

PANORAMA 

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

OFFRE SCOLAIRE
« ROUEN 1431 »



RÉGION
NORMANDIE



Mâtmut



métropole
ROUENORMANDIE

En parcourant ce dossier pédagogique, vous prendrez connaissance de nos ateliers et visites guidées. Ce dossier contient un descriptif de chacune de nos activités et fournit des renseignements sur les thèmes proposés afin de vous préparer au mieux à la visite du Panorama XXL.



CONTACT

Sébastien Fournier

Coordinateur médiation culturelle et scientifique

Panorama XXL - Quai de Boisguilbert à Rouen

Adresse postale

14 bis, avenue Pasteur

CS 50589 76000 Rouen cedex

+33 (0)2 35 52 95 26 / +33 (0)6 78 76 32 30

Sommaire

I	Présentation du panorama « Rouen 1431 »	4
	1 Un nouveau lieu culturel à Rouen : le Panorama XXL	
	2 Qu'est-ce qu'un panorama ?	
	3 Le panorama « Rouen 1431 »... pour vivre l'histoire comme si vous y étiez	
	4 L'offre de médiation autour de « Rouen 1431 »	
II	Les visites guidées de « Rouen 1431 »	6
	1 La visite guidée tous publics	
	2 Mini explorateur	
III	Les ateliers pédagogiques	10
	1 Les tailleurs de siècle	
	2 Us et Costumes	
	3 À la bataille !	
	4 Pour une poignée de deniers	
	5 À l'épreuve du feu	
IV	Les informations pratiques	27

Présentation du panorama « Rouen 1431 »

1 | Un nouveau lieu culturel à Rouen : le Panorama XXL

Le Panorama XXL est un lieu culturel unique en France où sont présentées des œuvres spectaculaires. Il expose des fresques géantes en 360° de l'artiste Yadegar Asisi. Il crée les plus grands panoramas au monde (31 mètres de haut et 32 mètres de diamètre) dont le réalisme est saisissant.

Le Panorama XXL constitue la première installation en France de ce concept culturel original et sensationnel. Pour exposer ces œuvres, une rotonde circulaire de 35 mètres de haut a été spécialement construite sur les quais de Rouen...

La visite du Panorama XXL est une expérience unique : avant de découvrir le panorama, le visiteur parcourt un espace d'exposition qui retrace la genèse de la création de l'œuvre et donne des clés pour replacer le panorama dans le contexte historique de 1431. Au bout de ce parcours, il parvient à la rotonde et se retrouve totalement entouré de l'œuvre qu'il peut admirer grâce à une tour composée de 3 plateformes d'observation situées à 9, 12 et 15 mètres de haut, offrant une vue globale et plongeante. Le visiteur a l'impression d'entrer dans la fresque qui se trouve devant ses yeux. Les jeux de lumière jour/nuit et la bande sonore créent une ambiance unique, propice à la contemplation et à l'imagination.



2 | Qu'est-ce qu'un panorama ?

Le Panorama XXL expose depuis le 28 mai 2016 le nouveau panorama de Yadegar Asisi, « Rouen 1431 ».

Le mot panorama signifie étymologiquement « vue qui embrasse tout ».

À l'origine, au 19^e siècle, un panorama est une peinture circulaire à grande échelle exposée à l'intérieur d'une construction cylindrique, de façon à ce que l'œil du spectateur placé au centre ne rencontre que le tableau qui l'enveloppe. Ce concept artistique est inventé par un peintre d'Edimbourg, Robert Barker, qui dépose son brevet en 1787.

À la fin du 19^e siècle et au début de 20^e siècle, les panoramas sont des divertissements de masse. Entre 1870 et 1900, on estime à 100 millions les spectateurs ayant vu un panorama. La première œuvre de ce genre nouveau fut réalisée par Adam Breysig et représentait une vue de la ville de Rome depuis les ruines du Palatin. Paris et Londres étaient alors les centres de ce nouveau genre artistique.

Au 21^e siècle, Yadegar Asisi renouvelle ce genre en travaillant à grande échelle avec les nouvelles technologies. L'œuvre panoramique n'est plus une toile peinte à la main mais le fruit d'un travail d'intégration de reconstitution 3D par ordinateur, de photos intégrées et de retouches à la main.

Ces panoramas, de par leurs dimensions, leur composition, leur réalisme, la mise en lumière et l'ambiance sonore, sont des œuvres modernes, immersives et captivantes.



3 | Le panorama « Rouen 1431 »... pour vivre l'histoire comme si vous y étiez

Ce panorama unique en son genre donne une intensité toute particulière à l'architecture de la cité médiévale et met en scène les derniers instants de la pucelle, Jeanne d'Arc. Un hommage au temps de la guerre de Cent Ans : Rouen est la seconde ville du Royaume de France, après Paris. La fresque dépeint également l'animation dans les rues pavées au milieu des maisons à colombages et des célèbres clochers gothiques.

Du haut de la plateforme du 15 mètres, vous vous trouvez en haut de la Cathédrale de Rouen, sur la tour de

Beurre. Vous embrassez ainsi du regard tout l'ensemble de la ville de Rouen et découvrez la vie de la cité à cette époque et celle de ses habitants. Les lieux emblématiques ou disparus de la ville sont immortalisés comme la place du Vieux-Marché, le château de Rouen, l'abbatiale de Saint-Ouen et les nombreuses maisons en pan de bois de la cité. Instant clé de l'Histoire de France, « Rouen 1431 » relate une vision intime et fidèle tout en gardant une part d'imaginaire de la plus célèbre héroïne au monde.

4 | L'offre de médiation autour de « Rouen 1431 »

Le Panorama XXL propose une offre de médiation variée et adaptée à tous, de la maternelle à l'université, afin d'initier vos élèves à la période médiévale et à l'histoire de la ville de Rouen.

Des visites guidées d'une heure sont proposées. Elles sont adaptées au public, à ses attentes et ses connaissances. Le médiateur accompagne le groupe et lui donne toutes les clés pour apprécier l'immense fresque sur Rouen autour de 1431. L'accent est mis sur l'échange et l'interaction entre le médiateur et le groupe.

Une visite contée, accompagnée d'activités sensorielles est spécialement conçue pour les enfants de 3 à 6 ans : l'activité « Mini explorateur ».

Enfin, une large gamme d'ateliers pédagogiques est proposée sur la période médiévale et l'histoire de Rouen : sur l'architecture (« Les tailleurs de siècle »), sur le militaire (« À la bataille ! »), sur la vie quotidienne (« Us et costumes »), sur l'économie (« Pour une poignée de deniers »), et sur l'histoire de Jeanne d'Arc (« À l'épreuve du feu »).

Les visites guidées de « Rouen 1431 »

1 | La visite guidée tous publics

↳ OBJECTIF

La visite guidée permet au groupe de découvrir la ville de Rouen telle qu'elle était à la fin du Moyen âge, au tour de 1431. Les différents aspects de la ville sont abordés au cours de la visite : l'aspect politique avec la guerre de Cent ans et Jeanne d'Arc, l'aspect religieux avec les nombreuses églises que compte alors la cité, l'aspect économique avec le commerce dynamique en lien avec l'industrie textile et bien sûr l'aspect culturel grâce à la représentation de la vie animée de ville.

Le médiateur cherche toujours à s'adapter aux intérêts, attentes et connaissances du groupe afin de proposer une visite ciblée et vivante. De plus, si la demande est formulée, au moment de la réservation, le médiateur peut axer la visite sur un aspect particulier.

