

---

Le Cabinet des Jeux – Château de Vaux-le-Vicomte  
Création : atelier de Charles Le Brun - 1658-1660  
Restauration : atelier d'Ariel Bertrand - 2015

---



*Le Cabinet des Jeux ©Béatrice Lécuyer-Bibal*



## Le Cabinet des Jeux révèle de rares décors XVIIème siècle encore d'origine.

Ouvert sur les jardins d'André Le Nôtre, le Cabinet des Jeux de Vaux-le-Vicomte, pièce très lumineuse grâce au jeu des miroirs anciens constituait, avec le Salon des Muses et le Cabinet d'Hercule, les appartements d'apparat du Surintendant où Nicolas Fouquet recevait et divertissait sa société dans une ambiance intimiste.

A Vaux-le-Vicomte, pour la première fois, Charles Le Brun a la responsabilité d'un grand chantier : son génie s'y exprime tant dans la création des décors peints que dans l'influence qu'il exerce sur le décor sculpté de la façade. Les décors de boiseries peints et dorés à l'or fin furent réalisés entre 1658 et 1660 par l'atelier de Charles Le Brun composé d'artistes italiens : légers et raffinés, ils contribuent à créer une ambiance intime et plaisante très caractéristique des Cabinets.

A Vaux-le-Vicomte, ils représentent des grotesques, personnages chimériques, entrecroisés de guirlandes de fleurs et de végétaux somptueux et richement ouvragés. Ils forment un programme iconographique destiné à manifester la puissance de Nicolas Fouquet et son allégeance au roi Louis XIV.

### Les décors peints : le bestiaire conte l'histoire de la pièce et de son hôte.

Dévolue à la détente et au temps du jeu, cette pièce possède une iconographie légère, plaisante et à visée décorative. Cependant, le message symbolique n'est jamais loin, et les animaux figurés possèdent à l'époque une signification bien différente de celle d'aujourd'hui : ainsi une grenouille peut évoquer un mauvais poète, un « pauvre lézard », est « un misérable qui rampe », et si l'on compare un homme à un escargot, c'est qu'il est « mal fait, mal bâti ». Enfin, on dit proverbialement, qu'un homme court après les papillons, ou qu'il vole les papillons, quand il « s'amuse à des bagatelles ». De là vient qu'on dit aussi, il est « sot comme un papillon. »

Sur le mur Est, la scène des félins qui poursuivent le serpent et menacent l'écureuil pourrait renvoyer au soutien de Nicolas Fouquet à la cause royale et à sa loyauté envers le roi lors de l'épisode de la Fronde, période de troubles en réaction à la montée de l'autorité monarchique qui frappa la France pendant la minorité de Louis XIV.

La scène du lion et de la lionne (qui représenteraient le roi et la reine-mère) protégeant l'écureuil pourrait être une métaphore de la protection royale dont le Surintendant se croyait (à tort) assurée.



Le mur Sud pourrait figurer le triomphe de la sagesse sur les opposants, également illustré par la composition sous la fenêtre qui révèle le paon, animal attribut de Junon, sous la bonne garde de deux molosses. Les deux lionnes (sans le mâle) permettraient de représenter le triomphe de la Régence (et de la reine-mère) à l'issue de la Fronde.

## Les tableaux ou le génie de Charles Le Brun.

Comme dans la galerie d'Apollon au Louvre, Charles Le Brun reprend ici au plafond l'un de ses thèmes favoris, « Le Sommeil » qui représente une femme endormie tenant en main des anémones.

Une question pourrait ici se poser : une telle iconographie du sommeil ne conviendrait-elle pas mieux à une alcôve de chambre ?

Peut-être était-ce pour signifier le repos du Surintendant, le soir, après sa journée de travail, au service de son souverain ou simplement son aspiration au sommeil après des journées harassantes au service du roi. La Fontaine parle à son sujet de « Nuit endormie ».



Ce tableau, représentant un bouquet de fleurs, est attribué à Antoine Monnoyer, maître des peintures florales : il a oeuvré à la galerie d'Apollon et à la galerie des Glaces (son atelier pourrait également avoir réalisé les guirlandes ornant les panneaux verticaux du Cabinet des Jeux).

## Le jeu à travers les siècles : entre grandeur et décadence

De tout temps, les hommes ont ressenti le besoin de se divertir par le jeu. À partir du Moyen Âge, de nouveaux jeux apparaissent et pénètrent toutes les couches de la société. Au XVIII<sup>e</sup> siècle, on dit même qu'ils sont « aussi innombrables que les étoiles du ciel ou le sable de la mer ». À cette époque, jeux de hasard et jeux d'argent acquièrent peu à peu une place économique importante et cristallisent toutes les contradictions de la société de l'Ancien Régime, entre fascination et répulsion, contrôle et répression...

