

Les fresques du château de Rochechouart

Le château conserve de rares exemples de fresques de la fin du Moyen Âge et de la Renaissance qui sont restées méconnues ou recouvertes pendant de nombreux siècles. Décorant l'intégralité de la pièce, richement colorée, la fresque de la Salle des chasses date du tout début du XVI^e siècle. Elle relate une journée de chasse au cerf dans les environs du château, précédée d'un banquet royal. Plus tardive, datant environ des années 1530, la galerie d'Hercule abrite une grisaille de grande échelle retraçant les épisodes de la vie du héros mythologique. Ces deux ensembles, réalisés à quelques décennies d'intervalle, offrent l'association rare de fresques en couleur dans la continuité du style de la fin du Moyen-Âge, et de peintures murales en grisaille, nouveauté emblématique de l'art du XVI^e siècle.

LA SALLE DES CHASSES



Une fresque aristocratique

Le chantier de reconstruction du château de Rochechouart à la fin du XV^e siècle et au début du siècle suivant a inclus dans son programme l'embellissement des appartements seigneuriaux. La fresque des chasses se situe au premier étage du château (étage seigneurial) dans l'aile sur cour et ville. Cette salle était vraisemblablement une sorte d'antichambre (chambre de retrait) qui communiquait par un passage avec la chambre personnelle du seigneur, aujourd'hui disparue, dans la tour du lion. Dédiée à la réception cette salle ne possédait aucune cheminée et n'était aménagée que lorsque l'on y recevait des invités. Elle devait par son décor symboliser les goûts, la richesse et le rang du seigneur des lieux.

Sur deux registres séparés par un galon se développe un cycle de chasse à courre dans la forêt de Rochechouart en contrebas des remparts du château. Il s'agit d'une thématique très répandue dans l'art médiéval car c'est la distraction la plus noble qui soit. C'est aussi une marque de puissance qui met en scène un seigneur courageux et «roi de guerre». Il affirme ainsi son ascendant protecteur sur la ville et les habitants de sa vicomté. Cette peinture, à l'instar d'une bande dessinée, illustre les épisodes successifs d'une journée de chasse, selon une narration chronologique où les scènes se succèdent de gauche à droite.

Elle a bénéficié d'un programme de restauration de 1986 à 1991.

Un programme pictural

- La scène d'ouverture : le banquet

La scène d'ouverture est une scène de banquet qui est aussi appelée la présentation des fumées. Devant une table un couple est assis sous un dais, ce sont les invités d'honneur. Ces personnages sont identifiables par leurs parures. L'homme porte ainsi le collier de l'Ordre de saint Michel (un des ordres militaires de la chevalerie française). Sur la parure de la dame, on devine deux lettres gothiques, à savoir un «L

» et un «A», initiales du couple royal formé par Louis XII et Anne de Bretagne. Placer ainsi le roi et la reine de France en position d'honneur, alors qu'ils ne se sont jamais déplacés à Rochechouart, est un moyen de leur rendre hommage et de montrer à tous que le seigneur est l'homme du roi, un serviteur indéfectible. À leurs côtés on reconnaît le vicomte de Rochechouart grâce à sa parure et aux couleurs de son habit (blanc et rouge, les couleurs des Rochechouart). Au premier plan, agenouillé, un veneur, présente aux invités d'honneur, sur des feuilles, les «fumées » (déjections) de l'animal que l'on désire chasser, indices de son état physique et des lieux qu'il a occupés.

- Le cortège : le portrait d'une cour seigneuriale

Le cortège se met en marche. Très hiérarchisée, la procession se compose des invités qui vont participer à la chasse, invités d'honneur, puis des invités de second rang, notamment les femmes en carrosse, puis les petits nobles et vraisemblablement quelques riches bourgeois. Parmi eux, un curieux personnage décharné est un franciscain reconnaissable à sa robe de bure marron à capuchon et à encolure en «V». Un homme d'origine africaine en livrée curiale tient la bride et guide la monture du personnage principal du cortège : cette présence est révélatrice d'une recherche d'altérité et d'exotisme chez les grands du royaume à l'aube de la Renaissance.

