

On comprend dès lors ce que nous entendons par motifs « indianisés », et pourquoi nous les rangeons dans la même catégorie que ceux de provenance indienne. Ce qui nous importe en eux, ce n'est pas la remarque, déjà banale, qu'ils dénoncent des traces d'inspiration classique jusque sur les plus anciens monuments lithiques de l'Inde : c'est le fait, auquel on n'a pas pris assez garde, qu'ils tendraient à renforcer, bien plutôt qu'à diminuer, la part des influences locales dans le répertoire décoratif du Gandhâra. Nous sommes obligés, en effet, d'accepter en bloc les œuvres de la vieille école indienne : et ainsi tout élément, pour étranger qu'il soit, qui aura déjà été assimilé par elle devra être considéré par nous comme lui étant acquis. C'est à ce prix seulement que nous établirons avec exactitude le bilan des nouveautés qu'apportait incontestablement l'école gréco-bouddhique. Notre premier soin pour y parvenir sera donc de déterminer contradictoirement tout ce qu'en fait d'ornements géométriques, floraux ou animés, elle aurait pu emprunter au fonds indigène : ce n'est qu'une fois ce travail de discrimination terminé qu'il sera utile de se demander — dût la question se résoudre par la négative — si elle les a effectivement empruntés.

LES MOTIFS ANIMÉS. — Des trois sujets réunis sur la figure 88, par exemple, il en est au moins deux qui se réclament aussitôt d'une origine classique : reste à savoir si cette parenté est, pour ainsi dire, du premier ou du second degré. Or, plus l'on examine de près cette Victoire aptère (fig. 88 *a*), et plus l'on hésite, en dépit de la palme qu'elle tient dans sa main gauche, à désigner d'un tel nom une figurine aussi disgracieusement déformée par le tenon qui servait à l'encastrer dans le soubassement d'un *stûpa*. Quant au centaure, il est impossible d'attribuer son acclimatation dans l'Inde à l'école du Gandhâra. Assurément nous ne considérons pas comme de véritables adaptations de ce type les personnages humains à tête de cheval qu'on rencontre, par exemple, sur les