



**HAL**  
open science

## Châteaux et palais dans les récits de Béroalde de Verville : voir autrement

Véronique Adam

► **To cite this version:**

Véronique Adam. Châteaux et palais dans les récits de Béroalde de Verville : voir autrement. Cristina Noacco; Christophe Imbert. Le château allégorique: image mentale et paysage d'autorité de l'Antiquité à nos jours, Presses Universitaires de Rennes, pp.147-161, 2021, 9782753582286. hal-03644077

**HAL Id: hal-03644077**

**<https://hal.science/hal-03644077>**

Submitted on 18 Apr 2022

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Véronique ADAM, « Châteaux et palais dans les récits de Béroalde de Verville : voir autrement », In C. Noacco et C. Imbert, *Le château allégorique: image mentale et paysage d'autorité de l'Antiquité à nos jours*, Presses Universitaires de Rennes, 2021, p. 132-146. [version preprint]

Béroalde de Verville, auteur de plusieurs récits romanesques<sup>1</sup>, est aussi un savant féru de mathématiques<sup>2</sup>, et surtout de philosophie et des savoirs alchimiques<sup>3</sup>. Plusieurs études ont déjà montré la résurgence d'un même lieu d'un roman à l'autre, telle l'île de Sympsiquée<sup>4</sup>. Le caractère spéculaire de ses univers de référence conduit l'auteur à y insérer des allusions alchimiques, scientifiques ou philosophiques<sup>5</sup>, à offrir aux lieux un cadre de référence apparemment géographique, finalement fictionnel<sup>6</sup>. Les lieux romanesques de Verville abritent en particulier des châteaux et palais porteurs de cette résurgence et de cette specularité : ces palais-châteaux, empruntant au château son architecture et au palais son éclat, offrent ce que nous appellerons un dispositif allégorique, un ensemble de signes, de strates, de valences qui suggèrent une lecture autre, en particulier, dans l'inscription de leur nom, de leur fondation ou organisation, de leurs hôtes. En donnant accès au fonctionnement de l'esprit, à la construction du savoir, aux réflexions mêmes sur la puissance politique, le château ne se détache pas de la dualité du paysage qui l'entoure, tant naturel que social, tant intérieur qu'extérieur. Toutefois, en multipliant les significations possibles, il traduit la crise des signes qui va gagner bientôt le XVII<sup>e</sup> siècle et qu'évoque l'introduction de ce volume, crise qui va de pair avec une critique du politique vivant au palais. Cette crise des signes confère aussi à l'allégorie une certaine opacité. Le palais de Béroalde<sup>7</sup> relève en effet de trois modalités de

---

<sup>1</sup> François BÉROALDE DE VERVILLE : *Le Voyage des Princes fortunés*, Paris, C. de La Tour, 1610 (Abréviation : *Le Voyage*) ; *Le Tableau des riches inventions : couvertes du voile des feintes amoureuses qui sont représentées dans le Songe de Poliphile, dévoilées des ombres du songe et subtilement dévoilées*, Paris, Guillemot, 1600 (Abréviation : *Le Tableau*) ; *La Pucelle d'Orléans*, Paris, Guillemot, 1599 (Abréviation : *La Pucelle*) ; *Le Cabinet de Minerve*, Rouen, G. Vidal, 1597 (Abréviation : *Le Cabinet*) ; *Le Rétablissement de Troyes, avec lequel, parmi les hasards des armes, se voient les amours d'Aesione*, Tours, 1597 (Abréviation : *Le Rétablissement de Troyes*).

<sup>2</sup> François BÉROALDE DE VERVILLE, *Théâtre des instruments mathématiques et mécaniques de Jacques Besson*, Lyon, Chouet, 1594.

<sup>3</sup> François BÉROALDE DE VERVILLE, *Les Appréhensions spirituelles*, Paris, Th. Loüan, 1584.

<sup>4</sup> L'île apparaît dans *La Pucelle* et revient dans *Le Voyage*.

<sup>5</sup> Voir notamment Daniela MAURI, « *La Pucelle d'Orléans et le Voyage des Princes fortunés* : deux miroirs à facette », *Béroalde de Verville*, Cahiers, V.L. Saulnier n° 13, P. ENS, 1996, p. 141-155 ; Gilles POLIZZI, « Les machines de la fée Romande », in Michèle CLEMENT (dir.), *Le Roman français au XVI<sup>e</sup> siècle*, Strasbourg, PU Strasbourg, 2005, p. 93-120.

<sup>6</sup> Véronique ADAM, « Paysage et utopie dans les recueils illustrés alchimiques (1535-1630) », in Anna CAIOZZO, *Utopies et paysage*, Valenciennes, Presses universitaires de Valenciennes, 2018, p. 146-160.

<sup>7</sup> La différence est sémantique, historique et psychologique, nous l'étudierons dans le premier volet de notre contribution.

l'allégorie. Portée par le parcours, la composition et la description du château, chacune s'adresse à un lecteur différent.

Il est d'abord un lieu allégorique simple et clair, une allégorie au sens strict, puisque derrière le parcours du château allégorique se dévoile pour le lecteur profane, en particulier pour un roi ou un puissant, la rencontre du savoir et du pouvoir, de la vérité et du mensonge. Le château allégorique recèle un miroir aux princes que le lecteur découvre. Une seconde modalité, déployant une allégorie plus opaque, inaccessible au profane, est offerte aux lecteurs d'alchimie, amenés à lire dans l'observation du château et de son roi l'allégorie d'une expérience de transmutation. Pour le lecteur connaisseur des univers romanesques de Béroalde, le palais apporte enfin un commentaire et un sens sur d'autres palais qui lui ressemblent, apparus dans d'autres récits de l'auteur. L'allégorie est ici herméneutique, le palais dévoilant l'allégorèse d'un autre palais.