↳ ACTIVITÉS / SÉQUENCE

Avant de commencer la visite guidée, le médiateur équipe le groupe d'audiophones, afin qu'il puisse bénéficier des conditions optimales pour la découverte du panorama.

La visite commence par l'exposition située dans le bâtiment du hangar 2 (ancien H2O). La première salle visitée contient 7 grands panneaux explicatifs ainsi que des objets prêtés par le musée des Antiquités de Rouen. Cette salle illustre le contexte historique de la ville de Rouen autour de 1431 et du personnage de Jeanne d'Arc. Derrière celle-ci se trouve une salle de projection présentant le making-of du panorama par Yadegar Asisi et son équipe.

La visite se poursuit dans une autre salle d'exposition dont le sujet est la création de la toile du panorama par l'artiste Yadegar Asisi. Le groupe pourra observer les différentes étapes du processus de création à travers des esquisses, des ébauches du travail de l'artiste disposées dans des petites vitrines rétroéclairées. Enfin, un long couloir amène le public à la rotonde du panorama.

La visite guidée se poursuit dans la rotonde au cœur de la fresque « Rouen 1431 ». Si nécessaire, un temps d'observation personnel (maximum 10 minutes) peut être proposé à l'arrivée dans la rotonde afin que le groupe découvre par lui-même la toile et laisse émerger ses questionnements autour de celle-ci.



2 | Mini explorateur

➔ OBJECTIF

Au cours de cette activité, les jeunes enfants (de 3 à 6 ans) vont vivre les différents moments de la vie quotidienne d'une petite fille du Moyen âge, Flore, apprentie couturière à Rouen. Les enfants vont ainsi pouvoir faire émerger les différences entre la vie de cette petite fille il y a très longtemps et leur propre vie quotidienne. Cette activité d'une heure se déroule exclusivement dans la rotonde, au cœur du panorama « Rouen 1431 » et se compose de plusieurs parties.

➔ ACTIVITÉS / SÉQUENCE¹

Découverte du panorama

Du 3^e étage au RDC, le médiateur fait découvrir aux enfants les éléments phares de la toile (la seine, le port de Rouen, les bâtisseurs sur la tour Saint Romain, les chevaliers, les maisons et ses cours intérieures avec les animaux...).



Personnage de Flore dans la toile
« Rouen 1431 » (petite fille avec sa coiffe blanche)

Découverte de l'histoire de Flore

Histoire contée sur le personnage (évoquant sa famille, sa maison, son travail...)

Découverte de la maison de Flore

Dans un décor reconstituant le lieu de vie de Flore, les enfants vont découvrir les objets utilisés dans son quotidien. Cette découverte se fait à travers les sens, en touchant et en manipulant.



¹ Pour des raisons logistiques, ces 3 séquences peuvent se dérouler dans un ordre différent de celui présenté ici.

CONNAISSANCES SOULIGNÉES

1 Vie quotidienne aujourd'hui et au Moyen âge

Une fois l'histoire de Flore racontée, le médiateur interroge les enfants sur leur propre vie quotidienne. Il s'agit là pour eux d'identifier les moments importants de leur journée (manger, aller à l'école, jouer, prendre son bain ...). Une fois ceci vu ensemble, le médiateur les questionne sur les moments de la vie de Flore : qu'y a-t-il de différent ? Les enfants vont alors faire émerger ces différences : Flore, elle, travaille ; elle ne joue pas aux mêmes jeux que ceux d'aujourd'hui, etc...

Des supports visuels sont utilisés pour comparer le quotidien des deux époques.

2 La maison de Flore

La reconstitution de la maison de Flore est présentée aux enfants. Ils s'installent devant, assis sur des tapis de sol.

Le médiateur présente alors les différents objets présents :

- **le lit de Flore appelé « pailleasse »**

Lit composé d'un sac de tissus et rempli de paille, souvent pour plusieurs personnes, que l'on va pouvoir trouver dans les logements des paysans.

- **la marmite, les couverts et l'alimentation de Flore**

Les paysans au Moyen âge vivaient bien souvent dans un logement d'une seule et même pièce, qui était donc à la fois la chambre et la cuisine. La cuisine se composait d'une marmite chauffée au feu de bois. Selon les circonstances, le climat, les récoltes, les saisons, l'alimentation va fluctuer. Elle est néanmoins souvent pauvre, constituée de pain, légumes et parfois de viande.

- **la baignoire en bois et le savon utilisé**

Les hommes au Moyen âge vont pouvoir se laver dans une baignoire en bois recouverte d'un drap blanc, appelée estuve. Même si l'hygiène au Moyen âge ne correspond pas aux normes actuelles, les gens se lavent, nobles comme paysans. Il existe différentes formes de savon : le savon d'Alep ramené lors des Croisades ou la saponaire, une plante aussi appelée 'herbe à savon'.

- **les accessoires du travail de couturière de Flore, fils et divers tissus (fourrure, cuir, coton)**

La ville de Rouen au Moyen âge est un lieu central pour l'industrie textile. La ville compte de nombreux quartiers de tanneurs (à l'ouest autour de la rivière la Renelle), des quartiers de teinturiers et de drapiers (à l'est autour de la rivière eau de robec).

De nombreux jeunes apprentis vont pouvoir travailler à ces postes, souvent à partir de 14 ans.

Les enfants pourront toucher, manipuler et utiliser tous leurs sens au cours de cette présentation.





Les ateliers pédagogiques

Une large gamme d'ateliers pédagogiques est proposée sur la période médiévale et l'histoire de Rouen. Ils s'adressent aux scolaires à partir du CP et jusqu'au lycée, le contenu étant toujours adapté à l'âge des participants.

1 | Les tailleurs de siècle

OBJECTIF

Dans cet atelier le public approfondit sa connaissance de l'architecture du XV^e siècle et de l'histoire urbaine de la ville de Rouen.

Après un diaporama d'introduction commenté par un médiateur (7 minutes environ) présentant l'évolution de Rouen au fil des siècles, le public est invité à effectuer 3 à 4 activités selon la tranche d'âge du groupe.

ACTIVITÉS / SÉQUENCE

Construction d'une maquette de croisée d'ogive (architecture gothique)

Construction d'une maquette de maison à pans de bois typique du 15^e siècle

Jeu/défi d'observation de cartes de Rouen à 3 époques (15^e, 19^e et 20^e siècle)

Jeu de reconnaissance visuelle de l'architecture médiévale de Rouen

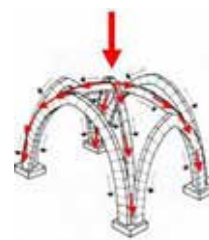
CONNAISSANCES SOULIGNÉES

1 L'architecture gothique

L'architecture religieuse du XV^e siècle est marquée par le style gothique. L'architecture gothique est apparue en Île-de-France et en Haute-Picardie au 12^e siècle sous la dénomination Opus Francigenum, signifiant « œuvre française ». Elle se diffuse rapidement au nord puis au sud de la Loire et en Europe jusqu'au milieu du 16^e siècle. L'esthétique gothique et ses techniques se perpétuent dans l'architecture française au-delà du 16^e siècle, en pleine période classique, dans certains détails et modes de constructions. Enfin, un véritable renouveau apparaît au 19^e siècle jusqu'au début du 20^e siècle. Le style a alors été qualifié de néo-gothique. Ce sont les italiens de la Renaissance qui ont surnommé « gotico » ce style architectural d'origine française.

