politiques ou économiques. Il fait figure de « coffre au trésor »⁹⁶ en présentant tous les objets rares, de valeur, préférablement étrangers, qui appartiennent à son propriétaire. Sa disposition est censée refléter l'état d'esprit de son propriétaire.

Le studio de Lorenzo serait donc particulièrement décoré et viserait à souligner sa culture et sa richesse, quand l'atelier de Botticelli serait moins opulent et raconterait davantage le manque d'argent, la situation de précarité, l'arrivé récente, mais aussi la créativité, les restes des projets précédents et les travaux en collaborations avec d'autres corps de métiers (cartographie, orfèvrerie, illustration...)

⁹⁴ Elizabeth Currie, *Inside the Renaissance House*, Victoria and Albert Museum, 2006.

⁹⁵ Ibid.

⁹⁶ Ibid.

1. Le studio de Lorenzo

Elizabeth Currie indique que le studio de Lorenzo de Medici était décoré avec des tessons de terre cuite vernies au sol et au plafond, avec de nombreuses décorations rendant hommage à la famille Medici mais aussi des représentations de phénomènes physiques soulignant la volonté de connaissance et de compréhension des phénomènes naturels et du monde⁹⁷.

J'aimerais que les murs soient peints et que l'un d'eux accueille une bibliothèque remplie d'ouvrages juridiques, scientifiques et artistiques.

Il s'agit d'une pièce plus petite que dans les références présentées plus bas, qui correspondent davantage à des studios d'anciennes familles nobles à la tête de cités depuis longtemps, tandis que les Medici sont des bourgeois d'origine relativement modeste.

Cette bibliothèque contiendrait des traités d'optique et d'architecture (*De Pictura* de Léon Battista Alberti), des traités politiques, les premiers récits modernes (*La Divine Comédie* de Dante) mais aussi des livres de compte, des livres de langue et des cartes. En effet il s'agit tant de raconter le personnage du marchand florissant, gérant de nombreux comptoirs et des affaires financières, que cette période de l'histoire où s'inventent de nouvelles formes de représentation picturales ou narratives. Les images cadrées sur le modèle des tableaux Renaissance montreraient *De Pictura* d'Alberti qui dicte leur conception même. Il y aurait aussi des objets artistiques considérés comme exotiques et rares à cette époque, et uniquement possédés par les classes aisées de la population : tapis turcs ou persans, statuettes...

Des étagères présentent des objets scientifiques et artistiques tels que lunette d'astronomie, maquettes scientifiques, petites reproductions, bibelots.

Il y aurait des fleurs et des plantes, assez communes dans les intérieurs Florentins⁹⁸, ainsi qu'un citronnier et un laurier (emblème de la famille Medici) qui se retrouvent sur les tableaux les représentant ou leur rendant hommage.

Il n'y aurait pas beaucoup de meubles hauts ni de décoration supplémentaire sur les murs puisqu'ils seraient recouverts de peinture et de tentures.

Les sources lumineuses seraient de grandes fenêtres à bord arrondi et assez hautes, marqueur social de richesse et des palais Florentins du XVe. Elles permettraient de définir des sources de lumière précises.

⁹⁷ Elizabeth Currie, *Inside the Renaissance House*, Victoria and Albert Museum, 2006

⁹⁸ Peter Thornton, *L'époque et son style, La Renaissance Italienne 1400 – 1600*, Flammarion, 1991

Comme ce décor revient souvent, il semblerait intéressant qu'il puisse être construit en studio afin d'en disposer facilement et de le faire évoluer en fonction des besoins de la série.

Il serait intéressant pour correspondre aux codes des portraits de la Renaissance que cette pièce dispose de coffrages, de caissons, ou d'arches afin de faciliter les surcadrages, que la disposition des meubles puisse permettre de composer une symétrie dans le cadre et de prévoir la présence de certains objets symboliques.

La disposition de fenêtres et de miroirs dans l'espace serait discutée avec les chef.fe opérateur.trice, décorateur.trice et les réalisateur.trices afin de décider des endroits les plus opportuns.

Evolution pendant la saison 1 :

Ce studio pourrait évoluer au cours de la saison : les livres artistiques pourraient laisser la place à davantage de livres relatifs à la politique, des journaux personnels, des courriers. Les objets artistiques pourraient aussi figurer une forme de méditation sur la mort et le pouvoir. Les scènes de studio pourraient davantage avoir lieu en nuit ou crépuscule.

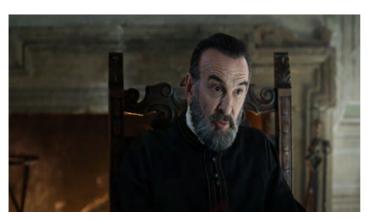
Références Studio Lorenzo















Ensembliage et accessoirisation: les meubles seraient de très bonne qualité, très travaillés et ornementés. S'ils ne seraient pas ostentatoires, ils démontreraient leur caractère précieux. Les objets présentés seraient ceux d'un marchand féru d'art et de sciences: livres de compte, livres d'histoire, instrument de mesure, cartes, tapis et objets turco-persans, décoration en lien avec l'astronomie, sources lumineuses nombreuses et puissantes, présence de fleurs et de plantes dans des vases.













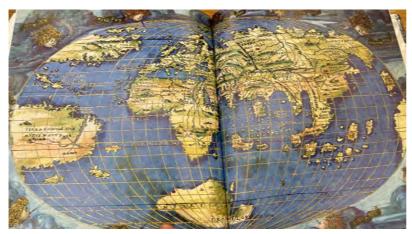
Tables de jeu





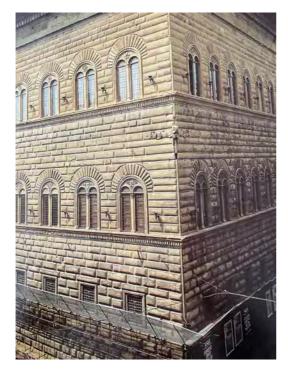
Tessons du bureau de Lorenzo di Medici relatif au mois de Mai.





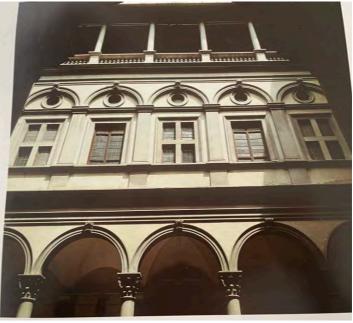
Carte du XVe siècle

Palais : extérieur du Studio









2. L'Atelier de Sandro Botticelli

Le décor de l'atelier de Sandro raconterait le caractère récent de ce studio, sa précarité, le manque d'argent, les différences de caractère des membres mais aussi l'enthousiasme, la créativité et les projets de collaboration avec différents corps de métier.

Concernant l'aspect général du lieu, pour raconter la pauvreté, les murs seraient patinés : peinture défraichie et qui s'écaille, traces d'humidité, pierres apparentes. Comme il s'agit d'un ancien bâtiment, construit selon les normes du XIIIe siècle, plutôt pour des tanneurs, les plafonds pourraient être relativement bas, soutenus par des arches imposantes.

La bottegha de Sandro Botticelli est non seulement l'endroit où les membres de l'atelier travaillent mais c'est aussi la qu'ils sont logés. C'est pourquoi des séquences du pilote se déroulent dans les chambres respectives de Sandro et Betto, qui sont situées dans les étages supérieurs du bâtiment. Ce serait plutôt dans ces deux pièces que seraient rangées les papiers et objets précieux de l'atelier.

La salle principale de l'atelier est là ou les membres travaillent mais aussi là où ils cuisinent et mangent. Il faudrait donc qu'il y ait une cuisine sommaire dans la pièce : évier en pierre, grande cheminée et fourneau pour cuisiner, étagère/niche pour ranger vaisselle et ustensiles de cuisine.

Puisqu'il s'agit d'un atelier précaire de peintres, l'atelier disposerait d'ouvertures peu nombreuses. Ces fenêtres seraient tendues de toiles enduites afin de laisser passer la lumière et marquerait leur pauvreté.

Concernant les meubles, ils disposeraient de peu de meubles. Ils pourraient avoir récupéré d'anciens meubles dans d'anciens ateliers : ceux-ci seraient donc très patinés, peu décorés, un peu grossiers, avec des traces d'usure et de réparation. Il n'y aurait pas forcément assez de tables de travail et de sièges pour chaque membre, ce qui explique que Sandro préfère travailler au calme dans sa chambre lors des séances de pose avec Lauretta. Les sièges seraient aussi anciens et pas forcément à la bonne taille par rapport aux tables ou chevalets, dont la hauteur devrait être ajustée avec des coussins ou des cubes.

Les accessoires raconteraient l'atelier des peintres : des pigments, considérés comme des biens extrêmement précieux, du papier et des toiles (mais peu nombreuses du fait de leur coût) seraient donc visibles. Les pinceaux, seaux de rinçage, palettes, mortiers... seraient également présents. Afin de souligner la collaboration avec d'autres métiers et aussi la diversité de leurs sources revenus.

des études pour fabrication de carte, des études pour dessin de bijoux et de tapisserie seraient également souhaitables. Des croquis de taille de cadres, de supports et de décors de théâtre pourraient également être figurés tels des *moodboards*. De nombreuses fleurs et plantes pour illustrer le goût de Sandro sans que cette décoration ne coûte cher. Elles rappeleraient également les tableaux *La Naissance de Vénus*, et *Le Printemps*.

Il serait intéressant de montrer le « travail en cours » au sein de l'atelier, avec de nombreux croquis et études, néanmoins, ces feuilles et cartons seraient couverts de dessins laissant peu d'espace disponible pour souligner leur rareté et leur utilisation extensive. En outre, il pourrait être pertinent d'illustrer les réflexions sur la construction et le montage, avec l'assemblage de figures découpées et collées sur un même support pour faire des essais de composition, la présence de maquettes architecturales ou techniques.

En raison de ces sources lumineuses peu nombreuses, l'atelier présenterait des miroirs, des lentilles afin de pouvoir diriger les lumières mais aussi assurer la présence de nombreuses réflexions. Les accessoires de costumes et de mise en scène seraient aussi présents, et rangés dans des coffres patinés lorsqu'ils ne servent pas : costumes, textiles, perruques, chapeaux, objets (épée, médaillon, plantes, instruments de musique).

L'atelier serait plutôt mal rangé, avec divers objets étalés dans la pièce.

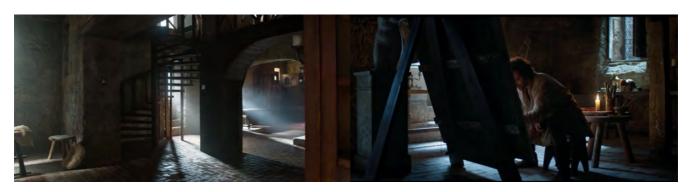
Ce décor revenant souvent et étant amené à évoluer, il me semblerait plus pertinent qu'il soit également fabriqué en studio, avec la présence d'objets symboliques. La possibilité de surcadrage, d'arches... serait à étudier afin de ne pas trop styliser cet endroit au début de la série, qui doit d'abord raconter une situation de précarité et de coexistence.

Evolution:

Dans la saison 1, l'atelier démarre dans une situation de précarité importante, puis Sandro Botticelli réussit à recevoir des commandes de plus en plus prestigieuses grâce à la protection de Giuliano de Medici. Les accessoires, les meubles et l'état de l'atelier pourraient donc s'améliorer au fur et à mesure de son ascension sociale.

Références Atelier Sandro

Atelier en jour : Entrées lumineuses marquées, esquisses accrochées au mur, murs denses





Devant d'échoppe florentine en rezde-chaussée avec un escalier qui monte vers les pièces privées



Elements de cuisine : évier, cheminée, armoires, étagères





Projets de gravure et de cartes au mur et sur les tables

Atelier en nuit, éclairé aux bougies







Raconter la peinture

Créer un tableau à l'atelier et concevoir sa structure par étape







Pigments, pinceaux, costumes, petites figurines





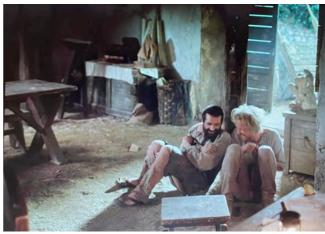


Mobilier et accessoires de l'atelier

Peu de meubles, et meubles multi-fonctions



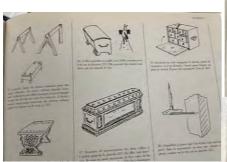


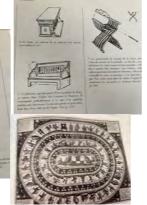






Accessoires de la vie quotidienne : jeux, livres de compte, bougies, fleurs

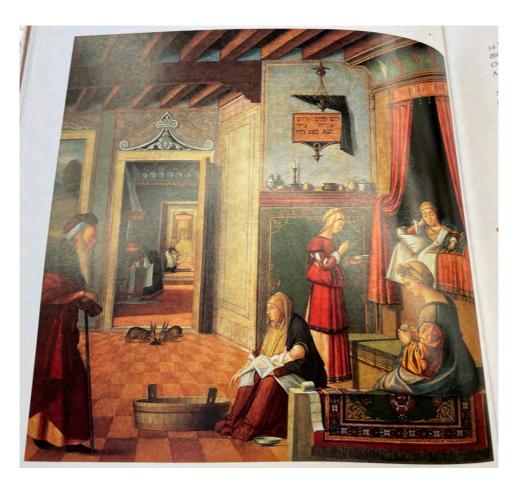






Chambre Sandro : présence de fleurs, livres, chandeliers, papiers...



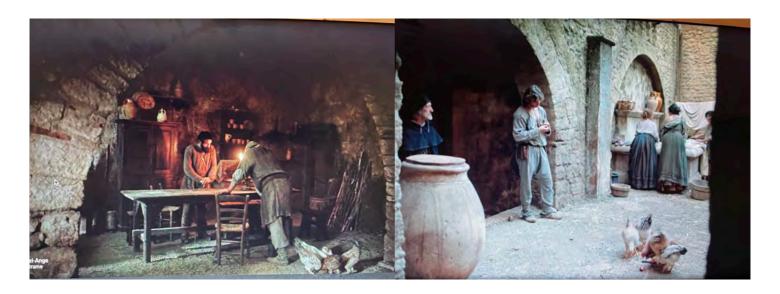


Chambre BETTO : présence de fleurs, livres, chandeliers, papiers...





Extérieur de l'atelier rue Ognisanti





Le bâtiment serait beaucoup moins imposant mais présenterait ces grandes portes ouvertes sur la rue avec un ou deux étages supérieurs.

Référence de bâtiment du XIII siècle, pour montrer un bâtiment plus ancien et plus simple que les palais.



UNIVERS VISUEL - COSTUMES

A l'image des décors, il me semblerait plus pertinent de présenter des costumes qui paraissent cohérents avec l'époque tant dans les coupes que les matières et ne souhaite pas d'anachronismes trop évident.

A la Renaissance, l'Italie est particulièrement en avance sur les autres pays concernant l'industrie de la laine, du lin, satin, velours, taffetas et du commerce de la soie. Les vêtements sont donc plutôt de bonne qualité et décorés, brodés avec des décors d'oiseau, de fruits, de fleurs...

Florence, ville de citoyens et non d'aristocrates, se caractérise par des vêtements modestes, non ostentatoires où les les plus riches mettent en avant leur modération, leur souci d'apparaitre comme des citoyens à l'égal des autres. En principe, ils ne revêtent leurs habits d'apparat que pour recevoir des dignitaires étrangers et souligner la richesse de la ville. En outre, pour les moralistes, les vêtements sont les reflets de l'âme, s'habiller sobrement souligne la tempérance de son comportement et le refus de céder à la luxure de vêtements ostentatoires. En témoignent, les nombreuses lois concernant les restrictions vestimentaires pour limiter le luxe des parures appelées « lois somptuaires » dont les objets varient largement avec le temps mais finissent toujours par rendre service aux alliés des Medici.

Le noir devient la couleur de la bourgeoisie (légistes, juristes, magistrats, banquiers) et incarne le sérieux et le progrès technique (car les techniques de teinture pour obtenir un beau noir se perfectionnent à cette époque). Afin de maintenir cette qualité, il est important de ranger les vêtements à l'abri de la lumière dans des coffres et armoires. L'influence de l'Orient est forte avec la présence de mousseline de Mossoul, de damasquin, avec des motifs géométriques abstraits.

Les vêtements du quotidien sont donc relativement simples bien qu'ils aient des fonctions sociales importantes : manifester une appartenance politique ou une alliance avec une famille. Ils peuvent également faire ou défaire une réputation. Par exemple, des vêtements trop colorés ou trop décolletés pour un homme seraient la marque d'un caractère efféminé, des vêtements trop décorés ou luxueux pour un Florentin occupant une charge politique constitueraient la marque d'une envie d'imiter un tyran.

Les riches comme les pauvres portent des vêtements teints de différentes couleurs, c'est la qualité de la teinture qui distingue l'aisance du propriétaire, ainsi que les coutures et reprises visibles des vêtements car ils sont portés jusqu'à leur usure

totale. Il existe une vaste gamme de coloris disponibles grâce à la maitrise technique du mélange de fils de tons différents.

Les femmes riches portent une chemise (camicia) près du corps, sur laquelle elles ajoutent une robe (gonna) serrée à la taille par une ceinture dont les manches sont larges pour laisser voir la chemise inférieure. Elles portent une sur-robe (cioppa) audessus, ouverte sur le devant, lacée par un cordage, sans manche, dans une étoffe luxueuse, souvent décorée. Il s'agit donc de laisser voir de nombreux plis, drapés et couches de vêtements. Le haut du corps est souligné, élargi pour souligner l'importance du mental. Les femmes jeunes et non mariées peuvent porter un décolleté alors que les femmes mariées dissimulent leur poitrine sous des vêtements à col haut.

Leurs coiffures sont complexes avec de nombreuses tresses, rubans et plumes.

Quand elles sortent, elles portent un long manteau (*mantello*, ou *fuori*) et mettent leurs chaussures dans des pantoufles en bois pour les protéger. Elles portent des *capucci* (similaires à des turbans) pour protéger leur visage et cou. Les autres Italiennes portent plutôt des toques ou coiffes à bourrelet.

Les femmes du peuple portent également des vêtements de couleur, à la facture plus simples : une blouse en lin sur laquelle vient une tunique couvrant tout le corps, retenue par une ceinture et un tablier pour travailler et protéger le vêtement. Les manches peuvent aussi être « a crevées » pour les femmes plus aisées qui imitent la mode bourgeoise.

Les hommes portent une chemise lavable (camicia) longue jusqu'aux collants, sous un farsetto (pourpoing matelassé en laine ou velours) qui définit la poitrine. Il est aussi courant de porter des tuniques plutôt courtes (giubbia). Au-dessus, le lucco est le manteau florentin traditionnel, sans manche, long jusqu'aux chevilles, souvent noir, ouvert devant et sur les côtés, accroché au cou. C'est le « vêtement des citoyens » selon Vasari, il rappelle la toge antique et incarne donc la citoyenneté active. Comme alternative au lucco, les hommes peuvent porter des capes (cioppa) ou des manteaux. Ils ne portent pas beaucoup de bijoux. Les fonctionnaires portent également le cappucio, un turban en guis de chapeau.

Les chaussures sont pointues au-dessus de collants à semelle. Les chausses, peuvent être unies ou a motif et signifient l'appartenance à une société, une alliance ou un groupe militaire

Les hommes du peuple portent une tunique à ceinture ajustée et un chapeau mou (fogegete).

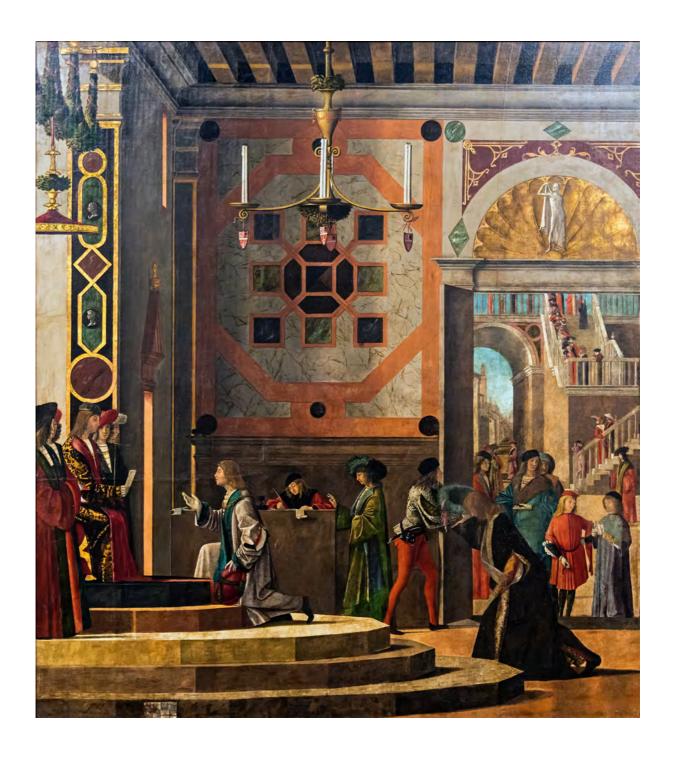
Les vêtements choisis pour être représentés sur des tableaux semblent être des vêtements relativement intemporels qui ne risquaient pas de subir d'effet de mode pour souligner le sérieux et la *gravitas* de leur propriétaire.



Tuniques courtes et collants démontrant l'appartenance politique



Robes à manches fendues



Caractéristiques

Drôle, charmeur, colérique, abandonné par sa famille et Rosso, a envie qu'on l'aime, attention à son apparence, plein d'idées et de sensibilité, envie de revanche sociale, complexe de son manque d'éducation, égocentrique puis va devenir solidaire et conscient de l'importance de son groupe, a appris la patience et la minutie (formation d'orfèvre), pauvre, tendance bipolaire et autodestructrice.

Vêtements

Pour raconter ces caractéristiques, j'imagine Sandro Botticelli porter des vêtements en matière relativement simples (laines, lin) avec une coupe assez ajustée pour manifester le souci de son apparence et le soin qu'il y apporte, malgré sa pauvreté. Sa silhouette serait dessinée, il porterait donc plutôt une tunique ajustée et une cape brodée qu'un *lucco*, plutôt réservé aux peintres et citoyens établis.

Il porterait des vêtements aux couleurs chatoyantes : jaune, bleu, rouge, verts et se démarquerait fortement des peintres plus âgés vêtus dans des teintes plus sombres. Sandro Botticeli est un personnage que l'on qualifierait de *queer* aujourd'hui, aussi j'aimerais bien qu'il porte des vêtements colorés, avec des accessoires (boucle d'oreille, bagues, chapeaux androgynes) pour justement correspondre à cette signification du vestiaire Renaissance.

Il pourrait avoir les cheveux coupés au carré à l'instar des tableaux de jeune homme qu'il a peint.

Lors de la première saison où le personnage découvre la bonne société et côtoie des riches florentins, il pourrait d'abord détonner avec ses vêtements manifestant sa pauvreté puis continuer mais en portant des vêtements un peu trop ostentatoires (trop colorés, trop décorés, rebrodés de perle) pour marquer le fait qu'il ne parvient jamais à trouver sa place.

Sandro Botticelli semble aussi présenter une certaine instabilité psychologique, voire une forme de bipolarité, alternant phase de grande vitalité et créativité et phase de grande fatigue et atonie. Ce pourrait être intéressant de trouver une manière de signifier aussi cela dans ses costumes.

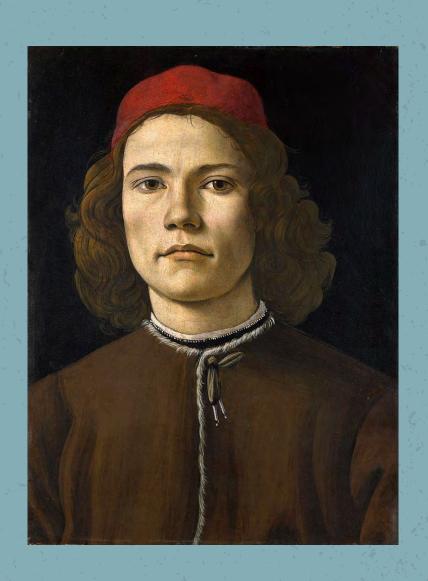
L'évolution de son personnage vers une plus grande sagesse et une moindre originalité se traduirait par l'évolution de son vestiaire vers des couleurs plus sobres,

des vêtements plus amples, jusqu'à porter le *lucco* en dernière saison. Il aurait des cheveux plus courts, possiblement une barbe, possible à l'époque.

Afin de jouer sur la mise en abyme, il pourrait reprendre des motifs de vêtements qu'il porte ou qui ont été portés par d'autres personnages, dont il s'inspire.

Lorsqu'il peint, il pourrait mettre une tunique et un tablier pour se protéger qui seraient marqués de tâches de peinture.

SANDRO BOTTICELLI

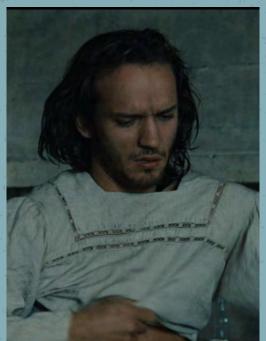












DEBUT DE LA SAISON:

JEUNE HOMME PAUVRE, PORTANT DES VÊTEMENTS USÉS, DES MATIÈRES SIMPLES MAIS AVEC GOÛT

TENUE ATELIER

TENUE TRIBUNAL





FIN DE LA SAISON :

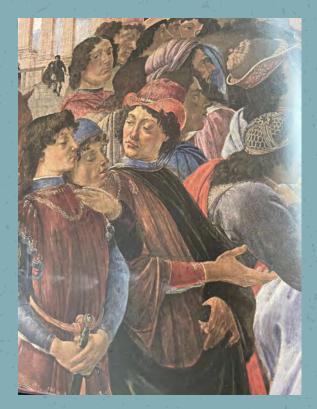
MANIFESTER SON ENRICHISSEMENT AVEC PLUS DE MATIÈRES, PLUS DE MOTIFS, PLUS DE COULEURS

tissus colorés et à motifs, matières nobles













ACTEURS RÉFÉRENCES



Jérény Giffet Aliocha Schneider Emmanuele Linfati

Dépouillement Costumes BOTTICELLI

SEQ	Effet	Décor	Résumé	нмс	PHOTO RACCORD
			JOUR 2 - 1475		
4	IJ	Atelier - Chambre Botticelli	Botticelli dessine Lauretta en Judith	doigts Botticelli couverts peinture chemise tâchée cheveux en bataille	
8	IJ	Atelier - Chambre Botticelli - couloir - Chambre Betto	Betto annonce à Botticelli que Voiella annule sa commande de Judith, compromettant leur éligibilité à la Guilde, et qu'ils n'ont plus d'argent.		
9	IJ	Atelier - Chambre Botticelli	Lauretta admire le dessin de Judith, et demande à Botticelli si la commande est annulée	se change entre la 8 et 9 Chemise propre + Lave peinture doigts	
11	EJ	Florence - Rues	Botticelli se faufile dans les rues et arrive dans le quartier du négoce	tenue J2 : chemise propre et manteau (?), sac?, bottes	
12	EIJ	Siège Guilde - Couloir	Botticelli ne parvient pas à rencontrer un membre de la guilde des artisans. Il est expulsé	tenue J2	
13	IJ	Atelier Robi	Botticelli demande à Robi de lui organiser un rdv avec Gattano. Robi accepte	tenue J2	
19	EJ	Florence - Rues	Lauretta annonce à Botticelli que Zanobi a eu sa commande et que Gattano l'admire. Uccelo est mort	tenue J2	
20	IJ	Atelier Robi	Entrevue avec Gattano : Botticelli le traite de	tenue J2	
22	IJ Soir	Taverne	médiocre. Gattano part Robi annonce à Botticelli que les artisans vont voter sur la fermeture de son atelier, parce qu'il est talentueux mais que Robi va pouvoir acheter des voix. Il lui propose une stratégie	tenue J2 livide	
23	EJ Soir	Florence - Rues	Boticelli donne de l'argent à un mendiant et vomit sur une rive de l'Arno	tenue J2 + trace de vomi et visage mouillé	
28A	EN	Quartier Ognissanti	Botticelli s'assied sur le seuil	tenue J2 + trace vomi	
		Atelier - Chambre	JOUR 3 - LE LENDEMAIN Botticelli se réveille en sueur et a recu la convocation		
28C	IJ	Botticelli	de la guilde pour le lendemain Botticelli est convoqué pour le lendemain et se	pyjama? Torse nu? Sueur	
30	IJ	Atelier - pièce principale	prépare à aller à l'enterrement d'Uccello quand Cosi arrive	tenue J3 : chemise noire + besace? Bourse?	
31	EJ	Quartier San Lorenzo - Tente Chantier	Botticelli et Betto se rendent au chantier et proposent à Pazzi de lui peindre une fresque pour la chapelle	chaussures boueuses	
32	EJ	Florence - Rues	Fin discussion. Botticelli est en retard	tenue J3 chaussures boueuses	
33	EJ	Santa Maria Novella - Cour	Botticelli rentre dans l'Eglise	tenue J3 chaussures boueuses qu'il essaie de nettoyer	
34	IJ	Santa Maria Novella - Cloître	Cérémonie d'enterrement et présentation des groupes d'artisans. Botticelli a une idée en voyant des sœurs chanter	tenue J3 chaussures boueuses -/- florins dans la poche	
35	IJ	Atelier - pièce principale	Botticelli propose à Pétronilla de témoigner en sa faveur. Petronilla se blesse	tenue J3 ? Ou autre tenue	
		principale	Tarodi. 1 Gaorinia 30 Diesse	tenue J3 ? Ou autre tenue	1
36	Int/Nuit	Barbier	Botticelli se fait raser, lame sur la gorge, il est fatigué JOUR 4 - LE LENDEMAIN	mousse à raser visage fatigué	
38	EJ	Quartier Ognissanti	Botticelli, Petronilla se préparent à partir. Betto	tenue J4 : chemise blanche propre,	
39	EJ	Quartier du Duomo	donne collier Botticelli, Petronilla sont rejoints par Robi. Ils entrent dans le tribunal. Il y a bcp de monde	collier croix, bien rasé tenue J4, racc collier/barbe sueur	
40A	IJ	Tribunal du Commerce	début du procès : Gattano présente la situation et accuse Botticelli de lui avoir volé son tableau. Botticelli dément et annonce avoir voulu finir la commande dans les temps, et qu'il n'a jamais vu un carton préparatoire	tenue J4, racc collier/barbe transpi	
43	IJ	Tribunal du Commerce	Au tour de Botticelli, on voit des papiers arriver à Robi. Interrogatoire Petronilla, confirme l'ordre moral. Interrogatoire Botticeli, il supporte -/- et fait une provocation qu'il regrette imédiatement.	tenue J4, racc collier/barbe fébrile, transpi ++	
46	IJ soir/Ext/ Jour	Tribunal du Commerce	papiers circulent jusquà la boite, membres guilde votent, a l'ext, Botticelli attend l'issue du vote + VO "Robi adorait négocier"	tenue J4, racc collier/barbe	
47	EJ soir	Petite place	Robi annonce à Botticelli que l'atelier est sauvé mais que ca va lui couter très cher	tenue J4, racc collier/barbe	
48	IJ soir	Atelier - pièce principale	Betto, Cosi, Pepi, Petronilla préparent le carton Pazzi quand Botticelli les traite d'incapables. Il veut recruter Pipo. Lauretta entre, Petronilla sous le charme	tenue J4, racc collier ?/barbe exténué	
49	IN	Atelier - Chambre Botticelli	Lauretta informe Botticelli qu'elle a intercédé auprès de Giuliano. Lauretta "ennui et néant"	tenue J4	
50	IN	Atelier - pièce principale	Botticelli regarde un carton vierge quand il a un FB. Il sort brusquement	tenue J4? Manteau?	
51	EIN	Santa Maria Novella	Botticelli étudie la fresque d'Ucello	tenue J4?	
		A. II	JOUR 5 - LE LENDEMAIN		
52	IJ	Atelier - Chambre BEtto	Il a l'idee du déluge et demande des infos à Betto	pyjama?	
56	IJ	Atelier - pièce principale	Betto et Botticelli préparent un tableau pour Sangallo quand Giuliano entre et demande à Botticelli de faire un essai de portrait	tenue J5 doigts tâchés de crayons	