Ce défilé est un événement mondain entouré d'un certain appareil. Les chevaux richement parés, les chiens de chasse, les cors orfévrés, les riches habits et armes de tous les participants et le carrosse sculpté aux couleurs des Rochechouart sont autant de démonstration de la richesse et de la puissance du seigneur.

- La représentation du château et la ville de Rochechouart : une mise en abyme

Le seigneur de Rochechouart a tenu à faire représenter le château et la ville de Rochechouart. Cependant, on ne sait pas si toutes les parties de l'édifice étaient alors achevées ou s'il s'agissait plutôt d'une représentation en majesté, idéale, du château tel qu'il avait été pensé et programmé. On y voit aussi certaines parties aujourd'hui disparues à l'exemple de la chapelle détruite en 1576. Le château, associé à la ville murée de remparts, est en quelque sorte une représentation du bon gouvernement du vicomte avec les vergers plantureux au pied des murailles et les personnages qui dansent en arrière-fond de la scène de chasse.

- Une chasse à courre

1 - La poursuite du cerf

Devant le cortège on peut découvrir la scène du lancer. Le valet de limier retrouve grâce à son chien la piste du cerf. Les veneurs armés de lances partent à sa poursuite. Les chiens couplés jusque-là sont lâchés pour harceler le cerf. Comme régulièrement à chaque entrée de scène, un cavalier sonne du cor.

2 - L'hallali debout

On passe tout de suite à l'agonie de l'animal. Le cerf épuisé, assailli et blessé par les chiens, est arrêté dans sa course. Aux abois, il est désormais à la merci des chasseurs.

3 - L'hallali couché ou mise à mort

Le cerf, couché, est servi (achevé) au couteau par l'un des veneurs alors que la prise du gibier est sonnée au cor.

4 - Le dépeçage

Deux veneurs ouvrent l'animal tout le long de son ventre à l'aide de leurs couteaux. Cet acte du dépeçage précède normalement celui très ritualisé de la curée chaude visant à récompenser les chiens, scène absente de la fresque de Rochechouart.

- Un étrange couple
(passage vers la tour du lion)

Dans la chambre des chasses, un couple est figuré dans le couloir d'accès à la tour d'angle, dite tour du lion. La couleur de leur habit les rattache à la famille de Rochechouart. Selon l'une des hypothèses couramment acceptée, ces personnages seraient Jean et Anne de Rochechouart auxquels leur fils François aurait rendu hommage. On peut découvrir les traces d'une inscription très endommagée au-dessus de la dame.

- L'homme corpulent : l'inconnu
de derrière la porte

Un personnage obèse et chauve, muni d'un couteau et attablé, se cache derrière le battant de la porte. Il est représenté indépendamment des autres registres et est accompagné d'une inscription non déchiffrée. Sur la table, à côté du couteau, une forme rouge (sa langue coupée ?). Son rôle et son identité restent relativement énigmatiques, même s'il apparaît comme un personnage clé.

LA GALERIE D'HERCULE



Un rare exemple de peintures murales en grisaille de la Renaissance française

Situé à l'étage seigneurial (premier étage) dans le logis sur cour et ville, ce cycle, a été réalisé dans la grande salle d'apparat (aula magna). Cet ensemble, partiellement mis au jour en 1883 mais resté badigeonné, a été redécouvert en 1965 et est encore aujourd'hui un des très rares exemples de ce type de technique ayant survécu en France.

L'usage de la grisaille marque le renouvellement des modes de représentation qui a cours dans la première moitié du XVI^e siècle. On le retrouve également en vitrail ou dans l'art de l'émail. Ce goût pour la grisaille peut avoir trouvé son origine dans le développement des estampes, procédé du multiple qui, depuis la fin du XV^e siècle, permet la diffusion à plus grande échelle des œuvres d'art. Des gravures d'origines différentes ont d'ailleurs ici servi de réservoirs de modèles iconographiques à différentes scènes. On trouve l'influence nordique dans plusieurs costumes, ainsi qu'une référence à l'artiste germanique Albrecht Dürer et au vénitien Zoan Andrea Valvassore. Les légendes calligraphiées en lettres gothiques qui accompagnent chaque scène sont en ancien français (langue d'oïl, hormis quelques mots) bien que la langue usuelle de Rochechouart fut la langue d'oc. Ce «carnet d'estampes» tracé à même les parois, en observant la circulation des modèles, serait datable des alentours des années 1530 et serait quasi contemporain d'un autre cycle consacré à Hercule en Haute-Vienne, celui

sculpté du jubé de la cathédrale de Limoges.