La croisée d'ogives est, avec l'arc-boutant, un élément d'ossature particulier à l'architecture gothique. Les croisées d'ogives correspondent aux diagonales formées par l'intersection de deux voûtes en berceau.

L'architecture romane, qui précède le gothique, se caractérise par des arcs en plein cintre et des voûtes. Ces voûtes romanes sont massives et très lourdes, elles nécessitent des murs d'appui épais, le plus souvent renforcés par des contreforts accolés de place en place. L'architecture gothique amène une solution élégante aux problèmes de forces que connaît l'architecture romane. L'idée centrale de la croisée d'ogives est de faire des voûtes qui reposent non pas directement sur des murs, mais sur ces ogives croisées qui convergent vers des piliers. La poussée n'est plus répartie tout au long du mur, mais concentrée sur un point au sommet du pilier. De ce fait, le mur peut être moins massif et être vidé pour placer des vitraux. En effet la poussée reçue au sommet des piliers peut être facilement compensée par des arcs-boutants.





2 Les habitations à colombages

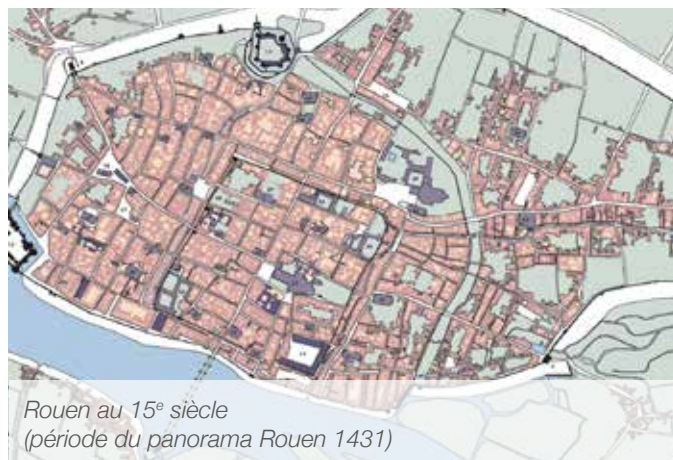
Les habitations à colombages ou maisons à pans de bois sont constituées de deux éléments principaux :

- Une **ossature de bois**, la structure même de la maison, qui est constituée de poteaux et de sablières.
- Le **colombage**, qui forme les murs et qui a un rôle de remplissage et de raidisseur. Le remplissage entre les bois est fait de briques ou de matériaux légers comme le torchis ou le plâtre. Les murs de la maison reposent généralement sur des éléments de maçonneries (le solin) qui protègent le bois de l'humidité du sol. Parfois, tout le premier niveau est fait de pierres.

Cette technique, qui existait déjà dans l'antiquité romaine, a été utilisée en France dès le début du Moyen Âge jusqu'au 19^e siècle. Cependant, dès le 18^e siècle et durant tout le 19^e siècle, on plâtre les façades des maisons à pans de bois afin de leur donner un aspect plus luxueux et moderne. En France, la Normandie est l'une des régions qui compte le plus de maisons à pans de bois. Le territoire manquait en effet de matériaux solides, les hommes se sont donc procurés des matériaux disponibles et peu coûteux: la terre et le bois. La ville de Rouen conserve près de 2 000 maisons à pan de bois, certaines datant même du 14^e siècle, dont un millier a été restaurées. Ainsi, Rouen est la ville qui détient le plus riche témoignage de l'architecture à pans de bois en France. L'Alsace et la Bretagne conservent également de nombreuses bâtisses. Ainsi, les centres villes de Strasbourg, Colmar, Rennes ou Dinan, entre autres, ont de nombreuses maisons à colombages.



3 Évolution urbaine de Rouen



La fondation de Rouen se fit sous le règne d'Auguste, au premier siècle de notre ère et la ville, baptisée Rotomagus, se développe du fait de sa situation favorable : reliée par la Seine à Lutèce (Paris). Elle est aussi un carrefour de voies terrestres.

À partir de la seconde moitié du 3^e siècle, commencent les premières grandes invasions barbares en Gaule. La ville se dote d'une enceinte carrée : un castrum, c'est à dire un camp militaire. Au 10^e et 11^e siècle, un quadrilatère de muraille délimite un espace restreint qui reste celui de la ville romaine. Ses limites en sont le Gros Horloge à l'ouest, l'actuelle rue de la République à l'Est, la Seine au sud et la rue des fossés Louis VIII au nord. L'abbaye de Saint-Ouen est hors les murs.

Au 12^e siècle, grâce à la prospérité du royaume anglo-normand, la ville se développe et la muraille va englober le quartier de Saint-Ouen au nord, celui du Vieux-Marché à l'ouest et Saint-Maclou à l'Est.

Au 13^e siècle, après la prise de la ville par Philippe Auguste, un château est édifié sur la muraille nord (il en reste aujourd'hui le Donjon).

Les quartiers Est, où s'installent les ateliers textiles le long du Robec, sont intégrés dans la muraille au 14^e siècle. Cette muraille correspond aux boulevards d'aujourd'hui.

Au 17^e siècle des faubourgs se développent aux différentes portes de cette muraille : Cauchois, Saint-Hilaire ou Martainville. Sur la rive Sud, le faubourg Saint-Sever accueille les faïenciers.

Au 19^e siècle, la révolution industrielle va profondément marquer le paysage urbain : les usines se sont installées dans les faubourgs, en particulier sur la rive gauche et autour du port. Des opérations d'urbanisme ont été menées :

- Percement de la rue de la République, de la rue Jeanne d'Arc et de la rue Thiers (à présent rue Jean Lecanuet).
- Construction de la place Saint-Marc avec son marché et ses immeubles en brique.
- Construction de la gare rive-droite.

• Les remparts ont totalement été remplacés par des boulevards et l'urbanisation s'est largement développée au-delà.

Au 20^e siècle, après la seconde guerre mondiale, les quartiers situés de part et d'autre du fleuve sont à reconstruire: cette partie de la ville a été détruite en 1940 puis en 1944. Les voies de circulation originelles sont conservées mais des ensembles homogènes sont reconstruits. Les quais sont rehaussés afin de favoriser la circulation portuaire et automobile.

2 | Us et costumes

↘ OBJECTIF

Dans cet atelier le public découvre les différents aspects de la vie quotidienne des habitants de Rouen au Moyen âge.

Divisé en équipes, le public commence l'activité par un jeu de 'qui est qui'. Le médiateur lit une courte biographie et le public doit choisir parmi un jeu de 6 cartes-personnages, celle qui correspond à la biographie. Ce jeu permet d'introduire les trois personnages de l'atelier : le moine, le paysan et le vicomte, et de comprendre la division particulière de la société médiévale en trois ordres (paysannerie, clergé et seigneurie).

↘ ACTIVITÉS/SÉQUENCE

Le quotidien du moine : découverte de son scriptorium et jeu de timeline sur l'écriture (classer dans le temps différents supports d'écriture)

Le quotidien du paysan : découverte d'objets de sa maison (habits, marmite, étuve) et jeu de cartes sur son alimentation

Le quotidien du vicomte : découverte de la table de banquet du seigneur et jeu sur les plans de table.



