

LA GALERIE DU GRAND ECUYER – Jean GUILLAUME
L’histoire de Troie au château d’Oiron – Editions patrimoines & médias – 1996 (Extraits)

Oiron possède le décor mural le plus important de la Renaissance française après celui de la galerie François I^{er}, achevé en 1540. Entre 1546 et 1549, en effet, Claude Gouffier fit peindre dans la galerie du château des scènes de l’histoire de Troie qui recouvrent entièrement les parois.

La galerie d’Oiron, longue de 55 m, large de 6,10 m, est l’une des plus grandes de France. Sur les deux longs côtés, nord-est et sud-ouest, de grandes fenêtres disposées en alternance répartissent de façon égale la lumière.

L’HISTOIRE DE TROIE

Les peintures exécutées par Noël Jallier représentent des scènes de la légende troyenne, à l’exception du panneau situé immédiatement à droite de la cheminée qui sert de prologue.

La présence du F de François Ier dans les panneaux I, XII, XIII, XIV prouve que l’exécution ne s’est pas faite dans l’ordre logique du récit et que la première et les dernières scènes ont été peintes en même temps.

I. PROLOGUE Gloire de François I^{er}

La composition située immédiatement à droite de la cheminée comporte trois figures logées dans des cadres sur un fond d’ornements. En dessous, deux panneaux occupés par une inscription encadrent la porte qui fait communiquer la galerie avec l’escalier de la tour d’angle. Cette ouverture est donc intégrée à la composition d’ensemble : le fait qu’elle ne comporte aucune moulure prouve qu’on avait prévu dès l’origine de la lier étroitement au décor.

La disposition symétrique de la peinture a permis sa restauration. La partie droite, en effet, était presque illisible : il ne subsistait que des fragments d’ornements et le haut du médaillon circulaire. On pouvait facilement rétablir le décor en reportant celui de la partie gauche, mais il était impossible de reconstituer la seconde partie de l’inscription et la figure. Comme le restaurateur ne voulait pas laisser le médaillon vide, il imagina une figure analogue à celle de gauche. De ce côté, seuls le bout de la lance et un coin du ciel appartiennent à la composition originelle.

Pour comprendre le sens de cette peinture, on ne dispose que de la moitié d’une inscription, de deux figures et de l’extrémité d’une lance. L’inscription, heureusement à peu près intacte du côté gauche, est une dédicace au roi :

FranciscO VALESIO GALLORUM REGI
christiaNISSIMO INVICTISS POTEN
tissimo PRINCIPI SUMMA SINGU
larique pruDENTIA FORTITUDINE
justitia CAETERISQ ANIMI AC
NATURAE DOTIBUS QUANTUM
CUIQ ADMIRARI LICEAT ORNATO
OB FIDEI ET MORUM INTEGRITA
TEM CLEMENTIAM IN SUO RES
PACE BELLOQ OPTIME AC FOELICI
TER GESTAS TRIUMPHIS EXAC
TIS QUOT ILLI FUSAE HOSTIUM

En complétant les mots manquants au début des lignes et en introduisant à la fin « copiae », on peut traduire ainsi :

A François de Valois, roi des Français, prince très chrétien, très invincible et très puissant, doué de la plus haute et plus exceptionnelle prudence, vaillance, justice et autres qualités d’âme et de caractère que chacun peut admirer, eu égard à l’intégrité de sa parole et de sa conduite, à sa clémence envers les siens, à son gouvernement excellent et heureux en temps de paix comme en temps de guerre, après avoir célébré autant de triomphes qu’il a mis en déroute d’armées ennemies ...

La période, tronquée, n’offre pas un sens complet : la phrase continuait sur l’autre panneau.

Plus haut, les figures peintes dans les cadres représentent Pégase au centre et, à gauche, Apollon facile à identifier avec sa lyre, sa couronne de lauriers et les deux cygnes qui l’accompagnent. A droite, il y avait un autre dieu qui ne pouvait être que Mars ou Minerve puisqu’il tenait une lance. Le restaurateur a pensé que les personnages placés dans les deux médaillons étaient en rapport avec l’histoire de Troie : Apollon favorable aux Troyens devait faire pendant à une divinité favorable aux Grecs, Athéna. Il a donc peint une Minerve-Athéna à droite.

Le parti adopté a une logique, mais il ne permet pas de comprendre le sens de Pégase. Les trois figures, en effet, ne constituent pas des sujets séparés : pour saisir le sens du groupe, et par là l’identité du dieu de droite, il faut d’abord interpréter le cheval ailé.

Pégase peut revêtir deux significations : il symbolise les qualités morales et intellectuelles, en particulier le génie poétique, ou bien la Renommée. Ces deux sens ont des points communs, mais il faut les distinguer. Le premier, qui s'explique par le séjour de Pégase près des Muses, est le plus fréquent au XV^{ème} siècle et dans la première moitié du XVI^{ème} : Pégase figure au revers de médailles de poètes, de philosophes, de protecteurs des lettres, sur une marque célèbre d'imprimeur et, bien entendu, sur d'innombrables représentations du Parnasse. Dans cette perspective, le Pégase d'Oiron symboliserait le génie des poètes qui ont chanté la lutte des Grecs et des Troyens, elle-même évoquée par les deux figures voisines. La partie haute du *Prologue* apparaîtrait alors comme une glorification de la littérature, une sorte de « Triomphe d'Homère » ...

Cette hypothèse est peu convaincante, d'autant qu'elle a le tort d'isoler la partie haute qui n'aurait en ce cas aucun rapport avec l'inscription dédicatoire largement développée au-dessous. En revanche, si l'on voit dans Pégase une personnification de la Renommée – renommée du roi François, « très invincible et très puissant » - on parvient à une lecture beaucoup plus cohérente du *Prologue*.

Dans l'hypothèse d'un Pégase royal, les deux divinités placées de chaque côté font évidemment allusion à François I^{er}, ce qui laisse supposer que la lance de droite était tenue par une divinité guerrière, Mars ou Minerve. Les dieux des arts et de la guerre symboliseraient les deux ordres dans lesquels s'est illustré le roi. Plusieurs figures décoratives accompagnent cette composition symbolique : faunes logés dans des volutes, masques d'enfants, dragons ailés aux cous entrelacés. Elles n'ont apparemment aucune signification.

II : Assemblée des Dieux

La composition située immédiatement à droite du *Prologue* ne comportait pas de grandes lacunes : la figure décorative logée dans la crossette du haut, à gauche, et la partie du ciel proche de la crossette droite avaient seules disparu. On a donc reproduit du côté gauche la figure de la crossette droite et refait un ciel.

La scène représente les dieux assemblés à l'occasion des noces de Thétis et Pélée. La Discorde, représentée avec des ailes de chauve-souris, vient de jeter au milieu d'eux la pomme d'or destinée à la plus belle des déesses. Jupiter refuse de l'attribuer et ordonne à Mercure debout près de lui de conduire Junon, Minerve et Vénus sur l'Ida où Paris sera juge de leur beauté. Dans le ciel, à gauche, on aperçoit sur un char une divinité (l'une des déesses partant vers l'Ida?) et Mercure plongeant vers le sol, une longue trompette à la bouche.

L'inscription latine placée dans le cartouche fait allusion aux conséquences de l'événement : Jupiter, en confiant à Pâris le soin de juger les trois déesses, va provoquer tous les malheurs de Troie.

ILIACI REGES IN VOS HAEC DAMNA REPOSCUNT
NUMINA MAGNA DEUM ET GRATAE DISCORDIA FORMAE

Princes d'Ilion, sur vous attirent le malheur la puissance des dieux et la querelle née du charme de la beauté.

Quatorze dieux sont présents. Au centre, Jupiter, l'aigle à son côté. A sa droite, Mercure coiffé de son chapeau indique la direction qu'il va suivre. Plus loin, Apollon s'appuie sur une lyre ; Pan, reconnaissable à ses cornes et à ses pieds de bouc, tient une flûte à la main ; Bacchus porte une couronne de lierre. Viennent ensuite Cérès, la main gauche posée sur des fruits, Neptune avec son cheval et, derrière lui, une déesse coiffée d'une sorte de tour qui ressemble à une couronne murale et qui désignerait donc Cybèle ou Diane d'Ephèse. D'autres figures sont moins faciles à identifier : le dieu au visage sombre, près d'Apollon, est sans doute Pluton, le couple assis entre Cérès et Neptune, Vénus et Mars. En ce cas, le dieu un peu difforme situé entre Pan et Pluton serait Vulcain. Les déesses qui entourent Jupiter doivent être Junon et Minerve. Il ne manquerait donc que Diane – à moins qu'elle n'ait la coiffure de Diane d'Ephèse ...

Les figures qui accompagnent le sujet principal sont-elles purement décoratives ? Sur les côtés, les hommes nus dont les membres inférieurs s'achèvent en consoles ne semblent pas avoir de sens. Les masques barbus et cornus qui meublent les crossettes ont une expression furieuse, mais de tels sujets sont fréquents dans le répertoire décoratif imaginé par Rosso à Fontainebleau. Cependant, si on les rapproche de la tête de Gorgone placée au sommet de la composition et des deux sphynx à queue de dragon disposées de part et d'autre du cartouche inférieur, on s'aperçoit que la scène est encadrée de tous côtés de présences hostiles. Comme l'inscription évoque avant tout les événements tragiques qui vont suivre, et non l'épisode représenté, on peut interpréter toutes ces figures comme des allusions aux menaces qui pèsent maintenant sur les « princes d'Ilion » : elles créent, dès la première scène, un climat d'inquiétude.

Une dernière figure complètement séparée du sujet principal et de son encadrement, apparemment sans rapport avec l'un ou l'autre, se trouve au centre du soubassement. On voit là un vieillard nu, prodigieusement gros, couché dans une niche ovale qu'il remplit presque complètement. Sa peau est uniformément jaunâtre, son visage dépourvu d'expression. Que signifie cette monstrueuse figure ? L'homme gras d'Oiron peut être compris comme une allusion érudite à Demogorgon, l'ancien père des dieux (dont le premier enfant, né du Chaos, est la Discorde, d'après Boccace).

III : Jugement de Pâris

La troisième peinture, comme la précédente, ne comportait de lacunes étendues que la partie haute, près des poutres. Les amours qui volent au-dessus de Vénus étaient presque effacés et ont pu être restitués grâce à une étude minutieuse des contours.

La peinture représente de façon très classique le jugement de Pâris. Assis devant une grotte, près d'une source personnifiée par une nymphe, le fils de Priam porte un bonnet phrygien et tient une canne de berger à la main ; à ses pieds se trouvent un chien et une cornemuse, instrument de musique rustique qui peut prendre aussi dans ce contexte une signification érotique. Il remet la pomme à Vénus que couronnent deux amours. Plus loin, Junon accompagnée de son paon menace Pâris. Le voile bleu transparent qui enveloppait ses jambes est à peine visible aujourd'hui. A gauche, Minerve reprend ses vêtements ; le bouclier à tête de méduse et le casque gisent encore à ses pieds. Entre les deux déesses, Mercure, dans une attitude dansante, semble brandir dans la main un objet maintenant méconnaissable. A l'arrière plan à gauche, un berger joue aussi de la cornemuse en surveillant un troupeau de bœufs.

L'inscription du cartouche évoque les conséquences fatales du jugement que Pâris n'aurait jamais dû prononcer :

JUPITER ERIPUIT PARIDIS DE PECTORE MENTEM
JUDICE QUO PRIAMI FLAMMAS IN REGIAM adegit

Jupiter arracha le bon sens de l'esprit de Pâris ;
par son jugement, celui-ci mit en flammes le palais de Priam.

Comme dans la peinture précédente, l'inscription ne prédit pas l'épisode représenté, mais le commente et le lie à la suite de l'histoire.

La scène ne pose par elle-même aucun problème d'interprétation, mais le grand paysage qui l'entoure présente au fond un curieux détail. Derrière le berger et son troupeau, à côté d'architectures antiques à demi-ruinées et envahies par la végétation – la colonne Trajane, une variation sur le Panthéon – se dresse un édifice extraordinaire : une pyramide effilée tordue comme une flamme. Ce n'est pas une apparition : la petite porte qui s'ouvre à sa base et l'ombre qu'on aperçoit à droite attestent qu'il s'agit d'une construction. Et l'authenticité de ce détail ne peut être soupçonnée car il était parfaitement visible avant la restauration, comme tout le paysage qui avait peu souffert.