L'autre grande nouveauté de cet ensemble est l'inspiration antique avec un thème emprunté à la mythologie. Ainsi chaque image est séparée par un décor de colonnes, certaines baguées, d'autres losangées. Toutefois, les représentations des armes et des armures des protagonistes sont traitées d'une manière contemporaine.

Le cycle des travaux et exploits d'Hercule est du goût des plus riches, qui emploient son effigie pour embellir leurs résidences, voire s'identifient à lui et aux vertus chevaleresques qui lui sont assignées (Hercule courtois). Hercule est un symbole du pouvoir puisqu'il est une des images du roi de France. Hercule est présenté comme l'homme vertueux par excellence. Rattaché à la religion chrétienne, Hercule est alors considéré comme un nouveau Samson luttant contre les péchés. Il est aussi plus simplement cet homme qui, pour parvenir au salut éternel, accepte les épreuves de la destinée.

La Vie d'Hercule

Hercule est surtout connu grâce à ses douze travaux. Ici, il s'agit du récit de sa vie, depuis le premier exploit du héros après sa naissance représenté près de la porte d'accès à la galerie, jusqu'à sa mort, en passant par six exploits et six travaux, et auxquels s'ajoutent deux panneaux supplémentaires (Jupiter, Hercule et la tunique). Certaines scènes, très effacées, n'ont pu être récupérées par les restaurateurs.

- 1er panneau : Jupiter

Représenté au-dessus de la porte d'accès, Jupiter commande l'ensemble de ce cycle d'Hercule. Père d'Hercule qu'il a eu avec Alcène, il le laissera accéder aux Champs-Élysées pour récompense de ses exploits après sa mort.

- 1er exploit : Hercule et les serpents

Junon, épouse de Jupiter, jalouse des amours terrestres de son époux, envoie deux serpents dans le berceau d'Hercule pour l'étouffer. Hercule doué d'une force surhumaine et protégé par le dieu Hermès, étrangle les deux serpents devant sa mère Alcène.

- 1er travail : Le lion de Némée

Rendu fou par Junon, Hercule tue son épouse et ses enfants. Pour se punir, il entreprend les douze travaux commandés par son cousin Eurysthée. Hercule libère la cité de Némée d'un lion gigantesque dont la peau le rendra dorénavant pratiquement invincible (elle résistait à toutes les armes tranchantes). Ce premier travail est l'unique partie du cycle où apparaissent les armes de la famille de Rochechouart (au sommet de la colonne de droite sur un écu de joute).

- 2ème exploit : Combat entre Hercule et le roi Achéloos

Le dieu-roi fleuve Achéloos et Hercule sont tous les deux amoureux de Déjanire. Un combat s'engage entre les deux prétendants. Achéloos se métamorphose en homme à tête de taureau, puis en «dragon» pour enfin prendre l'apparence d'un taureau. Hercule le fait capituler en lui arrachant une corne qu'Achéloos lui échangera contre une autre qui deviendra la corne d'abondance.

- 2ème travail : L'hydre de Lerne

Ce monstre dont les nombreuses têtes se dédoublent à chaque fois que l'une d'elles est tranchée est vaincu par Hercule grâce à l'aide d'Iolaos qui cautérise chaque cou sectionné avec un brandon.

- 3ème exploit : Les colonnes d'Hercule

Au cours du voyage qui le mène vers Géryon, Hercule se retrouve sur une langue de terre et décide d'y laisser l'empreinte de son passage. Il frappe alors le sol, ouvre ainsi la Méditerranée et crée le détroit de Gibraltar. Les deux montagnes qui séparent l'Afrique de l'Espagne sont symbolisées par les deux colonnes placées sur ses épaules.