Exemple de deux cartes personnages : le vicomte Gauthier de Champelois et le cardinal Sigebert d'Estouteville

CONNAISSANCES SOULIGNÉES

1 Le scriptorium

Le scriptorium désigne l'atelier dans lequel les moines réalisent des copies manuscrites. Les moines copistes travaillent en équipe, encadrés par des chefs d'atelier qui distribuent puis contrôlent et parfois corrigent leur travail afin que les textes édités soient les meilleurs possibles. La copie des textes fait partie des tâches quotidiennes des moines, avec la lecture, le travail au champ et la prière.

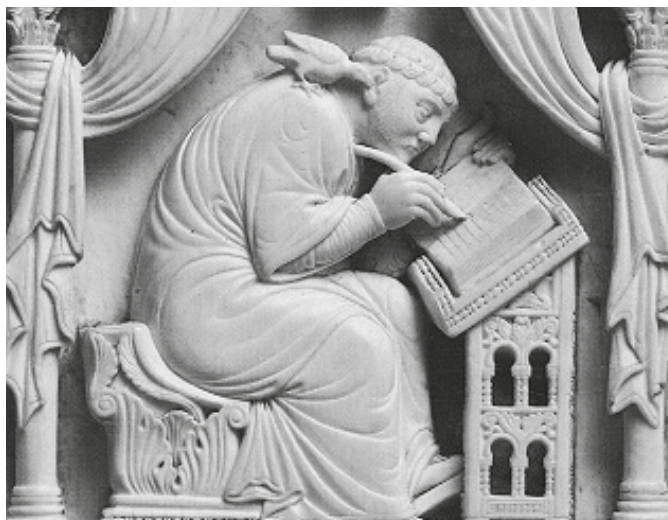
Du VIII^e au XII^e siècle, les ateliers sont essentiellement monastiques ou ecclésiastiques, on les trouve dans les abbayes et les églises cathédrales. Durant la période gothique, c'est-à-dire aux XIII, XIV et XV^e siècles, se développent aussi des ateliers laïques ; entraînant la création des universités.

Le terme de scriptorium s'applique aussi au meuble sur lequel le scribe s'attelle à ses travaux d'écriture ou d'enluminure : il s'agit d'un ensemble comprenant un banc et un pupitre muni parfois d'une écritoire, d'un lutrin, d'une armoire pour ranger les livres.

Les manuscrits ainsi copiés sont sous forme de codex. Le codex est un terme qui désigne un type de livre constitué de cahiers, en nombre variable suivant la longueur du texte à transcrire. Ces cahiers, réunis sous une même reliure, sont eux-mêmes constitués de feuillets encartés les uns dans les autres et cousus ensemble.

Tous sont en parchemin. Le parchemin remplace le papyrus à partir du IV^e siècle. Le parchemin est une peau animale, le plus souvent de mouton, soigneusement préparée pour recevoir l'écriture. Le vélin, le plus réputé des parchemins, provient de la peau d'un veau mort-né. C'est une matière solide, facile à plier et inscriptible des deux côtés. Le parchemin devient le support essentiel du livre durant tout le Moyen Âge en Occident. Il est ensuite à son tour progressivement supplanté par le papier, dont l'usage, venu de Chine, ne se répandit en Europe qu'à partir de la fin du XIII^e siècle. Bien que plus coûteux, le parchemin restera cependant le support privilégié et indispensable pour tout manuscrit destiné à une clientèle fortunée et exigeante.

Jusqu'à l'invention de l'imprimerie à Mayence par Gutenberg au XV^e siècle c'est ainsi que les écrits sont créés. En 1456, Gutenberg imprime pour la première fois une Bible en latin à 150 exemplaires et donne une nouvelle dynamique à la diffusion du savoir. Il fallait avant en moyenne un an à un moine pour rédiger une bible.



2 L'hygiène au Moyen âge

La période du Moyen âge ne peut être réduite à une époque sombre et ténébreuse où les gens vivaient dans la plus totale saleté. Les hommes médiévaux ne négligent pas l'hygiène. Les gens se lavent, aussi bien les paysans que les nobles. Par exemple, en se levant le matin, un paysan va se laver le visage, les mains et les pieds et ceci également le soir. En l'absence de dentifrice, les hommes se lavent les dents avec du mastic et l'utilisent éventuellement avec de l'eau de rose distillée.

Bien sûr, à la campagne, l'hygiène ne correspond pas forcément

à nos normes actuelles: au-delà de cette brève toilette matin et soir, les paysans ne vont pas se baigner tous les jours. Leurs vêtements ne seront pas changés tous les jours non plus. D'autre part, les paysans dorment bien souvent avec les animaux dans une même pièce : vaches mais aussi rats et tiques.

Les seigneurs peuvent posséder dans leur demeure une baignoire en bois, nommée estuve. Des serviteurs font chauffer l'eau au feu de bois. Un drap blanc est placé et l'eau est ensuite versée. Le bain est alors aussi un moment de plaisir, de jeu, souvent accompagné d'une

collation. Dans les villes, il y a des étuves publiques, héritage des thermes romains. On s'y baigne, seul ou en compagnie. C'est un lieu de convivialité. Normalement ces lieux ne sont pas mixtes, mais en pratique, les choses sont parfois un peu différentes. L'eau n'est pas toujours changée entre les différents baigneurs mais toujours le drap qui permet d'enlever les grosses impuretés de l'eau. Pour se laver, les gens vont pouvoir utiliser de la saponaire, une plante qui donne un effet moussant ou bien du savon d'Alep, ramené en Europe des croisades.

Les bains publics vont cependant peu à peu disparaître au cours du XVI^e siècle, sous la pression de l'Eglise (non-mixité pas toujours respectée et problème de la nudité) et également pour des raisons médicales. Avec les épidémies de peste du XIV^e siècle, l'eau va progressivement être suspectée de favoriser les épidémies. La culture de l'hygiène va ainsi s'amoinrir.



3. Le banquet des seigneurs

Une des activités du seigneur est la réception d'hôtes et l'organisation de banquets. Il s'agit ici de bien comprendre le but de ces banquets et ses codes très précis. Au cours d'un repas seigneurial, de nombreuses règles de bonnes tenues sont à respecter. Des textes du XIV^e et XV^e siècles évoquent ces différentes règles. Par exemple :

- ne pas quitter la table, sauf si c'est absolument nécessaire
- ne pas manger bruyamment, ne pas se goinfrer
- ne pas commencer à manger avant les dames et les hôtes de marque
- ne pas parler la bouche pleine
- être gai et joyeux à table mais ne pas fanfaronner, ni rire, ni parler trop fort, ni trop bavarder, mais parler peu, cependant ne pas se taire complètement
- ne pas roter à table
- ne pas remettre dans le plat le met que l'on a déjà goûté ...

Lors d'un banquet, le repas est ponctué par différents services. Le service des rôtis succède celui des potages, terme qui dé-



signe toutes sortes de mets mijotés. Viennent ensuite les entremets, et une dernière série de mets qui concluent le repas : dessert, issue et boute-hors.

Des serviteurs apportent les plats et chacun d'entre eux a une mission précise. L'écuyer trancheur est par exemple chargé de couper les viandes. Tout au long du banquet, des acteurs ou des musiciens viennent réciter un texte, chanter ou mimer une histoire. Ce sont les entremets « mouvant et allant ». Ils servent à divertir les convives et bien sûr également les éblouir.

3 | À la bataille !

