



e m'appelle Marguerite et je suis née à Langres en 1589.

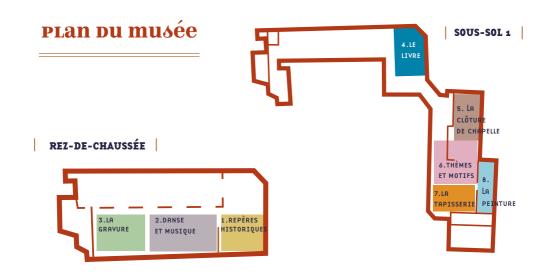
Ma famille est très connue ici, car mon père, Jean Roussat,
a été le maire de cette ville et mon grand-oncle, Richard
Roussat, a écrit des ouvrages de médecine et d'astronomie
importants. Je vais t'accompagner dans un fantastique voyage
à mon époque, la Renaissance. Suis-moi...

La Renaissance, c'est guoi?

Le mot « Renaissance » désigne une période historique qui couvre les XV^e et XV^e siècles en Europe. C'est une période très riche, où les hommes ont fait de grands progrès techniques. Ils ont commencé à penser différemment et ont renouvelé leur création artistique.

En France, la période de la Renaissance est traversée par les règnes de plusieurs rois, dont François I^{er}.

L'exposition que tu t'apprêtes à découvrir met en lumière l'histoire de Langres à la Renaissance et présente au public des livres, des statues, des peintures... qui témoignent de la richesse artistique de la ville à cette période.





Repères historiques

Au XVIº siècle, la ville de Langres compte entre 7500 et 8000 habitants dont beaucoup sont des artisans. On trouve des tanneurs qui travaillent le cuir, des couteliers qui produisent couteaux et ciseaux ou encore des chapeliers...

De grandes foires sont organisées plusieurs fois par an comme lors de la Sainte-Catherine. Ces rassemblements sont l'occasion de faire du commerce et amènent beaucoup d'animation dans la ville.

Langres compte également des personnes très aisées telles que des nobles, des magistrats, des religieux... Certaines comme le cardinal de Givry profitent de leur richesse pour faire rayonner les arts, en passant des commandes de peintures, de sculptures, de tapisseries... auprès des artistes. On appelle ces personnages des mécènes.

à toi de jouer:

A l'aide des cinq indices ci-dessous découvre qui je suis.

- Je suis une allégorie : c'est-à-dire que je représente sous les traits d'un personnage ou d'un animal quelque chose d'abstrait (qu'on ne peut pas toucher) comme une idée, un sentiment, un lieu, une époque...
- Je suis représentée dans cette salle sous les traits d'un personnage féminin.
- Je suis représentée avec une armure car je suis une « guerrière » qui sait très bien se défendre.
- Je tiens dans mes mains une couronne ainsi qu'un blason portant des fleurs de lys (symbole royal) car je suis fidèle au roi.
- Au-dessus de moi se trouve représentée une croix qui symbolise l'importance de la religion catholique pour moi.

La panse à la Renaissance

Dans cette salle, tu peux découvrir un livre très important pour l'histoire de la danse : l'Orchésographie. Écrit en 1589 par le Langrois Thoinot Arbeau, de son vrai nom Jehan Tabourot, cet ouvrage est le premier manuel pour apprendre à danser. Des danses comme la volte, la gaillarde, la gavote, ou la pavane y sont expliquées pas à pas.

à toi de jouer :

Voici quelques pas de danse et postures que l'on trouve dans l'Orchésographie. Si tu le souhaites tu peux essayer de danser comme à la Renaissance en imitant la position et les mouvements des danseurs.



1. Trois pas en avant



2 • Révérence



4 • Pied oblique (Tendre une jambe sur le côté)



5 • Pied croisé



3 • Deux pas en arrière



Le mot "orchésographie" signifie "l'art d'écrire la danse".