Dépouillement Costumes BOTTICELLI

	1		Canadia la managa da las navas Batta natividant		
57	EJ	Atelier	Sangallo leur propose de les payer, Betto prévient	tenue J5 doigts tâchés de crayons	
			que le double jeu risque d'être dangereux	15 delete 12 de le company	
58A	EIJ	Florences - Rue	VO de Betto continue : Botticelli longe l'Arno à	tenue J5 doigts tâchés de crayons +	
			cheval, arrive sur des collines	manteau et accessoires cheval	
58B	EIJ	auberge	VO de Betto continue ? : Botticelli entre dans une	tenue J5 doigts tâchés de crayons +	
002	0	ū	auberge pour coucher avec un jh et se défouler.	manteau et accessoires cheval	
58C	EIJ	Florences - entrée	En rentrant, il regarde les monuments	tenue J5 doigts tâchés de crayons +	
36C	LIJ	cité	Entrentiant, in regarde les mondinents	manteau et accessoires cheval	
			JOUR 6 - QQ JOURS PLUS TARD		
004		Atelier - pièce	5 11	tenue J6 / doigts tâchés	
60A	EJ	principale	Botticelli présente son projet de fresque : le déluge	fatigué, n'a pas dormi	
			Botticelli marche dans les rues de Florence. VO "Le		
60B	EJ	Florence - Rues	déluge raconte le rêve de toute l'humanité, ce qu'il	tenue J6 / doigts tâchés	
OOD		1 lorence - rues	faut risquer"	fatigué, n'a pas dormi	
		Palais Médicis -	Botticelli retrouve Giuliano "pour se réinventer après	tenue J6 / doigts tâchés	
60C	EJ				
		Jardin	la tempête, quand tout est possible"	fatigué, n'a pas dormi	
				tenue J6 / doigts tâchés	
61C	EJ	Palais Médici- Rue	Gattano frappe Botticelli, puis demande à Pipo de	fatigué, n'a pas dormi	
010		T didis Wicdio- Tuc	rejoindre son atelier	cocard œil	
				cocard cen	
	1	T	JOUR 7 - QQ JOURS PLUS TARD		
62A	IN	Atelier - Chambre Botticelli	Montage alterne : Botticelli travaille au portrait de Giuliano	cocard œil J+1 a gardé sa tenue ? Pas neuve : très concentré	
			JOUR 8 - QQ JOURS PLUS TARD		
63	EJ	Palais Médicis - Jardin	Giuliano pose pour Botticelli. VO : "ils voulaient pas de moi j'arrive"	tenue J8 : chemise blanche, cocard J+2	



Caractéristiques (en l'état du scénario) :

Douce, prévisible, courageuse, belle, intelligente, dévouée, pleine d'idées, consciente de son image, besoin de reconnaissance, éduquée, sensibilité à la beauté, frustrée de sa vie de jeune femme riche.

Vêtements

Ses costumes pourraient démontrer l'évolution de son personnage de jeune femme riche et gâtée vers celui d'une aventurière coriace et déterminée.

Au début de la série, elle pourrait porter les robes de la bonne société présentant de nombreux plis et drapés, agrémentées de marqueurs de son origine gênoise : robes ajustées, aux couleurs douces, brodées avec des motifs maritimes et des coiffes particulièrement élaborées, des corsages aux laçages compliqués, de nombreuses ouvertures et superpositions de vêtements, des voilages, des bijoux précieux et fragiles. Ces vêtements raffinés et peu pratiques souligneraient qu'elle est encore prisonnière de sa classe et de son éducation. La superposition de couches et de plis pourrait manifester la personnalité qu'elle cache de prime abord et qui se déploierait au cours de la saison. Lauretta se retrouvant représentée dans les tableaux, les costumes que l'actrice porte vont de fait se retrouver dans les tableaux.

Au fur et à mesure de la saison, elle pourrait porter des vêtements plus simples et pratiques, lui permettant d'agir, avec des tissus moins lourds, les couleurs pourraient devenir plus sombres pour marquer qu'elle fait des choix difficiles et qu'elle s'affranchit des codes de la féminité soumise de la Renaissance. Les corsages et laçages pourraient disparaitre et les bijoux se resserrer sur une ou deux grosses pièces marquantes. Elle pourrait porter des motifs plus affirmés et moins de broderies. Sa coiffure pourrait aussi se simplifier.

Concernant le maquillage, elle serait maquillée assez discrètement à l'instar des tableaux de Sandro Botticelli.

Lauretta Vespucci





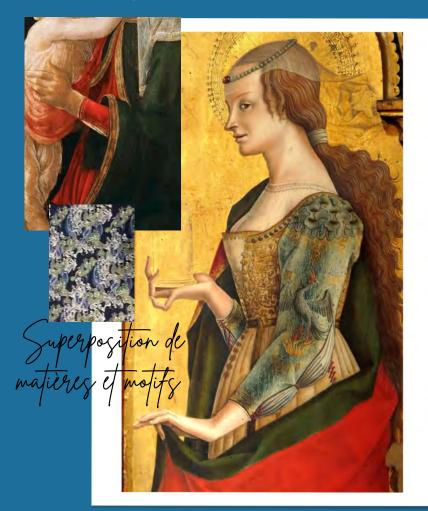


De timide aristocrate étrangère,

taffetas, soil, vefours, fourruls



À stratège florentine intrépide

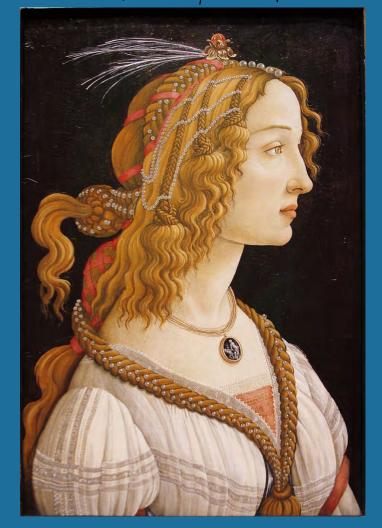






Coiffures et accessoires

Perfes, plumes et rubans dans les cheveux



















Actrices références



Garance Mariflier

Matida de Angelis Jessica Cressy

Caractéristiques

Beau-parleur, gentil, tête brûlée, un peu lâche, gâté et très privilégié, besoin de reconnaissance, besoin d'être rassuré, attachant, éduqué, capable de réflexion, excentrique, immature, instable.

Vêtements

Giuliano est un riche florentin. Il porte des textiles chers et précieux, plus colorés et plus excentriques que ceux arborés par son frère. Il ne respecte pas vraiment la mode florentine de la tempérance. Il apprécie les beaux vêtements, porte des tissus étrangers pour se distinguer des autres bourgeois.

Il peut porter des vêtements en bi-matière : cuir et laine de qualité, des teintes franches, des broderies complexes.

Il ne porte pas des chapeaux en turbans pour se distinguer des fonctionnaires mais au contraire des chapeaux travaillés.

Il porte aussi une grande attention à ses accessoires : aiguillettes en métal, pourpoing brodés. Il ne porte pas de *lucca*, sauf pour répondre à des objectifs politiques et des sollicitations de son frère, mais au contraire des grandes capes ouvertes sur le devant, avec des cols précieux. On pourrait lui reprocher de vouloir se prendre pour un seigneur de Milan, Naples ou Mantoue.

Lorsqu'il chasserait, il porterait des vêtements plus résistants en cuir et laine.

Ses vêtements seraient faits sur mesure et disposeraient des dernières inventions : poches, bourses... Ils ne seraient pas rapiécés. C'est le personnage dans la série dont on dispose du plus grand nombre de portraits (avec le personnage de Lorenzo de Medici), il serait amusant de faire des clins d'œil à ces tableaux dans des plans à l'instar de la série *Wolf Hall* (Peter Kaminsky, 2015) et du portrait de Cromwell.







Giuliano de Medici



De jeune homme riche et désinvolte, habillé avec les vêtements les plus chers de l'époque

Costume quotidien





Postume de fête

À jeune politicien florentin,

habillé plus sobrement au quotidien par calcul politique, sur le modèle de son frère.





Costume gnotidien



Acteurs référence

Finnegan Oldfield





Anthony Bajon

Moncet Farfar





Alessio Praticò

collants-signe d'allégeance positique











Moir: confer funille

MEDICI



DÉCOUPAGE DE TROIS SÉQUENCES

SÉQUENCE 2-3

Intentions de la scène

Après la première séquence qui fait figure *d'establishing* où s'enchainent les vues de Florence, la séquence 2-3 constitue le premier moment narratif de toute la série.

Il s'agit de :

- Lancer l'intrigue de l'épisode 1 sur La Force
- Raconter que cette série va être centrée sur la peinture
- Commencer à présenter les personnages : Gattano, chef d'atelier avec ses apprentis. Ils commentent la création d'un autre chef d'atelier
- Présenter les interactions entre les personnages : compétition Gattano-Botticelli et complicité amoureuse et artistique à venir entre Pipo et Botticelli
- Commencer à faire exister la mise en abyme entre la série et l'atelier

Point de vue choisi

Le point de vue choisi est plutôt externe aux personnages, la séquence fait un lien entre *l'establishing* très extérieur (malgré la voix-off) et la séquence 4 où l'on rencontre Sandro Botticelli pour la première fois. L'enjeu est néanmoins d'être davantage avec Pipo, qui va devenir un personnage et un allié important de Botticelli. C'est lui qui regarde le plus cette peinture. Il s'agit de montrer au spectateur une peinture et que cette série va consister notamment à analyser des images et les émotions qu'elles nous font ressentir en tant que spectateur.

Outils utilises et choix de découpage

Identif.	Valeur	Durée	Focale
2/1	Plan Américain de Pipo de face qui regarde la force	Master seq 2	35
2/2	Plan Taille Pipo de dos (contre champs) sur la Force - légère contre plongée	Master seq 2	25
3/1A	Plan large Gattano et Vanni 3/4F arrivent et rejoignent Pipo (regard droite vers Pippo)	Jusqu'à « Gattano s'approche plus près de la Force »	25-35
3/1B	Travelling GD - Plan pied profil Gattano et Mario Vani qui marchent avec les tableaux en fond, sortie de champ droite, avec changement de points sur les tableaux	De début à « Gattano s'approche plus près de la Force »	35-50
3/2A	Plan PDV de Gattano sur Pipo en pied depuis porte d'entrée, avec entrée de Gattano et Mario Vanni dans le plan	De début à « Pipo est planté devant la force »	

3/2B	Plan Taille / Poitrine Tiré en 3/4F de Mario Vanni et Gattano puis sortie de champ droite	De début à « ce sont des allégories des vertus »	
3/3A	Plan américain de Pipo, Gattano et Mario Vanni qui regardent la peinture. Gattano et Marion Vanni entrent droite cadre	De Pipo planté devant la force à « Mario et Pippo se regardent abêtis »	
3/3B	Plan poitrine de Pipo (3/4F) devient Plan Epaule face de Gattano (3/4F) quand il s'avance.	De Pipo planté devant la force à « Mario et Pippo se regardent abêtis »	
3/4A	Plan taille de Gattano de dos en train de regarder la Force. Entrée de champ G	De Pipo planté devant la force à « Mario et Pippo se regardent abêtis »	
3/4B	Plan PDV sur les autres tableaux (possible amorce de Pipo)		50
3/5A	Plan Poitrine-Epaule de Pipo (3/4F). RG vers La Force	De « Pipo ne parvient pas à se détacher du tableau » à « Mario et Pippo se regardent abêtis »	50-85
3/5B	Plan Poitrine-Epaule de Mario Vanni (face). RD vers la Force	De « Pipo ne parvient pas à se détacher du tableau » à « Mario et Pippo se regardent abêtis »	
3/6A	Plan sur la force avec les 3 de dos en taille	De « Pipo ne parvient pas à se détacher du tableau » à « Mario et Pippo se regardent abêtis »	50-85
3/6B	Plan sur la Force avec les 3 de dos en pied	De « Pipo ne parvient pas à se détacher du tableau » à « Mario et Pippo se regardent abêtis »	35
3/7A	Plan profil des 3 avec EDC de Gattano quand il recule. RD vers la Force	De « Pipo ne parvient pas à se détacher du tableau » à « Mario et Pippo se regardent abêtis »	35-50
3/7B	Plan Pied des 3 de dos avec les tableaux dans le fond	De Gattano recule à « Mario et Pippo se regardent abêtis »	
3/8A	Plan Poitrine Gattano (RG vers la Force), puis sort du champ - saute d'axe	Gattano explose « C'est pas vrai l'enfoiré ! Merde »	
3/8B	Plan Pied face des 3 - puis Mario et Pipo seul quand Gattano explose	De « Gattano recule » à « « Mario et Pippo se regardent abêtis »	
3/9	Plan Taille/Américain la Force,	La Force caressée par le soleil du matin	35 - 50

les plans 2/1 et 2/2 visent à faire exister la relation entre une œuvre et un spectateur. 3/1A et 3/2B présentent le décor et mettent en espace les personnages.

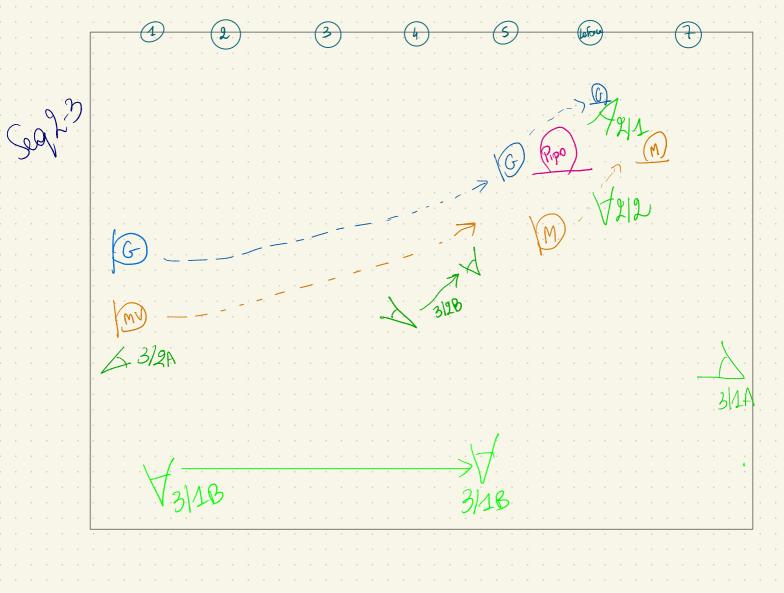
3/1B et 3/2A visent à montrer le nombre de peintures et la relation maitre-élève entre Gattano et Vani.

3/3AB montrent les relations entre personnages, et avec le tableau. Ils visent à faire ressentir au spectateur de la série sa position de spectateur de peinture, amené à regarder des images et s'interroger dessus (tout en reproduisant certains codes Renaissance).

3/4AB, 3/6AB montrent des œuvres vues par des « regardeurs » et met en exergue la Force par rapport aux autres tableaux pour manifester la rivalité Botticelli-Gattano 3/5A commence à séparer Pepi et de Mario Vanni et Gattano

3/7AB vise à installer les personnages dans un décor et les mettre en relation avec les œuvres par l'image

3/8AB manifeste le changement de point de vue de Gattano et de ses apprentis sur la Force en changeant d'axe.





2

Au fond d'une grande salle, FILIPPINO LIPPI, dit PIPO(17), visage d'ange aux cheveux clairs, s'approche d'une peinture.

Il promene sa bougie devant la tempera. Elle représente une jeune femme assise sur un trône. Pipo découvre son visage altier, les drapés veloutés de sa robe, les détails sculptés du trône. Il lit l'inscription en bas du tableau : "LA FORCE".



3/148

3

31212

INT. TRIBUNAL DU COMMERCE - NUIT

Les deux hommes arrivent en haut d'un escalier. Les flammes éclairent leurs visages. DOMENICO GATTANO(39), l'air sévère et résolu, ouvre la marche. MARIO VANNI(14), brun joufflu, le suit. Ils rejoignent Pipo dans la salle.

2.

3

Au fond sont accrochés sept grands tableaux de même taille, dont "LA FORCE". Les torches les révèlent dans un clair-obscur vacillant : sur chacun figure une femme assise sur un trône, avec des variations. Ce sont des allégories des vertus(justice, prudence, tempérance, force...).

Pipo est toujours planté devant "LA FORCE". Gattano, nerveux, fait quelques allers retours compulsifs entre "LA FORCE" et les autres tableaux.

Gattanp s'approche plus près de "LA FORCE". Il la scrute et dit à ses deux apprentis:



3128



3/13



3/3A

3/3AB 3/4AB

Pipo est toujours planté devant "LA FORCE". Gattano, nerveux, fait quelques allers retours compulsifs entre "LA FORCE" et les autres tableaux.

Gattano s'approdhe plus près de "LA FORCE". Il la scrute et dit à ses deux apprentis :

GATTANO

On dirait que cette pauvre enfant n'arrive même pas à tenir le sceptre... Il y a un torrent de détails, c'est écoeurant. Voyez comment, à vouloir étaler tous ses effets, un peintre s'égare!

Mario explose de rire. Pipo lâche un sourire un peu faux.

GATTANO (CONT'D)
(réajuste sa tunique)

Il semblerait que nous n'ayons rien
à craindre de cette jouvencelle...
habillée pour le carnaval !
(un léger temps)

Ouel est votre sentiment ?

MARIO VANNI

(fancunier)
Rien fi'à le regarder j'ai la
fièvre qui monte. Pendant qu'on
trimat à l'atelier, voilà que ce
sodomite de Botticelli nous volait,
commetun lâche!
(frache par terre) 2// //

GATTANO

(excédé)
Abstraction faite des circonstances délictuelles d'éclosion de ce tableau, qu'en pensez-vous ? En tant qu'apprentis, vous devez entrainer votre regard.



3/4



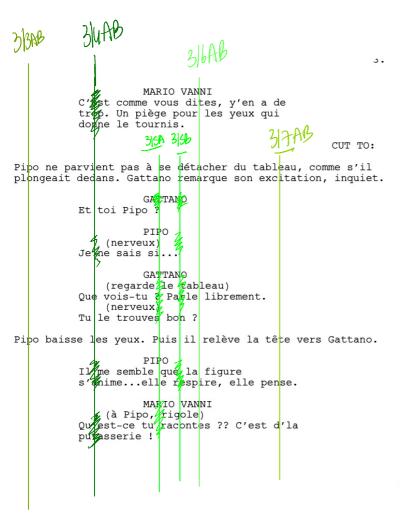
3/38



3/6A



3/5B Vann







3/5A



3/66



3/ HA

Gattano regarde à nouveau la peinture. Il inspire, expire, sans quitter la toile des yeux. Il se recule d'un mètre. Puis de deux. Une angoisse monte en lui. Son regard change.

Mario, toujours le sourire aux lèvres s'apprête à parler, mais Gattano explose, le regard fou, en regardant la toile :

GATTANO

C'est pas vrai l'énfoiré ! Merde !

Mario et Pipo se regardent, abêtis et interdits.

CUT TO

GATTANO (V.O.)

(sa voix résonne)

Merdeeeee!

Le jour commence à se lever. Vue de "LA FORCE" caressée par les rayons du matin.







3/8A







319

SÉQUENCE 4

Intention de la scène

Sandro dessiner Lauretta en Judith. C'est la première fois qu'on voit Sandro, après l'avoir entendu en voix-off, et qu'on rencontre Lauretta.

Il s'agit de :

- Présenter les personnages de Sandro et Lauretta et leur activité dans la série
- Faire exister l'enchâssement entre les tableaux et les cadres, entre des miroirs et des cadres et rejouer les relations réalisateur-actrice entre peintre et modèle
- Faire exister le point de vue particulier de l'artiste à la Renaissance
- Faire exister une relation d'égalité entre le peintre et la modèle

Point de vue choisi

Nous sommes dans le point de vue de Sandro, il regarde Lauretta. Néanmoins, je voudrais commencer à faire ressentir la relation de réciprocité et d'égalité qui peut exister entre un peintre et sa modèle, qui accepte de poser et participe à la création.

Outils utilises et choix de découpage

Identif.	Valeur	Durée	Focale
4/1A	Travelling DG sur les outils de la pièce et Pano DG pour suivre Sandro qui va s'asseoir	De « Une chambre d'atelier » à « Sandro dessine »	35-50
4/2A	Plan poitrine légère contre plongée sur Lauretta. RG vers Sandro	Master	75
4/2B	Plan Américain légère contre plongée sur Lauretta. RG vers Sandro.	Master	35-50
4/3A	Plan poitrine légère plongée sur Sandro qui dessine Lauretta, RD vers Lauretta.	De « Vas-y » à fin de séquence	50-75
4/3B	Plan américain légère plongée sur Sandro qui dessine	Master	35-40
4/4A	Plan moyen avec Sandro de dos qui dessine Lauretta	De « Le couteau » à fin de séquence	50
4/4B	PLarge de la pièce	De « Le couteau » à fin de séquence	35-50
4/5	Travelling GD de Sandro à Lauretta pendant qu'il la dirige	« Maintenant c'est entre toi » à le visage de Lauretta s'emplit d'une étrange fureur.	50

4/1A : découverte de l'atelier et des différents ustensiles

4/2A: Rencontrer Lauretta-pesronnage, la regarder agir comme une actrice, qui essaie de se concentrer pour avoir la bonne expression et position

4/2B : Regarder Lauretta-modèle dans le point de vue de l'artiste Renaissance, au centre du tableau, mise en scène dans un espace bien composé

4/3A :rencontrer Sandro au travail

4/3B : Regarder Sandro avec Lauretta en train de dessiner

4/4A : faire exister la relation entre l'actrice-réelle, l'actrice-modèle et le modèle dessiné

4/4B : faire exister le studio et les objets de mise en scène pour souligner le caractère fabriqué de la séquence qu'on regarde

4/5 : Relation d'égalité et d'écoute entre le peintre et la modèle

A 4/3A A 4/3b H Tules

Seal

INT. ATELIER DE BOTTICELLI. CHAMBRE DE BOTTICELLI - JOUR

Une chambre d'atelier défraichie où sont empilés dessins et toiles. On y reconnait des esquisses de "LA FORCE".

Penché sur une feuille, SANDRO BOTTICELLI(32), cheveux en bataille, les mains et la chemise couvertes de tâches de peinture, dessine le visage d'une jeune femme.

CUT TO:

412AB

CUT TO:

Visage hypnotique de LAURETTA VESPUCCI(20). Lauretta est vêtue d'un costume de guerrière, un long poignard à la main.

BOTTICELLI

Was-y.

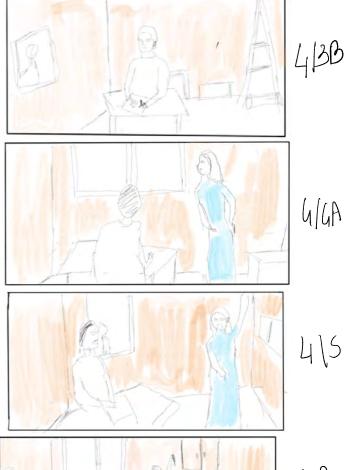
Lauretta pousse un cri en fendant l'air avec le couteau. Puis son visage se relâche et elle sourit.



HURB 4/3AB 4/2AB BOTTICELLI (CONT'D) Le couteau. Lève-le le plus haut! Botticelli dessine sur une nouvelle feuille. Lauretta lève ses deux bras en l'air, les mains serrées autour du poignard. BOTTICELLI (CONT'D) Non, non, non. Ton expression est trop légère. Rappelle-toi : tu vas débarrasser la Cité du monstre. Lauretta écoute attentivement Botticelli. BOTTICELLI (CONT'D) Maintenant, c'est entre toi et la bere. Toi seule es capable de délivrer la Cité du mal. De la purger. Tu es la sainte qui n'a pas pear du sang, tu es Judith. CUT TO:

Le visage de Lauretta s'emplit d'une étrange fureur. Elle pousse quelques cris rugissants. Botticelli sourit et

continue de dessiner.





SÉQUENCE 5

Intentions de la scène

Il s'agit de :

- La première rencontre avec le personnage de Petronilla, qui n'est manifestement pas chez elle
- Faire comprendre que l'atelier de Botticelli se situe dans un quartier populaire et miséreux
- Présenter le décor extérieur d'une rue de Florence à la Renaissance
- Faire exister les surcadrages et la reproduction des codes de tableaux Renaissance

Point de vue choisi

Le point de vue est celui de Petronilla, il s'agit de comprendre qui elle est sans dialogue : une nonne, nerveuse mais déterminée, qui cherche un endroit que l'on va découvrir avec elle.

Outils utilisés et choix de découpage

Identif.	Valeur	Durée	Focale
5/1A	Travelling arrière commence en Plan large de Petronilla qui marche puis Plan taille et recule avec elle	Petronilla marche + dialogue	35
5/1B	Plan Taille de Petronilla dialogue	Petronilla marche + dialogue	50-75
5/2A	Travelling avant suivi de dos de Petronilla qui marche	Petronilla marche + dialogue	50
5/2B	Plan Taille du passant qui lui indique le chemin	dialogue	35
5/3A	PAM qui attend Petronilla et Pano GD quand elle tourne et entre dans la rue Ognissanti	Petronilla découvre la rue	25
5/3B	Plan Large de Petronilla de dos qui marche dans la rue et sort Droite	Petronila découvre la rue	28-35

5/1A : Signifier qui est le personnage principal de cette séquence, son activité, sa présence qui tranche avec l'espace qui l'entoure

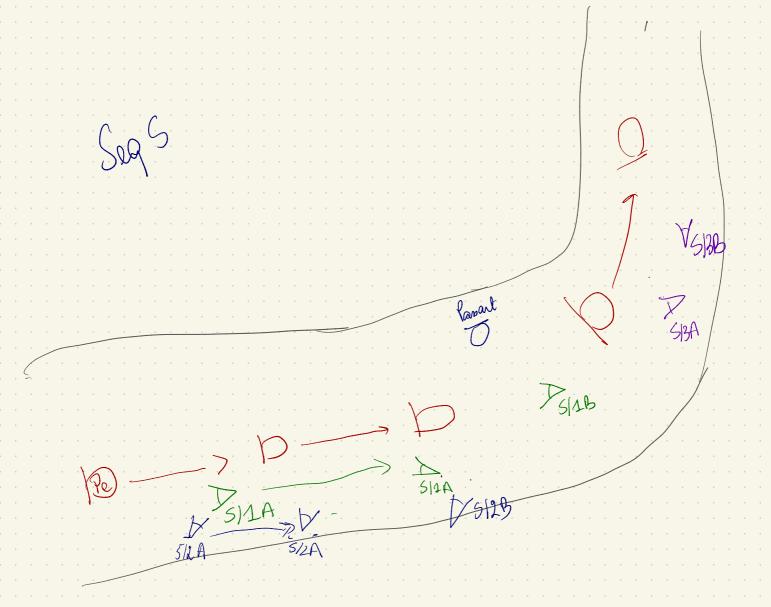
5/1B : PT de Petronilla – première rencontre avec ce personnage

5/2A: Découverte avec Petronilla d'une rue florentine en étant avec elle.

5/2B : Rencontre avec un personnage type de la Renaissance (costume, coiffure, activité dans la rue)

5/3A: Petronilla déterminée va se confronter à sa nouvelle vie

5/3B : présentation de la rue de Botticelli que l'on va ensuite retrouver.



SILAB

5/2 AB

EXT. QUARTIER OGNISSANTI - JOUR

Le tissu d'une robe blanche ondule. SOEUR PETRONILLA(21), vêtue d'une robe de l'ordre dominicain et d'un voile noir remonte une ruelle d'un pas incertain. De sa main droite, elle serre rerveusement un morceau de sa robe. Elle croise un passant qu'elle interroge.