OBJECTIF

Dans cet atelier, le public découvre la vie militaire du début du XV^e siècle. Nous sommes en pleine guerre de cent ans, la France et l'Angleterre s'affrontent lors de nombreuses batailles rangées qui voient les archétypes de la chevalerie s'effondrer face à l'arrivée de stratégies et de technologies militaires toujours plus dévastatrices. Le public sera invité à parcourir l'équipement du chevalier à travers des reproductions grandeur nature. Il s'initiera ensuite à la science du blason, pour découvrir enfin les techniques militaires décisives de la fin du moyen âge tel que l'artillerie et les formations de piquiers.

ACTIVITÉS / SÉQUENCE

Passage en revue des armes et des protections des champs de bataille du début du XV^e siècle.

Jeu par équipe autour de l'héraldique : la science du blason

Découverte de la bombarde et pratique en groupe des manœuvres de piquiers de la fin du moyen âge avec des bâtons en bois de 2m de long.

CONNAISSANCES SOULIGNÉES

1 L'armure et le combat

L'armure

Au cours des 1000 ans que compte le Moyen Âge, les armures ont évolué, passant de la combinaison du gambison (veste matelassée servant à amortir les chocs) et de la maille (qui protège du tranchant des lames), que portent les vikings et les croisés jusqu'au milieu du XIV^e siècle, aux armures dites de plates, comme celles du début du XV^e siècle.

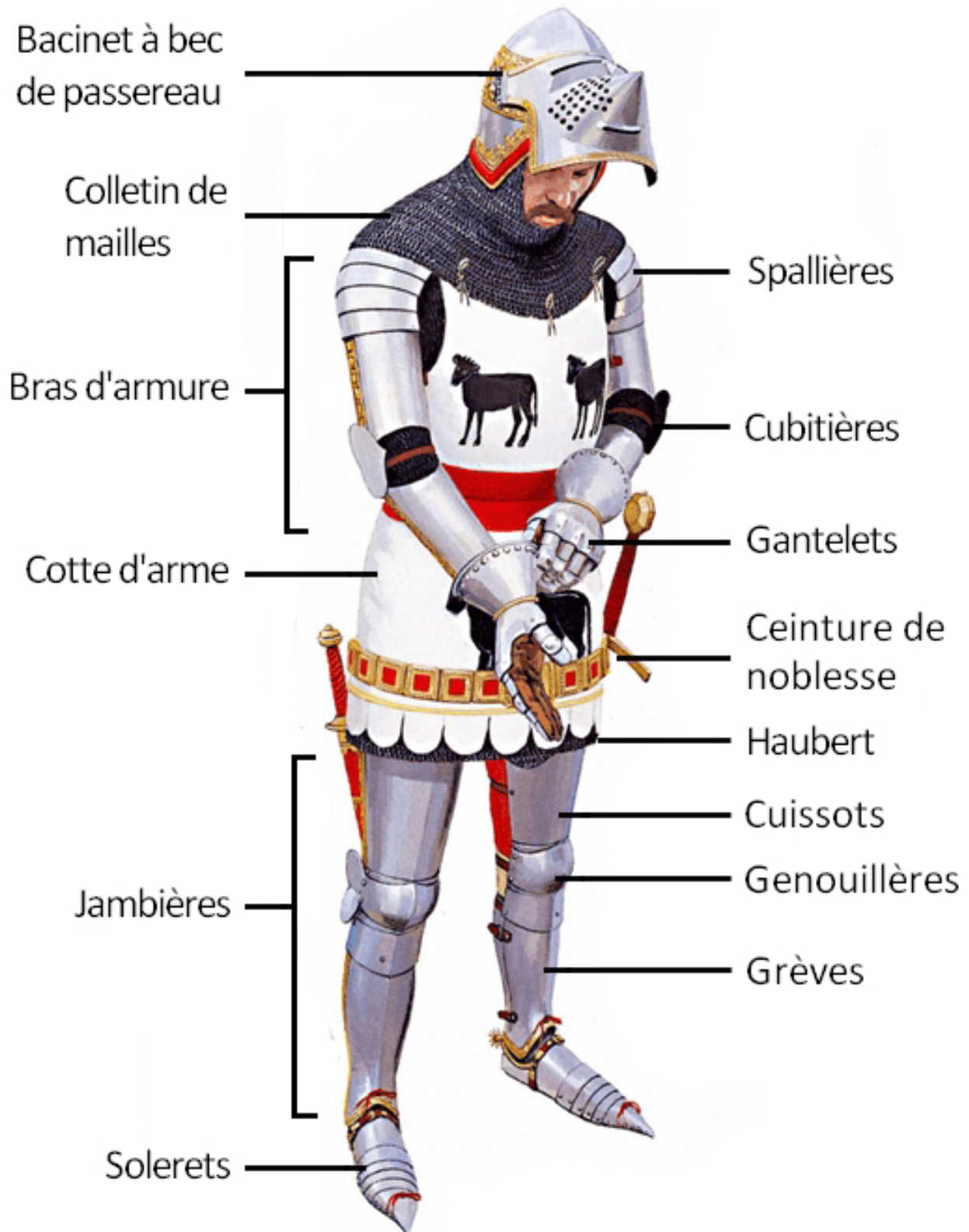
Elle n'est portée que par les plus riches. En équivalence, il faut s'imaginer que se payer une armure complète au Moyen Âge, reviendrait à s'acheter une voiture de sport aujourd'hui.

L'armure du début du XV^e siècle est en acier (mélange de fer et de carbone plus solide que le fer seul, utilisé depuis l'antiquité par les romains). Une armure pèse 25 kg, jamais plus, ce qui revient au poids du matériel d'un sapeur-pompier en intervention, ou de n'importe quel soldat de l'Histoire (sauf les parachutistes de la WWII qui atterrissaient avec 40kg sur eux). La raison à cela est qu'un homme ne portera jamais plus que ce qu'il ne peut supporter sur un champ de bataille. La mobilité de fait est également extrêmement bonne, un chevalier peut tomber, se relever, grimper à une échelle, monter seul sur son cheval (jamais de palan).

L'armure est composée d'environ une quinzaine de pièces, et nécessite par contre d'être deux pour l'enfiler.

Voici un schéma des différentes pièces :

Armure 1400



Le combat au XV^e siècle

Très loin de ce que l'on voit dans les films, les coups portés ne se font pas de taille, mais d'estoc (de pointe). L'idée est d'aller chercher les faiblesses de l'armure, sous les bras, sous le casque, dans les trous des yeux, sous les braconnières (la jupe d'acier). Les coups de taille sont totalement inutiles face à une armure, l'acier ne tranche pas l'acier, et les épées, dont le poids est généralement autour de 1.5kg (le poids d'une bouteille d'eau) ne donne pas d'impact suffisant pour blesser un porteur d'armure.

On observe d'ailleurs que les pièces d'armures possèdent des arrêtes en « avant de bateau » justement pour mieux dévier les lames.

Les combats sont rapides, on utilise l'épée à deux mains de toute sa longueur pour aller percer au plus vite, à la manière d'un combat d'escrime moderne. L'armure étant relativement bien conçue, il est souvent nécessaire de se rapprocher, on prend donc l'épée en « demi épée », une main sur la poignée, et une autre sur la lame. À partir de là, différentes techniques pour chasser la lame, faire tomber son adversaire, le désarmer sont décrites précisément par les Allemands et les Italiens dans des traités d'escrime du XV^e siècle.

