



FENÊTRE SUR...

**PROPOSE UN CROISEMENT
ORIGINAL ENTRE
HISTOIRE, TRÉSORS
ARCHITECTURAUX &
ILLUSTRATION
AU TRAVERS
D'UNE QUÊTE LUDIQUE
EN 8 ÉTAPES**

Bienvenue à Nîmes,
une ville miroir des
grandes époques
depuis l'Antiquité.

Les incroyables bâtiments qui
vous entourent portent les
marques du temps passé.

De cette minéralité se dégage
une énergie particulière.

Vous marchez quand soudain
le sol se dérobe sous vos pieds
et vous perdez connaissance.

Lorsque vous reprenez vos
esprits, vous avez basculé
dans une faille temporelle.

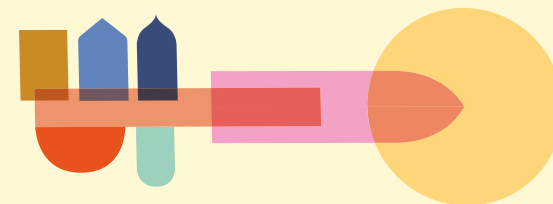


Pour revenir dans le présent,
traversez la ville à la quête de
huit fenêtres illustrées.

Partez à l'aventure dans un
passé architectural riche
d'histoires...

Ouvrez bien vos yeux, et soyez
attentifs !

À chaque fenêtre, sa forme.
C'est par l'assemblage des huit
formes que vous constituerez
la clef de sortie !





Une carte de la
ville de Nîmes
pour vous guider
dans votre quête !

L'aventure commence !

Dirigez vous maintenant vers la première fenêtre dans l'arcade murée de la travée 16 des Arènes, face au palais de justice. L'illustration qui lui fait face évoque les longues strates de l'histoire et les différentes destinations que ce grand monument antique a connu.

► **La prochaine fenêtre n'est pas loin. Regardez vers le Nord et cheminez vers le centre, vous croiserez un homme barbu à 4 jambes. Continuez tout droit jusqu'à l'aigle sans tête, puis sur votre droite descendez la petite rue étroite de la Violette pour trouver une famille bien spéciale !**

Face à cette famille un peu étrange de mascarons du 18^e siècle, vous pourriez vous sentir intimidé(s). Mais au contraire, toutes ses générations réunies sur la façade protègent la demeure.

► **Suivez le regard de la jeune demoiselle dans l'illustration, elle vous indique le bon chemin. Remontez la rue Régale, en direction de l'hôtel de ville, passez sous l'arche pour trouver la belle Marguerite d'Angoulême. Elle vous attend rue de la Trésorerie.**

Un peu d'histoire ...

Les Arènes de Nîmes ont été construites au début du 2^e siècle, soit une vingtaine d'années après le Colisée de Rome. Devenu une forteresse militaire jusqu'au 14^e siècle, le lieu est ensuite récupéré par les civils qui y construisent des maisons en réemployant les pierres des gradins. Ces fenêtres romanes sont les derniers vestiges de ce que l'on appelle le "château des Arènes", résidence des vicomtes de Nîmes.

Un peu d'histoire ...

En architecture, les mascarons sont des ornements qui représentent généralement une figure humaine, évoquant les âges de la vie, les divinités, les éléments ou les saisons. Parfois un peu effrayants, les mascarons avaient pour fonction originelle d'éloigner les mauvais esprits afin qu'ils ne pénètrent pas dans la demeure ! Arrivés d'Italie à l'époque de François 1^{er}, les mascarons disparaissent à la fin du 18^e siècle avec le courant néo-classique.

Marguerite d'Angoulême, sœur de François 1^{er}, reine de Navarre et future reine Margot s'est parée de ses plus belles étoffes et de tous ses talents oratoires pour déposer une requête spécifique... créer une école dédiée aux arts à Nîmes ! Marguerite finira par obtenir gain de cause : l'université et le collège des arts est créé par lettres patentes de François 1^{er} en 1539.

► **Deux rues vous mènent à la prochaine fenêtre, à vous de choisir ! Soit, vous pouvez continuer votre chemin tout droit en remontant la rue de la Trésorerie, jusqu'au prochain croisement à gauche. Soit, vous faites un crochet par la rue commerçante de l'Aspic où vous pourrez croiser un crocodile qui vous observe du haut de sa fenêtre. Vous remonterez jusqu'au prochain croisement à votre droite ! Rendez-vous à la Maison des Atlantes, plan de l'Aspic.**

Vous voici au 17^e siècle face aux Atlantes qui supportent à eux seuls toute la charge de cette demeure particulière. Prenez garde, les eaux montent ! Il ne faut pas que ce bel édifice soit submergé et vous avec. Hâtez-vous vers la belle Mélusine pour suivre votre chemin !

► **Tournez le dos à la maison des Atlantes, quittez le plan de l'Aspic par la gauche pour remonter et trouver le 11 rue des Marchands.**

Un peu d'histoire ...

Vous êtes face à deux fenêtres à croisées de pierre qui datent du 16^e siècle, époque où le bâtiment est occupé par la Trésorerie royale, lieu de gestion des biens, de perception des taxes et droits dépendants de la couronne. C'est aussi le lieu de résidence du trésorier du roi. À la fin du 17^e siècle, les consuls de Nîmes acquièrent ces bâtiments pour y installer le nouvel hôtel de ville, situé jusqu'alors sur la place de l'Horloge !

Un peu d'histoire ...