PETRONILLA

Excusez-moi, je cherche la rue Ognissanti.

PASSANT

(lui indique le chemin)

CUT TO:

5







5/2A



5/13



5/28



5/3A

5/3AB

CUT TO:

Petronilla découvre la rue Ognissanti : une longue et étroite rue pavée, bordée de petits ateliers...



5138

ANNEXESBIBLIOGRAPHIE

Cristina Acidini, Botticelli: poète du détail, Paris, Flammarion, 2010.

Frederick Antal, Florence et ses peintres, Paris, Gérard Monfort Editeur, 1991.

Daniel Arasse, L'Homme en perspective - Les primitifs d'Italie, Paris, Hazan, 2008.

Daniel Arasse, Histoires de peinture, Paris, Folio Essais, 2006.

Jacques Aumont et al., Esthétique du film. Troisième édition, Paris, Nathan, 2001.

Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Esthétique du film, 125* ans de théorie du cinéma, 5e édition enrichie, Paris, Armand Colin, 2021.

Chiara Basta (dir), Botticelli, Les Classiques de l'Art, Paris, Flammarion, 2005.

François Boucher, *Histoire du costume en Occident*, Paris, Flammarion, 2023.

Iris Brey, Le regard féminin, une révolution à l'écran, Paris, Edition de l'Olivier, 2020.

Denis Bruna et Chloé Demey (dir), *Histoire des modes et du vêtement du Moyen-Âge au XXI*, Paris, Textuel, 2018.

Thalia Brero, Sébastien Farré, *The historians : les séries tv décryptées par les historiens. vol.* 3, Georg, 2020.

Elizabeth Currie, *Fashion and Masculinity in Renaissance Florence*, Londres, Bloomsbury Publishing, 2016.

Carole Collier Frick, *Dressing Renaissance Florence: Families, Fortunes, and Fine Clothing*, Baltimore, John Hopkins University Press, 2005.

Ana Debenedetti et al., Botticelli: artiste & designer, catalogue de l'exposition au musée Jacquemart-André du 10 septembre 2021 au 24 janvier 2022, Paris, Culturespaces, 2021.

Georges Didi-Hubermann, *Ninfa Moderna, essai sur le drapé désir*, Gallimard, 2002. Johan Faerber & Sylvie Loignon (Dir), *Les procédés littéraires: De allégorie à zeugme*, Paris, Armand Colin, 2018.

Susan Felleman, *Art in the Cinematic Imagination*, Austin, Texas University Press, 2006.

Francesco Gurrieri, Patrizia Fabbri, *Les Palais de Florence*, Paris, Hazan, 1996. David Hockney, Marcus Gayford, *Une histoire des images: de la grotte à l'écran d'ordinateur*, Londres, Thames & Hudson, 2021.

Hans Robert Jauss, *Pour une esthétique de la représentation*, Paris, Gallimard, 1990.

Antonin Lambert, Damien Simon, Focus Bac Philosophie, Paris, Belin, 2022.

Sandra Laugier, *Nos vies en série, Philosophie et morale d'une culture populaire*, Climats, Paris, Flammarion, 2019.

Emmanuel Rodanachi, *La femme italienne à l'époque de la Renaissance : sa vie privée et mondaine, son influence sociale*, Paris, Hachette, 1907.

Joëlle Vancheri, Cinema et peinture, Paris, Citadelles et Mazenot, 2019.

Francis Vannoye, *Scénarios modèles, modèles de scénario,* Paris, Armand Colin, 2008.

Articles:

Raphaël Baroni, « Intrigues et personnages des séries évolutives : quand l'improvisation devient une vertu », Paris, *Télévision*, vol. 7, no. 1, 2016, pp. 31-48. Vivien Bessières, « *Rome* : un péplum enfin réaliste ? », Paris, *TV/Series*, 1, 2012, 2, pp 51-60.

Sandra Laugier, "Cultures populaires, critique ordinaire. Une philosophie des genres mineurs" *In* Emmanuel Pedler et Jacques Cheyronnaud, *Théories ordinaires*, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, 2013, pp. 125-144. Séverine Letalleur-Sommer, « La mise en abyme : De la curiosité esthétique au fondement de la sémiotique » *In* Tonia Raus et Gian Maria Tore. *Comprendre la mise en abyme : Arts et médias au second degré*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2019, pp. 85-101.

FILMOGRAPHIE

Long-métrages:

Dario Argento, Le Syndrome de Stendhal, Medusa Film, 1996.

Ingmar Bergman, Fanny et Alexandre, Gaumont, 1982.

Damien Chazelle, *Babylon*, Marc Platt Productions, Material Pictures, 2023.

Patrice Chéreau, La Reine Margot, Renn Productions, 1994.

Peter Greenaway, Zoo, British Film Institute, Allarts Enterprises, 1985.

Rainer Werner Fassbinder, *Les larmes amères de Petra Von Kant*, Filmverlag der Autoren, Tango Film, 1972.

Federico Fellini, Huit et demi, Cineriz, Francinex, 1963.

John Ford, Le Massacre de Fort Apache, Argosy Pictures, 1948.

John Ford, L'Homme qui tua Liberty Valance, Paramount Pictures, 1962.

Arthur Harari, *Onoda*, *10 000 nuits dans la jungle*, Bathysphere, To Be Continued, Ascent Films, Pandora Film Production, 2022.

Derek Jarman, Caravaggio, British Film Institute, 1986.

Elia Kazan, The Last Tycoon, Sam Spiegel, 1976

Masaki Kobayashi, Hara-Kiri, Shochiku, 1962.

Andreï Kontchalovski, *Michel-Ange*, Centre de Production Andreï Kontchalovski et Jean Vigo Italia, 2019.

Akira Kurosawa, *Kagemusha*, *l'Ombre du guerrier*, Akira Kurosawa, Audie Bock , 1980.

Yórgos Lánthimos, La Favorite, Element Pictures, Scarlet Films, 2018.

Mike Leigh, *Mr. Turner*, British Film Institute, Film4 Focus Features, 2014.

Sam Mendes, *Empire of Light,* Searchlight Pictures, Neal Street Productions, 2023.

Noboru Nakamura, Portraits de Chieko, Shochiku, 1967.

Céline Sciamma, Portrait de la jeune fille en feu, Lilies Films, 2017.

Ridley Scott, 1492: Christophe Colomb, Gaumont, 1992.

Martin Scorcese, Silence, Cappa Defina Productions, 2016.

Paolo Sorrentino, La Grande bellezza, Medusa Film, Indigo Film, Pathé, 2013.

Steven Spielberg, *The Fabelmans*, Amblin Entertainment, Amblin Partners, 2023.

Trân Anh Hùng, L'Odeur de la papaye verte, La Sept Cinema, Les productions Lazennec, 1993.

Tsaï Ming Liang, Goodbye Dragon Inn, 2003.

Paul Verhoeven, Benedetta, SBS Productions, 2021.

Peter Webber, La Jeune fille à la perle, Lions Gate Films, Pathé, 2004.

Séries:

Frank Spotnitz, Stephen Thompson, Leonardo, RAI, France Télévisions, Sony, 2021.

Matthew Weiner, Mad Men, AMC, 2007-2015.

Peter Morgan, The Crown, Netflix, 2016-.

Mike White, The White Lotus, HBO, 2021-.

Peter Straughan, Peter Kosminsky, *Dans l'ombre des Tudors (Wolf Hall)*, BBC Two, 2015.

Série documentaire :

Hortense Belhote, Merci de ne pas toucher !, « Poney Magique !, La Dame à la Licorne », Arte, 2022.

Hortense Belhote, Merci de ne pas toucher !, « Gay Games, Léonidas aux Thermopyles », Arte, 2022.

ICONOGRAPHIE

Sandro Botticelli, Vierge à l'enfant, dite Madone Corsini, 1470.

Sandro Botticelli, La Force, 1470.

Sandro Botticelli, Le retable de Saint-Ambroise, 1470.

Sandro Botticelli, Le Retour de Judith à Béthulie, 1470.

Sandro Botticelli, La Découverte du cadavre d'Holopherne, 1470.

Sandro Botticelli, *Portrait d'un jeune homme vêtu de noir et coiffé d'un chapeau,* 1470-73.

Sandro Botticelli, Portrait d'un jeune homme tenant médaillon, 1470-80.

Sandro Botticelli, *Portrait de Esmeralda Brandini*, 1470-75.

Sandro Botticelli, La Vierge et l'Enfant avec le jeune saint Jean-Baptiste, 1470-75.

Sandro Botticelli, Portrait d'homme avec médaille de Cosme l'Ancien, 1475.

Sandro Botticelli, L'Adoration des Mages, 1475.

Sandro Botticelli, Portrait de Simonetta Vespucci, 1476.

Sandro Botticelli, Le Printemps, 1480.

Sandro Botticelli, *Portrait de jeune femme*, 1480.

Sandro Botticelli, La Madone du Magnificat, 1481.

Sandro Botticelli. La Punition des Rebelles. 1481-82.

Sandro Botticelli, Pallas et le Centaure, 1482.

Sandro Botticelli, *Portrait de jeune homme*, 1483.

Sandro Botticelli, Histoire de Nastaglio degli Onesti, 1483.

Sandro Botticelli, Etude de tête féminine, 1485.

Sandro Botticelli, *Le Jugement de Pâris*, 1485.

Sandro Botticelli, La naissance de Vénus, 1485-86.

Sandro Botticelli, Le retable de Saint-Barnabé, 1487.

Sandro Botticelli, *La Calomnie d'Apelle*, 1495.

Sandro Botticelli, La Lamentation sur le Christ mort, 1495.

Sandro Botticelli, L'Histoire de Lucrèce, 1498.

Sandro Botticelli, L'Histoire de Virginie Romana, 1498.

Sandro Botticelli, Le Baptême de Zénobe et son Ordination en tant qu'évêque, 1500-1505.

Atelier Botticelli - Maitre des bâtiments gothiques, La Vierge et Saint Jean-Baptiste adorant l'Enfant devant une vue de Venise, 1500.

Vittorio Carpaccio, Le Départ des Ambassadeurs, 1502.

Vittorio Carpaccio, Naissance de la Vierge, 1504-08.

Vittorio Carpaccio, La Vision de Saint Augustin, 1502.

Francesco del Cossa, L'Annonciation, 1470.

Jacques-Louis David, Léonidas aux Thermopyles, 1814.

Antonio Da Fabriano, Saint Jérome dans son atelier, 1451.

Caspar David Friedrich, Le Voyageur contemplant une mer de nuages, 1818.

Hans Holbein Le Jeune, Portrait de Thomas Cromwell, 1532-33

Georges De La Tour, Le Tricheur à l'as de carreau, 1636-38.

Antonello de Messine, Saint Jérome dans son atelier, 1474-75.

Michel-Ange, Le Jugement Dernier, 1536-41.

Piero del Pollaiolo, L'Annonciation, 1470.

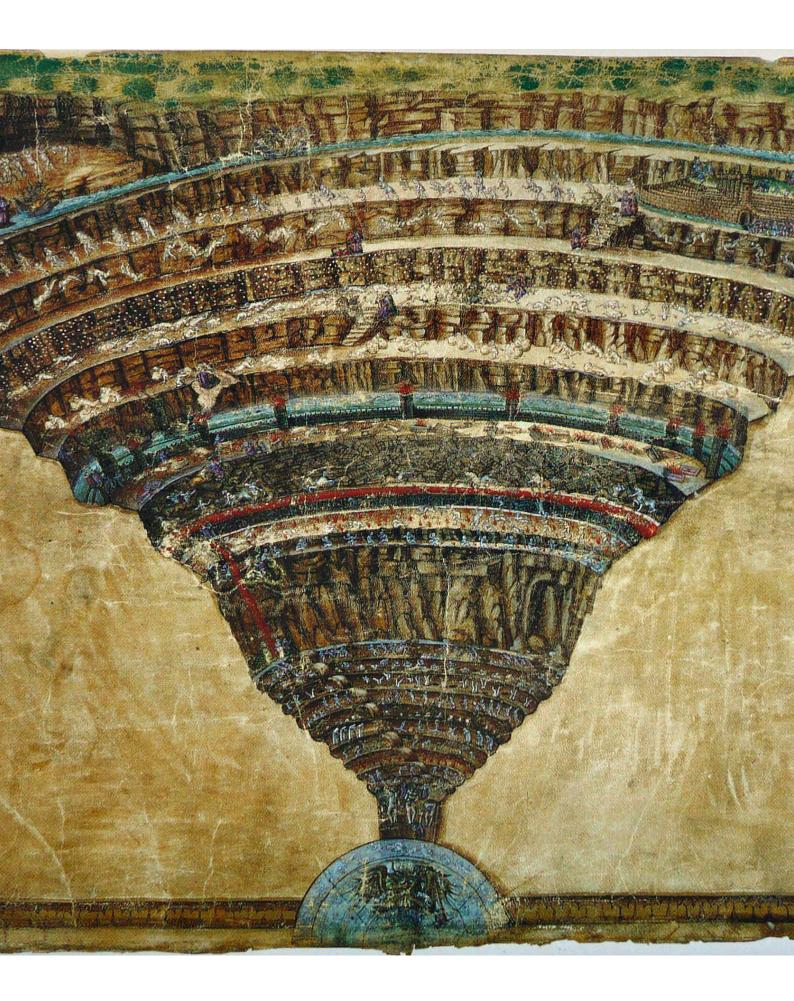
Raphaël, L'Ecole d'Athènes, 1508-12.

Raphaël, La Madone Sixtine, 1513-14.

Luca Signorelli, L'Adoration des Mages, 1492.

Léonard de Vinci, La Cène, 1495-1498.

Michele da Verona, Scènes de fiançailles, 1495-1498.



Florence, 15e siècle,

Le combat d'un peintre des bas-fonds pour devenir un créateur.

Les dessous de la plus grande mafia artistique de tous les temps.

PITCH

La véritable histoire de la Renaissance est une histoire de sang et d'or.

Surplombée par les collines toscanes, la Cité de Florence est en cette fin de 15e siècle un gigantesque atelier à ciel ouvert. Sculptures, bas-reliefs, dômes, portraits, fresques...la cité fabrique sans relâche nuit et jour.

Si Florence est officiellement une République, ce sont les familles marchandes qui règnent en maitres sur la région et se disputent férocement le pouvoir.

Tout commence lorsque les deux grandes familles ennemies, les Pazzi et les Médicis, utilisent les arts pour s'affronter, en complément des épées.

Ce terrain en plein renouveau leur permet de s'imposer dans la Cité: en peuplant les places publiques, les églises et les palais de merveilles visuelles, elles apparaissent comme de grandes bienfaitrices et jouissent d'une autorité d'apparence légitime. Elles demandent aux artistes qu'elles emploient d'être éminemment modernes, d'avoir du style pour assurer leur publicité.

Mais comme chacune veut le pouvoir pour elle seule, Florence devient un champ de bataille unique en son genre: les factions s'adonnant à une guerre d'images sans précédents.

Dans cette effervescence, un jeune peintre des bas fonds cherche à se faire une place parmi les grands chefs d'atelier à la mode.

La concurrence est rude. Le système vérolé et clanique. S'il a du génie, le trait diaboliquement sensuel, il n'a pas l'éducation qu'il convient, ni les codes. Il n'y a pas de place pour cet audacieux qui aime les hommes et qui vient de la toscane profonde.

Une chose est sûre: pour ce fils de tanneur que rien ne destinait à devenir peintre, plutôt mourir que de retomber dans la pauvreté.

Et s'il ne s'est pas intégré à la bonne société florentine, il n'a pas encore montré de quel bois il se chauffe.

Il est prêt à braver tous les dangers pour faire grandir son atelier. Devenir un homme libre et éclairé. Un humaniste de son temps.

Quitte à arracher sa place par la ruse et à forcer son intégration parmi les créateurs.

Quitte à devenir le jouet des puissants pour décrocher les plus grandes commandes de son temps.

Pourra-t-il en sortir indemne? Quel sera le prix à payer pour ce pestiféré au talent de feu, qui répond au nom de Sandro Botticelli?

CONTEXTE

Il y a autant d'histoires de la Renaissance que d'histoires légendaires sur ses créateurs.

Primavera raconte celle d'un Botticelli chef d'atelier, à la fois créateur et mercenaire.

Un publiciste avant l'heure, prêt à tout pour devenir son propre maitre au milieu d'une foule d'autres ateliers.

Reprenons.

L'épicentre de la Renaissance, c'est Florence.

C'est là que tout a commencé.

Florence est depuis longtemps une République. Mais derrière les apparences, un noyau dur de familles patriciennes ont officieusement séquestré le pouvoir politique. Elles ont développé une système financier unique au monde, encourageant de nombreuses innovations scientifiques et artistiques. Pas vraiment pour la beauté du geste, mais pour leur permettre d'étendre leur domination et de façonner leur autorité en devenant une clef du voûte du système économique et politique. La mafia est née. Ces familles se font la guerre entre elles. Les deux plus grandes rivales de la Cité, Pazzi et Médicis, qui se vouent une guerre sanguinaire depuis des décennies, ont compris que l'un des moyens le plus efficace pour asseoir leur domination était d'entretenir une image moderne de prestige, par les arts.

Car en décorant les cathédrales, les églises, les palais, les places publiques, les oeuvres sont à la vue de tous. Les commanditaires sont immédiatement associés à leur grandeur et à leur beauté. Même si beaucoup sont en réalité des criminels.

Les Pazzi et les Médicis? Des bienfaiteurs. Des héros.

Le tour est joué.

Résultat: au 15e siècle Florence rayonne de prestige même par delà ses murs. La Cité met le monde à genoux, par la beauté.

Florence fabrique des chefs d'oeuvre aux prouesses techniques incomparables: des oeuvres plus vraies que nature, capables d'immortaliser et de sublimer le présent. Bref, la Renaissance est née.

La peinture devient un nouveau médium incontournable. Derrière les discours humanistes, l'image est un nouveau territoire d'affrontement entre pays, provinces, et familles patriciennes. Tous cherchent à débaucher les meilleurs chefs d'ateliers pour briller et s'imposer.

Ne pas se faire tirer le portrait, ce serait comme refuser d'avoir une adresse mail aujourd'hui ou un compte sur les réseaux. Vous voyez le tableau.

Au 15e siècle, des ateliers artistiques il y en a à revendre à Florence.

Nombreux sont ceux qui prospèrent déjà. Réunis en corporation, ils sont enchainés à un système mafieux, relié aux puissants. Surtout, ils ne veulent pas laisser de place aux entrants.

Nombreux sont les hommes qui rêvent de s'élever socialement en devenant un artisan. Ou qui sait, un chef d'atelier de renom au service des grands de ce monde.

Botticelli est l'un d'entre eux.

Un outsider, un miséreux, que jusqu'alors, les chefs d'atelier ignoraient.

Et puis un jour...le talent et la ténacité de Botticelli leur explosent au visage.

PILOTE

1457. Fils de tanneur, orphelin, le jeune adolescent qu'est SANDRO (12) a l'habitude de regarder le lever de soleil inonder les collines du Val d'Orcia.

De ses mains gercées, il frotte les peaux, il racle vigoureusement les robes et les pelages dès l'aube. Ensuite, il immerge les peaux dans les bassines. Il s'acharne, fatigue, mais il sourit. Il ne pense qu'à une chose : ROSSO (14) et ses jolis yeux en amande, Rosso qui retire son pourpoint de velours. Depuis un an Sandro et Rosso sont amoureux. Rosso n'a pas les mains abimées comme lui: il vient d'une famille bourgeoise. Il se destine à devenir orfèvre, il dessine. C'est lui qui tend à Sandro son premier crayon, lui qui lui apprend à écrire, à dessiner. Lui qui le surnomme affectueusement son *Botticelli (petit tonneau)*. Les deux adolescents se font des dessins, qu'ils regardent à la lueur des bougies au coeur de la nuit, lorsqu'ils sont loin l'un de l'autre.

Pour Rosso, Sandro aimerait peindre le soleil du Val d'Orcia.

Surtout que Rosso va lui manquer: il va devenir apprenti orfèvre à Florence, une place l'attend déjà là-bas, dans la grande Cité. Les adieux sont difficiles, on se promet qu'on se retrouvera vite, mais dans le fond, les retrouvailles sont peu probables et les deux jeunes hommes le savent. La veille du départ de Rosso, ils se retrouvent dans une église au milieu de la nuit. Leur point de rendez-vous habituel. Mais leur dernière étreinte est perturbée par la venue de jeunes extrémistes, venus les surprendre dans leur cachette. Ils attaquent, ils frappent ils n'ont pas de pitié. Sandro se débat sous les coups. Il tombe au sol, il est sonné. Il regarde le plafond de l'église, qui danse.

Lorsqu'il se relève, il prend Rosso dans ses bras. Mais Rosso ne se réveille pas. Rosso ne se réveillera jamais.

Sandro ne réfléchit pas. Il embrasse les paupières ensanglantées de son amoureux et prend la fuite.

Vers Florence, il va. Sans se retourner.

Dans la Cité, Sandro écarquille les yeux, intimidé: des rues austères et sombres jaillissent des sculptures et des fresques radieuses, il n'a jamais rien vu de pareil. Il trouve l'atelier d'orfèvrerie où Rosso devait faire ses armes. Il entre. Il est pris à l'essai. Commence la vie qu'il n'aurait pas du vivre et qui devient pourtant la sienne. Sous le nom que lui avait choisi Rosso.

Apprenti orfèvre devient le jeune Botticelli.

1475. Sandro Botticelli a 32 ans et il connait désormais Florence comme sa poche. Depuis quelques mois, il est le chef d'un atelier de peinture.

Mais chef est un bien grand mot. Son atelier, implanté dans un quartier malfamé de la Cité, plus que modeste, est criblé de dettes. Il ressemble davantage à une vieille étable de son maudit Val d'Orcia qu'à un atelier artistique en bonne et due forme. La concurrence est rude et Botticelli n'a pas encore réussi à tirer son épingle du jeu. Il espère obtenir son accréditation à la Guilde des artisans, mais rien n'est moins sûr. Son atelier fait plus que pâle figure à côté des gigantesques enseignes de la ville. Botticelli n'a que trois employés et ils sont considérés comme des marginaux: BETTO

(45) un savant ottoman, COSI (16) un jeune orphelin adolescent, et PETRONILLA (19), une jeune soeur dominicaine fraichement envoyée depuis son couvent pour apprendre les rudiments picturaux.

Inquiet de devoir mettre la clé sous la porte, Botticelli tente alors le tout pour le tout. Ces dernières semaines, on ne parle plus que de l'illustre commande de DOMENICO GATTANO (39): une série de six peintures pour orner une salle du Tribunal du Commerce, que le chef d'atelier ne parvient pas à finir dans les temps. Lorsqu'ils étaient plus jeunes, Gattano et Botticelli ont été apprentis ensemble, à l'époque ils se sont même tournés autour, mais Gattano, peureux et puritain, n'a jamais pu se résoudre à aimer un homme. La détestation l'a emporté sur la tendresse, et les deux hommes sont devenus rivaux. Gattano est devenu un artiste respectable et renommé, Botticelli est resté le sauvage au mauvais caractère qui doit faire ses preuves.

Violant l'usage qui veut que l'on ne dérobe jamais une commande en cour d'exécution, Botticelli entre en contact avec le commanditaire de Gattano et lui propose d'effectuer l'une des six peintures en un temps record. Curieux, le commanditaire accepte. En moins de deux semaines, Botticelli peint une allégorie de La Force. Il s'applique comme s'il jouait sa vie. Le résultat est saisissant. On dirait que la sublime figure s'anime. Les cinq autres allégories de Gattano apparaissent insipides à côté.

Maintenant on ne parle plus que de cela dans la Cité : Botticelli a détrôné Gattano. Botticelli a volé une peinture à Gattano. Botticelli est un voleur. Botticelli est une pourriture.

La Guilde convoque le peintre: son atelier a maintenant toutes les chances d'être radié.

Botticelli était pourtant persuadé que le succès serait un jour au rendez-vous. Son style avait même séduit LAURETTA VESPUCCI (20), une jeune noble arrivée de Gênes. Son teint diaphane et son côté joueur ont quant à eux séduits le créateur : Lauretta est devenue pour lui la plus inspirante des muses. La jeune femme compte les jours qui la séparent des séances de pose. Elle a le mal du pays, Florence est si différente de sa Gênes natale... Dans l'atelier de Botticelli, elle peut être qui elle veut: vierge, assassine, guerrière. Si l'atelier de son ami venait à fermer, que lui restera-il? Tout, mais pas ça.

Lauretta a une idée pour trouver à Botticelli un nouveau commanditaire de taille : elle profite des interminables diners de la *gente* pour attirer l'attention de GIULIANO DE MEDICI (24), le frère cadet de Laurent le Magnifique, Lorenzo. Une des familles la plus puissante de la Cité. Ceux qui tirent toutes les ficelles du pouvoir à Florence.

LORENZO (27), c'est l'ainé la famille, et il a tendance à gouverner pour lui seul. Si lui et Giuliano avaient une relation fusionnelle lorsqu'ils étaient enfants, leur entente est désormais compromise par les affres du pouvoir. Le peintre de famille, c'est Lorenzo qui l'a choisi: Gattano. Giuliano le trouve barbant. Pour ce dernier portrait que Gattano doit faire de lui, Giuliano ne fait d'ailleurs aucun effort pour se rendre disponible. Car c'est encore une idée de Lorenzo. Le portrait doit être envoyé à une noble, que

Lorenzo aimerait marier à Giuliano. Très riche. Giuliano enrage. Même sa propre femme, on ne la lui laisse pas choisir. Au diable ce portrait de malheur.

Alors lorsque Lauretta lui parle de l'esprit rebelle de Botticelli, Giuliano est intéressé : et s'il le choisissait lui, pour faire ce portait? Un portrait amusant, moderne. N'importe quoi pour défier l'autorité de son aîné et s'amuser un peu.

De son côté, Botticelli, qui craint d'être condamné par la Guilde, se résout à demander de l'aide à ROBI (43), un puissant céramiste. L'atelier de Robi est un des plus grands de Florence : il a repris une affaire de famille qu'il a su faire prospérer. Des céramiques, il en fabrique chaque jour par centaines. Robi se contente d'apposer sa signature sur chacune d'entre elles. Robi, c'est un peu le Jeff Koons du 15e siècle. Mais Robi est surtout l'un des plus dangereux chefs mafieux de la ville. Bon nombre d'artisans demeurent ses obligés. Robi et Botticelli se connaissent : lorsque Botticelli s'est installé, Robi lui a proposé son soutien. Botticelli a décliné poliment, souhaitant garder son indépendance et surtout, éviter les ennuis. Maintenant, il sent bien qu'il n'a plus le choix. Bien sûr qu'il va l'aider, glisse Robi, de sa voix de canaille. Botticelli lui rendra la pareille quand l'occasion se présentera.

Devant la commission de la Guilde, où siègent une dizaine de chefs d'atelier, et autour desquels se pressent une centaine de curieux, Botticelli essaie de dissimuler sa torpeur. Mais sous son costume rapiécé, il sue à grosses gouttes. Il a fait venir la jeune nonne Petronilla, pour qu'elle témoigne. *Mon atelier est respectable, voyez, j'emploie même une religieuse*. Petronilla joue le jeu, même si en réalité cet atelier la terrifie littéralement depuis son arrivée.

Les chefs de la Guilde sermonnent le peintre : voler le travail d'un confrère ne passe pas inaperçu. Il y a des règles. Botticelli argumente comme il peut: il n'a pas volé, il a proposé une nouvelle interprétation. Son style diffère bien de Gattano, non ? Les chefs ricanent, ils prennent un malin plaisir à moquer Botticelli pour ses modestes origines. Ça oui, il a un style bien à lui. Botticelli tente de garder son calme alors qu'un chef se pince le nez, comme si le peintre incriminé empestait le purin. Un style ?... tout au plus une manière, et vulgaire. Botticelli inspire, sourit, alors que les hommes de la Guilde continuent. Et on le sait d'où elles viennent ses sales manières, c'est un ancien tanneur, non? Botticelli expire, et laisse enfin la colère monter. Il sait déjà qu'il va le regretter, mais ça lui fait un bien fou: Et eux, avant de prendre le pinceau, une bonne leçon d'anatomie le nez sur une carcasse ne leur ferait pas de mal...

Il est maintenant trop tard. Botticelli a perdu son calme. La Guilde va voter son exclusion définitive. Sauf que... c'est l'heure pour Robi de rentrer en scène. Le filou a réussi à acheter les voix des membres réticents. Quand vous êtes du bon côté du vent les choses opèrent, comme par magie : l'atelier de Botticelli obtient son accréditation. Botticelli n'a pas le temps de crier victoire que Robi lui demande une première commande, gratis. Une peinture pour un client important. Le chef de clan Pazzi, CIPRIANO PAZZI (50) , ennemi juré des Médicis, veut une fresque pour décorer la chambre de sa fille, encore bébé. Et Robi lui en a déjà fait cadeau.

Botticelli a tout juste le temps de se lancer dans cette nouvelle commande, que Giuliano de Medici débarque dans son atelier, en plein désordre. Giuliano se promène dans l'atelier comme s'il était chez lui. Il ne paie vraiment pas de mine, il y a des nus scandaleux partout, c'est décidément parfait. Son frère va criser, c'est sûr. Convaincu, Giuliano invite Botticelli au Palais. C'est lui qu'il veut pour faire son portrait.

Botticelli sait qu'il devrait refuser, ou se faire porter malade. Travailler pour les Pazzi et les Médicis relève de la folie. Si l'une des familles venait à l'apprendre...ce serait la mort. En même temps...n'est-ce-pas enfin l'occasion pour lui de passer à la vitesse supérieure? De rabattre le caquet des enragés de la Guilde?

Leur montrer de quoi est capable le sauvage du Val d'Orcia.