Ces trois interprétations allégoriques du palais ne sont pas incompatibles : elles suggèrent un changement d'usage de l'allégorie, qui la rapproche de l'anamorphose. Elle change de sens selon la perspective adoptée, fonctionnant comme un leurre<sup>8</sup> pour le profane émerveillé et divertissant, un tableau derrière le lieu dont le savant goûte davantage le voile opaque que la clarté de sa leçon.

Nous nous attarderons donc sur les romans qui présentent ces trois modalités du château allégorique, afin de comprendre la nature de ce lieu et l'agencement des trois voies allégoriques adoptées. Nous présenterons tout d'abord les types de châteaux décrits par Verville et la nature de leur inscription dans le paysage. Puis nous étudierons le fonctionnement du dispositif allégorique dans la présentation du château changé d'un lieu de pouvoir en un lieu de savoir autre.

### **Les formes du château**

Le château est désigné sous quatre appellations possibles et interchangeables dans les récits de Verville : château, palais, fort, ainsi que par de rares occurrences du mot « maison<sup>9</sup> ».

---

<sup>8</sup> Fernand Hallyn (« Poésie et savoir au Quattrocento au xvi<sup>e</sup> siècle », *Poétiques de la Renaissance*, Genève, Droz, 1997, p. 167-209) rappelle que les liens entre poésie et savoir mettent en évidence deux postures contraires : la fable allégorique est soit un moyen d'éloigner le profane du sens caché, soit une « manière de faire entrer dans l'esprit de tous les hommes des vérités [incompréhensibles] sans cette présentation figurée ».

<sup>9</sup> Maison et palais sont synonymes. Volker MECKING, « Le vocabulaire de Béroalde de Verville (1556-1626) », in *Le Palais des Curieux* (1612), mai 2016. URL : [<https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01311081/document>], consultée le 30.03.2020. François BÉROALDE DE VERVILLE, *Le Palais des curieux*, Paris, VV<sup>e</sup> M. Guillemot et J. Thiboust, 1612, éd. Véronique LUZEL, Paris, Droz, 2012.

La variation sémantique repose d'abord sur un contexte historique<sup>10</sup> et sur une fonction plus symbolique qu'allégorique. Lorsque Verville évoque un palais, ce dernier correspond davantage à l'organisation compartimentée du château médiéval, même s'il dispose de plusieurs pavillons dans son enceinte ou salles supplémentaires accessibles par un souterrain. Tandis que les récits situés dans un contexte plus moderne quoiqu'intemporel, comme le *Voyage*, préfèrent le terme de « palais », les récits ancrés dans une histoire plus lointaine oscillent entre un château conçu comme un lieu esthétique de courtoisie, un lieu de civilité, un théâtre de fêtes ou de rencontres souvent spirituelles, et le fort, dédié à la guerre.

« [Pour imaginer ce palais, il faudrait ] assembler toutes les belles maisons [en] une ville [...] ornée de Palais magnifiques, décorée de théâtres [...] somptueux, embellie de jardins [...] & accompagnée d'un havre tout industrieusement achevé<sup>11</sup>. »

L'ancrage médiéval de *La Pucelle*, histoire amoureuse mettant en scène une femme ressemblant à Jeanne d'Arc, et le cadre antique du *Rétablissement de Troyes*, présentant les amours d'Aesionne, font alterner la mention du château, du palais et du fort. La nuance lexicale semble porter sur l'hôte du château, même si nous verrons plus loin que d'autres personnages vont en réalité asseoir le sens allégorique : l'auteur emploie le terme « palais » lorsque le lieu est habité par le roi, « château » ou « fort » quand le lieu n'est pas régalien, sans que cette règle ne soit figée. Le Palais peut aussi n'être qu'un lieu symbolique, sans description ni histoire, annonçant l'étude de connaissances et d'expériences<sup>12</sup>. Le fort est inscrit dans un caractère défensif. Ainsi, on observe de « somptueux palais et autres magnifiques édifices de la gloire des prédécesseurs d'Ardoant, où il trouva [...] des machines que notre vulgaire estime impossibles<sup>13</sup> », tandis que « le fort de Closquo [...] est merveilleusement épouvantable aux machines de sa fortification superbement relevée de boulevards et bastions de force admirable<sup>14</sup> ». Le palais de Béroalde conserve ce que les historiens nomment « l'esprit de chicane » du château : se protéger des agressions, des ennemis, du peuple. Le cloisonnement est un moyen idéal d'offrir un univers adapté à l'allégorie, puisque l'auteur permet au lecteur de dépasser le seuil du palais, tout en

---

<sup>10</sup> Selon Hubert DAMISCH, « Histoire et typologie de l'architecture : le problème du château », *Annales. Economies, sociétés, civilisations*, n° 6, 1963, p. 1153-1157, le palais se distingue du château : composé d'une salle, d'une chambre et d'une chapelle, il se trouve utilisé ponctuellement par le Prince. Le château va se fortifier davantage, disposant de pièces plus nombreuses et cloisonnées. Il peut d'ailleurs contenir, entre ses murs, un palais. À la Renaissance, le palais apparaît comme un château avec des extensions.

<sup>11</sup> *Le Voyage*, Entreprise I, dessein 2, p. 48.

<sup>12</sup> C'est le sens du *Palais des curieux*, *op. cit.*.