Rien de comparable, semble-t-il, n'existe dans les innombrables vues de ruines qu'on a peintes ou gravées au XVI^{ème} siècle. Aucun édifice antique n'a d'ailleurs pu suggérer une telle forme. Aussi bien la source de ce motif ne se trouve-t-elle pas dans une représentation figurée, mais dans les textes. Il faut en effet se souvenir du goût de la Renaissance pour les explications étymologiques : on croit alors que le mot pyramide vient du grec *πυρ* parce que la forme effilée du monument rappelle celui d'une flamme. Pourquoi, dès lors, ne pas prendre l'étymologie au pied de la lettre et dessiner une pyramide qui ait vraiment une forme de flamme ?

Les figures décoratives disposées dans l'encadrement ont toutes un rapport avec le sujet principal. La plupart évoquent les activités pastorales de Pâris. Des faunes se dressent sur les côtés, des faunesses encadrent l'inscription, des têtes de bélier sont logées dans les crossettes du haut. Les têtes feuillagées et cornues qui occupent les crossettes inférieures sont plus ornementales, mais elles expriment aussi d'une façon très générale l'exubérance de la vie naturelle. Enfin, le motif placé au sommet de la composition paraît avoir un sens précis : ce masque humain aux oreilles d'âne et aux cornes de bœuf est sans doute une allégorie de Pâris, ce berger stupide qui a perdu tout bon sens ... Avec cet « emblème », l'humour a sa place dans le cycle d'Oïron.

IV : Enlèvement d'Hélène

L'enlèvement d'Hélène est l'une des peintures qui a le plus souffert du temps. Des lacunes importantes dans le groupe central (coupant en deux les personnages de droite) et surtout une usure générale ont rendu la restauration très difficile.

La scène est représentée de la façon la plus simple. Au centre, Hélène est entraînée vers le port par Pâris et l'un de ses compagnons (à moins que le personnage de gauche ne soit au contraire un Grec qui essaie de la retenir : les gestes, désordonnés, ne sont pas très explicites). A gauche de ce groupe, une bataille met aux prises quatre cavaliers : trois sont en costume antique, le quatrième porte une armure moderne, juxtaposition qui se retrouve dans les autres scènes de combat. Un paysage immense occupe le fond, évoquant la ville de Sparte, totalement ruinée, et son port où mouillent les vaisseaux des Troyens. L'atmosphère, sombre et violacée sur la gauche, est parcourue par une lumière étrange qui illumine brusquement certains détails. A droite, les lointains sont clairs, des montagnes bleues se découpent sur une mer verte et un ciel safran, ce qui accentue par contraste les effets d'orage. Cette dramatisation du paysage fait pressentir les conséquences fatales d'un événement qui pourrait paraître, sans cela, plus romanesque que tragique.

Là encore, l'inscription ne décrit pas la scène mais évoque la faute de Pâris et le retour vers Troie :

PROTINUS AD TROIAM REMEANS MARIS AEQUORA verrit
IMMEMOR HOSPITH RAPTO PRAEDAQUE POTTur
Reprenant aussitôt le chemin de Troie, il balaie les plaines de la mer,
il tient sa proie enlevée au mépris de l'hospitalité.

Les figures de l'encadrement ont presque toujours un sens. Les deux femmes nues (très restaurées) à la chevelure de serpents qui s'agitent violemment de chaque côté du cadre sont des Furies criant justice contre Pâris. Les têtes de lion et de loup placées dans les crossettes personnifient la colère et la violence ; plus clairement que les têtes « sauvages » de l'Assemblée des dieux, elles annoncent la colère des Grecs et la guerre qui va suivre. Enfin, comme dans la peinture

précédente, le motif placé au sommet de la composition fait allusion à Pâris : les deux torches rougeoyantes évoquent en effet le songe d'Hécube rapporté par Ovide : « lorsque la mère de Pâris le portait encore en son sein, il lui sembla, dans une image du sommeil, que de [son] ventre sortait une gigantesque torche incendiaire » ... Dans le même poème, Cassandre met en garde son frère au moment où il s'embarque pour Sparte : « Où cours-tu ? Avec toi tu rapporteras l'incendie. Tu ignores quelles flammes tu vas chercher à travers ces eaux ! ». Après l'emblème humoristique, apparaît donc l'emblème tragique : en enlevant Hélène, Pâris livre Troie aux flammes.

Seuls les griffons qui encadrent le cartouche inférieur semblent sans rapport avec le sujet principal : ils rappellent simplement les supports des armoiries des Gouffier.

V : Sacrifice d'Iphigénie

Cette peinture, comme la précédente, a beaucoup souffert. La partie située au-dessus de l'autel, où l'on voit aujourd'hui une nuée lumineuse, était si usée qu'on ne peut savoir si le peintre y avait représenté Diane.

La scène évoque le moment où la déesse substitue une biche à Iphigénie. Les assistants n'ont pas encore pris conscience du prodige. Certains détournent leur regard de l'autel avec horreur ; d'autres rendent déjà grâce aux dieux, tel Calchas au premier plan, qui vient de s'agenouiller après avoir jeté son couteau. Le personnage de gauche qui « gémit en détournant la tête, son manteau ramené sur les yeux », pourrait être Agamemnon. A droite, un homme nu vu de dos prépare le bûcher destiné à brûler le corps de la victime. Au fond, derrière un petit bois où passent quelques figures, on voit un port et une ville sur un rocher, vivement éclairée sous un ciel d'orage : c'est Aulis en ruines, comme l'était Sparte dans la peinture précédente. A gauche, au-dessus des bateaux immobilisés, apparaît un arc-en-ciel, ce qui peut étonner puisqu'on sait que les Grecs ont été immobilisés par un calme plat. Mais le peintre a suivi la version d'Ovide et de Virgile selon laquelle la tempête, et non le calme, empêcha les Grecs de prendre le large : l'arc indique que « la colère des flots est tombée » ?

L'inscription, dont il ne subsiste que le tiers droit, comporte heureusement un fragment de vers de Virgile, ce qui permet d'en restituer le début. Elle semble dénoncer la conduite d'Agamemnon et des Grecs :

Sanguine placastis ventos ET VIRGINE CAESA

... REVOCARE PARENTES

Vous avez apaisé les vents par le sang et le meurtre d'une vierge ...

Les figures annexes sont presque toutes intéressantes. Les licornes placées près de l'inscription symbolisent la pureté de la jeune fille sacrifiée ; les dauphins enlacés du haut évoquent les courses rapides à travers la mer ; les têtes qui soufflent dans les crossettes supérieures personnifient les vents. En bas, les têtes de bœuf font probablement allusion aux bœufs sacrifiés sur les autels. Les deux femmes « bifides » des deux côtés, en revanche, semblent des figures décoratives, plus maniérées qu'expressives.

VI : Combat près des vaisseaux

La sixième peinture est une scène de bataille. Avec elle, le récit de la guerre de Troie commence : six panneaux lui seront consacrés.

Cette composition avait assez peu souffert. Les lacunes, attestées par le relevé de 1885, concernaient surtout la partie inférieure de l'encadrement, en particulier le cartouche alors presque entièrement disparu. Sa forme actuelle est donc moderne. Pour cette raison, nous ne connaissons plus l'inscription qui aurait sans doute permis d'identifier la scène. Cependant la présence des vaisseaux sur le côté gauche fait penser au « combat près des vaisseaux » décrit longuement dans les chant XIII à XVI de l'*Illiad*e : « le choc a lieu près de la poupe des nef, la bataille ne fait plus qu'un bloc de guerriers » ... (XIII, 337-338).

A vrai dire, dans l'*Illiad*e, les bateaux sont tirés sur la grève (XIII, 681) où les Troyens cherchent à les incendier (XVI, 122) et les combats se livrent le plus souvent à pied et non à cheval. A l'évidence, le peintre n'illustre pas de façon précise le texte si bien qu'on hésite à reconnaître dans le guerrier au bouclier rond placé au centre Déiphobe qui « marche plein de superbe, tenant devant lui son écu bien rond » (XIII, 156).

Avec leur proue à trident, leur vergue unique accrochée au sommet du mât, les boucliers rangés le long du pont, les bateaux sont de type antique, ce qui n'était pas le cas dans l'*Enlèvement d'Hélène*. Tous sont vus de côté, disposés parallèlement les uns aux autres, comme dans les bas-reliefs romains ou les gravures modernes dont le peintre s'est inspiré.

Derrière eux on aperçoit une ville au bord de la mer, toute blanche, irréaliste et, plus loin, au-delà d'un bois, un grand pont et une autre ville, ruinée, sur une colline. Beaucoup plus près, sur la droite de la composition, de grandes ruines paraissent intégrées à la scène. Elles ne désignent pourtant pas le camp des Grecs : comme les villes du fond, elles situent simplement le combat dans un cadre unique.

L'une de ces ruines mérite l'attention. A la différence de l'obélisque et de la colonne, la colonnade à deux étages n'appartient pas au répertoire habituel des vues de ruines. En revanche, elle rappelle de très près un édifice réel, les Piliers de Tutelle de Bordeaux constitués par une colonnade formant une enceinte rectangulaire autour d'un autel en plein air. Les colonnes corinthiennes supportaient un entablement surmonté d'une série d'arcades reçues par des piliers sur lesquels étaient sculptées des figures en haut-relief. L'édifice représenté à Oiron n'est pas exactement semblable : les colonnes de l'ordre inférieur sont associées à des arcades ; les pilastres de la partie haute ne portent pas de reliefs et montent jusqu'à l'entablement supérieur, alors qu'à Bordeaux ils s'interrompaient à la naissance des arcs. Malgré tout la forme générale de l'édifice est trop exceptionnelle pour qu'on ne l'identifie pas, d'autant que les vestiges représentés correspondent à peu près à ceux qui subsistaient à Bordeaux : deux grands côtés et la moitié d'un petit côté. Cette

dernière partie a été oubliée, mais on retrouve à Oiron le trait le plus caractéristique des Piliers de Tutelle : les deux colonnades à deux étages, parallèles l'une à l'autre, ouvrant sur le vide.

L'encadrement comporte peu de figures. En haut, il n'y a qu'une draperie, en bas des têtes de bélier et des masques étroitement liés aux ornements. Sur les côtés on retrouve le motif de l'homme-console déjà vu dans l'*Assemblée des dieux*, mais sa formule est plus élaborée puisque les bras eux-mêmes s'enroulent en volutes. Les têtes d'homme et de lion qui occupent les crossettes supérieures et inférieures paraissent seules liées au sujet principal : l'expression féroce de ces têtes s'accorde à l'énergie farouche déployée par les combattants.

VI bis : Bûcher de Patrocle

Une peinture plus petite occupe le mur au-dessus des deux portes qui mènent à la chapelle et à l'escalier voisin. La disposition d'ensemble rappelle les volets du *Prologue* : un médaillon occupé par une scène est entouré par des ornements distribués de façon symétrique.

La scène représente le bûcher de Patrocle. Sa position serait logique si les funérailles du héros avaient suivi immédiatement sa mort qui eut lieu à la fin du combat contre les vaisseaux, mais les funérailles de Patrocle furent célébrées plus tard, après qu'Achille l'eût vengé en tuant Hector – sujet de la peinture IX. Le peintre ne s'est donc pas astreint à suivre de près la chronologie des événements : il a simplement choisi cette scène parce qu'elle convenait à un panneau de petite dimension.

L'épisode est raconté au chant XXIII de l'*Illiade* : les Grecs dressent un bûcher « qui mesure cent pieds dans un sens et dans l'autre » (v. 164). Autour du corps de Patrocle sont entassés des animaux sacrifiés et les corps de douze Troyens massacrés par Achille. Le peintre a représenté fidèlement l'énorme bûcher en flammes et les corps des Troyens. Trois autres corps gisent au pied.

Les figures de l'encadrement, satyres, amours, masques, chevelus et barbus, sont purement décoratives.