• Terminer par une révérence

La gravure

À la Renaissance, la ville de Langres compte de très bons graveurs comme Jean Duvet, Pierre Woeiriot ou Joseph Boillot. La gravure est une technique permettant de reproduire une image grâce à une plaque de métal sur laquelle on creuse un motif. Cette plaque en relief, que l'on nomme une matrice, est ensuite encrée, c'est-à-dire que l'on passe de l'encre sur la plaque. La matrice est ensuite placée sur une presse et recouverte d'une feuille de papier. Sous l'effet de la pression, celle-ci va récupérer l'encre dans le creux de la plaque et donner une image imprimée.

à toi de jouer :

Voici une gravure réalisée par Jean Duvet. Aide-moi à retrouver les 7 erreurs qui se sont glissées sur l'image et entoure-les.





Le Livre, de l'enluminure à l'imprimerie

L'histoire du livre à la Renaissance est marquée par une invention très importante : celle de l'imprimerie. Il s'agit d'un procédé qui permet de reproduire un texte en plusieurs exemplaires sans avoir besoin de le recopier à la main.

Si l'imprimerie existait déjà en Asie (en Chine par exemple), c'est l'allemand Johannes Gutenberg qui fait découvrir cette technique (qu'il améliore) en Europe.Il invente des lettres métalliques mobiles et en relief, qui permettent de composer des textes. Ces lettres fonctionnent comme des tampons sur lesquels on met de l'encre pour reproduire la lettre.

à toi de jouer :

Voici des exemples de livres. Certains sont manuscrits (c'est-à-dire écrits à la main) tandis que d'autres sont imprimés. Relie chaque image à la définition correspondante.



- a) L'écriture manuscrite : jusqu'à la Renaissance, les livres sont écrits à la main à l'aide d'une plume d'oie.
- b) Le texte imprimé : grâce à l'invention de l'imprimerie, produire des livres devient plus simple.
- c) Les enluminures : elles décorent les manuscrits en utilisant des couleurs issues de pierres précieuses (comme le bleu qui provient du lapis lazuli) et même des feuilles d'or.
- d) La lettrine : c'est la lettre qui commence un paragraphe. Au Moyen Âge et à la Renaissance elle est souvent richement décorée.
- e) Les drôleries : ces petits décors drôles, amusants et décalés, ponctuent souvent les manuscrits.
- f) Décors monochromes : dans les livres imprimés les décors ne comportent que très peu de couleurs. Ils sont souvent en noir et blanc.

La clôture de chapelle

Dans cet espace se trouve présentée une des œuvres les plus importantes de l'exposition. Il s'agit d'une clôture de chapelle, c'est-à-dire une grande barrière en pierre qui séparait deux espaces dans une église.

Cette clôture a été réalisée avec beaucoup de soin : les décors sont très riches et exécutés avec une grande finesse, donnant l'impression d'une dentelle de pierre.

Tu peux observer des oiseaux, des personnages ou encore des rinceaux (motifs végétaux faisant une frise).

à toi de jouer:

La clôture de chapelle a perdu une partie de son décor : continue le motif en t'inspirant de ce que tu vois.



Thèmes et motifs

Les artistes de la Renaissance redécouvrent des œuvres de l'Antiquité grecque et romaine : ils s'inspirent des thèmes antiques. Ils changent également la façon de représenter les corps ou les drapés (c'est-à-dire le tombé des tissus) pour être plus réalistes. Les artistes de la Renaissance utilisent aussi la perspective qui permet de donner une impression de profondeur. On cherche à ce que l'art soit plus ressemblant.

à toi de jouer:

Voici des images illustrant certains points communs des œuvres d'art à la Renaissance. Retrouve de quelle œuvre est issu chaque détail et inscris le nom de celle-ci sur les pointillés.

• Le drapé



• La perspective



• Les sujets mythologiques (ici le cheval ailé Pégase)



• La représentation du corps



• Les motifs ornementaux



ASTUCE

Tu trouveras le nom
des œuvres sur des petits
cartons explicatifs
que l'on appelle
des cartels.





