



# CENTRE DES MONUMENTS NATIONAUX

## CHÂTEAU DE CHÂTEAUDUN

Amélioration du parcours de visite permanent

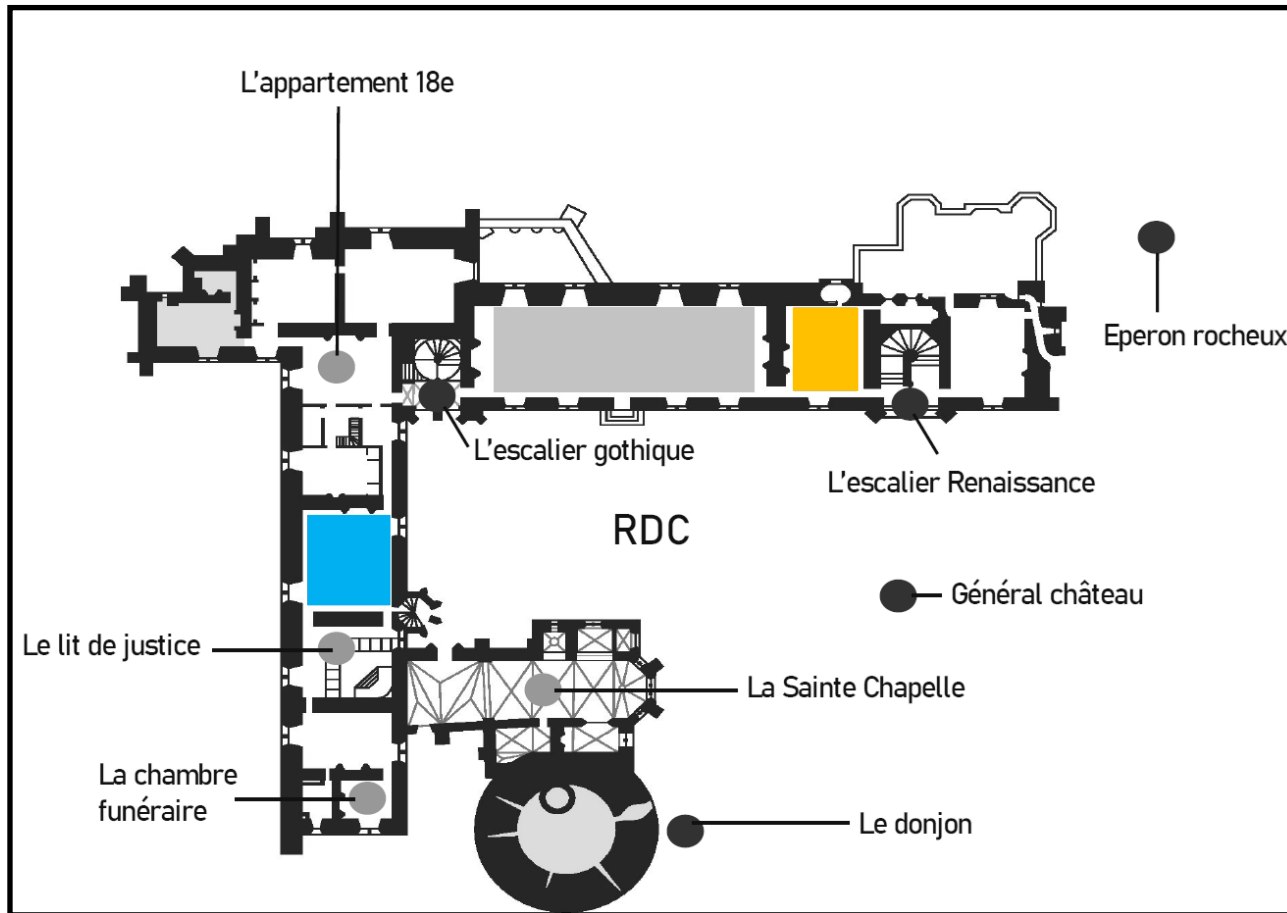
LOT 2 : conception et réalisation des  
dispositifs et stations tactiles