VII : Scènes de combat

Une grande composition, la plus vaste de toutes, occupe le mur du fond (percé à l'origine en son centre d'une porte plus petite que la porte actuelle) et le mur ouest jusqu'à la première fenêtre. Elle comprend trois groupes de figure qui s'enchaînent sans interruption d'une paroi à l'autre. Le cadre, « plié », ne porte qu'une seule inscription, située justement dans l'angle.

Cette peinture a souffert du temps. L'humidité a causé d'importantes lacunes à la rencontre des deux murs, provoquant ainsi la disparition presque totale de l'inscription ; l'élargissement de la porte a entraîné la destruction de la peinture et même de l'enduit sur une grande étendue. Les lacunes de l'angle purent être comblées avec assez de vraisemblance, bien que la forme du cartouche ne soit pas très sûre. Sur le mur sud-est en revanche, le restaurateur a imaginé le cavalier tombé à terre, dont on pouvait toutefois soupçonner l'existence puisque la queue du cheval subsistait encore ...

La scène ne peut être identifiée avec précision. On n'y reconnaît pas les jeux funèbres qui suivent les funérailles de Patrocle. Aucun détail n'évoque d'ailleurs un passage de l'*Illiade* et l'inscription elle-même ne nous aurait peut-être rien appris car il s'agit sans doute d'une bataille type et non d'un épisode précis de la guerre. Les combattants sont à moitié nus ou portent des costumes antiques, mais les armes qui gisent sur le sol sont modernes. A l'extrémité droite, deux arcades ruinées évoquent le monde antique : par leurs proportions elles rappellent le rez-de-chaussée des « Piliers de Tutelle » de la peinture précédente.

Les figures ailées assises de part et d'autre du cartouche ainsi qu'aux extrémités de la composition (ce qu'on ne voit nulle part ailleurs et s'explique sans doute par les dimensions de la peinture) sont des Renommées : toutes tiennent une trompette, celles qui sont placées aux extrémités de la peinture s'appuient sur des trophées. Les têtes de loup (très restaurées) logées dans les crossettes supérieures font allusion à la férocité des combats et s'accordent donc, elles aussi, au sujet principal. Les autres figures, par contre, sont ornementales : en haut, des *putti* soulèvent le rideau et sur les côtés des griffons (très restaurés) se logent à l'intérieur de volutes en S.

VIII : Combat singulier

La huitième composition avait peu souffert. Les lacunes, connues par le relevé de 1885, étaient peu importantes et ne concernaient que des parties secondaires ou décoratives faciles à restaurer.

La scène représente un combat singulier face aux armées grecques et troyennes. Deux combats de ce type sont décrits dans l'*Illiade* : celui de Pâris et de Ménélas qui occupe tout le chant III et celui d'Hector et d'Ajax décrit au chant VII (v. 206-312). Le combat d'Oiron est le premier car l'inscription fait allusion au crime de Pâris et au pacte entre Priam et Agamemnon, scellé par un sacrifice, qui règle le combat :

NEC CONSERTA MANUS PRIAMI NEC SACRA NEC ARAE
FOEDATI POSSUNT THALLAMI DIVELLERE NOXAM

Ni le combat singulier, ni les sacrifices, ni les autels de Priam
ne peuvent effacer la souillure du lit nuptial.

Dans les crossettes, les têtes de lion (très restaurées) et les lièvres, symboles du courage et de la peur, font certainement allusion au comportement des deux combattants. Pâris est en effet frappé d'effroi devant Ménélas : « un frisson prend ses membres, il bat en retraite tandis que la pâleur envahit ses joues » (v. 34-35). Il est retenu par Hector qui l'invective : « bellâtre, coureur de femme ... » Finalement Pâris affronte le combat, mais il ne doit son salut qu'à l'intervention de Vénus qui le dérober à son adversaire « et le dépose dans sa chambre odorante et parfumée » (v. 382).

Les deux femmes nues allongées de part et d'autre du cartouche évoquent justement les passions de l'amour, les désirs impérieux qui ont entraîné Pâris : elles sont en effet adossées à des dauphins, attributs classiques de l'Amour et de Vénus. Les deux beaux nus – un homme et une femme – qui écartent la draperie sur les côtés acquièrent dans ce contexte une signification voisine : ils contribuent à créer autour du sujet principal un environnement sensuel sans équivalent dans le reste de la galerie. Le combat singulier se trouve donc associé à une évocation du pouvoir de Vénus. Rien d'étonnant à cela puisque le récit du combat prend fin sur l'une des scènes les plus érotiques du poème : Pâris, transporté par Aphrodite auprès d'Hélène, s'allonge à ses côtés : « Jamais encore le désir n'a à ce point enveloppé mon âme ... » (v. 442).

Les figures annexes et l'inscription permettent donc un commentaire complet de l'événement : lâcheté de Pâris, gravité de sa faute, conséquences terribles du rapt, pouvoir souverain de Vénus.

Le combat lui-même ne présente aucune particularité iconographique : les figures sont anonymes, rien ne distingue les Grecs des Troyens rangés face à face. Mais, dans le fond, le grand paysage urbain peut être identifié : on reconnaît l'île du Tibre, le pont Fabricius et, à gauche, les pentes du Capitole et du Palatin. Il s'agit donc d'une véritable vue de Rome, en ruines, et non d'une représentation conventionnelle comme il y en a tant dans les peintures et les gravures de l'époque. On ne peut pas reconnaître d'édifice antique précis, mais on aperçoit au milieu des vestiges du passé quelques constructions qui correspondent exactement à la réalité contemporaine : les escaliers qui descendent jusqu'au Tibre et la tour carrée à l'extrémité gauche du pont existent en effet dans un dessin de Giuliano de Sangallo qui représente le site à peu près sous le même angle. La seule omission importante est le clocher de San Bartolomeo, dans l'île. A gauche, par contre, le peintre a placé parmi les ruines une église moderne, plus française que romaine. En associant ainsi le passé et le présent, l'imaginaire et le réel, il crée une image idéale de la Ville éternelle.

Cette extraordinaire évocation, très gratuite puisqu'elle ne sert qu'à donner un cadre antique à la scène, nous apprend beaucoup sur Noël Jallier. Au moment où le maître d'Oiron peignait cette vue, il n'existait en effet aucune représentation gravée de Rome. Des dessins semblables à celui de Sangallo circulaient sans doute. Mais Jallier aurait-il pu deviner les tons chauds des murs de la ville, le jeu coloré des briques dans la grande ruine de gauche ? En réalité, pour peindre un paysage aussi « vrai », il fallait avoir vu Rome.

IX : Mort d'Hector

La neuvième peinture, comme la précédente, nous est parvenue en bon état : les lacunes, peu importantes et faciles à combler, affectaient surtout l'encadrement.

Le sujet rappelle ceux des peintures VI et VII, mais ici l'inscription permet d'identifier la bataille. Il s'agit de la mort d'Hector au cours d'une embuscade tendue par Achille :

ADDITUR HOC MISERIS LACHRYMABILE FUNUS ET INGENS
MORTE SUB HECTOREA PHRYGIBUS QUOD STRUXIT ACHILLES
S'ensuit le terrible et lamentable massacre qu'après la mort d'Hector
Achille infligea aux malheureux Phrygiens.

On ne reconnaît évidemment pas dans cette scène la mort d'Hector rapportée par Homère au chant XXII de l'*Illiade* : le combat pathétique des deux héros est devenue une mêlée de cavaliers. Mais il existe d'autres versions de l'événement, en particulier celle de Dicrys de Crète où Hector périt dans une embuscade au milieu de ses compagnons. L'auteur du programme iconographique n'ignorait sans doute pas cet auteur, et il connaissait certainement, on l'a vu, l'oes *Illustrations de Gaule et singularitez de Troie* où Lemaire adopte la version de Dicrys qu'il juge plus sûre que toutes les autres : Hector est allé à la rencontre de Penthésilée, reine des Amazones, qui venait au secours de Priam ; Achille lui dresse une embuscade au passage d'un gué, il se jette sur lui et le tue ainsi que tous ses compagnons. Dans la peinture d'Oiron, le cavalier qui tombe au centre est donc Hector « environné et circonvenu de toutes parts », tué « traîtreusement » par Achille d'un coup de lance dans le dos.

A l'arrière-plan, on aperçoit au centre de la plaine les vestiges d'un édifice circulaire. Sur la droite, des rochers fantastiques portent une ville de rêve dont les ruines sont envahies par la végétation. Cette cité, qui ne représente évidemment pas Troie, évoque d'une façon générale le monde antique comme la vue de Rome dans la peinture précédente. Là encore on aperçoit parmi les ruines une curieuse construction à moitié cachée : une maison moderne avec une échauguette d'angle, de type bien français.

Les figures de l'encadrement ont toutes un rapport avec le sujet principal. Dans les crossettes, des têtes d'homme et de femme expriment l'épouvante ; en haut, un masque ailé hurle de frayeur ou de colère ; les deux *putti* qui pourraient simplement soutenir le rideau, comme dans les compositions VII et VIII, tiennent leur tête entre leurs mains et crient. En bas, de part et d'autre du cartouche, deux femmes nues sont allongées, la tête appuyée sur le bras dans un geste d'affliction. Leur corps est décharné : elles personnifient le malheur et la ruine. A côté d'elles, deux têtes de bœuf, entièrement noires, évoquent la mort : les bœufs noirs étaient offerts aux divinités infernales, dans les représentations des *Triumphes* de Pétrarque ils tirent le char de la mort.

Sur les côtés, toutefois, les deux figures de femme appuyées sur de longs bâtons ne paraissent pas accablées : elles redressent la tête et lèvent les yeux. Leur visage n'exprime pas la douleur, mais la fermeté : ce sont sans doute des images de la Constance. Dans de nombreuses médailles, en effet, cette vertu est représentée d'une façon analogue, sous les traits d'une femme debout qui tient un long bâton, en général plus haut qu'elle. Elle s'appuie sur lui (comme ici) ou bien le saisit à pleine main, mais toujours par l'extrémité. Les deux figures font certainement allusion au courage des Troyens, à leur force d'âme dans les épreuves. Dans cette composition dramatique où tout est « ruine et deuil », elles apportent une note d'espoir et rappellent que Troie ne périt pas toute entière ; peut-être annoncent-elles le rôle futur

d'Enée. Le héros qui surmonta tous les périls avec un courage égal passait, en effet, pour une personnification de la Constance. En 1555, Bocchius, consacrant un chapitre de sa *Symbolicarum* à cette vertu, prend Enée comme premier exemple : la gravure le représentant en train de fuir tandis que, près de lui, la Constance appuie sa main sur un long bâton. Plus tard, Montaigne cite également Enée en premier, au début de son chapitre « De la constance ». Il se peut donc que les deux figures d'Oiron laissent pressentir, de façon voilée mais précise, l'intervention prochaine d'Enée, qui sera justement le personnage principal des quatre dernières peintures de la galerie.

X : Le cheval de Troie

La dixième scène ne comportait presque pas de « blancs », mais les joints du mur étaient tous visibles car l'humidité avait détaché la peinture à leur emplacement. Les lacunes ainsi produites, de faible largeur, étaient faciles à restaurer.

Le cheval occupe le centre de la composition. Il paraît vivant : sa pose est animée, sa queue semble en mouvement. Pourtant le cheval est bien en bois : on distingue les joints qui séparent les pièces assemblées et même les tenons qui les attachent les unes aux autres. Les roues manquent, ce qui est inhabituel dans les représentations de ce sujet, mais en vérité très logique : celles-ci seront placées par les Troyens eux-mêmes quand ils auront décidé de faire entrer le cheval. Deux scènes situées au début de l'épisode se déroulent simultanément de part et d'autre du sujet central. A l'arrière-plan, Laocoon accourt, tenant une « énorme javeline » qu'il s'apprête à lancer sur le cheval. Devant, le traître Sinon, tenu par les pâtres qui l'ont découvert, est amené devant Priam que l'on reconnaît, à droite, à sa couronne.

L'inscription du cartouche associe deux vers de Virgile, mais ceux-ci ne décrivent pas la scène représentée ; ils font allusion aux événements qui suivent : le discours trompeur de Sinon, l'entrée du cheval dans la ville.

VECTUS EQUUS MEDIAEQUE MINANS illabitur urbi

Talibus insidiis perjurique arte SINONIS

Le cheval tiré glisse menaçant jusqu'au coeur de la ville
grâce aux ruses et à l'habile parjure de Sinon.