<sup>13</sup> *Le Rétablissement de Troyes*, p. 77.

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 144.

matérialisant le sens de l'allégorie sous la forme d'un mur, d'un ponton ou d'une fosse. Le franchissement de ce seuil donne le signal d'alerte topique<sup>15</sup> de la présence d'une allégorie.

Si l'appellation du lieu varie, Verville maintient son attention sur deux éléments de continuité entre ces lieux : la présence de machines et de la merveille, sans doute inspirée de l'épopée. On verra plus loin que l'admiration ne doit cependant pas porter sur l'esthétique du lieu, mais, selon une idée platonicienne, sur la correspondance de cette belle apparence avec un bien moral. La beauté est donc d'emblée un signe, si bien que le château fort lui-même n'échappe pas à l'allégorie, quoique son caractère guerrier transparaisse d'abord. Sa construction est littéralement fondée sur de nombreuses disciplines qui président à sa construction (physique, mathématiques, architecture). Une fois construit, il met en scène la vérité que confèrent ces savoirs en exposant des objets, des fenêtres et des salles manifestant à la fois la force du savoir qui les a conçus et la puissance de leur fonction. Ainsi, les machines décrites sont des inventions, des mécanismes guerriers destinés à ouvrir les portes, ou à produire des phénomènes optiques. Présentes aussi dans *Le Voyage*, elles sont miniaturisées et placées à l'intérieur du palais, tel ce miroir concentrant les rayons du soleil<sup>16</sup>. Le fort localise ses belles inventions sur ses marges pour empêcher toute entrée non désirée. La merveille, l'étonnement qui saisit le spectateur, est tantôt portée par la terreur qu'inspire l'hostilité du fort, tantôt par l'éblouissement devant la magnificence du palais. L'appel à l'émerveillement devant la machine et l'effet produit par la seule vision du bâtiment sont réintégrés dans le décor intérieur d'autres châteaux. La composition des salles qui abritent des curiosités et œuvres d'art perpétue cet appel :

« la sale [...] au plus bel endroit de tout le château a sa porte qui regarde le soleil levant, ses fenêtres sont distinguées [...] retenant [...] les ordonnances les plus exquises de l'architecture<sup>17</sup> ».

L'extérieur et l'intérieur du château préservent les mêmes caractéristiques, non sans incidence sur le dispositif de l'allégorie, conçu pour éblouir le lecteur avant de l'éclairer. Le paysage sert de cadre et de source de lumière conjuguant son éclat au décor du château : le palais est souvent fondé et porté par un paysage qui lui ressemble.

Le rôle du paysage renforce la continuité entre le palais et le fort : leur horizon, quand on le considère depuis l'extérieur du château, signale à l'entour du palais une tension portée

---

<sup>15</sup> Le songe allégorique s'ouvre sur le franchissement d'un seuil, tel le *Roman de la Rose* de Guillaume de Lorris ou le *Songe de Poliphile* traduit de Francesco Colonna par Béroalde dans son *Tableau*.

<sup>16</sup> « Présentant à terre ce [cristal], il y cause une ouverture qui se fait de six pieds de haut et deux et demi de large, si [bien] qu'il ouvre des conduits comme ceux des mines », *Le Voyage*, Entreprise III, dessein 16, p. 669-670.

<sup>17</sup> *Le Cabinet*, p. 2.

par une double valence, suggérant la clôture du palais et sa distance tant sociale que géographique, alors que depuis l'intérieur il paraît ouvert, calme et propice aux échanges. Les contours et le cheminement vers le château traduisent littéralement l'éloignement du lieu et sa clôture, légitimés par une menace venue de l'extérieur. Le fort et le palais sont tous deux peu accessibles ; un cadre minéral caractérise notamment le fort, tandis que le palais est plus souvent associé à un décor marin. Le fort et son paysage rocheux ne sont visibles que via des passages cachés et étroits qui se redoublent les uns les autres :

« le fort de Closquo fut bâti par un chevalier [...] lequel connaissant les tours et retours des passages austères de ces roches et du chemin bouché pour entrer en la plaine de Troyes, s'était fortifié là, [...] les passages étant fermés, aussi [au]paravant n'y avait-il qu'une étroite avenue que les Grecs surent trouver<sup>18</sup> ».

Le Chevalier fait même construire « une épouvantable tranchée jointe au roc et à la mer qui n'est point abordable<sup>19</sup> ». Le palais du *Voyage* est situé sur une île déjà présente dans *La Pucelle*, Sympsiquée, perçue comme

« une ville [...] ornée de palais magnifiques, décorée de théâtres et amphithéâtres somptueux, embellie de jardins et parterre exquis, accompagnée d'un havre tout industrieusement achevé<sup>20</sup> ».

Toutefois la ville, pour aimable soit-elle, est environnée d'une mer tantôt hostile, gardée par « l'écueil de Filoé<sup>21</sup> » (le rocher de la folie qui brise l'embarcation des Voyageurs du roman), tantôt calme, qui laisse aborder les pirates sur l'île<sup>22</sup>. Si le palais et le fort ont un environnement mixte, un chemin minéral et une route maritime, ils restent ambivalents puisqu'on hésite entre d'une part, la menace vécue par le voyageur arrivant au palais ou l'ennemi assiégeant le fort et, d'autre part, la peur exprimée par les habitantes de l'île face aux pirates des mers ou suggérée par les multiples barrières du fort. L'émerveillement du palais et l'étonnement du fort soulignent l'ambivalence d'un lieu qui, pour être admirable, n'en reste pas moins militaire. Le palais semble ainsi accompagné d'une narration qui opère comme un commentaire : le palais du *Voyage* transforme le palais allégorique de Sympsiquée en décrivant le sens de son paysage et de son histoire. Il rappelle que ce château marqué par la paix, l'amour et la vertu dans *La Pucelle* dissimule en réalité, à l'horizon, la folie et la violence. Il permet de comprendre pourquoi l'histoire de cette jeune femme, ressemblant trait pour trait à la Pucelle d'Orléans, s'achève avant que Jeanne ne parte en guerre pour mourir au bûcher. Le palais de *La Pucelle* n'était qu'une composante de l'allégorie. Le palais du

---

<sup>18</sup> *Le Rétablissement de Troyes*, p. 142.