### Annexe n°7 — Détails des dispositifs et stations tactiles

*Janvier 2025*

# Plan d'implantation - dispositifs et stations tactiles

Rez-de-chaussée



## *Espace d'interprétation (RDC)*

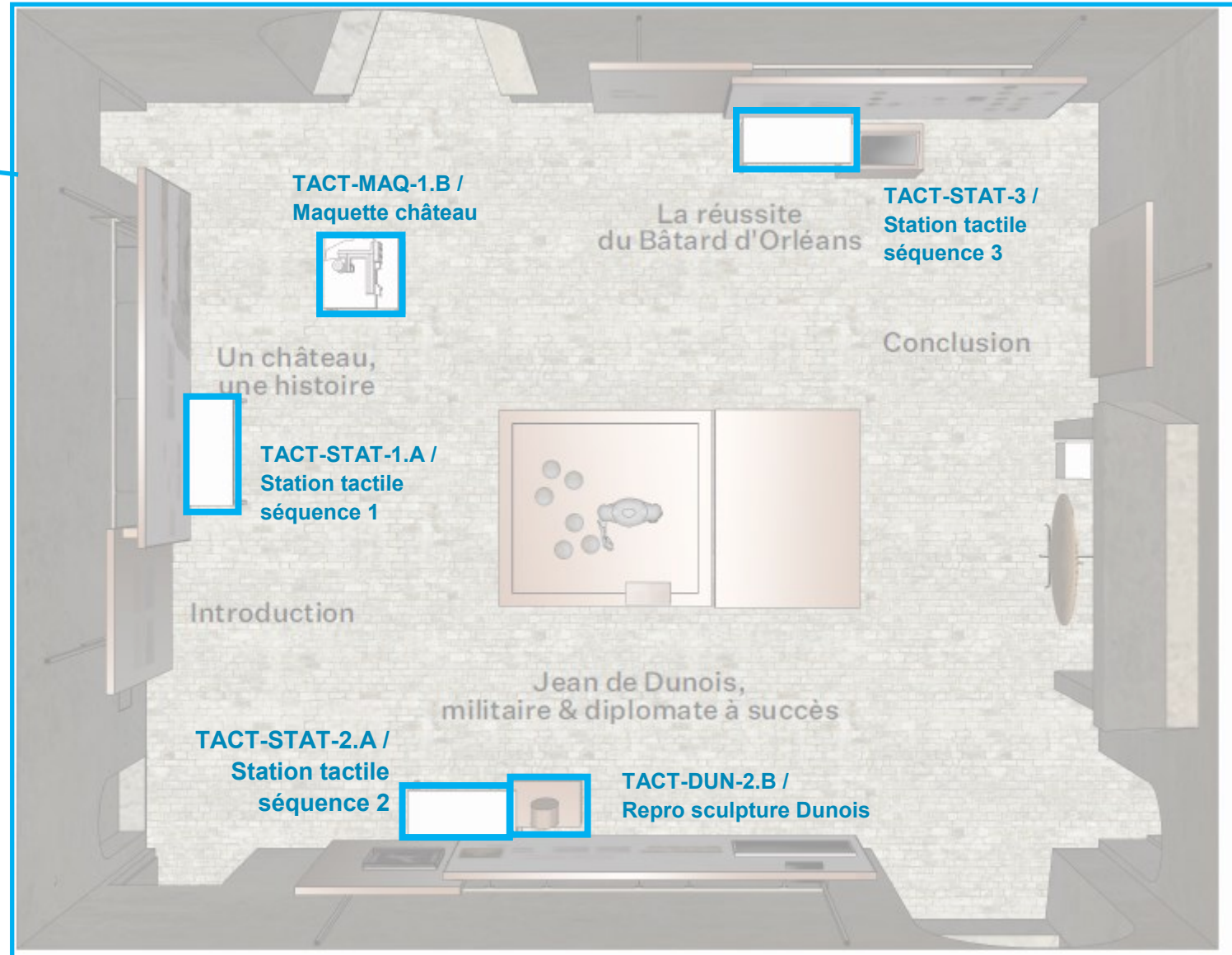
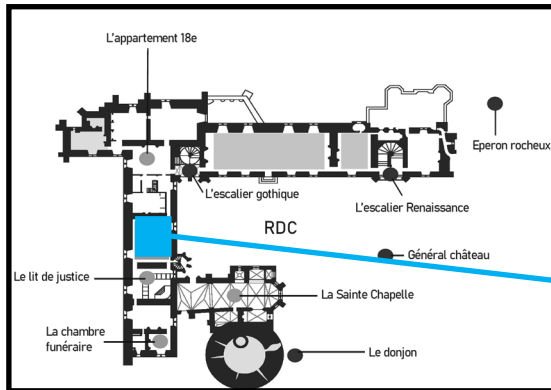
- TACT-STAT-1.A / Motifs architecturaux
- TACT-MAQ-1.B / Maquette château
- TACT-STAT-2.A / Guerre de 100 ans
- TACT-DUN-2.B / Sculpture de Dunois
- TACT-STAT-3 / Evolution du blason

## *Salle métier à tisser (RDC)*

- TACT-STAT-4 / Tapisserie

# Plan d'implantation - dispositifs et stations tactiles

*Détail de l'espace d'interprétation (90 m<sup>2</sup>) et emplacement des stations tactiles*



# Généralités

## Objectifs :

- Proposer une médiation sensible, permettant d'accéder à des connaissances par le toucher
- Permettre au plus grand nombre de visiteurs, y compris non voyants, d'explorer des points de l'histoire du château et celle de Jean Dunois par des dispositifs simples et accessibles
- Proposer un approfondissement sur certains détails en lien avec les thématiques générales du parcours

## Forme générale :

Chaque station tactile sera composée :

- d'un titre (français, anglais, allemand et **braille**)
- d'éléments en volume 3D ou en 2D relief
- de courts textes ou de légendes : français, anglais, allemand et **braille**

Il est à noter que les textes en braille ne doivent pas être superposés aux textes français, anglais et allemand.