Là encore, contrairement aux idées reçues, l'épée est finalement assez peu répandue sur le champ de bataille, portée quasi exclusivement par les nobles, elle fait office presque d'arme secondaire. A cheval, le chevalier utilisera la lance de cavalier et son bouclier, et le reste des soldats au sol utiliseront principalement des armes d'hast (lances, halberdes) en formations serrées.

Le bouclier, ou l'écu, va de pair avec l'épée une main courte. Il est toujours en bois et en cuir, jamais en métal, pour des raisons de poids, décoré aux armoiries de son porteur, qui permet de l'identifier sur les champs de batailles.



2 La science du blason



Les couleurs et les formes portées sur les blasons des seigneurs ne sont pas anodines, elles sont une sorte de carte d'identité de son porteur, visible de loin, qui sera autant un point de repère pour ses alliés qu'une cible pour ses ennemis. En héraldique, les couleurs possèdent des noms spécifiques, séparés en « métaux », « émaux » et « fourrures ». Les dessins sur les blasons sont appelés les meubles. Pour lire un blason, on procède de la manière suivante :

- 1 - La couleur du fond (ou la fourrure)
- 2 - Le meuble (en décrivant sa position à l'aide de numéros lu de gauche et droite, et sa couleur)

Par exemple, en prenant les blasons dans la rubrique des meubles sur l'image :

- Pour le blason du lys, on dira : D'azur, a un Lys D'argent. (Le fond est bleu, et par-dessus un lys blanc).
- Pour le blason de la croix, on dira : D'argent, a une croix de sable. (Le fond est blanc, et par-dessus une croix noire)
- Pour le blason de l'aigle, on dira : D'or, a un aigle de sable (Le fond est jaune, et par-dessus un aigle noir)

3 Les derniers instants de la chevalerie

Du fait de terribles défaites françaises comme Azincourt ou Crécy, qui vont littéralement décimer les rangs de la chevalerie française, les champs de batailles vont alors se transformer, privilégiant les affrontements à distance, notamment avec l'arrivée de l'artillerie.

C'est dans ce contexte qu'est développée la bombarde, une pièce coulée de 500kg en bronze qui peut projeter des boulets de 80kg à plus de 200m. Elle fonctionne à l'aide de la poudre à canon, dites poudre noire, un mélange de salpêtre, de soufre, et de carbone, inventée par les chinois au XI^e siècle.

La poudre noire a la capacité, une fois mise en combustion de dégager de manière instantanée un énorme nuage de gaz, qui mis en compression projettera le boulet, au même principe que la sarbacane. Généralement on l'allume à l'aide d'un « boute-feu » une tige de bois autour duquel on va entourer une cordelette de lin ou de chanvre enduite de salpêtre qui brûlera très doucement, laissant toujours une flamme à portée de main de l'artilleur.

Là où les trébuchets ne tiraient qu'un coup à la demi-heure, avec une équipe d'artilleurs entraînés, on peut avec une bombarde tirer plusieurs fois par minute.

La bombarde se charge de la façon suivante :

À la fin du Moyen âge, on assiste également à la redécouverte du principe des phalanges grecques, des formations d'hommes armés de piques de plusieurs mètres aussi solides défensivement que dévastatrices en attaque.

Elles vont amener une évolution notable dans l'art de la guerre à cette période charnière qu'est le XV^e siècle. Le chevalier lourdement armé et armuré va trouver en face de lui la seule formation capable de lui résister : une unité d'infanterie armée de longues piques l'empêchant désormais d'approcher.

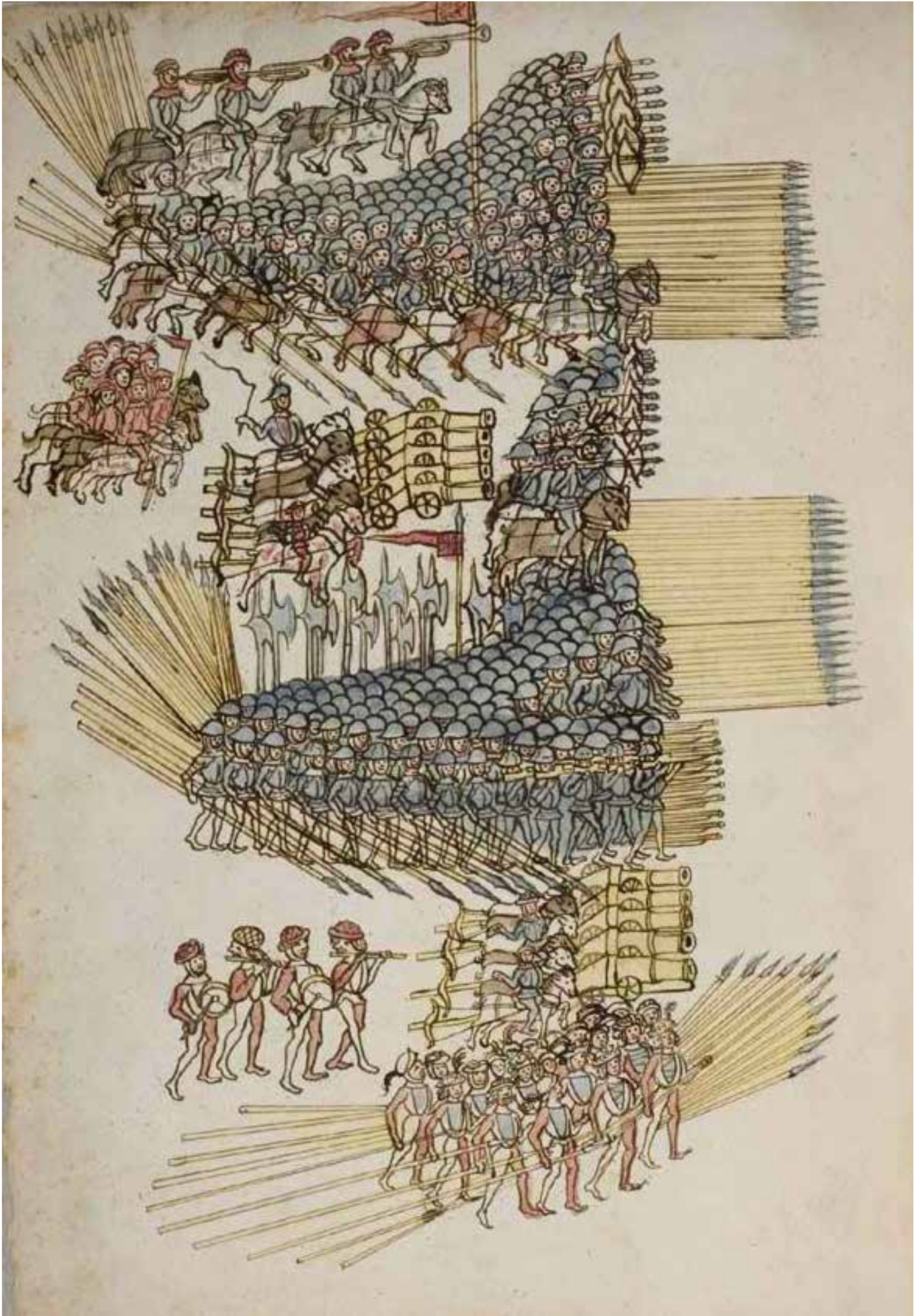
Développé en Flandre et en Suisse, le carré de piques, qui comprend environ une centaine de piquiers est au premier abord assez similaire aux phalanges grecques hellénistiques, mais il y a une différence de taille : il est capable de s'orienter de tous les côtés, de se déplacer de tous les côtés, et de résister à un enveloppement complet en se formant en carré.