Œuvre du diable pour les hommes d'Église, objet de méfiance pour les moralistes, inutile perte de temps pour les philosophes (selon Aristote dans son livre « De l'éducation dans la cité parfaite », « *L'homme qui travaille a besoin de délassement, et le jeu n'a pas d'autre objet que de délasser* »), le jeu n'est réhabilité que très progressivement comme exercice d'une pensée libre ou par le biais des « divertissements pédagogiques ».



Le soir, vers 1650, gravure eau-forte et burin

« Le jeu rassemble tout ; il unit à la fois  
Le turbulent Marquis, le paisible bourgeois.  
La femme du banquier, dorée et triomphante,  
Coupe orgueilleusement la duchesse indigente.  
Là, sans distinction, on voit aller de pair  
Le laquais d'un commis avec un duc et pair ;  
Et quoi qu'un sort jaloux nous ait fait d'injustices,  
De sa naissance ainsi l'on venge les caprices. »

J. F. Regnard, *Le Joueur*, 1696

## Le Moyen Âge : du jeu de dés au jeu de tactique

Depuis des temps immémoriaux, les dés, pratiques et peu coûteux, sont partout répandus : les ouvriers les manient sur le chantier lors de leur pause, tout comme les soldats entre les combats ou les serviteurs désœuvrés.



À partir du XII<sup>e</sup> siècle, les dés voisinent avec les différents jeux de tables : ainsi, le jeu d'échecs, venu d'Orient, est diffusé en Europe par l'Espagne. Fort prisé par l'aristocratie comme jeu d'affrontement, allégorie de la guerre, il devient, dans l'univers courtois, jeu de séduction et l'un des symboles de la démarche amoureuse.

Sur l'illustration ci-contre, la tente aux pans relevés est un discret rappel des origines guerrières du jeu. Au centre de la scène, un jeune homme aux origines aristocratiques (attestées par le serviteur au faucon) tient une pièce d'échecs, prêt à intervenir, tandis qu'une jeune femme place d'une main une pièce de l'échiquier et de l'autre tient deux autres pièces, encouragée par sa servante porteuse de la couronne du futur vainqueur.



Valve de miroir, vers 1300, ivoire d'éléphant

"Ce divertissement [...] si doux qu'il fait couler le temps insensiblement,  
console les gouteux, resjouyt les melancoliques  
et donne relasche aux passions des amoureux."

Traité du picquet, Charles Hulpeau, 1632

## L'époque moderne : à temps nouveaux, jeux nouveaux.

A partir de la fin du XV<sup>ème</sup> siècle, on assiste à une véritable invasion ludique. Les cartes à jouer, nées dans le dernier tiers du XIV<sup>ème</sup> siècle, connaissent un succès fulgurant dans toute l'Europe, profitant de l'usage grandissant du papier et de la gravure sur bois et annoncent le foisonnement de jeux nouveaux venus d'Italie ou d'Espagne : trictrac et dames, premières loteries, jeu de l'oie, tarots... autant de jeux aux règles précises et induisant de nouveaux codes sociaux. Objet incessant de controverses, le jeu excite les passions.

### *Du péché mortel ...*

Pour l'Église, le jeu est une œuvre du Diable qui voisine avec débauche, marginalité et violence, autant de terrains propices aux péchés capitaux.

Les jeux d'argent et les paris, source de pertes et gains d'importance se multiplient. Les distinctions sociales tendent à s'évanouir ce qui bouleverse l'ordre bien établi de la société. En effet, comment peut-on gagner de l'argent sans l'effort du travail ?



*Riche au matin et gueux au soir,*  
Nicolas Guérard, vers 1703

« S'il est quelque joueur qui vive de son gain,  
On en voit tous les jours mille mourir de faim,  
Qui, forcés à garder une longue abstinence,  
Pleurent d'avoir trop mis à la réjouissance. »

J. F. Regnard, *Le Joueur*, 1696



### *... au divertissement pédagogique.*

Le jeu a aussi ses défenseurs. Parmi les arguments avancés, le bon jeu est celui qui, modéré, n'entraîne ni dépendance ni déchéance (« qui risque peu, est le plus sage/qui risque trop est le plus fou »), et oblige à être maître de soi. De plus, gagner grâce à des jeux qui nécessitent au moins une part de réflexion n'est pas scandaleux.

Dans le monde de l'éducation, aux partisans de l'effort s'opposent les adeptes du « s'instruire en s'amusant » qui voient dans le jeu un outil précieux pour l'acquisition de la bienséance en société et pour le développement des apprentissages et des connaissances (le jeu devient ainsi objet d'étude pour le calcul des probabilités).

A la fin du XVII<sup>ème</sup> siècle, le jeu participe pleinement à l'économie du temps et irrigue toute la société et l'univers culturel et artistique, voire linguistique du temps. Le vocabulaire varié utilisé pour qualifier ces jeux illustre cette dualité :



Délassement

Récréation

Désœuvrement

Passe-temps

Divertissement

Distraction



*Seconde chambre des appartements,*  
Antoine Trouvain, vers 1694

## 2015 : La restauration du Cabinet des Jeux par l'atelier d'Ariel Bertrand

En 2015, à l'occasion du 400<sup>ème</sup> anniversaire de Nicolas Fouquet, grand mécène et collectionneur, l'atelier d'Ariel Bertrand intervient dès le 22 juin pour redonner au Cabinet des Jeux sa splendeur d'antan.