Chaque station tactile doit être implantée sur un plateau, qui prend place dans l'agencement général fourni par le Titulaire du Lot 1.

Les dimensions prévues sont précisées pour chaque station.

## Objectifs :

- Proposer une médiation sensible et accessible pour découvrir le langage architectural, décoratif
- Mettre en lumière une sélection d'éléments architecturaux visibles à Châteaudun, représentatifs de l'histoire de la construction du château et caractéristiques des styles gothiques et Renaissance

## Synopsis :

Après avoir découvert le contexte géographique et historique général du château, les visiteurs sont invités à explorer plus en détails de certains motifs architecturaux qui rendent compte de la pluralité de styles présents à Châteaudun.

La station tactile est positionnée devant le texte de séquence, elle est accessible par sa face avant (largeur). Les visiteurs explorent par le toucher et par la lecture des cartels et légendes, **une sélection de motifs ou détails architecturaux** présents à Châteaudun et ici représentés en volume 3D ou en 2D mis en relief.

## Forme et contenus envisagés :

L'architecture du château mêle différents styles, reflets de l'histoire du monument. Le style gothique, caractéristique de l'époque médiévale, se retrouve dans l'ensemble du monument, en particulier du côté de l'aile Dunois construite au XVe siècle à l'époque de Jean de Dunois. Du côté de l'aile Longueville, bâtie au XVIe siècle par ses successeurs, de nombreux motifs de style Renaissance, en particulier autour du grand escalier oriental, se mêlent aux formes gothiques encore présentes dans cette aile du bâtiment.

- > Un titre et un court texte général (500 signes fr.) FR, EN, DE, braille
- > 4 motifs architecturaux reproduits en volume (liste à valider), chacun associé à une légende (FR, EN, DE, braille).

Exemple de motifs architecturaux (*voir page suivante pour les visuels*) : Croix redentées, quadrilobes ; Tympan des baies de l'escalier gothique flamboyant (soufflets et mouchettes) ; Fleurs de lys ; Colonnes torses ; Lancettes trilobées recevant des candélabres à l'Antique ; Motifs losangés avec rosaces, feuillages et rinceaux ; Baies encadrées de pilastres et surmontées de frontons triangulaires, etc.

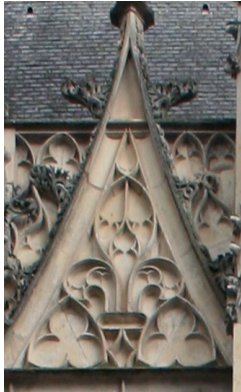
*La sélection et le nombre définitif de motifs à présenter sera à ajuster avec le titulaire*

**Taille du dispositif** : Plateau de 120 (L) x 50 (P) cm (placé à une hauteur de 77 cm).



**Exemple de motifs à représenter en volume de manière simplifiée**  
**(une sélection d'environ 4 motifs devra être opérée en concertation) :**

Motifs à retrouver autour de l'escalier de l'Aile Dunois (XVe siècle) et caractéristiques du style gothique :



Grandes fleurs de lys



Baie à remplage à motif de flammes  
=> gothique flamboyant



Garde-corps ajourés de Quadrilobes  
=> gothique rayonnant



Croix de Saint André redentées  
=> gothique rayonnant

Motifs à retrouver autour de l'escalier de l'Aile Longueville (XVIe siècle) et caractéristiques du style renaissance :



Baies encadrées de pilastres  
et surmontées de frontons  
triangulaires  
=> Renaissance



Plafond à caissons garnis de motifs losangés avec  
rosaces, feuillages et rinceaux sculptés  
=> Renaissance



Motif de candélabres à  
l'Antique  
=> Renaissance



Colonnes  
torses



## TACT-MAQ-1.B / Maquette château

### Objectifs :

- Faciliter l'observation des volumes principaux qui composent le château
- Permettre d'identifier les différentes époques de construction du monument et prendre connaissance des parties endommagées ou disparues de l'édifice
- Appréhender différents styles architecturaux
- Suggérer les prouesses techniques inhérentes à la construction de ce château sur un éperon rocheux (fort symbole de pouvoir)

### Synopsis :

Après avoir observé le château depuis l'extérieur, les visiteurs découvrent ici une maquette du château. La maquette permet d'appréhender de manière globale les volumes du château, sa construction sur un éperon rocheux et la pluralité de styles architecturaux qui le compose. La maquette est accessible sur ses 4 côtés de sorte à pouvoir circuler autour et apprécier chacune des façades.

Elle est placée selon le même axe que le château pour faciliter le repérage des visiteurs.

**Forme et contenu envisagé :**

> Un titre, une maquette et les légendes associées.