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 143.

<sup>20</sup> *Le Voyage*, p. 48.

<sup>21</sup> *Ibid.*, p. 46.

<sup>22</sup> *Ibid.*, p. 50.

*Voyage*, situé dans une île du même nom, lui, en dévoile le vrai sens et le futur du palais de *La Pucelle*. Ainsi, *La Pucelle* offre, par le motif du palais, la vision d'un monde parfait et vertueux, tandis que *Le Voyage* fait de son palais une allégorèse.

À l'inverse, depuis l'intérieur du palais, le paysage apparaît paisible : il est souvent un paysage naturel composé de « bois, prairies, lacs, collines<sup>23</sup> » qu'on aperçoit depuis les fenêtres du château. Tout se passe comme si le regard depuis l'intérieur oubliait les menaces, la mer et les esquifs aperçus depuis l'extérieur, tel un phénomène de disjonction : l'horizon hostile s'ouvre sur un lieu fortifié, tandis que le paysage au lointain paraît pacifié et montre un château ouvert sur la nature. Cette ouverture est d'autant plus marquée que dans trois romans (*Le Cabinet*, *La Pucelle* et *Le Voyage*) l'imbrication de décors liquides, fontaines ou bassins, que Béroalde emprunte aux palais orientaux, conforte le lien entre le palais et la nature paisible. Bien sûr, la simplicité de la nature placée en regard de la splendeur artisanale ou technique de la merveille suggère, comme dans d'autres romans alchimiques<sup>24</sup>, que la main de l'homme n'est rien sans le concours de la nature.

Le palais n'est que le résultat de cette copie parfaite de la nature, ce que nous verrons plus loin en montrant que la grotte et le palais sont justement interchangeables, l'un étant l'allégorie de l'autre.

La contradiction de l'horizon et le paradoxe du palais, mi ouvert, mi clos, mi accueillant, mi hostile, mi admirable, mi effrayant, sont les signaux d'un dispositif allégorique à l'œuvre, invitant le lecteur à dépasser un cadre logique pour accéder à des sens dissimulés. Ces signaux sont d'autant plus marqués que le genre du récit dans lequel s'inscrit le lieu relève lui-même de l'énigmatique (*Le Voyage* conduit les personnages au décodage d'un mystère), de l'analogie (la protagoniste de *La Pucelle* ressemble à Jeanne d'Arc) ou du songe (*Le Tableau* introduit une traduction du *Songe de Poliphile*). Au-delà du genre imposant l'interprétation, d'autres significations sous le sens immédiat du château visible et apparent composent un dispositif allégorique déplaçant ce que l'on voit, le visible, vers ce que l'on doit comprendre, les significations. L'énigme et le décodage de l'allégorie qu'impose le palais combine en effet trois strates d'interprétation : la poétique de l'allégorie s'appuie soit sur un mot, sur la composition du lieu, sur l'origine littéraire du lieu (emprunt ou allusion à l'œuvre de Verville.

---

<sup>23</sup> *La Pucelle*, p. 91.

<sup>24</sup> Johannes VALENTINUS ANDREÆ, *Les Noces chimiques de Christian Rosenkreutz [1616]*, Paris, Librairie Générale des Sciences Occultes Chacornac Frères, 1928, p. 111. Le narrateur de ce roman alchimique devient portier du palais, après en avoir découvert sa bibliothèque ; la merveille optique décrite dévoile surtout la force de la nature : « J'ai vu ainsi la chose la plus merveilleuse que la nature ait jamais produite : les miroirs reflétaient partout des soleils. »

Le langage, les matières et la référentialité au sens large (au réel, à l'histoire littéraire ou à l'œuvre de l'auteur) délivrent des lectures qui ne concordent pas toujours entre elles. Dans cette marqueterie allégorique, l'auteur ne cherche pas à relier des sens allégoriques entre eux – le palais assure la jonction des chemins de lecture –, mais invite à suivre d'une manière heuristique et herméneutique des pistes qui conduisent à la perception d'un palais mobile, multiple et polysémique. Le mot et la composition du lieu offrent deux allégories, l'une pour le profane et le puissant, invités à chercher, dans le palais, la primauté du savoir contre la volonté de puissance ; l'autre pour le fêru d'alchimie, découvrant une transmutation derrière les personnages, salles ou objets du château. La référentialité rapproche le palais d'autres lieux allégoriques et offre davantage une mise en abyme de l'allégorie qui en vient à se commenter elle-même ou à exposer visiblement sa poétique et ses mécanismes.