Oui, il va prendre le risque. Il doit bien y avoir un moyen de ruser. Il trouvera. Déjà les petits commerçants autour de son atelier le saluent, depuis qu'ils ont vu Giuliano de Medici entrer dans l'atelier. Bientôt peut-être, il pourra diriger l'atelier qu'il mérite.

C'est d'un pas décidé que Botticelli entre dans le Palais des Médicis. Giuliano le reçoit dans sa chambre, comme le dernier des sous-fifres, mais qu'importe, il commence son portrait, il commence le portrait d'un des rois de Florence, et même lorsque Gattano lui décoche une droite dans la cour du Palais, pour lui avoir soufflé une nouvelle fois une commande, Botticelli ne peut s'empêcher de sourire. Il tombe au sol, sonné.

Et il regarde le ciel de Florence, qui danse.

CONCEPT

Il y a beaucoup d'artisans appelés et peu d'élus dans la Cité. Rien ne prédestine le personnage de Botticelli à devenir un chef d'atelier respecté. Il lutte pour exister. Après des années à travailler comme simple apprenti, puis comme simple employé, il crée son modeste atelier aux abords des quartiers populaires, si modeste qu'il lui semble parfois n'avoir jamais quitté sa rude campagne natale.

Lorsque la série commence, Botticelli espère obtenir l'accréditation de son atelier auprès des chefs de la Guilde des artisans. Mais il a tout pour leur déplaire. Même s'il tente de les dissimuler, ses manières trahissent un manque d'éducation certain. Il sait tout juste lire et écrire, il ignore le grec et le latin. Sans compter qu'il couche avec des hommes. Qu'il a des habitudes rustiques, et le caractère bien trempé d'un impatient et d'un colérique. Et surtout: il a du talent, beaucoup de talent. Ce qui n'augure rien de bon: la concurrence entre ateliers est rude. On ne peut que se méfier de celui qui comme lui a le génie assorti d'un caractère indomptable. Les chefs de la Guilde ont donc prévu d'écraser l'avorton et de lui refuser l'accréditation.

Tout pourrait s'arrêter là. Botticelli serait renvoyé dans son monde comme tant d'autres, écrasés par la perfidie du clan. Sauf que pour cet orphelin ambitieux, son atelier c'est toute sa vie. Pire, il est une promesse, la promesse viscérale de prolonger la vie de Rosso dans la sienne. Il le lui doit.

La seule chose qui effraie Botticelli, c'est de retomber dans la misère, certainement pas la Guilde et ses magouilles douteuses. Alors il ruse, il dérobe une commande en cours en s'entretenant directement avec le commanditaire, promettant qu'il fera vite et mieux. Et il tient promesse. Mais avec cette commande il se met toute la Guilde à dos. Il accepte alors de pactiser avec Robi, dangereux mafieux et membre éminent de la Guilde, même si il sait déjà que cela lui coûtera beaucoup de travail, d'argent, et fera de lui un complice de la mafia.

Lui qui pensait mettre la clé sous la porte se retrouve avec des commandes pour les deux grandes familles ennemies de Florence. Une commande pour les Pazzi, qu'exige Robi. Une commande pour le cadet Médicis, Giuliano, grâce à sa muse, Lauretta, une jeune noble.

Travailler pour le compte des deux familles en même temps, Pazzi et Médicis, a de quoi le mettre en danger de mort. Ce qui est sûr, c'est que Botticelli ne veut pas choisir son camp tout de suite...il compte bien en profiter pour clouer le bec de ses adversaires de la Guilde. Atteindre les sommets.

Même s'il entre dans le jeu mafieux de la Guilde.

Même s'il devient le valet des puissants et se met dans une position intenable en travaillant pour deux familles ennemies.

Même s'il craint pour sa vie.

C'est enfin son heure de gloire, il sera un chef d'atelier et un artiste digne de ce nom, coûte que coûte.

Le récit universel d'une émancipation impossible. Un drama sur les Mad Men de la Renaissance.

Derrière la grande histoire des bouleversements sociétaux de la Renaissance, ce que *Primavera* raconte vraiment, c'est l'histoire intime de ceux qui fabriquent ce nouveau monde d'images. Le sang et les larmes de ceux qui le façonnent en pleine lumière ou dans l'ombre: les artisans, les muses, les chefs d'atelier, les apprentis.

Car les ateliers sont des fenêtres ouvertes sur les scandales de Florence. Les artistes et artisans naviguent dans toutes les eaux de la ville, des bas-fonds au palais princiers. Ils en connaissent de nombreux secrets.

Souvent issus de milieux modestes, ils rêvent d'élévation sociale. Que leurs clients soient de simples marchands, des aristocrates, issus du clergé ou d'une grande famille patricienne, ils doivent obéir à toutes leurs exigences et assurer leur promotion. Une lourde responsabilité qui n'est pas sans risque et rebondissement. Dans les coulisses du pouvoir, ils sont exposés aux dangers des puissants. En charge de leur propagande, ils sont même propulsés dans leur intimité: leurs complots, leurs morts violentes, leurs folies barbares.

Et puis les artisans se font la guerre entre eux aussi: car il n'y a pas de place pour tous, surtout pour ceux qui comme Botticelli visent le sommet.

Tous les vestiges que l'on admire aujourd'hui à Florence, ce sont ces artistes et artisans qui les ont fabriqués. Beaucoup d'entre eux ont été oubliés, et leurs histoires depuis ensevelies. *Primavera* raconte par la fiction leur combat de chaque instant pour se faire une place dans la Cité. Le tout dans des décors extraordinaires. Les leurs.

Pris en étau entre leur désir d'émancipation et leur asservissement quotidien, Ils ont beau participer à la révolution esthétique de leur temps ils restent assujettis aux désirs des tyrans, et plongés dans une mer de rivalités.

> Ils inventent et ils peignent l'humanisme, mais pour survivre, ils demeurent des brutes.

Dans l'histoire intime des créateurs: les dessous sulfureux de la Renaissance, entre humanisme et barbarie.

Primavera est une série d'arène, portée par un personnage principal: Botticelli. Parce qu'il n'a pas froid aux yeux, parce qu'il est aussi le plus intrépide de tous. La série est chorale. Elle suit la constellation de personnages, artisans et créateurs, entourant l'ascension contrariée de Botticelli. Leur trajectoire est partie intégrante du récit.

Tous essaient de se réaliser dans un monde en plein renouveau et dangereux. Les conflits proviennent essentiellement de *l'arène de Florence, auto-conflictuelle par nature*: instabilité politique, commanditaires dangereux et exigeants, concurrence mortifère entre ateliers... On l'aura compris, les conflits externes générés par la Cité sont sans fin. Et comme les artisans doivent composer avec les chefs politiques de la ville, leurs commanditaires, toutes les instabilités politiques rejaillissent directement sur eux.

Botticelli est celui qui vit le conflit le plus fort. En faisant tout pour être son propre maître, il tombe dans un dangereux piège en se rapprochant des puissants: dans l'espoir de devenir indépendant, il devient leur sous-fifre, voire leur homme de main. En cherchant à devenir un artiste libre et un homme respectable, la course au pouvoir l'oblige à révéler son côté bestial, primaire.

Il est pris dans un conflit sans fin, qui le contraint à accepter d'être dominé par ses commanditaires pour se faire une place dans la Cité et se dresser au dessus de ses pairs.

Ce conflit sériel, **entre asservissement primaire et désir d'émancipation**, est le même pour tous les personnages de la série.

Car dans cette histoire la Renaissance est une jungle où il vaut mieux laisser s'épanouir l'animal que l'on a en soi plutôt que de le refouler.

Les autres personnages dont on suit l'intimité sont ceux qui travaillent auprès de Botticelli dans son atelier mais aussi d'autres artistes en quête de liberté, autant de rivaux ou d'alliés potentiels, dont les rôles changent dès que les cartes du pouvoir sont rebattues.

Dans l'atelier de Botticelli, on suit les pas de l'apprentie Petronilla, une jeune nonne prude fraichement débarquée de la campagne.

On suit aussi ceux de Betto, le bras droit de Botticelli, un cartographe ottoman et savant ayant fuit la guerre.

La muse de Botticelli, la sulfureuse Lauretta, jeune noble récemment mariée, morte d'ennui, qui va avoir une liaison interdite avec le frère cadet Médicis, Giuliano...

L'éternel rival de Botticelli, Gattano, est le peintre de cour des Médicis. Botticelli va désormais l'affronter quotidiennement maintenant qu'il est au service de Giuliano.

Le jeune Filippino, élève auprès de Gattano, pour qui Botticelli éprouve très vite une attirance incontrôlable. Bientôt réciproque.

Et d'autres encore.

Mécanique épisodique.

Partie feuilletonnante.

Chaque saison déploie une grande intrigue qui lui est propre, liée à la grande Histoire politique de Florence et dans laquelle sont embarquée les personnages.

Le pouvoir en place, féroce, demeure le grand antagoniste, l'antre du mal dans lequel sont aspirés les personnages: son visage et sa configuration changent à chaque saison.

La saison 1 retrace le conflit qui oppose les deux plus grandes familles de Florence, les Pazzi et les Médicis, allant du complot jusqu'à l'élimination sanguinaire de l'un des deux clans.

Pris en étau entre les deux familles, Botticelli va ainsi se retrouver tout au long de la saison au cœur des conflits qui les opposent.

En fin de saison, une seule famille seulement perdurera, l'autre étant mise à mort dans son intégralité. *Botticelli finira-t-il par choisir son camp? En ressortira-t-il indemne?*

Bouclé.

Dans le premier épisode de la série, Botticelli est mis face à un dilemme difficile: doit-il retourner d'où il vient, quitter son atelier, tenter sa chance ailleurs, à l'abri des dangers, ou accepter de travailler pour les deux grandes familles rivales de la Cité, en risquant sa vie? Doit-il cultiver son jardin secret ailleurs, ou forcer la main de Florence, qui ne veut pas de lui?

En faisant le second choix, celui de la déraison pure, le protagoniste se jette corps et âme dans une arène en feu. L'histoire commence, et avec elle un conflit sans fin: comment prouver sa valeur quand on en est réduit à rester l'esclave de son temps?

Dans chaque épisode, on retrouvera une intrigue bouclée, reposant sur la structure de l'arène. Portée par Botticelli lui-même, ou par d'autres personnages, elle fait progresser l'intrigue feuilletonnante, tout en creusant le **coeur thématique** de la série, usant également volontiers de flash-backs pour accompagner en profondeur la trajectoire des personnages, parfois essentiels pour comprendre leur lutte au présent: se faire une place dans la Cité menaçante.

Cette intrigue bouclée consiste en une plongée dans la psychologie des personnages, tiraillés par des choix moraux et affectifs, **déchirés entre leurs instincts primaires et leurs raisons**.

Une racontera: Florence ravagée par une épidémie de peste.

Les habitants de la Cité se confinent pour éviter la mort. Depuis des semaines, Filippino Lippi, Pipo, apprenti à l'atelier, et Botticelli se rapprochent. Pipo a été envoyé depuis le départ par Gattano pour espionner Botticelli. Lorsque Cosi, apprenti également à l'atelier, l'apprend, il informe aussitôt son maitre de la supercherie : un traitre est parmi eux. Pipo, mort de honte, prend la fuite et quitte l'atelier, arpente les rues putréfiées de la Cité. Que va faire Botticelli ? Même s'il risque sa vie, Botticelli décide de partir à la recherche de Pipo dans la ville déserte.

Une racontera: *le jour où Petronilla ressent un premier plaisir coupable en peignant*. Soeur Petronilla sait déjà dessiner lorsqu'elle arrive à l'atelier de Botticelli mais elle manque de technique. Elle se perfectionne et découvre la peinture, les couleurs, les effets de matière. Lorsqu'elle peint sa toute première figure, en regardant poser Lauretta Vespucci, elle ressent un trouble, un grand frisson : un grand plaisir, érogène. Elle se confesse aussitôt : qu'est-ce-qui ne va pas chez elle ? Doit-elle continuer à peindre ? Le prêtre qui recueille sa confession lui conseille de s'éloigner du dessin. Mais Petronilla fera un autre choix : elle retourne à l'atelier et finit la commande.

Une racontera: le jour où Lauretta cède aux avances de Giuliano.

Elle est mariée à un homme qui ne la regarde pas. Giuliano de Medici lui fait du rentrededans depuis des semaines : il n'est pas intelligent, il n'est pas charmant. Mais lorsque le mari de Lauretta l'empêche de se rendre à l'atelier de Botticelli pour la forcer à assister à un diner mondain avec lui, elle cède aux avances de Giuliano.

LA SUITE

SAISON 1

La guerre entre les clans Médicis et Pazzi, Botticelli dans la tourmente des puissants

La première saison racontera au temps présent la dangereuse quête de pouvoir de Botticelli. Au service des deux familles rivales de la Cité, il se retrouvera au milieu d'un bain de sang, craignant pour sa vie.

Le passé de Botticelli sera également raconté à travers des flash-backs: un liant essentiel pour comprendre sa trajectoire émotionnelle.

Passé de Botticelli

raconté au fil des épisodes sous forme de flash-backs.

Lorsque Sandro arrive à Florence, il a douze ans. Décidé à échapper à la vie de tanneur qui lui est promise, il prend la place de Rosso, son amour de jeunesse tragiquement assassiné par des extrémistes, auprès d'un orfèvre de la Cité. Sandro prend comme nouveau nom le surnom que lui donnait Rosso, « Botticelli » et se lance dans cette vie qui ne devait pas être la sienne, celle d'un artisan de la Renaissance : par ses mains, son destin peut changer à jamais. Mais il peut aussi ne demeurer qu'un modeste assistant...

C'est dans la perspective de se hisser au rang des plus grands qu'il travaille cinq ans sans relâche auprès de l'orfèvre, après quoi il tape, enfin, dans l'oeil du chef d'atelier Filippo Lippi auprès duquel il devient apprenti. Mais si Filippo Lippi est un maitre incontesté, ce n'est pas un peintre conventionnel : son talent lui a permis une grande indépendance, mais sa vie privée a beaucoup fait jaser. Ancien moine, il a réussi à quitter les ordres. Malgré le talent de son élève, il n'est pas en mesure de l'introduire en bonne et due forme au petit cercle de peintres puissants... Il finit par mourir, laissant Sandro à la merci d'une Cité hautement concurrentielle, et inconnu au bataillon.

Après quelques années pendant lesquelles Sandro réussit à vivoter et à mettre un peu de côté, il ouvre un petit atelier dans les quartiers populaires de Florence...

Présent (suite du pilote)

Lorsqu'il s'imaginait travailler au service du cadet des illustres Médicis, Giuliano, Botticelli s'attendait à un travail respectable, raffiné. Il se donne du mal pour gagner la confiance de Giuliano, espérant obtenir des commandes de renom, et beaucoup d'argent. Mais Botticelli n'est pas si bien payé : c'est l'aîné, Lorenzo, qui contrôle les comptes, et il n'a pas la main généreuse pour ce nouvel arrivant qu'il considère comme le fruit d'un caprice de son frère. Quant à la nature des commandes c'est pire: Giuliano n'a aucun goût et aucune vision d'ensemble. Botticelli devient davantage son valet qu'un peintre de cour: il lui dessine des vêtements, des

accessoires, des parures. Il le suit partout et s'infiltre dans la haute société florentine. Il ne se sent pas à sa place mais il joue le jeu: il sait combien fréquenter la *gente* de la haute pourrait lui être utile pour son travail artistique.

Botticelli s'affiche de plus en plus avec les Médicis. Craignant que les frères découvrent qu'il est également au service de Cipriano Pazzi, le rival des Médicis, il décide de mettre un terme à leur collaboration après avoir effectué le portrait que Robi avait exigé, qu'il ne facture pas, pour qu'il n'y ait pas de trace. Mais, séduit par son style, Cipriano veut le gratifier d'une immense commande : la décoration de sa nouvelle chapelle, et pour laquelle il lui laisserait les mains complètement libres. Botticelli ne comprend pas, Cipriano Pazzi sait pourtant qu'il s'est rapproché des Médicis. Cipriano s'en moque: les Médicis n'ont pas conscience de son talent, lui oui. Botticelli accepte mais il demande à Cipriano de garder leur collaboration secrète. Il commence des dessins préparatoires pour lesquels il fait poser Lauretta.

Commence sa double vie, secrète. Le jour il est l'obligé des Médicis, la nuit il travaille secrètement comme un fou sur cette commande qui le passionne et pour laquelle il se sent enfin libre de ses choix artistiques.

Jusqu'au jour où, Cipriano Pazzi, avec qui Botticelli commence à devenir ami, finit par lui demander des informations sur les Médicis. Effrayé des possibles représailles, Botticelli refuse. La relation entre Cipriano et le peintre se tend. Cipriano ne lui retire pas sa commande mais évite de croiser le peintre, qu'il taxe d'aveugle : les Médicis sont en train d'asphyxier la Cité, la république se réduit comme peau de chagrin de semaines en semaines.

Du fait de s'afficher publiquement avec Giuliano, Botticelli commence à avoir la côte, son style plait. Son atelier s'épanouit et grandit. Il achète une extension et prend davantage d'assistants mais on lui commande beaucoup de « petits ouvrages », des portraits peu audacieux et qui se ressemblent tous. La bourgeoisie florentine commence à s'arracher ses portraits...

Botticelli essaie d'attirer l'attention de Lorenzo de Medici: si l'homme fait frémir (sa cruauté le précède), c'est un homme au goût audacieux. Après plusieurs tentatives avortées, Lorenzo est enfin témoin du talent de Botticelli: voilà un peintre qui peut lui être utile pour sa publicité. Mais Giuliano ne veut pas se laisser enlever son nouveau jouet, surtout pas par son aîné. Quant à Gattano, peintre officiel de Lorenzo, il enrage.

Comprenant que son frère Giuliano commence à avoir une liaison avec Lauretta Vespucci, la muse de Botticelli, Lorenzo de Medici la fait discrètement assassiner. Officiellement Lauretta est morte d'une pneumonie foudroyante. Botticelli est profondément blessé par sa mort, il commence à être hanté par son souvenir. Il continue inlassablement de la dessiner pour canaliser sa colère et sa tristesse.

En parallèle, Lorenzo contraint Botticelli à convaincre son frère d'épouser une noble fortunée. Botticelli s'exécute et commence à manipuler Giuliano pour qu'il accepte de faire envoyer son portrait à la noble choisie par son frère.

Peu après, la ville succombe à une épidémie de peste. La cité se confine. Botticelli apprend que le jeune peintre Fillippino Lippi surnommé Pipo (envoyé secrètement par Gattano espionner Botticelli à son atelier) est ici en « espion ». Honteux d'être découvert comme un menteur, Pipo s'échappe et erre dans la Cité contaminée. Depuis des semaines les deux hommes se tournent autour. Botticelli brave les dangers putréfiés pour venir au secours du jeune homme. Ils se retrouvent au milieu de la ville déserte. Une histoire d'amour commence entre les deux hommes. Depuis Rosso, Sandro n'avait jamais ressenti ça à nouveau. Il montre à Pipo la fresque des Pazzis sur laquelle il travaille en secret et l'invite à y participer avec lui....

C'est ensuite le choc: en parlant avec le mari de Lauretta, Botticelli comprend que Lorenzo est responsable de la mort de sa muse. Que ce monstre l'a assassiné. Il est fou de rage. Ecoeuré, Botticelli commence à donner de vraies informations à Cipriano Pazzi sur les Médicis...une guerre sanglante se prépare entre les deux clans. Et Botticelli espère que les Médicis seront bientôt chassés de Florence.

Cipriano Pazzi prévient Botticelli: la guerre éclatera bientôt. Craignant pour Pipo, dont il est maintenant fou amoureux, Botticelli devient odieux avec lui, il le pousse à quitter l'atelier pour qu'il soit protégé des potentielles représailles si les choses venaient à tourner mal. Pipo retourne chez Gattano profondément blessé.

Afin d'être insoupçonnable, Botticelli redouble de vigilance auprès des Médicis : il sait désormais que les Pazzi se sont alliés au Pape, pour préparer leur coup contre Lorenzo. Mais au matin de Pâques c'est Giuliano qui meurt pendant un sordide attentat, commis en pleine messe. Lorenzo, lui, parvient à se sauver de justesse et déclenche des représailles sanglantes contre l'ensemble du clan ennemi.

Botticelli se retrouve à consoler malgré lui Lorenzo qui ne se remet pas de la mort de son frère, et chérit désormais plus que jamais ce peintre qui était proche de lui. Botticelli devient le peintre attitré de la famille, détrônant Gattano.

S'il est mort de peur, le peintre en profite pour faire effacer les dettes de Robi qui l'arnaque depuis des mois: il utilise la protection du Magnifique pour faire enfin sa loi Car Botticelli est maintenant craint et respecté par ses pairs.

Botticelli essaie de convaincre Cipriano Pazzi de fuir la vindicte de Lorenzo. Mais Cipriano refuse de quitter sa ville. La vengeance de Lorenzo est atroce et dure des semaines: tous les Pazzi, jusqu'au dernier, sont sauvagement tués. Cipriano Pazzi rejoint leur destin funeste.

Botticelli s'empresse de mettre le feu à la chapelle qu'il a intégralement décoré de superbes fresques pour ne pas être démasqué par Lorenzo. Mais Lorenzo finit par apprendre que Botticelli a secrètement travaillé pour le camp ennemi, il garde le peintre sous ses ordres et l'oblige à peindre les cadavres pendus des Pazzis sur les murs de la Cité. Des fresques qui doivent garder la trace de la vengeance, le plus longtemps possible.

Botticelli est enfin un peintre respecté, mais il est aussi le jouet du Magnifique. Il manque de perdre connaissance en peignant le visage de Cipriano Pazzi, pendu sur la Piazza del duomo.

Il est traumatisé mais il s'applique. Il fait la seule chose qu'il sait faire: dessiner. Ces fresques seront réalistes, ces fresques seront belles, a dit Lorenzo.

SAISON 2 : dans l'antre des humanistes

Botticelli est désormais l'obligé du Magnifique. Aux côtés de Gattano, il est envoyé au Vatican en mission diplomatique : le pape ayant cherché à faire assassiner les Médicis, une réconciliation entre le Saint-Siège et Lorenzo est vitale pour l'équilibre de la région. Gattano, Botticelli, et d'autres peintres choisis avec soin par Lorenzo sont envoyés quelques mois « en cadeau » au Pape. Ils décorent la Chapelle Sixtine avec ardeur, s'armant de patience et de prudence. Sixte IV se révèle être un psychopathe. Gattano et Botticelli apprennent à se serrer les coudes dans l'adversité.

L'atelier de Botticelli se rapproche du cousin de Lorenzo (Le Magnifique) : lui aussi se prénomme Lorenzo, mais Lorenzo di Pierfrancesco est très différent, et n'a jamais régné sur Florence. Élevé par Le Magnifique, il a grandi sous sa protection. Très proche des cercles humanistes, fin lettré, il débauche Botticelli et l'invite dans sa Villa Médicéenne. Il abreuve l'atelier de commandes prestigieuses. Botticelli fréquente les humanistes de près. Il a beau fabriquer des œuvres à leur image, il n'est que rarement traité comme leur égal. Il découvre que Lorenzo di Pierfrancesco, hédoniste, est aussi un drogué dépressif à l'humeur instable. Tout se complique quand Lorenzo di Pierfrancesco découvre que son mentor Le Magnifique l'a spolié d'une grande partie de sa fortune en le prenant sous son aile lorsqu'il était enfant....

SAISON 3 : de la tyrannie de Savonarola aux derniers feux de la Renaissance...

Elu prieur du couvent de San Marco, les prêches du moine Girolamo Savonarola séduisent la Cité. Petronilla, nonne qui travaille dans l'atelier de Botticelli, est d'abord une fidèle aguerrie, comme beaucoup de florentins, elle a un grand appétit de renouveau. Peu après la mort de Laurent le Magnifique, Florence est envahie par le roi de France, Charles VIII. Celui-ci finit par abandonner la Cité aux mains du prieur...

Savonarola dénonce les fastes et l'hypocrisie du clergé. D'abord séduit par son idéal de justice, Botticelli et les siens ne tardent pas à comprendre que Savonarola est dangereux. Le moine exerce rapidement une terrible dictature théocratique, interdisant la production de nombreuses oeuvres, organisant des « bûchers aux vanités » pour brûler les oeuvres jugées impies. Charmé par la peinture de Botticelli, il lui fait exécuter de force de nombreuses oeuvres austères. Le peintre doit cacher son homosexualité, adapter son style, et détruire des oeuvres du passé...

Lorsque Savonarola est exécuté, et la République ré-instaurée, l'avènement ultime de la Renaissance consacre Michelangelo, Raffaello... Botticelli ? Il est perçu comme un has been...

PERSONNAGES

Sandro Botticelli

Tête brûlée, à la fois créateur et autodestructeur, il risque tout pour une dangereuse et incertaine ascension. Il se raconte qu'il fait tout pour son art mais c'est aussi parce qu'il veut exister à travers sa peinture et obtenir sa revanche sociale.

Moqué par ses pairs, complexé par son manque d'éducation, tiraillé entre son désir d'indépendance et d'intégration, il choisit de se rapprocher des deux familles rivales de la Cité pour se faire enfin respecter par ses pairs, qui se moquent de ses origines.

Il aime les hommes. Mais c'est dans les modestes campagnes ou les faubourgs malfamés, à l'abris des regards, qu'il a pour habitude de se trouver des amants. Là d'où il vient. Jusqu'à ce que sa route croise celle du jeune Filippino Lippi (Pipo)....un jeune artiste talentueux qui devient apprenti dans son atelier. Et qui est envoyé par l'ennemi de Botticelli: l'illustre Gattano, le chef d'atelier bien comme il faut de Florence, peintre de cour officiel des Médicis.

C'est sa propre vie que Botticelli met en danger, jour après jour, pour sauver son atelier et le faire prospérer. Il se rapproche dangereusement des deux familles, Pazzi et Médicis, en essayant de tirer son épingle du jeu. Choqué par la sauvagerie de Lorenzo de Medici, Botticelli s'allie secrètement aux Pazzi, qui lui commandent une oeuvre majeure: la décoration d'une chapelle. Mais pas sûr que les Pazzi l'emportent sur les Médicis lorsqu'une guerre sanguinaire éclate entre les deux clans. Que fera Botticelli? Choisira-t-il de préserver sa vie ou son art?

Fier et sanguin, Sandro a une grande peur: celle de retomber dans la misère.

Il est hanté par le souvenir de son amour de jeunesse, Rosso, un jeune bourgeois qui se destinait à devenir orfèvre. Mort à la suite d'une altercation avec de jeunes extrémistes ayant découvert leur homosexualité, c'est en prenant la place de Rosso comme apprenti dans l'atelier où il devait être reçu que Sandro a pu changer de vie. « Botticelli » est d'ailleurs le surnom que lui donnait Rosso. Botticelli porte ainsi le destin de Rosso en lui-même, en miroir des fantasmes de la Renaissance, qui prônent que l'homme est capable de se réinventer, de s'emparer de son destin par la force de sa volonté. Mais sera-t-il à la hauteur des rêves d'enfant de Rosso?

Betto (45)

Benedetto Rossello dit Betto. Nom d'origine Bilge Atakan.

Fidèle assistant de Botticelli, Betto est d'origine ottomane. Il est arrivé en toscane vingt ans plus tôt. S'il parle très bien italien, son accent ottoman trahit ses origines, tout comme sa peau foncée. Betto n'est pas très intégré à la société florentine, mais il est proche d'un cercle de savants et érudits en marge de la Cité, composés d'étrangers.

Peintre cartographe très instruit, il est le puits de science de l'atelier. Botticelli s'appuie sur ses connaissances littéraires et scientifiques comme sur son amitié protectrice. Sous ses airs sages et discrets, Betto a beaucoup de caractère. Il a tendance à imaginer le pire et il est très superstitieux.

Betto se noie dans le travail pour oublier la mort brutale de sa famille, assassinée à Volterra par l'armée des Médicis quelques années plus tôt... Une mort qu'il n'est pas prêt d'oublier. Aussi lorsqu'il apprend que l'atelier va travailler pour les Médicis, il commence à avoir des idées : et si c'était l'occasion pour lui d'obtenir vengeance?

Soeur Petronilla (21)

Soeur issue de l'ordre dominicain, cadette d'une famille bourgeoise toscane, Petronilla est formée au dessin dès son plus jeune âge.

Si elle trouve l'atelier de Botticelli décadent, il est le seul qui accepte de la prendre comme apprentie. Une plongée dans l'inconnu pour Petronilla qui, secouée dans ses valeurs, ne va pas tarder à s'interroger sur son nouveau rôle...quitte à trahir les principes d'une éducation très fermée.

Au fil des mois, en faisant l'apprentissage de la vie à Florence, elle va s'épanouir et faire ses armes. Très appliquée et combative, Petronilla est extrêmement déterminée et va se découvrir une folle imagination. Son orgueil peut lui jouer des tours. Sa pruderie n'est qu'une façade.

D'abord très réfractaire aux méthodes rustres de Botticelli et aux magouilles auxquelles il est contraint, elle va se faire une solide place dans l'atelier, se forgeant au fil de la saison une puissante autorité à l'égard des autres employés, tous masculins. Après un an passé à l'atelier, Petronilla est sensée regagner son couvent. Choisira-t-elle d'y aller ou de rester à l'atelier?

Cosi (17)

Cosimo Vannuchi dit Cosi, apprenti dans l'atelier de Botticelli.

Impatient, hargneux, et rebelle, Cosi est aussi en pleine crise d'adolescence. Il n'a pas un talent fou, mais il est très tenace. Traumatisé par la mort de sa mère, survenue quelques mois plus tôt, il est en perte de repères. Il est assez proche de Betto, qui veille comme il peut sur son éducation, mais il craint Botticelli et le méprise pour son homosexualité.