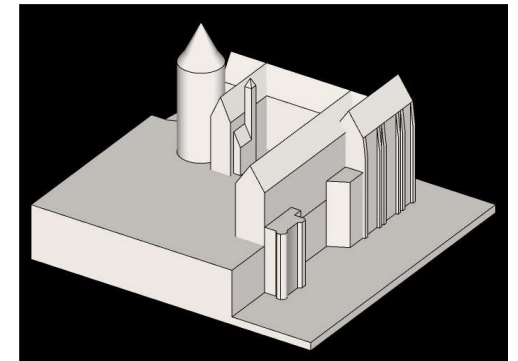
Sur la maquette, les éléments suivants (*visibles actuellement*) seront représentés « **en volume 3D** »; associés à des légendes (tactiles et visuelles) :

- Le donjon (XIIe siècle)
- La Sainte-Chapelle et l'Aile Dunois (XVe siècle)
- L'aile Longueville (XVIe siècle)
- Eléments topographiques (éperon rocheux)

Tandis que les éléments suivant (*parties du monument aujourd'hui disparus*) seront représentés en « **relief 2D** » ; ainsi que leur légendes (tactile et visuelle) :

- L'aile des Galeries
- Le fossé

Note : La maquette devra respecter les proportions du monument. Elle devra être une reconstitution la plus fidèle possible, bien que certains détails architecturaux seront simplifiés (décors, ornements...), pour faciliter l'appréhension par les personnes malvoyantes/non-voyantes.



Plan de masse phasé du château de Châteaudun, d'après le plan cadastral dessiné par Jean Trouvelot (novembre 1945)

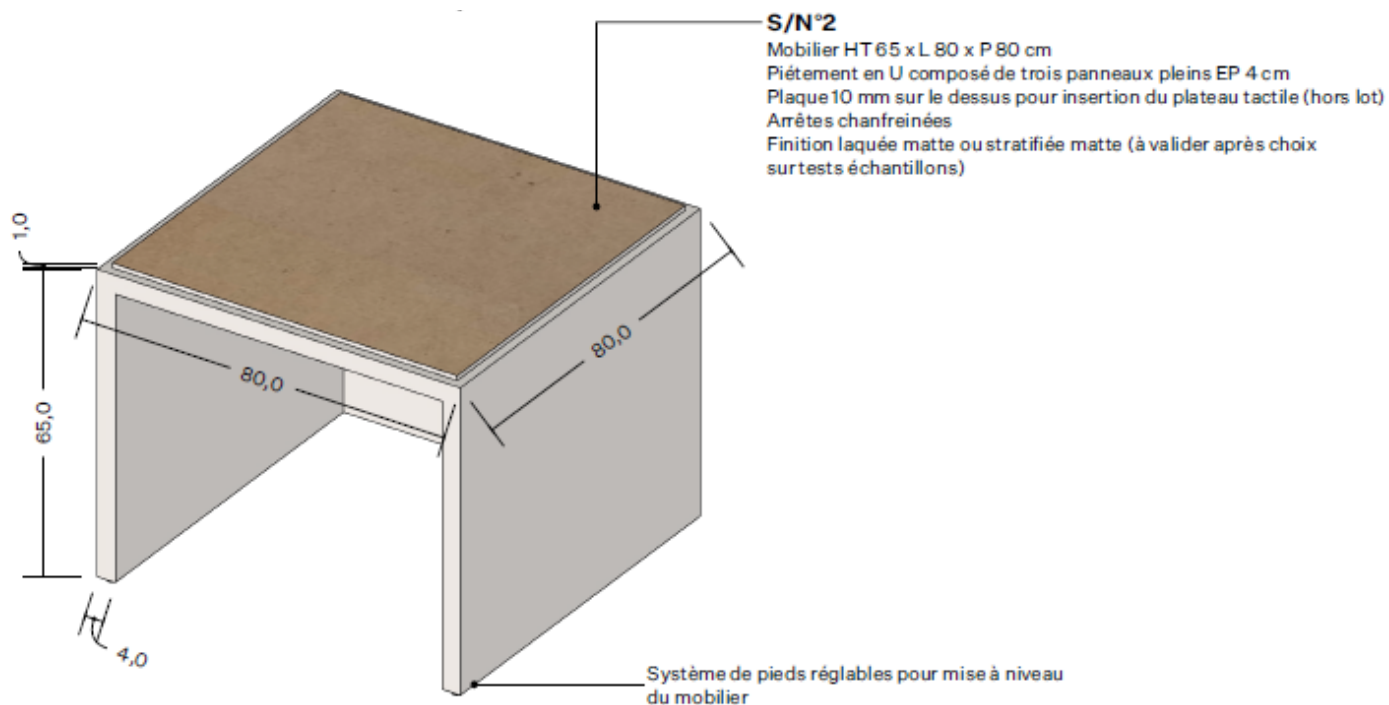




## Images de références :



## Plan du mobilier destiné à supporter la station tactile (mobilier fourni par le Titulaire LOT 1) :



## Objectifs :

- Donner à toucher les matériaux utilisés à l'époque pour l'armement ; permettant de se représenter matériellement ces éléments qui étaient portés / manipulés par les hommes d'armes du XV<sup>e</sup> siècle
- Décrypter une image du XV<sup>e</sup> siècle, et la façon dont était représenté le conflit

## Synopsis :

En complément de la présentation de véritables boulets de canon, d'une reproduction de l'armure de Dunois, d'un film sur la guerre de 100 ans et de plusieurs enluminures non tactiles, cette station tactile propose d'apporter un éclairage sur « l'art de la guerre » (technique du siège, armes, équipements...) au Moyen-âge et à l'époque de Dunois en particulier.