### **Le dispositif allégorique**

La fonction énigmatique<sup>25</sup> des noms propres dans *Le Voyage* en particulier concorde avec une fonction stéganographique de la langue que Verville pratique aussi dans d'autres œuvres<sup>26</sup>. Le fort de Closquo porte un nom rappelant la clôture du lieu et peut avoir été emprunté à la langue romane, suggérant le même repli du lieu sur lui-même (la *closque* est une coque de certains fruits à noyau dur). Le château est désigné sans nom en dehors de celui de son propriétaire ou du lieu géographique où il se trouve, tel le royaume de Nabadonce, suggérant l'abondance. Le travail sémantique ne se limite pas toutefois à ces énigmes en forme d'anagramme. De même que le lieu s'inscrit dans une forme de paysage banal (mer, campagne, montagne), de même, le nom lexical du lieu (palais, fort, maison, château) ne semble pas porter à interprétation. Pourtant, ce vocable sert à tisser entre des lieux disjoints des symétries et des échos. Ainsi, si le palais du *Voyage*, dirigé par des femmes bienveillantes et vertueuses, s'oppose à la grotte où se trouve prisonnier le roi disparu, aux mains d'une fée malveillante<sup>27</sup>, le roi meurt symboliquement dans les deux lieux, les femmes l'enterrant dans un cénotaphe pour surmonter leur deuil, la fée l'humiliant et le privant de son pouvoir. Au fil du roman, le château se trouve lui-même composé de prisons, prenant la forme de chambre, de tours ou de souterrains ou de véritables cachots.

---

<sup>25</sup> Voir, *supra*, les articles cités de Gilles POLIZZI et Daniela MAURI en particulier. Voir aussi Ilana ZINGUER, *Le Roman stéganographique, Le Voyage des Princes Fortunés*, Paris, Champion, 1993.

<sup>26</sup> Par exemple dans *Le Tableau*.

<sup>27</sup> *Le Voyage*, p. 53.

Les termes récurrents de « salle » et « tours » montrent le caractère vicariant des pièces du château qui peuvent abriter les amours, les dialogues courtois ou les lamentations d'un prisonnier. L'usage de la salle polyvalente est certes historique et fréquent dans les habitations de la première modernité. La fonction vicariante de la salle est toutefois déportée sur le palais lui-même, sans nom, polyvalent et apparemment indéfini, et n'est pas sans incidence sur son caractère allégorique : tandis que le *Voyage* désigne par deux termes différents le palais et la grotte, *Le Rétablissement de Troyes* confond justement les deux espaces sous un même vocable, l'un servant d'apposition à l'autre. Le château ou le fort sont des palais, non moins que la grotte dans laquelle vit un Ermite, désignée comme « le palais des palais plus palais que les espaces Royaux où [...] on rencontre un air qui élève l'esprit après des objets indicibles<sup>28</sup> ». L'opposition de la nature des lieux est résorbée par l'usage d'un terme identique (palais), d'une valence similaire (clos / fermé, clair / obscur), d'un usage vicariant des parties (salle, tours). Cette gémellité ambivalente de la grotte et du palais est un signal de la menace d'une réversibilité : la grotte austère devient magnifique, tandis que le palais se transforme en prison. La grotte est ainsi l'allégorie d'un pouvoir bon et juste, éclairé surtout, tandis que le château matérialise l'idée de justice et de répression. Dans *Le Rétablissement*, on comprend que ce renversement du lieu, passant de la grandeur d'un prince à la décadence d'un banni, correspond à un usage social. Un duc y change de demeure et son ancien château est alors transformé en prison :

« Le duc [...] se retira au château nouvellement réparé et laissa l'antique qui servit de prison aux deux traitres où ils pâtirent de peines infinies : elle les mit en la tour carrée qui répond sur la ville en l'endroit où jadis était une place en carré destinée lieu de supplice ordinaire<sup>29</sup> ».

Le palais correspond bien à un lieu propice à l'allégorie, puisqu'il peut adopter les fonctions, les organisations et les sens les plus contraires des lieux avec lesquels il entre en correspondance. Fondé sur une apparence robuste, imprenable et fortifié, il est affecté d'une mobilité des valences et des sens. Le château allégorique, en se trouvant relié à un autre espace (grotte, prison, ville), suggère derrière le rapprochement du palais avec cet autre lieu, une fonction d'abord destinée au lecteur profane et au roi en particulier : la grotte de l'Ermite rappelle que la vraie puissance est celle de la Nature, seul principe moral acceptable et juste ; la grotte de la fée énonce la fragilité du pouvoir royal, et la prison ou la tour carrée rappelle, au travers de la justesse des mesures géométriques, la justice impitoyable du Prince. Le château allégorique est d'abord un miroir aux princes.

---

<sup>28</sup> *Le Rétablissement de Troyes*, p. 133.

<sup>29</sup> *La Pucelle*, p. 55.

L'allégorie est aussi dédiée aux lecteurs d'alchimie : la mort du roi qu'on met en scène dans le palais et la grotte, l'éloge de la nature et de l'ermite sont des allusions assez explicites aux allégories médiévales de Duenech<sup>30</sup> et de la « cassette du petit paysan<sup>31</sup> » : dans la première, un roi ou un dieu, symbolisant la matière alchimique, se fait tuer ou se noie puis se métamorphose, figurant ainsi les différentes étapes de la transmutation faisant passer une matière informe en métal précieux, voire en pierre philosophale. La mise à mort du roi est une représentation allégorique de la corruption du corps, mourant pour renaître, unes des étapes transmutatoires. Le roi du *Voyage* subit cette mise à mort plusieurs fois dans le roman, tout en retrouvant son apparence. L'allégorie du petit paysan raconte l'histoire d'un savant comprenant tardivement que la nature offre plus de savoirs et de pouvoirs que tous les livres qu'il a pu lire. C'est précisément la leçon de l'Ermite dans le *Rétablissement de Troyes*. Le palais allégorique est ainsi une transmutation et il révèle, derrière la société de cour, la puissance de la Nature.

