

MARGINALIA ET DRÔLERIES

L'HUMOUR MIS À LA MARGE ! 1/2

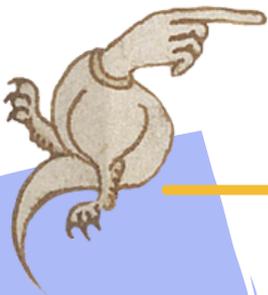


Pictor

u Moyen Âge, les enluminures décorent richement les manuscrits et prennent rapidement de plus en plus de place en débordant du texte pour s'étendre dans les marges. Les enlumineurs prennent plaisir à créer dans celles-ci des décors et des petites scènes, le plus souvent sans aucun lien avec le texte.

On appelle ces dessins en marges, des **marginalia** ou encore des **drôleries**, car les saynètes représentées sont le plus souvent comiques et divertissantes. Elles montrent que le Moyen Âge sait aussi manier l'humour et la caricature.

London, British Library



Leur origine remonte peut-être aux « **manicules** », ces petites mains dessinées dans les marges et pointant du doigt un passage du texte pour **guider** ou attirer l'attention du lecteur sur un mot.

Qui peuple ces marges ?

On y voit beaucoup d'**animaux**, notamment des singes, des escargots et des lapins mais aussi des **hommes** et de nombreuses **créatures fantastiques** (centaure, sirène...). On remarque une grande liberté des artistes pour inventer de nouvelles **créatures hybrides**, mi-hommes, mi-bêtes, mi-plantes ... Des coqs avec têtes humaines, des chiens avec des masques humains, des archers sortant de la bouche d'un poisson, des dragons avec des têtes d'éléphant et beaucoup d'autres.



Walters Art Museum

Une vie en marge

Ces créatures sont représentées dans des scènes de la **vie quotidienne**, dans certains **loisirs** comme la chasse, la musique, les déguisements, les tournois ou les jeux de société. Elles reprennent même des thèmes plus nobles comme l'amour courtois, la chevalerie et la religion. Ces personnages remplacent ainsi souvent les hommes, n'hésitant et à **imiter leurs actions** pour se moquer d'eux. Roi, prêtre, médecin, noble, acrobate, musicien... Tout le monde y passe !



Cambridge, Fitzwilliam Museum

MARGINALIA ET DRÔLERIES

L'HUMOUR MIS À LA MARGE ! 2/2

Des images à réfléchir !

Les marges deviennent le lieu du **désordre**, rejetées au bord de la page et opposées à l'espace **ordonné et sérieux du texte**.

Elles sont des critiques de la société dans laquelle vivaient les artistes qui les ont dessinées. Les enlumineurs nous permettent de mieux comprendre ce qu'ils pensaient de leur propre monde, en s'en moquant à travers l'humour et la caricature. Ces images n'ont donc rien à voir avec le texte, mais elles sont plutôt là **pour faire la morale**. C'est le lieu où les animaux se moquent du **mauvais comportement** des hommes en représentant leur part bestiale ainsi que leurs **défauts et pulsions**.

Les rois de la marginalia !

Le singe, du latin « simia », signifie à la fois singe et imitateur. Il est donc l'animal parfait pour imiter de manière ridicule tout ce qu'il voit, en particulier les hommes. Il représente l'ignorance et la bêtise, mais on le trouve le plus souvent dans des scènes coquines. Il est le reflet des défauts de l'homme et questionne sur les actes de certains humains en les singeant comme le font ces primates ivrognes.



Library of Oxford



The British Library

Les lapins sont des animaux dociles, fragiles et surtout les victimes principales des chasseurs. Dans les marges des manuscrits, ils ont inversé les rôles et prennent leur revanche. Les enlumineurs se sont visiblement bien amusés en créant des lapins bagarreurs, loufoques et imprévisibles. Ils sont souvent utilisés pour se moquer du manque de courage des chevaliers qui fuient devant le moindre danger. Ici, l'un d'eux prend ses jambes à son cou en délaissant ses armes à la vue d'un escargot.



The British Library

Dans l'Église, la cible préférée des enlumineurs semble être l'évêque. Ici un renard déguisé en évêque est debout sur ses pattes arrière. Une de ses pattes avant tient la crosse, l'autre fait le geste de bénir.



Wikipédia

La drôlerie est simple et efficace : elle associe directement l'évêque à l'animal fourbe, rusé et malin. Tout ce qu'il ne doit pas être !



La drôlerie nous étonne ou nous fait encore rire aujourd'hui. Elle fonctionne comme une blague en se moquant de quelque chose et montrant ce qu'il ne faut pas faire en société.

L'IMAGE EN LETTRES ! 1/5

Tel un enlumineur moderne, dessine ta marginalia. Mais qui dit enlumineur, dit plume ! Fabrique la tienne et crée ta propre image avec des mots.