La ville peinte à l'arrière-plan avec sa tour et son rempart ne représente pas Troie : le mur et la tour sont en ruines ; à gauche, deux grandes arcades de briques, sans lien avec le rempart, s'ouvrent largement sur la plaine ; derrière elles, de grandes salles aux voûtes béantes rappellent les thermes de Rome ; sur la tour, ce qu'on pourrait prendre pour une machine de guerre est une grue. Comme dans les peintures précédentes, la ville n'a rien de réel : elle évoque d'une façon générale le passé.

Toutes les figures de l'encadrement ont un sens. Dans les crossettes, les masques de loup et les têtes d'homme grimaçantes et bestiales symbolisent de façon générale la violence et le mal. En bas et sur les côtés, les renards et figures d'homme et femme qui tiennent un masque à la main évoquent de façon plus précise la ruse des Grecs et les mensonges de Sinon.

XI : Fuite d'Enée

La onzième peinture était en moins bon état que la précédente : s'il y avait peu de parties détruites, la couche picturale était très usée et criblée partout de petites lacunes, sauf à l'emplacement de la ville en flammes.

Troie est prise. La ville entière brûle, dans les rues les Grecs massacrent les survivants, sur une place éclairée à contre-jour par les lueurs de l'incendie se dresse le cheval de bois. Au premier plan, des fugitifs avancent sous le couvert d'un petit bois. Dans le ciel, d'immenses colonnes de fumée inclinées par le vent se perdent dans la nuit. Cette fois, la ville est vraiment Troie : les ruines – moins nombreuses et moins « romaines » que dans les autres peintures – sont ici vraisemblables puisqu'elles résultent de l'incendie.

Des Troyens en fuite occupent le premier plan. A droite, Enée porte Anchise et tient par la main son fils Ascagne. Derrière ce groupe classique, quatre femmes, folles de peur, font des gestes désordonnés qui contrastent avec le calme – la constance – d'Enée. La chouette placée à gauche ne peut guère avoir de signification symbolique puisqu'elle est intégrée à la scène : sans doute, rappelle-t-elle que la fuite se passe la nuit.

Le tiers droit de la composition est, au contraire, éclairé par le jour et constitue donc une scène distincte qu'un groupe d'arbres, très effacé maintenant, sépare du sujet principal. On aperçoit un rivage, des navires. Il ne s'agit pas de la flotte grecque au mouillage qu'on pourrait voir dans la nuit en même temps que Troie, mais des bateaux où plus tard s'embarqueront les survivants. Les figures qui s'affairent sur le rivage se dirigent d'ailleurs toutes vers eux. Enée et ses compagnons marchent aussi dans cette direction. La peinture représente donc deux scènes séparées qui se déroulent à deux moments différents mais sont liées l'une à l'autre par le groupe du premier plan.

L'inscription reproduit deux vers de l'*Enéide* :

QUIS CLADEM ILLIUS NOCTIS QUIS FUNERA FANDO

EXPLICIT AUT POSSIT LACRYMIS AEQUARE LABORES ?

Quelles paroles pourraient dépeindre cette nuit de massacre et ces funérailles ?

Quelles larmes répondraient à nos malheurs ?

Ces paroles évoquent l'événement, mais comme un souvenir, ce qui explique peut-être la juxtaposition de deux scènes distinctes. De plus, elles sont prononcées par Enée, si bien que l'inscription ménage une transition avec les peintures qui vont suivre : Enée devient ainsi le personnage principal du cycle.

Les figures annexes commentent de plusieurs façons le sujet principal. Dans les crossettes, des têtes d'hommes ou de bêtes à l'expression féroce, des masques de femmes épouvantées évoquent la violence de la lutte et l'horreur des massacres. Les deux fauves qui encadrent le cartouche – sans doute des guépards – ont un sens analogue. En haut, un

visage inquiétant apparaît sur une draperie blanche entre deux ailes de chauve-souris. Il n'exprime pas l'effroi, comme la tête hurlante de la *Mort d'Hector*, mais une menace muette. Est-ce une apparition ? On songe à la vision d'Enée, au coeur de la nuit tragique : « les grandes faces terribles m'apparurent, les puissances divines conjurées contre Troie ». Sur les côtés, enfin, les deux femmes voilées qui hurlent de désespoir, les chevilles attachées, les mains liées derrière le dos, sont des images éloqu岸tes de la servitude. Elles évoquent le sort réservé aux vaincus, « la longue file des enfants et des mères épouvantés » prêts à partir pour l'esclavage.

XII : Les armes et les combats d'Enée

La douzième composition avait beaucoup souffert. La peinture était très usée dans la partie gauche et de nombreuses lacunes trouaient ici et là la surface. Les plus graves, par chance, n'affectaient que le soubassement, la partie inférieure du cadre et le rocher. Le groupe central, les cavaliers et le paysage de droite étaient assez bien conservés.

Le sujet représenté est complexe : il comprend plusieurs scènes nettement séparées les unes des autres, non un sujet principal et une scène annexe, comme dans la peinture précédente. Au centre, un énorme rocher creusé en forme de grotte abrite une forge dont on aperçoit les flammes à gauche. Devant, quatre forgerons – Vulcain et ses compagnons – frappent sur une enclume. Cette scène est située sur une sorte de plate-forme rocheuse qui occupe tout le premier plan de la peinture, ce qui a permis de rejeter très loin en arrière, dans un autre espace, les deux scènes latérales.

Celles-ci représentent, dans de grands paysages, à gauche un abordage, à droite une bataille équestre. Ces deux scènes de guerre, maritime et terrestre, permettent de comprendre le sujet de la partie centrale : Vulcain et les cyclopes forgent les armes du héros engagé dans ces combats. La peinture illustre donc un thème classique : les armes d'Enée ou celles d'Achille. Une allusion à ce dernier serait invraisemblable. La guerre de Troie s'achevant avec la fuite d'Enée, on n'a pu introduire à cette place un épisode antérieur à la mort d'Hector : les libertés que le peintre a prises parfois avec la chronologie ne vont pas jusque là. Il s'agit donc des armes d'Enée et les scènes latérales font allusion, d'une façon très générale, aux navigations du Troyen et à la conquête de l'Italie. Pour le groupe central, le peintre a suivi fidèlement Virgile qui place trois cyclopes à côté de Vulcain, mais il a imaginé la bataille navale car Enée, sur mer, n'a affronté que la tempête ...

La douzième peinture offre donc un résumé, sommaire et assez inexact, des aventures d'Enée. Dans ce contexte, la scène centrale, qui n'est pas l'une des plus importantes de l'*Enéide*, vaut surtout par sa signification : elle rappelle la protection divine dont a bénéficié le héros. L'épisode représenté n'est donc pas à proprement parler le sujet de la composition.

L'inscription expliquait sans doute le sens de cette peinture allusive, mais elle est en grande partie effacée. On devine seulement qu'elle exalte les mérites et les victoires d'Enée :

... QUANTUM DEBET MIHI ... AE

(Dabit?) HOC VIRTUS PARTIQUE IN LAUDE TRIUMPHI

... ce que me doit ... cela,

la vertu et les triomphes acquis dans la gloire (me l'ont donné?)

Les figures de l'encadrement n'éclairent pas le sujet principal. Les crossettes sont ornées de têtes de faunes et de lions, peu expressives et d'ailleurs très repeintes. Sur les côtés, les figures bifides ne ressemblent pas à celles qui encadraient le *Sacrifice d'Iphigénie* : elles ne sont pas vivantes, mais peintes en gris, comme si on avait voulu donner l'illusion de la pierre. En bas, de chaque côté de l'inscription, des *putti* tiennent de lourdes guirlandes de légumes et de fruits. En haut, une tête de femme, entourée d'une abondante chevelure, posée sur une draperie comme dans la peinture précédente, est dépourvue de toute expression. L'encadrement est donc pauvre alors que le sujet principal est très complexe : la conception de cette peinture la met donc à part, à tous points de vue, dans l'ensemble de la galerie.

XIII : Le rameau d'or

La treizième composition, ruinée, fut refaite par Louis Gouffier qui eut l'idée bizarre de faire peindre à sa place *Hercule et les juments de Diomède* d'après une gravure des *Images* de Philostrate. L'ouverture de la fenêtre fit ensuite disparaître la moitié droite de la scène, mais non le côté droit du cadre. Aujourd'hui, tout semble dater du XVII^{ème} siècle, mais les parties décoratives, à en croire le restaurateur, sont en partie conservées. Nous pouvons reconnaître l'aspect original du soubassement en trompe-l'oeil et de l'encadrement, beaucoup plus simple que dans les autres peintures, et identifier la branche située à gauche du cartouche qui n'a été reprise que par endroits : ses teintes pâles, transparentes même, prouvent qu'elle appartient à la composition initiale. Les vestiges de cet ornement – qui n'a de toute façon aucun rapport avec les *Juments de Diomède* – permettent d'identifier le sujet originel. La branche, en effet, est entièrement dorée : tige, feuilles, fruits, tout a la même couleur. Un motif aussi étrange s'explique certainement par le sujet autrefois représenté au-dessus : visite d'Enée à la Sibylle ou découverte du rameau d'or. Rien ne serait d'ailleurs plus vraisemblable, puisque la composition suivante montre la descente d'Enée aux Enfers. Noël Jallier aurait donc utilisé comme ornement l'objet sacré qui était figuré ou évoqué dans la grande peinture.

XIV : Enée aux Enfers

La dernière composition, qui fut peinte en premier, occupe l'extrémité du mur sud-ouest, tout le mur nord-ouest, et le mur nord-est jusqu'à la cheminée. Elle est divisée en deux parties égales par la fenêtre d'axe, mais ces deux moitiés qui comportaient chacune un sujet différent ne constituent pas deux compositions séparées. Les cartouches ont d'ailleurs la même forme à droite et à gauche.

Le côté gauche a été, comme on l'a dit, repeint par Louis Gouffier : dans un grand paysage très médiocre, le chien Cerbère garde l'entrée des Enfers représentée de façon naïve, suivant la tradition médiévale, par une gueule de monstre ouverte. Certaines parties, reconnaissables à la transparence de leurs tons, appartiennent cependant à la composition primitive : une bonne part du soubassement, le corps des griffons qui supportent le cartouche, le buste et une tête de Cerbère. Ces derniers vestiges sont importants car ils prouvent que le sujet actuel n'a pas été entièrement inventé : le thème initial devait être l'arrivée d'Enée aux Enfers.

La partie droite, fort heureusement, n'a pas été refaite au XVII^{ème} siècle. Elle a simplement souffert du temps : la peinture avait disparu le long de la fenêtre et au niveau du cartouche – d'où la destruction presque totale de l'inscription. De plus, la fumée de la cheminée avait noirci la surface du panneau, mais, après nettoyage, celui-ci apparut en meilleur état qu'on aurait pu le penser.

Le sujet de la composition est l'Enfer, plus exactement le Tartare où les criminels reçoivent leur châtiment. Un rocher énorme mais percé de toutes parts, traité dans des tons gris clairs, se détache sur un fond plus sombre rougi par les flammes. Au coeur de cette grotte fantastique, dans un monde souterrain mais sans limites, des passerelles en forme d'anneau sont jetées dans le vide d'un pilier de roche à un autre. Des damnés y circulent. Tous viennent de la partie droite de la composition, proche de la cheminée, où un monstre assis à une sorte de carrefour paraît les répartir. Les uns gagnent la partie la plus élevée et la plus éloignée de la passerelle supérieure, qui forme un anneau complet, d'où ils sont précipités dans le feu. Les autres, plus proches, tombent dans un lac. Sur la passerelle inférieure, qui forme le premier plan de la composition, passent quatre figures nues qui crient et gesticulent.

Enée n'a pas sa place dans cette scène d'horreur : le héros n'a pas pénétré dans le Tartare qui lui est seulement décrit par la Sibylle. C'est pourquoi l'échelle de cette scène diffère de celle des autres peintures, rappelant au contraire celle des scènes annexes des peintures XI et XII. Il s'agit seulement d'une évocation : Enée lui-même et la Sibylle se trouvaient certainement dans l'autre partie de la peinture, à gauche de la fenêtre.