- 3ème travail : Les bœufs de Géryon

Eurysthée, désirant offrir en sacrifice à Junon les bœufs de Géryon, demande à Hercule de les récupérer. Géryon né avec trois têtes, six mains et trois corps réunis à la taille, est transpercé d'une flèche par Hercule qui lui dérobe son troupeau. Le berger Cachus à trois têtes lui vole une partie du troupeau, mais Hercule, le déloge de sa caverne située sous l'Aventin et le tue libérant ainsi de l'emprise de ce mauvais pâtre la région de Rome (que l'on voit symbolisée par la ville de l'arrière-fond).

- 4ème exploit : Hercule et Antée

Antée, géant fils de Poséidon et de Gaia (la Terre), avait pris pour habitude de défier à la lutte les étrangers qui passaient sur ses terres. Invincible, ses forces se renouvelant à chaque fois qu'il touchait terre, il se servait des dépouilles de ses victimes pour consolider le temple de son père. Hercule engageant le combat, finit par comprendre l'origine de l'invincibilité d'Antée. Il réussit à le vaincre en le maintenant suspendu (ici, la tête en bas) jusqu'à ce qu'il meurt.

- 4ème travail : Hercule et Cerbère

Eurysthée demande à Hercule de lui ramener le chien Cerbère, gardien des Enfers. Hadès, dieu des enfers, accepte à condition qu'Hercule capture Cerbère sans arme. Sur la représentation, on distingue le Styx (fleuve des Enfers) dans la

partie gauche. Cerbère est quant à lui habillé d'une armure de chevalier.

- 5ème exploit : Le combat d'Hercule contre les Centaures

Invités au mariage du roi des Lapithes, Pirithoos, qu'Hercule venait de libérer des Enfers avec Hippodamie, les centaures enivrés tentent de violer cette dernière et d'autres femmes lapithes. Hercule, présent, aide les Lapithes à récupérer leurs femmes.

- 5ème travail : Le jardin des Hespérides

Eurysthée exige d'Hercule qu'il lui rapporte une pomme d'or du jardin des Hespérides, gage d'immortalité. Ce jardin réservé aux dieux était gardé par un dragon (dont on peut encore distinguer deux griffes) et par les filles d'Atlas, les Hespérides. Hercule convainc Atlas d'aller chercher le fruit à sa place pendant qu'il le remplace sous le globe céleste.

- 6ème exploit et 6ème travail :
Le centaure Nessus / La biche aux sabots d'airain (la biche de Cérynie)

Hercule et son épouse Déjanire s'apprêtent à traverser le fleuve Evénos en crue. Le centaure Nessus propose à Hercule d'aider sa femme. Mais ce dernier tente d'abuser d'elle. Hercule lui décoche alors une flèche recouverte du sang de l'Hydre de Lerne. Nessus, mourant et désireux de se venger, enduit une tunique de son sang empoisonné et l'offre à Déjanire en lui disant que cette tunique a le pouvoir de rendre son mari fidèle. Dans le fond de cette scène, on voit Hercule près d'un cerf, une massue à la main. Il s'agit en fait de la biche aux sabots d'airain (et aux bois d'or). Ayant l'interdiction de faire couler son sang, Hercule lui plante une

flèche entre l'os et le tendon, mais il lui faut encore une année de poursuite pour l'épuiser, l'immobiliser et la charger sur ses épaules pour la ramener à Eurysthée. L'autre caractéristique de cette scène est, qu'après restauration, sont apparues deux représentations d'Hercule côte-à-côte l'une en noir, l'autre en ocre couleur sanguine. L'une des hypothèses est que l'un des deux dessins serait un repentir.

- 2e panneau : La seconde folie d'Hercule

Déjanire, jalouse, fait remettre à son mari par le biais de Lychas, messenger d'Hercule, la tunique que lui avait donnée Nessus. L'ayant revêtue, Hercule sent sa peau brûlée par le poison. Devenu fou de douleur, il tue Lychas.

- 3e panneau : La mort d'Hercule

Comprenant son erreur, Déjanire se suicide. La vie n'étant plus que douleur pour Hercule, il arrache tous les arbres du mont Oeta pour s'en faire un bûcher et demande à ce qu'on l'immole. Jupiter le laissera néanmoins accéder aux Champs-Élysées pour récompense de ses exploits. C'est l'apothéose d'Hercule.