Il te faudra :

- Une cannette métallique
- Du scotch
- Des ciseaux
- Un marqueur
- Une baguette pour fabriquer ta plume type crayons, pinceaux, ...
- Du papier à dessin
- Un crayon à papier et une gomme
- De la peinture (gouache ou acrylique)



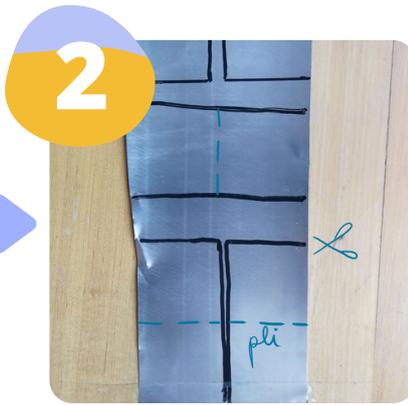
- Un verre d'eau
- Du papier absorbant
- Une palette à dessin ou des petits verres pour recueillir la peinture

La fabrication de la plume

! Fais-toi aider par un adulte pour ne pas te couper !



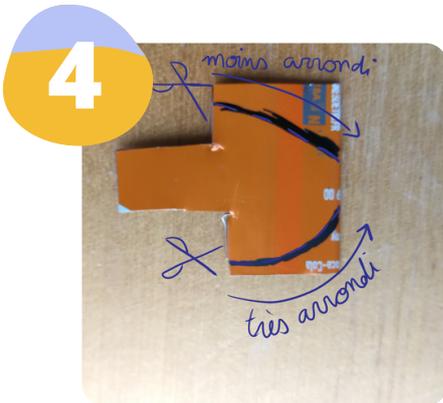
1 Découpe la cannette métallique pour obtenir un grand rectangle.



2 Dessine des rectangles d'environ 7cm sur 3cm puis découpe les.



3 Plie au milieu sur la largeur d'un rectangle et forme l'attache de ta plume en enlevant deux petits rectangles à l'opposé du pli.



4 Découpe la forme de ta plume en commençant non pas par la pointe mais de l'autre côté. Plus ta plume est arrondie, plus elle fera des traits épais.



5 Attache ta plume avec du scotch sur une baguette et nettoie les traces de marqueur avec de l'eau. Tu peux faire une plume avec chaque rectangle.

L'IMAGE EN LETTRES ! 2/5

La couleur



1/ Mets sur ta palette ou dans tes verres un peu de chaque couleur que tu souhaites utiliser.

2/ Rajoute **quelques gouttes** d'eau et mélange bien le tout pour obtenir une peinture liquide.

3/ Attention elle ne doit pas être transparente, les pigments de la couleur doivent bien se voir sur le papier.

Ecriture



Entraîne-toi à écrire et à faire des traits sur une feuille avec ta plume. Une fois trempée dans la peinture, fais dégorgner la couleur en posant la pointe de ta plume une fois sur du papier absorbant. Cela t'évitera d'avoir des tas sur ton dessin.

Tiens la plume presque à la verticale pour avoir un trait fin, penche-la si tu veux un trait plus large.

Pour ne pas mélanger les couleurs, **change bien ta plume** et attends qu'une couleur soit **sèche** pour continuer avec une autre.

Une fois que tu es à l'aise avec ta plume, lance-toi dans ta création !

Sans modèle :

Avec le crayon de papier, sans appuyer, compose ton enluminure avec des éléments assez grands : animaux, feuilles, fleurs, créatures imaginaires, ...

Pose ensuite les couleurs au fur et à mesure sur les traits, en écrivant des mots, un poème, une chanson, un texte. Une fois la peinture bien sèche, gomme les traits de crayon.

Avec modèle :

Imprime un modèle sur une feuille à dessin. Remplis le dessin avec des lettres de différentes couleurs.

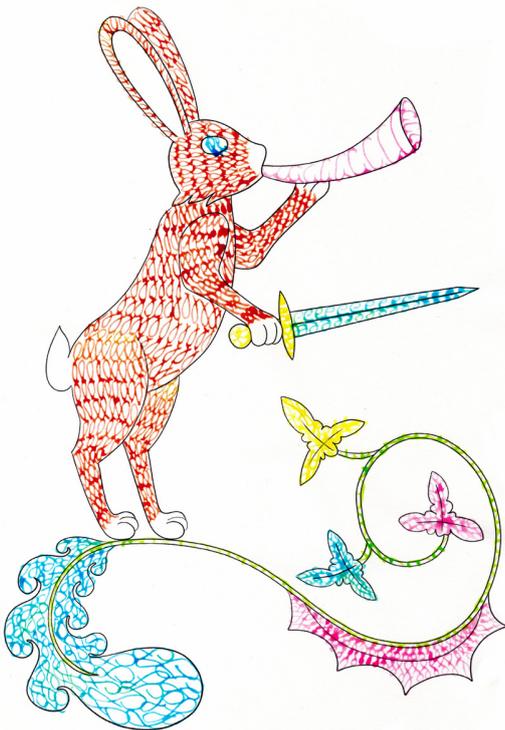
L'IMAGE EN LETTRES ! 3/5



Exemple avec la lettre C.