Le cadre de référence du dispositif allégorique du château, quand il fait écho à la tradition littéraire ou aux autres ouvrages de Verville, nourrit cette ambivalence du palais : le paysage naturel maritime et minéral du palais, tantôt hostile et tantôt accueillant du *Voyage*, emprunté à *La Pucelle*, offrant aux voyageurs naufragés un havre de beauté et de plaisir, reprend des lieux stéréotypés de la poésie hérités du Moyen Âge latin<sup>32</sup> : le palais hésite entre le *locus amœnus*, univers amoureux du plaisir, et le décor du *locus horribilis*, monde funeste et menaçant.

Toutefois, penser que le palais serait une allégorie de la roue de la fortune, un microcosme reflétant les aléas de l'existence humaine, un signe d'une instabilité baroque, réduirait singulièrement le mécanisme de l'allégorie de Verville, puisque derrière cette allégorie possible de l'existence humaine, se révèle la coexistence de deux espaces contraires, coïncidence des contraires empruntée à l'alchimie qui en joue pour métamorphoser, fusionner ou améliorer les métaux utiles à la transmutation. En effet, l'auteur ajoute à ces deux formes opposées d'espace une nuance : le palais et le fort reposent sur un cadre de référence concret, puisque la réalité géographique contrebalance la charge allégorique ou symbolique du paradoxe. Pour le palais du *Voyage*, l'auteur dessine une carte où il localise le parcours des îles et des terres évoquées dans le roman, tout en nommant des lieux avec des anagrammes énigmatiques : il dessine ainsi une réalité géographique propice à faire du palais un lieu

---

<sup>30</sup> L'allégorie de Duenech, connue aussi sous le nom d'allégorie de Merlin, met en scène un personnage socialement puissant. *Theatrum Chemicum*, Urssel, 1602, III, p. 756-757.

<sup>31</sup> *La Cassette du petit paysan* [1617], in *Bibliothèque des Philosophes Chymiques*, Paris, 1741, t. 4, p. 186-233.

<sup>32</sup> Ernst CURTIUS, *La littérature européenne et le Moyen-âge latin*, Paris, Presses Pocket, 1991.

apparemment concret, tout en y ajoutant un sens plus allégorique, porté par les noms propres des lieux. Dans *La Pucelle*, même si l'on peut voler dans les airs d'un lieu à l'autre, même si l'histoire de Jeanne d'Arc n'est qu'un prétexte (la Pucelle du roman achève une histoire d'amour sans pour autant périr sur un bûcher), Orléans et la Lorraine portent l'ancrage historique du roman. Coexistent, dans le palais, un effet de réel et un monde imaginaire. L'élan vers l'allégorie qui occulte des sens ne se départit pas du lien avec la nature et la réalité que l'on rend visibles.

### **Le palais, une hétérotopie ?**

L'ambivalence de ce monde merveilleux et fictionnel ne nous permet pas pour autant de le rattacher à une utopie plutôt qu'à une dystopie. Le roi du *Voyage*, qu'on croyait mort, permet de débiter l'écriture du roman, après avoir été enterré symboliquement, tandis que la mort du roi Henri IV oblige l'auteur, incapable de supporter sa mort, à interrompre l'écriture du roman. Si le roman utilise le palais comme un miroir aux princes, il présente certes un lieu magnifique où le savoir dépasse le pouvoir, mais il renvoie aussi aux puissants, à l'image de leur finitude. Le *locus amœnus*, familier et simple, comme le mot « palais » ou « château », proposerait une entrée vraisemblable dans l'utopie alchimique, en faisant cohabiter d'une part un objet, un animal ou un personnage symbolique (miroir de vérité, dragon bienveillant ou marchand vendeur de merveilles), et, d'autre part, un espace vraisemblable, soit clos et fabriqué par l'homme (ville, palais, maison), soit naturel et familier. Souvent soucieux de ne pas révéler leur savoir à tout le monde, les alchimistes empêchent le profane de voir leurs découvertes<sup>33</sup>. Béroalde reprendrait donc la structure de l'allégorie alchimique (cacher le sens sous l'évidence). Mais l'utopie dysfonctionne, puisqu'au lieu de faire du palais le centre de l'édification d'une société nouvelle, elle s'appuie sur lui comme sur un lieu hétérotopique.

Dans le modèle d'utopie de Thomas More, le lieu du pouvoir nouveau est souvent insituable. Quoiqu'imaginaire, l'utopie réfléchit sur la place du gouvernant. Logiquement le palais devrait conforter cette position. Le lieu hétérotopique s'oppose normalement aux lieux de pouvoir reconnus et institués. Or le palais de Verville se manifeste comme un lieu hétérotopique<sup>34</sup> : un lieu clos, en marge du monde, rejeté à la périphérie, sur une île, relié à un roi lui-même marginalisé-emprisonné, ignorant. Finalement, même dans sa disparition, il

---

<sup>33</sup> Voir Véronique ADAM, « Paysage et utopie [...] », art. cit.

<sup>34</sup> Michel FOUCAULT, « Des espaces autres », *Dits et Écrits II*, Nouvelle édition, Paris, Gallimard, 2001, p. 1571-1581.

demeure un lieu de personnages en marge (les prisonniers sont enfermés dans les châteaux abandonnés). Le palais marque l'élaboration d'une allégorie du politique inattendue : symbole du pouvoir, il désigne en réalité le signe de la prééminence du savoir et de la vertu, la preuve exemplaire de sa suprématie et par opposition, en fin de compte, le signal de l'impuissance du roi affaibli, voire mauvais.