Fils illégitime et non reconnu de Cipriano Pazzi, il a développé une véritable fascination pour cette famille et compte renouer avec son père de sang. Cosi fait tout pour épauler Botticelli dans son travail de la chapelle Pazzi. Il veut se faire remarquer par Cipriano, et qui sait, peut-être faire valoir ses droits. *Mais est-il vraiment sans danger de devenir un Pazzi par les temps qui courent?*

Pipo (18)

Filippino Lippi dit Pipo.

Fils de l'illustre peintre Filippo Lippi, Pipo a appris en même temps à dessiner et à marcher. Comme s'il avait ça dans le sang. Il n'a jamais envisagé autre chose que la peinture dans sa vie. Le père de Pipo, ancien moine sorti des ordres, était un coureur de jupon légendaire, et un bon vivant. Derrière une légèreté de façade, Pipo est plutôt de tempérament anxieux et timide.

Apprenti chéri de Gattano, il accepte malgré lui d'infiltrer l'atelier du rival de son maître : l'infréquentable Botticelli. Mais sa fidélité sera mise à rude épreuve, car Pipo ne tarde pas à tomber sous le charme de ce malappris. Quel camp choisira-t-il?

Domenico Gattano (39)

L'éternel rival de Botticelli. Ils se sont croisés plus jeunes, à l'atelier de Verrocchio. Issu de la bourgeoisie florentine, élitiste et raffiné, très compétitif, Gattano est devenu peintre auprès de la haute société et il s'en délecte. Il est officiellement le peintre de cour des Médicis et obéit aux ordres de Lorenzo (le Magnifique). Mais malgré tout, il manque de confiance de lui et pas un jour ne passe sans qu'il craigne de se faire détrôner. Gattano a du style, mais il est très classique : il manque de mordant. Et il le sait.

Il est très pieux et nourrit une passion pour le Calcio storico.

Lorsque Botticelli met la main sur sa commande, il le vit comme une humiliation suprême et décide de lui faire payer le prix fort en retournant toute la Guilde contre lui. Gattano est marié, et père. Mais il n'a jamais cessé d'être follement attiré par son rival. Ni de refouler son homosexualité.

Lorsque Botticelli commence à travailler pour le cadet des Médicis, Gattano enrage : le sauvage du Val D'Orcia marche sur ses plates bandes. Le palais Médicis devient un terrain d'affrontement pour les deux hommes, à l'image de la discorde des deux frères Médicis. Chacun le sien. Mais lorsque Botticelli commence à taper dans l'oeil de Lorenzo, la guerre est déclarée entre les deux artistes. Pourtant, les deux hommes doivent rapidement apprendre à collaborer car Lorenzo compte les exploiter tous les deux.

Robi (43)

Giorgio Robbia dit Robi.

Son atelier, issu d'une célèbre famille d'artisans céramistes depuis trois générations, est l'un des plus puissants de la Cité.

Robi a l'âme commerçante et baigne dans toutes les magouilles des ateliers de la Cité. Quand il n'en est pas l'instigateur. Il a repéré les talents de Botticelli depuis quelques temps déjà et a prévu d'investir... et donc de profiter de lui.

En échange de ses loyaux services - obtenir l'accréditation de la Guilde pour l'atelier de Botticelli - Robi somme Botticelli de réaliser pour lui des commandes gratuites: la première est destinée à l'héritier Pazzi, ennemi juré des Médicis.

Botticelli est déjà engagé auprès des Médicis, mais il ne peut refuser la faveur que lui demande Robi, au risque de mettre la clé sous la porte. Robi le sait: ça l'amuse de voir ce que Botticelli a dans le ventre.

Lauretta Vespucci (20)

Originaire de Gênes, Lauretta est mariée à Marco Vespucci (45) mais il lui préfère la compagnie des hommes. Son allure est innocente, mais elle sait parfaitement accaparer l'attention et jouer avec son image.

Derrière les apparences mondaines, elle n'arrive pas à trouver pas sa place dans la société florentine qu'elle ne comprend pas et qui ne correspond pas à ses repères. Sa rencontre avec l'atelier de Botticelli est l'occasion pour elle de réécrire une autre histoire avec les images, une histoire qu'elle mérite, capable de rendre justice à son tempérament intrépide et de la propulser dans des univers héroïques. Un endroit bien à elle, où ses fantasmes peuvent aller bon train à l'abri des regards.

Sa rencontre avec Guiliano de Medici, frère cadet du Magnifique, se soldera par une romance explosive... mais en mettant en travers des plans de Lorenzo, qui veut marier son frère à une roche héritière, Lauretta sera assassinée...

Cipriano di Pazzi (50)

Issu d'une famille bien plus ancienne que les Médicis, Cipriano compte se venger des attaques commerciales de cette famille de vulgaires nouveaux riches. Admirateur des premiers retables de la Renaissance, il prend Botticelli à l'essai pour une prestigieuse commande: une fresque ornant sa nouvelle chapelle. Mais le peintre a tout à prouver s'il veut aller au bout du projet. D'abord rebuté par sa froideur, Botticelli découvre en lui un homme loyal et original. Ils apprennent à se connaitre et à s'apprécier.

Austère, stratège, élégant, et pas toujours si cruel, Cipriano se rapproche du Pape qui préfère sa sobriété aux grandiloquences des Médicis. Le Pape commence à comploter avec lui contre les Médicis. Cipriano met Botticelli dans la confidence mais rien ne passera comme prévu....

Lorenzo de Medici (27)

Esthète narcissique masochiste au physique ingrat, il est homme de lettres et banquier. Issu d'une lignée légendaire, Lorenzo considère qu'il est né pour régner et pour briller. Maintenir la dynastie des Médicis dans la lumière n'est pas une mince affaire, surtout lorsque d'autres familles se disputent le pouvoir.

Grand mécène, la guerre d'image est son terrain de prédilection. C'est un commanditaire exigeant: Gattano le sait bien, rien n'est immuable auprès de lui, il faut sans cesse faire ses preuves.

Les complots que fomente Lorenzo ne sont pas sans danger... La mort de son frère cadet réveillera chez lui une colère sanguinaire et lui donnera le prétexte tant attendu pour exprimer sa rage.

Giuliano de Medici (24)

Frère cadet de Laurent le Magnifique, Giuliano est un amateur de joutes guerrières très courageux.

Son aîné Lorenzo se méfie de son coté excentrique, immature et instable au point de l'empêcher de prendre part aux décisions stratégiques, ce qui n'arrange pas sa frustration. Car Giuliano compte aussi régner sur Florence. Et tant mieux si cela passe par une remise en question de l'autorité de son frère... Pour cela il a trouvé la parade: il choisit son propre peintre de cour, l'infréquentable Botticelli. Enfin un artiste qui saura le représenter de façon plus moderne, et surtout différemment de son frère... Botticelli devient d'ailleurs son homme à tout faire, un valet et un confident qu'il brandit envers et contre Lorenzo.

Après la mort de Lauretta, alors que Giuliano se résigne à accepter le mariage préparé par son frère, Giuliano est sauvagement assassiné dans un attentat dirigé contre sa famille.

Adriana Orsini (25)

Épouse de Lorenzo, Adriana Orsini vient d'une grande famille romaine très proche de la papauté. Le mariage qui unit les époux est un union stratégique et politique, sans amour. Il ne sera pas sans ambages lorsque la guerre sera déclarée entre le Pape et les Médicis.

Très maternante, Adriana a aussi un étonnant tempérament combatif, affichant une passion pour les arts guerriers. Elle voue une grande admiration à Caterina Sforza (la « tigresse » de Forli) et sait manier l'épée. Elle est très active sur le plan diplomatique et politique.

Pourquoi Botticelli?

Nombreuses sont les zones d'ombre qui entourent la véritable vie de Sandro Botticelli. *Primavera* compose librement une fiction autour de ce personnage mystérieux, dont l'oeuvre hypnotique a traversé les siècles.

La série mélange histoire et fiction pour reconstruire sa trajectoire intime, raconter une histoire de chair derrière ses tableaux mélancoliques, qui nous touchent encore aujourd'hui.

On ne sait presque rien de lui sinon qu'il a travaillé pour tous les puissants qui se sont succédés à Florence, sans exception, pour être ensuite, à la fin de sa vie, honni de la société florentine, avant de mourir ruiné, peut-être fou.

Si son oeuvre est d'une richesse hors du commun, elle a traversé des époques politiques très diverses : gravitant dans les sphères des Médicis, approchant les savants humanistes, jusqu'à la dictature théocratique du moine Savonarola... Son art, fut, bon gré mal gré, au service du pouvoir en place. Quel qu'il soit.

Une fable sur sa vie est une fable de grandeur et décadence sur un artiste toujours proche du pouvoir, tiraillé, malmené et galvanisé par celui-ci. Un homme traversé par la grande Histoire, divisé entre art et pouvoir.

A la fin de sa vie, Botticelli n'a pas été reconnu comme une grande figure de la Renaissance. Il faudra attendre le 19e siècle pour que l'on redécouvre son oeuvre : sa modernité fera alors légende. Car aujourd'hui, nous comprenons Botticelli. Si son oeuvre nous parle tant, et d'aussi loin, c'est parce qu'il y a des ponts entre le monde d'où il vient et le nôtre. On sent transparaitre par delà la douceur et la sensualité des tableaux, la brutalité d'une époque, l'image nous envoûte comme pour nous dire: l'histoire de la folie des hommes n'est qu'un éternel recommencement, mais c'est ainsi que nous sommes faits.

Primavera raconte l'histoire universelle d'un homme qui lutte pour exister dans une époque en plein renouveau, et qui fabrique le plus grand mensonge de son temps.

Parfois, derrière la cruauté et l'amertume, les morts et la violence, lui et ses acolytes aux doigts de feu y croiraient presque, et alors que leur pinceau caresse la toile, révélant un oeil qui regarde, une bouche qui frémit, ils se disent, l'espace d'un court instant: l'homme est la plus grande merveille du monde.



Drama historique

8 x 52'

Une série créée par Mary Milojevic Un projet encadré par Allan Mauduit

- La Fémis - Création Séries TV 2019-2020

PITCH



Florence, en pleine Renaissance.

Sandro Botticelli, jeune chef d'atelier de peinture issu des bas fonds, talentueux mais impulsif, se bat pour faire sa place parmi les quelques créateurs à la solde des grandes familles au pouvoir.

La guerre que ces grandes familles se livrent est fratricide. Par le contrôle de leur image, ces rois sans couronne demandent aux artistes de repousser les limites du pouvoir des arts visuels pour assurer leur domination.

La concurrence entre créateurs est rude, mais Botticelli est prêt à tout pour entrer dans la course...

CONCEPT



Le personnage de Botticelli a grandi dans la misère, comme tanneur. Un triste hasard lui a permis d'embrasser le destin de son amour de jeunesse, Rosso, qui se destinait au métier d'orfèvre. Il est plus que décidé à vivre cette vie qu'il ne pensait jamais pouvoir vivre. Et si les peintres humanistes de la haute ne veulent pas lui faire de place, Botticelli est prêt à tout pour participer à la révolution artistique de son époque. Jusqu'à s'asservir. Pourvu qu'il accompagne la transformation du monde de demain et qu'il soit accepté par ses pairs.

Lorsque l'occasion de récupérer une commande de son rival Gattano se présente, il n'hésite pas une seconde. Mais le tableau qu'il produit est si éclatant que Gattano engage des poursuites : il parvient à détourner les commandes de l'atelier de Botticelli et surtout il le fait convoquer à la Guilde des peintres pour qu'il réponde de ses actes. Botticelli espérait enfin obtenir son accréditation à la Guilde, il s'y retrouve convoqué et jugé comme un malpropre. Désemparé, au bord de la faillite, le jeune chef d'atelier accepte les magouilles de Robi, puissant céramiste qui se propose d'acheter les votes des membres corrompus de la Guilde...

Lorsque Botticelli est approché par un Médicis grâce à l'esprit intrépide de sa modèle Lauretta, il doit faire un choix. Quelques jours auparavant, il a décroché une commande auprès de la famille Pazzi. Travailler pour le compte des deux familles est **une folie que**

le peintre finit par accepter, dans l'espoir d'être enfin intégré auprès des maîtres de la fabrique d'images.

Un drama sur les mad men de la renaissance : des créateurs assoiffés et asservis

Artisans, artistes, apprentis, muses...

ils ont beau toucher l'humanisme du doigt,
se raconter que l'homme est maitre de son destin,
ils restent assujettis aux désirs des tyrans,
et au rôle que la société les condamne à jouer.

Primavera est l'histoire de l'impossible transformation de ceux qui construisent la Renaissance : le monde se transforme de par leurs mains et leurs regards, mais ils restent prisonniers d'un système de domination, d'une mafia endémique où tous s'entredévorent. Botticelli ne recule devant rien pour pénétrer le cercle humaniste qui le rejette. En se rapprochant des puissants, il comprend que la seule voie possible est celle de la domination. C'est en les assujettissant à son tour qu'il pourra exister parmi les créateurs, au risque de devenir le valet des puissants.

Une série d'arène : incarner par la fiction le geste créateur

Le point de vue choisi est celui des artisans florentins de l'époque, à la fois publicitaires et inventeurs, et de ceux qui fondent ou participent à la création.

Si le personnage de Botticelli en est la figure centrale, Primavera est une série d'arène auto-conflictuelle qui explore par la fiction les tensions entre les différents ateliers, entre les artisans et les commanditaires, entre les muses et les créateurs, entre les tyrans et les esprits de leurs temps... Tous les personnages cherchent inlassablement à se faire une place dans la Cité, entre élévation et barbarie, désir d'intégration et auto-réalisation. Sans pouvoir se soustraire au joug de la domination.

Primavera est un drama semi-feuilletonnant à dimension exploratoire. Ayant pour coeur l'atelier de Botticelli, les épisodes seront semi-bouclés en se focalisant sur différentes trajectoires de personnages et de thématiques en creusant toujours la question de l'asservissement et de l'émancipation.

INTENTIONS



Génèse : Florence me donne le tournis

Ça commence par un petit syndrome de Stendhal. Je découvre Florence en 2015, et je n'arrive pas à repartir. Quelque chose m'y retient. Mais rien de très original là dedans : en fait nous sommes des milliers à attraper la fièvre pour cette ville. Tout de même, je suis surprise, je pensais m'ennuyer un peu aux Offices. Mes médiums de prédilection sont le cinéma, la photographie, et en peinture je succombe plutôt devant un Pollock qu'un Giotto...

Florence est une folie parce que beaucoup de monuments ont gardé leur place d'origine. On se sent facilement proche de ceux qui, cinq cent ans plus tôt, arpentaient ces mêmes rues. Ensuite, je cherche, j'essaie de comprendre pourquoi Florence me colle malaise vagal sur malaise vagal. Pourquoi tant d'artistes si attachants, enfiévrés, entrepreneurs, penseurs, chacun avec leur personnalité bien à eux, sont nés au même moment et au même endroit. Comment la même ville a pu les fabriquer. **Pourquoi je sens que cette histoire me parle, peut nous parler à tous, nous, aujourd'hui**.

Investigation par la fiction

Je découvre que la Vénus de Botticelli, qui recouvre aujourd'hui tote bags, coussins, mugs... a manqué de pourrir dans une réserve durant des siècles. Après avoir travaillé pour les Médicis, Botticelli a été honni de la société florentine. Il est mort dans la pauvreté, peut être la folie. Il n'est pas une exception : c'est une période très violente, schizophrénique, la société est instable, et ces peintres de génie sont des mad men qui

peuvent vite passer de mode s'ils ne s'adaptent pas. Je me suis demandée ce qui avait pu lui arriver à lui et à tous ceux qui avaient fini par être effacés de l'histoire.

Au fur et à mesure des recherches, je sens combien cette arène est proche de notre époque : de nouvelles perspectives déroutantes s'ouvrent, la peur de la fin du monde côtoie un optimisme progressiste noyé dans un univers de figures nouvelles qui inondent le présent : la représentation par l'image prend une dimension à part entière.

Pour le reste, il y a beaucoup de zones d'ombre. De Botticelli, on sait finalement très peu de choses. Alors je commence à laisser la fiction opérer, elle apparaît vite comme une option formidable pour raconter cette histoire de l'intérieur. Ceci tout en jouant avec une arène mythique et inspirante.

Explorer la matière universelle sous un angle moderne

L'idée avec Primavera est d'explorer des thématiques universelles, tout en essayant d'être fidèle à l'esprit de l'époque. Si de nombreux personnages sont inventés de toutes pièces, d'autres sont inspirés directement de personnages historiques, ensuite fictionnalisés afin d'en explorer librement la complexité psychologique.

Primavera investit par la fiction les dessous tourmentés d'une nouvelle fabrique d'images. Elle participe à un changement de paradigme, en plaçant l'homme au centre de l'univers, et au-dessus de la nature. Notre époque peut immédiatement se reconnaître dans ce changement vertigineux de modèle sociétal, lui aussi impulsé par de nouveaux médiums.

Jusqu'où l'homme est-t-il prêt à aller pour vivre dans son époque ? Doit-il accepter les contraintes du monde pour en faire partie ou s'en affranchir ? A quel prix ? Peut-il exister sans espérer améliorer sa condition ?

L'angle choisi cherche à démystifier la production artistique de cette époque pour en visiter les ressorts humains : la création y est abordée comme lieu de soumission, de résistance et d'exploration. Jeff Koons et Warhol ne sont au fond, pas loin. D'où le choix de l'utilisation d'anachronismes notamment par le langage pour exalter la modernité et l'urgence des thèmes abordés.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

A L'ATELIER



Sandro Botticelli (32)

Il risque tout pour une dangereuse et incertaine ascension. Moqué par ses pairs, complexé par son manque d'éducation, tiraillé entre son désir d'indépendance et d'intégration, il choisit de se rapprocher des deux familles rivales de la Cité pour se faire enfin respecter. Mais Botticelli devient surtout le valet des puissants...

Betto (47)

Benedetto Rossello
Fidèle assistant de Botticelli, mère poule
de l'atelier. Peintre cartographe très
instruit, il est le puits de science de
l'atelier. Botticelli s'appuie sur ses
connaissances littéraires et scientifiques
comme sur son amitié protectrice. Mais il
ne sait pas que Betto se noie dans le
travail pour oublier la mort brutale de sa
famille, assassinée à Volterra par l'armée
des Médicis quelques années plus tôt...





Cosi (17)

Cosimo Vannuchi
Apprenti dans l'atelier de
Botticelli. Fils illégitime et non
reconnu de Cipriano Pazzi, en
quête d'une figure paternelle, il
a développé une véritable
fascination pour cette famille.
Impatient et craintif,
compétitif, il est prêt à tout
pour sortir de la pauvreté et
réclamer son rang.

Soeur Petronilla (21)

Soeur issue de l'ordre dominicain, cadette d'une famille bourgeoise toscane, Petronilla est formée au dessin dès son plus jeune âge. Très croyante, elle a gagné Florence dans l'espoir de fuir le dernier couvent où elle résidait et où elle était battue. Si elle trouve l'atelier de Botticelli décadent, il est le seul qui accepte de la prendre comme apprentie. Une plongée dans l'inconnu pour Petronilla qui ne va pas tarder à y trouver son compte et à s'interroger sur son nouveau rôle...





Pipo (17)
Filippino Lippi
Fils de l'illustre peintre Filippo Lippi, Pipo a appris en même temps à dessiner et à marcher.
Apprenti chéri de Gattano, il accepte malgré lui d'infiltrer l'atelier du rival de son maître. Mais sa fidélité sera mise à rude épreuve, car Pipo ne tarde pas à tomber sous le charme de Botticelli. Troublé par la découverte de son homosexualité, il est vite démasqué par Cosi qui lui fait du chantage puis finit par le dénoncer au maitre. Mais Botticelli n'est pas indifférent au talent et au tempérament de son nouvel élève...

AUTRES ATELIERS

Domenico Gattano (39)

L'éternel rival. Avec Botticelli ils étaient élèves ensemble chez Verrocchio. Issu de la bourgeoisie florentine, élitiste et raffiné, très compétitif, Gattano est devenu peintre auprès de la haute société, comme pour les Médicis. Lorsque Botticelli met la main sur sa commande, il décide de lui faire payer le prix fort...



Robi (43), Giorgio Robbia

Issu d'une célèbre famille d'artisans, céramiste prospère à l'âme commerçante, Robi baigne dans toutes les magouilles des ateliers de la Cité. Il a repéré les talents de Botticelli depuis quelques temps déjà et a prévu d'investir...

MUSE



Lauretta Vespucci (20)

Originaire de Gênes, Lauretta est mariée à Marco Vespucci (45) qui lui préfère la compagnie des hommes. Derrière les apparences mondaines, elle ne trouve pas sa place dans la société florentine. Sa rencontre avec l'atelier de Botticelli est l'occasion pour elle de réécrire une autre histoire avec les images, une histoire qu'elle mérite, capable de rendre justice à son tempérament intrépide...

Giuliano de Medici (24)

Frère cadet de Laurent le Magnifique, amateur de joutes guerrières. Son aîné Lorenzo se méfie de son coté excentrique, immature et instable au point de l'empêcher de prendre part aux décisions stratégiques. Mais Giuliano compte aussi régner sur Florence à sa manière : il commence en défiant l'autorité de son frère.

Lorenzo de Medici (27)

Esthète narcissique cruel au physique ingrat, issu d'une lignée légendaire, Lorenzo considère qu'il est né pour régner et pour briller. Mais maintenir la dynastie des Médicis dans la lumière n'est pas une mince affaire, surtout lorsque d'autres familles se disputent le pouvoir. La guerre d'image est son terrain de prédilection à découvert mais il oeuvre aussi par en dessous.

MEDICI & PAZZI



EKO DIRI AFO DE

Cipriano di Pazzi (50)

Issu d'une famille encore plus ancienne que les Médicis, Cipriano compte redonner à sa famille la place qui lui est due. Austère, stratège, Cipriano a réussi à obtenir les faveurs du Pape qui préfère sa sobriété aux grandiloquences des Médicis. Mais la guerre qui oppose Cipriano aux frères Médicis ne fait que commencer...

LA SUITE

Saison 1 : de la conquête des Médicis à la conjuration des Pazzi, Botticelli dans la tourmente des puissants

Prêt à tout pour sauver son atelier, **Botticelli** fait le choix de travailler auprès des deux plus grandes familles rivales de la Cité, les Pazzi et les Médicis. Auprès des Médicis, il se rapproche de **Giuliano**, le frère cadet de **Lorenzo** (Le Magnifique). Giuliano n'est pas amène de lui proposer suffisamment de commandes d'exception, l'atelier doit donc se contenter de commandes d'apparat. Botticelli et ses assistants oeuvrent essentiellement comme décorateurs, sous les ordres d'un **Gattano** déchaîné : Botticelli marche sur ses plates-bandes, et il n'est pas prêt à se laisser faire. Avec les Pazzi les commandes sont plus prometteuses, mais les tensions entre Pazzi et Médicis sont grandissantes.

Dans l'atelier de Botticelli, Gattano a infiltré son apprenti le plus doué : **Pipo**. Fidèle à son maître, il lui rapporte tout, notamment le fait que l'atelier travaille pour les deux familles rivales. Sentimentalement attiré par Botticelli, Pipo refrène d'abord ses ardeurs. Mais au fil des jours, les deux hommes se rapprochent. Alors que Florence est terrassée par une grave épidémie de peste, Pipo prend la fuite, honteux que Botticelli ait découvert qu'il espionnait pour le compte de Gattano. Botticelli part à sa recherche dans la cité déserte et enfiévrée... C'est le début d'une histoire d'amour tumultueuse entre les deux hommes.

Chez les Médicis, la relation entre **Lauretta**, aristocrate génoise qui peine à s'intégrer à la société florentine, et Giuliano n'en est pas moins tumultueuse. Tous les deux réveillent une ardente impétuosité l'un chez l'autre. Lorsque Lauretta comprend que les Médicis sont des hommes dangereux, elle essaie de mettre en garde Botticelli mais il est trop tard. Inquiet de l'influence qu'exerce Lauretta sur son frère et décidé à sauver l'avenir financier et politique de sa famille, Lorenzo la fait secrètement assassiner. Botticelli est alors condamné à travailler pour l'homme qui a fait tuer sa muse s'il veut échapper à la ruine. En effet, il est toujours endetté auprès de certains chefs d'atelier, ce que **Robi** ne manque pas de lui rappeler.

De mois en mois, les conflits entre les Pazzi et les Médicis s'intensifient, plongeant l'atelier dans une situation plus que délicate. Les Pazzi, de mèche avec le pape, prévoient de faire assassiner Giuliano et Lorenzo lors d'une messe de Pâques. Mais la conjuration échoue, et seul Giuliano est tué. En représailles, Lorenzo fait assassiner toute la lignée des Pazzi, dont **Cipriano Pazzi**, avec lequel Botticelli avait tissé des liens amicaux. **Cosi**, jeune apprenti de l'atelier de Botticelli, fils illégitime non reconnu des Pazzi, qui avait réussi à se rapprocher de la famille, échappe de peu à la mort. L'atelier est mandaté pour réaliser des fresques en taille réelle des cadavres des traitres pendus. Botticelli et son atelier, **Betto**, **Soeur Petronilla**, Cosi, Pipo, deviennent les témoins et les esclaves de la vengeance sanguinaire de Lorenzo...

SAISON 2 : dans l'antre des humanistes

Botticelli est désormais l'obligé du Magnifique. Aux côtés de Gattano, il est envoyé au Vatican en mission diplomatique : le pape ayant cherché à faire assassiner les Médicis, une réconciliation entre le Saint-Siège et Lorenzo est vitale pour l'équilibre de la région. Gattano, Botticelli, et d'autres peintres choisis avec soin par Lorenzo sont envoyés quelques mois « en cadeau » au Pape. Ils décorent la Chapelle Sixtine avec ardeur, s'armant de patience et de prudence. Sixte IV se révèle être un psychopathe. Gattano et Botticelli apprennent à se serrer les coudes dans l'adversité.

L'atelier de Botticelli se rapproche du cousin de Lorenzo (Le Magnifique) : lui aussi se prénomme Lorenzo, mais Lorenzo di Pierfrancesco est très différent, et n'a jamais régné sur Florence. Élevé par Le Magnifique, il a grandi sous sa protection. Très proche des cercles humanistes, fin lettré, il débauche Botticelli et l'invite dans sa Villa Médicéenne. Il abreuve l'atelier de commandes prestigieuses. Botticelli fréquente les humanistes de près. Il a beau fabriquer des œuvres à leur image, il n'est que rarement traité comme leur égal. Il découvre que Lorenzo di Pierfrancesco, hédoniste, est aussi un drogué dépressif à l'humeur instable. Tout se complique quand Lorenzo di Pierfrancesco découvre que son mentor Le Magnifique l'a spolié d'une grande partie de sa fortune en le prenant sous son aile lorsqu'il était enfant....

SAISON 3 : de la tyrannie de Savonarola aux derniers feux de la Renaissance...

Elu prieur du couvent de San Marco, les prêches du moine Girolamo Savonarola séduisent la Cité. Petronilla, nonne qui travaille dans l'atelier de Botticelli, est d'abord une fidèle aguerrie, comme beaucoup de florentins, elle a un grand appétit de renouveau. Peu après la mort de Laurent le Magnifique, Florence est envahie par le roi de France, Charles VIII. Celui-ci finit par abandonner la Cité aux mains du prieur...

Savonarola dénonce les fastes et l'hypocrisie du clergé. D'abord séduit par son idéal de justice, Botticelli et les siens ne tardent pas à comprendre que Savonarola est dangereux. Le moine exerce rapidement une terrible dictature théocratique, interdisant la production de nombreuses oeuvres, organisant des « bûchers aux vanités » pour brûler les oeuvres jugées impies. Charmé par la peinture de Botticelli, il lui fait exécuter de force de nombreuses oeuvres austères. Le peintre doit cacher son homosexualité, adapter son style, et détruire des oeuvres du passé...

Lorsque Savonarola est exécuté, et la République ré-instaurée, l'avènement ultime de la Renaissance consacre Michelangelo, Raffaello... Botticelli ? Il est perçu comme un has been...

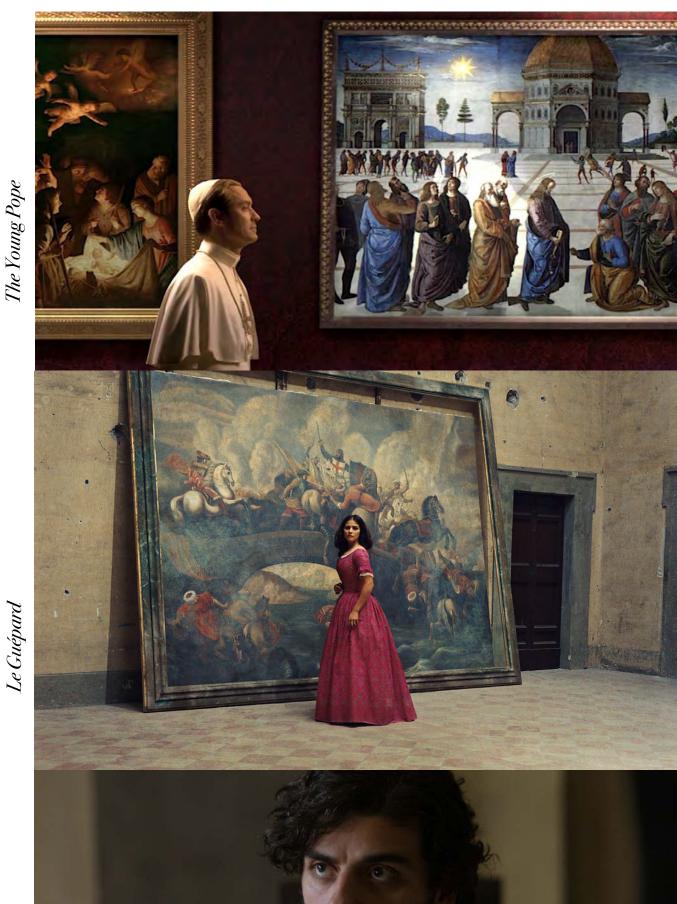






MadMen

The Lost City of Z



Le Guépard En secret

Wolf Hall, dans l'ombre des Tudors

Chambre avec vue

Mad Men

Pollock

PRIMAVERA

ÉPISODE PILOTE :

LA FORCE

Écrit par Mary Milojevic Supervisé par Allan Mauduit

TEASER.