Les visiteurs découvrent une enluminure (texturée) représentant le siège d'Orléans (1428-1429), moment clé de la guerre de 100 ans dans lequel Dunois a joué un rôle important aux coté de Jeanne d'Arc. La ville fortifiée est représentée sous le feu des canons, à la fois assiégée et défendue par des hommes en armure.

En parallèle, les visiteurs peuvent toucher un ou plusieurs échantillons de véritables matériaux présentés ici (à définir).

## Forme et contenus envisagés :

- > Un titre, un texte de 500 signes introduisant aux contenus de cette station et permettant de décrypter l'image et les matériaux présentés ici.
- > Une enluminure tactile (Le Siège d'Orléans), avec différents éléments en reliefs
- > Un ou plusieurs échantillons de véritables matériaux issus de la fabrication d'armement ou équipements militaires, accompagné de leur légende.

Ces échantillons de matériaux pourraient être, par exemple :

- échantillon boulet en pierre et un autre en fer (attestant d'une évolution dans la fabrication des boulets de canon)
- Acier (matériau majoritaire de l'armure)
- Cotte de maille (armure)
- ou autre à définir.

Le choix du (ou des) matériaux devra être opéré en concertation avec la maîtrise d'ouvrage qui validera le choix définitif. La présentation des matériaux doit permettre leur préhension par les visiteurs.

**Taille du dispositif :** Plateau de 120 (L) x 50 (P) cm (placé à une hauteur de 77 cm)



Exemple d'enluminure



Images de références :

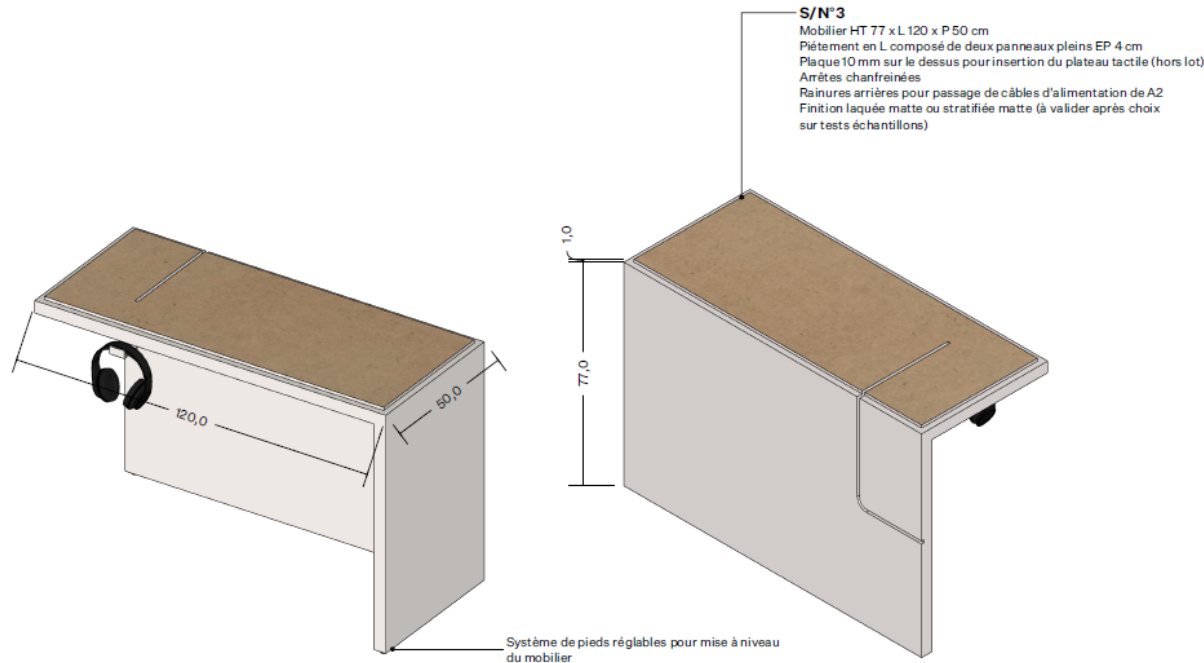
Image texturée en relief :



Echantillon matériaux, préhensibles :



Plan du mobilier destiné à supporter la station tactile (mobilier fourni par le Titulaire LOT 1) :





# TACT-DUN-2.B / Sculpture de Jean de Dunois

## Objectifs :

- Proposer un éclairage sur la constitution et la fonction d'une armure d'apparat au XVe
- Permettre de découvrir par le toucher les principales pièces composant un telle armure
- Donner à voir l'aspect originel des sculptures : peintes ; et apporter des éléments de contexte sur la sculpture de Dunois (datant du XVe siècle)

## Synopsis :

Aux côtés de la station tactile de séquence 2, la reproduction de la sculpture de Jean de Dunois fait face au fac-similé d'armure présentée sur le podium. Le dispositif permet de toucher et d'observer la richesse des détails de l'armure de Dunois.