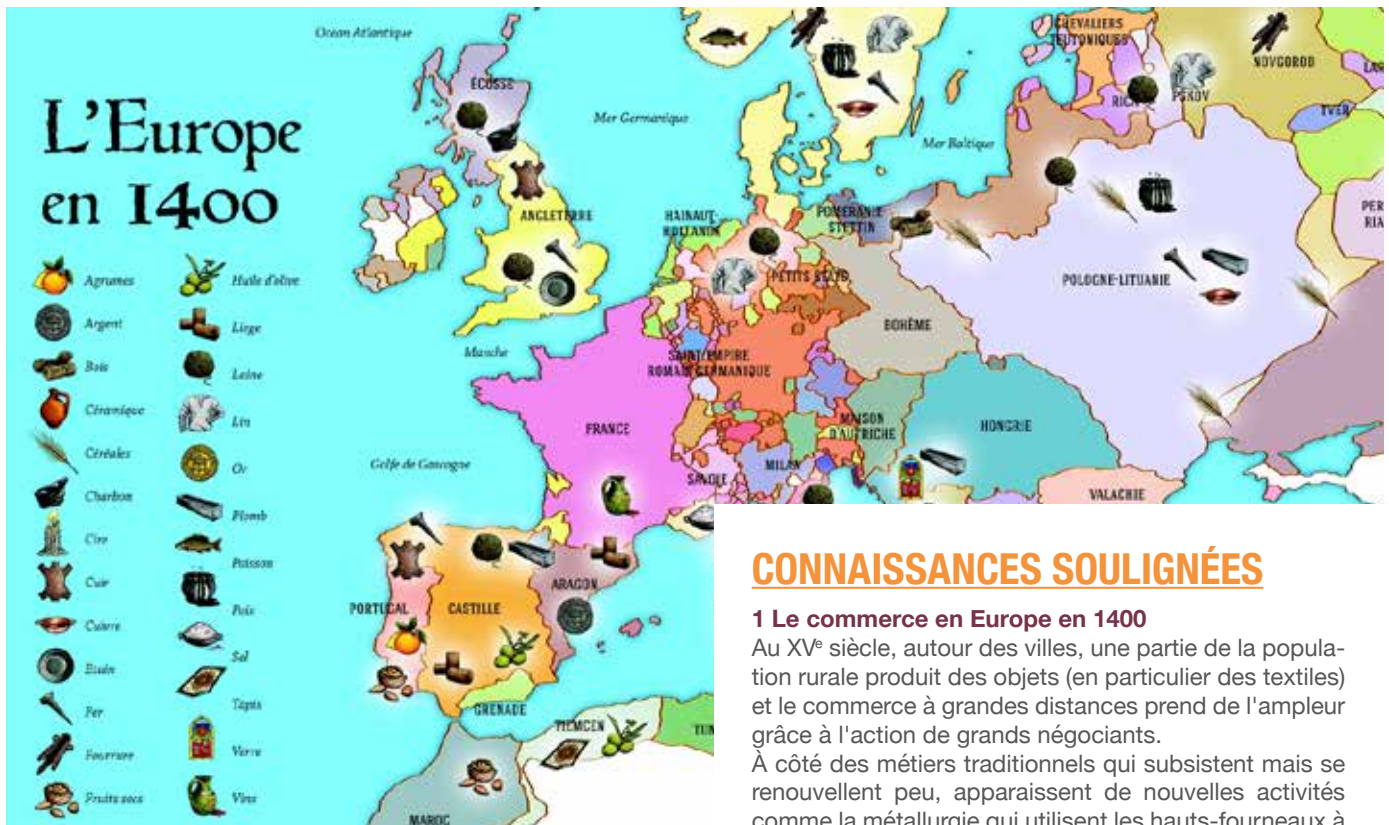
Piquiers et artillerie vont alors devenir la nouvelle norme des champs de batailles, comme l'illustre parfaitement cette enluminure du début de la Renaissance :



Arme à chargement par la bouche, chargée.

(1) Amorce par la lumière (2) Charge propulsive (3) Bourre (4) Projectile (5) Bourre





CONNAISSANCES SOULIGNÉES

1 Le commerce en Europe en 1400

Au XV^e siècle, autour des villes, une partie de la population rurale produit des objets (en particulier des textiles) et le commerce à grandes distances prend de l'ampleur grâce à l'action de grands négociants.

À côté des métiers traditionnels qui subsistent mais se renouvellent peu, apparaissent de nouvelles activités comme la métallurgie qui utilise les hauts-fourneaux à bois. Le développement du confort des habitations permet la création des verreries. Les mines de charbon, de métaux s'ouvrent afin de fournir les matières premières. Les courants commerciaux se déplacent. Les marchands évitent la France où règne l'insécurité liée à la guerre. Les foires de Champagne sont désertées. Désormais c'est plus à l'est par les cols alpins que passent les grands courants commerciaux qui unissent le monde de la mer Baltique, celui de la mer du Nord avec le monde méditerranéen.

Cependant, la guerre ne signifie pas nécessairement l'arrêt de la production des marchandises. À Rouen par exemple, en pleine guerre de cent ans, durant la période représentée par la toile (1419 / 1449), la ville est aux mains des Anglais, mais continue à produire, justement grâce à une laine importée d'Angleterre, une draperie de grande qualité qui s'échange à travers toute l'Europe. L'Italie prend de l'importance. Les Républiques de Gênes ou de Venise commercent avec l'Orient d'où elles importent en Europe les produits de luxe. Elles ont des comptoirs dans les îles de l'Asie mineure, dans la mer Noire et même la mer d'Azov. L'industrie de la laine est en progrès à Florence, la soie et la verrerie sont des spécialités de Venise. Les Italiens créent l'assurance maritime qui protège le propriétaire d'un navire et lui évite la ruine en cas de naufrage. La comptabilité est améliorée ce qui permet de mieux suivre les transactions commerciales entre fournisseurs et clients. Les banques se multiplient, comme celle des Médicis à Florence. Elles prêtent des capitaux aux entrepreneurs, elles prennent en charge la perception des impôts, et font des prêts aux princes qui ne peuvent se contenter des impôts payés par leurs sujets. Elles ont des correspondants sur tous les marchés importants en Europe.

OBJECTIF

Dans cet atelier, le public se place dans le rôle d'un commerçant de la fin du Moyen âge. Dans un premier temps, en observant une carte géopolitique de l'Europe en 1400, il sera en mesure de comprendre la provenance des marchandises et d'en déduire plus facilement leur valeur, en vue de la deuxième activité par équipes qui consiste à deviner les prix de certains objets du quotidien médiéval dans les devises monétaires de l'époque. Enfin, par équipe de deux ou trois, représentant une guilde de marchands, ils pourront vivre l'effervescence des grandes foires de champagne à travers un jeu de négociation.

ACTIVITÉS / SÉQUENCE

Observation et jeu de mémorisation sur la provenance des marchandises en Europe en 1400.

Jeu par équipe calqué sur le principe du « juste prix », pour comprendre la valeur des marchandises et les devises au début du XV^e siècle.

La grande foire de champagne : jeu de négoce pour comprendre l'importance des guildes de marchands et des foires de champagne de la fin du Moyen Âge.