1 EXT. FLORENCE, TOSCANE - NUIT

Une colline bordée de hauts cyprès, dans la profondeur de la nuit. Les rives de l'Arno tapissées d'herbes sauvages.

BOTTICELLI (V.O.)

Ils disaient : "L'homme n'est pas, il devient". Ils clamaient haut et fort : "L'homme est de nature indéterminée, il peut occuper la place qu'il désire".

Les rues austères du quartier du Duomo, au coeur de la Cité.

BOTTICELLI (V.O.)

Foutaises.

Vue sur la vieille enseigne d'un atelier très abimée : "Botticelli".

BOTTICELLI (V.O.)

Ce qui est sûr, c'est que des types comme moi, ils n'en voulaient pas.

CUT TO BLACK.

CARTON : 1475

Le long des façades de la Cité apparaissent des ombres mouvantes. Deux silhouettes humaines, torches à la main, arrivent sur une immense place et pénètrent un Palazzo : le Tribunal de Commerce.

La lumière des lanternes glisse d'une fenêtre à l'autre de l'édifice : ils naviguent désormais dans le palais.

2 INT. TRIBUNAL DU COMMERCE - NUIT

2

1

Au fond d'une grande salle, FILIPPINO LIPPI, dit PIPO(17), visage d'ange aux cheveux clairs, s'approche d'une peinture.

Il promène sa bougie devant la tempera. Elle représente une jeune femme assise sur un trône. Pipo découvre son visage altier, les drapés veloutés de sa robe, les détails sculptés du trône. Il lit l'inscription en bas du tableau : "LA FORCE".

3

INT. TRIBUNAL DU COMMERCE - NUIT

3

Les deux hommes arrivent en haut d'un escalier. Les flammes éclairent leurs visages. DOMENICO GATTANO(39), l'air sévère et résolu, ouvre la marche. MARIO VANNI(14), brun joufflu, le suit. Ils rejoignent Pipo dans la salle.

Au fond sont accrochés sept grands tableaux de même taille, dont "LA FORCE". Les torches les révèlent dans un clair-obscur vacillant : sur chacun figure une femme assise sur un trône, avec des variations. Ce sont des allégories des vertus(justice, prudence, tempérance, force...).

Pipo est toujours planté devant "LA FORCE". Gattano, nerveux, fait quelques allers retours compulsifs entre "LA FORCE" et les autres tableaux.

Gattano s'approche plus près de "LA FORCE". Il la scrute et dit à ses deux apprentis :

GATTANO

On dirait que cette pauvre enfant n'arrive même pas à tenir le sceptre... Il y a un torrent de détails, c'est écoeurant. Voyez comment, à vouloir étaler tous ses effets, un peintre s'égare!

Mario explose de rire. Pipo lâche un sourire un peu faux.

GATTANO (CONT'D)

(réajuste sa tunique)

Il semblerait que nous n'ayons rien
à craindre de cette jouvencelle...
habillée pour le carnaval !
 (un léger temps)

Ouel est votre sentiment ?

MARIO VANNI

(rancunier)

Rien qu'à le régarder j'ai la fièvre qui monte. Pendant qu'on trimait à l'atelier, voilà que ce sodomite de Botticelli nous volait, comme un lâche!

(crache par terre)

GATTANO

(excédé)

Abstraction faite des circonstances délictuelles d'éclosion de ce tableau, qu'en pensez-vous ? En tant qu'apprentis, vous devez entrainer votre regard.

MARIO VANNI

C'est comme vous dites, y'en a de trop. Un piège pour les yeux qui donne le tournis.

CUT TO:

Pipo ne parvient pas à se détacher du tableau, comme s'il plongeait dedans. Gattano remarque son excitation, inquiet.

GATTANO

Et toi Pipo ?

PIPO

(nerveux)

Je ne sais si...

GATTANO

(regarde le tableau)

Que vois-tu ? Parle librement.

(nerveux)

Tu le trouves bon ?

Pipo baisse les yeux. Puis il relève la tête vers Gattano.

PIPO

Il me semble que la figure s'anime...elle respire, elle pense.

MARIO VANNI

(à Pipo, rigole)

Qu'est-ce tu racontes ?? C'est d'la putasserie !

Gattano regarde à nouveau la peinture. Il inspire, expire, sans quitter la toile des yeux. Il se recule d'un mètre. Puis de deux. Une angoisse monte en lui. Son regard change.

Mario, toujours le sourire aux lèvres s'apprête à parler, mais Gattano explose, le regard fou, en regardant la toile :

GATTANO

C'est pas vrai, l'enfoiré! Merde!

Mario et Pipo se regardent, abêtis et interdits.

CUT TO

GATTANO (V.O.)

(sa voix résonne)

Merdeeeee!

Le jour commence à se lever. Vue de "LA FORCE" caressée par les rayons du matin.

GENERIQUE.

ACTE 1

CARTON: Quelques semaines plus tard...

4 INT. ATELIER DE BOTTICELLI. CHAMBRE DE BOTTICELLI - JOUR 4

Une chambre d'atelier défraichie où sont empilés dessins et toiles. On y reconnait des esquisses de "LA FORCE".

Penché sur une feuille, SANDRO BOTTICELLI(32), cheveux en bataille, les mains et la chemise couvertes de tâches de peinture, dessine le visage d'une jeune femme.

CUT TO:

Visage hypnotique de LAURETTA VESPUCCI(20). Lauretta est vêtue d'un costume de guerrière, un long poignard à la main.

BOTTICELLI

Vas-y.

Lauretta pousse un cri en fendant l'air avec le couteau. Puis son visage se relâche et elle sourit.

BOTTICELLI (CONT'D)

Le couteau. Lève-le le plus haut!

Botticelli dessine sur une nouvelle feuille. Lauretta lève ses deux bras en l'air, les mains serrées autour du poignard.

BOTTICELLI (CONT'D)

Non, non, non. Ton expression est trop légère. Rappelle-toi : tu vas débarrasser la Cité du monstre.

Lauretta écoute attentivement Botticelli.

BOTTICELLI (CONT'D)

Maintenant, c'est entre toi et la bête. Toi seule es capable de délivrer la Cité du mal. De la purger. Tu es la sainte qui n'a pas peur du sang, tu es Judith.

CUT TO:

Le visage de Lauretta s'emplit d'une étrange fureur. Elle pousse quelques cris rugissants. Botticelli sourit et continue de dessiner.

5

5 EXT. QUARTIER OGNISSANTI - JOUR

Le tissu d'une robe blanche ondule. SOEUR PETRONILLA(21), vêtue d'une robe de l'ordre dominicain et d'un voile noir remonte une ruelle d'un pas incertain. De sa main droite, elle serre nerveusement un morceau de sa robe. Elle croise un passant qu'elle interroge.

PETRONILLA

Excusez-moi, je cherche la rue Ognissanti.

PASSANT

(lui indique le chemin) Prenez garde, ça tâche par là-bas.

CUT TO:

Petronilla découvre la rue Ognissanti : une longue et étroite rue pavée, bordée de petits ateliers...

6 INT/EXT. ATELIER DE BOTTICELLI. PIECE PRINCIPALE - JOUR

Vue sur le dessin paysager d'une cartographie : un titre de propriété. Installé sur une table de travail, BENEDETTO ROSSELLO, surnommé BETTO(47), le teint mat, vérifie les proportions du dessin à l'aide d'instruments géométriques lorsqu'une épaisse fumée rougeâtre le recouvre.

La fumée envahit toute la pièce d'atelier. Betto soupire et regarde vers le fond de la pièce vers...

CUT TO:

...deux jeunes hommes aux fourneaux. COSIMO VANUCCHI, surnommé COSI(16), maigre, s'acharne sur une préparation de coquelicots d'où s'échappe l'épaisse vapeur. Il éloigne la casserole du feu et y ajoute de l'eau froide. Son voisin, AMEDEO PEPI(15), grand brun, le moque. Cosi lui lance un regard noir.

CUT TO:

Hargneux, Cosi sort sur le seuil et déverse au sol le contenu de sa casserole. Il saisit une enveloppe accrochée sur la porte lorsqu'il aperçoit Petronilla qui marche vers lui. Il la dévisage, brusque.

COSI

C'est toi la nonne ?

Petronilla acquiesce timidement, puis elle regarde le coulis couleur rouge sang qui s'écoule au sol, hypnotisée.

COSI (CONT'D)

Si t'es là c'est juste parce que l'atelier traverse une mauvaise passe et que tu coûtes pas cher.

Petronilla regarde Cosi droit dans les yeux, sans rien dire.

COSI (CONT'D)

Et puis si tu vois le chef, te fatigue pas à lui faire du charme, il aime les hommes.

(un temps)

T'es muette ?

PETRONILLA

(un temps, abasourdie)
Tu sais ce qu'est une nonne ?

COSI

Ce que je sais c'est qu'une nonne a rien à faire ici.

CUT TO:

7 INT. ATELIER DE BOTTICELLI. PIECE PRINCIPALE - JOUR

Petronilla, anxieuse, parcourt du regard la pièce d'atelier désordonnée. Assise à une table, elle essaie d'ignorer les drôles de cris de Lauretta qui jaillissent depuis la pièce voisine.

Petronilla examine les dessins de drapés que Betto lui tend.

BETTO

Recopie-les. Imprègne-toi du style. Jusqu'à ce que tu ne puisse plus distinguer les tiens des originaux.

Cosi s'approche d'eux, la lettre à la main.

BETTO (CONT'D)

Que veux-tu Cosi ?

COSI

(montre la lettre) C'était devant la porte.

Betto s'apprête à attraper la lettre mais Cosi recule sa main, nerveux. Amedeo, à quelques mètres, tend l'oreille.

COSI (CONT'D)

Je voulais savoir... s'il était possible d'avoir des garanties.

BETTO

Comment ça ?

COSI

Il y a presque plus de commandes, et je vois qu'on embauche. Je voudrais une avance, par sécurité.

BETTO

Je regrette, c'est impossible.

Dégoûté, Cosi donne la lettre à Betto puis regagne ses concoctions. Amedeo le moque.

AMEDEO

L'enfant bâtard essaye d'obtenir des privilèges ?

A ces mots Cosi explose de rage et assène à Amedeo un violent coup de poing. Il hurle.

COSI

Répète pour voir !

Betto et Petronilla se précipitent vers les deux garçons pour les séparer. Dans le feu de l'action, la robe de Petronilla se soulève et Betto remarque de profondes cicatrices sur l'une de ses jambes. Petronilla tire aussitôt sur sa robe pour les dissimuler, gênée qu'il ait vu.

BETTO

(à Petronilla)

Vous n'avez rien ?

PETRONILLA

(choquée, le repousse)

Tout va bien.

BETTO

(à Cosi et Amedeo) Santo Cielo, mais qu'est-ce qui

vous prend ?!

Cosi, honteux, sort en courant de l'atelier, butant sur la table où était posée la lettre, qui tombe au sol. Betto la ramasse et l'ouvre. En la lisant son regard s'assombrit.

8 INT. ATELIER DE BOTTICELLI. CHAMBRE BOTTICELLI/BETTO - JOUR 8

Lauretta est toujours dans la même position, le visage en sueur. Botticelli entend frapper derrière la porte, mais il continue à dessiner. Betto passe une tête dans la pièce.

BETTO

Sandro, cela ne peut attendre.

Botticelli pose son fusain. Lauretta s'écroule sur le sol.

LAURETTA

Dieu existe.

Botticelli quitte la pièce. Avec Betto ils empruntent un petit couloir sombre.

BOTTICELLI

Laisse-moi deviner, Voiella veut qu'on reconnaisse la Cité de Florence derrière Judith à présent ? Non, non, je l'ai : il veut que je loge sa grosse fille dans le tableau ?!

Ils arrivent dans la chambre de Betto. Betto referme la porte précautionneusement et lui donne la lettre.

ВЕТТО

Il annule.

Botticelli lit la lettre et commence à trembler.

BOTTICELLI

Putain, on est baisés.

BETTO

Qu'est-ce-qu'on fait ?

BOTTICELLI

Si ça s'ébruite, l'atelier est fini...

BETTO

Sans cette commande nous ne sommes plus éligibles à la Guilde...

Botticelli donne un coup de poing dans le mur. Il essaie de se calmer.

BOTTICELLI

Je vais négocier un délai...

BETTO

Le plus urgent c'est l'argent. On peut tenir deux semaines, avec les cartographies trois tout au plus...

BOTTTCELLT

Ils veulent nous anéantir c'est ça? Qu'ils essaient, qu'ils viennent !!

9 INT. ATELIER DE BOTTICELLI. CHAMBRE DE BOTTICELLI - JOUR 9

Lauretta regarde le dessin de Judith, fascinée.

CUT TO:

Lauretta retire le haut de son costume de guerrière. Elle lance nerveusement à Botticelli, qui, vêtu d'une chemise propre se lave convulsivement les mains dans une cuve pour en retirer la peinture:

LAURETTA

Sandro si tu me chasses aies la courtoisie de ne pas me mentir. Gattano t'a encore détourné une commande ? C'est Judith ?

Lauretta fait tomber son costume au sol, dépitée. Botticelli et sa modèle échangent un regard triste.

10 INT. ATELIER DE BOTTICELLI - JOUR

10

Petronilla dessine à son poste. Sous une planche, elle voit dépasser quelques dessins. Elle y jette un oeil et découvre des dessins de nus féminins. Gênée, elle les remet en place.

CUT TO:

Petronilla lève les yeux vers Lauretta qui lui adresse un sourire avant de traverser l'atelier à vive allure. Petronilla regarde à nouveau les dessins de nus et reconnait la modèle.

11 EXT. RUES DE FLORENCE - JOUR

11

Botticelli se faufile nerveusement dans les rues. Il s'enfonce dans un quartier miséreux, évitant les flaques d'eaux usées pour ne pas abimer ses souliers.

Botticelli arrive dans le quartier du négoce. De belles vitrines d'atelier jaillissent de toutes parts. Il est fasciné. Il s'approche d'une vitrine de bijoux et regarde des bagues avec envie, sans s'attarder.

12 EXT/INT. COULOIR SIEGE DE LA GUILDE - JOUR

12

Vue sur l'enseigne d'un vieux bâtiment "Guilde des artisans".

CUT TO:

A l'intérieur. Au bout d'un couloir austère jalonné de portes en bois, Botticelli fait face à un GUICHETIER(55). L'homme consulte un registre, et lui répond dédaigneux et excédé:

GUICHETIER

Je vous dit que personne de la Guilde ne peut vous recevoir !

BOTTICELLI

Il doit y avoir une erreur... Je... j'ai déjà payé la souscription. Je voudrais juste décaler l'échéance de quelques semaines...

GUICHETIER

Ce sont les règles. Dehors !

Le guichetier ignore Botticelli et s'adresse à un homme élégant qui attend juste derrière le peintre.

GUICHETIER (CONT'D)

Nom?

Le guichetier fait signe à un de ses collègues pour qu'il reconduise Botticelli à la porte.

CUT TO:

Les portes de l'établissement se ferment sur Botticelli.

13 EXT/INT. ATELIER DE ROBI - JOUR

13

Botticelli s'arrête devant la devanture imposante d'un atelier de céramiques. Il prend une grande inspiration...

...et entre. Dans une vaste salle, répartis sur de grandes rangées, une trentaine d'artisans fabriquent des figurines en terre cuite. GIORGIO ROBBIA, surnommé ROBI(43), des yeux de canaille, vêtu d'une tunique bleu excentrique, aperçoit Botticelli et l'accueille, autoritaire:

ROBI

Sandro, où te cachais-tu ?

Botticelli est impressionné par la cadence de l'atelier.

ROBI (CONT'D)

Nous avons tout juste la place de caser les nouvelles recrues...

BOTTICELLI

J'aurais besoin d'un service.

ROBI

Gattano t'a sucré des commandes ? Je t'avais dit de ne pas laisser gémir sans riposter ! De quoi on parle, tu peux finir la saison ?

BOTTICELLI

Je suis à sec. Gattano dévie toutes mes commandes. Il m'en faut au moins une sinon...je perds ma titularisation à la Guilde.

ROBT

Elle est prévue pour quand ?

BOTTICELLI

J'ai une semaine pour décrocher une commande sans que Gattano me dépouille. Organise-moi une entrevue avec lui, pour parler.

ROBI

Une causerie? A Florence on vient rarement chercher son dû avec les mots. Et c'est loin d'être ton domaine d'excellence.

BOTTICELLI

Et si je te laisse parler ?

Robi réfléchit, il sourit, l'air rusé.

ROBI

On fait ça ici. On parle tous les deux. Mais tu gardes ton calme.

BOTTICELLI

Je serai de marbre.

Robi se faufile de rang en rang, observant méticuleusement le travail de ses artisans. Botticelli le suit, nerveux.

ROBI

Et en aucun cas on lui dit qu'il fait de la merde. Capito ?

Botticelli acquiesce. Robi s'arrête sur le travail d'un de ses apprentis : une tête d'ange maladroitement modelée. Robi explose de rire, jette la céramique par terre, puis l'écrase.

ROBI (CONT'D)

(à son apprenti)

Recommence.

14 INT. PALAIS MEDICIS. COULOIR - JOUR

14

Un couloir du Palais Médicis. Assis sur un banc, Gattano attend avec ses assistants Pipo et Mario. Bien qu'il s'impatiente Gattano reste le dos bien droit, l'air résolu.

GATTANO

Quand on rentre, on attaque. Giuliano a la bougeotte.

Mario et Pipo acquiescent.

15 INT. PALAIS MEDICIS. CHAMBRE DE GIULIANO/COULOIR - JOUR 15

Dans la pièce d'à-côté, GIULIANO DE MEDICI(24), grand, l'air excentrique et vif, assis en robe de chambre sur le bord de son lit, chasse les deux prostituées qui dormaient de part et d'autre de lui.

> GIULIANO DE MEDICI Dehors les filles. Ouste !

Les deux femmes se rhabillent en vitesse. Un VALET entre dans la chambre, les bras chargés d'un grand plateau garni de mets. Giuliano mord dans une cuisse de poulet.

CUT TO:

Les deux femmes sortent de la chambre et passent devant Gattano et ses assistants, gênés.

Gattano est invité à entrer avec ses assistants dans la chambre, cartons et fusains à la main. Ils saluent Giuliano puis se postent chacun à un angle différent pour dessiner.

GIULIANO DE MEDICI (CONT'D)

(bouche pleine)

Comme vous y allez !

GATTANO

Nous n'aimons pas abuser de votre temps.

GIULIANO DE MEDICI

(se lève, gai)

Vous ne pouvez pas commencer sans mon armure, je vais la chercher !

GATTANO

(dessine)

Plait-il ?

GIULIANO DE MEDICI

Nous parlons bien d'un portrait en armure ?

GATTANO

(lâche son fusain, gêné) Votre frère m'a fait commande d'un double portrait, trois quart face, de vous et de votre promise...

GIULIANO DE MEDICI

(irascible)

Ah oui ? Sauf que non, allez tous vous faire foutre, parce que ça, ça n'arrivera pas !

Giuliano quitte précipitamment la pièce. Gattano et ses apprentis échangent des regards choqués.

16 INT. PALAIS MEDICIS. COULOIR - JOUR

16

Dans un étroit couloir, Pipo et Mario attendent. Ils essaient discrètement d'écouter à travers la porte.

17 INT. PALAIS MEDICIS. CABINET DE LORENZO - JOUR

17

Gattano parle à LORENZO DE MEDICI(27), robuste, qui se tient de dos.

GATTANO

Il ne s'agit pas seulement de l'imprédictibilité de votre frère... Il semblerait qu'il refuse les conditions du tableau. S'il venait à se dérober systématiquement à la pose, il nous serait impossible d'exécuter...

CUT TO

Lorenzo de Medici se tourne lentement, découvrant un visage large et particulièrement ingrat. Il coupe Gattano.

LORENZO DE MEDICI Pourriez-vous vous reporter aux anciens portraits de Giuliano ?

GATTANO

Ce serait incongru.

LORENZO DE MEDICI

Tout peintre dispose d'un pouvoir d'imagination supérieur, non ? Vous ne représentez pas seulement ce que vous voyez, sinon pourquoi feraiton appel à vous ?

GATTANO

Certes... mais croyez-vous qu'il soit possible que Giuliano se trouve d'ici peu dans de meilleures dispositions ?

LORENZO DE MEDICI Commencez le tableau Gattano, je ne veux pas perdre de temps dans son exécution...

GATTANO

Qu'en sera-t-il pour sa fiancée ?

LORENZO DE MEDICI

Elle arrivera dans deux semaines et sera parfaitement docile. D'ici là, il est primordial que vous ayez avancé le portrait de Giuliano. C'est une mission diplomatique, vous comprenez ?

Regard résigné et frustré de Gattano qui acquiesce.

18 EXT/INT. ATELIERS/ATELIER DE ZANOBI - JOUR

18

Lauretta, vêtue d'une longue robe bleu nuit à capuche relevée, marche dans la Cité. Elle entre dans un atelier. A travers les vitres, on la voit poser quelques questions aux artisans et faire le tour de la salle d'atelier.

CUT TO:

Lauretta s'arrête devant la devanture d'un atelier portant l'inscription "Vincenzo di Zanobi "...

...elle entre dans une vaste salle où VINCENZO DI ZANOBI (65), petit et maigre, dessine, entouré d'assistants.

Sans remarquer la présence de Lauretta, ils travaillent à partir d'un modèle féminin, debout sur une estrade : une femme aux long cheveux, épée à la main. Lauretta la dévisage. Lorsque la modèle remarque sa présence, Lauretta tourne les talons.

19 EXT. RUE OGNISSANTI - JOUR

19

Lauretta et Botticelli remontent la rue Ognissanti, s'éloignant de l'atelier. Ils marchent vers le centre.

LAURETTA

Gattano a envoyé notre pauvre Judith chez Zanobi.

BOTTICELLI

Chez ce vieux bouc ?

LAURETTA

Ne pourrait-on pas essayer de la récupérer ? Je peux m'en charger.

BOTTICELLI

On doit laisser tomber Judith pour le moment.

Lauretta ne répond rien, mais elle n'est pas convaincue.

BOTTICELLI (CONT'D)

Je dois calmer Gattano d'abord.

LAURETTA

Tu sais ce que je crois ? Que Gattano ne peut s'empêcher de chercher ta considération.

BOTTICELLI

Ma considération ? Regarde où il en est, et regarde moi... Réduit à lui manger dans la main !

LAURETTA

Justement, je parie qu'il rêve de coller sa main à tes lèvres ! Il crève de désir, hanté par vos souvenirs.

BOTTICELLI

Pfff pour si peu ? Nous n'étions qu'apprentis... Crois-moi, il n'était déjà obsédé que par la compétition.

Lauretta et Botticelli prennent des chemins différents. Lauretta lui parle depuis le trottoir d'en face.

LAURETTA

Sauf qu'ensuite il s'est marié. Tu as été le seul homme. L'unique.

Botticelli sourit à Lauretta et tourne à gauche. En remontant une rue pavée il croise trois jeunes hommes qui marchent en tenant une banderole sur laquelle est écrit "Paolo Uccello est mort". L'un des jeunes déclame.

JEUNE HOMME

Mort du peintre Paolo Uccello ! Florence est en deuil ! Mort du peintre Paolo Uccello !

Botticelli jette un oeil à la banderole et continue sa route.

20 INT. ATELIER DE ROBI - JOUR

2.0

Botticelli traverse l'atelier de Robi, longeant les rangs des artisans encore au travail.

CUT TO:

Botticelli entre dans une petite pièce où sont déjà assis Gattano et Robi.

En voyant Botticelli approcher, Gattano remet nerveusement ses cheveux en place. Botticelli s'assied et regarde Gattano dans les yeux. Gattano détourne le regard, fuyant.

ROBI

Domenico, Sandro aimerait éclaircir votre différend et vous adresser des excuses.

GATTANO

Sandro tu feras vite, je suis pressé.

Botticelli s'excuse platement devant Gattano.

BOTTICELLI

J'aurais dû te parler avant d'accepter cette commande, c'était incorrect. J'ai commis une erreur.

GATTANO

Mais encore ?

BOTTICELLI

Comme tu n'étais pas dans les délais, j'ai pensé que cela nous arrangerait tous les deux...

Gattano fait tourner sa baque autour de son doigt.

GATTANO

Comment le fait de dénaturer mon travail pourrait-il m'arranger ? Je suis curieux.

BOTTICELLI

Quand le commanditaire m'a proposé de peindre l'une des Vertus, il n'a pas demandé à ce que je me reporte à tes...

GATTANO

(le coupe, autoritaire)
Tu n'as réussi à me prendre qu'un
tableau sur sept. C'était MA
commande, tu devais te fondre dans
MON style!

BOTTICELLI

Et au nom de quoi, on peut savoir ? Jusqu'à présent, c'est pas toi qui me payes !

Robi fait un geste vers Botticelli pour qu'il se calme.

ROBI

Sandro est maladroit...

GATTANO

(hystérique, à Botticelli)
Tu ne sais même pas ce que tu peins
! Tu as brisé l'unité d'une
commande des "Vertus cardinales" !

BOTTICELLI

(moqueur)

Mais de quelle unité tu parles ? L'unité de la médiocrité ? Tes décors sont assommants, tes figures sont fades et insipides ! On pourrait pas imaginer plus ringard!

Robi se met la tête dans les mains. Gattano accuse le coup. Il se lève, digne, le regard menaçant et vicieux.

GATTANO

Je ne peux plus rien pour toi Sandro. Nul ne peut absoudre celui qui ne se repent pas.

Gattano se retire. Robi et Botticelli se regardent dépités.

ROBI

Ces nerfs Sandro, putain c'est mauvais pour les affaires!

21 EXT/INT. RESIDENCE PAZZI/ATELIER BOTTICELLI - JOUR

21

Vue sur les armoiries du palais des Pazzi, figurant deux dauphins dos à dos entourant la lettre P.

Cosi erre seul, débraillé, la mine fatiguée. Il arrive devant la façade austère du palais et la regarde avec envie. Il lève la tête : les murs courent vers le ciel, immenses.

CIPRIANO DE PAZZI(50), athlétique, approche de la porte cochère du palais. Deux jeunes enfants, un GARCON(9) et une FILLETTE(6), le suivent. UN HOMME(40), à cheval, armé d'une épée, ferme la marche. Il ne voit pas la fillette s'approcher dangereusement du cheval. Cosi, si.

Cosi se précipite vers la fillette et l'écarte juste à temps des sabots du cheval. Elle éclate en sanglots. Cipriano se retourne, il prend sa fillette dans les bras, inquiet.

CIPRIANO DE PAZZI Maddalena ! On ne s'approche pas comme ça des chevaux !

Cipriano se tourne vers Cosi et lui sourit généreusement.

CIPRIANO DE PAZZI (CONT'D) Dis merci à ce jeune homme bien courageux, qui a sauvé une Pazzi.

Cipriano met la main sur l'épaule de Cosi et lui donne un florin d'or.

CUT TO:

A une dizaine de mètres, Cosi regarde le petit groupe entrer dans le palais par la porte cochère. Il serre fort la pièce dans sa main en s'éloignant du palais et sourit.

CUT TO:

La nuit tombe. Cosi entre dans l'atelier. Betto est aux fourneaux en train de préparer un bouillon de légumes.

Il pose le plat sur une table dressée pour deux où Amedeo est déjà assis, puis sans rien dire, il rajoute un couvert.

Cosi les rejoint à table. Ils mangent tous les trois en silence. Cosi remarque une pile de dessins posée sur le bord de la table, il les regarde, admiratif.

BETTO

Ce sont les dessins de Petronilla. Elle est douée.

Cosi repose les dessins. Il se redresse, calme.

COST

Je travaillerai cette nuit pour rattraper mon retard.

AMEDEO

On n'a plus de commandes.

Silence gêné. Betto prend une gorgée de soupe.

22 EXT/INT. TAVERNE - TOMBEE DU JOUR

Botticelli arrive devant la porte d'une taverne... qu'il pousse. A l'intérieur, il balaye la salle sombre et bruyante du regard. Il voit au fond de la salle la tunique rouge que porte Robi, de dos, et s'approche de lui.

CUT TO:

22

Robi s'est mis à converser avec son voisin (16). Il regarde avec attention les broderies cousues sur ses manches.

ROBI

Assieds-toi Sandro.

Botticelli s'assied. Robi montre à Botticelli les manches brodées de leur voisin de table

ROBI (CONT'D)

Tu as vu ces merveilles ?

Botticelli acquiesce machinalement. Il attrape un pichet devant lui et se sert un grand verre de vin épicé.

ROBI (CONT'D)

Ils sont de plus en plus créatifs, j'aime beaucoup.

BOTTICELLI

Qui ?

ROBT

Lui, ce gamin. La journée il est boucher et le soir, il fait ça, pour le plaisir, tu te rends compte, pour le plaisir! Il faut garder un oeil sur ces talents des rues.

BOTTICELLI

Pourquoi tu voulais me voir ?

ROBI

Écoute... Certains membres de la Guilde: Sangallo, Zanobi... ils ont concocté un truc moche. Gattano a pleurniché auprès d'eux. Tu vas être convoqué par la Guilde au sujet de "La Force", et il va y avoir un vote.

BOTTICELLI

(tremble, livide)

Un vote, mais un vote de quoi ?

ROBI

Ils vont voter pour décréter si ton atelier doit rester ouvert ou non.

Botticelli est pris d'un vertige.

BOTTICELLI

On me dégage de la Guilde avant même que j'en sois membre ?

Robi lui tapote l'épaule, dans un geste rassurant.

ROBI

Ça va aller. Sangallo et sa clique, ils aiment négocier et ils aiment récolter. On peut acheter une bonne partie des voix.