La genèse du palais éclaire cette prééminence : les fondations du palais et les matériaux qui le composent sont les derniers indices qu'en donne l'auteur, après le nom, les sources littéraires et les personnages qui l'habitent. Le château du *Voyage* naît de ruines assemblées par des savants guidés par Sarmedoxe (anagramme d'Érasme et de « doxa ») chargés d'éduquer les Princes. Une fois formés dans ce palais, les Princes vont refuser le pouvoir que leur propose le roi avec son autre château : ce refus les conduira à l'exil, à la quête de connaissances et d'énigmes à élucider et, enfin, à la découverte d'une nouvelle forme d'apprentissage. La sérendipité que Béroalde emprunte au modèle persan et italien inspire son roman<sup>35</sup> : fondée sur le hasard et sur la relation soudaine de détails conduisant à comprendre un phénomène ou une énigme, elle se traduit dans la construction du palais, en rassemblant des ruines éparses pour créer un lieu de savoir, construire des salles, des tours et des souterrains qui en font un labyrinthe<sup>36</sup>, dans l'opposition du palais royal, offrant la puissance, avec le monde qui dispose d'une nouvelle méthode d'apprentissage du savoir et de la vérité.

Derrière l'allégorie attendue de la puissance du politique, le palais révèle l'allégorie de la puissance du savoir. Publié à un moment où la notion d'autorité savante se confond avec celle de puissance politique dans la langue (« autorité » désigne aussi le pouvoir), le roman de Béroalde tente de maintenir la suprématie du savant contre celle du Prince : il déploie cette allégorie dans chaque détail du palais, pour rappeler que son édification, son organisation et sa fonction relèvent du savoir, perçu comme un contrepoids du puissant. Contre toute attente, le palais devient un rempart contre le prince et ses pouvoirs.

Ainsi, ce n'est pas le roi qui donne la mesure du palais : plusieurs récits soulignent le caractère géométrique des pièces (carrés, cubes, pyramides). Cette récurrence de la mesure peut être soit lue comme une allusion à la perfection des proportions, à l'intervention des

---

<sup>35</sup> Le roman est emprunté à Cristoforo ARMENO, *Peregrinaggio di tre giovani figlioli del re di Serendippo*, Venise, M. Tramezino, 1557, qui s'inspire à son tour de deux récits persans du XII<sup>e</sup> et du XIII<sup>e</sup> siècles de NEZAMI GANDJAVI, *Haft Paykar* et d'AMĪR KHUSROW, *Les trois princes de Serendip*. En suivant les pas d'un chameau, les princes parviennent par hasard à résoudre une énigme : rassembler des détails réunis par hasard permet de découvrir de nouvelles pistes.

<sup>36</sup> Ce caractère labyrinthique a bien été décrit dans les articles mentionnés *supra* de Gilles Polizzi et Daniela Mauri.

mathématiciens artisans de machines<sup>37</sup> dont Béroalde fait souvent l'éloge, soit à la magie des nombres et des formes. Elle souligne surtout la force des sciences et du savoir, mais aussi la marqueterie à l'œuvre dans le palais : amas de ruines, de tours et de salles, rhapsodie de savoirs et de formes. Les déambulations du roi dans son palais ajoutent un autre indice de ce renversement du palais politique au profit d'un temple forgé par le savoir : le roi se montre souvent incapable de démasquer le mensonge de courtisans, se trompe même sur la fidélité d'une épouse ou d'un conseiller, notamment dans le *Voyage*. Dans la seconde partie du roman, pour remédier à cette faiblesse et à cette ignorance des âmes, deux solutions sont choisies. La première vient des objets qui permettent au roi soit de lire avec lucidité l'intérieur des pensées humaines (une figure magique offerte par un marchand), soit d'aveugler l'ennemi s'approchant du château (un miroir concentrant les rayons du soleil). La seconde vient de la configuration du lieu : on invente un couloir secret grâce auquel le roi peut observer les conversations. Le palais se rapproche du panoptique du palais des sultans qui voient sans être vus. Mais le parallèle s'arrête là : le roi peut observer les devisants et disposer d'une forme d'ubiquité, il ne comprend pas pour autant les propos qu'il entend. Le palais repose sur un dispositif qui assiste le roi dans sa fonction (se défendre, gouverner en étant éclairé, surveiller, punir). Mais il révèle aussi la nature du roi impuissant, curieux, méfiant, trahi.

Pour incarner la charge sémantique et allégorique du château, pour déplacer la puissance dont est dépourvu dans les faits le roi, la distribution des rôles et des fonctions sociales dans le château accorde à d'autres personnages les qualités perdues du roi : si le roi donne son nom propre au château sans nom, le sens moral que suggère la merveille du château est déplacé sur le marchand qui offre des objets magiques capables de dire la vérité et de rétablir la justice, sur le savant capable d'un savoir détaché du pouvoir, et enfin sur la femme incarnant la vertu et la courtoisie du lieu, y compris quand elle se retrouve emprisonnée. Le Cabinet de Minerve, dirigée par des femmes, décoré d'objets d'art, est exemplaire de cette mise à l'écart du puissant au profit de figures initialement minoritaires ou marginales inscrites dans un monde meilleur, vrai et plus vertueux : plusieurs figures sont révélatrices de ce palais moral et vertueux dédié à la déesse de la sagesse :

« Vous qui entrez en ce palais ne pensez point y venir pour rassasier vos yeux de vanités [...]. Il n'y a rien que l'humble vierge ne puisse considérer hardiment, que le sévère vieillard ne soit tenu de trouver bon, que le sage ne pense agréable, que le docte ne doive priser s'il veut entendre la douceur de son jugement sur l'industrie d'autrui, les dames modestes n'y verront rien qui les offensent<sup>38</sup>. »

---

<sup>37</sup> François BÉROALDE DE VERVILLE, *Théâtre des instruments mathématiques et mécaniques de Jacques Besson*, op. cit. L'ouvrage commente des dessins de machines du mathématicien Jacques Besson.