## Forme et contenus envisagés :

- > Un court texte (500 signes FR) : français, anglais, allemand et braille.
- > Reproduction en 3 dimensions de la sculpture de Jean Dunois (échelle réduite) présentée dans la Sainte-Chapelle, à toucher, avec restitution de la polychromie (couleurs)

## Taille du dispositif :

Plateau de 80 (L) x 50 (P) cm (placé à une hauteur de 50 cm)

La reproduction de la sculpture devra mesurer environ 70cm de haut.

(dimensions sculpture d'origine : Hauteur : 107 Largeur : 45 Profondeur : 25)

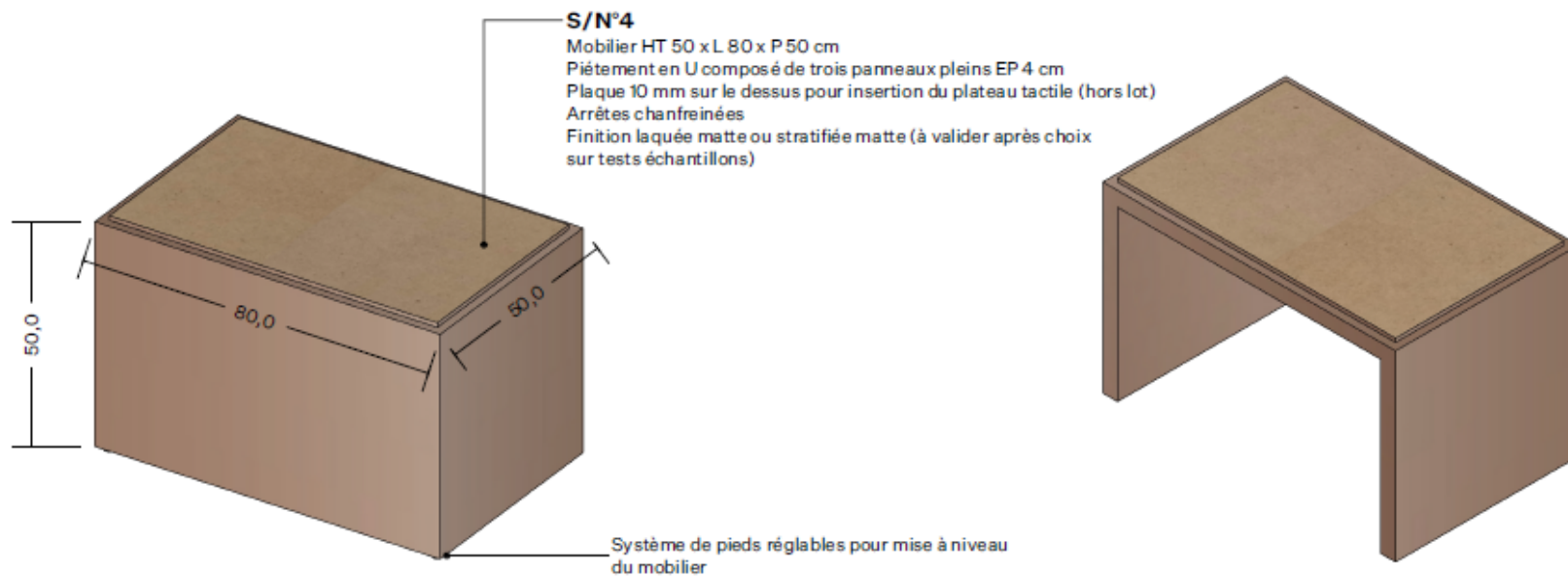




**Images de références :**



**Plan du mobilier destiné à supporter la station tactile (mobilier fourni par le Titulaire LOT 1) :**



## **Objectifs :**

- Montrer l'importance des symboles héraldiques (armoiries) d'une famille au XV<sup>e</sup> siècle
- Aborder la notion d'héritage des symboles
- Mettre en avant l'enjeu autour de la légitimation de la famille Dunois

Le dispositif permet également aux personnes porteuses d'une déficience visuelle d'avoir connaissance des principaux liens de parenté de Jean de Dunois (en compensation de l'arbre généalogique présenté sur le panneau).

## **Synopsis :**

En regard de l'arbre généalogique qui est présenté face aux visiteurs, et juxtaposant la reproduction de la Sculpture de Jean de Dunois, cette station tactile invite à décrypter le blason de sa famille et son évolution au cours de 6 générations. Les visiteurs peuvent observer et toucher la table afin de découvrir les symboles qui apparaissent, se modifient ou disparaissent sur le blason au cours du temps.