Les atlantes encadrant la porte de cet immeuble sont uniques à Nîmes. Ces figures sculptées d'hommes soutenant une charge font référence au personnage de la mythologie grecque Atlas. Celui-ci, dont le nom signifie "le porteur", supporte la voûte céleste sur ses épaules.



Observez la sirène sculptée sur la façade de la Maison gothique. Ne faites pas penser à l'histoire de la fée Mélusine qui lit dans son bain ?

Chaque samedi, ses longues jambes se revêtent d'écaillés et prennent l'aspect d'une queue animale. Si vous la surprenez dans cet état, jamais plus elle ne reprendra forme humaine...

► Remontez la rue des Marchands, traversez la place aux Herbes et dirigez-vous vers la place de l'Horloge.

Laissez vos yeux se balader sur les détails de la façade de la Maison romane. Cette demeure porte les traces de toutes les époques qu'elle a traversées depuis le 12^e siècle ! La frise sculptée que vous pouvez apercevoir est une composition hétéroclite, on y retrouve des animaux, des chimères, des fleurs et des personnages surprenants. Les fenêtres sont entourées de colonnettes surmontées de têtes d'aigles ou d'animaux mystérieux ainsi que d'une tête sculptée semblant porter une couronne sur sa tête.

► Continuez dans la rue de la Madeleine, traversez la place de l'Horloge, puis remontez la rue de l'Horloge jusqu'à la maison Scatisse qui se trouve juste avant la place de la Calade.

Un peu d'histoire ...

Le roman de Mélusine a été un des premiers livres imprimés en France, en 1478, à Lyon. Ce fut aussi un des premiers best-seller de l'histoire ! C'est une œuvre qui permet d'aborder le Moyen-Âge dans sa diversité, chevalerie, architecture, image du moine et de retrouver les thèmes du merveilleux et de la métamorphose.

Un peu d'histoire ...

Le décor sculpté de la fin du 12^e siècle, encore visible, fait de cette maison un des plus importants témoignages de l'architecture civile romane en Languedoc. On observe aussi des rosaces et feuilles d'acanthé inspirées des monuments antiques nîmois.

Vous touchez presque au but... vous arrivez sous la fenêtre d'un immeuble appartenant à la famille Scatisse, des notables nîmois d'origine italienne, au 14^e siècle.

► Traversez la fenêtre illustrée pour arriver à la dernière étape de votre quête face à la Maison Carrée. Vous n'êtes plus loin, il suffit de marcher encore quelques mètres !

Vous êtes sur le point de pouvoir quitter cette folle aventure ! Face à vous, un autre monument romain parmi les mieux conservés au monde : la Maison Carrée. Marqueur identitaire de la ville de Nîmes et de ses habitants, désormais inscrit au patrimoine mondial de l'UNESCO, ce temple fut notamment transformé au 14^e siècle en hôtel particulier, c'est ce qui lui vaudra le nom de "maison". Un œil averti pourra même déceler les traces de ses fenêtres sur sa face Est. Abritez-vous donc dans ce repère, fermez les yeux et vous reviendrez dans le présent !

► Direction l'accueil de la Maison Carrée pour récupérer les éléments de la clefs ainsi que le trésor ...

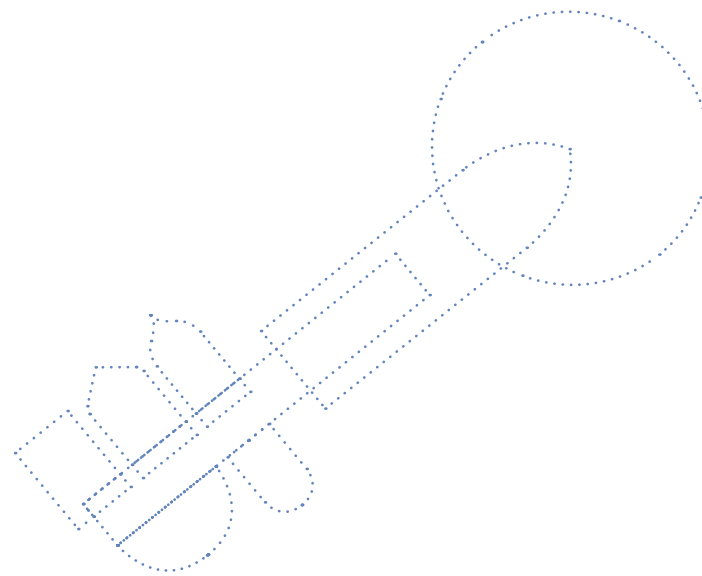
Un peu d'histoire ...

Vous regardez une fenêtre médiévale. L'immeuble est situé sur un îlot qui appartenait au 14^e siècle en grande partie à la famille Scatisse, des riches commerçants nîmois d'origine italienne.

Un peu d'histoire ...

De la fin du 17^e siècle jusqu'à la Révolution, par décision du pouvoir royal, les moines Augustins installent l'église de leur couvent au sein de la Maison Carrée, lui redonnant en contrepartie l'aspect d'un temple. Depuis, le bâtiment a accueilli la première préfecture du Gard, les archives et en 1823, le "musée Marie-Thérèse" et ses collections d'archéologie et de Beaux-Arts.

Composez
votre clef
de sortie !





Commanditaire

Service valorisation et diffusion
des patrimoines de la Ville de Nîmes
Bettina Rautenberg-Célié & Naïs Paoli

Production

Association Le Festival de l'Illustration
Margot Arrault pour la narration &
Sarah Dubois pour la coordination

Illustrations & identité visuelle

Manon Sauzara

Régie

Matthieu Mortier