La tapisserie

Autre œuvre majeure de l'exposition, une magnifique tapisserie se trouve accrochée dans cette salle.

Tissée en laine et en soie, elle faisait partie d'un ensemble de 8 tapisseries racontant l'histoire d'un personnage nommé Mammès. Elles étaient toutes accrochées au sein de la cathédrale de Langres. Aujourd'hui seules 3 de ces tapisseries sont encore connues, les autres ont été perdues.

L'histoire représentée est celle d'un personnage nommé Mammès, qui fut persécuté à cause de sa religion. Il est représenté plusieurs fois sur cette tapisserie : tu peux le reconnaître à sa tunique jaune-orangée, recouverte d'une étoffe drapée de couleur bleue.

à toi de jouer:

Prends un peu de temps pour admirer cette œuvre. Tu peux voir Mammès, accompagné d'un lion, qui le suit docilement. Observe également les monuments représentés : leur architecture imite celle de l'Antiquité. Regarde avec attention le cadre : on y trouve des légumes tels que des courges ou même des navets, mais également des épis de blé et des grappes de raisin...

Inspire-toi de ces motifs pour créer ton propre cadre sur cette page.





La peinture

Lorsque les peintres de la Renaissance esquissent un tableau, ils font attention à la façon dont ils construisent l'image : c'est ce que l'on appelle la composition.

Pour faire la composition, les artistes utilisent des éléments qui vont donner une organisation à leur image : un groupe de personnages peut ressembler à un triangle, un arbre à une ligne verticale, un bras tendu à une ligne diagonale...

Les éléments qui sont devant (personnages, objets...) forment le premier plan. Le paysage et les éléments se trouvant au loin constituent l'arrière-plan.



à toi de jouer:

Voici un tableau peint à la Renaissance. Il comporte beaucoup d'éléments différents... Aide-moi à comprendre comment le tableau est composé en trouvant les éléments suivants. Dessine-les ensuite sur l'image :

- les personnages du premier plan regardent tous dans la même direction. Entoure ce qu'ils observent avec attention .
- entoure un personnage de ton choix à l'arrière-plan
- \bullet trouve quel élément fait la séparation entre le premier plan et l'arrière-plan
- trouve un élément qui forme une ligne verticale



Ton voyage au temps de la Renaissance se termine ici.

à Bientôt pour de nouvelles découvertes ensemble.

Solution des jeux

- 1 : Je suis l'Allégorie de Langres
- 2:/
- 3:



• 4: 1-c, 2-a, 3-e, 4-b, 5-d, 6-f

- Espace 5: /
- Espace 6: Le drapé: Mammès devant le gouverneur de Cappadoce / La perspective: Crucifixion et Piétà / Sujet mythologique: Bellérophon, aidé par Minerve, dompte Pégase / Représentation du corps: Décor de cheminée représentant Mars et Vénus / Motifs ornementaux: Chapiteau composite.
- **Espace 7**:/
- Espace 8:
- les personnages regardent le bébé au premier plan
- tu pouvais entourer un des bergers à l'arrière-plan à gauche ou un personnage du cortège à l'arrièreplan à droite
- le mur fait la séparation entre le premier plan et l'arrière plan
- les colonnes ou les bâtons tenus par les personnages forment des lignes verticales.

Crédits photographiques : © Sylvain Riandet / Ville de Langres, © Bibliothèque nationale de France, © RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Daniel Arnaudet

Conception du document : Laetitia Miguères

Conception graphique: Livia Marchand / studio Indélebil - www.indelebil.fr Impression: Imprimerie Inore Groupe, Varennes-Vauzelles

Musée d'art et d'Histoire

Place du Centenaire 52 200 LANGRES 03.25.86.86.86 musees@langres.fr

www.musees-langres.fr