Cela dit, l'*Enfer* d'Oiron ne ressemble pas à celui de Virgile : la Sibylle décrit des supplices individuels, alors que la peinture montre une image globale de l'Enfer où l'eau et le feu résument tous les supplices. Une telle conception est neuve, beaucoup plus dramatique et mieux adaptée aux moyens de la peinture, toutefois elle n'appartient pas en propre à Noël Jallier.

Le *Songe de Poliphile* décrit en effet un « tableau » très proche de la peinture d'Oiron : l'Enfer, « clos d'une vieille porte rouillée », est un abîme au fond duquel se trouvent côte à côte un lac de feu et un lac glacé :

En la flamme eternele sont condamnées les ames de ceux qui par trop ardemment aymer, se sont meurtris eux-mesmes.

Et en la glace sont plongées les autres qui en amour ont esté par trop froides.

Les damnés sont précipités dans les deux lacs, du haut d'une passerelle :

L'horreur, l'effroy la foule la haste et la grand presse estoient si terrible [...] qu'en s'entrebutant et poulsant [...] la plus grand part en retumboit dedans l'abysme.

L'Enfer du *Songe* réservé aux amants coupables n'a rien à voir avec celui de l'*Enéide*, mais la gravure de grande dimension accompagnant la description dut impressionner Jallier, puisque toute la partie centrale de la peinture d'Oiron la reproduit en l'inversant. On y retrouve les rochers percés, les deux lacs, la passerelle annulaire, les silhouettes menues des damnés

entre lesquelles aucunes s'estouppoient les oreilles de peur d'ouyr le brouict espouventable

Pour meubler tout le panneau, le peintre a tout simplement ajouté une autre passerelle et, en haut, une arcade rocheuse ainsi que la porte mentionnée dans le texte du *Songe*.

La gravure n'existe pas sous cette forme dans les deux éditions italiennes : elle apparaît seulement dans l'édition française de 1546, l'année même où fut exécutée la peinture. Le peintre a vraisemblablement vu le dessin original qui servit ensuite au graveur : la composition d'Oiron est inversée par rapport à la gravure.

On découvre ainsi que Noël Jallier a entretenu des rapports avec les artistes qui travaillaient à l'illustration du *Songe*, chef-d'oeuvre de l'édition humaniste française. Ce peintre inconnu n'est donc pas un homme obscur, un pâle imitateur comme on l'a trop souvent dit sans réfléchir. Nous avons vu qu'il était allé à Rome ; nous nous apercevons maintenant qu'il a vécu à Paris et connu l'un des milieux les plus novateurs de son temps.

Les soubassements peints en trompe-l'oeil peuvent être considérés à part, car leur décor n'est pas lié, sauf exception, à celui des parties supérieures.

Les tables rentrantes qui meublent les faces des soubassements, de part et d'autre de la « niche » centrale, portent des emblèmes royaux. Dans la partie exécutée sous François I^{er}, on trouve le F couronné et la devise royale inscrite sur un bandeau ; dans le reste de la galerie, le monogramme (couronné ou non) et la devise de Henri II, des croissants couronnés et groupés par trois, des arcs et des flèches. Croissants et H sont associés à des branches de palmier ou de laurier, symboles de victoire et de renommée.

Dans les peintures exécutées en premier, la niche centrale renferme une figure : « l'homme gras » de l'*Assemblée des dieux* et le gros lézard vert des *Armes d'Enée* qui semble être une salamandre bien que la tête originelle ait disparu. La première figure, on l'a dit, doit être rattachée au sujet principal, la seconde est l'emblème de François I^{er}, « appelé » peut-être par la scène de feu représentée au-dessus. Exécutée après les deux précédentes, la niche de la peinture XI contient un casque empanaché posé sur un coussin rouge. Après ces diverses tentatives, le peintre paraît avoir adopté une formule uniforme puisqu'on ne trouve plus, dans le reste de la galerie, que des emblèmes.

La partie supérieure des soubassements fait saillie au-dessus des consoles. A cet endroit, où l'effet de trompe-l'oeil est le plus intense, Jallier a peint parfois des animaux qui semblent posés sur la tablette : un geai et une faisane sous le *Combat près des vaisseaux*, deux ichneumons sous le *Combat singulier*, deux serpents sous le *Cheval de Troie*. Un papillon, enfin, apparaît sur la moulure inférieure du cadre, dans la *Fuite d'Enée*. Ces animaux, qui ne sont jamais associés au cadre par un lien ornemental (à la différence des figures qui accostent les cartouches), n'ont, semble-t-il, aucun rapport avec le sujet des peintures : ce sont des figures de fantaisie destinées à mettre en valeur l'effet de trompe-l'oeil.

Les deux ichneumons méritent cependant quelques commentaires. Ils sont accompagnés d'inscriptions qui précisent leur identité : *hycnefmon masle*, *hycnefmon femelle*. Sage précaution car l'Ichneumon avait peu de chances d'être reconnu par les visiteurs de la galerie d'Oiron. L'animal vit en Egypte : ami de l'homme, il tue les serpents et s'attaque même aux crocodiles. Bien oublié aujourd'hui, il est au XVI^{ème} siècle l'une des curiosités de l'Egypte : les voyageurs en parlent, Alciat, dès 1531, en fait un emblème ... Mais, à Oiron, l'animal n'a certainement aucune signification symbolique : doté par le trompe-l'oeil des apparences de la vie, il devait intriguer et distraire les invités de Claude Gouffier.

Plusieurs personnes ont joué un rôle dans la genèse de ce décor, sans qu'il soit possible de distinguer exactement leur part de responsabilité : Claude Gouffier et Françoise de Brosse qui ont choisi le thème et suivi l'élaboration du programme, le peintre qui ne fut sans doute pas un simple exécutant mais qui ne put concevoir seul l'iconographie, enfin un lettré qui dut proposer le programme, définir les scènes, imaginer les figures annexes, rédiger les inscriptions. Nous ne savons pas le nom de cet homme et, de toute façon, nous ignorerons toujours ce que furent les entretiens du peintre, du lettré et du commanditaire dans l'hiver 1546. Les deux sujets développés successivement dans la galerie doivent être traités séparément. Les trois peintures consacrées à l'histoire d'Enée posent en effet des problèmes propres.

UNE VISION HUMANISTE DE LA GUERRE DE TROIE

La guerre de Troie n'est pas un sujet neuf dans la France de 1546. Le thème est exploité depuis que Benoît de Sainte-Maure le mit à la mode au XII^{ème} siècle. Son *Roman de Troie*, inspiré par les récits de Dictys et de Darès et non par Homère, eut un succès extraordinaire.

Les dix peintures consacrées à l'histoire de Troie résumant clairement l'essentiel de l'histoire : les origines (II-V), les combats (VI-IX) qui forment le sujet même de l'*Illiadé*, le dénouement tragique (X-XI) raconté dans l'*Enéide*. Ce programme, réduit à l'essentiel, diffère des récits contemporains et s'inspire au contraire des auteurs les plus classiques : Homère, Euripide, Virgile, Ovide. La *Mort d'Hector* fait seule exception, mais le choix de la version de Dictys s'explique sans doute par des raisons propres au Grand Ecuyer : le désir de peindre une bataille équestre l'a emporté sur la fidélité à Homère. En revanche, l'importance donnée au sacrifice d'Iphigénie est significative : cet épisode, connu avant tout par la tragédie d'Euripide, est ignoré par les auteurs les plus « savants » du premier tiers du siècle, Lemaire et Samxon.

Toutes les scènes retenues sont elles-mêmes traitées dans l'esprit des grands textes qui ont inspiré le cycle, même si quelques particularités du récit se trouvent modifiées. Ainsi, les batailles équestres n'existent pas dans l'*Illiadé*, les vaisseaux des Grecs ne sont pas à la mer, Enée devait emporter les pénates ... Mais le caractère de chaque événement est parfaitement rendu : la folie du jugement de Pâris, la violence faite à Hélène, l'horreur du sacrifice d'Iphigénie, la fureur des combats, l'effroi des fuyards et le courage d'Enée dans la nuit fatale. Partout l'essentiel est dit avec force et simplicité, sans figures inutiles, sans détails pittoresques. A Oiron, le roman courtois devient le prélude d'une tragédie.

En même temps, le peintre s'est efforcé de donner par les costumes, les accessoires, les architectures, une image vraie ou suggestive du monde antique, en accord avec l'esprit du récit. Les figures sont nues, drapées ou portent des armures anciennes, les bateaux du *Combat près des Vaisseaux* reproduisent des types romains, les vues de villes qui occupent la

plupart des fonds ont elles aussi un caractère antique. La description demeure cependant assez libre : certaines armures sont modernes ainsi que les bateaux de l'*Enlèvement d'Hélène*, les villes, souvent ruinées, dépourvues de remparts, ne prétendent pas représenter le lieu de l'action, sauf dans la *Fuite d'Enée*, d'autant qu'elles comportent parfois des édifices contemporains. Mais ces inexactitudes, au demeurant limitées, rendent peut-être plus convaincante l'évocation. Les armures modernes devaient parler à l'imagination : en atténuant la distance entre le passé et le présent, elles permettaient d'associer un instant les vieux thèmes chevaleresques à ce cycle d'esprit foncièrement humaniste. Et les villes en ruines sont beaucoup plus « parlantes » qu'une reconstitution : au lieu de fixer l'épisode dans un temps et dans un cadre précis, elles surgissent derrière lui comme une vision antique et le projettent dans un passé inaccessible.

Ainsi le choix des épisodes, la conception de chaque scène, le traitement des figures et des fonds montrent que le thème traditionnel de la guerre de Troie a été complètement repensé. Les préoccupations savantes de l'humanisme ont fortement marqué ce cycle – sans paralyser pour autant la création puisqu'on n'a pas plus cherché l'illustration exacte des textes qu'une description archéologique rigoureuse. Ce caractère antique surprend d'autant plus que l'histoire de Troie est un thème connu, trop connu, qu'on avait l'habitude de voir traiter de toute autre façon. Or, à Oiron, pour la première fois, ce vieux sujet retrouve sur les murs d'un château son vrai caractère : ce sont les créateurs de la galerie et non Lemaire de Belges qui ont « redressé la très noble histoire ».

Ces scènes sont associées à des figures annexes et à des inscriptions. Les figures sont rarement décoratives, les inscriptions ne sont pas des titres. Le rapport qui unit les figures placées dans l'encadrement au sujet principal n'est pas aussi subtil qu'à la galerie François I^{er} où le caractère symbolique des sujets permet un grand nombre d'associations. Certaines figures ont une relation directe avec la scène : images de la vie pastorale autour du *Jugement de Pâris*, vents et licornes autour d'*Iphigénie*, représentations du courage et de la peur près du *Combat singulier*, de la ruse près du *Cheval de Troie* ... D'autres font allusion, d'une façon plus recherchée, à des faits extérieurs à la scène mais en rapport avec elle, qui sont le plus souvent les conséquences de l'épisode représenté : têtes menaçantes autour de l'*Assemblée des dieux*, furies et torches près de l'*Enlèvement d'Hélène*, images de l'amour autour du *Combat singulier*, Constance près de la *Mort d'Hector*. L'auteur du programme a créé ainsi quelques ensembles riches de sens quand il est parvenu à juxtaposer un commentaire sur l'événement et des allusions à ses suites, comme dans le *Combat singulier* ou la *Mort d'Hector*.

La plupart des figures appartiennent à un répertoire connu, même si certaines ne sont pas banales, comme la Constance ou les bœufs noirs (IX). Mais on trouve aussi quelques interventions remarquables : les deux « emblèmes » de Pâris, humoristique et tragique où l'extraordinaire figure de Démogorgon.