Chaque mot fait le contour de l'élément qu'il représente : cigogne et feuille

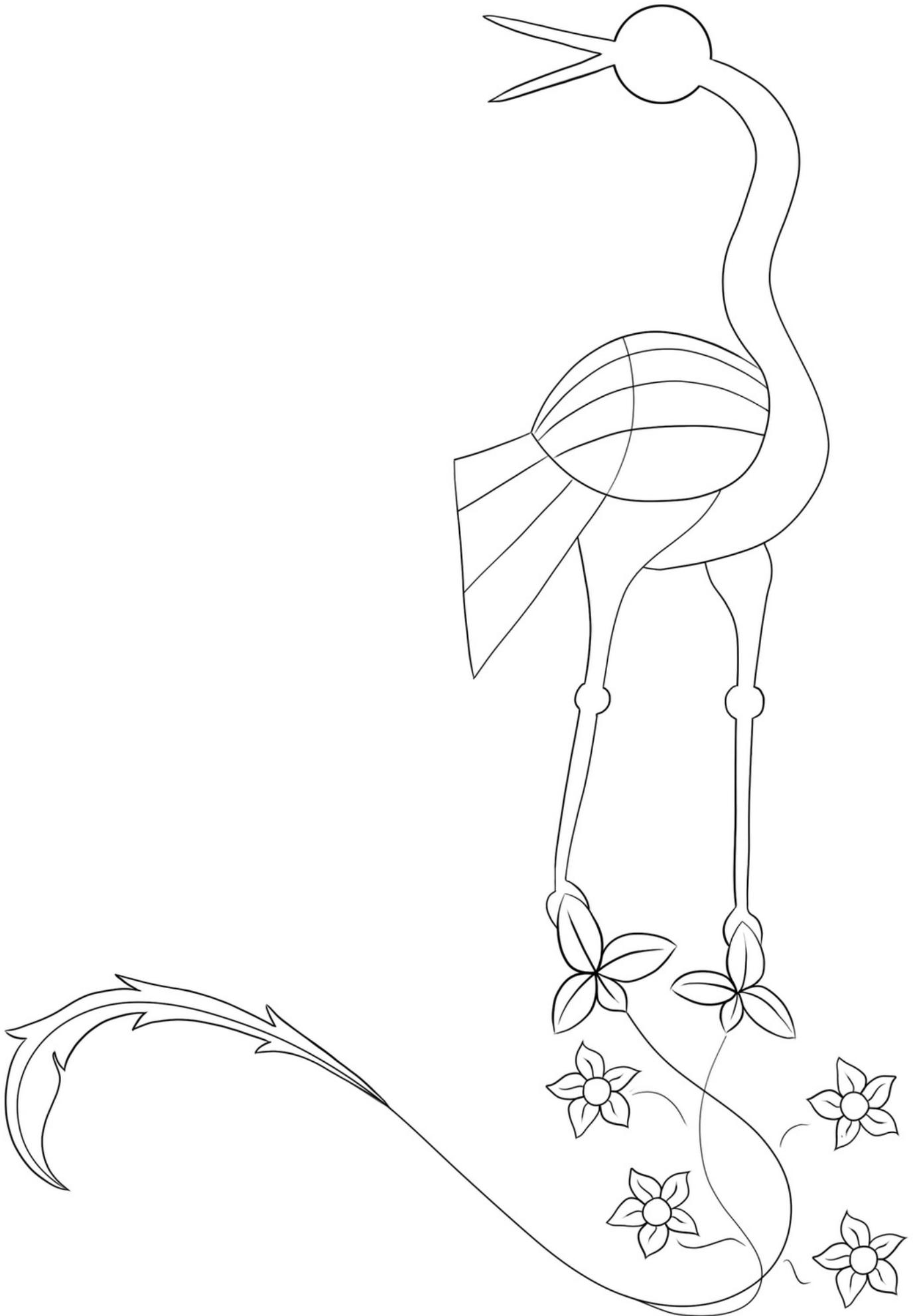


Exemple avec les lettres C (cor), L (lapin), E (épée), F (feuille) et T (tige).



Chaque mot fait le contour de l'élément qu'il représente : lapin, cor, épée et feuille

L'IMAGE EN LETTRES ! 4/5



L'IMAGE EN LETTRES ! 5/5