BOTTICELLI

(se lève pour partir)
Ils veulent me tuer et faut que je
les paye ? Je leur donnerai rien !

ROBI

(mi-tendre, mi-amer)

Mais si. Sandro, allez, c'est le jeu... C'est pas aujourd'hui que tu découvres les crapules qui tapissent notre humanisme.

BOTTICELLI

Tout de façon je suis fauché, comment tu veux que je les paie ?

Un temps. Robi se lève et s'approche plus près, se fait pédagogue, expliquant avec sérénité.

ROBI

Pourquoi ils veulent t'anéantir, d'après toi ?

BOTTICELLI

Parce que c'est des putes.

ROBI

Pas que. Ils ont pigé que t'avais du talent. C'est permis, c'est autorisé, par contre ils veulent te rappeler qu'ils sont les chefs. Ce qu'ils te disent c'est : tu veux faire joujou avec ton atelier ? D'accord, mais tu n'oublies pas qui sont les patrons. Tu fais bientôt partie de la famille Sandro, c'est ça qui se passe. Et là on doit tout faire pour que ton oncle Gattano ne te prive pas de sorties.

Robi se rassied. Botticelli fait de même.

ROBI (CONT'D)

Certains vont te poser des questions sur ton passé... Tu laisses couler, d'accord ? Et demain tu viens à l'enterrement d'Uccello, il faut qu'on te voie.

BOTTICELLI

Je pourrai pas te rembourser tout de suite.

ROBI

On verra ça plus tard. Tu me connais, j'aime investir.

Robi pointe le voisin de table.

ROBI (CONT'D)

Jeune homme, combien vous pouvez m'en faire pour dans une semaine ?

2.3

23 EXT. RUES DE FLORENCE - TOMBEE DU JOUR

Botticelli sort de la taverne, exsangue. Il s'enfonce dans une ruelle sombre et animée de la Cité.

Son regard s'arrête sur le visage d'un jeune mendiant à bout de force. Botticelli continue sa route. Puis il fait demitour, et lui donne une petite pièce. Le garçon se met à cracher du sang.

CUT TO:

Botticelli, pris d'un malaise, s'extirpe d'une rue qui débouche sur une rive de l'Arno. Il vomit. Suintant, il s'agenouille dans l'herbe et se rince le visage dans l'eau.

ACTE 2

24 INT. PALAIS MEDICIS - TOMBEE DU JOUR

2.4

Giuliano de Medici traverse une grande bibliothèque et entre dans le cabinet de son frère. Lorenzo est assis à son bureau, en train d'écrire. Il ne relève pas la tête.

Giuliano remarque une pile de contrats sur le bord du bureau, il commence à les lire. Lorenzo se lève, lui prend des mains et les met en sûreté. Giuliano en profite pour attraper la feuille sur laquelle écrivait son frère.

GIULIANO DE MEDICI

(déclame, sur un ton moqueur)

"Combien belle est la jeunesse, Qui ne cesse de fuir, Qu'à son gré chacun soit en liesse, Rien n'est moins sûr que demain." Un peu tiède, non ?

LORENZO DE MEDICI Pourquoi tu t'obstines ?

GIULIANO DE MEDICI Je suis pas un pion. J'ai un droit de regard sur mon destin.

LORENZO DE MEDICI En refusant cette alliance tu nous condamnes à la ruine. Nos caisses se vident.

GIULIANO DE MEDICI Elles ont peut-être un mauvais administrateur. LORENZO DE MEDICI Ce mariage ne changera rien pour toi, tu peux garder toutes tes récréations... Tu as quelqu'un d'autre en vue ?

GIULIANO DE MEDICI (explose de rire)
Tu m'imagines m'amouracher ? Moi ?

Giuliano quitte la pièce. Regard contrarié de Lorenzo.

CUT TO:

26

25 EXT. JARDIN D'UN PALAIS FLORENTIN - TOMBEE DU JOUR 25

Vue sur le visage de Lauretta qui explose de rire avant de boire une gorgée de vin. Giuliano la dévore des yeux.

Lauretta et une quinzaine de nobles, dont Giuliano, sont installés autour d'une longue table disposée au milieu d'un jardin luxuriant.

Un homme portant un masque de cochon, court autour de la table en grognant, provoquant l'euphorie dans l'assistance. Il retire son masque et s'assied.

CONVIVE 1

Je ne savais pas qu'on avait invité un Pazzi au repas !

La tablée explose de rire. Lauretta regarde vers le jardin.

CONVIVE 2

Et encore, vous avez là le plus raffiné d'entre tous. Il ne défèque que toutes les heures !

Giuliano rempli son verre et le lève.

GIULIANO DE MEDICI

A nos ennemis, qui nous permettent de chasser en toute saison! Salute!

Les convives rient, lèvent leurs verres et boivent. Lauretta se lève de table et se perd dans le jardin.

26 EXT. JARDIN D'UN PALAIS FLORENTIN - TOMBEE DU JOUR

Le fond du jardin donne sur un cours d'eau. Lascive, Lauretta s'approche de la rive et regarde l'eau. Giuliano la rejoint.

GIULIANO DE MEDICI

Laissez-moi deviner : elle n'est pas aussi cristalline qu'à Gênes.

LAURETTA

Vous êtes vicieux Giuliano, pour une fois que je n'y pensais pas ! Je me demandais juste en toute innocence : peut-on s'y baigner ? Ne me dites pas que vous n'avez jamais tenté l'expérience ?

Giuliano retire sa chemise et ses souliers et se jette à l'eau. Il barbote comme quelqu'un qui ne sait pas nager.

GIULIANO DE MEDICI

Vous ne m'avez pas demandé si je savais nager ! Ahaha !!

Lauretta explose de rire et trempe sa main dans l'eau.

LAURETTA

Cessez de jouer les martyrs, elle est délicieuse. Je m'y jetterais, si je pouvais!

Giuliano sort de l'eau. Ils s'assoient sur l'herbe.

GIULIANO DE MEDICI

Qu'est-ce que ma méchante Cité vous autorise à faire ?

LAURETTA

Peu de choses.

GIULIANO DE MEDICI

Il doit bien y en avoir...

LAURETTA

Aller plus vite que vous à cheval.

GIULIANO DE MEDICI

Aucun être terrestre ne peut aller plus vite que moi.

Certains convives qui ont entendu du bruit descendent la petite colline et avancent vers Lauretta et Giuliano.

LAURETTA

Je n'ai jamais dit le contraire.

2.7

27 INT/EXT. PALAIS VESPUCCI - NUIT

Quartier Ognissanti, vue du Palais Vespucci depuis la rue.

CUT TO:

Intérieur du Palais. Dans une petite pièce, une domestique aide Lauretta à retirer sa robe, et à enfiler un peignoir.

LAURETTA

Mon mari est rentré ?

JEUNE DOMESTIQUE

Non madame.

Lauretta traverse de grandes pièces désertes, dans l'obscurité. Elle entre dans une chambre et allume une bougie qu'elle promène le long des murs, dévoilant des dessins et peintures inachevées de l'atelier Botticelli. Elle y apparait transfigurée dans des épisodes bibliques et mythologiques.

Lauretta aperçoit une lumière et regarde par la fenêtre qui donne sur la cour. Elle voit MARCO VESPUCCI (55) entrer dans la propriété. Il est accompagné d'un homme plus jeune. Des domestiques les font entrer dans le Palais.

CUT TO:

Lauretta est allongée dans son lit. Elle entend depuis une pièce voisine les ébats adultères de son mari. Triste et pensive, elle regarde la multitude de dessins qui l'entoure.

28 EXT. RUE OGNISSANTI - NUIT

28

Botticelli arrive près de l'atelier et s'assied sur le seuil. Il voit passer deux jeunes garçons courir, qui jouent.

Flash-back. Images un peu déformées, vaporeuses : Val d'Orcia, la Toscane ensoleillée. Dans les jardins d'une maison bourgeoise, ROSSO (13), tête blonde vêtue d'un pourpoint en velours, dessine un oeil sur une page blanche.

Vue sur le petit miroir dans lequel se reflète son oeil et à partir duquel il dessine. Avant de donner le dessin à SANDRO (12), vêtu d'une simple chemise et le visage couvert de poussière, Rosso écrit à la plume à côté du dessin de son oeil : « partout je te vois».

Les deux garçons sont interrompus par le bruit de lourds souliers. Sandro attrape le dessin des mains de Rosso et prend la fuite.

Il court à travers les collines sans s'arrêter.

CUT TO:

Vue de la modeste ferme et tannerie où Sandro vit auprès de son oncle. Il travaille les peaux le jour. Il dessine la nuit. Bascule vers une image plus irréelle : vue de Rosso, le corps ensanglanté criant :

ROSSO

Voleur, voleur !

Fin du flashback.

CUT TO BLACK.

Botticelli se réveille en sueur. Le jour s'est levé. Un jeune homme se tient devant lui, une lettre à la main. Botticelli l'ouvre : c'est la convocation de la Guilde.

29 EXT. RESIDENCE DES PAZZI/RUES - JOUR

29

Discret, Cosi guette la porte cochère du Palais Pazzi.

Cipriano sort du Palais, et s'élance dans les rues de la ville. Cosi hésite puis il commence à le suivre furtivement.

Cosi voit Cipriano arriver au bout d'une ruelle, s'arrêter devant une gigantesque palissade de bois puis disparaitre.

CUT TO:

Devant la palissade, Cosi regarde à travers des lattes de bois. Il découvre un immense chantier en construction.

30 INT. ATELIER DE BOTTICELLI. PIECE PRINCIPALE - JOUR

30

Dans la pièce d'atelier, Betto est debout, paniqué. Botticelli enfile une chemise noire et la boutonne.

BETTO

Ils te convoquent du jour au lendemain ?

BOTTICELLI

Oui, demain, au Tribunal du Commerce.

BETTO

Qu'allons nous faire ?

Botticelli n'arrive pas à fermer le dernier bouton de sa chemise. Betto lui vient en aide.

BETTO (CONT'D)

Il faut bien réfléchir...

BOTTICELLI

Il faut leur lécher le cul. Je commence par celui d'Uccello, je vais à son enterrement.

BETTO

Parce que c'est censé aider ?

BOTTICELLI

Robi pense que...

BETTO

(ironique)

Ah si Signore Robi le dit !

Cosi entre en trombe dans l'atelier, triomphant.

BETTO (CONT'D)

Qu'est-ce-qu'il y a Cosi ?

COSI

Je crois que j'ai quelque chose.

31 EXT/INT. RUES/CHANTIER DES PAZZIS - JOUR

31

Quartier San Lorenzo. Betto et Botticelli marchent à vive allure, transportant des rouleaux de dessins encombrants.

BOTTICELLI

Que sait-on de ce Pazzi ?

BETTO

La cinquantaine. Une dizaine d'enfants. Marié deux fois, deux fois veuf.

BOTTICELLI

Vieille noblesse patricienne.

BETTO

Très. Elle remonte au 6ème siècle.

Botticelli et Betto arrivent au niveau du chantier. Le terrain est ensablé. Botticelli est contraint de plonger ses souliers dans les grosses mottes de terre. Il peste: BOTTICELLI

Porca miseria...

Botticelli et Betto croisent un artisan qui les dévisage d'un air suspect.

BETTO

Nous cherchons Cipriano de Pazzi.

ARTISAN

Vous êtes qui ?

BETTO

L'atelier de peinture de Botticelli.

ARTISAN

Attendez ici.

L'artisan s'éloigne vers un tente. Betto et Botticelli patientent. Betto parle bas.

BETTO

On dit que le pape veut confier aux Pazzi l'exploitation des mines d'alun.

BOTTICELLI

Il les avait pas confiées aux Médicis ?

BETTO

Si.

L'artisan leur fait signe de s'approcher.

CUT TO:

Betto et Botticelli entrent dans la tente aménagée. Deux grands chiens sont assis aux pieds de Cipriano. Sur un bureau sont posés des plans. Cipriano toise ses visiteurs, acerbe.

CIPRIANO DE PAZZI

Qui vous a parlé de ce chantier ?

Botticelli essaie de dissimuler sa surprise.

BOTTICELLI

Un peintre est observateur par nature. Nos toiles, nous les achetons à une rue d'ici. CIPRIANO DE PAZZI

Comment saviez-vous que ce chantier était le mien ?

BOTTICELLI

Un de nos artisans vous a vu entrer. Votre visage est connu de tout florentin qui se respecte.

Cipriano jette des croutons de foie à ses chiens excités.

BOTTICELLI (CONT'D)

Si ce chantier est un secret, il est en sécurité avec nous, n'est-ce pas Betto ?

Betto acquiesce.

BOTTICELLI (CONT'D)

La vraie question est : de quels atours allez-vous parer cette demeure ?

Betto déroule des dessins colorés. Cipriano les regarde.

BETTO

Pour votre chapelle une fresque monumentale permettrait de magnifier l'architecture.

BOTTICELLI

Comme une Adoration des mages, où vous seriez représenté aux côtés de vos ancêtres et de vos enfants.

Cipriano fait un étrange sourire, et répond amer :

CIPRIANO DE PAZZI

On vous a mal renseigné : je ne retire aucun plaisir à me voir représenté. Je ne suis pas un Médicis.

Botticelli observe l'intérieur de la tente, rustique.

BOTTICELLI

Que diriez-vous d'un paysage, sauvage ? Un spectacle de la nature, médiéval ?

Cipriano répond froidement.

CIPRIANO DE PAZZI J'attends vos propositions.

CUT TO:

32 EXT. RUES DE FLORENCE - JOUR

32

Betto et Botticelli les rouleaux sur les bras.

BETTO

On va être la risée de la Cité si on produit une oeuvre rétrograde !

BOTTICELLI

On est déjà la risée de la Cité. (yeux dans le vague)

On va plancher sur un paysage de chasse...

(revient à lui)

Comment se débrouille Petronilla ? Elle travaille vite ?

BETTO

Elle est douée mais je la crois fragile...

BOTTICELLI

(le coupe, panique)
Merde, je suis en retard !

Betto prend les rouleaux de dessins que porte Botticelli.

33 EXT. EGLISE SANTA MARIA NOVELLA - JOUR

33

Botticelli arrive sur une grande place blanche. Il marche à pas rapides vers l'église, ébloui par le soleil.

ROBI (V.O.)

Tu viens à la cérémonie. Histoire de montrer que tu fais partie de la communauté.

CUT TO:

Botticelli traverse une cour. Il essuie nerveusement ses chaussures pleines de boue dans un buisson. Mais une soeur surgit et Botticelli se rue vers une porte.

ROBI (V.O.)

Tu t'inclines devant le sanctuaire respecté des créateurs. Devant les vipères qui donnent le La. Botticelli entre dans un cloitre sombre. La cérémonie a commencé. Aveuglé par le soleil, il se glisse lentement vers le fond de la pièce. Son entrée retardée lui vaut des regards désobligeants. Il remarque la dépouille d'Uccello disposée près de l'autel.

Vincenzo di Zanobi, petit et maigre, vêtu d'une tunique brodée d'or, a pris la parole devant l'auditoire. Botticelli balaye la pièce du regard en avançant.

Vue sur les premières rangées où se tient une dizaine d'hommes, d'âge mur, vêtus de noir.

ROBI (V.O.)

Parmi ceux qui viendront saluer Uccello il y aura la crème de la crème des moralistes. Il y a de fortes chances que certains s'occupent de ton audience.

Botticelli regarde les murs du cloître, recouverts d'une immense fresque abîmée représentant un épisode de déluge universel.

VINCENZO DI ZANOBI
...c'est pourquoi aujourd'hui nous
nous retrouvons ici, sous la
fresque du vénérable Paolo Uccello.

Botticelli dépasse l'avant dernière rangée d'hommes. Il se faufile un rang derrière Robi.

ROBI (V.O.)

Les moralistes, on pourra pas tous les acheter. Il faut donc qu'ils te voient discret, attristé...et tu marques un max de points.

Robi chuchote, énervé, alors que Botticelli s'assied.

ROBI

Mais pour ça tu peux pas arriver crotté et en retard ! Qu'est-ce que tu fichais ?

BOTTICELLI

Une urgence.

Botticelli remarque des détails morbides de la fresque : des corps de noyés. Zanobi enchaine.

Et si Uccello, qui continuait inlassablement à chercher, a fini isolé et pauvre, on ne doit pas oublier l'immense inventeur

VINCENZO DI ZANOBI

humaniste qu'il était. Il voulait que tout homme chemine main dans la main avec la connaissance. L'Homme est une merveille, l'Homme est divin, mais il doit s'apprivoiser et se connaitre pour s'élever...

Botticelli dévisage Gattano, assis au premier rang, l'air absorbé et digne. Il remarque un jeune homme aux traits fins qui pleure dans l'assemblée, assis à côté de Gattano. C'est Pipo. Botticelli chuchote auprès de Robi.

BOTTICELLI

Qui c'est ?

ROBI

Tu le reconnais pas ? C'est Filippino Lippi. Fraichement revenu de Rome. Uccello était son parrain. Maintenant c'est le protégé de Gattano.

Botticelli dévore Pipo des yeux. Sentant son regard sur lui, Pipo se retourne vers Botticelli, puis il détourne le regard.

Zanobi fait circuler une corbeille, et invite chacun à donner un peu d'argent à la famille d'Uccello. La corbeille passe de mains en mains. Lorsque Botticelli l'a entre ses mains, il sent le regard de toute l'assemblée sur lui. Il laisse tomber ostensiblement dans la corbeille quelques florins.

CUT TO:

Pour clôturer la cérémonie, des soeurs dominicaines chantent. Botticelli scrute leurs habits : une idée lui vient.

CUT TO:

35 INT. ATELIER DE BOTTICELLI. PIECE PRINCIPALE - JOUR 35

Petronilla, très concentrée, recopie des dessins de végétaux. Botticelli s'avance vers elle et regarde ses dessins.

BOTTICELLI

Il n'y a pas d'autre façon.

Petronilla s'interrompt, perplexe.

BOTTICELLI (CONT'D)

En recopiant un dessin, tu explores les choix du dessinateur, la manière dont il est entré en relation avec le sujet. Ensuite, tu fais tes choix. Tu étais à quel couvent avant d'arriver à Florence?

Le visage de Petronilla se trouble. Court flashback en vue subjective : une ombre inquiétante agite un fouet vers nous.

PETRONILLA

Au couvent de Volpaia. Dans la campagne.

BOTTICELLI

Tu dessinais beaucoup ?

Flashback sonore : bruit de fouet qui claque en son subjectif suivi d'un cri de douleur. Petronilla ravale sa salive.

PETRONILLA

Un peu.

BOTTICELLI

Petronilla, je veux que tu témoignes à la Guilde demain.

PETRONILLA

Je ne comprends pas, pourquoi moi ?

BOTTICELLI

Disons que tu es la mieux placée pour attester que l'atelier est parfaitement chrétien...

PETRONILLA

Je suis surtout la moins bien placée pour mentir.

BOTTICELLI

Aucun autre atelier n'acceptera de former une soeur. Si l'atelier ferme, tu ne pourras pas rester à Florence. Tu seras renvoyée dans ton couvent, et tu n'apprendras jamais à perfectionner ton dessin.

Visage contrarié de Petronilla. Tout son corps tremble. Elle ne voit pas qu'elle a posé sa main sur le petit couteau qui sert à tailler le fusain et se fait une petite entaille.

BOTTICELLI (O.C.) (CONT'D)

Réfléchis-bien.

36 INT. BARBIER/ FLASHBACK - NUIT

36

Un chant liturgique, mystérieux. Botticelli se fait raser chez le barbier. Il regarde ailleurs, songeur.

Flash-back, images vaporeuses, qui glissent en surimpression. Une église du Val d'Orcia, perdue au milieu des plaines. Dans l'église plongée dans l'obscurité, Rosso tend un carnet de croquis à Sandro sur lequel il est écrit "Botticelli".

SANDRO

C'est le surnom le plus bizarre de la terre.

ROSSO

Il te va bien.

Rosso prend le bras de Sandro.

ROSSO (CONT'D)

Sandro tu dessineras tous les jours. Comme ça nous progresserons au même rythme.

SANDRO

Tu vas chez un orfèvre. A Florence! Comment je pourrais rivaliser?

CUT TO:

Vue des extérieurs : une dizaine de jeunes garçons encerclent l'église. Les images deviennent plus floues. Les assaillants entrent, crient. Ils rossent de coups Rosso et Sandro.

ASSAILLANT 1

Voilà les sodomites !

ASSAILLANT 2

Prend ça, sale punaise !

CUT TO:

Vue tremblante et floue de la fresque du plafond de l'église que Sandro regarde, allongé par terre, le visage amoché. la fresque tournoie. Sandro s'évanouit. Fin du flashback.

Botticelli se réveille, la lame sur la gorge. Il regarde son visage fatigué se refléter dans le miroir d'étain du barbier.

37 INT. EGLISE OGNISSANTI - JOUR

37

Intérieur austère de l'église Ognissanti.

PETRONILLA (O.S.)

(chuchote)

Pardonnez-moi Seigneur pour ce que je vais faire.

Petronilla, agenouillée dans la nef, sèche ses larmes. Elle se relève, courageuse. Elle sort.

38 EXT. JOUR. FLORENCE. RUE OGNISSANTI

38

Botticelli et Petronilla se tiennent devant l'atelier. Petronilla a le visage fermé, un petit bandage sur la main droite. Botticelli est vêtu d'une chemise blanche.

Betto est sur le pas de la porte.

BETTO

Minute.

Betto retire son collier, une croix attachée à une chaine en or, et l'enfile au cou de Botticelli.

BETTO (CONT'D)

Reste calme.

Botticelli acquiesce et tourne les talons, suivi de Petronilla. Betto les regarde s'éloigner, inquiet.

39 EXT/INT. QUARTIER DU DUOMO/TRIBUNAL - JOUR

39

Botticelli, Petronilla et Robi marchent dans des petites rues vers le centre de la Cité.

ROBI

Tu te sens comment ?

BOTTICELLI

Hâte qu'on en finisse. Que je puisse me remettre au travail.

ROBI

Tu sais bien que tout ça, ça fait partie du boulot.

La petite rue sur laquelle ils arrivent débouche sur la place de la Seigneurie. Ils s'arrêtent net : à quelques centaines de mètres, devant le Tribunal de Commerce, il y a un attroupement d'une trentaine de personnes.

BOTTICELLI

C'est quoi ce merdier ? C'est ça ton "petit comité" ?!

ROBT

Merde. Bon... Ça va être du grand spectacle. Vous larguez les bondieuseries, le grand pardon, vous mettez le paquet sur le tragique. Moi je m'occupe du fric. J'y vais d'abord, faut pas qu'on nous voie ensemble.

Robi se dirige sur la place et s'approche du Tribunal.

CUT TO:

Botticelli et Petronilla attendent quelques instants : Botticelli s'éponge le front, Petronilla tremble. Botticelli lui pose une main sur le bras :

BOTTICELLI

Un conseil: si certains regards t'oppressent, tu les imagines tous en train de chier. Même l'homme le plus flippant de la terre, il chie, d'accord?

Botticelli et Petronilla s'avancent vers le Tribunal du Commerce, en essayant d'ignorer les regards braqués sur eux.

ACTE 3

40 INT. GRANDE SALLE DU TRIBUNAL DU COMMERCE - JOUR

40

Vue zénithale de la salle grouillante et suffocante du Tribunal de Commerce: un cortège de chapeaux et de têtes nues s'agite dans tout l'espace. Certains curieux se dirigent vers le centre de la salle, d'autres se ruent sur les dernières places assises, sur des bancs.

Petronilla, assise à l'extrémité d'un banc, se fait discrète.

CUT TO:

Vue de haut sur une grande table rectangulaire au fond de la salle. Une vingtaine d'hommes y prend place dans un grand brouhaha sonore.

Toujours de haut, vue sur un grand chapeau bleu orné de plumes jaunes qui dansent. La main gauche de celui qui porte ce chapeau fend l'air en se levant alors qu'il s'écrie :

ANDREA DEL VERROCCHIO (O.S.) Silence, silence!

Silence, silence !

On découvre le beau visage d'ANDREA DEL VERROCCHIO(50), les yeux perçants.

ANDREA DEL VERROCCHIO (CONT'D) En nos qualités de chefs d'atelier de peinture, d'architecture...

Pendant qu'il parle, on découvre : à sa droite, assis sur un petit coussin pour se rehausser, Vincenzo di Zanobi, petit et maigre, qui gribouille dans un grand registre.

ANDREA DEL VERROCCHIO (OS) (CONT'D) ...sculpture et gravure, Vincenzo di Zanobi...

On découvre ensuite à sa gauche : FRANCESCO SANGALLO (55), corpulent, souriant, qui mâchouille un bout de brioche.

ANDREA DEL VERROCCHIO (O.S.) (CONT'D) ...Francesco Sangallo et moi même conduirons cette audience.

Tous les trois président la tablée. Derrière eux sont accrochées les peintures des sept Vertus cardinales.

Vincenzo di Zanobi prend la parole d'une voix chevrotante. Il s'adresse aux autres membres de la tablée :

VINCENZO DI ZANOBI Au terme de cette audience, c'est vous qui choisirez parmi les sanctions encourues par l'accusé...

Botticelli, assis à une extrémité de la table, jauge les hommes qui occupent la tablée : la plupart sont âgés, certains à l'allure austère, d'autres plus excentriques. Gattano est installé à l'autre bout, non loin de Robi.

VINCENZO DI ZANOBI (O.S) (CONT'D) ...à savoir : amende, exclusion à vie de la guilde, fermeture de l'atelier de Sandro Botticelli.

Tous les regards sont braqués sur Botticelli. Pour garder son calme il regarde devant lui, par la fenêtre située au-dessus de la tête de Gattano, où un clocher se détache du ciel.

Les bavardages reprennent. Francesco Sangallo crie d'une voix stridente :

FRANCESCO SANGALLO Fermez vos gros clapets ou sortez !

L'auditoire retrouve le silence.

Vue déroulante des sept peintures allégoriques pendant que demande Zanobi :

VINCENZO DI ZANOBI (OS) Domenico, pourriez-vous partager avec nous l'histoire de cette commande litigieuse ?

Gattano se redresse. Il parle doucement :

GATTANO

En juin, le juge Federico Capretti s'est adressé à mon atelier pour réaliser un ensemble décoratif d'exception pour le Tribunal. Cette entente s'est scellée par un contrat de commande.

VINCENZO DI ZANOBI Pourrions-nous l'examiner ?

GATTANO

Certainement.

Gattano sort un feuillet qui passe de main en main jusqu'à Zanobi. Zanobi enfile de grosses lunettes-loupes qui lui donnent un air de hibou et lit le contrat. Il le donne ensuite à Verrocchio et Sangallo qui l'examinent aussi.

FRANCESCO SANGALLO (O.S.) Sur le contrat, il était bien stipulé que "LA FORCE" échouait à votre atelier ?

GATTANO

Les sept peintures étaient planifiées dans le contrat.

ANDREA DEL VERROCCHIO Comment l'atelier de Botticelli s'y est-il pris pour subtiliser l'une des peintures ?

Gattano répond calmement.

GATTANO

Botticelli est allé séduire Capretti en personne. Il l'a manipulé en lui promettant une exécution plus rapide.

Botticelli voudrait répondre mais il reste immobile. Son pouls s'accélère.

Les autres membres de la guilde présents chuchotent en le toisant. Sangallo, Verrocchio et Zanobi s'indignent.

VINCENZO DI ZANOBI

Quel outrage!!

ANDREA DEL VERROCCHIO

Comment avez-vous osé?!

Botticelli répond, d'abord fébrile, puis avec assurance :

BOTTICELLI

Je démens ces accusations. J'ai croisé Capretti à un banquet. C'est lui qui m'a laissé entendre que l'atelier de Gattano était en retard sur la commande ... Je voulais juste aider à livrer la commande dans les temps.

Gattano s'élance triomphant.

GATTANO

Et ce charmant service, Botticelli allait donc me le rendre sans jamais venir me consulter !

Rires dans la salle. Zanobi demande prestement à Botticelli :

VINCENZO DI ZANOBI

Pourquoi ne pas être allé voir Gattano ? Surtout que vous vous connaissez. Vous avez été apprentis ensemble chez Verrocchio n'est-cepas ?

BOTTICELLI

Je ne voulais pas l'embarrasser. Il prend son travail à coeur. Je me suis dit qu'il aurait honte que son atelier ait pris du retard...

Gattano peste, il chuchote :

GATTANO

Sale hypocrite.

La salle commence à s'agiter.

VINCENZO DI ZANOBI Ce ne sont pas des façons de faire.

Les chefs d'atelier se mettent d'accord entre eux, on est pas des bêtes, on reste civilisés!

Botticelli lève la tête vers Gattano.

BOTTICELLI

Gattano, ai-je consulté tes cartons préparatoires ou vu tes peintures avant de faire La Force ?

GATTANO

Qui sait ? Tu es capable de tout.

Botticelli se tourne vers les trois présidents.

BOTTICELLI

Je n'ai jamais vu un seul de ses cartons préparatoires. Je le jure.

Verrocchio regarde attentivement Botticelli, curieux.

BOTTICELLI (CONT'D)

Donc techniquement parlant, je n'ai pas volé "LA FORCE" que prévoyait de faire l'atelier de Gattano...

ANDREA DEL VERROCCHIO Combien de temps vous avez mis pour faire ce tableau ?

BOTTICELLI

Deux semaines.

Sangallo explose d'un rire moqueur : balivernes.

VINCENZO DI ZANOBI

Seulement ? Vous êtes sûr ?

BOTTICELLI

Douze jours.

Chuchotements et regards admiratifs de l'assistance. Regard désespéré de Gattano, dont le sang monte aux joues.

Verrocchio, Zanobi et Sangallo chuchotent.

CUT TO:

Les trois hommes se tiennent à présent devant les tableaux. Ils examinent "LA FORCE". Zanobi s'approche de près avec ses lunettes pour en apprécier les détails. Les yeux de Verrocchio trahissent l'admiration qu'il a pour le tableau mais il garde un visage sévère. Zanobi chuchote.