Les inscriptions, enfin, ont permis à l'auteur du programme de s'exprimer directement. Certaines sont empruntées à l'*Enéide* (IV en partie, IX, X), mais elles paraissent le plus souvent originales et sont alors rédigées dans un style compliqué qui révèle les ambitions et les limites d'un lettré soucieux de montrer son savoir. Ces textes, on l'a vu, décrivent rarement les scènes. Ils évoquent plutôt la suite immédiate de l'événement – le retour de Pâris (IV), l'entrée du cheval (X) – ou bien, ce qui est plus intéressant, les conséquences lointaines et toujours tragiques – les conflits qui résulteront de l'assemblée des dieux, la ruine de Troie provoquée par le jugement de Pâris, l'inutilité du combat singulier qui n'a pu vider la querelle entre Grecs et Troyens. Ils mettent aussi l'accent sur les responsabilités des hommes : la faute de Pâris est sans cesse rappelée (II, III, IV, VIII) et le crime d'Agamemnon condamné aussi sévèrement que dans la tragédie d'Euripide (V). Contrairement à ce qu'on pourrait attendre, ce cycle épique peint dans une demeure aristocratique ne comporte aucune inscription à la gloire des héros. Les vers placés sous les peintures plaignent les victimes et dénoncent la méchanceté des hommes, comme le ferait un choeur antique, donnant ainsi une signification morale au récit des événements.

LES RAISONS D'UN CHOIX

Dans les années 1540, bon nombre d'esprits croyaient encore aux origines troyennes de la monarchie française : Francus ou Francion, fils d'Hector, aurait échappé au massacre et serait venu en Gaule fonder une race royale. Cette légende, admise comme vérité historique dès le XIII^{ème} siècle, est longuement développée par Lemaire de Belges dans la troisième partie de ses *Illustrations*. Ronsard fait des origines troyennes le thème de la grande épopée nationale qu'il conçoit en 1549-1550. L'histoire de Francion séduisait les humanistes parce qu'elle fournissait un argument aux prétentions culturelles des Français, leur permettant d'établir, comme dit clairement Le Rouillé, « l'antique préexistence de Gaule et des Gaulois » face aux Italiens, descendants d'Enée.

A Oiron, cependant, on ne trouve aucun écho de toutes ces rêveries. Les inscriptions ne font pas allusion à la postérité française des Troyens et les emblèmes royaux peints sur tous les soubassements ne constituent pas par eux-mêmes une allusion suffisante à ce thème. Pour l'auteur du programme la guerre de Troie n'a qu'une suite : l'histoire d'Enée, et l'importance revêtue par ce thème exclut qu'on fait mention de Francus. Les tenants des origines troyennes de la monarchie française opposaient en effet volontiers les mérites de ce dernier aux turpitudes d'Enée, coupable d'avoir livré Troie aux Grecs : le vieux thème de la trahison d'Enée – que le prestige de Virgile n'avait pu faire oublier – servait à prouver la supériorité des Français sur les Italiens ... L'auteur du programme d'Oiron est au contraire resté fidèle à Virgile. Il ne s'est pas intéressé à Francus et tout indique qu'il partageait avec Claude Gouffier, sur ce sujet, le scepticisme de Rabelais et de quelques autres. Le programme de la galerie ne s'explique donc pas par le succès de ce thème patriotique, mais par d'autres raisons plus étroitement liées à l'histoire de l'humanisme français. La galerie d'Oiron est contemporaine du grand essor des études grecques et des premières traductions savantes d'Homère et d'Euripide. Claude Gouffier dut découvrir l'oeuvre d'Homère entre 1540 et 1545.

LE THEME D'ENEE

Les trois scènes de l'histoire d'Enée qui concluent le cycle sont indissociables des peintures de la guerre de Troie : conçues en même temps, elles furent peintes les premières. Pourtant elles posent des problèmes différents parce que leur raison d'être n'apparaît pas clairement.

L'idée même d'introduire ce thème et d'en faire la suite de l'histoire de Troie est assez inattendue car les représentations de l'*Enéide* sont moins fréquentes qu'on pourrait le croire.

Deux peintures représentent un seul épisode de l'*Enéide* : le rameau d'or et la descente aux Enfers ; la troisième juxtapose au contraire deux sujets : la forge de Vulcain et des combats qui font allusion aux aventures d'Enée. Cette composition synthétique paraît résumer à elle seule tout le poème et servir d'introduction aux scènes inspirées par le livre VI qui constituent le vrai sujet de cette partie de la galerie. On a voulu introduire, à la suite de la guerre de Troie et après une scène de transition, l'épisode « mystique » de l'*Enéide*.

Les hommes du Moyen Age et de la Renaissance ont souvent attribué une signification morale et religieuse aux textes antiques et qu'ils cherchaient au-delà du sens littéral un sens accordé aux enseignements du christianisme. L'oeuvre de Virgile, en particulier, a fait l'objet de commentaires innombrables depuis la fin de l'Antiquité. Les six premiers livres de l'*Enéide* ont été interprétés comme une allégorie de la vie humaine : Enée triomphe des épreuves et des passions, puis parvient à la connaissance des vérités essentielles – celles de l'au-delà – grâce au rameau d'or, image de la sagesse. Le thème, esquissé par Servius, développé par Fulgence, est repris sous une forme plus savante, dans une perspective néo-platonicienne, par Landino à la fin du XV^{ème} siècle, dans les livres III et IV des *Quaestiones camaldulenses*. Pour lui comme pour ses prédécesseurs, le livre le plus important de l'*Enéide* est le livre VI qui montre la dernière initiation d'Enée, quand le héros parvient au terme de sa recherche, au « souverain bien » symbolisé par l'Italie, lieu où « l'âme gouverne le corps ».

La descente aux Enfers est l'image de la méditation spirituelle du vieillard à l'approche de la mort lorsque l'âme, encore attachée au corps, est déjà « libérée par la contemplation ». Claude Gouffier et l'auteur du programme ont sans doute pensé à cette signification attribuée au texte de Virgile lorsqu'ils décidèrent d'illustrer dans la galerie le rameau d'or et le voyage parmi les ombres. La devise de Claude Gouffier, empruntée à l'*Enéide*, fait allusion au « terme » des aventures d'Enée qui, pour tous les commentateurs, est l'arrivée en Italie et la descente aux Enfers, et donne à ce « terme » une signification métaphysique. La notion chrétienne de la mort, des fins dernières, n'est pas exactement celle du « souverain bien » et le rameau d'or n'est pas la grâce. Mais les significations sont voisines et faciles à accorder. Le thème de l'initiation suprême d'Enée a donc été choisi parce qu'il exprimait – comme le labyrinthe au centre du carrelage – une idée chère à Claude.

Nous avons vu que la guerre de Troie représentée à Oiron n'est pas un roman d'aventure ni une épopée exaltante mais une suite de catastrophes dues aux dérèglements des hommes. Les inscriptions et les encadrements insistent sur cette responsabilité et sur les malheurs qui s'ensuivent. L'attention est ainsi constamment attirée sur la signification morale de l'histoire.

Une interprétation d'ensemble de la galerie est donc possible. Les premières scènes illustrent la sottise et la méchanceté des hommes ; la partie centrale raconte les durs combats et les malheurs des vaincus ; elle montre la punition des fautes. Enfin, peu à peu, apparaît la belle figure du héros qui triomphe des épreuves par sa vertu et parvient à la sagesse et au salut. Les deux principaux personnages du cycle, Pâris et Enée, deviennent ainsi les symboles de deux types de conduites. L'idée a-t-elle été suggérée par Landino qui avait déjà opposé, dans son commentaire de Virgile, Enée guidée par la Vénus céleste à Pâris corrompu par la Vénus terrestre :

« Tu as un double amour, l'un vrai et divin, l'autre faux et corrompu [...] Pâris périt avec Troie pour s'y être adonné alors qu'Enée guidé par l'amour céleste [...] parvient en Italie à la vraie sagesse » ?

Qu'il ait ou non connu ce texte, l'auteur du programme dut avoir une idée voisine : c'est le contraste des deux figures qui donne la « clef » du programme iconographique.

Ces intentions morales ne contredisent pas les exigences intellectuelles qui ont commandé toute la représentation de l'histoire de Troie puisque la redécouverte de l'Antiquité paraissait inséparable d'un approfondissement des vérités morales et religieuses. Aussi la galerie d'Oiron demeure-t-elle, à tous points de vue, un produit de l'humanisme français. Par ailleurs elle porte, plus que nous ne pouvions le penser, la marque personnelle de Claude Gouffier : elle ne reflète pas seulement son intérêt pour Homère mais ses préoccupations spirituelles. L'homme qui a choisi pour devise un vers de Virgile auquel il a donné un sens chrétien pouvait souhaiter que le programme « antique » de sa galerie ait lui aussi un caractère moral. Par là le décor d'Oiron acquiert toute son importance historique : il exprime à la fois les valeurs d'une culture et la personnalité d'un homme.

TROMPE-L'OEIL ET ENCADREMENT

Le système décoratif n'est pas identique dans toute la galerie. Il faut d'abord mettre à part le *Prologue* et le *Bûcher de Patrocle* où les sujets sont logés dans de petits cadres. Les autres peintures ont toutes un sujet principal de grande dimension, mais trois d'entre elles – XII, XIII et XIV – situées à l'extrémité nord-ouest, offrent des variantes par rapport aux autres : elles constituent une série où les divers éléments du décor apparaissent successivement. Comme Noël Jallier a commencé le décor de la galerie de ce côté, exécutant l'un après l'autre les panneaux XIV, XIII et XII, on

devine que ces trois peintures révèlent ses hésitations et permettent de suivre la genèse du système adopté dans le reste de la galerie.

La peinture XIV, *Enée aux Enfers*, n'est pas encadrée. Au-dessus du soubassement peint en trompe-l'oeil dans une teinte gris-rose qui peut évoquer le marbre, le sujet principal couvre toute la surface du mur. En bas, il est bordé par un bandeau, peint dans le même ton, qui ménage un fond neutre derrière les cartouches tenus par des griffons dressés sur la partie horizontale du soubassement, en avant du plan du mur. La partie haute occupée par la *storia* s'oppose donc nettement à la zone inférieure où jouent les effets de trompe-l'oeil.

La peinture XIII, à l'origine *Le rameau d'or*, diffère beaucoup de la précédente. Le socle est percé au centre par une niche ovale dont la profondeur est égale au ressaut de la partie horizontale : l'impression de relief donnée par le soubassement s'en trouve donc accentuée. Au-dessus, la *storia* est entourée par un cadre rectangulaire dépourvu d'ornements, simplement constitué par une profonde moulure en creux. Ce cadre, peint dans un ton gris, analogue à celui du soubassement, paraît être aussi en pierre ou plutôt en marbre. Il pèse sur le socle que le peintre a justement « renforcé » en creusant une niche qui accuse son relief. Le trompe-l'oeil s'étend ainsi à l'ensemble du panneau : la peinture ne fait plus corps avec le mur, elle est tendue sur un cadre, lui-même posé sur un socle. L'effet de profondeur est encore accru par la draperie, mais celle-ci ne date peut-être que du XVII^{ème} siècle. On oublie donc le mur réel qu'on aperçoit à peine sur les côtés, peint en noir, simple fond neutre derrière ce décor illusionniste.

Dans la peinture XII, *Les armes d'Enée*, la structure devient plus complexe. Le soubassement comporte deux consoles latérales en forte saillie disposées de façon divergente. Leur ressaut s'oppose au creux de la niche (occupé ici par une salamandre), ce qui accentue l'effet de relief, surtout lorsqu'on se place au centre de la « perspective ». Ce parti sera repris sans modification dans les autres peintures. En même temps, l'encadrement de la *storia* se transforme complètement. Des figures étrangères au sujet principal apparaissent : en haut, un masque est associé à la draperie ; en bas, deux *putti* s'appuient sur le cartouche et tiennent deux lourdes guirlandes de légumes et de fruits qui masquent la partie inférieure du cadre. Sur les côtés le dessin du cadre se complique : il présente des crossettes qui permettent de loger des masques et deux grandes figures qui semblent dressées sur le ressaut du cadre. La draperie de la partie haute réapparaît derrière elle si bien que le cadre et les deux figures sont complètement détachés du mur. L'ensemble se dresse sur le fond noir comme une sorte de retable isolé dans un espace vide. De la XIII^{ème} à la XII^{ème} peinture l'encadrement a donc changé de nature : il est devenu le support de figures annexes et d'ornements qui attirent l'attention au même titre que la scène principale. Son « poids » accru explique sans doute qu'on ait en même temps renforcé le soubassement par des consoles. Dans le soubassement, Noël Jallier a simplement voulu accentuer le trompe-l'oeil, ce qu'il avait déjà cherché dans la composition précédente. Dans la partie supérieure, en revanche, les intentions sont plus complexes. Les *putti* et le cartouche sur lequel ils s'appuient paraissent posés sur la partie horizontale du socle, en avant du cadre, dans l'espace réel de la galerie. Il en est de même des guirlandes bien que celles-ci soient attachées de façon peu convaincante au cadre et que leurs tons uniformément clairs atténuent sensiblement leur relief. En haut, l'effet de trompe-l'oeil est à la fois accentué par les rideaux et altéré par le masque qui se rattache mal au cadre. Dans les crossettes, les masques vivants et expressifs ne peuvent également entretenir de rapports vraisemblables avec le cadre en dépit des volutes qui les emprisonnent. En revanche, les figures latérales, traitées en camaïeu dans un ton gris analogue à celui de l'encadrement, pourraient être des figures de pierre posées sur le rebord du cadre, devant la draperie. Mais pour que l'illusion soit complète, il faudrait que leur pose soit moins animée et que le cadre ait une épaisseur, ce qui n'est pas le cas puisqu'on n'aperçoit pas de « plafond » derrière la tête des figures, en dessous des crossettes supérieures.