<sup>38</sup> *Le Cabinet*, p. 5.

On comprend donc mieux pourquoi, lorsque Sarmedoxe doit construire un palais d'éducation pour des princes, il choisit un lieu en ruines, comme on l'a expliqué plus haut, un ancien château là encore, abritant des animaux sauvages. Son premier geste est de le purifier, en le nettoyant et en lui rendant la valence du palais mi ouvert, mi clos :

« Sire, donnez-nous ce vieil château [...], c'est un lieu ruiné, [...]. Les sages se mirent à travailler sous la conduite du sage ancien, & [s']employèrent gens [...] à [faire] nettoyer le vieil Donjon, dedans & dehors, démolir les cloisons, abattre les planchers, boucher les fenêtres, fermer les fentes à ce qu'il n'y restât que les murailles unies, n'y laissant d'ouverture que la porte<sup>39</sup>. »

Le palais correspond à une allégorie porteuse d'un sens moral : les traces de sa magnificence ne doivent pas être des pompes, mais des signaux du savoir et de la vertu forgés par les mains des vieillards, savants ou femmes plutôt que par l'invention du roi. Ce lieu construit des ruines ne joue pas moins sur les valences du palais, clos avec ses fenêtres bouchés, et ouvert sur une petite porte.

L'allégorie du palais-château ne peut donc se saisir que dans une relation ambivalente avec son hôte principal, le Prince. Elle se compose d'une série de strates que l'on doit déplier pour la saisir : son horizon et son paysage suggèrent son secret, son inaccessibilité et son ouverture paradoxale sur la nature ; ses fondations rappellent sa renaissance, la fragmentation des matériaux, la compartimentation du lieu en de multiples zones apparemment indéfinies et pourtant polymorphes, chambres, tours, prisons porteuses de la même valence que le paysage du palais. Elles suggèrent aussi la multitude des savoirs qui mènent à son édification, qui s'échangent entre ses murs et qui échappent au Prince, devenu spectateur du lieu dont il peut parcourir tous les couloirs sans pour autant saisir tout à fait son âme, le savoir vrai, juste et vertueux.

En changeant le sens et la portée de l'allégorie selon le lecteur, Verville réussit au final une gageure. Là où, comme les autres pratiques de l'énigmatique<sup>40</sup>, le discours obscur des alchimistes mène à une logique du redoublement (l'énigme entraînant une autre énigme) et de la rupture (l'éclaircissement promis ouvrant sur davantage d'obscurité, l'intention de l'auteur s'avérant quelque peu caduque), Verville déploie dans son château une allégorie apparemment claire, conduisant le lecteur émerveillé ou le lecteur érudit à admirer la puissance du savoir humain, de l'alchimie des matières ou de la nature. Il précise et traduit

---

<sup>39</sup> *Le Voyage*, p. 214.

<sup>40</sup> Daniel MARTIN, Pierre SERVET, André TOURNON, (dir.), *L'énigmatique à la Renaissance, formes, significations, esthétiques*, Paris, Champion, 2008.

même par son usage de l'allégorie herméneutique le sens moral des palais qu'il a mis en scène dans d'autres romans, faisant d'un palais le lieu d'un éclaircissement sur un autre château allégorique. Toutefois, il ne va pas jusqu'à rendre limpide, pour le lecteur profane, l'allégorie de la transmutation dont le sens n'est clair que pour les seuls initiés. Il réussit à réduire le cadre de la fable jusque-là nécessaire pour construire l'allégorie et pour la déployer. C'est là sans doute l'évolution majeure depuis les modèles médiévaux dont il s'inspire. Au travers de ses fenêtres, ses murs ou son espace compartimenté, grâce à son *ekphrasis*, le château allégorique, fermé et ouvert, suffit à porter l'allégorie, son commentaire et ses significations possibles. Les personnages ne sont plus indispensables, même s'ils sont représentés. Le lieu devient un enjeu majeur : en privilégiant ce seuil topique de l'allégorie, ce moment où l'on dépasse le voile, en lui offrant un lieu, il permet de déplacer l'allégorie de la fable vers le tableau : comme c'est le cas à la même époque en peinture<sup>41</sup>, un seul sujet, un seul nom suffit alors à construire l'allégorie, plusieurs regards peuvent coexister pour lui donner un sens. Si Béroalde s'appuie sur une poétique de l'allégorie fondée sur un nom ou une référence à son univers ou à l'histoire littéraire, il suggère que cette poétique se condense sur un détail, plus que sur la profusion des objets et des figures que rassemblaient la fable. Il achèvera justement son œuvre sur le Palais des Curieux, palais sans description, sans histoire, sans forme, ouvrant sur la somme de connaissances et de savoirs.

---

<sup>41</sup> On pense en particulier à la publication du recueil de Cesare Ripa, *Iconologia* (1593), désignant derrière chaque symbole ou figure, l'allégorie d'une vertu ou d'une qualité.