## **Forme et contenus envisagés :**

Note : Dans le système héraldique, les couleurs sont très importantes. On a d'un côté les métaux (or, argent, représentés par le jaune et le blanc) et de l'autre les émaux : gueules (rouge), azur (bleu), sable (noir), sinople (vert). Une brisure est un élément qui modifie un blason hérité. Elle est utilisée pour distinguer aînés, cadets ou bâtards.

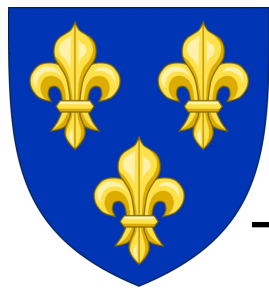
> Un titre et un court texte général (500 signes fr.) FR, EN, DE, braille

> Infographie en relief présentent l'évolution du blason de la famille de Dunois à travers les générations (les éléments composant le blason sont en relief et en couleurs bénéficient d'une légende tactile et visuelle). L'élément changeant ou ajouté à chaque étape est plus en relief que le reste du blason. Chaque étape est légendée.

Voir les visuels page suivante.

**Taille du dispositif** : Plateau de 120cm x 50cm, placé à une hauteur de 77 cm

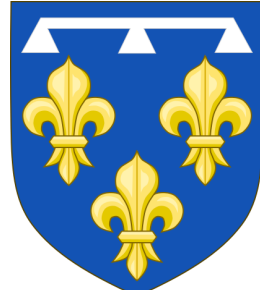
## L'évolution du blason (schéma) :



**Charles V**  
(1338-1380)

**Roi de France :**  
le blason est « *d'azur, à trois fleurs de lys* »

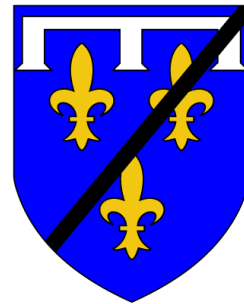
Fils



**Louis duc D'Orléans**  
(1372-1407)

**Fils cadet du Roi :**  
Le blason est « *brisé d'un lambel d'argent* »

Fils  
illégitime



**Jean de Dunois**  
(1403-1468)

**Fils illégitime :**  
Le blason est « *brisé d'une traverse de sable* » (émail de couleur noire)



Vers 1439, alors que Jean devient **Comte de Dunois**, son blason est modifié avec une « *barre d'argent brochant le tout* »

Arrière-petits  
enfants



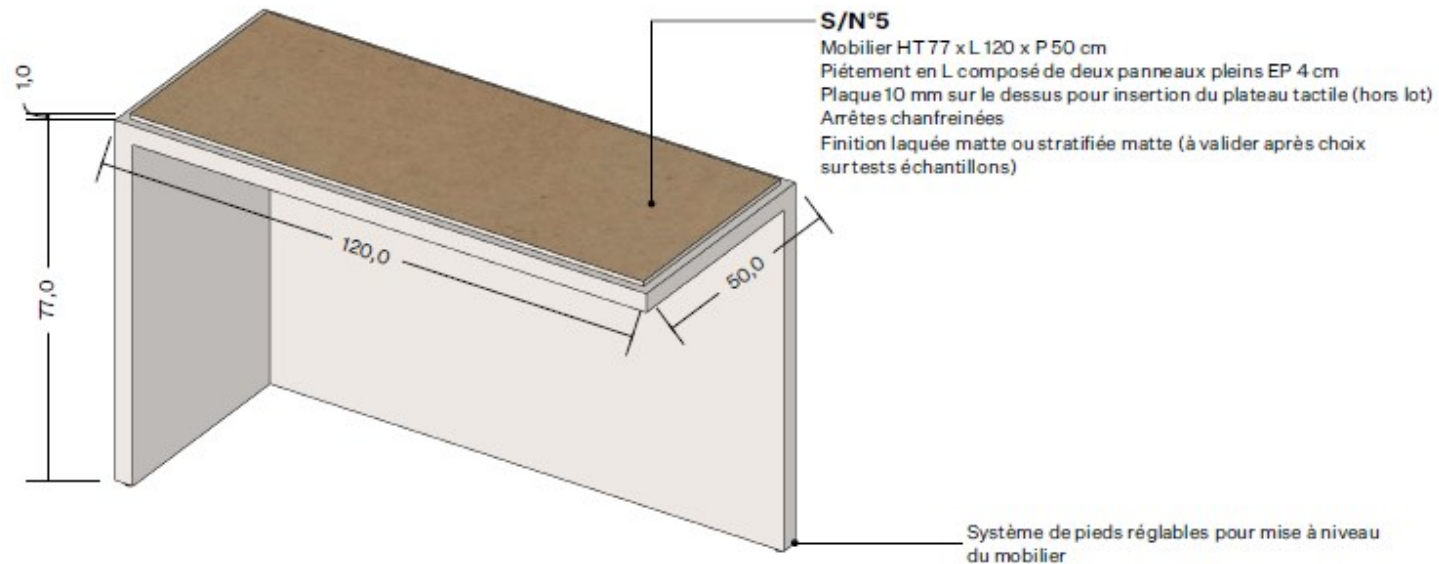
**Descendants de la  
branche d'Orléans Longueville**  
(XVI<sup>e</sup> siècle)