Ainsi l'introduction des figures annexes et des crossettes a-t-elle altéré l'effet de trompe-l'oeil si net dans la peinture précédente. Si on met à part le cartouche, les deux *putti* qui l'accompagnent et le rideau, aucun autre motif – même les guirlandes – ne peut être situé avec vraisemblance dans l'espace. La « vérité » du cadre est démentie par les figures qui l'occupent. Le peintre a préféré la juxtaposition de réalités différentes à la cohérence des effets illusionnistes.

Le parti adopté dans la peinture XII dut paraître satisfaisant puisqu'il fut repris pour l'essentiel dans le reste de la galerie. Mais il subit encore quelques modifications. Dans les compositions, exécutées immédiatement après (II et XI), les guirlandes de la partie inférieure disparaissent, les figures latérales perdent leur ton de pierre et deviennent vivantes, les masques des crossettes (encore emprisonnés dans des volutes dans II) échappent aux contraintes de l'ornement et acquièrent une vie autonome. Enfin, le rideau débordé moins sur la partie supérieure du cadre. Tous ces changements ont un sens : le nouveau traitement des masques et des figures latérales prouvent que l'artiste veut animer davantage le décor ; inversement, la suppression des guirlandes et même le rétrécissement du rideau ont pour effet de rendre plus lisible le cadre, c'est-à-dire le motif en trompe-l'oeil. L'opposition entre le cadre et les figures vivantes qui lui sont associées, déjà nette dans la peinture XII, s'accroît donc dans les panneaux suivants : l'effet illusionniste est plus frappant et, en même temps, les figures annexes paraissent plus indépendantes.

Ainsi mis au point, ce système ne connaîtra que de légères variantes qui n'en modifient pas le caractère. La plus intéressante est l'introduction de *putti* qui soulèvent le rideau comme s'ils découvraient la peinture principale (VII, VIII, IX), accentuant ainsi le trompe-l'oeil. Par ailleurs, la peinture VII, *Scènes de combat*, présente une disposition particulière puisqu'elle se développe sur deux murs perpendiculaires : les effets d'illusion en sont un peu compromis. En ce cas, le peintre semble s'être souvenu des tapisseries qu'on avait l'habitude de plier dans les angles des pièces.

De leur côté, tous les soubassements répètent le type adopté dans la peinture XII, à ceci près que la niche ovale n'est plus occupée par une figure, sauf dans la peinture II, mais par des ornements légers qui ne l'encombrent pas. Comme il l'a fait dans la partie haute en supprimant les guirlandes et en réduisant la largeur des rideaux, l'artiste a voulu simplifier son motif afin d'accroître son caractère architectural. Pour la même raison, les socles et les cadres n'ont pas

partout la même teinte : ils sont traités dans une gamme nuancée de gris, parfois rosés ou violacés, comme si des marbres légèrement différents avaient été utilisés dans chaque panneau. Les parois acquièrent de ce fait une animation supplémentaire.

Le système décoratif de la galerie d'Oiron, parfaitement unitaire à partir des compositions II et XI, a donc été mis au point pendant l'exécution des premières peintures. Si le changement de parti décoratif s'était opéré en une seule fois, on pourrait penser que le peintre a reçu de nouvelles directives ou qu'il a eu connaissance d'une œuvre qui lui aurait servi de modèle, mais ce n'est pas le cas. Jallier a donc poursuivi une recherche personnelle qu'il n'a pu mener à son terme avant de commencer son travail. Recruté sans doute dans l'hiver 1545-1546, l'artiste dut se mettre immédiatement à l'œuvre sans avoir le temps de beaucoup réfléchir, ce qui explique qu'il adopte pour la première peinture une formule simple qu'il enrichit ensuite très vite en introduisant le cadre pour les figures.

L'absence des figures annexes dans les peintures XIV et XIII prouve, par ailleurs, que celles-ci n'étaient pas prévues dans le programme iconographique et que l'auteur de ce programme ne les a imaginées, pour tout le reste de la galerie, qu'après l'achèvement des premières scènes. Les figures annexes de la peinture XII – les premières qui apparaissent dans la galerie – sont purement décoratives alors que partout ailleurs elles ont le plus souvent un rapport avec le sujet principal.

Ainsi, les premières compositions exécutées dans la galerie d'Oiron n'apportent pas seulement un témoignage capital sur l'activité de Noël Jallier : elles révèlent l'impatience de Claude Gouffier, la présence au moins périodique de l'auteur du programme sur le chantier, le rôle joué par le peintre dans la mise au point finale de l'iconographie. Devant ces panneaux en partie ruinés, nous entrevoyons la vie du chantier pendant l'année 1546.

ROME ET FONTAINEBLEAU

Les hésitations de Noël Jallier s'expliquent aisément : le système décoratif qu'il a inventé est original. Il associe en effet deux thèmes très différents, le trompe-l'oeil et le cadre « habité » par des figures vivantes qui, bien qu'ayant chacun des précédents en Italie ou en France, n'avaient jamais encore été associés dans un décor mural de grande dimension. Les tâtonnements des trois premières peintures permettent de comprendre comment s'est opérée cette association.

La peinture XIV exécutée par Jallier dès son arrivée à Oiron n'est pas originale : l'association d'un soubassement en trompe-l'oeil et d'une peinture couvrant le reste du mur est courante en Italie. Mais ce type de décor reste exceptionnel en France où la partie inférieure des murs est généralement occupée par un lambris. Le parti adopté par Jallier dans la peinture XIV s'écarte des habitudes françaises et ne doit rien non plus aux nouveaux décors de Fontainebleau : ses sources sont italiennes.

Dans la peinture XIII, l'introduction du cadre permet d'étendre le trompe-l'oeil à toute la paroi. Jallier s'est de nouveau inspiré de l'art italien, mais le procédé qu'il utilise ne reproduit pas un modèle ultramontain car les Italiens n'ont jamais peint de cadres de grande dimension posés sur un soubassement, occupant toute la hauteur du mur, avant le décor des parois de la salle Pauline daté de 1547.

DEUX COMPOSITIONS ORNEMENTALES

Dans le *Prologue*, le thème choisie excluait qu'on peignît une scène unique placée dans un cadre de grandes dimensions. Les trois figures allégoriques exigeaient des cadres distincts plus petits, relié par des ornements. Autour des trois cadres, figures et ornements s'enchaînent de façon continue : des cuirs rattachent les tableaux les uns aux autres, les dragons qui surmontent les médaillons ont leurs cous entrelacés et leurs queues prises dans les cuirs. Les effets de trompe-l'oeil ne disparaissent pas pour autant, mais ils sont plus ambigus. En premier lieu, les trois cadres paraissent autant de fenêtres ouvertes sur l'extérieur parce que les paysages qu'ils découvrent semblent faire partie d'un paysage unique qui se poursuivrait sans interruption derrière le panneau. A cette percée en profondeur s'oppose une saillie de la partie centrale. Le bandeau qui sépare les deux niveaux du *Prologue* ressaute au-dessus de la porte et le même mouvement se retrouve dans le soubassement. De ce fait, le tableau central se trouve porté en avant. Mais, plus haut, les cuirs et le rideau qui recouvrent en partie son cadre le repoussent en arrière. Il est donc impossible d'assigner à ce tableau une position fixe. La position de la porte confirme cette recherche : elle se creuse brusquement dans la partie qui avance, tandis qu'au-dessus le cadre repose sur le vide et s'ouvre sur un paysage.

Beaucoup plus simple que le *Prologue*, le *Bûcher de Patrocle* est inspiré par les panneaux de stucs situés à l'extrémité ouest de la galerie François Ier, à Fontainebleau. Les effets de trompe-l'oeil se réduisent à peu de choses : les satyres se dressent sur le soubassement, deux rideaux s'enroulent autour des ornements.

L'originalité du système décoratif d'Oiron résulte donc avant tout de la diversité des sources d'inspiration de Noël Jallier : il ne révèle pas une personnalité exceptionnelle, mais un talent « combinatoire » dont l'étude des *storie* montrera encore mieux les ressources et les limites.

LES PROCÉDES DE COMPOSITIONS

Dans toute la galerie, l'organisation des scènes est simple. Les figures se disposent sur un seul plan parallèle à la surface du tableau (III, VI, VII, XII) ou sur deux plans légèrement en retrait (IV, VIII, X) ou bien encore en demi-cercle autour du motif principal (V, IX). Deux peintures présentent une organisation différente parce qu'elles s'inspirent un peu d'œuvres antérieures : l'*Assemblée des dieux* forme un cercle complet, les *Armes d'Enée* comptent trois parties

distinctes. Encore le cercle de l'*Assemblée* est-il redressé de telle sorte qu'il ne creuse guère la surface, et les scènes latérales des *Armes d'Enée* sont elles aussi parallèles à la surface du tableau. Nulle part on ne voit de construction en diagonale, de contrastes rapides de plans ou de figures à mi-corps repoussant le reste de la composition et moins encore de petites figures dispersées sur tous les plans comme à Ecoen. Dans le *Combat singulier* où le sujet appelle un traitement en profondeur, les figures du devant dissimulent en grande partie les deux armées si bien que la composition reste formée de deux plans parallèles : les cavaliers et le paysage. Même là, le plan du mur est respecté.

Les groupes offrent également une grande unité. Pas de poses contractées, de mouvements divergents, d'accidents inattendus : les figures sont toujours liées les unes aux autres par un enchaînement continu. De ce point de vue, les plus intéressantes compositions sont les trois grandes batailles équestres aux personnages plus nombreux, plus variés, plus animés que ceux des autres scènes. Aucune confusion dans ces mêlées furieuses : les lignes de force restent claires, les groupes de combattants s'équilibrent, les mouvements les plus violents s'enchaînent sans a-coup.

LE STYLE DES FIGURES

Classique dans ses ordonnances, Jallier l'est beaucoup moins lorsqu'il dessine ses figures. Dans les batailles, le *Combat singulier*, la partie gauche du *Cheval de Troie*, les figures paraissent encore assez naturelles, les types sont vrais, les gestes souples et expressifs. Le groupe des bergers amenant Sinon (X) évoque ainsi les formes et les cadences de Luca Penni. Mais partout ailleurs les corps volumineux semblent disproportionnés par rapport aux têtes et aux extrémités des membres, exagérément réduites, les gestes bizarres, mal coordonnés, n'ont rien de naturel. Certaines poses invraisemblables reviennent avec insistance tel ce mouvement exagéré de l'épaule qui se redresse jusqu'au niveau de la tête. Au lieu d'exprimer une participation à l'action, les attitudes traduisent une sorte d'agitation interne qui donne aux personnages les plus immobiles, ceux de l'*Assemblée des dieux* par exemple, un caractère instable.

DES ESPACES « NORDIQUES »

La structure des paysages d'Oiron est dans l'ensemble fort simple. Le plus souvent, l'espace se développe de façon continue du premier plan jusqu'au fond sans qu'il y ait de grandes dénivellations de terrain ou de zones fortement différenciées dont la succession rendrait sensible la profondeur. La ligne d'horizon est située vers le milieu de chaque tableau, ce qui exclut les effets panoramiques.