2 Les devises au début du XV^e siècle

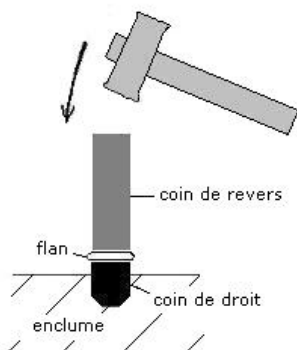
Durant le Haut Moyen âge, les territoires qui formaient la partie de l'empire carolingien héritent de la réforme monétaire de Charlemagne. Celle-ci consiste à utiliser comme monnaie de compte une livre divisée en 20 sous, chaque sou étant lui-même divisé en 12 deniers. La livre valant donc 240 deniers. Une livre correspondait vraiment à une livre d'argent (environ 409 grammes) avec laquelle on frappait 240 deniers. Ainsi originellement, 240 deniers avaient exactement le poids d'une livre d'argent. Ces devises sont encore utilisées au début du XV^e siècle.

Pour fabriquer une pièce, on prend une rondelle de métal appelée un flan, et on l'insère entre deux coins. Un coup de masse sur un des deux coins, et la pièce est marquée. Les coins sont des matrices gravées en creux, dans lesquelles on place le flan. Ils sont généralement en acier trempé, et on en distingue deux sortes :

- la Pile, coin fixé sur un billot de bois, et que l'on appelle aussi coin dormant.

- le Trousseau, coin que l'on pose sur le flan libre. On le frappe avec une masse.

Sur la pile est généralement gravé l'avvers, et sur le trousseau le revers. Le fait de frapper la pile avec une masse a donné le terme de "frappe de monnaie".



La monnaie était frappée dans des ateliers bien spécifiques. Ces ateliers de frappe étaient donnés en charge par le roi à des entrepreneurs privés, lors d'enchères à la chandelle. Le maître d'atelier s'engageait à battre une certaine quantité de métal fixée à l'avance. Il devait payer les ouvriers, le matériel et la matière première. Les coins étaient fabriqués par des orfèvres assermentés, eux-mêmes payés par le maître d'atelier. Un atelier se compose : d'un maître, qui a la gestion globale de l'atelier, d'ouvriers tailleurs et recuseurs (qui préparent le métal et les flancs) et de monnayeurs, qui frappent les pièces.

Après la frappe, des échantillons sont prélevés pour vérification de la monnaie, avant d'autoriser sa circulation. Le maître doit reverser au roi le droit de Seigneuriage (différence entre le prix du métal acheté et le cours des monnaies à émettre).

3 Les grandes foires



Si la plus grande part du commerce international provenait des ports du Nord ou de la Méditerranée, ceux-ci irriguaient ensuite le continent tout entier. Désormais, les commerçants étaient de véritables hommes d'affaires, alors que leurs prédécesseurs se déplaçaient à dos de mulet ou sur des charrettes branlantes. Ils achetaient alors des chargements entiers de navires et des lots de marchandises. Dans les foires, où ces grands marchands se donnaient rendez-vous, se réglaient d'énormes affaires.

Les foires étaient l'âme du commerce médiéval. Elles se déroulaient dans toutes l'Europe : Londres, Reims, Troyes, Cologne, Leipzig, Genève... Les foires duraient chacune six ou sept semaines selon un calendrier fixé afin que les foires puissent s'enchaîner chacune par rapport aux autres.

Ainsi, le marché était actif toute l'année. Les affaires conclues au cours de ces rencontres encourageaient la production industrielle et artisanale, elles stimulaient les progrès techniques.

Afin d'éviter aux grands marchands de transporter une grande quantité d'argent, on inventa la lettre de change : ce moyen permet de payer une dette à distance, en passant par l'intermédiaire de deux banquiers qui correspondent entre eux. La lettre de change introduisit le crédit, mais de façon camouflée car l'Église interdisait les prêts avec intérêts. Au cours de cette période, ce sont les riches familles italiennes qui furent à l'avant-garde dans le domaine bancaire. Le monde changeait, les châteaux féodaux perdaient de leur importance tandis que les villes commerçantes croissaient. La fortune des seigneurs s'amenuisait au profit des riches bourgeois qui tenaient les rênes de l'économie. Ceci contribua à la naissance des États modernes.

IV Informations pratiques

Horaires

Le Panorama XXL vous accueille du mardi au dimanche de :
10h - 18h du 1^{er}/09 au 30/04
10h - 19h du 2/05 au 31/08

L'établissement est fermé le lundi, le 25 décembre, 1^{er} janvier et 1^{er} mai. L'accueil des groupes se fait dès 9h30.

Tarifs

Visite libre : 3€ par jeune

Visite guidée : 4€ par jeune

Visite guidée + atelier : 5€ par jeune

Visite scolaire couplée Historial Jeanne d'Arc - Panorama XXL + atelier « À l'épreuve du feu » : 9€ par jeune

Restauration

De nombreux restaurants peuvent accueillir les groupes sur les quais rive droite, à proximité du Panorama XXL, et dans le centre-ville historique. Si vous souhaitez plus d'informations, vous pouvez contacter l'Office du Tourisme de Rouen au 02 32 08 32 40.

Le Panorama XXL ne propose pas d'aire de pique-nique pour les groupes.
L'esplanade Pasteur, située à quelques minutes à pieds du Panorama XXL, permet de pique-niquer sur un grand espace vert.

Boutique

À l'issue de votre visite du Panorama XXL, profitez-en pour venir flâner dans notre boutique.
Vous y trouverez de quoi ramener quelques souvenirs de votre visite (catalogue sur Rouen 1431, CD, cartes postales, jeux pour enfants, etc.).

Contacts

Adresse postale
Panorama XXL
14 bis avenue Pasteur
CS 50589
76006 ROUEN Cedex

Pour toute demande d'informations par mail :
informations@panoramaxxl.com

Pour toute demande de renseignements sur les activités:
reservation@panoramaxxl.com

Site Internet : www.panoramaxxl.com

Réservations : 02 35 52 95 25

Accès

Panorama XXL
Quai de Boisguilbert
76000 ROUEN

L'entrée au Panorama XXL se fait sur les quais côté Seine (bâtiment h2o).



• EN TRANSPORTS EN COMMUN :

Teor (T1, T2, T3, station Pasteur-Panorama)
Calculez votre trajet sur reseau-astuce.fr

• EN VOITURE :

Accès par les quais, parkings payants à proximité :
Mont-Riboudet : gratuit pour les porteurs d'un titre de transport en commun.
Les quais (entrée via contre-allée dont l'accès est situé près du bâtiment Rouen Squash)
Parking gratuit pendant 3h sur présentation de votre ticket de parking.

• EN TRAIN :

De la gare Rouen Rive Droite,
Métro Gare Rue Verte direction Technopôle ou Georges Braque - arrêt Théâtre des Arts puis changement T1, T2 ou T3 - arrêt Pasteur-Panorama

• EN BUS :

Parking de dépôt situé à côté du Panorama XXL dans le parking EFFIA.
Places de stationnement bus sous le pont Flaubert.
Parking gratuit pendant 3 h sur présentation de votre ticket de parking

PANORAMA **XXL**

ROUEN 1431

YADEGAR ASISI
360° PANORAMA



métropole
ROUEN NORMANDIE



RÉGION
NORMANDIE



Matmut

asisi

www.panoramaxxl.com