Les savoir-faire à l'œuvre lors de la restauration seront valorisés auprès du grand public, fidèlement à la mission de Vaux-le-Vicomte : « transmettre l'expérience du Grand Siècle français au plus grand nombre. »

### L'atelier d'Ariel Bertrand

- ♣ Ariel Bertrand est restauratrice-conservatrice de peinture, diplômée d'une maîtrise en sciences et techniques. Elle a participé à la restauration de la Galerie d'Apollon au Louvre et de la Galerie des Glaces au château de Versailles, deux œuvres fondamentales du XVII<sup>ème</sup> siècle peintes par les mêmes artistes que ceux ayant œuvré pour le Cabinet des Jeux: Charles Le Brun et Antoine Monnoyer.
- ◆ Fabienne Cassange est restauratrice de bois doré. Elle a travaillé au sein de l'atelier de Marie Dubost et a déjà eu l'occasion de travailler pour le château de Vaux-le-Vicomte.

Ces deux talents réuniront une équipe de restaurateurs-conservateurs de peinture, tous diplômés d'état et de doreurs, tous titulaires d'un CAP de dorure.

### Restaurer les dégâts constatés :

- ♥ Les panneaux décoratifs peints sur bois à la peinture à l'huile occupent 50 % de la surface murale de la pièce soit 55 m<sup>2</sup> environ. Ils sont majoritairement altérés et fendus en partie basse, là où ils ont le plus été exposés aux variations de température. 80 % de la couche picturale de ces panneaux en partie basse a été repeinte : ces traces de repeints ponctuels sont visibles et créent des tâches obscures. De plus, un vernis passé sur tous les fonds s'est oxydé et a jauni.
- ♠ Les éléments dorés occupent le reste de la surface murale. A l'image des panneaux peints, la dorure est très altérée en partie basse, notamment dans les angles où beaucoup d'éclats sont visibles : le bois sculpté apparaît à nu. La dorure est également irrégulière sur les montants encadrant les panneaux peints ; il s'agit d'encrassement et de reprises ponctuelles à la bronzine qui en ont obscurci l'aspect. Afin d'obtenir un effet décoratif subtil, les doreurs de l'époque ont utilisés deux techniques : la dorure à l'eau a été employée sur les éléments sculptés afin de pouvoir les « brunir » et leur donner un aspect brillant alors que les éléments plats ont été dorés à la mixtion pour obtenir un aspect plus mat. Cette alternance subtile de matière met ainsi en valeur les éléments sculptés de la pièce. Afin de rester fidèles aux intentions des artistes du XVII<sup>ème</sup> siècle, les deux techniques de dorure seront réutilisées.

La restauration consiste ainsi à redonner à ces décors dégradés toute leur splendeur en associant le savoir-faire traditionnel aux techniques modernes, afin de permettre la conservation de ces décors tout en recréant une unité esthétique.

## Agenda, budget et programmation

- ◆ Durée des travaux : de fin juin à fin octobre 2015
- Budget de restauration : 80 000€
- Plan de financement :
  - 40 000€ (mécénat)
  - 40 000 € (autofinancement et subventions)
- ♥ Programmation autour de la restauration :
  - Vendredi 26 juin : Conférence par Eve Netchine, conservatrice et directrice adjointe de la Bibliothèque de l' Arsenal « *Jeux au salon dans le monde aristocratique au XVIIème siècle* »
  - Plusieurs fois par mois lors de la restauration : « Dans les coulisses du Cabinet des Jeux ». Visite du Cabinet des Jeux et transmission des savoir-faire par Ariel Bertrand et son atelier.
- ◆ Reconnaissance en remerciement du don des mécènes particuliers :
  - Visite privée du chantier de restauration guidée par Ariel Bertrand ou Fabienne Cassange
  - Adhésion offerte à l'Association des Amis de Vaux-le-Vicomte (accès illimité au domaine au cours de l'année, invitation à des évènements exclusifs, proposition d'un agenda d'évènements réservé aux mécènes...)
- ◆ Reconnaissance en remerciement du don des mécènes entreprises :

Contreparties sur mesure à définir ensemble selon les enjeux de l'entreprise :

- invitez et retrouvez vos clients dans un cadre différent du quotidien.
- devenez visible auprès d'une nouvelle clientèle nationale et internationale
- impliquez vos salariés autour d'ateliers de découverte des métiers d'art ou tout autre événement conçu avec vous parmi les différentes possibilités offertes
- organisez un événement (lancement presse, séminaire ou anniversaire d'entreprise...) dans un lieu prestigieux.
- échangez avec vos pairs lors des événements organisés pour les mécènes (inaugurations, petits- déjeuners...)