Dans certaines peintures cependant, l'espace se creuse brusquement sur les côtés et l'on découvre alors en contrebas des vues étendues qui ne se présentent pas sous le même angle que le reste de la composition. A gauche du *Jugement de Pâris* l'effet reste assez atténué, mais dans l'*Enlèvement d'Hélène*, toute la moitié droite est occupée par une immense baie entourée de montagnes placée très en-dessous du niveau de la scène principale. Dans la *Fuite d'Enée* la vue plongeante sur la mer et les bateaux troyens, à droite, est complètement détachée du sujet principal si bien que le peintre dut séparer les deux parties par un groupe d'arbres.

Quelle que soit leur disposition en profondeur, les paysages d'Oiron sont toujours « ouverts » : le ciel occupe toute la largeur des tableaux ; les montagnes, les rochers, les architectures ne s'élèvent pas jusqu'au sommet de la composition. Quelques arbres font exception, mais sans jamais former de masses opaques : leur tronc est nu jusqu'à une grande hauteur, leur feuillage léger et transparent. Sur les côtés, l'espace paraît également illimité, n'étant jamais encadré par des rochers ou des groupes d'arbres épais qui constitueraient des sortes de coulisses. Dans le *Jugement de Pâris*, par exemple, le peintre a évité que le rocher ne joue ce rôle : il ne le place pas au bord du tableau et laisse les lointains visibles à sa droite. Même dans une composition symétrique et encadrée, comme le *Combat singulier*, le paysage semble se prolonger sur les côtés.

Les couleurs adoptées, la manière de peindre, contribuent aussi à créer cette impression. Gris, vert et bleu dominant. Ces tons froids et clairs, posés par touches, donnent un caractère léger et transparent aux surfaces. Les lointains reculent et se fondent dans la lumière qui emplit tout le tableau et qui enveloppe aussi les figures du premier plan. Le temps a sans doute accentué cet effet en voilant des paysages qui avaient à l'origine des tons plus soutenus et des contours plus nets, mais il est probable que Noël Jallier a voulu créer cet effet atmosphérique et qu'il a choisi pour cette raison de peindre dans une gamme claire.

Cette lumière diffuse atténue tous les contrastes : les ombres légères ne soulignent pas les accidents du relief, les premiers plans ne « repoussent » pas les lointains. De ce fait, la distinction que nous avons faite entre les vues horizontales et les vues panoramiques perd beaucoup de son importance : le paysage immense de l'*Enlèvement d'Hélène* ne se creuse pas subitement sous les pieds des figures : il surgit plutôt comme une apparition merveilleuse, mal localisée par rapport au premier plan mais liée à lui par la même luminosité. Aussi le peintre parvient-il à limiter au maximum la profondeur du paysage panoramique et ses effets de perspective fuyante, accélérée, qui pourrait trouser le plan du tableau. La couleur claire lui permet de respecter le plan du mur et de traiter le paysage à l'échelle monumentale.

Le paysage panoramique n'a été utilisé par Jallier que dans l'*Enlèvement d'Hélène*. Quelques-uns de ces poncifs apparaissent cependant un peu partout : le chemin sinueux (II), qui peut être une jetée (IV), le rivage découpé (IV, XII), la montagne aux formes insolites (IX), le précipice franchi par une passerelle filiforme (IV, IX) ... Mais on ne voit nulle part l'accumulation des détails qui caractérise toujours ce genre : à gauche du *Jugement de Pâris*, quelques édifices et deux montagnes massives suffisent à meubler l'espace ; dans le *Combat près des vaisseaux* et la *Fuite d'Enée* les rivages sont bordés par des architectures ou des collines aux formes simples. Même les montagnes de la *Mort d'Hector*

ne rappellent que de loin les inventions fantastiques de Patinir ou de Met de Bles. Noël Jallier peint des compositions monumentales où les effets pittoresques, les accidents de terrain, les perspectives accélérées n'ont pas de place. Aussi, quand il recourt à ce type de vue dans *l'Enlèvement d'Hélène*, en atténue-t-il au maximum les effets par l'emploi d'un coloris clair qui rapproche tous les plans et d'un style d'esquisse qui confère un caractère irréel à la scène.

Ainsi les peintures de la galerie évoquent-elles avant tout l'art de l'Europe du Nord. L'ouverture latérale de l'espace, la transparence de l'atmosphère, la gamme froide des tons, la présence de nombreux motifs ne peuvent s'expliquer sans une connaissance de l'art flamand que Jallier a pu acquérir en France puisqu'un grand nombre d'artistes néerlandais travaillaient à Fontainebleau. Mais l'artiste avait trop bien assimilé la « grande manière » italienne pour reproduire les schémas-types du paysage néerlandais. Il refuse le foisonnement pittoresque, limite les vues plongeantes et préfère presque toujours des compositions plus simples où les plans se succèdent régulièrement. Il parvient ainsi à donner un caractère ample et solennel à des paysages d'esprit nordique, réalisant une synthèse qui n'a guère d'équivalent à cette date que dans les tapisseries et demeure sans exemple dans la peinture monumentale.

LES RUINES

Dans la plupart des peintures se trouve un motif qui apparaît peu dans l'art des Pays-Bas : des architectures antiques, ou du moins de type méditerranéen, souvent ruinées, qui définissent de façon idéale de lieu de la scène. Ces édifices constituent presque toujours l'élément le plus remarquable du paysage : avec ces architectures, Jallier introduit une valeur nouvelle, la nostalgie du monde antique, créant une de ces « combinaisons » inattendues qui font l'intérêt du décor d'Oiron.

D'une façon plus générale, Jallier ne s'intéresse guère aux détails des architectures : au lieu de peindre des colonnades, des arcades, des frontons, il suggère des volumes massifs, des ensembles compacts qui expriment beaucoup mieux qu'une arcade brisée la grandeur du passé et l'usure des siècles. Dans la *Mort d'Hector*, par exemple, la ville au sommet de la colline ne nous retient par aucune forme précise et datée (au point qu'on oublie de remarquer la présence d'un bâtiment moderne) : des architectures sans âge paraissent faire corps avec le rocher, participer d'une éternité « géologique ». Cette conception très grave et très évocatrice de la ruine est celle de tous les maîtres romains et de quelques étrangers sensibles comme eux à la grandeur de Rome. Cependant, le traitement pictural des vues de ruines demeure très différent de celui des maîtres romains. Les paysages de la galerie sont en effet exécutés dans des coloris clairs qui permettent de restituer avec une grande vérité les tons du crépi ou de la brique, les surfaces usées envahies par la végétation. On sent que Jallier a observé ce qu'il montre et qu'il sait rendre le grain et la couleur des édifices en homme attentif à la qualité physique des choses.

Les flammes qui s'élèvent dans la nuit au-dessus de Troie, les lumières d'orage qui éclairent brusquement certaines parties de *l'Enlèvement d'Hélène* et d'*Iphigénie* ou la ville au fond du *Cheval de Troie*, donnent un caractère dramatique à l'évocation du passé. Ailleurs, dans les lointains surtout, il arrive que les édifices ne soient qu'esquissés : quelques touches claires, un trait de lumière suffisent à évoquer un volume, une arête. Dans le *Combat près des vaisseaux*, la ville s'élève au bord de la mer comme une apparition ; dans *l'Enlèvement d'Hélène*, la ville de Sparte est suggérée par de petites touches de lumière : les architectures n'évoquent plus de vraies ruines mais une antiquité merveilleuses qui n'existe que dans l'imagination.

Ainsi, les paysages d'Oiron ne cessent de faire rêver au monde antique bien que leur coloris, leur lumière et leur structure rappellent surtout l'art du Nord. Leur qualité picturale et leur valeur poétique leur assurent une place exceptionnelle parmi les paysages archéologiques qui se multiplient alors en France : entre Rosso et Nicolo delle'Abate, Noël Jallier nous paraît être, avec Thiry, le plus grand interprète de la ruine.

CONCLUSION

La galerie d'Oiron montre qu'il existait en France, en 1546, un maître capable de créer un décor mural immense, fait de scènes historiques de grandes dimensions, sans reproduire les partis adoptés à Fontainebleau, sans copier des compositions peintes ou gravées.

Une telle indépendance implique que le maître d'Oiron acquit une part de sa formation en dehors de Fontainebleau. Les observations que nous avons faites prouvent qu'il vécut quelque temps à Rome et qu'il s'y trouvait sans doute encore en 1545. Durant ce séjour, il a apprécié les décors illusionnistes et admiré les compositions « classiques » qu'il imitera dans certains groupes et même dans des scènes entières, telles les grandes batailles équestres peintes en dernier, du côté de l'entrée.

Trois milieux artistiques différents ont contribué, dans des proportions à peu près égales, à la formation artistique de Jallier. Bénéficiant d'une culture étendue, celui-ci fut capable d'imaginer, après quelques hésitations, un décor mural qui ne ressemble à aucun autre, mais il n'a pas pour autant créé une œuvre profondément originale car il n'a pas su rassembler dans une synthèse cohérente les éléments empruntés à Rome, à Fontainebleau et à l'art du Nord. Les diverses composantes de son art restent distinctes, et leur dosage, toujours instable, varie d'une peinture à l'autre, ce qui introduit de curieuses disparités dans la galerie. Seuls les paysages sont partout semblables, et d'une qualité égale, comme si le peintre avait exprimé sa sensibilité la plus profonde dans l'évocation des lointains et des ruines.

La disparition quasi totale de la peinture française du XVI^{ème} siècle fait des peintures d'Oiron une sorte d'*unicum* et empêche d'apprécier exactement l'oeuvre de Jallier.

Autant qu'Anet, le Louvre ou les premiers poèmes de Ronsard, les peintures d'Oiron révèlent les ambitions de la culture française au milieu du XVI^{ème} siècle.

Elles témoignent aussi des intérêts artistiques et intellectuels de Claude Gouffier et des grands événements de sa vie. En 1546, lorsque Jallier commence à travailler, la construction de la galerie s'achève mais les sculpteurs sont toujours à l'oeuvre, au dehors et au dedans, puisque l'épée de grand écuyer (office obtenu le 22 octobre 1546) figure sur la façade et la cheminée. Une telle hâte de Claude se comprend : la mort en 1545 de sa première femme, qui avait tenté de l'empoisonner, lui permet d'épouser quelques mois plus tard (6 novembre 1545) au Louvre Françoise de Brosse. Ce remariage longtemps attendu marque certainement pour lui le début d'une vie nouvelle : il lui donne enfin l'espoir d'avoir un fils et l'incite à achever au plus vite et de la façon la plus somptueuse les travaux du château. Le programme de la galerie dut être conçu pendant l'hiver et les peintures commencées, comme on l'a vu, au printemps. La promotion éclatante de Claude, à la fin de la même année, stimula encore ses ambitions : on devine avec quelle impatience « Monsieur le Grand » et son épouse suivirent les travaux, attendant déjà une visite royale – qui eut lieu en effet dès mai 1551.

Un mariage, une nomination, ce sont des événements et nous ne connaissons rien d'autre. Mais il faut penser à la façon dont ils ont été vécus. Comment comprendre l'ampleur du décor, l'ambition du programme, la qualité de l'oeuvre si l'on n'imagine pas les pensées de Claude Gouffier en 1546, quand il demandait à un lettré le programme de sa galerie, quand il cherchait à Paris et à Fontainebleau l'artiste capable de donner forme à ses rêves ?

Louis Gouffier fit peindre des fleurs, des fruits, des instruments de musique, des animaux, des trophées, des paysages, des vues de château, des monogrammes. Les deux-tiers des caissons sont anciens. Les autres ont été peints vers 1950 par Mme Dorian qui s'est inspiré très heureusement des caissons originaux (plan d'ensemble indiquant les parties refaites aux Archives du Patrimoine). Trois caissons restent nus au centre de chaque travée : ils portaient des ornements en relief dorés, en carton. Sur les poutres, des cartouches ornés de paysages, de châteaux, de scènes mythologiques, se détachent sur un fond vert.

L'humaniste a suivi de près la réalisation du cycle : les figures annexes qui commentent de façon parfois subtile le sujet principal et qui ont donc été conçues par lui, n'apparaissent pas dans les deux peintures exécutées en premier. L'auteur du programme a donc imaginé ce commentaire après coup, quand le peintre (ou lui-même?) eut l'idée d'introduire des figures annexes dans sa composition.