Modifient le blason avec une brisure « *en cœur d'un bâton de même raccourci et pénétrant en barre* »

**Images de références :**



**Plan du mobilier destiné à supporter la station tactile (mobilier fourni par le Titulaire LOT 1) :**





## Objectifs :

- Proposer une expérience sensorielle, par le toucher de la matière des œuvres qu'on a sous les yeux
- Permettre d'appréhender par le toucher l'enchevêtrement des fils de trame et des fils de chaîne
- Sensibiliser les visiteurs à la conservation préventive

## Synopsis :

En regard des tapisseries qui sont exposées dans les salles du château, et en complément du film « *En lices* », cette station tactile propose aux visiteurs d'appréhender la production de ces œuvres et leur fragilité.

Un schéma en relief complète cette expérience tactile, pour montrer comment s'enchevêtrent fils de chaîne et fils de trame pour créer une tapisserie.

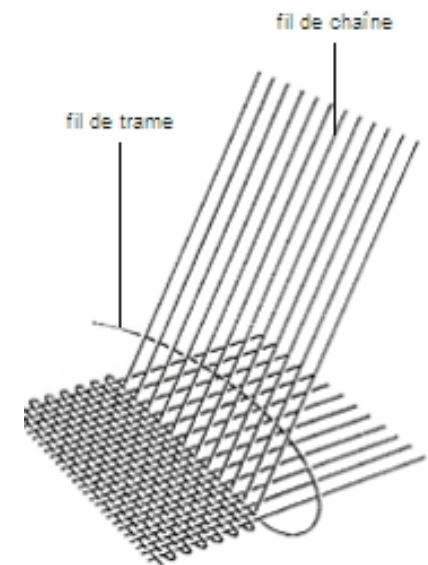
Par ailleurs, en touchant/observant la dégradation de l'échantillon qu'il est proposé de toucher ici, les visiteurs prennent conscience de la grande fragilité de ces œuvres. La lumière, le climat et l'humidité, mais aussi la manipulation des tapisseries, ont un impact sur leur conservation.

## Forme et contenus envisagés :

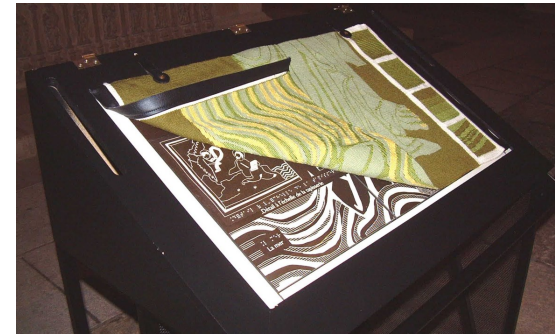
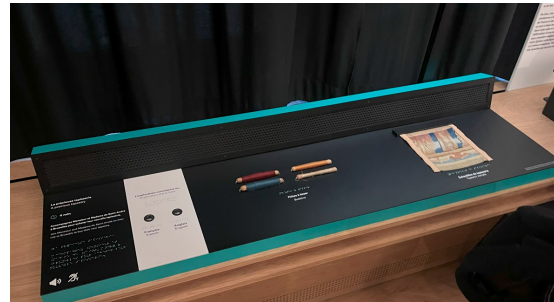
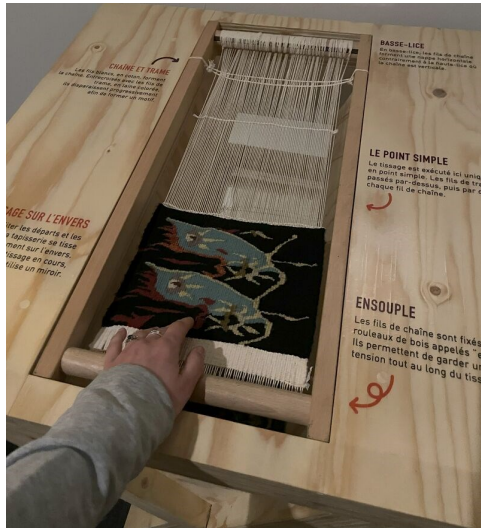
- > Un court texte présentant les contenus de cette station (500 signes)
- > Un échantillon de tapisserie (+ *spare*) et la légende associée
- > Un schéma tactile (à préciser)

Note : L'échantillon de tapisserie doit pouvoir être remplacé aisément au fil de l'exploitation, si besoin il y a (Le titulaire prévoira plusieurs échantillons de *spare* pour remplacement).

**Taille du dispositif** : Plateau de 120cm x 50cm, placé à une hauteur de 77 cm



## Images de références :



## Plan du mobilier destiné à supporter la station tactile (mobilier fourni par le Titulaire LOT 1) :