VINCENZO DI ZANOBI (O.S.) Formellement, il n'y a pas de doute

: les styles divergent.

41

ANDREA DEL VERROCCHIO
Ce qui m'ennuie le plus, c'est que
le commanditaire est satisfait des
deux peintres...

Zanobi fait tomber ses lunettes en se penchant trop près du bas du tableau. Sangallo les ramasse et les lui tend.

FRANCESCO SANGALLO C'est à nous d'évaluer, pas au commanditaire. Et puis nous ne sommes pas là pour le style, non ?

ANDREA DEL VERROCCHIO Sauf s'il peut attester de la bonne foi de l'une des parties...

FRANCESCO SANGALLO
C'est une plaisanterie ? Ah mais je
vois : c'est votre chouchou depuis
le début en fait...

ANDREA DEL VERROCCHIO Vous savez combien j'ai d'apprentis à l'année moi ? C'est à peine si je me souviens qu'il y est passé!

Sangallo hausse le ton, laissant s'échapper un postillon :

FRANCESCO SANGALLO
Merci de nous rappeler que vous
n'avez pas une atelier mais une
MANUFACTURE !

Verrocchio essuie les postillons avec un mouchoir et défie Sangallo du regard, amusé:

ANDREA DEL VERROCCHIO Certains savent vivre avec leur temps.

Sangallo bouillonne de rage. Gattano s'approche de lui, et lui chuchote à l'oreille. Air satisfait de Sangallo qui continue à défier Verrocchio du regard.

41 EXT. FORET AUX ABORDS DE FLORENCE - JOUR

Des collines bordées de cyprès. Une forêt boisée. Deux chevaux galopent au loin entre les pins. Giuliano en chevauche un, Lauretta un autre. Légèrement en tête, le cheval de Giuliano est dépassé par celui de Lauretta.

Lauretta et Giuliano, toujours sur leurs montures, avancent côte à côte, au trot.

GIULIANO DE MEDICI Je suis impressionné. Comment avezvous appris ?

LAURETTA

On peut aussi apprendre à l'abri des regards... Moi aussi je suis impressionnée : vous avez réussi à vous débarrasser de votre armada de suivants.

Giuliano regarde Lauretta droit dans les yeux :

GIULIANO DE MEDICI Je me suffis plus à moi-même que ce que vous croyez.

LAURETTA

Vraiment ? En étant né ici ?

GIULIANO DE MEDICI Moi aussi je déteste Florence.

LAURETTA

Je ne déteste pas...

GIULIANO DE MEDICI

(la coupe, confesse)
Florence est éblouissante c'est
pour ça que c'est une garce. Elle
fait du monde qui l'entoure un
pauvre spectre insipide. Ailleurs
tout est fade.

Lauretta est décontenancée par la franchise de Giuliano.

GIULIANO DE MEDICI (CONT'D) Vous verrez, il est impossible de partir d'ici.

LAURETTA

J'étais perdue en arrivant, la Cité avait tant de visages... Il y a un atelier de peinture près de chez moi. J'ai commencé à poser. Je croyais m'y ennuyer, mais ce fut tout le contraire.

(MORE)

LAURETTA (CONT'D)

En voyant des tableaux se faire, j'ai compris : en choisissant comment on regarde le monde, on peut agir sur lui.

Giuliano fixe les lèvres de Lauretta, et s'approche d'elle.

GIULIANO DE MEDICI Ou alors on peut agir directement sur le monde.

Lauretta se recule, elle sourit et donne un coup d'éperon dans la chair de son cheval pour le faire repartir au galop. Giuliano la suit.

43 INT. GRANDE SALLE DU TRIBUNAL DU COMMERCE - JOUR

43

La salle est moite. Vue sur les visages transpirants des membres de la Guilde qui ont tous regagné leurs places. Verrocchio et Sangallo se toisent du regard.

Robi pose discrètement sur la table un livre très épais. Vue sur l'objet de plus près : c'est en fait une boite en bois secrète.

Vue sur un petit papier sur lequel est écrit : "Cinq florins". Une main replie le papier en deux. Il passe ensuite discrètement, sous la table, de mains en mains, jusqu'à celle de Robi, qui le range dans la boite en bois.

Sangallo prend la main, le regard féroce, la voix mielleuse :

FRANCESCO SANGALLO Botticelli, depuis quand êtes vous chef d'atelier ?

Botticelli s'éponge le visage, assommé. Zanobi consulte scrupuleusement le registre.

BOTTICELLI (O.S.)

Depuis un an.

VINCENZO DI ZANOBI Vous n'êtes pas inscrit à la Guilde ?

BOTTICELLI

Mon dossier est en cours de traitement. J'ai mis quelques mois à réunir l'argent nécessaire... ANDREA DEL VERROCCHIO

Qui employez-vous dans votre atelier ?

BOTTICELLI

J'ai un assistant, et trois apprentis. Tous respectables.

FRANCESCO SANGALLO

Les employés d'un voleur, respectables? Cela reste à prouver!

Trois autres petits papiers naviguent sous la table de mains en mains jusqu'à la boite de Robi.

BOTTICELLI

J'ai quand même une nonne qui travaille à l'atelier...

FRANCESCO SANGALLO

(moqueur, ironique)

Très drôle. Dommage qu'elle ne soit pas là pour témoigner!

BOTTTCELLT

Mais si, Soeur Petronilla est là.

Agitations dans la salle. Botticelli fait signe à Petronilla. La jeune femme se fait violence et se lève, tremblante.

Verrocchio regarde Petronilla approcher. Ravi du spectacle, il adresse un faux sourire à Sangallo.

ANDREA DEL VERROCCHIO

Approchez ma soeur.

Petronilla s'assied, fébrile. Zanobi l'interroge autoritaire.

VINCENZO DI ZANOBI

Ma soeur, en quoi consistent vos tâches à l'atelier ?

Zanobi fixe le petit bandage que Petronilla a sur la main droite. Elle se justifie, nerveuse.

PETRONILLA

Une écharde... A l'atelier je dessine. Je recopie, j'apprends.

ANDREA DEL VERROCCHIO

Qu'est-ce que vous aimez dans le dessin ?

PETRONILLA

(spontanée)

C'est une taché précise, quotidienne, mystérieuse. Un peu comme la prière...

UN HOMME 1

Elle se croit à la confesse !

Sangallo insiste sur chaque mot de sa voix aiguë:

FRANCESCO SANGALLO

Diriez-vous que l'activité de l'atelier de Botticelli respecte l'ordre moral ?

PETRONILLA

(tremblante)

C'est un atelier traditionnel de peinture, un lieu calme, de travail. Et... les peintures que j'ai vu sont honnêtes et belles.

VINCENZO DI ZANOBI Qu'entendez-vous par "belles" ?

Petronilla ravale sa salive et parle lentement :

PETRONILLA

Je pense que ce que je veux dire c'est qu'elles développent une forme de rêverie, qui permet aux fidèles de se rapprocher de Dieu.

FRANCESCO SANGALLO

Le jurez-vous ?

ANDREA DEL VERROCCHIO Sangallo, vous parlez à une nonne !

Sangallo ignore Verrocchio et demande à Petronilla:

FRANCESCO SANGALLO

Jurez que vous dites vrai au sujet de l'atelier.

PETRONILLA

(tremblante)

Je le jure.

Sangallo fulmine. Il chuchote à l'oreille de Zanobi, qui acquiesce puis sonde Botticelli.

VINCENZO DI ZANOBI Où vous-êtes vous formé ?

BOTTICELLI

J'ai commencé comme apprenti chez un orfèvre ici, à Florence. Puis chez Lippi et chez Verrocchio.

FRANCESCO SANGALLO "Botticelli", c'est votre vrai nom ? C'est un nom peu commun, étrange même.

BOTTICELLI

C'est le nom qu'on m'a donné.

FRANCESCO SANGALLO Vous venez d'où exactement ?

VINCENZO DI ZANOBI Que faisait votre père ? Où exerçait-il ?

La vue de Botticelli se trouble. Les visages des membres de la Guilde l'oppressent. Ils semblent grossir.

BOTTICELLI

Je n'ai pas connu mon père.

Un cri jaillit de la salle.

UN HOMME 2

Rentre chez toi, pouilleux !

FRANCESCO SANGALLO

Qui vous a élevé alors ? Où avezvous grandi ? Quelle éducation avezvous reçu ?

Botticelli se sent attaqué de toutes parts. Il étouffe.

BOTTICELLI

Vous le savez très bien. Vous voulez juste me l'entendre dire.

VINCENZO DI ZANOBI

Vous entendre dire quoi ?

FRANCESCO SANGALLO

Ce sont des questions simples pourtant...

ANDREA DEL VERROCCHIO Dites-nous juste où vous résidiez enfant.

BOTTICELLI

J'ai été élevé par mon oncle, au nord de la toscane. Mon oncle était tanneur. Je l'assistais.

FRANCESCO SANGALLO

(vicieux)

Sans recevoir aucune instruction ?

Botticelli a du mal à respirer. Il éclate, l'oeil fou :

BOTTICELLI

Au contraire j'ai reçu la meilleure des instructions : j'ai dépecé, rogné, raclé, étiré des montagnes de peaux mortes et putréfiées !

Les membres réunis autour de la table gesticulent, certains se montrent choqués. Gattano se réjouit. Botticelli sourit, galvanisé par le choc qu'il provoque:

BOTTICELLI (CONT'D)
J'ai malaxé la pourriture! Séché
les croûtes putrides. Dormi sur un
lit de déjections. Nagé dans les
eaux croupies! Mangé avec les
cochons!

Un torrent de petits papiers arrive de tous côtés jusqu'à Robi qui les glisse dans sa boite.

Petronilla, déconcertée, regarde Botticelli avec pitié.

Silence. Botticelli regarde autour de lui. Bruit de son coeur qui bat à mille à l'heure : il regrette déjà.

44 EXT. PORTE DE LA CITE - JOUR

44

Lauretta et Giuliano arrivent aux portes de la ville.

GIULIANO DE MEDICI

Voilà, nous sommes au centre du monde.

LAURETTA

Qu'est-ce que cela fait d'être aux commandes du centre du monde, avec son frère ?

Giuliano répond courroucé.

GIULIANO DE MEDICI Lorenzo est un lâche. Il se barricade avec ses antiques et ses peintures. Il compte sur ses joujoux pour obtenir une puissance qu'il n'a pas. Il ne sait pas se battre.

Lauretta questionne Giuliano habilement :

LAURETTA

Par curiosité, quel peintre est au service de votre frère ?

GIULIANO DE MEDICI Il y a surtout Gattano.

LAURETTA

(rit)

Ah ! Je vois bien : le genre austère et sérieux. Gattano et Botticelli se détestent.

GIULIANO DE MEDICI

Botticelli ?

LAURETTA

Le peintre pour qui j'ai posé. Ce qu'il fait est différent. Il n'a pas froid aux yeux.

Tête intriguée de Giuliano.

CUT TO:

A une centaine de mètres, sans que Lauretta et Giuliano ne le remarquent, MANUEL TOMMASO(42), homme à l'allure discrète, les observe à cheval. Puis il s'éloigne sur sa monture.

45 INT. PALAIS MEDICIS. SALON - JOUR

45

Une grande salle au plafond doré. Lorenzo est plongé dans l'eau tiède d'une grande baignoire en métal.

LORENZO DE MEDICI (les yeux dans le vide)
Garde-les à l'oeil. Tous les deux.

MANUEL TOMMASO (O.S.) Il y a autre chose... C'est au sujet des Pazzi...

Manuel Tommaso est debout, à côté de la baignoire. Lorenzo tourne aussitôt sa tête vers lui, alerte :

MANUEL TOMMASO (CONT'D) Ils construisent un nouveau Palais.

LORENZO DE MEDICI

Où ?

MANUEL TOMMASO Ici, dans le quartier.

LORENZO DE MEDICI Pourquoi ne l'apprend-on que maintenant ?

MANUEL TOMMASO
Ils ont acheté la concession sous un nom d'emprunt...

Lorenzo se redresse.

LORENZO DE MEDICI Je veux tout connaître, les plans des façades extérieures, les décors, tout !

MANUEL TOMMASO

Bien.

LORENZO DE MEDICI Nous allons organiser une grande fête civile. Il y aura des chars et des spectacles, avec des enfants couverts d'or comme pour la nouvelle année.

MANUEL TOMMASO

(gêné)

A ce propos, les enfants de la dernière fois ne s'en sont pas remis. L'or, c'est un poison. Est-ce qu'un autre costume...

LORENZO DE MEDICI

(le coupe)

Epargnez-moi les détails, faites ce que vous avez à faire. Mais je veux de l'or.

Lorenzo relève la tête vers le plafond à caissons dorés.

LORENZO DE MEDICI (CONT'D)

Tommaso, sais-tu pourquoi les hommes ont une vision erronée du pouvoir ? Parce qu'ils oublient toujours de regarder des deux côtés d'une même chose. Ils ne retiennent que la violence. Ils oublient combien la beauté inspire la crainte. Elle est essentielle.

46 INT/EXT. GRANDE SALLE DU TRIBUNAL/RUE - TOMBÉE DU JOUR 46

Vue sous la table de la Guilde. Une multitude de papiers naviguent de mains en mains vers la boite de Robi. Robi a du mal à refermer la boite tellement elle est pleine.

BOTTICELLI (V.O.)

Robi adorait ça : être au centre, négocier. Il savait tout sur tout le monde, et cette connaissance lui donnait une longueur d'avance sur tous ses concurrents.

CUT TO:

Les membres de la Guilde sont à présent debout. Ils déposent les uns après les autres un papier dans une grande vasque de pierre : ils procèdent au vote.

CUT TO:

Botticelli attend, impatient, à l'extérieur du Tribunal, devant les portes closes.

47 EXT. UNE PETITE PLACE - TOMBÉE DU JOUR

47

Botticelli est assis au bord d'une petite fontaine au milieu d'une place. Robi le rejoint la boite à la main.

BOTTICELLI (V.O.)

Robi jouait au messager du bien. Il venait me dire qu'il avait réussi à acheter des voix. Et à sauver l'atelier.

Robi donne la boite à Botticelli qui l'ouvre.

BOTTICELLI (V.O.)

Mais parce que j'avais perdu mon calme...

ROBT

Tu as perdu ton calme Sandro. J'ai négocié comme j'ai pu.

Visage de Botticelli qui se décompose en lisant les papiers :

BOTTICELLI (V.O.)

...les requêtes avaient pris des proportions ahurissantes : de l'argent, mais aussi des commandes à faire gratuitement. Des cartons préparatoires, des portraits...de quoi couler l'atelier en quelques semaines rien qu'en fournitures.

Robi, compatissant, met la main sur l'épaule de Botticelli.

BOTTICELLI (V.O.)

Pour se faire bien voir Robi avait engraissé ses confrères. Ils comptaient tous me saigner. Jusqu'à la dernière goutte.

CUT TO BLACK.

ACTE 4

48 INT. ATELIER BOTTICELLI. PIECE PRINCIPALE - TOMBEE DU JOUR 48

Un imposant carton préparatoire, posé au centre de la pièce, comporte les premières lignes d'un paysage de chasse. Betto, Cosi, et Amedeo, en tenues de travail, sont accroupis devant le carton principal, essoufflés. Petronilla classe des dessins, un peu plus loin.

Botticelli, regarde le carton à quelques mètres de distance. Excédé, il l'attrape et le jette au sol dans un geste de colère. Amedeo commence à le ramasser pour le redresser. Botticelli l'arrête, fiévreux et colérique:

BOTTICELLI

N'y touchez pas ! C'est minable. Vous êtes des incapables.

Tous restent immobiles et apeurés devant Botticelli qui commence à regretter sa colère.

BOTTICELLI (CONT'D)

On est pas assez nombreux. Il faut recruter...

(à Cosi)

Filippino Lippi. Il parait qu'il est bon.

COST

C'est pas l'assistant de Gattano ?

BOTTICELLI

Je croyais que tu voulais qu'on mène cette commande au bout. C'est bien toi qui l'a trouvé, non ?

COSI

Je m'en occupe.

Betto lève les yeux au ciel : et puis quoi encore.

CUT TO:

Au moment où Petronilla s'apprête à quitter l'atelier, Lauretta entre dans l'atelier de peinture. Les deux femmes se sourient. Petronilla continue de sourire en sortant.

CUT TO:

49 INT. ATELIER DE BOTTICELLI. CHAMBRE DE BOTTICELLI - NUIT 49

Botticelli et Lauretta parlent seuls dans la chambre :

BOTTICELLI

Que veux-tu que je fasse des Médicis ?!

LAURETTA

Ce sont les plus puissants commanditaires de...

BOTTICELLI

(la coupe)

En plus d'avoir toute la Cité aux fesses, j'ai une commande en cours pour leur ennemi juré.

LAURETTA

Tu as décroché une commande pour les Pazzi ? Je ne savais pas. J'essayais juste me rendre utile.

BOTTICELLI

Cette journée est un enfer... Je t'avais dit de laisser tomber.

LAURETTA

Je ne veux pas laisser tomber. Je ne veux pas que ça s'arrête.

Lauretta se dirige vers la porte.

LAURETTA (CONT'D)

Je t'envie ton enfer, il te rend vivant. Le mien est quelque part entre l'ennui et le néant.

BOTTICELLI

Tu es essentielle ici.

LAURETTA

Je ne suis essentielle qu'à l'intérieur de ces histoires, et ce ne sont que des histoires.

Botticelli essaie de parler mais Lauretta embraye :

LAURETTA (CONT'D)

Tout ira mieux demain.

Lauretta sourit mais ses yeux sont tristes. Elle sort.

50 INT. ATELIER. PIECE PRINCIPALE - NUIT

50

Un autre carton préparatoire, vierge, au milieu de la pièce. Cosi et Amedeo se sont endormis devant par terre. Botticelli regarde le carton, à demi-éveillé.

Flashback/rêve, images vaporeuses.

Dans l'église du Val d'Orcia, perdue au milieu des plaines. Les jeunes assaillants prennent la fuite. Sandro est allongé par terre, sonné. La fresque du plafond de l'église tournoie au-dessus de lui. Rosso tombe agonisant dans ses bras, le corps ensanglanté. Un torrent d'eau s'infiltre brusquement dans l'église et submerge tout l'intérieur. Fin du flashback/rêve.

Botticelli se réveille brusquement. Il sort de l'atelier.

51 EXT/INT. RUES/SANTA MARIA NOVELLA - NUIT

51

De nuit, Botticelli entre dans l'église de Santa Maria Novella par l'extérieur, en escaladant un mur.

CUT TO:

Botticelli pénètre le cloitre où s'est déroulée la cérémonie d'enterrement d'Uccello. Il allume une bougie et regarde de près la fresque du déluge d'Uccello. Il s'arrête, fasciné, sur des détails de la tempête meurtrière : les vagues, les corps des noyés, les hommes qui luttent contre le vent...

52 INT. ATELIER BOTTICELLI. CHAMBRE BETTO -

52

Botticelli frappe à la porte de la chambre de Betto et entre. Betto est en train de lire, à demi-allongé sur son lit.

BOTTICELLI

Betto, tu peux me parler des mythes du déluge ?

CUT TO:

Botticelli, assis sur une chaise écoute attentivement Betto :

BETTO

Zeus est révulsé par la mauvaise conduite des hommes. Avec d'autres dieux ils ont décidé de tout détruire pour créer une meilleure race d'hommes que la première. Toute l'humanité est éliminée par un déluge cataclysmique à l'exception de deux personnes : Pyrrha et Deucalion...

53 EXT. RUES DE FLORENCE - JOUR

53

Cosi marche d'un pas décidé dans les rues de Florence.

54 INT. ATELIER DE GATTANO - JOUR

54

Gattano, dans une pièce d'atelier ordonnée où travaillent une dizaine d'apprentis, sifflote en rangeant des pinceaux.

Par une fenêtre il aperçoit Pipo parler avec Cosi sur le trottoir d'en face. Il fronce les sourcils.

CUT TO:

55 EXT. RUE VOISINE DE L'ATELIER GATTANO - JOUR

55

COSI

Tu seras bien payé.

PIPO

Je regrette : ça m'intéresse pas.

Cosi baisse la voix. Il glisse sur le ton de la confidence :

COSI

On a une grosse commande qui arrive... c'est un sacré coup.

Pipo s'impatiente.

COSI (CONT'D)

Allez, ton propre père a été le maître de Botticelli, si c'est pas un signe !

PIPO

Je ne suis pas mon père.

Pipo se retire. Cosi crache par terre, dégoûté.

56 INT. ATELIER DE BOTTICELLI. PIECE PRINCIPALE - JOUR

56

Vêtu d'un pourpoint de velours rouge, Francesco Sangallo, est assis sur une chaise surélevée au milieu de l'atelier. Il tient fermement dans sa main une maquette d'église en bois.

Debout, en face de lui, Botticelli et Betto, chacun devant un chevalet, dessinent, blasés mais complices. Betto s'attaque à la composition générale, Botticelli aux traits de Sangallo.

Petronilla, assise à sa table de travail, jette quelques regards curieux vers Sangallo.

Sangallo demande en secouant sa maquette, autoritaire :

FRANCESCO SANGALLO

Elle s'intègrera bien dans la composition ?

BETTO

Nous y veillerons.

FRANCESCO SANGALLO

Faites en sorte que l'on voie bien l'église originale dans le fond du tableau. Utilisez des contrastes solides. Et pas d'autres personnages!

Botticelli et Betto échangent un bref regard désespéré.

Botticelli remarque l'ombre d'un homme devant l'atelier : Giuliano de Medici franchit le seuil de l'atelier.

A sa vue, Sangallo se lève aussitôt, blanc comme un linge. Botticelli accueille Giuliano.

BOTTICELLI

Vous cherchez quelque chose ?

GIULIANO DE MEDICI

Je regarde.

Giuliano fait le tour de l'atelier nonchalamment. Il regarde les dessins accrochés, puis il s'arrête un instant sur les dessins que recopie Petronilla. Tous sont paralysés par sa présence. Giuliano se dirige vers Botticelli.

GIULIANO DE MEDICI (CONT'D)

C'est vous Botticelli ?

BOTTICELLI

Oui. En quoi puis-je vous aider ?

GIULIANO DE MEDICI

J'aimerais que vous veniez demain au Palais, pour un essai de portrait.

Botticelli reste coi. Alors que Giuliano se dirige vers la sortie, Sangallo se courbe devant lui.

57 INT/EXT. ATELIER DE BOTTICELLI - JOUR

57

Botticelli, Betto et Sangallo se tiennent sur le pas de la porte de l'atelier. Sangallo demande, dévoué :

FRANCESCO SANGALLO

Combien je vous dois pour le premier acompte ?

BOTTICELLI

Mais je croyais que c'était...

Sangallo pose sa main sur le bras de Botticelli.

FRANCESCO SANGALLO

Oublions cela voulez-vous, je serais ravi de vous rétribuer.

Le regard de Botticelli s'éclaire.

BOTTICELLI

Trois florins.

Sangallo lui donne trois florins et sort.

CUT TO:

BOTTICELLI (CONT'D)

T'as vu ce que je viens de voir ?

BETTO

On ne peut pas travailler pour les Pazzi et les Médicis.

Botticelli regarde les florins qu'il tient dans la main. La colère de Betto monte.

BETTO (CONT'D)

Ces familles se font la guerre depuis des générations...

58 EXT/INT. PAYSAGE TOSCANE/ AUBERGE - JOUR

58

Botticelli quitte la rue de l'atelier à cheval. Il longe le fleuve de l'Arno puis se perd dans les collines asséchées. La voix de Betto continue en off :

BETTO (V.O.)

... Sandro tu veux pas mettre les pieds là dedans ! Et les Médicis, ce sont les pires...

CUT TO:

Botticelli entre dans une auberge minable.

CUT TO:

Dans une pièce délabrée, sur un lit de paille, Botticelli est allongé à côté d'un JEUNE HOMME(20). Nu, allongé sur le ventre, il caresse la nuque du peintre. Botticelli dégage sa main et lui monte dessus. Ils font l'amour. Botticelli se défoule.

CUT TO:

Botticelli se rhabille dans la chambre, puis il sort de l'auberge. Botticelli retourne vers la Cité à cheval. Il s'arrête à l'entrée de la Cité et regarde ses monuments, songeur.

59 EXT. FLORENCE - JOUR

59

Flash-back: Sandro jeune adolescent arrive aux portes de Florence à pieds. Il entre dans la ville, stupéfait par l'immensité du décorum. Sandro arrive devant un atelier d'orfèvrerie et frappe à la porte. Un HOMME (50) lui ouvre.

HOMME

C'est pour quoi ? J'ai pas le temps pour les vagabonds.

Sandro lui tend quelques dessins. L'homme d'abord méfiant, regarde les dessins de plus près.

HOMME (CONT'D)
C'est toi qui a fait ça ? Tu
t'appelles comment ?

SANDRO

...Botticelli.

HOMME

Où t'as appris à dessiner comme ça ?

Fin du flashback.

60 EXT/INT. ATELIER BOTTICELLI/RUES/PALAIS MEDICIS - JOUR 60

Dans la pièce principale, Betto, Petronilla, Cosi et Amedeo sont se tiennent devant un grand carton préparatoire que Botticelli retourne, laissant apparaitre les premières lignes d'un paysage maritime.

BOTTTCELLLT

C'est la fin du déluge. La découverte d'un nouveau monde. Le miracle du recommencement : des animaux, des rivages, et des hommes, nouveaux.

CUT TO:

La voix de Botticelli continue en off. Botticelli marche dans la Cité, intrépide.

BOTTICELLI (VO) (CONT'D) Le déluge raconte le rêve de toute l'humanité. Ce qu'il faut risquer..

CUT TO:

Botticelli entre dans le Palais Médicis. Il traverse plusieurs galeries et arrive dans les jardins.

BOTTICELLI (V.O.)

... pour se réinventer. Après la tempête, quand tout est possible.

Giuliano marche vers Botticelli et l'accueille.

61

61 INT/EXT. PALAIS MEDICIS/ ABORDS PALAIS MEDICIS - JOUR

Gattano et ses assistants Pipo et Mario dessinent dans une galerie ouverte, au premier étage du Palais. Ils font des croquis de la galerie sous différents angles. Gattano travaille une vue plongeante de la galerie sur les jardins.

De là où il est, Gattano aperçoit Giuliano marcher dans le jardin. Il regarde plus attentivement : Giuliano est accompagné de Botticelli. Gattano se fige. Il hallucine. Il grogne en serrant les poings.

GATTANO

Ce n'est pas possible. L'enfoiré.

Pipo et Mario regardent à leur tour dans le jardin et découvrent la présence de Botticelli et échangent des regards ahuris.

CUT TO:

Aux abords du Palais, Gattano, Pipo et Mario guettent l'arrivée de Botticelli, cachés à l'angle d'une rue.

CUT TO:

Botticelli sort du Palais et arrive dans la rue où l'attend Gattano, d'abord sans le voir. Gattano lui saute dessus et lui flanque un énorme coup de poing.

GATTANO (CONT'D)

Je vais te tuer ! Je vais te tuer !

Pipo et Mario essaient de calmer Gattano. Botticelli, sonné, parvient à se dégager. Amusé et essoufflé, Botticelli fait un clin d'oeil à Pipo qui le fixe, puis il s'éloigne du Palais.

Gattano reprend ses esprits.

MARIO VANNI

Qu'est-ce qu'on va faire ? On va pas le laisser s'en tirer comme ça!

Gattano réfléchit. Il regarde Pipo. Son regard s'éclaire :

GATTANO

Il te veut dans son atelier ? Alors il va t'avoir.

PIPO

(inquiet)

Je ne suis pas sûr que ce soit une bonne idée...

GATTANO

Tu me rapporteras tout ce qu'il se passe là-bas. Tout.

62 INT/EXT. ATELIER DE BOTTICELLI/COUVENT/RUES - NUIT

62

Musique baroque/électro. Montage alterné:

Chambre d'atelier de Botticelli. Vue de l'esquisse d'un portrait de Giuliano en train de se faire sous la main de Botticelli. Betto passe une tête dans la pièce, il regarde Botticelli, inquiet. Botticelli est trop absorbé pour le voir.

Sur le seuil l'atelier de Gattano, chargé d'un gros sac, Pipo s'exécute à contre-coeur : il s'éloigne sans se retourner.

Couvent de Petronilla. Seule dans sa chambre, Petronilla copie un dessin de nu de Lauretta à la lumière d'une bougie.

Pipo arrive rue Ognissanti. Il hésite un instant puis il entre dans l'atelier de Botticelli.

63 EXT. JARDINS PALAIS MEDICIS - JOUR

63

Voix en off de Botticelli. Vue sur les premiers traits que trace Botticelli en faisant le portrait de Giuliano. Sous un soleil d'or, Giuliano pose dans les jardins du Palais.

BOTTICELLI (VO)

Et donc, ils disaient : "L'homme n'a reçu de Dieu ni lieu ni délimitation, afin de s'engager librement dans n'importe quelle oeuvre". Disons que pour l'appliquer à la lettre, il faut forcer quelques portes par-ci parlà.

Botticelli est accroupi devant Giuliano. La moitié du visage amochée par un énorme cocard. Il sourit et dessine.

BOTTICELLI (VO) (CONT'D)

Ils voulaient pas de moi, et pourtant me voilà, qui entre.

CUT TO BLACK:

BOTTICELLI (VO) (CONT'D)

J'arrive.

FIN DU PILOTE.

REMERCIEMENTS

Allan Mauduit

David Elkaïm, Xavier Matthieu, Vincent Poymiro
Sarah Angelini, Bastien Dartois, Clémence Dennebouy,
Marion Lefeuvre, Gauthier Planquaert
Bastien Gauclère, Charlotte Lainé
Nathalie Coste Cerdan, Frédéric Papon
Florian Métral
Serge Akaeren, Emiliano Mattiussi
Constance Barbaresco, Anais de Guilhem

CONTACT

Mary Milojevic
mary.mjevic@gmail.com
06-32-28-13-26

